

Paul Deitel
Harvey Deitel

IL LINGUAGGIO C

Fondamenti e tecniche di programmazione

Ottava edizione

Pearson Learning Solution

Codice di accesso a MyLab

Aula virtuale

Risorse multimediali

Test ed esercizi

Autovalutazione

Pearson eText

PEARSON

Paul Deitel

Harvey Deitel

IL LINGUAGGIO C

Fondamenti e tecniche di programmazione

© 2016 Pearson Italia – Milano, Torino

Authorized translation from the English language edition, entitled C: HOW TO PROGRAM, 8th Edition by Paul Deitel, Harvey Deitel, published by Pearson Education, Inc, publishing as Prentice Hall, Copyright © 2016.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from Pearson Education, Inc.

Italian language edition published by Pearson Italia S.p.A., Copyright © 2016.

Le informazioni contenute in questo libro sono state verificate e documentate con la massima cura possibile. Nessuna responsabilità derivante dal loro utilizzo potrà venire imputata agli Autori, a Pearson Italia S.p.A. o a ogni persona e società coinvolta nella creazione, produzione e distribuzione di questo libro.

Per i passi antologici, per le citazioni, per le riproduzioni grafiche, cartografiche e fotografiche appartenenti alla proprietà di terzi, inseriti in quest'opera, l'editore è a disposizione degli aventi diritto non potuti reperire nonché per eventuali non volute omissioni e/o errori di attribuzione nei riferimenti.

Le fotocopie per uso personale del lettore possono essere effettuate nei limiti del 15% di ciascun volume/fascicolo di periodico dietro pagamento alla SIAE del compenso previsto dall'art. 68, commi 4 e 5, della legge 22 aprile 1941 n. 633.

Le fotocopie effettuate per finalità di carattere professionale, economico o commerciale o comunque per uso diverso da quello personale possono essere effettuate a seguito di specifica autorizzazione rilasciata da CLEAREDì, Centro Licenze e Autorizzazioni per le Riproduzioni Editoriali, Corso di Porta Romana 108, 20122 Milano, e-mail autorizzazioni@clearedi.org e sito web www.clearedi.org.

Traduzione della settima edizione Ivana La Rosa
Traduzione e realizzazione editoriale: Giulia Maselli
Progetto grafico di copertina: Maurizio Garofalo

Stampa: L.E.G.O.

Tutti i marchi citati nel testo sono di proprietà dei loro detentori.

9788891901651

Printed in Italy

8^a edizione: febbraio 2016

Ristampa
00 01 02 03 04

Anno
16 17 18 19 20

LIBRI DI TESTO E SUPPORTI DIDATTICI

Il sistema di gestione per la qualità della Casa Editrice è certificato in conformità alla norma UNI EN ISO 9001:2008 per l'attività di progettazione, realizzazione e commercializzazione di prodotti editoriali scolastici, lessicografici, universitari e di varia.



Sommario

Prefazione all'edizione italiana	ix
Prefazione	xi
1 Introduzione ai computer, a Internet e al web	1
1.1 Introduzione	1
1.2 Hardware e software	1
1.3 Gerarchia di dati	4
1.4 Linguaggi macchina, assemblatori e ad alto livello	7
1.5 Il linguaggio di programmazione C	8
1.6 Libreria Standard del C	10
1.7 C++ e altri linguaggi basati sul C	11
1.8 Ambiente di sviluppo tipico per la programmazione in C	12
1.9 Eseguire un'applicazione in C negli ambienti Windows, Linux e Mac OS X	15
1.10 Sistemi operativi	25
1.11 Internet e il World Wide Web	26
1.12 Principale terminologia nell'ambito dei software	30
1.13 Mantenersi aggiornati sulle tecnologie dell'informazione	32
Esercizi	33
2 Introduzione alla programmazione nel linguaggio C	36
2.1 Introduzione	36
2.2 Un semplice programma in C: stampare una riga di testo	36
2.3 Un altro semplice programma in C: addizionare due interi	41
2.4 Concetti relativi alla memoria	45
2.5 Aritmetica in C	46
2.6 Decisioni: operatori di uguaglianza e relazionali	51
2.7 Programmazione sicura in C	55
Riepilogo	56
Esercizi	59
3 Sviluppo di un programma strutturato in C	68
3.1 Introduzione	68
3.2 Algoritmi	68
3.3 Pseudocodice	69
3.4 Strutture di controllo	69
3.5 Istruzione di selezione if	72
3.6 Istruzione di selezione if...else	73
3.7 Istruzione di iterazione while	77
3.8 Formulare algoritmi, caso pratico 1: iterazione controllata da contatore	79

3.9	Formulare algoritmi con affinamento graduale top-down, caso pratico 2: iterazione controllata da sentinella	81
3.10	Formulare algoritmi con affinamento graduale top-down, caso pratico 3: istruzioni di controllo annidate	87
3.11	Operatori di assegnazione	92
3.12	Operatori di incremento e di decremento	92
3.13	Programmazione sicura in C Riepilogo Esercizi	95 97 101
4	Controllo nei programmi in C	115
4.1	Introduzione	115
4.2	Aspetti essenziali dell'iterazione	115
4.3	Iterazione controllata da contatore	116
4.4	Istruzione di iterazione <code>for</code>	118
4.5	Istruzione <code>for</code> : note e osservazioni	121
4.6	Esempi di uso dell'istruzione <code>for</code>	122
4.7	Istruzione di selezione multipla <code>switch</code>	125
4.8	Istruzione di iterazione <code>do...while</code>	131
4.9	Istruzioni <code>break</code> e <code>continue</code>	132
4.10	Operatori logici	134
4.11	Confondere gli operatori di uguaglianza (<code>==</code>) e di assegnazione (<code>=</code>)	138
4.12	Riepilogo della programmazione strutturata	139
4.13	Programmazione sicura in C Riepilogo Esercizi	145 146 150
5	Funzioni in C	161
5.1	Introduzione	161
5.2	Modularizzazione dei programmi in C	161
5.3	Funzioni della libreria <code>math</code>	163
5.4	Funzioni	163
5.5	Definizioni di funzioni	165
5.6	Prototipi di funzioni: uno sguardo più approfondito	170
5.7	Pila delle chiamate delle funzioni e record di attivazione	172
5.8	File di intestazione	176
5.9	Passare gli argomenti per valore e per riferimento	177
5.10	Generazione di numeri casuali	178
5.11	Esempio di un gioco d'azzardo: introduzione di <code>enum</code>	183
5.12	Classi di memoria	186
5.13	Regole per il campo d'azione	188
5.14	Ricorsione	192
5.15	Esempio che usa la ricorsione: la serie di Fibonacci	195
5.16	La ricorsione rispetto all'iterazione	199
5.17	Programmazione sicura in C Riepilogo Esercizi	201 201 206

6	Array in C	222
6.1	Introduzione	222
6.2	Gli array	222
6.3	Definire gli array	224
6.4	Esempi di array	224
6.5	Uso di array di caratteri per memorizzare e manipolare stringhe	233
6.6	Array locali statici e array locali automatici	236
6.7	Passare gli array alle funzioni	239
6.8	Ordinamento di array	243
6.9	Caso pratico: calcolo di media, mediana e moda con gli array	245
6.10	Ricerca in array	250
6.11	Array multidimensionali	255
6.12	Array di lunghezza variabile	262
6.13	Programmazione sicura in C	266
	Riepilogo	267
	Esercizi	272
7	Puntatori in C	286
7.1	Introduzione	286
7.2	Definizione e inizializzazione di variabili puntatore	287
7.3	Operatori per i puntatori	288
7.4	Passare argomenti a funzioni per riferimento	290
7.5	Uso del qualificatore <code>const</code> con i puntatori	294
7.6	Bubble sort che utilizza il passaggio per riferimento	300
7.7	Operatore <code>sizeof</code>	303
7.8	Espressioni con puntatori e aritmetica dei puntatori	306
7.9	Relazioni tra puntatori e array	309
7.10	Array di puntatori	314
7.11	Caso pratico: mescolare le carte e simularne la distribuzione	315
7.12	Puntatori a funzioni	320
7.13	Programmazione sicura in C	325
	Riepilogo	326
	Esercizi	329
8	Caratteri e stringhe in C	348
8.1	Introduzione	348
8.2	Nozioni fondamentali su stringhe e caratteri	348
8.3	Libreria di funzioni per il trattamento dei caratteri	350
8.4	Funzioni di conversione di stringhe	356
8.5	Funzioni della libreria standard di input/output	359
8.6	Funzioni per la manipolazione di stringhe della libreria per il trattamento delle stringhe	364
8.7	Funzioni di confronto della libreria per il trattamento delle stringhe	366
8.8	Funzioni per la ricerca della libreria per il trattamento delle stringhe	368
8.9	Funzioni di gestione della memoria della libreria per il trattamento delle stringhe	375
8.10	Altre funzioni della libreria per il trattamento delle stringhe	379
8.11	Programmazione sicura in C	381
	Riepilogo	381
	Esercizi	385

9	Input/output formattato in C	395
9.1	Introduzione	395
9.2	Stream	395
9.3	Formattazione dell'output con <code>printf</code>	396
9.4	Stampa di interi	396
9.5	Stampa di numeri in virgola mobile	398
9.6	Stampa di stringhe e caratteri	400
9.7	Altri specificatori di conversione	401
9.8	Stampare con larghezza di campo e precisione	402
9.9	Uso di flag nella stringa di controllo del formato per <code>printf</code>	404
9.10	Stampare letterali e sequenze di escape	407
9.11	Leggere input formattati con <code>scanf</code>	407
9.12	Programmazione sicura in C	414
	Riepilogo	415
	Esercizi	417
10	Strutture, unioni, manipolazione di bit ed enumerazioni in C	422
10.1	Introduzione	422
10.2	Definizione di strutture	423
10.3	Inizializzazione di strutture	426
10.4	Accesso ai membri delle strutture con . e ->	426
10.5	Uso delle strutture con le funzioni	428
10.6	<code>typedef</code>	428
10.7	Esempio: simulazione ad alte prestazioni del mescolamento e della distribuzione di carte	429
10.8	Unioni	432
10.9	Operatori bit a bit	435
10.10	Campi di bit	444
10.11	Costanti di enumerazione	447
10.12	Strutture e unioni anonime	449
10.13	Programmazione sicura in C	450
	Riepilogo	451
	Esercizi	454
11	Elaborazione di file in C	461
11.1	Introduzione	461
11.2	File e stream	461
11.3	Creazione di un file ad accesso sequenziale	462
11.4	Lettura di dati da un file ad accesso sequenziale	468
11.5	File ad accesso casuale	473
11.6	Creazione di un file ad accesso casuale	473
11.7	Scrittura di dati in maniera casuale su un file ad accesso casuale	475
11.8	Lettura di dati da un file ad accesso casuale	478
11.9	Caso pratico: programma per l'elaborazione di transazioni	480
11.10	Programmazione sicura in C	486
	Riepilogo	487
	Esercizi	490

12	Strutture di dati in C	498
12.1	Introduzione	498
12.2	Strutture autoreferenziali	499
12.3	Allocazione dinamica di memoria	500
12.4	Liste collegate	501
12.5	Pile	509
12.6	Code	515
12.7	Alberi	522
12.8	Programmazione sicura in C	528
	Riepilogo	528
	Esercizi	531
13	Preprocessore del C	540
13.1	Introduzione	540
13.2	Direttiva per il preprocessore <code>#include</code>	540
13.3	Direttiva per il preprocessore <code>#define</code> : costanti simboliche	541
13.4	Direttiva per il preprocessore <code>#define</code> : macro	542
13.5	Compilazione condizionale	545
13.6	Direttive per il preprocessore <code>#error</code> e <code>#pragma</code>	546
13.7	Operatori <code>#</code> e <code>##</code>	546
13.8	Numeri di riga	547
13.9	Costanti simboliche predefinite	547
13.10	Asserzioni	548
13.11	Programmazione sicura in C	549
	Riepilogo	549
	Esercizi	551
14	Altri aspetti del C	554
14.1	Introduzione	554
14.2	Ridirezione di I/O	554
14.3	Liste di argomenti di lunghezza variabile	555
14.4	Uso degli argomenti della riga di comando	558
14.5	Compilazione di programmi con più file sorgente	559
14.6	Terminazione di programmi con <code>exit</code> e <code>atexit</code>	561
14.7	Suffissi per letterali interi e in virgola mobile	562
14.8	Gestione dei segnali	563
14.9	Allocazione dinamica della memoria: funzioni <code>malloc</code> e <code>realloc</code>	565
14.10	Salto non condizionato con <code>goto</code>	566
	Riepilogo	567
	Esercizi	570
A	Tabella di precedenza degli operatori	572
B	Insieme dei caratteri ASCII	574
C	Sistemi di numerazione	575
C.1	Introduzione	575
C.2	Abbreviazione dei numeri binari come numeri ottali ed esadecimali	578
C.3	Conversione di numeri ottali ed esadecimali in numeri binari	579

C.4	Conversione da binario, ottale o esadecimale a decimale	580
C.5	Conversione da decimale a binario, ottale o esadecimale	581
C.6	Numeri binari negativi: notazione con complemento a due	582
	Riepilogo	583
	Esercizi	584
D	Ordinamento: uno sguardo più approfondito	588
D.1	Introduzione	588
D.2	Notazione “O grande”	589
D.3	Ordinamento per selezione	590
D.4	Ordinamento per inserzione	594
D.5	Ordinamento per fusione	597
	Riepilogo	604
	Esercizi	605
Indice analitico		608

Prefazione all'edizione italiana

L'ottava edizione di questo testo viene pubblicata negli Stati Uniti dopo tre anni dalla precedente, della quale ho avuto il piacere di curare la traduzione italiana. La settima edizione usciva proprio nel momento in cui veniva definito lo standard C11. Da qui l'esigenza, da parte degli autori, di una nuova edizione che tenesse conto di questo nuovo standard. È stato così aggiornato soprattutto il codice C degli esempi, e anche i paragrafi sono stati riorganizzati al fine di permettere un più agevole accesso agli argomenti. Il nuovo testo rimane così un'opera completa e aggiornata, un libro sul linguaggio C e insieme un libro di introduzione alla programmazione in generale. Il taglio è quello ormai collaudato dei libri a marchio Deitel sulla programmazione nei vari linguaggi, C, C++, Java e così via. L'enfasi è posta sulle metodologie di programmazione adatte allo specifico linguaggio, che vengono presentate con un taglio orientato all'effettivo sviluppo di applicazioni, mediante codice funzionante e analisi dettagliata.

Dopo un'ampia trattazione introduttiva sui sistemi informatici e sullo stato dell'arte delle tecnologie informatiche, l'approccio metodologico si snoda partendo dalle tecniche di programmazione strutturata e procedendo con i costrutti del linguaggio che la supportano, fino a mostrare, con numerosi e corposi esempi ed esercizi, come costruire effettivamente sistemi software anche complessi. Nel corso della trattazione vengono affrontate ampiamente e in modo operativo le tematiche relative agli algoritmi e alle strutture di dati, fondamentali per un approccio professionale alla programmazione.

L'edizione italiana riguarda la prima parte del testo originale, che nella sua versione in lingua inglese comprende anche una seconda parte dedicata al linguaggio C++. L'opera si rivolge sia a coloro che operano in ambito tecnico e scientifico, per i quali può essere un valido riferimento, sia a coloro che vogliono intraprendere un percorso serio e rigoroso che li porti a saper programmare. Il testo è, pertanto, particolarmente adatto a essere utilizzato in corsi universitari riguardanti la programmazione, sia introduttivi che avanzati. A tal proposito, la prefazione indica diversi possibili percorsi di utilizzo del testo.

Agli studenti il C può apparire inizialmente un linguaggio "ostico", per via del suo ridotto livello di astrazione, ma una volta appresi, con un po' di dedizione, i concetti fondamentali, insieme a una buona pratica di programmazione, si viene ripagati dalla possibilità di scrivere programmi compatti, efficienti ed estremamente portabili. A questo riguardo, nonostante diverse standardizzazioni, il C è un linguaggio sostanzialmente stabile da circa quarant'anni e per questo utilizzabile senza grossi stravolgimenti in qualsiasi classe di elaboratori.

In merito poi alla collocazione della programmazione in linguaggio C nell'ambito degli insegnamenti universitari dei corsi di laurea in informatica e in ingegneria informatica, possiamo dire che tale problematica va inquadrata nell'ampio dibattito relativo al primo linguaggio con cui introdurre la programmazione. Dopo l'esplosione del web come fenomeno sociale, alcune scuole di pensiero hanno ritenuto opportuno iniziare con un approccio più di tipo sistemistico e basato sull'astrazione, attraverso l'utilizzo di linguaggi come Java, e più recentemente Python, che introducono subito la metodologia ad oggetti e si indirizzano anche al web. Tuttavia, si assiste sempre di più a un ripensamento verso un percorso più tradizionale, che parte dalla conoscenza dell'architettura hardware e procede a tappe verso modelli più astratti e sistemistici. Il linguaggio C è il linguaggio ad alto livello giusto da cui partire, poiché da un lato è direttamente comprensibile in

riferimento alla macchina su cui girano i programmi, e dall'altro permette di introdurre facilmente i costrutti più di alto livello, che si possono poi, in modo più appropriato, sviluppare nel contesto di altri linguaggi. La conoscenza della programmazione in C è anche propedeutica per i corsi successivi che riguardano il software di sistema, proprio perché è il linguaggio in genere più usato a tale scopo ed è quello sicuramente più adatto per gli aspetti legati alle prestazioni.

In conclusione, posso senz'altro affermare che questo è un testo di grande valore sia dal punto di vista tecnico che didattico, la cui impostazione è maturata attraverso sette edizioni precedenti. Esso comprende argomenti preziosi e fondamentali per ogni informatico, quali il linguaggio C e la programmazione strutturata. Questi fanno parte integrante di quella rivoluzione informatica degli anni Settanta, vissuta professionalmente da molti di noi; in quegli anni la tecnologia rendeva il computer oggetto pervasivo e accessibile a tutti, e dai sistemi chiusi e proprietari si passava ai sistemi aperti. Nessuno si era allora reso conto di quelli che sarebbero stati i risvolti sociali e umani di quella rivoluzione, seguita poi da quella di Internet e del web degli anni Novanta e, infine, da quella dei social network e del cloud dei giorni nostri.

Salvatore Gaglio

*Dipartimento di Ingegneria Chimica, Gestionale,
Informatica e Meccanica
Università degli Studi di Palermo*

Prefazione

Benvenuti nel linguaggio di programmazione C. Questo libro presenta tecnologie informatiche fondamentali e d'avanguardia per studenti universitari, ricercatori e professionisti che operano nello sviluppo del software.

Al centro del libro si colloca l'“approccio live-code” (letteralmente “codice dal vivo”) proprio del marchio Deitel. I concetti vengono presentati nel contesto di programmi completi e funzionanti, invece che con frammenti di codice. Ogni esempio di codice è seguito da uno o più esempi di esecuzione. Tutto il codice sorgente è disponibile on-line nella piattaforma MyLab.

Usate questo codice sorgente per far eseguire ogni programma mentre lo studiate.

Riteniamo che questo libro e il suo materiale di supporto vi offriranno un'introduzione al linguaggio C istruttiva, stimolante e piacevole. Se durante la lettura avete domande da porre, manda-te una e-mail all'indirizzo deitel@deitel.com. Risponderemo prontamente. Per aggiornamenti sul libro visitate il sito www.deitel.com/books/chtp8/, unitevi alle nostre comunità:

- Facebook® (<http://facebook.com/DeitelFan>)
- Twitter® (@deitel)
- LinkedIn® (<http://linkedin.com/company/deitel-&-associates>)
- YouTube™ (<http://youtube.com/DeitelTV>)
- Google+™ (<http://google.com/+DeitelFan>)

e iscrivetevi alla newsletter *Deitel® Buzz Online* (www.deitel.com/newsletter/subscribe.html).

Caratteristiche nuove e aggiornate

- *Altre capacità integrate degli standard C11 e C99.* Il supporto per gli standard C11 e C99 varia a seconda del compilatore. Microsoft Visual C++ supporta un sottoinsieme delle caratteristiche che sono state aggiunte al C nel C99 e nel C11, principalmente quelle richieste anche dal C++ standard. Abbiamo incluso alcune caratteristiche di C11 e C99 largamente supportate nei primi capitoli del libro, in quanto appropriate per i corsi introduttivi e per i compilatori utilizzati in questo libro. L'Appendice E (on-line) presenta caratteristiche più avanzate (come il multithreading per le odierne architetture multi-core sempre più popolari) e diverse altre caratteristiche che non sono largamente supportate dai compilatori C dei nostri giorni.
- *Tutto il codice testato su Linux, Windows e OS X.* Abbiamo ritestato tutto il codice degli esempi e degli esercizi utilizzando GNU gcc su Linux, Visual C++ su Windows (in Visual Studio 2013 Community Edition) e LLVM in Xcode su Mac OS X.
- *Capitolo 1 aggiornato.* Il nuovo Capitolo 1 intende attrarre gli studenti con dati statistici interessanti aggiornati allo scopo di appassionarli allo studio e alla programmazione dei computer. Il capitolo include una descrizione delle attuali tendenze della tecnologia e delle architetture hardware, un'illustrazione della gerarchia dei dati, un paragrafo sui social network e una tabella sulle pubblicazioni commerciali e tecnologiche e sui siti web che vi aiuteranno a rimanere aggiornati con le ultime notizie e tendenze in ambito tecnologico. Abbiamo incluso paragrafi che illustrano come far eseguire un programma in C dalla linea di comando su Linux, Micro-

soft Windows e Mac OS X. Abbiamo anche aggiornato le discussioni su Internet e sul web e l'introduzione alla tecnologia degli oggetti.

- **Stile del codice aggiornato.** Abbiamo eliminato la spaziatura all'interno delle parentesi rotonde e quadrate, e abbiamo leggermente ridotto l'utilizzo di commenti. Abbiamo anche aggiunto parentesi a certe condizioni composte per maggior chiarezza.
- **Dichiarazioni di variabili.** Grazie al miglioramento del supporto del compilatore, siamo stati in grado di spostare le dichiarazioni delle variabili in prossimità del loro primo utilizzo e a definire variabili di controllo contatore di cicli `for` nella sezione di inizializzazione di ciascun `for`.
- **Utilizzo di terminologia standard.** Per aiutare gli studenti a prepararsi a lavorare in una qualsiasi azienda del mondo, abbiamo rivisto il libro rispetto al C standard e abbiamo aggiornato la terminologia per utilizzare preferibilmente i termini del C standard rispetto a quelli della programmazione generale.
- **Esercizi aggiuntivi.** Abbiamo aggiornato vari esercizi e ne abbiamo aggiunti di nuovi, tra cui uno per l'algoritmo di mescolamento imparziale Fisher-Yates nel Capitolo 10.

Altre caratteristiche

- **Paragrafi sulla programmazione sicura in C.** Alla fine di molti capitoli riguardanti la programmazione in C troverete un paragrafo “Programmazione sicura in C”. Per maggiori dettagli consultate il paragrafo di questa prefazione “Una nota sulla programmazione sicura in C”.
- **Attenzione agli aspetti relativi alle prestazioni.** Il C e il C++ sono i linguaggi preferiti dai progettisti di sistemi caratterizzati da prestazioni intensive come sistemi operativi, sistemi in tempo reale, sistemi embedded (incorporati) e sistemi di comunicazione. Per questo motivo ci concentriamo intensamente sugli aspetti relativi alle prestazioni.
- **Esercizi attuali per “prove sul campo”.** Vi incoraggiamo a usare i computer e Internet per fare ricerche e risolvere problemi significativi. Questi esercizi intendono aumentare la consapevolezza sulle questioni importanti che il mondo sta affrontando, e la nostra speranza è che li affrontiate in base ai vostri valori, alle vostre idee politiche e ai vostri principi.
- **Ordinamento: uno sguardo più approfondito.** Le tecniche di ordinamento mettono in ordine i dati sulla base di una o più chiavi di ordinamento. Iniziamo la nostra presentazione delle tecniche di ordinamento con un semplice algoritmo nel Capitolo 6. Nell'Appendice D offriamo una trattazione più approfondita. Prendiamo in considerazione diversi algoritmi e li confrontiamo, tenendo conto del loro consumo di memoria e delle loro esigenze di calcolo. A questo scopo introduciamo la notazione “O grande”, che indica lo sforzo che può essere richiesto a un algoritmo per risolvere un problema. Mediante esempi ed esercizi, l'Appendice D analizza l'ordinamento per selezione, l'ordinamento per inserzione, l'ordinamento per fusione ricorsivo, l'ordinamento per selezione ricorsivo, il bucket sort e il quicksort ricorsivo. L'ordinamento è un problema interessante, perché le varie tecniche di ordinamento conseguono lo stesso risultato finale ma possono variare enormemente per quanto riguarda il loro consumo di memoria, di tempo di CPU e di altre risorse di sistema.
- **Ordine di valutazione.** Mettiamo in guardia il lettore sugli aspetti relativi all'ordine di valutazione.

Una nota sulla programmazione sicura in C

In tutto questo libro ci concentriamo sui *fondamenti* della programmazione in C. Quando scriviamo ogni libro della serie “How to Program”, cerchiamo nei documenti relativi agli standard del linguaggio gli aspetti che secondo noi i principianti devono imparare in un corso iniziale di programmazione e gli aspetti che coloro che hanno esperienza di programmazione devono sapere per *cominciare* a lavorare in quel linguaggio. Dobbiamo trattare anche i fondamenti dell’informatica e dell’ingegneria del software per programmatore principianti, i nostri principali lettori.

Le tecniche di codifica *a livello industriale* di un qualsiasi linguaggio di programmazione vanno oltre gli scopi di un libro di testo introduttivo. Per questa ragione, i nostri paragrafi sulla programmazione sicura in C presentano alcuni problemi e tecniche chiave e forniscono collegamenti e rimandi, così che possiate proseguire nell’apprendimento.

L’esperienza ha dimostrato che è difficile costruire sistemi di portata industriale che resistano ad attacchi di virus, worm, ecc. Oggi, via Internet, attacchi del genere possono essere istantanei e globali. Le vulnerabilità del software derivano spesso da semplici problemi di programmazione. Includere aspetti relativi alla sicurezza nel software dall’inizio del ciclo di sviluppo può ridurre sensibilmente i costi e le vulnerabilità.

Il centro di coordinamento CERT® (www.cert.org) è stato creato per analizzare e rispondere prontamente agli attacchi. Il CERT (Computer Emergency Response Team) pubblica e promuove standard di codifica sicura per aiutare i programmatore in C (e non solo) a implementare sistemi di portata industriale che evitino pratiche di programmazione che espongono i sistemi agli attacchi. Gli standard del CERT si evolvono quando sorgono nuovi problemi di sicurezza.

Abbiamo aggiornato il nostro codice (com’è giusto per un libro introduttivo) per conformarlo alle varie raccomandazioni del CERT. Qualora dovete realizzare sistemi in C in ambito industriale, prendete in considerazione la lettura di testi informativi aggiornati. Le linee guida del CERT sono disponibili on-line sul sito:

<https://www.securecoding.cert.org/confluence/display/seccode/CERT+C+Coding+Standard>

Robert Seacord, un revisore tecnico dell’ultima edizione di questo libro, ha fornito raccomandazioni specifiche per ognuno dei nostri nuovi paragrafi sulla programmazione sicura in C. Robert Seacord è Secure Coding Manager al CERT presso il Software Engineering Institute (SEI) della Carnegie Mellon University e anche professore aggiunto alla School of Computer Science della Carnegie Mellon University.

I paragrafi sulla programmazione sicura in C alla fine dei Capitoli dal 2 al 13 prendono in esame molti argomenti importanti, compresi il controllo degli overflow aritmetici, l’uso di tipi interi senza segno, le funzioni più sicure nell’Annex K del C standard, l’importanza del controllo delle informazioni sullo stato restituite dalle funzioni della libreria standard, il controllo degli intervalli, la generazione sicura di numeri casuali, il controllo dei confini di un array, la prevenzione degli overflow dei buffer, la validazione dell’input, le tecniche per evitare comportamenti indefiniti, la scelta di funzioni che restituiscono informazioni sullo stato invece delle funzioni simili che non lo fanno, la garanzia che i puntatori siano sempre NULL o contengano indirizzi validi, l’uso delle funzioni del C rispetto all’uso delle macro del preprocessore, e altro ancora.

Diagramma di dipendenza

La Figura 1 mostra le dipendenze tra i capitoli del libro per permettere agli istruttori di pianificare i programmi dei loro corsi. Il testo è adatto per i corsi di programmazione in C di livello base e intermedio.

Diagramma di dipendenza dei capitoli del libro

[Nota: le frecce che puntano verso un capitolo indicano le dipendenze di quel capitolo.]

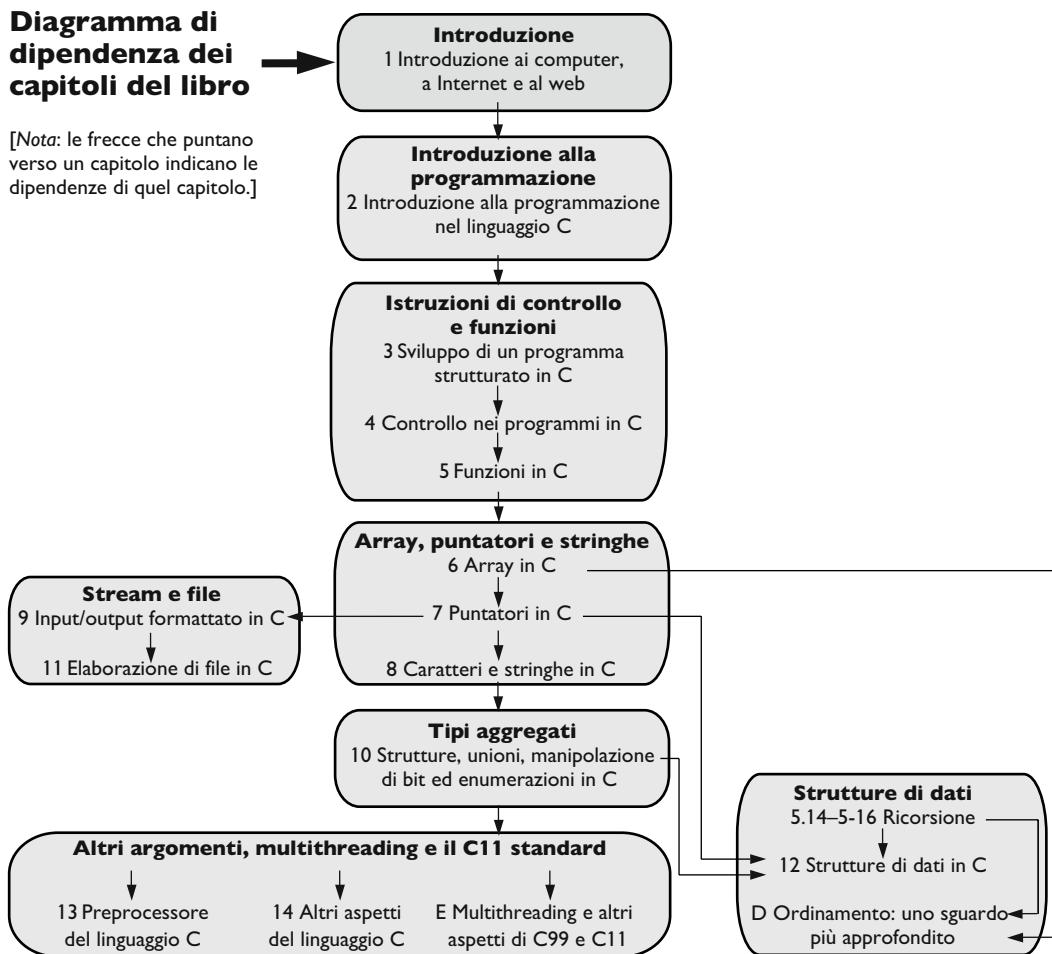


Figura 1 Diagramma di dipendenza dei capitoli del libro.

Approccio didattico

Il libro contiene una ricca raccolta di esempi. Poniamo l'attenzione su una buona ingegneria del software, sull'importanza della chiarezza dei programmi, su come evitare errori comuni e sugli aspetti legati alla portabilità e alle prestazioni dei programmi.

Evidenziazione del testo in base alla sintassi. Per migliorare la leggibilità, evidenziamo il codice in base alla sintassi, analogamente a come la maggior parte degli IDE (*Interactive Development*

Environment, “ambienti di sviluppo interattivi”) e degli editor di codice colorano il testo. Le nostre convenzioni di evidenziazione sono queste:

i commenti appaiono in questo modo
le parole chiave appaiono in questo modo
le costanti e i valori letterali appaiono in questo modo
tutto il resto del codice appare in questo modo

Dare rilievo al codice. Racchiudiamo il codice chiave entro rettangoli grigi in ciascun programma.

Uso di caratteri diversi per mettere in risalto. Per un facile riferimento, mettiamo in grassetto i termini chiave e, nell’indice, il numero della pagina dove i termini vengono definiti. Mettiamo in risalto il testo dei programmi in C con il carattere Consolas (es. `int x = 5;`).

Obiettivi. All’inizio di ogni capitolo c’è un elenco degli obiettivi che ci prefiggiamo di raggiungere.

Illustrazioni/Figure. Comprendono vari diagrammi, tabelle, disegni, programmi e output di programmi.

Consigli sulla programmazione. Includiamo vari consigli sulla programmazione per aiutarvi a concentrarvi su aspetti importanti dello sviluppo di un programma. Questi consigli e queste pratiche rappresentano il meglio che abbiamo raccolto da un’esperienza combinata di programmazione e di insegnamento che dura da ottant’anni.



Buone pratiche di programmazione

Le Buone pratiche di programmazione richiamano l’attenzione sulle tecniche che vi aiuteranno a produrre programmi più chiari, più comprensibili e più mantenibili.



Errori comuni di programmazione

Dare rilievo agli Errori comuni di programmazione riduce la probabilità che li commettiate.



Prevenzione di errori

Questi consigli contengono suggerimenti per scoprire gli errori e rimuoverli dai vostri programmi e per evitare determinati errori già dalla prima stesura.



Prestazioni

Questi consigli mettono in evidenza le tecniche per far sì che i vostri programmi siano eseguiti più velocemente o per minimizzare la quantità di memoria occupata.



Portabilità

I consigli sulla portabilità vi aiutano a scrivere codice che potrà essere eseguito su una varietà di piattaforme.



Osservazioni di ingegneria del software

Le Osservazioni di ingegneria del software danno risalto agli aspetti architettonici e progettuali inerenti alla costruzione di sistemi software, specialmente di sistemi a larga scala.

Riepilogo di ogni capitolo. Includiamo in ogni capitolo un riepilogo per paragrafo sotto forma di elenco puntato con i termini chiave in **grassetto**.

Esercizi di autovalutazione e risposte (on-line). Sono inclusi molti esercizi di autovalutazione con le relative risposte come ausilio allo studio personale.

Esercizi (on-line). Ogni capitolo si conclude con un insieme corposo di esercizi che riguardano:

- semplici richiami a terminologia e concetti importanti
- l'identificazione di errori negli esempi di codice
- la scrittura di singole istruzioni di programmi
- la scrittura di funzioni in C
- la scrittura di programmi completi
- la realizzazione di progetti

Software utilizzato

Abbiamo provato i programmi che compaiono nel testo usando i seguenti compilatori gratuiti:

- GNU C (<http://gcc.gnu.org/install/binaries.html>), che è già installato su gran parte dei sistemi Linux e può essere installato su Mac OS X e sui sistemi Windows.
- Microsoft Visual C++ nell'edizione Visual Studio Community 2013, scaricabile da <http://go.microsoft.com/?linkid=9863608>
- LLVM nell'IDE Xcode di Apple, che gli utenti di OS X possono scaricare dal Mac App Store.

Per altri compilatori gratuiti per il linguaggio C visitate i siti:

```
http://www.thefreecountry.com/compilers/cpp.shtml  
http://www.compilers.net/Dir/Compilers/CCpp.htm  
http://www.freebyte.com/programming/cpp/#cppcompilers  
http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_compilers#C.2B.2B_compilers
```

Ringraziamenti

Vorremmo ringraziare Abbey Deitel e Barbara Deitel per le lunghe ore dedicate a questo progetto. Abbey è stato co-autore del Capitolo 1. Siamo fortunati ad aver lavorato con la squadra di professionisti dell'editoria della Pearson. Apprezziamo la consulenza, l'esperienza e l'energia di Tracy Johnson, Executive Editor per la sezione di Computer Science. Kelsey Loanes e Bob Engelhardt hanno fatto un lavoro meraviglioso occupandosi, rispettivamente, della revisione e dei processi di produzione.

Revisori dell'ottava edizione

Desideriamo esprimere gratitudine per gli sforzi dei nostri revisori. In tempi molto stretti hanno esaminato attentamente il testo e i programmi, fornendo innumerevoli suggerimenti per migliorarne la presentazione: Dr. Brandon Invergo (GNU/European Bioinformatics Institute), Danny Kalev (analista di sistema certificato, esperto del C ed ex membro del C++ Standards Committee), Jim Hogg (Program Manager, C/C++ Compiler Team, Microsoft Corporation), José Antonio González Seco (Parlamento dell'Andalusia), Sebnem Onsay (Special Instructor, Oakland University School of Engineering and Computer Science), Alan Buning (Purdue University), Paul Clingan (Ohio State University), Michael Geiger (Univer-

sity of Massachusetts, Lowell), Jeonghwa Lee (Shippensburg University), Susan Mengel (Texas Tech University), Judith O'Rourke (SUNY di Albany) e Chen-Chi Shin (Radford University).

Revisori di altre recenti edizioni

William Albrecht (University of South Florida), Ian Barland (Radford University), Ed James Beckham (Altera), John Benito (Blue Pilot Consulting, Inc. e Presidente di ISO WG14 – il Gruppo di Lavoro responsabile del C Programming Language Standard), Dr. John F. Doyle (Indiana University Southeast), Alireza Fazelpour (Palm Beach Community College), Mahesh Hariharan (Microsoft), Hemanth H.M. (Software Engineer presso SonicWALL), Kevin Mark Jones (Hewlett Packard), Lawrence Jones, (UGS Corp.), Don Kostuch (Independent Consultant), Vytautas Leonavicius (Microsoft), Xiaolong Li (Indiana State University), William Mike Miller (Edison Design Group, Inc.), Tom Rethard (The University of Texas di Arlington), Robert Seacord (Secure Coding Manager presso SEI/CERT, autore di *The CERT C Secure Coding Standard* ed esperto tecnico del gruppo di lavoro internazionale sulla standardizzazione del linguaggio di programmazione C), José Antonio González Seco (Parlamento dell'Andalusia), Benjamin Seyfarth (University of Southern Mississippi), Gary Sibbitts (St. Louis Community College di Meramec), William Smith (Tulsa Community College) e Douglas Walls (Senior Staff Engineer, C compiler, Sun Microsystems – ora parte di Oracle).

Un ringraziamento speciale a Brandon Invergo e Jim Hogg

Abbiamo avuto il privilegio di avere come revisori dell'intero libro Brandon Invergo (GNU/European Bioinformatics Institute) e Jim Hogg (Program Manager, C/C++ Compiler Team, Microsoft Corporation), che hanno fornito numerosi suggerimenti e commenti costruttivi. La maggior parte del nostro pubblico utilizza il compilatore GNU *gcc* o il compilatore Visual C++ di Microsoft, e Brandon e Jim ci hanno aiutato a garantire che il contenuto del libro fosse idoneo per entrambi. I loro commenti hanno trasmesso un amore nei confronti dell'ingegneria del software, dell'informatica e dell'istruzione che noi condividiamo.

Bene, avete capito! Il C è un formidabile linguaggio di programmazione che vi aiuterà a scrivere velocemente e bene programmi portatili ad alte prestazioni. Il C è facilmente scalabile fino al settore dello sviluppo di sistemi d'impresa e consente alle aziende di costruire i propri sistemi informativi indispensabili per le strategie da attuare. Dopo che avrete letto il libro, apprezzeremo sinceramente i vostri commenti, le critiche, le correzioni e i suggerimenti per migliorare il testo. Si prega di indirizzare tutta la corrispondenza a:

deitel@deitel.com

Risponderemo prontamente. Inviate le correzioni e i chiarimenti al sito:

www.deitel.com/books/chtp8/

Speriamo che vi piaccia lavorare con questo libro così come a noi è piaciuto scriverlo!

*Paul Deitel
Harvey Deitel*

*In memoria di Dennis Ritchie,
creatore del linguaggio di programmazione C
e co-creatore del sistema operativo UNIX.*

Gli autori

Paul Deitel, CEO e Chief Technical Officer della Deitel & Associates, Inc., si è laureato al MIT, dove ha studiato Information Technology. Tramite la Deitel & Associates, Inc., ha tenuto centinaia di corsi di programmazione per clienti del ramo industriale, compresi Cisco, IBM, Siemens, Sun Microsystems, Dell, Lucent Technologies, Fidelity, NASA al Kennedy Space Center, il National Severe Storm Laboratory, White Sands Missile Range, Hospital Sisters Health System, Rogue Wave Software, Boeing, SunGard Higher Education, Stratus, Cambridge Technology Partners, One Wave, Hyperion Software, Adra Systems, Entergy, CableData Systems, Nortel Networks, Puma, iRobot, Invensys e molti altri. Paul Deitel e il suo co-autore, Harvey M. Deitel, sono autori delle pubblicazioni (libri di testo, libri a carattere professionale e video) sui linguaggi di programmazione più venduti al mondo.

Harvey Deitel, Chairman e Chief Strategy Officer della Deitel & Associates, Inc., ha 50 anni di esperienza nel campo dei computer. Ha conseguito le lauree di primo e secondo livello in ingegneria elettrica al MIT e un Ph.D. in matematica alla Boston University. Ha una vasta esperienza di insegnamento universitario ed è anche stato Direttore del Dipartimento di Informatica al Boston College prima di fondare nel 1991 la Deitel & Associates con suo figlio Paul. Le pubblicazioni dei Deitel hanno ottenuto un riconoscimento internazionale, con traduzioni pubblicate in cinese, coreano, giapponese, tedesco, russo, spagnolo, francese, polacco, italiano, portoghese, greco, urdu e turco. Harvey Deitel ha tenuto centinaia di corsi sulla programmazione per istituzioni accademiche, importanti aziende, organizzazioni governative e militari.

Deitel & Associates, Inc.

La Deitel & Associates, Inc., fondata da Paul Deitel e Harvey Deitel, è un'organizzazione riconosciuta a livello internazionale per la creazione di contenuti multimediali e interattivi e per la formazione aziendale, specializzata nei linguaggi di programmazione per computer, nella tecnologia a oggetti, nello sviluppo di app mobili e nelle tecnologie per Internet e software per il web. I clienti sono molte delle più grandi aziende del mondo, agenzie governative, settori dell'esercito e istituzioni accademiche. L'azienda offre corsi di formazione, tenuti presso le sedi dei clienti in tutto il mondo, sui principali linguaggi di programmazione e sulle principali piattaforme, compresi C, C++, JavaTM, lo sviluppo di app per Android, lo sviluppo di app per SwiftTM e IOS[®], Visual C#[®], Visual Basic[®], Visual C++[®], Python[®], la tecnologia degli oggetti, la programmazione per Internet e per il web, oltre a un elenco crescente di ulteriori corsi di programmazione e di sviluppo del software.

Grazie ai suoi 40 anni di partnership editoriale con Pearson/Prentice Hall, Deitel & Associates, Inc., pubblica libri di testo sulla programmazione avanzata e libri professionali su carta e nei formati e-book più comuni. Potete contattare Deitel & Associates, Inc., e gli autori al sito:

deitel@deitel.com

Per saperne di più su *Dive Into Series[®]* di Deitel, in particolare sull'offerta riguardante la formazione aziendale, visitate il sito:

www.deitel.com/training/

Per richiedere una proposta di formazione in loco con istruttori qualificati per la vostra organizzazione, inviate un'e-mail all'indirizzo deitel@deitel.com.

Chi desidera acquistare i libri di Deitel in lingua originale e i video delle *lezioni dal vivo* può farlo tramite il sito www.deitel.com.

Pearson Learning Solution

L'attività didattica e di apprendimento del corso è proposta all'interno di un ambiente digitale per lo studio, che ha l'obiettivo di completare il libro offrendo risorse didattiche fruibili in modo autonomo o per assegnazione del docente.

The screenshot shows the MyLab interface for the 'Il linguaggio C' course. The sidebar contains links for Pearson eText, Materiali didattici, Esercizi, and Materiali dal docente. The main content area displays course details and links to integrative resources, including Appendix E, exercises, and source codes.

La piattaforma **MyLab** – accessibile per diciotto mesi – integra e monitora l'attività individuale di studio con risorse multimediali: strumenti per l'autovalutazione e per il ripasso dei concetti chiave, esercitazioni interattive, gruppi di studio e aule virtuali animate da strumenti per l'apprendimento collaborativo (chat, forum, wiki, blog). Le risorse multimediali sono costruite per rispondere a un preciso obiettivo formativo e sono organizzate attorno all'indice del manuale.

The screenshot shows the Pearson Global eText interface for the 'Introduzione ai computer, a Internet e al web' chapter. The sidebar contains links for Stopia, La mia ricerca, Ricerca..., Benvenuto, Libreria, Impostazioni, Auto, and Logout. The main content area displays the chapter title and objectives.

Tra i materiali integrativi sono disponibili:

- **Appendice E, Multithreading e altri argomenti di C11 e C99;**
- un set di **esercizi** di varia tipologia con le relative soluzioni;
- la **console C** per la verifica immediata del codice;
- i **codici sorgente** utilizzati negli esempi del testo.

Nella sezione **Risorse docente** è disponibile una raccolta di slide delle lezioni relative ai singoli capitoli: un valido strumento che delinea i concetti chiave del capitolo e offre spunti per la discussione in aula.

All'interno della piattaforma è possibile accedere all'edizione digitale del libro (**eText**), arricchita da funzionalità che permettono di personalizzarne la lettura, evidenziare il testo, inserire segnalibri e annotazioni, studiare e condividere note anche su tablet con l'app **Pearson eText Global**.

Introduzione ai computer, a Internet e al web



OBIETTIVI

- I concetti fondamentali sui computer
- I differenti tipi di linguaggi di programmazione
- La storia del linguaggio di programmazione C
- L'utilità della Libreria Standard del C
- Un tipico ambiente di sviluppo per programmi in C
- L'esecuzione di un'applicazione in C negli ambienti Windows, Linux e Mac OS X
- Alcuni concetti fondamentali di Internet e del World Wide Web

1.1 Introduzione

Benvenuti nel linguaggio C, un linguaggio di programmazione per computer conciso ma potente, adatto sia a persone con un orientamento tecnico, con poca o nessuna esperienza di programmazione, sia a programmatori con esperienza nella costruzione di consistenti sistemi software. Questo testo è un efficace strumento di apprendimento per ognuna di queste categorie.

Nel libro si pone l'accento sull'ingegneria del software da un punto di vista pratico attraverso la comprovata metodologia della *programmazione strutturata in C*. Vengono presentati centinaia di *programmi completi funzionanti* e gli output prodotti dopo la loro esecuzione secondo un approccio "live-code". È possibile scaricare ognuno di questi esempi di programma dal sito web www.deitel.com/books/chtp8/.

La maggior parte delle persone ha familiarità con le prestazioni entusiasmanti dei computer, e con questo testo apprenderete come ottenerle. È il **software** (cioè le istruzioni che si scrivono per far eseguire ai computer delle **azioni** e prendere **decisioni**) che controlla i computer (denominati spesso **hardware**).

1.2 Hardware e software

I computer possono eseguire calcoli e prendere decisioni logiche in modo straordinariamente più rapido degli esseri umani. Molti dei personal computer di oggi possono eseguire miliardi di calcoli in un secondo, più di quanto un essere umano possa eseguirne in tutta la sua vita. I *supercomputer* sono già in grado di eseguire *migliaia di miliardi* (o anche *milioni di miliardi*) di istruzioni

al secondo! Il supercomputer Tianhe-2 sviluppato dalla National University of Defense Technology in Cina è in grado di eseguire oltre 33 milioni di miliardi di calcoli al secondo (33,86 *petaflops*)¹! Per dare un’idea: *il supercomputer Tianhe-2 può eseguire in un secondo circa 3.000.000 di calcoli per ciascuna persona sul pianeta!* E queste prestazioni stanno aumentando velocemente!

I computer elaborano i dati sotto il controllo di sequenze di istruzioni chiamate **programmi per computer**. Questi programmi guidano il computer attraverso sequenze ordinate di azioni specificate da professionisti chiamati **programmatori**.

Un computer consta di vari dispositivi denominati genericamente hardware (es. la tastiera, lo schermo, il mouse, i dischi, la memoria, i lettori DVD e le unità di elaborazione). In seguito ai rapidi sviluppi nelle tecnologie hardware e software, i costi dell’elaborazione delle informazioni stanno *clamorosamente calando*. Computer che decenni fa avrebbero potuto riempire grandi stanze e costare milioni di dollari sono ora stampati su chip di silicio più piccoli di un’unghia, con un costo di qualche dollaro ciascuno. Per ironia della sorte, il silicio è uno dei materiali più abbondanti sulla Terra: è un elemento contenuto nella comune sabbia. La tecnologia dei chip al silicio ha reso l’elaborazione delle informazioni così a basso costo che i computer sono diventati una risorsa utile e diffusa.

1.2.1 Legge di Moore

Generalmente, ogni anno ci si aspetta di pagare almeno un po’ di più per la maggior parte dei prodotti e dei servizi. Tutto il contrario avviene invece nel campo dei computer e della telecomunicazione, soprattutto per quanto riguarda l’hardware che supporta queste tecnologie: nel corso degli ultimi decenni i costi dell’hardware sono scesi rapidamente.

Ogni anno o due le capacità dei computer sono quasi raddoppiate senza incrementi dei costi. Questa straordinaria tendenza è chiamata spesso **Legge di Moore**, dal nome della persona che l’ha identificata negli anni Sessanta, Gordon Moore, co-fondatore di Intel, il principale produttore di processori per gli odierni computer e per i sistemi embedded. La Legge di Moore e le relative osservazioni si applicano soprattutto alla quantità di memoria centrale dei computer per i programmi, alla quantità di memoria secondaria (come la memoria a dischi) atta a mantenere programmi e dati per periodi di tempo più lunghi, e alla velocità di elaborazione, la velocità a cui i computer eseguono i programmi (ossia fanno il loro lavoro).

Una simile crescita è avvenuta nel campo della telecomunicazione, dove i costi sono crollati in quanto l’enorme domanda di larghezza di banda (cioè la capacità di trasportare informazioni) ha scatenato un’intensa competizione. Non conosciamo altri campi nei quali la tecnologia migliora così velocemente e i costi crollano così rapidamente. Un tale miglioramento prodigioso favorisce davvero la *rivoluzione dell’informazione*.

1.2.2 Organizzazione dei computer

Malgrado le differenze di aspetto, i computer si possono considerare come suddivisi in varie **unità logiche** o moduli (Figura 1.1).

¹ <http://www.top500.org>.

Unità logica	Descrizione
Unità di input	Questa unità di “ricezione” ottiene informazioni (dati e programmi per computer) da dispositivi di input e li mette a disposizione delle altre unità di elaborazione. La maggioranza delle informazioni inserite dagli utenti è acquisita dai computer attraverso tastiere, touchscreen e mouse. Altre forme di input riguardano la ricezione di comandi vocali, la scansione di immagini e codici a barre, la lettura da dispositivi di memoria secondaria (come unità disco, lettori di DVD, unità Blu-ray Disc™ e unità flash USB, chiamate anche “chiavette USB” o “memory stick”), la ricezione di video da una webcam e la ricezione da parte del vostro computer di informazioni da Internet (come quando si vedono in streaming video da YouTube™ o si scaricano e-book da Amazon). Forme più recenti di input riguardano dati di posizione geografica da un dispositivo GPS e informazioni di movimento e orientamento da un <i>accelerometro</i> (un dispositivo che rileva i movimenti in tutte le direzioni: su/giù, sinistra/destra, avanti/indietro) in uno smartphone o in una periferica di gioco (come Microsoft® Kinect™ per Xbox, Wii Remote™ e Sony PlayStation Move®).
Unità di output	Questa unità di “consegna” prende le informazioni elaborate dal computer e le invia a vari dispositivi di output per poterle utilizzare all'esterno del computer. La maggior parte delle informazioni inviate in uscita dai computer viene oggi presentata su schermi (compresi gli schermi tattili), stampata su carta (con disapprovazione dei difensori dell'ambiente), trasmessa come audio o video su PC, media player (come gli iPod di Apple) e schermi giganti negli stadi, trasmessa su Internet o usata per controllare altri dispositivi, come robot ed elettrodomestici “intelligenti”. Le informazioni vengono comunemente inviate in uscita anche a dispositivi di memoria secondaria, come dischi fissi, unità DVD e unità flash USB. Forme recenti di output molto popolari sono la vibrazione degli smartphone e delle periferiche di gioco, e dispositivi di realtà virtuale come Oculus Rift.
Unità di memoria	Questa unità di “immagazzinamento”, ad accesso rapido e con capacità relativamente bassa, conserva le informazioni acquisite attraverso l’unità di input, rendendole, non appena è necessario, immediatamente disponibili per l’elaborazione. L’unità di memoria conserva anche le informazioni elaborate in attesa di essere inviate a dispositivi di uscita tramite l’unità di output. Le informazioni nell’unità di memoria sono <i>volatili</i> e vanno normalmente perdute quando l’alimentazione del computer viene staccata. L’unità di memoria è spesso chiamata semplicemente memoria , memoria primaria o RAM (Random Access Memory). Le dimensioni della memoria principale su computer di tipo desktop e notebook possono raggiungere 128 GB di RAM, sebbene solitamente siano dai 2 ai 16 GB (gigabyte; un gigabyte è circa un miliardo di byte). Un byte è otto bit; un bit può essere uno 0 o un 1.
Unità aritmetica e logica – ALU (<i>Arithmetic and Logic Unit</i>)	Questa unità di “produzione” esegue <i>calcoli</i> , come addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni e divisioni. Comprende anche i meccanismi di <i>decisione</i> che consentono al computer, ad esempio, di confrontare due elementi contenuti nell’unità di memoria per determinare se sono uguali. Nei sistemi attuali, la ALU è solitamente implementata come parte dell’unità logica successiva, la CPU.

Figura 1.1 Unità logiche di un computer.

continua

Unità logica	Descrizione
Unità centrale di elaborazione – CPU (Central Processing Unit)	Questa unità “amministrativa” coordina e supervisiona le operazioni delle altre unità. La CPU dice all’unità di input quando le informazioni devono essere lette e trasferite nell’unità di memoria, dice alla ALU quando le informazioni presenti nell’unità di memoria devono essere usate nei calcoli e dice all’unità di output quando inviare informazioni dall’unità di memoria a determinati dispositivi di output. Molti computer odierni hanno CPU multiple e, di conseguenza, sono in grado di eseguire molte operazioni simultaneamente. Un cosiddetto processore multi-core implementa più processori su un singolo chip a circuito integrato – un <i>processore dual-core</i> ha due CPU e un <i>processore quad-core</i> ne ha quattro. Gli odierni computer desktop hanno processori in grado di eseguire miliardi di istruzioni al secondo.
Unità di memoria secondaria	Questa è l’unità di “stoccaggio” a lungo termine e ad alta capacità. I programmi o i dati non utilizzati attivamente da altre unità sono normalmente posti su dispositivi di memoria secondaria (es. il vostro <i>disco fisso</i>) finché non servono di nuovo, forse ore, giorni, mesi o persino anni dopo. Le informazioni su dispositivi di memoria secondaria sono <i>persistenti</i> : si conservano anche quando l’alimentazione del computer viene disattivata. Per accedere alle informazioni in memoria secondaria ci vuole molto più tempo che per quelle in memoria primaria, ma il suo costo per unità è molto inferiore. Esempi di dispositivi di memoria secondaria sono i dischi fissi, i lettori di DVD e le unità flash USB, alcune delle quali possono contenere fino a 2 TB (terabyte; un terabyte corrisponde circa a mille miliardi di byte). Tipici dischi fissi di computer desktop e notebook possono contenere fino a 2 TB, e alcuni dischi fissi di computer desktop fino a 6TB.

Figura 1.1 Unità logiche di un computer.

1.3 Gerarchia di dati

Gli elementi dei dati elaborati dai computer formano una **gerarchia di dati** che diventa più ampia e più complessa nella struttura a mano a mano che si procede dagli elementi di dati più semplici (chiamati “bit”) a quelli più complessi, come i caratteri e i campi. La Figura 1.2 illustra una porzione della gerarchia dei dati.

Bit

Il più piccolo elemento di dato o di informazione in un computer può assumere il valore 0 o il valore 1. Un tale elemento è chiamato **bit** (abbreviazione di “binary digit”, “cifra binaria”, ossia una cifra in grado di assumere uno di *due* valori). È straordinario che le stupefacenti funzioni realizzate dai computer coinvolgano soltanto le manipolazioni più semplici di 0 e 1: *esaminare il valore di un bit, impostare il valore di un bit e rovesciare il valore di un bit* (da 1 a 0 o da 0 a 1).

Caratteri

È noioso lavorare con dati nella forma a basso livello di bit. Si preferisce invece lavorare con *cifre decimali* (0-9), *lettere* (A-Z e a-z) e *simboli speciali* (es. \$, @, %, &, *, (,), -, +, ”, :, ? e /). Cifre, lettere e simboli speciali sono noti come **caratteri**. Il **set di caratteri** del computer è l’insieme di

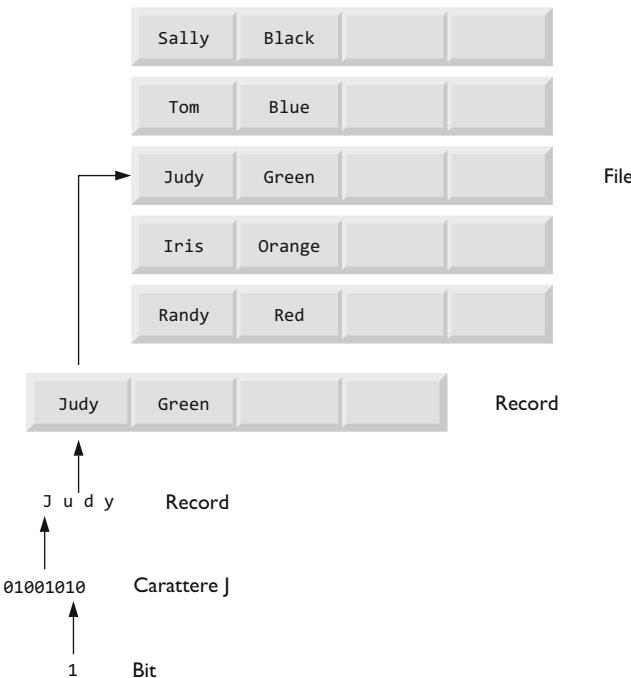


Figura 1.2 Gerarchia dei dati.

tutti i caratteri utilizzati per scrivere programmi e rappresentare dati. I computer elaborano soltanto le cifre binarie 1 e 0, così il set di caratteri di un computer rappresenta ogni carattere come una configurazione delle cifre 1 e 0. C supporta vari set di caratteri (incluso **Unicode®**) che sono composti di caratteri contenenti uno, due o quattro byte (8, 16 o 32 bit). Unicode contiene caratteri per molti dei linguaggi del mondo. Consultate l'Appendice B per maggiori informazioni sul set di caratteri **ASCII (American Standard Code for Information Interchange)**, il diffuso sottosinsieme di Unicode che rappresenta lettere maiuscole e minuscole, cifre e alcuni comuni caratteri speciali.

Campi

Proprio come i caratteri sono composti da bit, i **campi** sono composti da caratteri o da byte. Un campo è un gruppo di caratteri o di byte a cui è associato un significato. Ad esempio, un campo costituito da lettere maiuscole e minuscole potrebbe essere usato per rappresentare il nome di una persona, e un campo costituito da cifre decimali potrebbe rappresentare l'età di una persona.

Record

È possibile usare diversi campi correlati per comporre un **record**. In un sistema di tenuta dei libri paga, ad esempio, il record per un impiegato potrebbe essere composto dai seguenti campi (i tipi di dati possibili per questi campi sono mostrati fra parentesi):

- Numero di identificazione dell'impiegato (un numero intero)
- Nome (una stringa di caratteri)

- Indirizzo (una stringa di caratteri)
- Paga oraria (un numero con un punto decimale)
- Guadagno nell’ultimo anno (un numero con un punto decimale)
- Ammontare delle trattenute per tasse (un numero con un punto decimale).

Un record è dunque un gruppo di campi correlati. Nell’esempio precedente tutti i campi appartengono al medesimo impiegato. Una compagnia potrebbe avere molti impiegati e un record di libro paga per ognuno.

File

Un **file** è un gruppo di record correlati. [Nota: Più generalmente, un file contiene dati arbitrari in formati arbitrari. In alcuni sistemi operativi un file è visto semplicemente come una *sequenza di byte*. Qualsiasi organizzazione di byte in un file, come l’organizzazione di dati nei record, corrisponde a un punto di vista del programmatore dell’applicazione.] Non è inconsueto che le organizzazioni abbiano molti file, alcuni contenenti miliardi, o persino migliaia di miliardi, di caratteri di informazione.

Database

Un **database** (base di dati) è una raccolta elettronica di dati, organizzata in modo da facilitarne l’accesso e la manipolazione. Il modello più diffuso di database è il *database relazionale*, nel quale i dati sono immagazzinati in semplici *tabelle*. Una tabella comprende *record* e *campi*. Ad esempio, una tabella di studenti potrebbe comprendere nome, cognome, anno, numero di matricola dello studente e la media dei voti. I dati per ogni studente costituiscono un record e i singoli elementi di informazione in ogni record sono i campi. È possibile *effettuare ricerche, ordinare* e manipolare i dati in base alle loro relazioni in tabelle multiple o in più database. Ad esempio, un’università potrebbe usare i dati del database degli studenti in combinazione con i database dei corsi, degli alloggi nel campus, ecc.

Big data

La quantità di dati prodotta in tutto il mondo è enorme e cresce velocemente. Secondo IBM, circa 2,5 quintilioni di byte (2,5 *exabyte*) di dati vengono creati giornalmente e il 90% dei dati del mondo è stato creato solo negli ultimi due anni!² Secondo uno studio di IDC, la fornitura di dati globale raggiungerà 40 *zettabyte* (equivalenti a 40 trilioni di gigabyte) annualmente dal 2020.³ La Figura 1.3 illustra alcune comuni unità di misura dei byte. Le applicazioni di **big data** hanno a che fare con enormi quantità di dati e questo campo sta crescendo velocemente, creando parecchie opportunità per gli sviluppatori di software. Secondo uno studio di Gartnet Group, oltre 4 milioni di lavori nel campo dell’informatica a livello globale supportano già big data dal 2015.⁴

² http://www.ibm.com/smarterplanet/us/en/business_analytics/article/it_business_intelligence.html.

³ <http://recode.net/2014/01/10/stuffed-why-data-storage-is-hot-again-really/>.

⁴ <http://tech.fortune.cnn.com/2013/09/04/big-data-employment-boom/>.

Unità	Byte	Corrispondenza approssimativa
1 kilobyte (KB)	1024 byte	10^3 (1024 byte esatti)
1 megabyte (MB)	1024 kilobyte	10^6 (1.000.000 di byte)
1 gigabyte (GB)	1024 megabyte	10^9 (1.000.000.000 di byte)
1 terabyte (TB)	1024 gigabyte	10^{12} (1.000.000.000.000 di byte)
1 petabyte (PB)	1024 terabyte	10^{15} (1.000.000.000.000.000 di byte)
1 exabyte (EB)	1024 petabyte	10^{18} (1.000.000.000.000.000.000 di byte)
1 zettabyte (ZB)	1024 exabyte	10^{21} (1.000.000.000.000.000.000.000 di byte)

Figura 1.3 Unità di misura dei byte.

1.4 Linguaggi macchina, assemblatori e ad alto livello

I programmati scrivono le istruzioni in vari linguaggi di programmazione, alcuni dei quali direttamente comprensibili per i computer e altri, invece, richiedenti passi intermedi di *traduzione*. Oggi si utilizzano centinaia di tali linguaggi, che possono essere suddivisi in tre tipi generali:

1. Linguaggi macchina
2. Linguaggi assemblatori
3. Linguaggi ad alto livello

Linguaggi macchina

Qualunque computer è in grado di comprendere direttamente soltanto il proprio **linguaggio macchina**, definito dal suo design hardware. I linguaggi macchina consistono generalmente di stringhe di numeri (espressi essenzialmente con le cifre 1 e 0) che istruiscono i computer a eseguire la maggior parte delle loro operazioni elementari una alla volta. I linguaggi macchina sono *dipendenti dalla macchina* (un particolare linguaggio macchina può essere utilizzato solo su un tipo di computer). Tali linguaggi sono scomodi per gli esseri umani. Per esempio, ecco una sezione di un vecchio programma di tenuta dei libri paga in linguaggio macchina che aggiunge un compenso straordinario al compenso base e memorizza il risultato nello stipendio lordo:

```
+1300042774
+1400593419
+1200274027
```

Linguaggi assemblatori e assemblatori

Programmare nei linguaggi macchina risultava semplicemente troppo lento e noioso per la maggior parte dei programmati, che per questo motivo, anziché usare le stringhe di numeri che i computer potrebbero comprendere direttamente, hanno iniziato a usare *abbreviazioni* tratte dall'inglese per rappresentare operazioni elementari. Queste abbreviazioni hanno formato la base dei **linguaggi assemblatori**. Per convertire in linguaggio macchina alle velocità dei computer i vecchi programmi in linguaggio assemblatore sono stati sviluppati *programmi traduttori* chiamati **assemblatori**. Anche la seguente sezione di un programma di tenuta dei libri paga in linguaggio assemblatore aggiunge un compenso straordinario al compenso base e memorizza il risultato nello stipendio lordo:

```

load    basepay
add     overpay
store   grosspay

```

Benché tale codice sia più chiaro per gli uomini, è incomprensibile per i computer finché non viene tradotto in linguaggio macchina.

Linguaggi ad alto livello e compilatori

Con l'avvento dei linguaggi assemblatori, l'utilizzo dei computer è aumentato rapidamente, ma i programmatore hanno continuato a usare numerose istruzioni anche per effettuare le operazioni più semplici. Per aumentare la velocità del processo di programmazione sono stati sviluppati **linguaggi ad alto livello**, in cui si possono scrivere singole istruzioni per eseguire compiti consistenti. I programmi traduttori chiamati **compilatori** convertono i programmi in linguaggio ad alto livello nel linguaggio macchina. I linguaggi ad alto livello consentono di scrivere istruzioni che somigliano quasi all'inglese di ogni giorno e contengono notazioni matematiche di uso comune. Un programma di tenuta di libri paga scritto in un linguaggio ad alto livello potrebbe contenere una *singola* istruzione come questa:

```
grossPay = basePay + overtimePay
```

Dal punto di vista del programmatore, i linguaggi ad alto livello sono preferibili ai linguaggi macchina e assemblatori. C è uno dei linguaggi di programmazione ad alto livello più utilizzati.

Interpreti

La compilazione di un esteso programma in linguaggio ad alto livello nel linguaggio macchina può richiedere al computer una considerevole quantità di tempo. I programmi *interpreti*, sviluppati per eseguire programmi in linguaggi ad alto livello direttamente, fanno risparmiare i tempi di compilazione, sebbene lavorino più lentamente dei programmi compilati.

1.5 Il linguaggio di programmazione C

Il linguaggio C è l'evoluzione di due precedenti linguaggi, BCPL e B. BCPL è stato sviluppato nel 1967 da Martin Richards come linguaggio per scrivere sistemi operativi e compilatori. Ken Thompson ha ripreso molte caratteristiche del suo linguaggio B da quelle omologhe del BCPL e nel 1970 ha usato B per creare versioni iniziali del sistema operativo UNIX presso i Laboratori Bell.

Il linguaggio C si è evoluto da B per opera di Dennis Ritchie presso i Laboratori Bell ed è stato originariamente implementato nel 1972. C è da sempre comunemente conosciuto come il linguaggio di sviluppo del sistema operativo UNIX. Molti dei principali sistemi operativi odierni sono scritti in C. Questo linguaggio è generalmente indipendente dall'hardware. Con una progettazione accurata è possibile scrivere programmi nel linguaggio C **portabili** sulla maggior parte dei computer.

Ideato per le prestazioni

Il linguaggio C è largamente usato per sviluppare sistemi che richiedono prestazioni elevate, come i sistemi operativi, i sistemi embedded, i sistemi in tempo reale e i sistemi di telecomunicazione (Figura 1.4).

Alla fine degli anni Settanta il linguaggio C si è evoluto in quello che ora è chiamato “C tradizionale”. La pubblicazione nel 1978 del libro di Kernighan e Ritchie *Il linguaggio di pro-*

Applicazione	Descrizione
Sistemi operativi	La portabilità e le prestazioni del linguaggio C lo rendono adatto a implementare sistemi operativi, come Linux, parti di Windows di Microsoft e Android di Google. OS X di Apple è costruito con Objective-C, derivato dal linguaggio C. Parleremo di alcuni importanti sistemi operativi per desktop/notebook e per dispositivi mobili nel Paragrafo 1.11.
Sistemi embedded	La grande maggioranza dei microprocessori prodotti ogni anno è inserita in dispositivi diversi dai computer di tipo general purpose. Questi sistemi embedded comprendono sistemi di navigazione, elettrodomestici intelligenti, sistemi di sicurezza privata, smartphone, robot, incroci intelligenti per il traffico e altro. Il linguaggio C è uno dei più popolari linguaggi di programmazione per lo sviluppo di sistemi embedded, che solitamente necessitano di operare il più velocemente possibile e di risparmiare memoria. Ad esempio, il sistema frenante ABS (<i>Anti Block System</i>) di un'auto deve rispondere immediatamente per far rallentare o fermare il veicolo senza slittamento; le periferiche dei videogiochi devono rispondere istantaneamente per evitare qualsiasi sfasamento tra la periferica e l'azione nel gioco e per assicurare animazioni fluide.
Sistemi in tempo reale	I sistemi in tempo reale sono spesso utilizzati per applicazioni in missioni critiche che richiedono tempi di risposta quasi istantanei e prevedibili. I sistemi in tempo reale richiedono un lavoro continuo. Ad esempio, un sistema di controllo del traffico aereo deve costantemente monitorare la posizione e la velocità degli aerei e riportare subito tali informazioni ai controllori di volo, in modo che questi possano avvisare gli aerei per far loro cambiare rotta nel caso di una possibile collisione.
Sistemi di telecomunicazione	I sistemi di telecomunicazione hanno necessità di instradare verso le loro destinazioni grandi quantità di dati velocemente, per assicurare che le informazioni audio e video siano trasmesse bene e senza ritardi.

Figura 1.4 Alcune popolari applicazioni del linguaggio C con particolare riferimento alle prestazioni.

grammazione C attirò una grande attenzione sul linguaggio. Il libro è diventato uno dei testi di informatica di maggior successo di tutti i tempi.

Standardizzazione

La rapida espansione del linguaggio C su vari tipi di computer (talvolta chiamati **piattaforme hardware**) ha portato a molte sue variazioni simili tra loro ma spesso incompatibili. Questo ha costituito un problema serio per i programmatore che avevano bisogno di sviluppare un codice che girasse su diverse piattaforme. Divenne chiaro che si rendeva necessaria una versione standard del linguaggio. Nel 1983, all'interno dell'American National Standards Committee per i computer e l'elaborazione delle Informazioni (X3), fu creato il comitato tecnico X3J11, con l'obiettivo di "fornire una definizione del linguaggio non ambigua e indipendente dalla macchina". Nel 1989 lo standard fu approvato negli Stati Uniti come ANSIX3.159-1989 tramite l'**American National Standards Institute (ANSI)**, poi in tutto il mondo tramite l'**International Standards Organization (ISO)**. Questo è chiamato semplicemente linguaggio C standard. Questo standard è stato aggiornato nel 1999 (il suo documento di standardizzazione è denominato *INCITS/ISO/IEC 9899-1999* ed è spesso chiamato semplicemente C99). È possibile ottenere copie del documento direttamente dall'ANSI (www.ansi.org) attraverso il sito webstore.ansi.org/ansidocstore.

Il linguaggio C11 standard

Analizziamo anche l'ultimo C standard (chiamato C11), che è stato approvato nel 2011. Il C11 riconosce ed espande le capacità del linguaggio C. Abbiamo integrato in specifici paragrafi del testo e nell'Appendice E (on-line) molte delle nuove caratteristiche implementate nei principali compilatori C.



Portabilità 1.1

Dal momento che il C è un linguaggio indipendente dall'hardware e largamente diffuso, le applicazioni scritte in C possono spesso essere eseguite con poche modifiche, o nessuna del tutto, su un'ampia gamma di sistemi di computer.

1.6 Libreria Standard del C

Come imparerete nel Capitolo 5, i programmi in C sono costituiti da moduli chiamati **funzioni**. È possibile programmare ex novo tutte le funzioni necessarie per un programma in C, ma la maggior parte dei programmatori in C si avvale della ricca collezione di funzioni esistenti, chiamata **Libreria Standard del C**. Sono quindi necessarie due cose per imparare a programmare in C: imparare il linguaggio C stesso e imparare a usare le funzioni della Libreria Standard del C. In tutto il libro saranno esaminate molte di queste funzioni. Ai programmatori che hanno necessità di comprendere a fondo le funzioni della libreria, il modo in cui vanno implementate e utilizzate per scrivere un codice portatile, consigliamo vivamente la lettura del libro *The Standard C Library* di P. J. Plauger. In questo testo useremo e spiegheremo molte funzioni della libreria del C.

Il testo incoraggia un *approccio a blocchi* per la creazione di programmi. Evitate di “reinvenire la ruota” e usate invece moduli esistenti (**riutilizzo del software**). Quando si programma in C si usano tipicamente i seguenti blocchi costituenti:

- Funzioni della Libreria Standard del C
- Funzioni che create voi stessi
- Funzioni che altri (di cui vi fidate) hanno creato e reso disponibili per voi.

Il vantaggio di creare le proprie funzioni sta nel sapere esattamente come queste opereranno. Potrete esaminare il codice in C. Lo svantaggio consiste nel fatto che il lavoro di progettazione, sviluppo, messa a punto e regolazione delle prestazioni di nuove funzioni richiede una considerevole quantità di tempo.



Prestazioni 1.1

Usare le funzioni della Libreria Standard del C invece di scrivere le proprie versioni può migliorare le prestazioni del programma, poiché queste funzioni sono scritte con cura per offrire prestazioni efficienti.



Portabilità 1.2

Usare le funzioni della Libreria Standard del C invece di scrivere le proprie versioni può migliorare la portabilità del programma, poiché queste funzioni sono usate praticamente in tutte le implementazioni del C standard.

1.7 C++ e altri linguaggi basati sul C

Il linguaggio C++, sviluppato da Bjarne Stroustrup nei Laboratori Bell, ha le sue origini nel linguaggio C, ma introduce diverse nuove caratteristiche che lo migliorano. L'aspetto più importante è che fornisce funzioni per la **programmazione orientata agli oggetti**. Gli **oggetti** sono essenzialmente **componenti** software riutilizzabili che modellano elementi del mondo reale. L'uso di un approccio modulare all'implementazione e al progetto orientato agli oggetti rende più produttivi i gruppi che sviluppano il software. La Figura 1.5 introduce altri comuni linguaggi di programmazione basati sul C.

Linguaggio di programmazione	Descrizione
Objective-C	Objective-C è un linguaggio orientato agli oggetti basato sul C. È stato sviluppato nei primi anni Ottanta e in seguito acquistato da NeXT, a sua volta acquistata da Apple. È divenuto il linguaggio di programmazione di riferimento per il sistema operativo OS X e per i dispositivi basati su iOS (come iPod, iPhone e iPad).
Java	Sun Microsystems ha lanciato nel 1991 un progetto interno di ricerca aziendale che ha dato vita al linguaggio di programmazione chiamato Java, basato sul C++ e orientato agli oggetti. Obiettivo fondamentale di Java è quello di rendere possibile la scrittura di programmi che possono essere eseguiti su una grande varietà di sistemi informatici e su dispositivi controllati da computer. Tale obiettivo viene spesso indicato con il detto “scrivete una volta, eseguite ovunque”. Java è usato per sviluppare applicazioni aziendali a larga scala, per migliorare le funzionalità dei web server (i computer che forniscono il contenuto che visualizziamo nei nostri browser per il web), per sviluppare applicazioni per dispositivi di largo consumo (smartphone, televisori e altro) e per molti altri scopi. Java è anche il linguaggio di sviluppo delle app Android.
C#	I tre principali linguaggi di programmazione di Microsoft orientati agli oggetti sono il Visual Basic (basato sull'originale Basic), il Visual C++ (basato su C++) e C# (basato su C++ e su Java, e sviluppato per integrare Internet e il web nelle applicazioni informatiche). Sono disponibili anche versioni del C# non Microsoft.
PHP	PHP, un linguaggio di scripting orientato agli oggetti e open-source, supportato da una comunità di utenti e sviluppatori, è utilizzato da milioni di siti web. PHP è indipendente dalla piattaforma (ne esistono implementazioni per tutti i sistemi operativi UNIX, Linux, Mac e Windows). PHP supporta anche molti database, compreso il popolare open-source MySQL.
Python	Python, un altro linguaggio di scripting orientato agli oggetti, è stato rilasciato pubblicamente nel 1991. Sviluppato da Guido van Rossum del National Research Institute for Mathematics and Computer Science (CWI) di Amsterdam, Python attinge parecchio da Modula-3, un linguaggio di programmazione di sistemi. Python è “estensibile”, ovvero può essere esteso attraverso classi e interfacce di programmazione.
JavaScript	JavaScript è il linguaggio di scripting più utilizzato. È usato innanzitutto per aggiungere dinamicità alle pagine web (es. animazioni e interattività con l'utente). È implementato in tutti i più importanti browser per il web.

Figura 1.5 Comuni linguaggi di programmazione basati sul C.

continua

Linguaggio di programmazione	Descrizione
Swift	Swift, il nuovo linguaggio di programmazione di Apple per lo sviluppo di app iOS e Mac, fu annunciato alla Apple World Wide Developer Conference (WWDC) nel giugno 2014. Sebbene le app possano ancora essere sviluppate e mantenute con Objective-C, Swift è il linguaggio del futuro di Apple per lo sviluppo di app. È un linguaggio moderno che elimina parte della complessità di Objective-C, risultando più semplice per i principianti e per coloro che vengono da altri linguaggi di alto livello come Java, C#, C++ e C. Swift punta sulle prestazioni e sulla sicurezza, e ha pieno accesso alle capacità di programmazione di iOS e Mac.

Figura 1.5 Comuni linguaggi di programmazione basati sul C.

1.8 Ambiente di sviluppo tipico per la programmazione in C

I sistemi di supporto alla programmazione in C consistono generalmente di diverse parti: un ambiente di sviluppo, il linguaggio e la Libreria Standard del C. L’analisi che segue illustra il tipico ambiente di sviluppo per il linguaggio C mostrato nella Figura 1.6.

Per essere eseguiti, i programmi in C passano normalmente attraverso sei fasi (Figura 1.6): **editing** (redazione), **preelaborazione**, **compilazione**, **linking** (collegamento), **loading** (caricamento) ed **esecuzione**. Sebbene questo sia un libro di testo generico sul C (scritto senza tener conto dei dettagli specifici di un particolare sistema operativo), in questo paragrafo ci concentreremo su un tipico sistema per il linguaggio C basato su Linux. [Nota: i programmi presentati in questo libro potranno essere eseguiti con poche modifiche o nessuna del tutto sui sistemi più diffusi, compresi i sistemi Microsoft basati su Windows.] Se non state usando un sistema Linux, fate riferimento alla documentazione del sistema che state usando o chiedete all’istruttore come eseguire queste attività nel vostro ambiente. Consultate il nostro Resource Center per il C al sito www.deitel.com/C per trovare materiale introduttivo e guide per i più diffusi compilatori e ambienti di sviluppo per il C.

1.8.1 Fase 1: creazione di un programma

La Fase 1 consiste nell’editing di un file per mezzo di un **programma editor**. Due editor molto diffusi sui sistemi Linux sono **vi** ed **emacs**. Gli ambienti di sviluppo per C/C++, come Eclipse e Visual Studio di Microsoft, forniscono editor che sono integrati negli stessi ambienti di programmazione. Si scrive un programma in C con l’editor, si apportano correzioni se necessario, poi si memorizza il programma su un dispositivo di memoria secondaria, come un disco fisso. I nomi dei file che contengono programmi in C devono terminare con l’estensione .c.

1.8.2 Fasi 2 e 3: preelaborazione e compilazione di un programma in C

Nella Fase 2 si dà il comando di **compilazione** del programma. Il compilatore traduce il programma in C in un codice nel linguaggio macchina (denominato anche **codice oggetto**). In un sistema di sviluppo per il C viene eseguito automaticamente un programma di **preelaborazione** prima che inizi la fase di traduzione da parte del compilatore. Il **preprocessore C** obbedisce a speciali coman-

di chiamati **direttive per il preprocessore**, i quali indicano che certe operazioni devono essere eseguite sul programma prima della compilazione. Queste operazioni solitamente consistono nell'inclusione di altri file nel file da compilare e nell'esecuzione di varie sostituzioni di testo. Le più comuni direttive per il preprocessore sono esaminate nei primi capitoli; un'analisi dettagliata delle caratteristiche del preprocessore è presentata nel Capitolo 13.

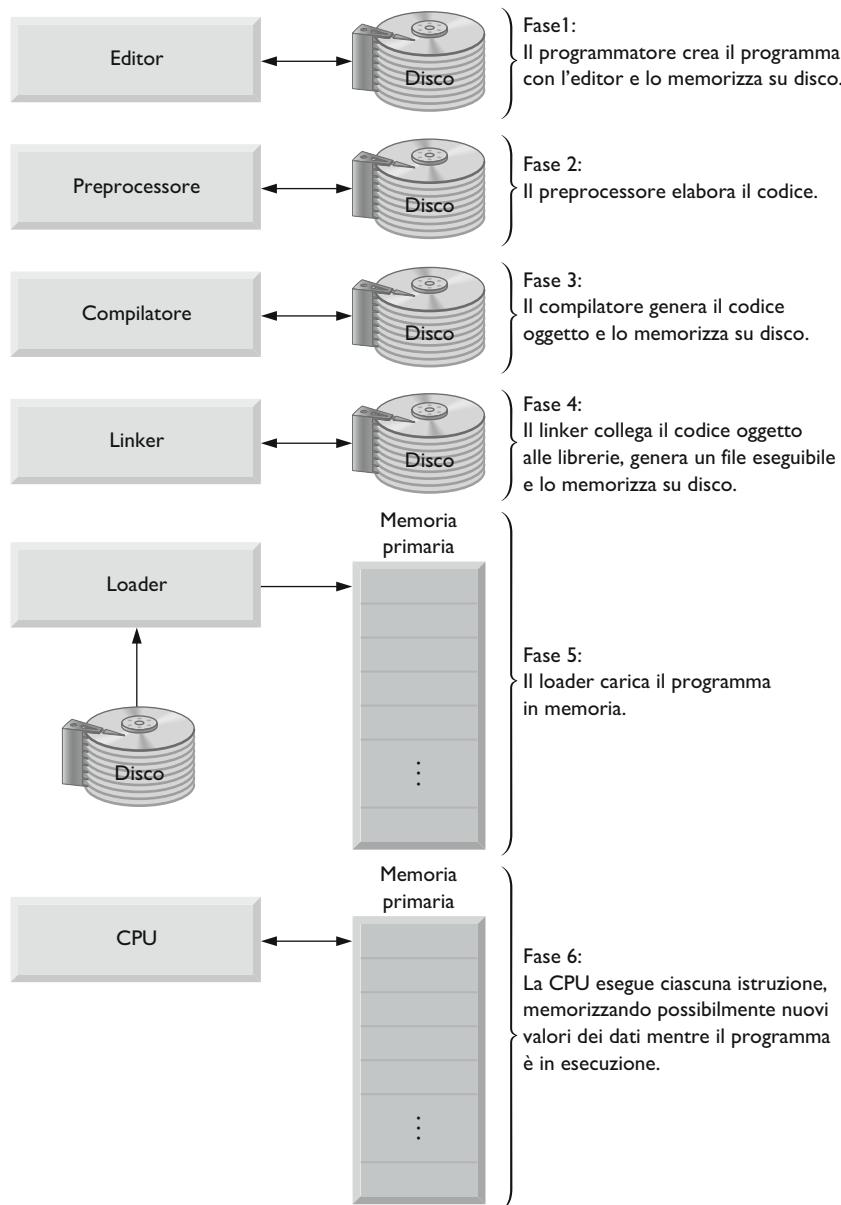


Figura 1.6 Tipico ambiente di sviluppo per il C.

Nella Fase 3 il compilatore traduce il programma in C nel codice in linguaggio macchina. Quando il compilatore non riesce a riconoscere un’istruzione perché questa viola le regole del linguaggio, si verifica un **errore di sintassi**. Per aiutare a individuare e a correggere l’istruzione scorretta, il compilatore dà un messaggio di errore. Lo Standard del C non specifica la forma esatta per i messaggi di errore dati dal compilatore, così i messaggi di errore che si vedono sul proprio sistema possono differire da quelli che si vedono su altri sistemi. Gli errori di sintassi sono chiamati anche **errori di compilazione o errori al momento della compilazione**.

1.8.3 Fase 4: linking

La fase successiva è chiamata **linking**. I programmi in C contengono tipicamente riferimenti a funzioni definite altrove, come nelle librerie standard o nelle librerie private di gruppi di programmatore che lavorano su un progetto particolare. Il codice oggetto prodotto dal compilatore C contiene solitamente “buchi” dovuti a queste parti mancanti. Un **linker** collega il codice oggetto con il codice delle funzioni mancanti, così da produrre un’**immagine eseguibile** (senza pezzi mancanti). Su un tipico sistema Linux il comando per la compilazione e il linking di un programma è chiamato **gcc** (il compilatore GNU C). Per compilare ed effettuare il link di un programma chiamato `welcome.c`, scrivete

```
gcc welcome.c
```

al prompt di Linux e premete il tasto Invio. [Nota: i comandi di Linux sono sensibili al carattere minuscolo o maiuscolo delle lettere; assicuratevi che ogni `c` sia minuscola e che le lettere nel nome del file siano nel carattere minuscolo o maiuscolo appropriato.] Se il programma è compilato e il linking è effettuato correttamente, viene prodotto (per default) un file chiamato `a.out`. Questa è l’immagine eseguibile del nostro programma `welcome.c`.

1.8.4 Fase 5: loading

La fase successiva è chiamata **loading**. Prima che un programma possa essere eseguito, deve innanzitutto essere caricato nella memoria centrale e questo si fa per mezzo del **loader**, il quale prende dal disco l’immagine eseguibile e la trasferisce nella memoria primaria. Vengono anche caricati componenti aggiuntivi presi da librerie condivise che supportano il programma.

1.8.5 Fase 6: esecuzione

Alla fine, il computer, sotto il controllo della sua CPU, **esegue** il programma un’istruzione per volta. Per caricare ed eseguire il programma su un sistema Linux, scrivete `./a.out` al prompt di Linux e premete Invio.

1.8.6 Problemi che possono presentarsi al momento dell’esecuzione

I programmi non funzionano sempre al primo tentativo. Ognuna delle fasi precedenti può fallire per via di vari errori che analizzeremo. Ad esempio, se un programma in esecuzione tentasse una divisione per zero (operazione non ammessa sui computer, proprio come in aritmetica), apparirebbe un messaggio di errore; a quel punto dovreste ritornare alla fase di editing, apportare le necessarie correzioni e procedere di nuovo attraverso le successive fasi per verificare che le correzioni funzionino correttamente.



Errori comuni di programmazione 1.1

Errori come una divisione per zero si verificano quando un programma è in esecuzione, perciò vengono chiamati errori in fase di esecuzione. Dividere per zero è in genere un errore irreversibile, uno di quelli che causano immediatamente la terminazione del programma, senza che questo abbia eseguito con successo il proprio lavoro. Gli errori non irreversibili permettono al programma di essere eseguito fino alla fine, producendo però spesso risultati scorretti.

1.8.7 Gli stream standard input, standard output e standard error

La maggior parte dei programmi in C riceve in ingresso e/o produce in uscita dei dati. Certe funzioni C ricevono il loro input da **stdin** (standard input stream), il flusso standard di dati in entrata), che è normalmente la tastiera, anche se **stdin** può essere reindirizzato a un altro stream (flusso di dati). I dati sono spesso inviati a **stdout** (standard output stream, il flusso standard di dati in uscita), che è normalmente lo schermo del computer, anche se **stdout** può essere reindirizzato a un altro stream. Quando diciamo che un programma stampa un risultato, normalmente intendiamo che il risultato è mostrato sullo schermo. I dati possono essere inviati a dispositivi quali dischi e stampanti. Vi è anche uno **standard error stream** (flusso standard di dati per gli errori) denominato **stderr**. Lo stream **stderr** (normalmente connesso allo schermo) viene usato per mostrare messaggi di errore. È uso comune inviare i dati regolari in uscita (**stdout**) a un dispositivo diverso dallo schermo mantenendo **stderr** collegato allo schermo in modo che l'utente possa essere immediatamente informato degli errori.

1.9 Eseguire un'applicazione in C negli ambienti Windows, Linux e Mac OS X

In questo paragrafo eseguiremo e interagiremo con la nostra prima applicazione in C. Inizieremo con un gioco che consiste nell'indovinare un numero scelto a caso fra 1 e 1000. Se il numero viene indovinato, il gioco finisce; se non viene indovinato, l'applicazione indica se è maggiore o minore del numero corretto. Non c'è limite al numero di risposte che si possono dare, ma si deve riuscire a indovinare uno dei numeri di questa serie entro un massimo di dieci tentativi. Dietro questo gioco vi è una raffinata tecnica informatica (nel Paragrafo 6.10 esploreremo la tecnica della *ricerca binaria*).

Per questa prova abbiamo modificato l'applicazione rispetto all'esercizio che dovete svolgere nel Capitolo 5. Normalmente quest'applicazione seleziona *a caso* le risposte esatte. L'applicazione modificata usa la stessa sequenza di risposte esatte ogni volta che si esegue il programma (anche se questa sequenza può variare a seconda del compilatore), così si possono usare le stesse risposte di questo paragrafo e vedere gli stessi risultati.

Eseguiremo l'applicazione utilizzando il **Prompt dei comandi** di Windows, una shell di Linux e una finestra di **Terminale** in Mac OS X. L'applicazione viene eseguita allo stesso modo su tutte e tre le piattaforme. Dopo l'esecuzione sulla vostra piattaforma, potete provare la versione *randomizzata* del gioco fornita con ognuna delle versioni differenti dell'esempio che trovate in una sottocartella chiamata `randomized_version`.

Sono disponibili molti ambienti di sviluppo in cui è possibile compilare, costruire ed eseguire applicazioni in C, quali GNU C, Dev C++, Visual C++ di Microsoft, CodeLite, NetBeans, Eclipse,

Xcode, ecc. Consultate il vostro istruttore per avere informazioni sul vostro specifico ambiente di sviluppo. La maggior parte degli ambienti di sviluppo per C++ può compilare sia programmi in C che in C++.

Nei passi successivi verrà mostrata l'esecuzione dell'applicazione con l'inserimento da parte dell'utente di vari numeri per indovinare quello esatto. Le caratteristiche e le funzionalità di questa applicazione sono quelle tipiche che apprenderete per programmare con questo libro. Useremo diversi caratteri tipografici per distinguere tra quelli che si vedono sullo schermo (es. il **Prompt dei comandi**) e quelli che non hanno una relazione diretta con lo schermo. Metteremo in rilievo gli elementi mostrati sullo schermo come titoli e menu (es. il menu **File**) con il carattere **Helvetica** in semi-grassetto; per mettere in evidenza i nomi dei file, il testo mostrato da un'applicazione e i valori da fornire in ingresso a un'applicazione (es. **GuessNumber** o 500) useremo il carattere **Consolas**. Come avrete notato, le **definizioni** dei termini chiave sono mostrate in **grassetto**.

Per l'esecuzione dell'applicazione nell'ambiente Windows, in questo paragrafo abbiamo modificato il colore dello sfondo della finestra del **Prompt dei comandi** per renderla più leggibile. Per modificare i colori della finestra del **Prompt dei comandi** sul vostro sistema, apritala selezionando **Start > Tutti i programmi > Accessori > Prompt dei comandi**, poi fate clic con il pulsante destro del mouse sulla barra del titolo e selezionate **Proprietà**. Nella finestra di dialogo delle **Proprietà - "Prompt dei comandi"** che appare, cliccate sul pannello **Colori** e selezionate le vostre preferenze riguardo al testo e ai colori dello sfondo.

1.9.1 Eseguire un'applicazione in C dal Prompt dei comandi di Windows

- Controllo del setup.** È importante leggere la sezione “Before you Begin” nel sito www.deitel.com/books/chtp8/ per assicurarsi di aver copiato correttamente gli esempi del libro sul proprio disco fisso.
- Individuazione dell'applicazione completa.** Aprite una finestra del **Prompt dei comandi**. Per posizionarvi nella directory (o cartella) per l'applicazione completa **GuessNumber**, scrivete `cd c:\examples\ch01\GuessNumber\Windows`, poi premete Invio (Figura 1.7). Per cambiare la directory corrente si usa il comando `cd`.



Figura 1.7 Apertura di una finestra del Prompt di comandi e cambiamento della directory.

- Esecuzione dell'applicazione GuessNumber.** Ora che siete nella directory contenente l'applicazione **GuessNumber**, scrivete il comando **GuessNumber** (Figura 1.8) e premete Invio. [Nota: **GuessNumber.exe** è il vero nome dell'applicazione; tuttavia, Windows assume l'estensione **.exe** per default.]

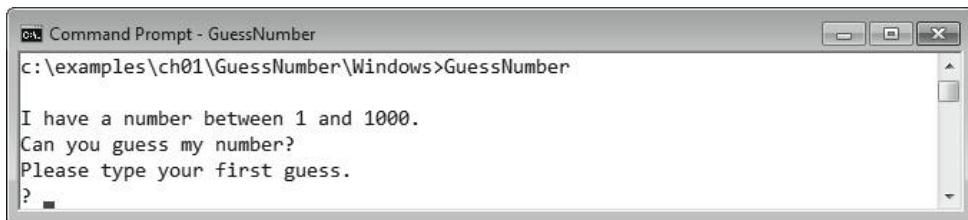


Figura 1.8 Esecuzione dell'applicazione GuessNumber.

4. **Inserimento della prima risposta.** L'applicazione visualizza “Please type your first guess.” seguito da un punto interrogativo (?) come prompt sulla riga successiva (Figura 1.8). Al prompt digitate 500 (Figura 1.9).

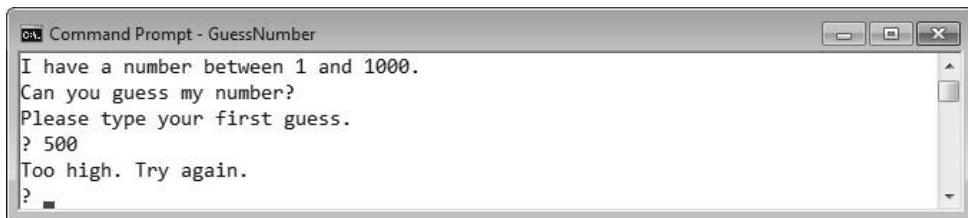


Figura 1.9 Inserimento della prima risposta.

5. **Inserimento di un'altra risposta.** L'applicazione visualizza “Too high. Try again.”, intendendo che il valore inserito è maggiore del numero scelto dall'applicazione come risposta esatta. Dovete quindi inserire un numero più basso come risposta successiva. Al prompt digitate 250 (Figura 1.10). L'applicazione visualizza di nuovo “Too high. Try again.”, poiché il valore inserito è ancora maggiore del numero scelto dall'applicazione.

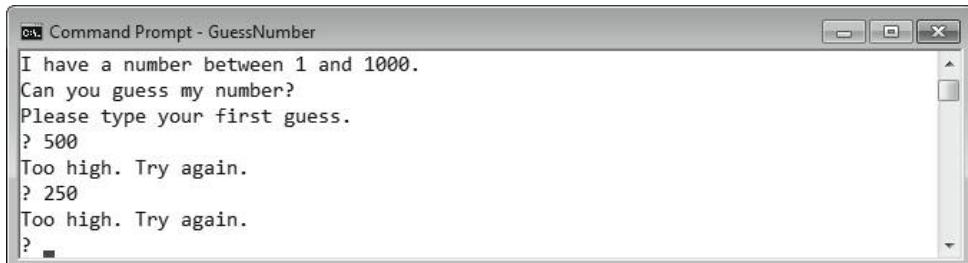


Figura 1.10 Inserimento di una seconda risposta e ricezione del feedback.

6. **Inserimento di ulteriori risposte.** Continuate a giocare introducendo valori finché non indovinate il numero esatto. L'applicazione mostrerà “Excellent! You guessed the number!” (Figura 1.11).

```
Command Prompt - GuessNumber
Too high. Try again.
? 125
Too high. Try again.
? 62
Too high. Try again.
? 31
Too low. Try again.
? 46
Too high. Try again.
? 39
Too low. Try again.
? 43
Too high. Try again.
? 41
Too low. Try again.
? 42

Excellent! You guessed the number!
Would you like to play again?
Please type ( 1=yes, 2=no )? ■
```

Figura 1.11 Inserimento di risposte aggiuntive e individuazione del numero esatto.

7. *Continuazione del gioco o uscita dall'applicazione.* Dopo che avete risposto correttamente, l'applicazione chiede se volete continuare a giocare (Figura 1.11). Al prompt, l'inserimento di 1 fa sì che l'applicazione scelga un nuovo numero e visualizzi il messaggio “Please type your first guess.”, seguito da un prompt con un punto interrogativo (Figura 1.12), che vi permette di fornire la prima risposta nel nuovo gioco. Digitando 2 terminerete l'applicazione e tornerete alla directory dell'applicazione nel **Prompt dei comandi** (Figura 1.13). Ogni volta che eseguirete questa applicazione dall'inizio (cioè dal *passo 3*), essa sceglierà per voi gli stessi numeri da indovinare.

8. *Chiusura della finestra del Prompt dei comandi.*

```
Command Prompt - GuessNumber
Excellent! You guessed the number!
Would you like to play again?
Please type ( 1=yes, 2=no )? 1

I have a number between 1 and 1000.
Can you guess my number?
Please type your first guess.
? ■
```

Figura 1.12 Continuazione del gioco.



Figura 1.13 Fine del gioco.

1.9.2 Eseguire un'applicazione in C usando GNU C con Linux

Per le figure di questo paragrafo useremo un carattere in grassetto per evidenziare l'input dell'utente richiesto a ogni passo. Per questa modalità di esecuzione dell'applicazione supponiamo che sappiate come copiare gli esempi nella vostra directory. Siete pregati di consultare il vostro istruttore se avete qualche domanda su come copiare i file nel sistema Linux. Il prompt nella shell sul nostro sistema usa il segno tipografico tilde (~) per rappresentare la home directory, e ogni prompt termina col carattere grafico dollaro (\$). Il prompt potrà variare nei diversi sistemi Linux.

1. *Controllo del setup.* È importante leggere il paragrafo “Before You Begin” nel sito www.deitel.com/books/chtp8/ per assicurarsi di aver copiato correttamente gli esempi del libro sul proprio disco fisso.
2. *Individuazione dell'applicazione completa.* Da una shell Linux cambiate la directory corrente in quella dell'applicazione **GuessNumber** completa (Figura 1.14) scrivendo

```
cd examples/ch01/GuessNumber/GNU
```

e poi premendo Invio. Il comando cd è usato per cambiare directory.

```
~$ cd examples/ch01/GuessNumber/GNU  
~/examples/ch01/GuessNumber/GNU$
```

Figura 1.14 Cambiamento della directory corrente per l'applicazione **GuessNumber**.

3. *Compilazione dell'applicazione **GuessNumber**.* Per eseguire un'applicazione con il compilatore GNU C bisogna prima compilarla scrivendo

```
gcc GuessNumber.c -o GuessNumber
```

come nella Figura 1.15. Questo comando compila l'applicazione. L'opzione -o è seguita dal nome che volete assegnare al file eseguibile: **GuessNumber**.

```
~/examples/ch01/GuessNumber/GNU$ gcc -std=c11 GuessNumber.c -o GuessNumber  
~/examples/ch01/GuessNumber/GNU$
```

Figura 1.15 Compilazione dell'applicazione **GuessNumber** con il comando **gcc**.

4. **Esecuzione dell'applicazione GuessNumber.** Per eseguire il file eseguibile GuessNumber scrivete `./GuessNumber` al prompt successivo, poi premete Invio (Figura 1.16).

```
~/examples/ch01/GuessNumber/GNU$ ./GuessNumber
```

I have a number between 1 and 1000.
Can you guess my number?
Please type your first guess.
?

Figura 1.16 Esecuzione dell'applicazione GuessNumber.

5. **Inserimento della prima risposta.** L'applicazione visualizza “Please type your first guess.” seguito da un punto interrogativo (?) come prompt sulla riga successiva (Figura 1.16). Al prompt digitate 500 (Figura 1.17).

```
~/examples/ch01/GuessNumber/GNU$ ./GuessNumber
```

I have a number between 1 and 1000.
Can you guess my number?
Please type your first guess.
? 500
Too high. Try again.
?

Figura 1.17 Inserimento di una risposta iniziale.

6. **Inserimento di un'altra risposta.** L'applicazione visualizza “Too high. Try again.”, intendendo che il valore inserito è maggiore del numero scelto dall'applicazione come risposta esatta (Figura 1.17). Al prompt successivo digitate 250 (Figura 1.18). Questa volta l'applicazione visualizza “Too low. Try again.” poiché il valore inserito è minore di quello della risposta esatta.

```
~/examples/ch01/GuessNumber/GNU$ ./GuessNumber
```

I have a number between 1 and 1000.
Can you guess my number?
Please type your first guess.
? 500
Too high. Try again.
? 250
Too low. Try again.
?

Figura 1.18 Inserimento di una seconda risposta e ricezione del feedback.

7. **Inserimento di ulteriori risposte.** Continuate a giocare (Figura 1.19) introducendo alcuni valori finché non avrete indovinato il numero esatto. Quando lo avrete indovinato, l'applicazione visualizzerà “Excellent! You guessed the number!”.

```
Too low. Try again.  
? 375  
Too low. Try again.  
? 437  
Too high. Try again.  
? 406  
Too high. Try again.  
? 391  
Too high. Try again.  
? 383  
Too low. Try again.  
? 387  
Too high. Try again.  
? 385  
Too high. Try again.  
? 384  
  
Excellent! You guessed the number!  
Would you like to play again?  
Please type ( 1=yes, 2=no )?
```

Figura 1.19 Inserimento di risposte aggiuntive e individuazione del numero esatto.

8. *Continuazione del gioco o fine dell'applicazione.* Dopo che avete indovinato il numero esatto, l'applicazione vi domanda se volete continuare a giocare. Al prompt, l'inserimento di 1 fa sì che l'applicazione scelga un nuovo numero e visualizzi il messaggio “Please type your first guess.”, seguito da un prompt con un punto interrogativo (Figura 1.20), che vi permette di fornire la prima risposta nel nuovo gioco. Digitando 2 terminerete l'applicazione e tornerete alla directory dell'applicazione nella shell (Figura 1.21). Ogni volta che eseguirete questa applicazione dall'inizio (cioè dal passo 4), essa sceglierà per voi gli stessi numeri da indovinare.

```
Excellent! You guessed the number!  
Would you like to play again?  
Please type ( 1=yes, 2=no )? 1
```

```
I have a number between 1 and 1000.  
Can you guess my number?  
Please type your first guess.  
?
```

Figura 1.20 Continuazione del gioco.

```
Excellent! You guessed the number!  
Would you like to play again?  
Please type ( 1=yes, 2=no )? 2
```

```
~/examples/ch01/GuessNumber/GNU$
```

Figura 1.21 Fine del gioco.

1.9.3 Eseguire un'applicazione in C usando GNU C con Mac OS X

Per le figure di questo paragrafo useremo il grassetto per evidenziare l'input dell'utente richiesto a ogni passo. Per questa modalità di esecuzione userete una finestra di **Terminale** di Mac OS X. Per aprire una finestra di **Terminale** cliccate l'icona *Spotlight Search* nell'angolo in alto a destra del vostro schermo, poi scrivete **Terminale** per localizzare l'applicazione **Terminale**. Sotto **Applicazioni**, nei risultati della Spotlight Search, selezionate **Terminale** per aprire una finestra. Il prompt di una finestra di Terminal ha la forma *hostName:~ userFolder\$* per rappresentare la vostra directory. Per le figure di questo paragrafo useremo il nome generico *userFolder* per rappresentare la directory (o cartella) del vostro account utente.

- Controllo del setup.** È importante leggere il paragrafo “Before You Begin” al sito www.deitel.com/books/chtp8/ per assicurarsi di aver copiato correttamente gli esempi del libro sulla propria unità disco. Supponiamo che gli esempi si trovino nella directory **Documents/examples** del vostro account utente.
- Individuazione dell'applicazione completa.** Nella finestra di **Terminale** portatevi nella directory contenente l'applicazione **GuessNumber** completa (Figura 1.22) scrivendo

```
cd Documents/examples/ch01/GuessNumber/GNU
```

e poi premendo Invio. Per cambiare directory si usa il comando **cd**.

```
hostName:~ userFolder$ cd Documents/examples/ch01/GuessNumber/GNU
hostName:GNU$
```

Figura 1.22 Cambiamento della directory corrente per l'applicazione **GuessNumber**.

- Compilazione dell'applicazione GuessNumber.** Per eseguire un'applicazione dovete prima compilerla scrivendo

```
clang GuessNumber.c -o GuessNumber
```

come nella Figura 1.23. Questo comando compila l'applicazione e produce un file eseguibile chiamato **GuessNumber**.

```
hostName:GNU~ userFolder$ clang GuessNumber.c -o GuessNumber
hostName:GNU~ userFolder$
```

Figura 1.23 Compilazione dell'applicazione **GuessNumber** con il comando **clang**.

- Esecuzione dell'applicazione GuessNumber.** Per eseguire il file eseguibile **GuessNumber** digitate **./GuessNumber** al prompt successivo, poi premete Invio (Figura 1.24).

```
hostName:GNU~ userFolder$ ./GuessNumber
```

I have a number between 1 and 1000.
Can you guess my number?
Please type your first guess.
?

Figura 1.24 Esecuzione dell'applicazione GuessNumber.

5. *Inserimento della prima risposta.* L'applicazione visualizza “Please type your first guess.” seguito da un punto interrogativo (?) come prompt sulla riga successiva (Figura 1.24). Al prompt digitate 500 (Figura 1.25).

```
hostName:GNU~ userFolder$ ./GuessNumber
```

I have a number between 1 and 1000.
Can you guess my number?
Please type your first guess.
? 500
Too low. Try again.
?

Figura 1.25 Inserimento di una risposta iniziale.

6. *Inserimento di un'altra risposta.* L'applicazione visualizza “Too low. Try again.” (Figura 1.25), per significare che il valore inserito è minore del numero scelto dall'applicazione come numero esatto. Al prompt successivo digitate 750 (Figura 1.26). L'applicazione visualizza di nuovo “Too low. Try again.” perché il valore inserito è minore della risposta corretta.

```
hostName:GNU~ userFolder$ ./GuessNumber
```

I have a number between 1 and 1000.
Can you guess my number?
Please type your first guess.
? 500
Too low. Try again.
? 750
Too low. Try again.
?

Figura 1.26 Inserimento di una seconda risposta e ricezione del feedback.

7. *Inserimento di ulteriori risposte.* Continuate il gioco (Figura 1.27) inserendo valori finché non indovinate il numero esatto. Quando lo indovinerete, l'applicazione visualizzerà “Excellent! You guessed the number!”.

```
? 825
Too high. Try again.
? 788
Too low. Try again.
? 806
Too low. Try again.
? 815
Too high. Try again.
? 811
Too high. Try again.
? 808

Excellent! You guessed the number!
Would you like to play again?
Please type ( 1=yes, 2=no )?
```

Figura 1.27 Inserimento di risposte aggiuntive e individuazione della risposta esatta.

8. *Continuazione del gioco o fine dell'applicazione.* Dopo che avete individuato il numero esatto, l'applicazione vi domanda se volete continuare il gioco. Al prompt, l'inserimento di 1 fa sì che l'applicazione scelga un nuovo numero e visualizzi il messaggio “Please type your first guess.” seguito da un prompt con un punto interrogativo (Figura 1.28), che vi permette di fornire la prima risposta nel nuovo gioco. Digitando 2 terminerete l'applicazione e tornerete alla directory dell'applicazione nella finestra di **Terminale** (Figura 1.29). Ogni volta che eseguirete quest'applicazione dall'inizio (cioè dal *passo 4*), essa sceglierà per voi lo stesso numero da indovinare.

```
Excellent! You guessed the number!
Would you like to play again?
Please type ( 1=yes, 2=no )? 1

I have a number between 1 and 1000.
Can you guess my number?
Please type your first guess.
?
```

Figura 1.28 Continuazione del gioco.

```
Excellent! You guessed the number!
Would you like to play again?
Please type ( 1=yes, 2=no )? 2

hostName:GNU~ userFolder$
```

Figura 1.29 Fine del gioco.

1.10 Sistemi operativi

I **sistemi operativi** sono sistemi software che rendono l'uso dei computer più comodo per gli utenti, gli sviluppatori di applicazioni e gli amministratori di sistema. Essi forniscono servizi che consentono di eseguire ogni applicazione con sicurezza, in maniera efficiente e in modo *concorrente* (cioè in parallelo) con altre applicazioni. Il software che contiene i componenti fondamentali del sistema operativo è chiamato **kernel** (nucleo). Sistemi operativi per desktop molto diffusi sono Linux, Windows e Mac OS X. Sistemi operativi diffusi per dispositivi mobili, usati negli smartphone e nei tablet, sono Android di Google, iOS di Apple (per iPhone, iPad e iPod Touch), Windows Phone e BlackBerry OS.

1.10.1 Windows, un sistema operativo proprietario

Nella metà degli anni Ottanta Microsoft sviluppò il **sistema operativo Windows**, costituito da un'interfaccia grafica costruita sopra il DOS, un sistema operativo per personal computer estremamente diffuso, con cui gli utenti interagivano *digitando* comandi. Windows fece suoi molti dei concetti (come icone, menu e finestre) sviluppati da Xerox PARC e diffusi dai primi sistemi operativi per Macintosh di Apple. Windows 8.1 è l'ultimo sistema operativo di Microsoft (le sue caratteristiche comprendono supporto per PC e tablet, un'interfaccia utente basata su tiles, un ulteriore perfezionamento degli aspetti legati alla sicurezza, supporto per touch-screen e multi-touch, e altro ancora). Windows è un sistema operativo *proprietario*: è gestito esclusivamente da Microsoft. Windows è di gran lunga il sistema operativo più diffuso e usato nel mondo.

1.10.2 Linux, un sistema operativo open-source

Il sistema operativo **Linux**, che è popolare nei server, nei personal computer e nei sistemi embedded, è forse il più grande successo del movimento *open-source* (codice sorgente aperto). Lo stile di sviluppo del **software open-source** si discosta dallo stile di sviluppo del software *proprietario* (usato, per esempio, con Windows di Microsoft e Mac OS X di Apple). Con lo sviluppo dell'*open-source*, operatori singoli e aziende, spesso su scala mondiale, hanno unito i loro sforzi per sviluppare, mantenere e far evolvere software. Chiunque può usarlo e personalizzarlo per i propri scopi, di solito gratuitamente.

Tra le organizzazioni della comunità *open-source* vi sono *Eclipse Foundation* (l'ambiente di sviluppo integrato Eclipse consente ai programmatore di sviluppare software in modo efficiente), *Mozilla Foundation* (creatrice del browser web *Firefox*), *Apache Software Foundation* (creatrice del server web *Apache* che trasmette pagine web su Internet in risposta a richieste del browser web) e *GitHub* e *SourceForge* (che forniscono gli strumenti per gestire progetti *open-source*).

I rapidi miglioramenti nell'informatica e nelle telecomunicazioni, la diminuzione dei costi e il software *open-source* hanno reso molto più facile e più economico creare oggi un'azienda basata sul software rispetto a dieci anni fa. Facebook, che fu lanciato dalla camera da letto di un college, è stato costruito con un software *open-source*.⁵

Una serie di problemi (come il potere di mercato di Microsoft, il numero relativamente esiguo di applicazioni Linux facili da usare e la diversità delle distribuzioni di Linux, come Linux Red Hat, Linux Ubuntu e molte altre) ha impedito che l'uso di Linux si espandesse sui computer desktop. Ma Linux è diventato estremamente popolare sui server e nei sistemi embedded, come gli smartphone basati su Android di Google.

⁵ <https://code.facebook.com/projects/>.

1.10.3 Mac OS X di Apple; iOS di Apple per iPhone®, iPad® e iPod Touch®

Apple, fondata nel 1976 da Steve Jobs e Steve Wozniak, è diventata rapidamente un’azienda leader nel ramo dei personal computer. Nel 1979 Jobs e diversi altri impiegati di Apple visitarono Xerox PARC (Palo Alto Research Center) per avere informazioni sui computer desktop di Xerox dotati di un’interfaccia grafica utente (GUI). Quella GUI servì da ispirazione per il Macintosh di Apple, lanciato con molto clamore nel 1984 con una memorabile pubblicità.

Il linguaggio di programmazione Objective-C, creato nei primi anni Ottanta presso la Stepstone da Brad Cox e Tom Love, aggiunse al linguaggio di programmazione C alcuni costrutti per la programmazione orientata agli oggetti (OOP). Steve Jobs lasciò Apple nel 1985 e fondò NeXT Inc. Nel 1988 NeXT ottenne la licenza di utilizzazione di Objective-C dalla Stepstone e sviluppò un compilatore per Objective-C e delle librerie da utilizzare come piattaforma per l’interfaccia utente del sistema operativo NeXTSTEP e per Interface Builder, impiegato per la costruzione di interfacce grafiche.

Jobs ritornò in Apple nel 1996 quando Apple acquistò NeXT. Il sistema operativo Mac OS X di Apple discende da NeXTSTEP. Il sistema operativo proprietario di Apple, iOS, deriva da Mac OS X ed è usato nei dispositivi iPhone, iPad e iPod Touch.

1.10.4 Android di Google

Android (il sistema operativo in crescita più rapida per tablet e smartphone) si basa sul kernel Linux e su Java come suo principale linguaggio di programmazione. Un vantaggio dello sviluppo di applicazioni per Android consiste nell’avere una piattaforma aperta. Il sistema operativo è open-source e gratuito.

Android è stato sviluppato da Android, Inc., che fu acquistata da Google nel 2005. Nel 2007 è stata costituita la Open Handset Alliance™, che comprende 87 compagnie in tutto il mondo, per continuare a sviluppare e mantenere Android, portando innovazione nella tecnologia mobile e migliorando l’esperienza utente riducendo al contempo i costi. A partire dall’aprile 2013, più di 1,5 milioni di dispositivi Android (smartphone, tablet, ecc.) vengono attivati *ogni giorno* in tutto il mondo!⁶ I dispositivi Android ora includono smartphone, tablet, e-reader, robot, reattori, satelliti della NASA, console per giochi, frigoriferi, televisioni, fotocamere, dispositivi per cure mediche, smartwatch, sistemi infotainment per auto (per controllare radio, GPS, telefonate, termostato e così via) e altro.⁷ Android viene eseguito anche sui computer desktop e notebook.⁸

1.11 Internet e il World Wide Web

Alla fine degli anni Sessanta, la Advanced Research Projects Agency (ARPA) del Dipartimento della Difesa degli Stati Uniti mise a punto un progetto per collegare in rete i principali sistemi informativi di circa una dozzina di università e istituti di ricerca da essa finanziati. I computer dovevano essere collegati con linee di comunicazione che operavano a una velocità dell’ordine di 50.000 bit al secondo, una velocità stupefacente in un momento in cui la maggior parte delle persone (le poche

⁶ <http://www.technobuffalo.com/2013/04/16/google-daily-android-activations-1-5-million/>.

⁷ <http://www.businessweek.com/articles/2013-05-29/behind-the-internet-of-things-is-android-and-its-everywhere>.

⁸ <http://www.android-x86.org>.

che avevano accesso alla rete) si connetteva ai computer tramite linee telefoniche alla velocità di 110 bit al secondo. La ricerca accademica era sul punto di fare un gigantesco passo avanti. ARPA procedette a implementare ciò che rapidamente divenne noto come ARPANET, il precursore di quello che oggi è Internet. Attualmente le più elevate velocità di Internet sono nell'ordine di miliardi di bit al secondo, con una prospettiva imminente di un trilione di bit al secondo!

Le cose sono andate diversamente dal progetto originario. Sebbene ARPANET abbia permesso ai ricercatori di collegare in rete i loro computer, la sua principale utilità è stata quella di permettere una forma di comunicazione semplice e rapida attraverso quella che oggi è chiamata posta elettronica (e-mail). Questo vale anche per l'attuale Internet, in quanto le e-mail, l'instant messaging, il trasferimento di file e i social media come Facebook e Twitter permettono a miliardi di persone in tutto il mondo di comunicare rapidamente e facilmente.

Il protocollo (un insieme di regole) per comunicare su ARPANET divenne noto come TCP (Transmission Control Protocol). Il TCP assicurava che i messaggi, costituiti da parti numerate in sequenza chiamate pacchetti, venissero instradati in modo corretto dal mittente al destinatario, arrivassero intatti e fossero assemblati nell'ordine corretto.

1.11.1 Internet: una rete di network

In parallelo con l'iniziale evoluzione di Internet, varie organizzazioni in tutto il mondo implementavano le proprie reti sia per la comunicazione intraorganizzativa (ossia all'interno di un'organizzazione) che per quella interorganizzativa (ossia tra diverse organizzazioni). Apparve una grande varietà di hardware e software di rete. Una sfida era permettere a queste diverse reti di comunicare tra loro. ARPA raggiunse l'obiettivo sviluppando l'IP (Internet Protocol), che creava effettivamente una rete di network, l'attuale architettura di Internet. L'insieme combinato di protocolli è ora chiamato TCP/IP.

Le aziende si resero conto rapidamente che utilizzando Internet avrebbero potuto migliorare la proprie attività e offrire servizi nuovi e migliori ai propri clienti. Perciò iniziarono a investire grandi somme di denaro per sviluppare e migliorare la propria presenza su Internet. Questo ha generato una forte concorrenza tra le compagnie di telecomunicazione come tra i produttori di hardware e software per soddisfare la crescente domanda di infrastrutture. Di conseguenza, la larghezza di banda (la capacità delle linee di comunicazione di trasportare informazioni) su Internet è aumentata enormemente, mentre i costi dell'hardware sono crollati.

1.11.2 Il World Wide Web: semplificare l'uso di Internet

Il World Wide Web (detto semplicemente "il web") è una raccolta di hardware e software associati a Internet che consente agli utenti di computer di trovare e visualizzare documenti multimediali (documenti con differenti combinazioni di testo, grafica, animazioni, audio e video) su quasi ogni argomento. L'introduzione del web è un evento relativamente recente. Nel 1989, Tim Berners-Lee del CERN (il Centro Europeo di Ricerca Nucleare) iniziò a sviluppare una tecnologia per condividere informazioni tramite documenti testuali collegati da hyperlink. Berners-Lee chiamò la sua invenzione HyperText Markup Language (HTML). Egli scrisse anche protocolli di comunicazione come l'HyperText Transfer Protocol (HTTP) per costituire la spina dorsale del suo nuovo sistema informativo che chiamò World Wide Web.

Nel 1994, Berners-Lee ha fondato un organismo, chiamato World Wide Web Consortium (W3C, <http://www.w3.org>), dedicato allo sviluppo di tecnologie web. Uno degli obiettivi principali del W3C è quello di rendere il web universalmente accessibile, indipendentemente da disabilità, lingua o cultura.

1.11.3 Servizi web

I **servizi web** sono componenti software memorizzati su un computer a cui è possibile accedere tramite un'applicazione (o un altro componente software) su un altro computer su Internet. Con i servizi web è possibile creare *mashup*, che consentono di sviluppare rapidamente applicazioni attraverso la combinazione di servizi web complementari, spesso provenienti da diverse organizzazioni ed eventualmente con tipologie di informazioni differenti. Per esempio, 100 Destinations (<http://www.100destinations.co.uk>) combina le foto e i tweet di Twitter con le funzioni di mappatura di Google Maps per consentire di esplorare paesi di ogni parte del mondo attraverso le foto di altri.

Programmableweb (<http://www.programmableweb.com/>) fornisce un elenco di oltre 11.150 API e 7.300 mashup, oltre a guide pratiche e codice di esempio per la creazione di mashup personali. La Figura 1.30 elenca alcuni tra i più popolari servizi web. Secondo Programmableweb, le tre API più utilizzate per i mashup sono Google Maps, Twitter e YouTube.

Fonti di servizi web	Utilizzo
Google Maps	Servizi di mappatura
Twitter	Microblogging
YouTube	Ricerca di video
Facebook	Social networking
Instagram	Condivisione di foto
Foursquare	Geolocalizzazione mobile
LinkedIn	Social networking professionale
Groupon	Gruppi d'acquisto on-line
Netflix	Noleggio di film
eBay	Aste su Internet
Wikipedia	Enciclopedia collaborativa
PayPal	Pagamenti
Last.fm	Radio su Internet
Amazon eCommerce	Acquisto di libri e molti altri prodotti
Salesforce.com	Gestione delle relazioni con i clienti (CRM, <i>Customer Relationship Management</i>)
Skype	Telefonia su Internet
Microsoft Bing	Ricerca
Flickr	Condivisione di foto
Zillow	Quotazioni immobiliari
Yahoo Search	Ricerca
WeatherBug	Previsioni meteo

Figura 1.30 Alcuni noti servizi web (<http://www.programmableweb.com/category/all/apis>).

La Figura 1.31 elenca le directory dove troverete informazioni su molti dei servizi web più popolari. La Figura 1.32 elenca alcuni tra i web mashup più popolari.

Directory	URL
ProgrammableWeb	www.programmableweb.com .
Google Code API Directory	code.google.com/apis/gdata/docs/directory.html

Figura 1.31 Directory di servizi web.

URL	Descrizione
http://twikle.com/	Twikle utilizza i servizi web di Twitter per aggregare le notizie condivise on-line più popolari.
http://trendsmap.com/	TrendsMap utilizza Twitter e Google Maps. Permette di tracciare i tweet per posizione e visualizzarli su una mappa in tempo reale.
http://www.coindesk.com/price/bitcoin-price-ticker-widget/	Bitcoin Price Ticker Widget utilizza le API di CoinDesk per visualizzare in tempo reale il corso del prezzo dei Bitcoin, il prezzo massimo e minimo del giorno e il grafico delle fluttuazioni del prezzo negli ultimi sessanta minuti.
http://www.dutranslation.com/	Il mashup Double Translation consente di utilizzare simultaneamente i servizi di traduzione di Bing e Google per tradurre testi in e da oltre 50 lingue. Inoltre si possono confrontare i risultati delle due traduzioni.
http://musicupdated.com/	Music Updated utilizza i servizi web di Last.fm e YouTube. Viene usato per monitorare la pubblicazione di album, informazioni sui concerti e altro relativo ai propri musicisti preferiti.

Figura 1.32 Alcuni tra i web mashup più diffusi.

1.11.4 Ajax

La tecnologia Ajax aiuta le applicazioni basate su Internet a fornire prestazioni paragonabili ad applicazioni di tipo desktop. Tuttavia si tratta di un compito difficile, dato che tali applicazioni sono sensibili ai ritardi di trasmissione quando i dati vanno avanti e indietro tra il proprio computer e i server su Internet. Usando Ajax, applicazioni come Google Maps hanno ottenuto eccellenti prestazioni e si avvicinano al look-and-feel delle applicazioni desktop.

1.11.5 L'Internet delle cose

Internet non è più solo una rete di computer: è un Internet delle cose. Una *cosa* è un qualsiasi oggetto con un indirizzo IP e la capacità di inviare dati automaticamente via Internet – ad esempio, una vettura con un transponder per il pagamento dei pedaggi, un cardiofrequenzimetro indossato da un essere umano, un contatore intelligente che riporta il consumo di energia, applicazioni mobili in grado di tracciare il vostro movimento e la posizione in cui vi trovate, e termostati intelligenti

ti che regolano la temperatura delle stanze sulla base delle previsioni meteo e delle attività all'interno della casa.

1.12 Principale terminologia nell'ambito dei software

La Figura 1.33 elenca un certo numero di parole di moda che sentirete nelle comunità che si occupano di sviluppo del software.

Tecnologia	Descrizione
Sviluppo agile del software	Lo sviluppo agile del software è un insieme di metodologie per implementare il software più velocemente e con l'uso di minori risorse. Si veda Agile Alliance (www.agilealliance.org) e il Manifesto della Metodologia Agile (www.agilemanifesto.org).
Refactoring	La tecnica di refactoring (che si potrebbe tradurre “rifacimento”) riguarda la rielaborazione di programmi al fine di renderli più chiari e più facili da gestire, preservando al tempo stesso la loro correttezza e funzionalità. È largamente impiegata assieme alle metodologie di sviluppo agile. Molti IDE contengono <i>strumenti di refactoring</i> in grado di eseguire automaticamente buona parte del processo di rielaborazione.
Design patterns	I design pattern sono architetture già sperimentate per la costruzione di software orientato agli oggetti, che sia flessibile e facile da gestire. Il settore dei design pattern cerca di catalogare alcuni modelli ricorrenti e incoraggia i progettisti software a <i>riutilizzarli</i> per sviluppare software di migliore qualità, con l'impiego di minor tempo, denaro e fatica.
LAMP	LAMP è un acronimo per le tecnologie open-source che molti sviluppatori usano per costruire applicazioni web a basso costo: sta per <i>Linux, Apache, MySQL e PHP</i> (o Perl o Python, altri due popolari linguaggi di scripting). MySQL è un sistema open-source di gestione di database. PHP è il linguaggio open-source di scripting più utilizzato dai server per lo sviluppo di applicazioni web. Apache è il software più diffuso dei server web. L'equivalente per lo sviluppo in Windows è WAMP (<i>Windows, Apache, MySQL e PHP</i>).
SaaS (Software as a Service)	Il software è stato generalmente visto come un prodotto; la maggior parte del software viene tuttora offerta come tale. Se si vuole eseguire un'applicazione, bisogna comprare un pacchetto software da un produttore di software, spesso su un CD, un DVD o attraverso un download dal web. Poi lo si installa sul proprio computer e, se necessario, lo si fa eseguire. Quando sono disponibili nuove versioni si aggiorna il proprio software, ma spesso ciò richiede molto tempo e una spesa considerevole. Questo processo può diventare molto oneroso per organizzazioni che devono mantenere decine di migliaia di sistemi su diverse installazioni di computer.

Figura 1.33 Tecnologie software.

continua

Tecnologia	Descrizione
	L'approccio SaaS fa sì che il software venga eseguito su server remoti in Internet. Quando il server è aggiornato, tutti i clienti nel mondo hanno a disposizione le nuove capacità (non occorre alcuna installazione locale: si accede al server tramite un browser). I browser sono facilmente portabili, così si possono eseguire le stesse applicazioni su un'ampia varietà di computer da qualsiasi parte del mondo. Salesforce.com, Google, Office Live e Windows Live di Microsoft offrono tutti SaaS.
PaaS (Platform as a Service)	Platform as a Service (PaaS) fornisce come servizio sul web una piattaforma di calcolo per sviluppare ed eseguire applicazioni, al posto dell'installazione di strumenti ad hoc sul proprio computer. Fra i fornitori di PaaS vi sono Google App Engine, Amazon EC2 e Windows Azure™.
Cloud computing	SaaS e PaaS sono esempi di cloud computing . È possibile utilizzare il software e i dati memorizzati nel “cloud” – ovvero accessibili via Internet su computer (o server) remoti e disponibili a richiesta – piuttosto che averli memorizzati localmente sul proprio desktop, notebook o dispositivo mobile. Questo consente di aumentare o diminuire le risorse di calcolo per soddisfare le proprie esigenze in ogni momento: una soluzione più conveniente rispetto all'acquisto di hardware per fornire spazio di memoria e potenza di elaborazione sufficienti per soddisfare gli occasionali picchi di richiesta. Il cloud computing inoltre consente di risparmiare denaro spostando sul provider del servizio l'onere di gestione delle applicazioni (come installazione e aggiornamento del software, sicurezza, backup e <i>disaster recovery</i>).
SDK (Software Development Kit)	I Software Development Kit (SDK) forniscono gli strumenti e la documentazione usati dagli sviluppatori per realizzare applicazioni.

Figura 1.33 Tecnologie software.

Il software è complesso. Grandi applicazioni software dedicate al mondo reale possono richiedere molti mesi o addirittura anni per lo sviluppo e l'implementazione. Quando i prodotti software di grandi dimensioni sono in fase di sviluppo, in genere vengono messi a disposizione delle comunità di utenti con una serie progressiva di versioni, ognuna delle quali più completa e raffinata della precedente (Figura 1.34).

Versione	Descrizione
Alpha	Il software <i>alpha</i> è una prima versione di un prodotto software, ancora in fase di sviluppo attivo. Le versioni alpha sono spesso piene di errori, incomplete e instabili e sono distribuite a un numero relativamente modesto di sviluppatori, per testare nuove caratteristiche, ricevere presto feedback, ecc.

Figura 1.34 Terminologia relativa al rilascio dei prodotti software.

continua

Versione	Descrizione
Beta	Le versioni <i>beta</i> sono distribuite a un numero maggiore di sviluppatori verso la fine del processo di sviluppo, dopo che è stata corretta la maggior parte dei difetti principali e le nuove caratteristiche sono quasi complete. Il software beta è più stabile, ma ancora soggetto a cambiamenti.
Release candidate	Un <i>release candidate</i> (candidato al rilascio) è una versione generalmente <i>completa riguardo alle caratteristiche</i> , (per lo più) libera da difetti e pronta all'uso da parte della comunità, la quale a sua volta fornisce un ambiente eterogeneo di testing (il software viene usato su sistemi differenti, con limitazioni varie e per una varietà di scopi).
Rilascio finale	Ogni difetto che compare nel candidato al rilascio viene corretto e alla fine il prodotto finale è rilasciato al pubblico. Le compagnie di software distribuiscono spesso nuovi aggiornamenti su Internet.
Continuous beta	Il software che viene sviluppato usando questo approccio generalmente non ha numeri di versione (es. il motore di ricerca di Google o Gmail). È installato nel cloud (non installato sui vostri computer) ed è costantemente in evoluzione in modo che gli utenti abbiano sempre la versione più recente.

Figura 1.34 Terminologia relativa al rilascio dei prodotti software.

1.13 Mantenersi aggiornati sulle tecnologie dell'informazione

La Figura 1.35 elenca le principali pubblicazioni in ambito tecnico e aziendale che vi aiuteranno a rimanere aggiornati con le ultime notizie, tendenze e tecnologie. Potete trovare anche un elenco sempre aggiornato di Resource Center relativi a Internet e al web al sito www.deitel.com/ResourceCenters.html.

Pubblicazione	URL
AllThingsD	allthingsd.com
Bloomberg BusinessWeek	www.businessweek.com
CNET	news.cnet.com
Communications of the ACM	cacm.acm.org
Computerworld	www.computerworld.com
Engadget	www.engadget.com
eWeek	www.eweb.com
Fast Company	www.fastcompany.com
Fortune	money.cnn.com/magazines/fortune

Figura 1.35 Pubblicazioni tecniche e di tipo business.*continua*

Pubblicazione	URL
GigaOM	gigaom.com
Hacker News	news.ycombinator.com
IEEE Computer Magazine	www.computer.org/portal/web/computingnow/computer
InfoWorld	www.infoworld.com
Mashable	mashable.com
PCWorld	www.pcworld.com
SD Times	www.sdtimes.com
Slashdot	slashdot.org
Stack Overflow	stackoverflow.com
Techcrunch	techcrunch.com
Technology Review	technologyreview.com
The Next Web	thenextweb.com
The Verge	www.theverge.com
Wired	www.wired.com

Figura 1.35 Pubblicazioni tecniche e di tipo business.

Esercizi di autovalutazione

1.1 Riempite gli spazi vuoti in ognuna delle seguenti istruzioni:

- a) I computer elaborano i dati sotto il controllo di sequenze di istruzioni chiamate _____.
- b) Le unità logiche fondamentali del computer sono _____, _____, _____, _____, _____ e _____.
- c) I tre tipi di linguaggi trattati nel capitolo sono _____, _____ e _____.
- d) I programmi che traducono nel linguaggio macchina programmi in un linguaggio di alto livello sono chiamati _____.
- e) _____ è un sistema operativo per dispositivi mobili basato sul kernel Linux e su Java.
- f) Un _____ software è generalmente una versione completa, (presumibilmente) priva di difetti e pronta all'uso da parte della comunità.
- g) Wii Remote, così come molti smartphone, utilizza un _____ che permette al dispositivo di rispondere al movimento.
- h) Il C è diffusamente noto come il linguaggio di sviluppo del sistema operativo _____.
- i) _____ è il nuovo linguaggio di programmazione per lo sviluppo di applicazioni iOS e Mac.

- 1.2 Riempite gli spazi vuoti in ognuna delle seguenti frasi riguardanti l’ambiente C.
- I programmi in C sono normalmente scritti su un computer usando un programma _____.
 - In un sistema in C, un programma detto _____ viene eseguito automaticamente prima che inizi la fase di traduzione.
 - I due tipi più comuni di direttive per il preprocessore sono _____ e _____.
 - Il programma _____ combina l’output del compilatore con varie funzioni di libreria per produrre un’immagine eseguibile.
 - Il programma _____ trasferisce l’immagine eseguibile dal disco alla memoria.

Risposte agli esercizi di autovalutazione

- a) programmi. b) unità di input, unità di output, unità di memoria, unità di elaborazione centrale, unità aritmetica e logica, unità di memoria secondaria. c) linguaggi macchina, linguaggi assemblatori, linguaggi ad alto livello. d) compilatori. e) Android. f) release candidate. g) accelerometro. h) UNIX. i) Swift.
- a) editor. b) preprocessore. c) inclusione di altri file nel file da compilare ed esecuzione di varie sostituzioni nel testo. d) linker. e) loader.

Esercizi

- Classificate ognuno dei seguenti elementi o come hardware o come software:
 - CPU
 - compilatore C++
 - ALU
 - preprocessore C++
 - unità di input
 - un programma editor
- Riempite gli spazi vuoti in ognuna delle seguenti asserzioni:
 - L’unità logica che riceve informazioni dall’esterno del computer per l’utilizzo da parte del computer si chiama _____.
 - Il processo che mette in grado il computer di risolvere un problema è chiamato _____.
 - Il _____ è un tipo di linguaggio per computer che usa abbreviazioni simili all’inglese per le istruzioni nel linguaggio macchina.
 - _____ è l’unità logica che invia informazioni già elaborate dal computer a diversi dispositivi in modo che possano essere utilizzate all’esterno del computer.
 - _____ e _____ sono unità logiche del computer che conservano le informazioni.
 - _____ è l’unità logica del computer che esegue i calcoli.
 - _____ è l’unità logica del computer preposta a prendere decisioni logiche.
 - I linguaggi _____ sono più idonei per i programmati per scrivere programmi velocemente e con facilità.
 - L’unico linguaggio che un computer comprende direttamente è chiamato _____ di quel computer.
 - La _____ è un’unità logica del computer che coordina le attività di tutte le altre unità logiche.

1.5 Riempite gli spazi vuoti in ognuna delle seguenti affermazioni:

- a) _____ è attualmente usato per sviluppare applicazioni aziendali su larga scala, aumentare la funzionalità dei server del web, fornire applicazioni per i dispositivi di largo consumo e per molti altri scopi.
- b) _____ inizialmente divenne molto noto come il linguaggio di sviluppo del sistema operativo UNIX.
- c) Il linguaggio di programmazione _____ è stato sviluppato da Bjarne Stroustrup nei primi anni Ottanta presso i Laboratori Bell.

1.6 Analizzate il significato di ognuno dei seguenti nomi:

- a) `stdin`
- b) `stdout`
- c) `stderr`

1.7 Perché oggi così tanta attenzione è focalizzata sulla programmazione orientata agli oggetti?

1.8 (*Aspetti negativi di Internet*) Oltre ai loro numerosi vantaggi, Internet e il web hanno diversi lati negativi, come problemi riguardanti la privacy, furti di identità, spam e virus. Ricercate alcuni degli aspetti negativi di Internet. Elencate cinque problemi e descrivete cosa si potrebbe fare per cercare di risolverli.

Introduzione alla programmazione nel linguaggio C



OBIETTIVI

- Scrivere semplici programmi in C
- Usare semplici istruzioni di input e output
- Usare i tipi di dati fondamentali
- Apprendere i concetti relativi alla memoria di un computer
- Usare operatori aritmetici
- Imparare l'ordine di precedenza degli operatori aritmetici
- Scrivere semplici istruzioni per prendere decisioni
- Introdurre alle pratiche per una programmazione sicura in C

2.1 Introduzione

Il linguaggio C facilita un approccio strutturato e disciplinato alla progettazione di programmi per computer. In questo capitolo introdurremo la programmazione in C e presenteremo diversi esempi che illustrano molte caratteristiche importanti del C. Ciascun esempio verrà analizzato un'istruzione per volta. Nei Capitoli 3 e 4 presenteremo un'introduzione alla programmazione strutturata in C. Useremo poi l'approccio strutturato per tutto il resto del testo. Il Paragrafo 2.7 è il primo di molti paragrafi “Programmazione sicura in C” nel corso del manuale.

2.2 Un semplice programma in C: stampare una riga di testo

Il C utilizza alcune notazioni che possono apparire strane a chi non ha esperienza di programmazione. Cominciamo a considerare un semplice programma in C: il nostro primo esempio stampa una riga di testo. Il programma e il suo output sullo schermo sono mostrati nella Figura 2.1.

```
1 // Fig. 2.1: fig02_01.c
2 // Un primo programma in C.
3 #include <stdio.h>
4
5 // la funzione main inizia l'esecuzione del programma
6 int main( void )
7 {
8     printf( "Welcome to C!\n" );
9 } // fine della funzione main
```

```
Welcome to C!
```

Figura 2.1 Un primo programma in C.

Commenti

Pur essendo semplice, questo programma illustra diverse caratteristiche importanti del linguaggio C. Le righe 1 e 2

```
// Fig. 2.1: fig02_01.c
// Un primo programma in C.
```

iniziano con // per indicare che queste due righe sono **commenti**. Inserite i commenti per **documentare i programmi** e migliorarne la leggibilità. I commenti non portano il computer a compiere alcuna azione durante l'esecuzione del programma. I commenti sono *ignorati* dal compilatore C e *non* provocano la generazione di alcun codice in linguaggio macchina. I commenti precedenti descrivono semplicemente il numero della figura, il nome del file e l'obiettivo del programma. I commenti aiutano anche altre persone a leggere e a capire il vostro programma.

Potete usare anche **commenti multilinea** /*...*/ in cui ogni cosa compresa tra /* nella prima riga e */ alla fine dell'ultima è un commento. Sono preferibili commenti con // perché sono più brevi ed eliminano gli errori comuni di programmazione che possono capitare con commenti /*...*/, specialmente quando la chiusura */ è omessa.

Direttiva #include per il preprocessore

La riga 3

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

è un'istruzione per il **preprocessore C**. Le righe che cominciano con # sono elaborate dal preprocessore *prima* della compilazione. La riga 3 dice al preprocessore di includere nel programma i contenuti del **file di intestazione** (header) **di input/output standard** (**<stdio.h>**). Il file di intestazione contiene informazioni utilizzate dal compilatore durante la compilazione delle chiamate a funzioni della libreria di input/output standard come printf (riga 8). Spiegheremo più dettagliatamente i contenuti dei file di intestazione nel Capitolo 5.

Righe vuote e caratteri di spaziatura

La riga 4 è semplicemente una riga vuota. Usate righe vuote e i caratteri di spazio e di tabulazione (cioè “tab”) per rendere i programmi più leggibili. Questi caratteri sono noti come **caratteri di spaziatura**. I caratteri di spaziatura sono normalmente ignorati dal compilatore.

La funzione main

La riga 6

```
int main( void )
```

è parte di ogni programma in C. Le parentesi dopo il `main` indicano che `main` è un blocco costituenti di un programma, chiamato **funzione**. I programmi in C contengono una o più funzioni, una delle quali *deve* essere proprio `main`. Ciascun programma in C inizia l'esecuzione dalla funzione `main`. Le funzioni possono *restituire* informazioni. La parola chiave `int` alla sinistra di `main` indica che `main` “restituisce” un valore intero (numero intero). Spiegheremo cosa significa per una funzione “restituire un valore” quando vi mostreremo come creare le vostre funzioni nel Capitolo 5. Per ora includete semplicemente la parola chiave `int` alla sinistra di `main` in ognuno dei vostri programmi.

Le funzioni possono anche *ricevere* informazioni quando vengono eseguite. Il `void` qui tra parentesi vuol dire che `main` *non* riceve alcuna informazione. Nel Capitolo 14 mostreremo un esempio di `main` che riceve informazioni.



Buona pratica di programmazione 2.1

Ogni funzione deve essere preceduta da un commento che ne descrive l'obiettivo.

Una **parentesi graffa sinistra**, `{`, inizia il **corpo** di ogni funzione (riga 7). Una corrispondente **parentesi graffa destra**, `}`, termina ogni funzione (riga 9). Questa coppia di parentesi graffe e la porzione del programma fra le parentesi è chiamata *blocco*. Il blocco è un importante costrutto sintattico in C.

Un'istruzione di output

La riga 8

```
printf( "Welcome to C!\n" );
```

fa compiere un'**azione** al computer, ossia fa stampare sullo schermo la **stringa** di caratteri compresa tra le virgolette. Una stringa è talvolta chiamata **stringa di caratteri**, **messaggio** o **letterale**. L'intera riga, comprendente la funzione `printf` (la “f” sta per “formattato”), il suo **argomento** all'interno delle parentesi e il punto e virgola `(;)`, è chiamata **istruzione**. Ogni istruzione deve terminare con un punto e virgola (noto anche come **terminatore dell'istruzione**). Quando la precedente istruzione `printf` viene eseguita, essa stampa sullo schermo il messaggio `Welcome to C!` I caratteri, di norma, vengono stampati così come appaiono nell'istruzione `printf` tra le doppie virgolette.

Sequenze di escape

Notate che i caratteri `\n` non sono stati stampati sullo schermo. Il carattere di backslash (`\`, barra all'indietro) è detto **carattere di escape**. Esso indica che `printf` è tenuta a fare qualcosa fuori dall'ordinario. Quando incontra un backslash in una stringa, il compilatore guarda in avanti al carattere successivo e lo combina con il backslash per formare una **sequenza di escape**. La sequenza di escape `\n` è detta **newline** (nuova riga). Quando `\n` appare nella stringa argomento di una `printf`, il cursore viene posizionato all'inizio della riga successiva sullo schermo. Alcune comuni sequenze di escape sono elencate nella Figura 2.2.

Sequenza di escape	Descrizione
\n	Nuova riga. Posiziona il cursore all'inizio della riga successiva.
\t	Tab orizzontale. Sposta il cursore alla successiva tabulazione.
\a	Alert. Produce un suono o un allarme visibile senza cambiare la posizione corrente del cursore.
\\	Backslash. Inserisce un carattere di backslash in una stringa.
\"	Doppi virgolette. Inserisce un carattere di doppie virgolette in una stringa.

Figura 2.2 Alcune comuni sequenze di escape.

Poiché il backslash ha un significato speciale in una stringa, cioè il compilatore lo riconosce come un carattere di escape, usiamo un doppio backslash (\\) per collocarne uno singolo in una stringa. Stampare le doppie virgolette costituisce anche un problema, perché esse segnano i confini di una stringa (tali virgolette non vengono stampate). Usando la sequenza di escape \" in una stringa argomento di printf, indichiamo che printf deve stampare proprio le doppie virgolette. La parentesi graffa destra, }, (riga 9) indica che è stata raggiunta la fine della funzione main.



Buona pratica di programmazione 2.2

Aggiungete un commento alla riga contenente la parentesi graffa destra, }, che chiude ciascuna funzione, compresa main.

Diciamo che printf fa compiere un'azione al computer. Durante l'esecuzione, qualsiasi programma compie diverse azioni e prende decisioni. Il Paragrafo 2.6 prenderà in esame le decisioni. Il Capitolo 3 approfondirà questo modello di azione/decisione nell'ambito della programmazione.

Il linker e gli eseguibili

Le funzioni della Libreria Standard come printf e scanf non sono parti del linguaggio di programmazione C. Ad esempio, il compilatore non è in grado di trovare un errore di ortografia in printf o scanf. Quando il compilatore compila un'istruzione printf, introduce semplicemente uno spazio nel programma oggetto per una "chiamata" alla funzione della libreria. Ma il compilatore non sa dove sono le funzioni della libreria, mentre chi lo sa è il linker. Quando il linker è in esecuzione, localizza le funzioni della libreria e inserisce le chiamate appropriate a queste funzioni nel programma oggetto. A questo punto il programma oggetto è completo e pronto per essere eseguito. Per questo motivo, il programma elaborato dal linker è chiamato eseguibile. Se il nome della funzione è scritto male, il linker scoprirà l'errore, perché non sarà in grado di collegare il nome nel programma in C con il nome di una qualsiasi funzione conosciuta nelle librerie.



Errore comune di programmazione 2.1

Scrivere in un programma print anziché printf per indicare la funzione di output.



Buona pratica di programmazione 2.3

Fate rientrare a destra il testo dell'intero corpo di ciascuna funzione con un livello di indentazione (raccomandiamo tre spazi) all'interno delle parentesi graffe che lo delimitano. Questa indentazione mette in risalto la struttura funzionale dei programmi e aiuta a renderli più leggibili.



Buona pratica di programmazione 2.4

Stabilite una convenzione per l'entità dell'indentazione che preferite e poi applicatela uniformemente. Il tasto tab può essere utilizzato per effettuare le indentazioni, ma le tabulazioni possono variare. Le guide stilistiche professionali spesso raccomandano di utilizzare spazi anziché tabulazioni.

Uso di diversi printf

La funzione `printf` è in grado di stampare `Welcome to C!` in tanti modi diversi. Ad esempio, il programma della Figura 2.3 produce lo stesso output del programma della Figura 2.1. Questo funziona perché ogni `printf` riprende a stampare da dove la `printf` precedente ha completato la stampa. La prima `printf` (riga 8) stampa `Welcome` seguito da uno spazio (ma senza un carattere di newline), e la seconda `printf` (riga 9) inizia a stampare sulla stessa riga immediatamente dopo lo spazio.

```

1 // Fig. 2.3: fig02_03.c
2 // Stampare su una riga con due istruzioni printf.
3 #include <stdio.h>
4
5 // la funzione main inizia l'esecuzione del programma
6 int main( void )
7 {
8     printf( "Welcome " );
9     printf( "to C!\n" );
10 } // fine della funzione main

```

Welcome to C!

Figura 2.3 Stampare su una riga con due istruzioni `printf`.

Una `printf` può stampare *diverse* righe usando ulteriori caratteri di newline come nella Figura 2.4. Ogni volta che si incontra la sequenza di escape `\n` (newline), l'output continua all'inizio della riga successiva.

```

1 // Fig. 2.4: fig02_04.c
2 // Stampare diverse righe con un singolo printf.
3 #include <stdio.h>
4
5 // la funzione main inizia l'esecuzione del programma
6 int main( void )
7 {
8     printf( "Welcome\n to\n C!\n" );
9 } // fine della funzione main

```

Welcome
to
C!

Figura 2.4 Stampare diverse righe con un singolo `printf`.

2.3 Un altro semplice programma in C: addizionare due interi

Il nostro programma successivo usa la funzione `scanf` della Libreria Standard per ricevere due valori interi scritti da un utente sulla tastiera, calcola la somma di questi valori e stampa il risultato usando `printf`. Il programma e un esempio di output sono mostrati nella Figura 2.5. [Nel dialogo di input/output della Figura 2.5 evidenziamo in grassetto i numeri introdotti dall'utente.]

```
1 // Fig. 2.5: fig02_05.c
2 // Programma per l'addizione.
3 #include <stdio.h>
4
5 // la funzione main inizia l'esecuzione del programma
6 int main( void )
7 {
8     int integer1; // primo numero inserito dall'utente
9     int integer2; // secondo numero inserito dall'utente
10
11    printf( "Enter first integer\n" ); // prompt
12    scanf( "%d", &integer1 ); // legge un intero
13
14    printf( "Enter second integer\n" ); // prompt
15    scanf( "%d", &integer2 ); // legge un intero
16
17    int sum; // variabile nella quale viene memorizzata la somma
18    sum = integer1 + integer2; // assegna il totale a sum
19
20    printf( "Sum is %d\n", sum ); // stampa la somma
21 } // fine della funzione main
```

```
Enter first integer
45
Enter second integer
72
Sum is 117
```

Figura 2.5 Programma per l'addizione.

Il commento nelle righe 1–2 spiega l'obiettivo del programma. Come affermato in precedenza, ogni programma inizia l'esecuzione con `main`. La parentesi graffa sinistra `{` (riga 7) segna l'inizio del corpo di `main` e la corrispondente parentesi graffa destra `}` (riga 21) segna la fine di `main`.

Variabili e definizioni di variabili

Le righe 8–10

```
int integer1; // primo numero inserito dall'utente
int integer2; // secondo numero inserito dall'utente
```

sono **definizioni**. I nomi `integer1`, `integer2` e `sum` sono nomi di **variabili**, locazioni in memoria dove si possono memorizzare i valori che verranno utilizzati dal programma. Queste definizioni

specificano che le variabili `integer1`, `integer2` e `sum` sono di tipo `int`, il che significa che avranno valori **interi**, cioè numeri interi come 7, -11, 0, 31914 e simili.

Definire le variabili prima che siano utilizzate

Tutte le variabili devono essere definite con un nome e un tipo di dato *prima* di poter essere usate in un programma. Il C standard permette di collocare *dovunque* dentro `main` ogni definizione di variabile prima del primo uso di quella variabile nel codice (sebbene alcuni vecchi compilatori non lo consentano). Vedrete in seguito perché sia opportuno definire le variabili *in prossimità* del loro primo utilizzo.

Definire più variabili dello stesso tipo in un'unica istruzione

Le definizioni precedenti avrebbero potuto essere combinate in una singola definizione come segue:

```
int integer1, integer2;
```

ma questo avrebbe reso difficile associare i commenti con ciascuna delle variabili, come abbiamo fatto nelle righe 8–9.

Identificatori e maiuscolo/minuscolo

Il nome di una variabile in C può essere un qualunque **identificatore** valido. Un identificatore è una serie di caratteri, consistenti in lettere, cifre e trattini (`_`), che *non* comincia con una cifra. Il C è **sensibile all'uso del carattere maiuscolo/minuscolo**: le lettere maiuscole e minuscole sono *differenti* in C, così `a1` e `A1` sono identificatori *differenti*.



Errore comune di programmazione 2.2

Usare una lettera maiuscola quando se ne deve usare una minuscola (ad esempio scrivere `Main` invece di `main`).



Prevenzione di errori 2.1

Evitare di usare come primo carattere di un identificatore il trattino (`_`) per prevenire conflitti con gli identificatori generati dal compilatore e con gli identificatori della Libreria Standard.



Buona pratica di programmazione 2.5

Scegliere nomi significativi per le variabili aiuta a rendere un programma auto-dокументato e quindi a ridurre la necessità di commenti.



Buona pratica di programmazione 2.6

La prima lettera di un identificatore usato come semplice nome di una variabile deve essere minuscola. Nel seguito del testo assegneremo uno speciale significato agli identificatori che cominciano con una lettera maiuscola e a quelli che usano tutte lettere maiuscole.



Buona pratica di programmazione 2.7

I nomi di variabili costituiti da più parole possono essere d'aiuto per rendere un programma più leggibile. Separate le parole con trattini come `in total_commissions`, o, se scrivete le parole attaccate, cominciate ogni parola dopo la prima con una lettera maiuscola, come `in totalCommissions`. L'ultimo stile – spesso chiamato notazione a cammello perché l'alternarsi di lettere maiuscole e minuscole ricorda la silhouette di un cammello – viene preferito.

Messaggi di prompting

La riga 11

```
printf( "Enter first integer\n" ); // prompt
```

stampa in uscita il letterale "Enter first integer" e posiziona il cursore all'inizio della riga successiva. Questo messaggio è chiamato **prompt** (letteralmente “richiesta di comandi”) perché dice all'utente di compiere una specifica azione.

La funzione `scanf` e gli input formattati

La riga 12

```
scanf( "%d", &integer1 ); // legge un intero
```

usa `scanf` (la “f” sta per “formattato”) per ottenere un valore dall'utente. La funzione legge dallo *standard input* che solitamente è la tastiera.

Questa `scanf` ha due argomenti, `%d` e `integer1`. Il primo, la **stringa di controllo del formato**, indica il *tipo* di dato che deve essere inserito dall'utente. Lo **specificatore di conversione** `%d` indica che il dato deve essere un intero (la lettera `d` sta per “decimale intero”). Il `%` in questo contesto è trattato da `scanf` (e da `printf`, come vedremo) come un carattere speciale con cui inizia uno specificatore di conversione.

Il secondo argomento di `scanf` inizia con il simbolo `&` – chiamato **operatore di indirizzo** – seguito dal nome della variabile. Il simbolo `&`, se combinato con il nome della variabile, comunica a `scanf` la locazione (o l'indirizzo) in memoria in cui è contenuta la variabile `integer1`. Il computer quindi memorizza il valore che l'utente inserisce per `integer1` in quella locazione. L'uso del simbolo `&` causa spesso confusione ai programmati inesperti o a coloro che hanno programmato in altri linguaggi che non richiedono questa notazione. Per adesso ricordate soltanto di far precedere ciascuna variabile in ogni chiamata di `scanf` con il simbolo `&`. Alcune eccezioni a questa regola saranno esaminate nei Capitoli 6 e 7. L'uso del simbolo `&` diverrà chiaro dopo che avremo studiato i *puntatori* nel Capitolo 7.



Buona pratica di programmazione 2.8

Lasciate uno spazio dopo ogni virgola (,) per rendere i programmi più leggibili.

Quando il computer esegue la funzione `scanf` di cui sopra, aspetta che l'utente inserisca un valore per la variabile `integer1`. L'utente risponde scrivendo un intero, poi premendo il **tasto Invio** per inviare il numero al computer. Il computer quindi assegna questo numero, o valore, alla variabile `integer1`. Qualunque riferimento successivo a `integer1` in questo programma userà questo stesso valore. Le funzioni `printf` e `scanf` facilitano l'interazione tra l'utente e il computer. Questa interazione assomiglia a un dialogo ed è spesso chiamata **elaborazione interattiva**.

Prompt e inserimento del secondo intero

La riga 14

```
printf( "Enter second integer\n" ); // prompt
```

stampa sullo schermo il messaggio `Enter second integer`, poi posiziona il cursore all'inizio della riga successiva. Anche questa `printf` chiede all'utente di compiere un'azione. La riga 15

```
scanf( "%d", &integer2 ); // legge un intero
```

ottiene dall'utente un valore per la variabile `integer2`.

Definire la variabile sum

La riga 17

```
int sum; // variabile nella quale viene memorizzata sum
```

definisce la variabile `sum` di tipo `int` appena prima del suo utilizzo nella riga 18.

Istruzione di assegnazione

L'istruzione di assegnazione nella riga 18

```
sum = integer1 + integer2; // assegna il totale a sum
```

calcola il totale delle variabili `integer1` e `integer2` e assegna il risultato alla variabile `sum` usando l'**operatore di assegnazione** `=`. L'istruzione è letta come “a `sum` è assegnato il valore dell'espressione `integer1 + integer2`”. La maggior parte dei calcoli viene eseguita nelle istruzioni di assegnazione. L'operatore `=` e l'operatore `+` sono chiamati operatori *binari* poiché ognuno ha *due operandi*. I due operandi dell'operatore `+` sono `integer1` e `integer2`. I due operandi dell'operatore `=` sono `sum` e il valore dell'espressione `integer1 + integer2`.

**Buona pratica di programmazione 2.9**

Lasciate spazi su entrambi i lati di un operatore binario. Questo fa sì che l'operatore sia in evidenza e rende il programma più leggibile.

**Errore comune di programmazione 2.3**

Un calcolo in un'istruzione di assegnazione deve essere sul lato destro dell'operatore `=`. È un errore di compilazione mettere un calcolo sul lato sinistro di un operatore di assegnazione.

Stampare con una stringa di controllo del formato

La riga 20

```
printf( "Sum is %d\n", sum ); // stampa la somma
```

chiama la funzione `printf` per stampare il letterale `Sum is` seguito dal valore numerico della variabile `sum` sullo schermo. Questa `printf` ha due argomenti, `"Sum is %d\n"` e `sum`. Il primo è la stringa di controllo del formato. Essa contiene alcuni caratteri da stampare esattamente e lo specifikatore di conversione `%d` che indica che sarà stampato un intero. Il secondo argomento specifica il

valore da stampare. Notate che lo specificatore di conversione per un intero è lo stesso sia in `printf` che in `scanf` (ciò vale per la maggior parte dei tipi di dati in C).

Combinare la definizione di una variabile e un'istruzione di assegnazione

È possibile assegnare un valore a una variabile nella sua definizione (questo è conosciuto come **inizializzazione** della variabile). Per esempio, le righe 17–18 possono essere combinate nell'istruzione

```
int sum = integer1 + integer2; // assegna il totale a sum
```

la quale somma `integer1` e `integer2`, poi memorizza il risultato nella variabile `sum`.

Calcoli all'interno delle istruzioni printf

I calcoli possono anche essere eseguiti all'interno delle istruzioni `printf`. Per esempio, le righe 17–20 possono essere sostituite con l'istruzione

```
printf( "Sum is %d\n", integer1 + integer2 );
```

nel qual caso la variabile `sum` non è necessaria.



Errore comune di programmazione 2.4

Dimenticare di far precedere una variabile in un'istruzione `scanf` dal simbolo `&`, quando invece è necessario farlo, provoca un errore al momento dell'esecuzione. Su molti sistemi questo causa un “errore di segmentazione” o una “violazione di accesso”. Un simile errore si verifica quando il programma dell'utente tenta di accedere a una parte della memoria del computer per la quale non ha privilegi d'accesso. La causa precisa di questo errore sarà spiegata nel Capitolo 7.



Errore comune di programmazione 2.5

Far precedere una variabile inclusa in un'istruzione `printf` dal simbolo `&` quando, invece, non bisognerebbe farlo.

2.4 Concetti relativi alla memoria

Nomi di variabili come `integer1`, `integer2` e `sum` corrispondono in realtà a locazioni nella memoria del computer. Ogni variabile ha un nome, un **tipo** e un **valore**.

Nel programma per l'addizione della Figura 2.5, quando l'istruzione (riga 12)

```
scanf( "%d", &integer1 ); // legge un intero
```

viene eseguita, il valore inserito dall'utente viene posto in una locazione di memoria alla quale è stato assegnato il nome `integer1`. Supponete che l'utente inserisca il numero 45 come valore per `integer1`. Il computer porrà il valore 45 nella locazione `integer1`, come mostrato nella Figura 2.6. Ogni volta che un valore è posto in una locazione di memoria, tale valore *sostituisce* quello precedente in quella locazione e il valore precedente va perso; per tale motivo, questo processo si dice **distruttivo**.

integer1	45
----------	----

Figura 2.6 Locazione di memoria che mostra il nome e il valore di una variabile.

Tornando al nostro programma per l'addizione, quando l'istruzione (riga 15)

```
scanf( "%d", &integer2 ); // legge un intero
```

viene eseguita, supponete che l'utente inserisca il valore 72. Questo valore è posto nella locazione `integer2` e la memoria appare come nella Figura 2.7. Queste locazioni non sono necessariamente adiacenti.

integer1	45
integer2	72

Figura 2.7 Locazioni di memoria dopo che entrambe le variabili hanno ricevuto i valori in ingresso.

Una volta che il programma ha ottenuto i valori per `integer1` e `integer2`, esso addiziona questi valori e memorizza il totale nella variabile `sum`. L'istruzione (riga 18)

```
sum = integer1 + integer2; // assegna il totale a sum
```

che esegue l'addizione *sostituisce* anche qualsiasi valore che era stato memorizzato in precedenza in `sum`. Questo avviene quando il totale calcolato di `integer1` e `integer2` è posto nella locazione `sum` (distruggendo il valore già in `sum`). Dopo il calcolo di `sum`, la memoria appare come nella Figura 2.8. I valori di `integer1` e `integer2` rimangono esattamente come erano *prima* di essere usati nel calcolo. Durante il calcolo sono stati usati, ma non distrutti. Pertanto, quando un valore viene semplicemente *letto* dalla locazione di memoria, il processo si dice **non distruttivo**.

integer1	45
integer2	72
sum	117

Figura 2.8 Locazioni di memoria dopo un calcolo.

2.5 Aritmetica in C

La maggior parte dei programmi in C esegue calcoli usando gli **operatori aritmetici** del C (Figura 2.9). Notate l'uso di vari simboli speciali non usati comunemente in algebra. L'**asterisco (*)** indica la *moltiplicazione* e il **segno di percentuale (%)** indica l'*operatore di resto*, che viene introdotto di seguito. In algebra, per moltiplicare a per b , mettiamo semplicemente l'uno accanto all'altro questi nomi di variabile costituiti da singole lettere, come in ab . Se facessimo questo in C, `ab` sarebbe

interpretato come un nome singolo di due lettere (o identificatore). Quindi il C (così come molti altri linguaggi di programmazione) richiede che la moltiplicazione sia indicata esplicitamente usando l'operatore *, come in `a * b`. Gli operatori aritmetici sono tutti operatori *binari*. Ad esempio, l'espressione `3 + 7` contiene l'operatore binario + e gli operandi 3 e 7.

Operazione in C	Operatore aritmetico	Espressione algebrica	Espressione in C
Addizione	+	$f + 7$	<code>f + 7</code>
Sottrazione	-	$p - c$	<code>p - c</code>
Moltiplicazione	*	bm	<code>b * m</code>
Divisione	/	x/y o $\frac{x}{y}$ o $x \div y$	<code>x / y</code>
Resto	%	$r \bmod s$	<code>r % s</code>

Figura 2.9 Operatori aritmetici.

Divisione intera e operatore di resto

La **divisione intera** restituisce un risultato intero. Ad esempio, l'espressione `7 / 4` restituisce il valore 1 e l'espressione `17 / 5` restituisce il valore 3. Il C ha l'**operatore di resto**, %, che calcola il *resto* di una divisione intera. L'operatore di resto è un operatore intero che può essere usato soltanto con operandi interi. L'espressione `x % y` calcola il resto della divisione di `x` per `y`. Così, `7 % 4` restituisce il valore 3 e `17 % 5` restituisce il valore 2. Esamineremo in seguito molte interessanti applicazioni dell'operatore di resto.



Errore comune di programmazione 2.6

Un tentativo di dividere per zero porta a un risultato indefinito sui computer e generalmente provoca un errore irreversibile, ossia un errore che causa l'interruzione immediata di un programma, senza che questo porti a termine con successo il suo lavoro. Gli errori non irreversibili permettono ai programmi di completare l'esecuzione, producendo spesso risultati scorretti.

Espressioni aritmetiche in forma lineare

Le espressioni aritmetiche in C devono essere scritte in **forma lineare** per facilitare l'inserimento di programmi nel computer. Così, espressioni come "a diviso b" devono essere scritte come `a/b`, in modo che tutti gli operatori e gli operandi compaiano in una configurazione lineare. La notazione algebrica

$$\frac{a}{b}$$

non è generalmente accettabile per i compilatori, sebbene alcuni pacchetti software specifici tollerino una notazione più naturale per le espressioni matematiche complesse.

Parentesi per raggruppare sottoespressioni

Le parentesi sono usate nelle espressioni in C allo stesso modo che nelle espressioni algebriche. Ad esempio, per moltiplicare per `a` la quantità `b + c`, scriviamo `a * (b + c)`.

Regole di precedenza degli operatori

Il C applica gli operatori nelle espressioni aritmetiche in una precisa sequenza, determinata dalle seguenti **regole di precedenza degli operatori**, che generalmente sono le stesse di quelle dell'algebra:

1. Gli operatori nelle espressioni contenute entro una coppia di parentesi sono applicati per primi. Le parentesi si considerano al “massimo livello di precedenza”. In caso di **parentesi annidate**, come

((a + b) + c)

gli operatori nella coppia di parentesi *più interne* sono applicati per primi.

2. Le operazioni di moltiplicazione, divisione e resto sono calcolate subito dopo. Se un'espressione contiene diverse operazioni di moltiplicazione, divisione e resto, il calcolo procede da sinistra a destra. Si dice che la moltiplicazione, la divisione e il resto hanno lo stesso livello di precedenza.
3. Segue il calcolo delle operazioni di addizione e sottrazione. Se un'espressione contiene diverse operazioni di addizione e sottrazione, il calcolo procede da sinistra a destra. L'addizione e la sottrazione hanno anche lo stesso livello di precedenza, che è più basso di quello delle operazioni di moltiplicazione, divisione e resto.
4. L'operatore di assegnazione (=) è valutato per ultimo.

Le regole di precedenza degli operatori specificano l'ordine che viene usato per calcolare le espressioni in C.¹ Quando diciamo che il calcolo procede da sinistra a destra, ci riferiamo all'**associatività** degli operatori. Vedremo che alcuni operatori sono associativi da destra a sinistra. La Figura 2.10 sintetizza queste regole di precedenza per gli operatori che abbiamo visto finora.

Operatore(i)	Operazione(i)	Ordine di valutazione (precedenza)
()	Parentesi	Valutate per prime. Se le parentesi sono annidate, l'espressione nella coppia <i>più interna</i> è calcolata per prima. Se vi sono diverse coppie di parentesi “allo stesso livello” (cioè non annidate), queste sono calcolate da sinistra a destra.
*	Moltiplicazione	Valutate per seconde.
/	Divisione	Se ve ne sono diverse, sono calcolate da sinistra a destra.
%	Resto	
+	Addizione	Valutate per terze.
-	Sottrazione	Se ve ne sono diverse, sono calcolate da sinistra a destra.
=	Assegnazione	Valutata per ultima.

Figura 2.10 Precedenza degli operatori aritmetici.

¹ Usiamo esempi semplici per spiegare l'ordine di calcolo delle espressioni. Problemi particolari si presentano in espressioni più complesse che incontrerete in seguito nel libro. Affronteremo questi problemi quando compariranno.

Esempi di espressioni algebriche e di espressioni in C

Adesso consideriamo diverse espressioni alla luce delle regole di precedenza degli operatori. Ogni esempio presenta un'espressione algebrica e la sua equivalente in C. La seguente espressione calcola la media aritmetica di cinque termini.

$$\text{Algebra: } m = \frac{a + b + c + d + e}{5}$$

$$\text{C: } m = (a + b + c + d + e) / 5;$$

Le parentesi sono richieste per raggruppare le addizioni, perché la divisione ha una precedenza più alta dell'addizione. L'intera quantità ($a + b + c + d + e$) deve essere divisa per 5. Se le parentesi sono erroneamente omesse, otteniamo $a + b + c + d + e / 5$, che viene calcolata non correttamente come

$$a + b + c + d + \frac{e}{5}$$

La seguente espressione è l'equazione di una linea retta:

$$\text{Algebra: } y = mx + b$$

$$\text{C: } y = m * x + b;$$

Non sono richieste parentesi. La moltiplicazione è calcolata per prima, perché la moltiplicazione ha una precedenza più alta dell'addizione.

La seguente espressione contiene le operazioni di resto (%), moltiplicazione, divisione, addizione, sottrazione e assegnazione:

$$\begin{array}{ll} \text{Algebra: } & z = pr \bmod q + w/x - y \\ \text{C: } & z = p * r \% q + w / x - y; \end{array}$$



I numeri cerchiati indicano l'ordine in cui vengono applicati gli operatori in C. La moltiplicazione, il resto e la divisione sono calcolati per primi nell'ordine da sinistra a destra (cioè sono associativi da sinistra a destra), perché hanno una precedenza più alta dell'addizione e della sottrazione. L'addizione e la sottrazione sono calcolate successivamente, anch'esse da sinistra a destra. Alla fine il risultato è assegnato alla variabile z.

Non tutte le espressioni con diverse coppie di parentesi contengono parentesi annidate. Ad esempio, l'espressione seguente *non* contiene parentesi annidate; le parentesi sono “allo stesso livello”.

$$a * (b + c) + c * (d + e)$$

Calcolo di un polinomio di secondo grado

Per avere una comprensione migliore delle regole di precedenza degli operatori, vediamo come viene calcolato un polinomio di secondo grado in C.

$y = a * x * x + b * x + c;$

```

graph TD
    6((6)) --> 1((1))
    1 --> 2((2))
    2 --> 4((4))
    4 --> 3((3))
    3 --> 5((5))
    5 --> 6
  
```

I numeri cerchiati sotto l’istruzione indicano l’ordine in cui vengono eseguite le operazioni in C. Non c’è alcun operatore aritmetico per l’esponente in C, così abbiamo scritto x^2 come $x * x$. La Libreria Standard del C include la funzione pow (“power”) per calcolare una potenza. A causa di problemi particolari relativi ai tipi di dati richiesti dalla funzione pow, rimandiamo al Capitolo 4 una spiegazione dettagliata di tale funzione.

Supponete che le variabili a , b , c e x nel precedente polinomio di secondo grado siano inizializzate come segue: $a = 2$, $b = 3$, $c = 7$ e $x = 5$. La Figura 2.11 illustra l’ordine in cui gli operatori sono applicati.



Figura 2.11 Ordine di calcolo per un polinomio di secondo grado.

Utilizzare parentesi per chiarezza

Come in algebra, è accettabile inserire parentesi non necessarie in un’espressione per renderla più chiara. Queste sono chiamate **parentesi ridondanti**. Ad esempio, l’istruzione precedente potrebbe essere scritta con parentesi come segue:

$y = (a * x * x) + (b * x) + c;$

2.6 Decisioni: operatori di uguaglianza e relazionali

Le istruzioni eseguibili o eseguono azioni (come calcoli, oppure input o output di dati) o prendono **decisioni** (presto ne vedremo diversi esempi). Potremmo prendere una decisione in un programma, ad esempio, per stabilire se il voto di una persona a un esame sia maggiore o uguale a 60 e se il programma debba stampare il messaggio “Congratulazioni! Sei stato promosso.” Questo paragrafo introduce una versione semplice dell’**istruzione if** del C, che permette a un programma di prendere una decisione basata sulla verità o falsità di un’espressione chiamata **condizione**. Se la condizione è **vera** (cioè la condizione è soddisfatta), l’istruzione nel corpo dell’istruzione **if** viene eseguita. Se la condizione è **falsa** (cioè la condizione non è soddisfatta), l’istruzione nel corpo non viene eseguita. A prescindere dal fatto che l’istruzione nel corpo venga eseguita o meno, al termine dell’istruzione **if** l’esecuzione procede con l’istruzione successiva all’istruzione **if**.

Le condizioni nelle istruzioni **if** vengono costruite usando gli **operatori di uguaglianza** e gli **operatori relazionali** riassunti nella Figura 2.12. Gli operatori relazionali hanno tutti lo stesso livello di precedenza e sono associativi da sinistra a destra. Gli operatori di uguaglianza hanno un livello di precedenza più basso degli operatori relazionali e sono associativi da sinistra a destra. [Nota: in C una condizione può essere effettivamente *qualsiasi espressione che genera un valore zero (falso) o un valore diverso da zero (vero)*.]



Errore comune di programmazione 2.7

Si commette un errore di sintassi se i due simboli in uno qualsiasi degli operatori ==, !=, >= e <= sono separati da spazi.



Errore comune di programmazione 2.8

Confondere l’operatore di uguaglianza == con l’operatore di assegnazione. Per evitare questa confusione, l’operatore di uguaglianza va letto “doppio uguale” e l’operatore di assegnazione va letto “assume il valore.” Come vedrete, confondere questi operatori può non causare un errore di compilazione facile da riconoscere, ma può causare errori logici molto insidiosi.

Operatore di uguaglianza o relazionale in algebra	Operatore di uguaglianza o relazionale in C	Esempio di condizione in C	Significato della condizione in C
<i>Operatori relazionali</i>			
>	>	x > y	x è maggiore di y
<	<	x < y	x è minore di y
\geq	\geq	x \geq y	x è maggiore o uguale a y
\leq	\leq	x \leq y	x è minore o uguale a y
<i>Operatori di uguaglianza</i>			
=	==	x == y	x è uguale a y
\neq	!=	x != y	x non è uguale a y

Figura 2.12 Operatori di uguaglianza e relazionali.

La Figura 2.13 usa sei istruzioni `if` per confrontare due numeri inseriti dall'utente. Se la condizione in una qualunque di queste istruzioni `if` è vera, l'istruzione `printf` a essa associata viene eseguita. Il programma e i risultati in uscita dei tre esempi di esecuzione sono mostrati nella figura.

```
1 // Fig. 2.13: fig02_13.c
2 // Uso dell'istruzione if, degli operatori
3 // relazionali e degli operatori di uguaglianza.
4 #include <stdio.h>
5
6 // la funzione main inizia l'esecuzione del programma
7 int main( void )
8 {
9     printf( "Enter two integers, and I will tell you\n" );
10    printf( "the relationships they satisfy: " );
11
12    int num1; // primo numero inserito dall'utente
13    int num2; // secondo numero inserito dall'utente
14
15    scanf( "%d %d", &num1, &num2 ); // legge due interi
16
17    if ( num1 == num2 ) {
18        printf( "%d is equal to %d\n", num1, num2 );
19    } // fine di if
20
21    if ( num1 != num2 ) {
22        printf( "%d is not equal to %d\n", num1, num2 );
23    } // fine di if
24
25    if ( num1 < num2 ) {
26        printf( "%d is less than %d\n", num1, num2 );
27    } // fine di if
28
29    if ( num1 > num2 ) {
30        printf( "%d is greater than %d\n", num1, num2 );
31    } // fine di if
32
33    if ( num1 <= num2 ) {
34        printf( "%d is less than or equal to %d\n", num1, num2 );
35    } // fine di if
36
37    if ( num1 >= num2 ) {
38        printf( "%d is greater than or equal to %d\n", num1, num2 );
39    } // fine di if
40 } // fine della funzione main
```

```
Enter two integers, and I will tell you  
the relationships they satisfy: 3 7
```

```
3 is not equal to 7
```

```
3 is less than 7
```

```
3 is less than or equal to 7
```

```
Enter two integers, and I will tell you  
the relationships they satisfy: 22 12
```

```
22 is not equal to 12
```

```
22 is greater than 12
```

```
22 is greater than or equal to 12
```

```
Enter two integers, and I will tell you  
the relationships they satisfy: 7 7
```

```
7 is equal to 7
```

```
7 is less than or equal to 7
```

```
7 is greater than or equal to 7
```

Figura 2.13 Uso dell'istruzione if, degli operatori relazionali e degli operatori di uguaglianza.

Il programma usa `scanf` (riga 15) per leggere due interi nelle variabili `int num1 e num2`. Ogni specificatore di conversione ha un argomento corrispondente nel quale sarà memorizzato il valore in ingresso. Il primo `%d` converte il valore da memorizzare nella variabile `num1` e il secondo `%d` converte il valore da memorizzare nella variabile `num2`.



Buona pratica di programmazione 2.10

Pur essendo permesso, è preferibile che non ci sia più di un'istruzione per riga in un programma.



Errore comune di programmazione 2.9

Mettere virgolette (quando non sono necessarie) tra specificatori di conversione nella stringa di controllo del formato di un'istruzione `scanf`.

Confronto di numeri

L'istruzione if nelle righe 17–19

```
if ( num1 == num2 ) {  
    printf( "%d is equal to %d\n", num1, num2 );  
} // fine di if
```

confronta i valori delle variabili `num1` e `num2` per vedere se sono uguali. Se i valori sono uguali, l'istruzione nella riga 18 stampa una riga di testo che afferma che i numeri sono uguali. Se le condizioni sono vere in una o più delle istruzioni if nelle righe 21, 25, 29, 33 e 37, la corrispondente istruzione nel corpo dell'if stampa una riga di testo appropriata. Indentare il corpo di ognuna delle istruzioni if e inserire righe vuote sopra e sotto di esse migliora la leggibilità del programma.



Errore comune di programmazione 2.10

Mettere un punto e virgola immediatamente dopo la parentesi destra che segue la condizione in un’istruzione if.

Una parentesi graffa sinistra, {, inizia il corpo di ognuna delle istruzioni `if` (es. la riga 17). Una parentesi graffa destra corrispondente, }, termina il corpo dell’istruzione `if` (es. la riga 19). Nel corpo di un’istruzione `if` si può inserire un numero qualsiasi di istruzioni.²



Buona pratica di programmazione 2.11

Un’istruzione troppo lunga può essere distribuita su diverse righe. Se un’istruzione deve essere divisa fra più righe, scegliete punti di rottura che abbiano senso (come dopo una virgola in un elenco separato da virgole). Se un’istruzione è divisa fra due o più righe, indentate tutte le righe successive. Non è corretto spezzare gli identificatori.

La Figura 2.14 elenca la precedenza degli operatori introdotti in questo capitolo, dalla più alta alla più bassa. Gli operatori sono mostrati dall’alto in basso in ordine decrescente di precedenza. Il segno di uguale è pure un operatore. Tutti questi operatori, ad eccezione dell’operatore di assegnazione `=`, sono associativi da sinistra a destra. L’operatore di assegnazione (`=`) è associativo da destra a sinistra.

Operatori	Associatività
<code>()</code>	da sinistra a destra
<code>*</code> <code>/</code> <code>%</code>	da sinistra a destra
<code>+</code> <code>-</code>	da sinistra a destra
<code><</code> <code><=</code> <code>></code> <code>>=</code>	da sinistra a destra
<code>==</code> <code>!=</code>	da sinistra a destra
<code>=</code>	da destra a sinistra

Figura 2.14 Precedenza e associatività degli operatori discussi finora.



Buona pratica di programmazione 2.12

Quando scrivete espressioni contenenti molti operatori, fate riferimento alla tabella di precedenza degli operatori. Controllate che gli operatori nell’espressione siano applicati nell’ordine giusto. Se non siete sicuri sull’ordine di calcolo in un’espressione complessa, usate le parentesi per raggruppare le espressioni o spezzate l’istruzione in diverse istruzioni più semplici. Ricordatevi che alcuni operatori del C come l’operatore di assegnazione (`=`) sono associativi da destra a sinistra piuttosto che da sinistra a destra.

Alcune delle parole che abbiamo usato nei programmi in C in questo capitolo – in particolare `int`, `if` e `void` – sono **parole chiave** o parole riservate del linguaggio. La Figura 2.15 contiene le paro-

² L’uso di parentesi graffe per delimitare il corpo di un’istruzione `if` è facoltativo quando il corpo contiene soltanto un’istruzione. È considerata una buona pratica usare sempre tali parentesi. Nel Capitolo 3 parleremo di questo argomento.

le chiave del C. Queste parole hanno un significato speciale per il compilatore C, pertanto dovete fare attenzione a non usarle come identificatori, come per i nomi delle variabili.

In questo capitolo abbiamo introdotto diverse importanti caratteristiche della programmazione in linguaggio C, come la stampa di dati sullo schermo, l'inserimento di dati da parte dell'utente, l'esecuzione di calcoli e il prendere decisioni. Nel prossimo capitolo utilizzeremo queste tecniche nel loro insieme quando introdurremo la programmazione strutturata. Le tecniche di indentazione vi diverranno più familiari. Studieremo come specificare l'*ordine di esecuzione delle istruzioni*, ovvero il cosiddetto **flusso di controllo**.

Parole chiave			
auto	double	int	struct
break	else	long	switch
case	enum	register	typedef
char	extern	return	union
const	float	short	unsigned
continue	for	signed	void
default	goto	sizeof	volatile
do	if	static	while
<i>Parole chiave aggiunte nello standard C99</i>			
<code>_Bool _Complex _Imaginary inline restrict</code>			
<i>Parole chiave aggiunte nello standard C11</i>			
<code>_Alignas _Alignnof _Atomic _Generic _Noreturn _Static_assert _Thread_local</code>			

Figura 2.15 Parole chiave del C.

2.7 Programmazione sicura in C

Nella Prefazione abbiamo fatto menzione del *CERT C Secure Coding Standard* e abbiamo detto che avremmo seguito certe linee guida che vi avrebbero aiutato a evitare pratiche di programmazione che espongono i sistemi ad attacchi.

Evitare `printf` con argomento singolo³

Una linea guida consiste nell'evitare l'uso di `printf` con una sola stringa come argomento. Se avete necessità di stampare una stringa che termina con un newline ("ritorno a capo"), usate la funzione `puts`, che stampa il suo argomento, una stringa, seguito da un carattere newline. Ad esempio, nella Figura 2.1, la riga 8

```
printf( "Welcome to C!\n" );
```

³ Per maggiori informazioni si veda CERT Secure Coding rule FIO30-C (www.securecoding.cert.org/confluence/display/seccode/FIO30-C.+Exclude+user+input+from+format+strings). Nel paragrafo sulla programmazione sicura in C nel Capitolo 6 spiegheremo la nozione di input dell'utente come è definita da questa linea guida CERT.

andrebbe scritta come:

```
puts( "Welcome to C!" );
```

Non abbiamo incluso \n nella stringa precedente perché puts lo aggiunge automaticamente.

Se avete l'esigenza di mostrare una stringa *senza* un carattere newline di terminazione, usate printf con *due* argomenti: una stringa di controllo per il formato "%s" e la stringa da stampare. Lo specificatore di conversione %s serve a stampare una stringa. Ad esempio, nella Figura 2.3, la riga 8

```
printf( "Welcome" );
```

andrebbe scritta come:

```
printf( "%s", "Welcome" );
```

Sebbene le printf in questo capitolo così come sono scritte *non* siano davvero insicure, queste modifiche sono buone pratiche di codifica che elimineranno certe vulnerabilità relative alla sicurezza quando andremo più a fondo nel linguaggio C (nel seguito del libro spiegheremo il motivo). D'ora in poi useremo queste pratiche negli esempi del capitolo e voi dovrete usarle nelle risposte ai vostri esercizi.

Scanf e printf, scanf_s e printf_s

In questo capitolo abbiamo solo introdotto scanf e printf. Diremo di più su queste funzioni nei successivi paragrafi sulle linee guida per una codifica sicura in C, partendo dal Paragrafo 3.13. Esamineremo anche le funzioni scanf_s e printf_s, che sono state introdotte nel C11.

Riepilogo

Paragrafo 2.1 Introduzione

Il linguaggio C facilita un approccio strutturato e disciplinato al progetto di programmi per computer.

Paragrafo 2.2 Un semplice programma in C: stampare una riga di testo

- I commenti cominciano con //. Essi documentano i programmi e ne migliorano la leggibilità. Il C prevede anche commenti multilinea, secondo uno stile più datato, che cominciano con /* e finiscono con */.
- I commenti non fanno eseguire al computer azioni quando il programma è in esecuzione. Essi vengono ignorati dal compilatore C e non provocano la generazione di codice oggetto in linguaggio macchina.
- Le righe che cominciano con # sono elaborate dal preprocessore prima che il programma sia compilato. La direttiva #include dice al preprocessore di includere il contenuto di un altro file.
- L'intestazione <stdio.h> indica il file stdio.h contenente informazioni utilizzate dal compilatore per la chiamata di funzioni di input/output della Libreria Standard come printf.
- La funzione main fa parte di ogni programma in C. Le parentesi dopo main indicano che main è un blocco costituente di un programma chiamato funzione. I programmi in C contengono una o più funzioni, una delle quali deve essere main. Ogni programma in C inizia l'esecuzione dalla funzione main.

- Le funzioni possono restituire informazioni. La parola chiave `int` alla sinistra di `main` indica che `main` “restituisce” un valore intero (numero intero).
- Le funzioni possono ricevere informazioni quando vengono invocate. Il `void` in parentesi dopo `main` indica che `main` non riceve informazioni.
- Una parentesi graffa sinistra, `{`, inizia il corpo di ogni funzione. Una corrispondente parentesi graffa destra, `}`, termina ciascuna funzione. La coppia di parentesi graffe insieme alla porzione di programma tra le parentesi è chiamata blocco.
- La funzione `printf` istruisce il computer a stampare informazioni sullo schermo.
- Una stringa è talvolta chiamata stringa di caratteri, messaggio o letterale.
- Ogni istruzione deve terminare con un punto e virgola (noto anche come terminatore dell’istruzione).
- In `\n`, il backslash (cioè la barra all’indietro `\`) è chiamato carattere di escape. Quando si incontra un backslash in una stringa, il compilatore guarda avanti al carattere successivo e lo combina con il backslash per formare una sequenza di escape. La sequenza di escape `\n` significa newline, ovvero ritorno a capo in una riga successiva.
- Quando un newline appare nella stringa inviata in uscita da una `printf`, il cursore viene posizionato all’inizio della riga successiva sullo schermo.
- Il doppio backslash (`\\"`) della sequenza di escape può essere usato per inserire un singolo backslash in una stringa.
- La sequenza di escape `\\"` rappresenta il carattere “doppiie virgolette” in una stringa.

Paragrafo 2.3 Un altro semplice programma in C: addizionare due interi

- Una variabile è una locazione di memoria dove un valore può essere memorizzato per essere usato da un programma.
- Variabili di tipo `int` contengono valori interi, cioè numeri interi come `7, -11, 0, 3, 31914`.
- Tutte le variabili devono essere definite con un nome e un tipo di dato prima di poter essere utilizzate in un programma.
- Il nome di una variabile in C è qualsiasi identificatore valido. Un identificatore è una serie di caratteri, costituita da lettere, cifre e trattini (`_`), che non inizia con una cifra.
- Il C è sensibile al carattere maiuscolo/minuscolo: lettere maiuscole e minuscole sono differenti in C.
- La funzione `scanf` della Libreria Standard può essere usata per ottenere dati in ingresso dallo standard input, che solitamente è la tastiera.
- Lo specificatore di conversione `%d` indica che il dato deve essere un intero (la lettera `d` sta per “intero decimale”). Il simbolo `%` in questo contesto è trattato da `scanf` (e `printf`) come un carattere speciale con cui inizia uno specificatore di conversione.
- Gli argomenti che seguono la stringa di controllo per il formato di `scanf` iniziano con il simbolo `&` – detto operatore di indirizzo – seguito dal nome della variabile. Il simbolo `&`, se combinato col nome di una variabile, indica a `scanf` la locazione di memoria associata alla variabile. Il computer pertanto memorizza il valore della variabile in tale locazione.
- La maggior parte dei calcoli è eseguita nelle istruzioni di assegnazione.
- L’operatore `=` e l’operatore `+` sono operatori binari, ciascuno con due operandi.

- In una `printf` che specifica come suo primo argomento una stringa di controllo per il formato, gli specificatori di conversione indicano i segnaposto per i dati da inviare in uscita.

Paragrafo 2.4 Concetti relativi alla memoria

- I nomi delle variabili corrispondono a locazioni nella memoria del computer. Ogni variabile ha un nome, un tipo e un valore.
- Tutte le volte che un valore è posto in una locazione di memoria, sostituisce il valore precedente contenuto in quella locazione; così, inserire un nuovo valore in una locazione di memoria è un’operazione “distruttiva”.
- Quando un valore viene letto da una locazione di memoria, l’operazione è non distruttiva.

Paragrafo 2.5 Aritmetica in C

- In algebra, se vogliamo moltiplicare a per b , possiamo semplicemente porre questi nomi di variabili, costituiti da lettere singole, l’uno accanto all’altro come in ab . In C, invece, se facessimmo questo, ab verrebbe interpretato come un singolo nome di due lettere (o identificatore). Quindi il C (come altri linguaggi di programmazione in generale) richiede che la moltiplicazione sia esplicitamente indicata con l’uso dell’operatore $*$, come in $a * b$.
- Le espressioni aritmetiche in C vanno scritte in forma lineare per facilitare l’inserimento di programmi nel computer. Così, espressioni quali “ a diviso b ” vanno scritte come a/b , in modo che tutti gli operatori e gli operandi compaiano in una sola riga.
- Le parentesi sono usate per raggruppare termini nelle espressioni in C allo stesso modo che nelle espressioni algebriche.
- Le espressioni aritmetiche vengono calcolate in C in una sequenza precisa determinata dalle regole di precedenza degli operatori illustrate nei punti successivi, che sono generalmente le stesse di quelle seguite nell’algebra.
- Le operazioni di moltiplicazione, divisione e resto sono applicate per prime. Se un’espressione contiene diverse operazioni di moltiplicazione, divisione e resto, il calcolo procede da sinistra a destra. Si dice che la moltiplicazione, la divisione e il resto sono allo stesso livello di precedenza.
- Le operazioni di addizione e sottrazione sono calcolate dopo. Se un’espressione contiene diverse operazioni di addizione e sottrazione, il calcolo procede da sinistra a destra. L’addizione e la sottrazione hanno anche lo stesso livello di precedenza, che è più basso di quello degli operatori di moltiplicazione, divisione e resto.
- Le regole di precedenza degli operatori specificano l’ordine che viene usato per calcolare le espressioni in C. L’associatività degli operatori specifica se essi sono valutati da sinistra a destra o da destra a sinistra.

Paragrafo 2.6 Decisioni: operatori di uguaglianza e relazionali

- Le istruzioni eseguibili del C o eseguono azioni o prendono decisioni.
- L’istruzione `if` del C permette a un programma di prendere una decisione basata sulla verità o sulla falsità di un’espressione chiamata condizione. Se la condizione è soddisfatta (è vera), l’istruzione nel corpo dell’istruzione `if` viene eseguita. Se la condizione non è soddisfatta (è falsa), l’istruzione nel corpo non viene eseguita. A prescindere dal fatto che l’istruzione nel corpo venga eseguita o meno, al termine dell’istruzione `if` l’esecuzione procede con l’istruzione successiva all’istruzione `if`.

- Le condizioni nelle istruzioni `if` sono scritte usando gli operatori di uguaglianza e gli operatori relazionali.
- Gli operatori relazionali hanno tutti lo stesso livello di precedenza e sono associativi da sinistra a destra. Gli operatori di uguaglianza hanno un livello più basso di precedenza degli operatori relazionali e sono pure associativi da sinistra a destra.
- Per evitare di confondere l'assegnazione (`=`) e l'uguaglianza (`==`), l'operatore di assegnazione andrebbe letto "assume il valore" e l'operatore di uguaglianza "doppio uguale."
- Nei programmi in C i caratteri di spaziatura come tab, newline e spazio sono normalmente ignorati. Così le istruzioni possono essere divise su diverse righe. Non è corretto dividere gli identificatori.
- Le parole chiave (o parole riservate) hanno un significato speciale per il compilatore C, per cui non potete utilizzarle come identificatori, come nel caso dei nomi di variabili.

Paragrafo 2.7 Programmazione sicura in C

- Una buona pratica che contribuisce a evitare che i sistemi rimangano esposti agli attacchi è quella di non usare `printf` con un solo argomento costituito da una singola stringa.
- Per stampare una stringa seguita da un carattere newline, usate la funzione `puts` che stampa il suo argomento (una stringa) seguito da un carattere newline.
- Per stampare una sola stringa senza il carattere newline finale, potete usare `printf` con lo specificatore di conversione "%s" come primo argomento e la stringa da stampare come secondo argomento.

Esercizi di autovalutazione

2.1 Riempite gli spazi vuoti in ognuna delle seguenti frasi.

- Ogni programma in C inizia l'esecuzione dalla funzione _____.
- Il corpo di ogni funzione inizia con _____ e termina con _____.
- Ogni istruzione termina con un _____.
- La funzione della Libreria Standard _____ stampa le informazioni sullo schermo.
- La sequenza di escape `\n` rappresenta il carattere di _____ che porta il cursore a posizionarsi all'inizio della riga successiva sullo schermo.
- La funzione della Libreria Standard _____ è usata per leggere dati dalla tastiera.
- Lo specificatore di conversione _____ è usato in una stringa di controllo per il formato in un'istruzione `scanf` per indicare che sarà letto un intero e in una stringa di controllo per il formato in un'istruzione `printf` per indicare che sarà fornito in uscita un intero.
- Ogni volta che un nuovo valore è posto in una locazione di memoria, esso annulla il valore precedente in quella locazione. Questa operazione si dice _____.
- Quando un valore è letto da una locazione di memoria, il valore in quella locazione viene lasciato inalterato; questa operazione si dice _____.
- L'istruzione _____ è usata per prendere decisioni.

2.2 Stabilite se ognuna delle seguenti frasi è *vera* o *falsa*. Se *falsa*, spiegate perché.

- La funzione `printf` comincia a stampare sempre all'inizio di una nuova riga.
- I commenti fanno sì che il computer stampi sullo schermo il testo dopo // durante l'esecuzione del programma.

- c) La sequenza di escape \n, quando è usata in una stringa di controllo per il formato in un’istruzione printf, fa posizionare il cursore all’inizio della riga successiva sullo schermo.
- d) Prima di essere usate, tutte le variabili devono essere definite.
- e) A tutte le variabili deve essere assegnato un tipo quando sono definite.
- f) Il linguaggio C considera identiche le variabili number e NuMbEr.
- g) Le definizioni possono comparire ovunque nel corpo di una funzione.
- h) Tutti gli argomenti che seguono la stringa di controllo per il formato in una funzione printf devono essere preceduti dal simbolo &.
- i) L’operatore di resto (%) può essere usato soltanto con operandi interi.
- j) Gli operatori aritmetici *, /, %, + e - hanno tutti lo stesso livello di precedenza.
- k) Un programma che stampa tre righe di output deve contenere tre istruzioni printf.

2.3 Scrivete singole istruzioni in C per realizzare ognuna delle seguenti operazioni:

- a) Definite le variabili c, thisVariable, q76354 e number di tipo int.
- b) Richiedete all’utente di inserire un intero. Terminate il vostro messaggio di richiesta con i due punti (:) seguiti da uno spazio e lasciate il cursore posizionato dopo lo spazio.
- c) Leggete un intero dalla tastiera e memorizzate il valore inserito in una variabile intera a.
- d) Se number non è uguale a 7, stampate "The variable number is not equal to 7.".
- e) Stampate il messaggio "This is a C program." su una riga.
- f) Stampate il messaggio "This is a C program." su due righe in modo che la prima riga termini con C.
- g) Stampate il messaggio "This is a C program." con ogni parola su una riga separata.
- h) Stampate il messaggio "This is a C program." con le parole separate da tabulazioni.

2.4 Scrivete un’istruzione (o un commento) per realizzare ognuna delle seguenti operazioni:

- a) Dichiarate che un programma calcolerà il prodotto di tre interi.
- b) Richiedete all’utente di inserire tre interi.
- c) Definite le variabili x, y, z e result di tipo int.
- d) Leggete tre interi dalla tastiera e memorizzateli nelle variabili x, y e z.
- e) Definite la variabile result, calcolate il prodotto degli interi nelle variabili x, y e z e utilizzate il risultato per inizializzare la variabile result.
- f) Stampate "The product is" seguito dal valore della variabile intera result.

2.5 Usando le istruzioni che avete scritto nell’Esercizio 2.4, scrivete un programma completo che calcoli il prodotto di tre interi.

2.6 Identificate e correggete gli errori in ciascuna delle seguenti istruzioni:

- a) printf("The value is %d\n", &number);
- b) scanf("%d%d", &number1, number2);
- c) if (c < 7); {
 printf("C is less than 7\n");
}
- d) if (c => 7) {
 printf("C is greater than or equal to 7\n");
}

Risposte agli esercizi di autovalutazione

- 2.1 a) main. b) parentesi graffa sinistra ({), parentesi graffa destra (}). c) punto e virgola. d) printf. e) newline. f) scanf. g) %d. h) distruttiva. i) non distruttiva. j) if.
- 2.2 a) Falso. La funzione printf comincia a stampare sempre da dove il cursore è posizionato, e questa posizione può essere ovunque su una riga dello schermo.
b) Falso. I commenti non fanno effettuare alcuna azione durante l'esecuzione del programma; sono usati per documentare i programmi e migliorarne la leggibilità.
c) Vero.
d) Vero.
e) Vero.
f) Falso. Il linguaggio C è sensibile al carattere maiuscolo/minuscolo, per cui queste variabili sono diverse.
g) Vero.
h) Falso. Gli argomenti in una funzione printf generalmente non devono essere preceduti dal simbolo &. Gli argomenti che seguono la stringa di controllo del formato in una funzione scanf generalmente devono essere preceduti da un &. Analizzeremo le eccezioni a queste regole nei Capitoli 6 e 7..
i) Vero.
j) Falso. Gli operatori *, / e % sono allo stesso livello di precedenza e gli operatori + e - sono a un livello di precedenza più basso.
k) Falso. Un'istruzione printf con più sequenze di escape \n può stampare diverse righe.
- 2.3 a) int c, thisVariable, q76354, number;
b) printf("Enter an integer: ");
c) scanf("%d", &a);
d) if (number != 7) {
 printf("The variable number is not equal to 7.\n");
}
e) printf("This is a C program.\n");
f) printf("This is a C\nprogram.\n");
g) printf("This\nis\na\nC\nprogram.\n");
h) printf("This\tis\tta\ttC\tprogram.\n");
- 2.4 a) // Calcola il prodotto di tre interi
b) printf("Enter three integers: ");
c) int x, y, z;
d) scanf("%d%d%d", &x, &y, &z);
e) int result = x * y * z;
f) printf("The product is %d\n", result);
- 2.5 Si veda sotto.

```
1 // Calcola il prodotto di tre interi
2 #include <stdio.h>
3
4 int main( void )
5 {
6     printf( "Enter three integers: " ); // prompt
7
8     int x, y, z; // dichiara variabili
```

```
9     scanf( "%d%d%d", &x, &y, &z ); // legge tre interi
10
11    int result = x * y * z; // moltiplica i valori
12    printf( "The product is %d\n", result ); // stampa il risultato
13 } // termina la funzione main
```

2.6 a) Errore: `&number`.

Correzione: eliminare il simbolo `&`. Discuteremo le eccezioni in seguito.

b) Errore: `number2` non ha un `&`.

Correzione: `number2` deve essere `&number2`. In seguito nel testo esamineremo eventuali eccezioni.

c) Errore: il punto e virgola dopo la parentesi destra della condizione nell'istruzione `if`.

Correzione: rimuovere il punto e virgola dopo la parentesi destra. [Nota: il risultato di questo errore è che l'istruzione `printf` sarà eseguita a prescindere dal fatto che la condizione nell'istruzione `if` sia vera o falsa. Il punto e virgola dopo la parentesi destra è considerato un'istruzione vuota, un'istruzione che non fa niente.]

d) Errore: `=>` non è un operatore nel linguaggio C.

Correzione: l'operatore relazionale `=>` va cambiato in `>=` (maggiore o uguale a).

Esercizi

2.7 Identificate e correggete gli errori in ciascuna delle seguenti istruzioni. (Nota: potrebbe esserci più di un errore per istruzione.)

a) `scanf("d", value);`

b) `printf("The product of %d and %d is %d"\n, x, y);`

c) `firstNumber + secondNumber = sumOfNumbers`

d) `if (number => largest)
 largest == number;`

e) /* Programma per il calcolo del maggiore di tre interi */

f) `Scanf("%d", anInteger);`

g) `printf("Remainder of %d divided by %d is\n", x, y, x % y);`

h) `if (x = y);
 printf(%d is equal to %d\n", x, y);`

i) `print("The sum is %d\n", x + y);`

j) `Printf("The value you entered is: %d\n", &value);`

2.8 Riempite gli spazi in ognuna delle seguenti frasi:

a) _____ sono usati per documentare un programma e migliorarne la leggibilità.

b) La funzione usata per stampare informazioni sullo schermo è _____.

c) Un'istruzione in C che prende una decisione è _____.

d) I calcoli sono normalmente eseguiti da istruzioni _____.

e) La funzione _____ legge valori dalla tastiera.

2.9 Scrivete singole istruzioni in C per eseguire ognuna delle seguenti operazioni:

a) Stampate il messaggio "Enter two numbers."

b) Assegnate il prodotto delle variabili `b` e `c` alla variabile `a`.

c) Dichiarate che un programma esegue il calcolo di una retribuzione (ossia usate un testo che serva a documentare un programma).

d) Leggete tre valori interi dalla tastiera e poneteli nelle variabili intere `a`, `b` e `c`.

- 2.10** Stabilite quali delle seguenti affermazioni sono *vere* e quali sono *false*. Se *false*, spiegate la vostra risposta.
- Gli operatori del C sono calcolati da sinistra a destra.
 - I seguenti sono tutti nomi di variabili validi: `_under_bar_, m928134, t5, j7, her_sales, his_account_total, a, b, c, z, z2`.
 - L'istruzione `printf("a = 5;");` è un tipico esempio di istruzione di assegnazione.
 - Un'espressione aritmetica valida non contenente parentesi è calcolata da sinistra a destra.
 - I seguenti sono tutti nomi di variabili non validi: `3g, 87, 67h2, h22, 2h`.
- 2.11** Riempite gli spazi in ciascuna delle seguenti frasi:
- Quali operazioni aritmetiche sono allo stesso livello di precedenza della moltiplicazione? _____.
 - Quando le parentesi sono annidate, quale insieme di parentesi è calcolato per primo in un'espressione aritmetica? _____.
 - Una locazione di memoria di un computer che può contenere valori differenti nei vari momenti dell'esecuzione di un programma è chiamata una _____.
- 2.12** Cosa viene stampato quando viene eseguita ognuna delle seguenti istruzioni? Se non viene stampato nulla, allora rispondete "Nulla". Ponete $x = 2$ e $y = 3$.
- `printf("%d", x);`
 - `printf("%d", x + x);`
 - `printf("x=");`
 - `printf("x=%d", x);`
 - `printf("%d = %d", x + y, y + x);`
 - `z = x + y;`
 - `scanf("%d%d", &x, &y);`
 - `// printf("x + y = %d", x + y);`
 - `printf("\n");`
- 2.13** Tra le seguenti istruzioni in C, quali contengono variabili i cui valori vengono rimpiazzati?
- `scanf("%d%d%d%d", &b, &c, &d, &e, &f);`
 - `p = i + j + k + 7;`
 - `printf("Values are replaced");`
 - `printf("a = 5");`
- 2.14** Data l'equazione $y = ax^3 + 7$, tra le seguenti istruzioni quali sono corrette per questa equazione?
- `y = a * x * x * x + 7;`
 - `y = a * x * x * (x + 7);`
 - `y = (a * x) * x * (x + 7);`
 - `y = (a * x) * x * x + 7;`
 - `y = a * (x * x * x) + 7;`
 - `y = a * x * (x * x + 7);`
- 2.15** Stabilite l'ordine di calcolo degli operatori in ciascuna delle seguenti istruzioni in C e determinate il valore di x dopo l'esecuzione di ogni istruzione.
- `x = 7 + 3 * 6 / 2 - 1;`
 - `x = 2 % 2 + 2 * 2 - 2 / 2;`
 - `x = (3 * 9 * (3 + (9 * 3 / (3))));`

- 2.16 (Aritmetica)** Scrivete un programma che chieda all’utente di inserire due numeri, che li legga e ne stampi la somma, il prodotto, la differenza, il quoziente e il resto.
- 2.17 (Stampa di valori con printf)** Scrivete un programma che stampi sulla stessa riga i numeri da 1 a 4. Scrivete il programma usando i seguenti metodi.
- Uso di una sola istruzione `printf` senza specificatori di conversione.
 - Uso di una sola istruzione `printf` con quattro specificatori di conversione.
 - Uso di quattro istruzioni `printf`.
- 2.18 (Confronto di interi)** Scrivete un programma che chieda all’utente di inserire due interi, che legga tali numeri e quindi stampi il numero maggiore seguito dalle parole “*is larger*”. Se i numeri sono uguali, stampate il messaggio “*These numbers are equal*”. Usate solamente la forma a selezione singola dell’istruzione `if` che avete imparato in questo capitolo.
- 2.19 (Aritmetica, valore maggiore e valore minore)** Scrivete un programma che riceva in ingresso tre diversi interi dalla tastiera, poi stampi la somma, la media, il prodotto, il minore e il maggiore di questi numeri. Usate solamente la forma a selezione singola dell’istruzione `if` che avete imparato in questo capitolo. Il dialogo sullo schermo deve apparire come segue:

```
Enter three different integers: 13 27 14
Sum is 54
Average is 18
Product is 4914
Smallest is 13
Largest is 27
```

- 2.20 (Diametro, circonferenza e area di un cerchio)** Scrivete un programma che legga il raggio di un cerchio e stampi il diametro, la circonferenza e l’area del cerchio. Usate il valore costante 3,14159 per π . Effettuate ognuno di questi calcoli all’interno dell’istruzione `printf` e usate lo specificatore di conversione `%f`. [Nota: in questo capitolo abbiamo esaminato soltanto le costanti e le variabili intere. Nel Capitolo 3 esamineremo i numeri in virgola mobile, cioè i valori che possono avere punti decimali.]
- 2.21 (Forme con asterischi)** Scrivete un programma che stampi le seguenti forme con gli asterischi.

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

- 2.22** Che cosa stampa il seguente codice?
- ```
printf("*\n**\n***\n****\n*****\n");
```
- 2.23 (Intero maggiore e minore)** Scrivete un programma che legga tre interi e poi determini e stampi il maggiore e il minore del gruppo. Usate solamente le tecniche di programmazione che avete imparato in questo capitolo.

**2.24 (*Dispari o pari*)** Scrivete un programma che legga un intero e determini e stampi se sia dispari o pari. [Suggerimento: usate l'operatore di resto. Un numero pari è un multiplo di due. Qualunque multiplo di due lascia un resto di zero quando è diviso per due.]

**2.25** Stampate le vostre iniziali in stampatello dall'alto in basso lungo la pagina. Costruite ogni lettera a stampatello ripetendo la lettera che essa rappresenta, come mostrato di seguito.

```
PPPPPPPPP
```

```
P P
P P
P P
P P
```

```
JJ
J
J
J
JJJJJJJ
```

```
DDDDDDDDD
D D
D D
D D
DDDDDD
```

**2.26 (*Multipli*)** Scrivete un programma che legga due interi e determini e stampi se il primo è un multiplo del secondo. [Suggerimento: usate l'operatore di resto.]

**2.27 (*Figura a scacchiera di asterischi*)** Stampate la seguente figura a scacchiera con otto istruzioni `printf` e poi stampate la stessa figura con meno istruzioni `printf` possibili.

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

**2.28** Distinguete tra i termini errore fatale (o irreversibile) ed errore non fatale (non irreversibile). Perché potreste preferire di incorrere in un errore fatale piuttosto che in un errore non fatale?

**2.29 (*Valore intero di un carattere*)** Uno sguardo in avanti. In questo capitolo avete appreso qualcosa sugli interi e sul tipo `int`. Il C può anche rappresentare lettere maiuscole, lettere minuscole e una considerevole varietà di simboli speciali. Il C usa internamente numeri interi per rappresentare i singoli caratteri. L'insieme dei caratteri che un computer usa assieme alle corrispondenti rappresentazioni intere per quei caratteri si dice insieme dei caratteri di quel computer. Potete stampare l'intero equivalente della lettera maiuscola A, ad esempio, eseguendo l'istruzione

```
printf("%d", 'A');
```

Scrivete un programma in C che stampi gli equivalenti interi di alcune lettere maiuscole, minuscole, di alcune cifre e simboli speciali. Determinate almeno gli equivalenti interi dei seguenti caratteri: A B C a b c 0 1 2 \$ \* + / e il carattere di spazio.

- 2.30 (Separazione delle cifre di un intero)** Scrivete un programma che riceva in ingresso un numero di cinque cifre, separi il numero nelle sue cifre individuali e stampi le cifre ciascuna separata dall'altra da tre spazi. [Suggerimento: usate combinazioni di divisioni intere con l'operazione di resto.] Ad esempio, se l'utente scrive 42139, il programma deve stampare

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| 4 | 2 | 1 | 3 | 9 |
|---|---|---|---|---|

- 2.31 (Tavola di quadrati e di cubi)** Usando solo le tecniche che avete appreso in questo capitolo, scrivete un programma che calcoli i quadrati e i cubi dei numeri da 0 a 10 e usi tabulazioni per stampare la seguente tavola di valori:

| numero | quadrato | cubo |
|--------|----------|------|
| 0      | 0        | 0    |
| 1      | 1        | 1    |
| 2      | 4        | 8    |
| 3      | 9        | 27   |
| 4      | 16       | 64   |
| 5      | 25       | 125  |
| 6      | 36       | 216  |
| 7      | 49       | 343  |
| 8      | 64       | 512  |
| 9      | 81       | 729  |
| 10     | 100      | 1000 |

## Prove sul campo

- 2.32 (Calcolatore dell'indice di massa corporea)** Le formule per calcolare l'indice di massa corporea (BMI) sono

$$BMI = \frac{weightInPounds \times 703}{heightInInches \times heightInInches}$$

oppure

$$BMI = \frac{weightInKilograms}{heightInMeters \times heightInMeters}$$

Create un'applicazione, che sia un calcolatore di BMI, che legga il peso dell'utente in libbre e l'altezza in pollici (o, se preferite, il peso dell'utente in kilogrammi e l'altezza in metri), poi calcolate e mostrate l'indice di massa corporea dell'utente. L'applicazione deve anche mostrare le seguenti informazioni tratte dal Department of Health and Human Services/National Institutes of Health, così che l'utente possa valutare il suo BMI:

|                |
|----------------|
| VALORI del BMI |
|----------------|

|             |                 |
|-------------|-----------------|
| Sottopeso:  | meno di 18.5    |
| Normale:    | tra 18.5 e 24.9 |
| Sovrappeso: | tra 25 e 29.9   |
| Obeso:      | 30 o oltre      |

[Nota: in questo capitolo avete imparato a usare il tipo `int` per rappresentare i numeri interi. I calcoli del BMI fatti con i valori `int` producono in entrambi i casi risultati interi. Nel Capitolo 4 imparerete a usare il tipo `double` per rappresentare numeri con il punto decimale. Quando i calcoli del BMI sono eseguiti con il tipo `double`, producono in entrambi i casi numeri con il punto decimale, chiamati numeri “in virgola mobile”.]

**2.33** (*Calcolatore del risparmio nel car pooling*) Ricercate diversi siti web riguardanti il car pooling (utilizzazione condivisa di un’automobile). Create un’applicazione che calcoli quanto spendete quotidianamente in carburante, così che possiate valutare quanto denaro potreste risparmiare con il car pooling, cosa che ha anche altri vantaggi, come quello di ridurre le emissioni di carburante e la congestione del traffico. L’applicazione deve ricevere in ingresso le seguenti informazioni e mostrare la spesa giornaliera dell’utente per andare al lavoro in auto:

- a) Miglia totali percorse al giorno.
- b) Costo del carburante al gallone.
- c) Media delle miglia per gallone.
- d) Costo del parcheggio al giorno.
- e) Pedaggi al giorno.

# Sviluppo di un programma strutturato in C



## OBIETTIVI

- Usare le tecniche fondamentali per la risoluzione di problemi.
- Sviluppare algoritmi attraverso un processo top-down di affinamenti successivi.
- Usare l'istruzione di selezione if e l'istruzione di selezione if...else per selezionare azioni.
- Usare l'istruzione di iterazione while per eseguire ripetutamente istruzioni in un programma.
- Usare l'iterazione controllata da contatore e l'iterazione controllata da “sentinella”.
- Imparare la programmazione strutturata.
- Usare operatori di incremento, di decremento e di assegnazione.

## 3.1 Introduzione

Prima di scrivere un programma per risolvere un problema particolare, dobbiamo avere una piena comprensione del problema e un approccio alla soluzione pianificato con cura. I prossimi due capitoli prenderanno in esame le tecniche che facilitano lo sviluppo di programmi strutturati per computer. Nel Paragrafo 4.12 riassumeremo le tecniche di programmazione strutturata sviluppate qui e nel Capitolo 4.

## 3.2 Algoritmi

La soluzione di qualsiasi problema di calcolo implica l'esecuzione di una serie di azioni in un ordine specifico. Una **procedura** per la risoluzione di un problema nei termini di

1. **azioni** da eseguire e
2. **ordine** in cui queste azioni vanno eseguite

è chiamata **algoritmo**. L'esempio seguente dimostra quanto sia importante specificare correttamente l'ordine di esecuzione delle azioni.

Considerate “l'algoritmo sveglia!” eseguito da un giovane dirigente d'azienda per alzarsi dal letto e andare al lavoro: (1) alzarsi dal letto, (2) togliersi il pigiama, (3) farsi una doccia, (4) vestir-

si, (5) fare colazione, (6) andare al lavoro con il servizio di carpooling. Queste azioni di routine gli consentono di arrivare al lavoro ben preparato per prendere decisioni cruciali. Supponete che gli *stessi* passi siano compiuti con un *ordine* leggermente diverso: (1) alzarsi dal letto, (2) togliersi il pigiama, (3) vestirsi, (4) farsi una doccia, (5) fare colazione, (6) andare al lavoro con il servizio di carpooling. In questo caso il nostro giovane dirigente d'azienda si presenterebbe al lavoro bagnato fradicio. Specificare l'ordine in cui le istruzioni vanno eseguite nel programma di un computer si dice **controllo del programma**. In questo e nel prossimo capitolo esamineremo le funzionalità di controllo dei programmi in C.

### 3.3 Pseudocodice

Lo **pseudocodice** è un linguaggio artificiale e informale che aiuta a sviluppare algoritmi. Lo pseudocodice che presentiamo qui è particolarmente utile per lo sviluppo di algoritmi che saranno convertiti in programmi strutturati in C. Lo pseudocodice è simile al linguaggio di ogni giorno; è comodo e semplice per l'utente, sebbene *non* sia un vero e proprio linguaggio di programmazione per computer.

I programmi in pseudocodice *non* sono eseguiti su computer. Piuttosto, vi aiutano semplicemente a riflettere bene su un programma prima che tentiate di scriverlo in un linguaggio di programmazione come il C.

Lo pseudocodice consiste puramente di caratteri, così potete comodamente scrivere programmi in pseudocodice in un computer usando un programma editor. Un programma in pseudocodice preparato con cura può essere facilmente convertito in un corrispondente programma in C. Questo si fa, in molti casi, semplicemente sostituendo le istruzioni dello pseudocodice con le loro equivalenti in C.

Lo pseudocodice consiste solamente in istruzioni di *azione* e *decisione* (quelle che vengono eseguite dopo la conversione del programma dallo pseudocodice al C). Le definizioni *non* sono istruzioni eseguibili, ma semplicemente messaggi per il compilatore. Ad esempio, la definizione

```
int i;
```

dice al compilatore il tipo della variabile *i* e lo istruisce a riservare spazio nella memoria per la variabile. Ma questa definizione *non* provoca alcuna azione – come un'operazione di input o di output, oppure un calcolo o un confronto – quando il programma viene eseguito. Alcuni programmatore scelgono di elencare ogni variabile all'inizio di un programma in pseudocodice e di accennare brevemente allo scopo di ognuna di esse.

### 3.4 Strutture di controllo

Normalmente le istruzioni in un programma sono eseguite una dopo l'altra nell'ordine in cui sono scritte. Questa semplice modalità è chiamata **esecuzione sequenziale**. Varie istruzioni in C che presto esamineremo vi permetteranno di specificare come istruzione successiva da eseguire una **diversa** da quella successiva nella sequenza. Questa modalità è chiamata **trasferimento del controllo**.

Durante gli anni Settanta divenne chiaro che l'uso indiscriminato del trasferimento del controllo stava alla radice di una grande quantità di problemi incontrati dagli sviluppatori del software. Il dito era puntato contro l'**istruzione goto**, che permette di specificare un trasferimento del control-

lo a uno dei tanti punti possibili in un programma. Il principio della cosiddetta programmazione strutturata divenne quasi sinonimo di “**eliminazione del goto**”.

La ricerca di Bohm e Jacopini<sup>1</sup> ha dimostrato che i programmi potrebbero essere scritti *senza istruzioni goto*. Per i programmatore la sfida dell’epoca era quella di spostare i loro stili verso la “programmazione senza goto”. Solo negli anni Settanta la pratica professionale della programmazione ha iniziato a prendere sul serio la programmazione strutturata. I risultati sono stati impressionanti, in quanto gli sviluppatori del software riportavano tempi di sviluppo ridotti, una consegna più frequente dei sistemi nei tempi stabiliti e un più frequente completamento dei progetti software all’interno dei budget. I programmi prodotti con tecniche strutturate erano più chiari, più facili da correggere e da modificare e, con buona probabilità, senza errori sin dal primo momento.<sup>2</sup>

Il lavoro di Bohm e Jacopini ha dimostrato che tutti i programmi potrebbero essere scritti in termini di sole tre **strutture di controllo**, ossia la **struttura sequenziale**, la **struttura di selezione** e la **struttura di iterazione**. La struttura sequenziale è semplice: a meno che non venga specificato diversamente, il computer esegue le istruzioni in C una dopo l’altra nell’ordine in cui sono scritte. Il segmento di **diagramma di flusso** della Figura 3.1 illustra la struttura sequenziale del C.

### **Diagrammi di flusso**

Un diagramma di flusso è una rappresentazione *grafica* di un algoritmo o di una porzione di un algoritmo. I diagrammi di flusso sono disegnati usando certi simboli specifici come *rettangoli*, *rombi*, *rettangoli arrotondati* e *cerchietti*; questi simboli sono collegati da frecce chiamate **linee di flusso**.

Come lo pseudocodice, i diagrammi di flusso sono utili per sviluppare e rappresentare gli algoritmi, anche se la maggior parte dei programmatore preferisce lo pseudocodice. I diagrammi di flusso mostrano chiaramente come operano le strutture di controllo, e per tale motivo li usiamo in questo testo.

Consideriamo il diagramma di flusso per la struttura sequenziale della Figura 3.1. Usiamo il **simbolo rettangolo**, chiamato anche **simbolo di azione**, per indicare qualsiasi tipo di azione che include un calcolo o un’operazione di input/output. Le linee di flusso nella figura indicano l’*ordine* in cui sono eseguite le azioni: inizialmente *grade* (voto) viene aggiunto a *total* (totale), poi *1* viene aggiunto a *counter* (contatore). Il C ci permette di avere tutte le azioni che vogliamo in una struttura sequenziale. Come presto vedremo, *dovunque possa essere inserita una singola azione possiamo inserire diverse azioni in sequenza*.

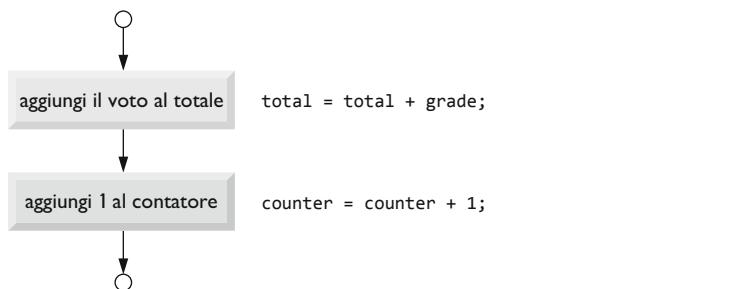
Quando si disegna un diagramma di flusso che rappresenta un algoritmo completo, il primo simbolo usato nel diagramma è il **simbolo rettangolo arrotondato** contenente la parola “Inizio”; l’ultimo simbolo usato è il simbolo rettangolo arrotondato contenente la parola “Fine”. Quando si disegna solo una *porzione* di un algoritmo, come nella Figura 3.1, i simboli rettangolo arrotondato sono omessi e al loro posto si usano dei **simboli cerchietto**, chiamati anche **simboli connettori**.

Forse il simbolo più importante di un diagramma di flusso è il **simbolo rombo**, chiamato anche **simbolo di decisione**, il quale indica che c’è da prendere una *decisione*. Esamineremo il simbolo rombo nel prossimo paragrafo.

---

<sup>1</sup> C. Bohm, G. Jacopini, “Flow Diagrams, Turing Machines, and Languages with Only Two Formation Rules,” Communications of the ACM, Vol. 9, No. 5, May 1966, pp. 336–371.

<sup>2</sup> Come vedrete nel Paragrafo 14.10, ci sono casi speciali nei quali l’istruzione *goto* è utile.



**Figura 3.1** Diagramma di flusso della struttura sequenziale in C.

### Istruzioni di selezione in C

Il C fornisce tre tipi di strutture di selezione nella forma di istruzioni. L’istruzione di selezione **if** (Paragrafo 3.5) **seleziona** (esegue) un’azione se una condizione è *vera* o **salta** l’azione se la condizione è *falsa*. L’istruzione di selezione **if...else** (Paragrafo 3.6) esegue un’azione se una condizione è *vera* ed esegue un’azione diversa se la condizione è *falsa*. L’istruzione di selezione **switch** (esaminata nel Capitolo 4) esegue una fra *varie* azioni differenti, a seconda del valore di un’espressione. L’istruzione **if** è chiamata **istruzione di selezione singola** poiché essa seleziona o ignora un’azione singola. L’istruzione **if...else** è chiamata **istruzione di selezione doppia** perché effettua una selezione tra due azioni differenti. L’istruzione **switch** è chiamata **istruzione di selezione multipla** perché effettua una selezione tra varie azioni differenti.

### Istruzioni di iterazione in C

Il C fornisce tre tipi di *strutture di iterazione* nella forma di istruzioni, cioè **while** (Paragrafo 3.7), **do...while** e **for** (esaminate insieme nel Capitolo 4).

Questo è tutto quello che c’è. Il linguaggio C ha soltanto sette istruzioni di controllo: sequenza, tre tipi di selezione e tre tipi di iterazione. Ogni programma in C è formato dalla combinazione di tante istruzioni di controllo di ognuno di questi tipi quante sono quelle appropriate per l’algoritmo che il programma implementa.

Come per la struttura sequenziale della Figura 3.1, vedremo che la rappresentazione a diagramma di flusso di ogni istruzione di controllo ha due simboli cerchietto, uno nel *punto di ingresso* dell’istruzione di controllo e uno nel *punto di uscita*. Queste **istruzioni di controllo a un solo ingresso e a una sola uscita** facilitano la costruzione di programmi chiari. I segmenti di diagrammi di flusso relativi alle istruzioni di controllo possono essere attaccati l’uno all’altro collegando il punto di uscita di un’istruzione di controllo al punto di ingresso della successiva. Ciò è molto simile al modo in cui un bambino mette l’uno sull’altro i blocchi di costruzioni, per cui chiamiamo quest’operazione **accastastamento delle istruzioni di controllo**. Apprenderemo che vi è soltanto un altro modo in cui le istruzioni di controllo possono essere connesse, un metodo chiamato *annidamento* delle istruzioni di controllo. Qualsiasi programma in C che avremo mai bisogno di costruire potrà quindi essere costruito partendo soltanto da *sette* tipi differenti di istruzioni di controllo combinate in due soli modi. È l’essenza della semplicità.

### 3.5 Istruzione di selezione if

Le istruzioni di selezione sono usate per scegliere tra linee di azione alternative. Ad esempio, supponiamo che il voto minimo per superare un esame sia 60. L'istruzione in pseudocodice

*Se il voto dello studente è maggiore o uguale a 60  
Stampa "Passed"*

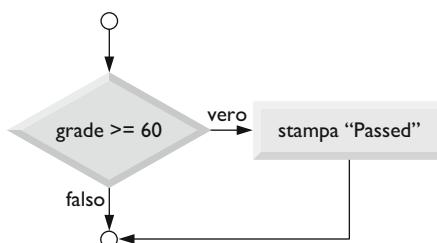
verifica se la condizione “il voto dello studente è maggiore o uguale a 60” è vera o falsa. Se la condizione è vera, allora viene stampato “Passed” e viene “eseguita” nell’ordine la successiva istruzione nello pseudocodice (ricordate che lo pseudocodice non è un vero linguaggio di programmazione). Se la condizione è falsa, la stampa viene ignorata e viene eseguita nell’ordine la successiva istruzione nello pseudocodice.

La precedente istruzione in pseudocodice *Se...* può essere scritta in C come

```
if (grade >= 60) {
 puts("Passed\n");
} // fine di if
```

Si noti che il codice C corrisponde strettamente allo pseudocodice (naturalmente dovrete dichiarare la variabile *grade* come *int*). Questa è una delle proprietà dello pseudocodice che lo rende uno strumento utile per lo sviluppo di un programma. La seconda riga di questa struttura di selezione è indentata. Tale indentazione è facoltativa, ma altamente raccomandata, in quanto consente di mettere in rilievo la struttura propria dei programmi strutturati. Il compilatore C ignora i **caratteri di spaziatura**, come spazi, tabulazioni e newline usati per l’indentazione e la spaziatura verticale.

Il diagramma di flusso della Figura 3.2 illustra l’istruzione *if* a selezione singola. Questo diagramma di flusso contiene quello che è forse il simbolo più importante del diagramma, il rombo, chiamato anche simbolo di decisione, il quale indica che deve essere presa una decisione. Il simbolo di decisione contiene un’espressione, come una condizione, che può essere o vera o falsa. Il simbolo di decisione ha *due* linee di flusso che emergono da esso. Una indica la direzione da prendere quando l’espressione nel simbolo è vera e l’altra la direzione da prendere quando l’espressione è falsa. Le decisioni possono basarsi su condizioni contenenti operatori relazionali o di uguaglianza. In realtà, una decisione può basarsi su *qualsiasi* espressione: se l’espressione ha valore uguale a zero è trattata come falsa e se ha valore diverso da zero è trattata come vera.



**Figura 3.2** Diagramma di flusso dell’istruzione a selezione singola *if*.

Anche l'istruzione **if** è un'istruzione a *una sola entrata e a una sola uscita*. Presto apprenderemo che anche i diagrammi di flusso per le rimanenti strutture di controllo possono contenere (oltre ai simboli cerchietto e alle linee di flusso) solamente simboli rettangolo per indicare le azioni da eseguire e simboli rombo per indicare le decisioni da prendere. Questo è il *modello di programmazione azione/decisione* cui abbiamo dato risalto.

Possiamo immaginare sette contenitori, ciascuno contenente soltanto diagrammi di flusso per le istruzioni di controllo di uno dei sette tipi. Questi segmenti di diagramma di flusso sono vuoti, non c'è scritto niente né nei rettangoli né nei rombi. Il vostro compito, quindi, è quello di assemblare un programma partendo da tante istruzioni di controllo di ogni tipo quante ne richiede l'algoritmo, combinandole in due soli modi possibili (*accatastandole o annidandole*) e inserendo poi le *azioni* e le *decisioni* in un modo appropriato per l'algoritmo. Esamineremo ora i vari modi in cui si possono scrivere le azioni e le decisioni.

## 3.6 Istruzione di selezione if...else

L'istruzione di selezione **if** esegue un'azione indicata solo quando la condizione è vera; altrimenti l'azione viene saltata. L'istruzione di selezione **if...else** vi permette di specificare che vanno eseguite azioni *differenti* quando la condizione è vera e quando è falsa. Ad esempio, l'istruzione nello pseudocodice

```
Se il voto dello studente è maggiore o uguale a 60
 Stampa "Passed"
altrimenti
 Stampa "Failed"
```

stampa *Passed* se il voto dello studente è maggiore o uguale a 60 e *Failed* se è inferiore a 60. In entrambi i casi, dopo che avviene la stampa, viene “eseguita” la successiva istruzione in sequenza nello pseudocodice. Anche il corpo dell'*altrimenti* viene indentato.



### Buona pratica di programmazione 3.1

*Indentare ambedue le istruzioni del corpo di un'istruzione if...else (sia in pseudocodice che in C).*



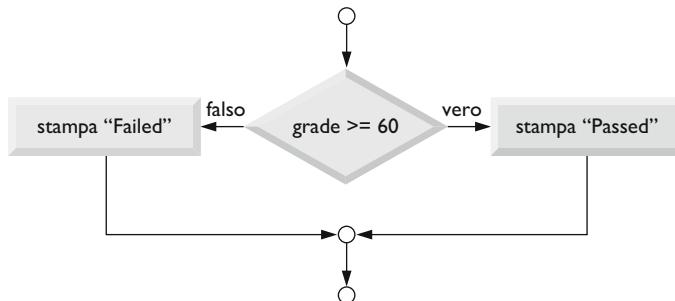
### Buona pratica di programmazione 3.2

*Se vi sono diversi livelli di indentazione, ciascuno di essi deve essere indentato con la stessa quantità di spazio.*

La precedente istruzione nello pseudocodice *Se...altrimenti* può essere scritta in C come

```
if (grade >= 60) {
 puts("Passed");
} // fine di if
else {
 puts("Failed");
} // fine di else
```

Il diagramma di flusso della Figura 3.3 illustra il flusso di controllo nell’istruzione `if...else`. Ancora una volta, oltre a cerchietti e frecce, gli unici simboli nel diagramma di flusso sono rettangoli (per le azioni) e un rombo (per una decisione).



**Figura 3.3** Diagramma di flusso dell’istruzione a selezione doppia `if...else`.

Il C fornisce l’**operatore condizionale** (`? :`), che è strettamente correlato all’istruzione `if...else`. L’operatore condizionale è il solo operatore *ternario* in C, ovvero si applica a *tre* operandi. Questi, insieme all’operatore condizionale, formano un’**espressione condizionale**. Il primo operando è una *condizione*. Il secondo operando è il valore dell’intera espressione condizionale se la condizione è *vera* e il terzo operando è il valore dell’intera espressione condizionale se la condizione è *falsa*. Ad esempio, l’istruzione `puts`

```
puts(grade >= 60 ? "Passed" : "Failed");
```

contiene come suo argomento un’espressione condizionale che assume come valore la stringa “Passed” se la condizione `grade >= 60` è vera e la stringa “Failed” se la condizione è falsa. L’istruzione `puts` ha essenzialmente lo stesso comportamento della precedente istruzione `if...else`.

Il secondo e il terzo operando di un’espressione condizionale possono essere anche azioni da eseguire. Ad esempio, l’espressione condizionale

```
grade >= 60 ? puts("Passed") : puts("Failed");
```

si legge: “Se `grade` è maggiore o uguale a 60, allora `puts("Passed")`, altrimenti `puts ("Failed")`.” Questa è pure paragonabile alla precedente istruzione `if...else`. Vedremo poi che gli operatori condizionali possono essere usati in alcuni punti dove non è possibile ricorrere all’istruzione `if...else`, includendo espressioni e argomenti a funzioni (come `printf`).



### Prevenzione di errori 3.1

Utilizzate espressioni dello stesso tipo per il secondo e il terzo operando dell’operatore condizionale (`? :`) per evitare errori insidiosi.

**Istruzioni annidate if...else**

Le **istruzioni annidate if...else** effettuano test su casi multipli attraverso il piazzamento di istruzioni **if...else** all'interno di altre istruzioni **if...else**. Ad esempio, la seguente istruzione in pseudocodice stampereà A per i voti dell'esame maggiori o uguali a 90, B per i voti maggiori o uguali a 80 (ma meno di 90), C per i voti maggiori o uguali a 70 (ma meno di 80), D per i voti maggiori o uguali a 60 (ma meno di 70) e F per tutti gli altri voti.

*Se il voto dello studente è maggiore o uguale a 90*

*Stampa "A"*

*altrimenti*

*Se il voto dello studente è maggiore o uguale a 80*

*Stampa "B"*

*altrimenti*

*Se il voto dello studente è maggiore o uguale a 70*

*Stampa "C"*

*altrimenti*

*Se il voto dello studente è maggiore o uguale a 60*

*Stampa "D"*

*altrimenti*

*Stampa "F"*

Questo pseudocodice può essere scritto in C come

```
if (grade >= 90) {
 puts("A");
} // fine di if
else {
 if (grade >= 80) {
 puts("B");
 } // fine di if
 else {
 if (grade >= 70) {
 puts("C");
 } // fine di if
 else {
 if (grade >= 60) {
 puts("D");
 } // fine di if
 else {
 puts("F");
 } // fine di else
 } // fine di else
 } // fine di else
} // fine di else
```

Se la variabile **grade** è maggiore o uguale a 90, tutte e quattro le condizioni saranno vere, ma soltanto l'istruzione **puts** dopo il primo test sarà eseguita. Dopo l'esecuzione di **puts**, la parte **else** dell'istruzione **if...else** "esterna" viene saltata.

Si potrebbe preferire scrivere la precedente istruzione **if** come

```
if (grade >= 90) {
 puts("A");
} // fine di if
else if (grade >= 80) {
 puts("B");
} // fine di else if
else if (grade >= 70) {
 puts("C");
} // fine di else if
else if (grade >= 60) {
 puts("D");
} // fine di else if
else {
 puts("F");
} // fine di else
```

Per quanto riguarda il compilatore C, le due forme sono equivalenti. L'ultima forma è la più comune, dal momento che evita la profonda indentazione a destra del codice. Tale indentazione lascia spesso poco spazio su una riga, facendo sì che le righe siano spezzate con conseguente riduzione della leggibilità del programma.

L'istruzione di selezione **if** si aspetta solo un'istruzione nel suo corpo (se avete solo un'istruzione nel corpo di un **if**, *non* dovete includerla fra parentesi). Per includere diverse istruzioni nel corpo di un **if**, dovete includere l'insieme delle istruzioni fra parentesi graffe (**{** e **}**). L'insieme delle istruzioni contenute dentro una coppia di parentesi graffe è chiamato **istruzione composta** o **blocco**.



### Osservazione di ingegneria del software 3.1

*Un'istruzione composta può essere collocata ovunque possa essere collocata una singola istruzione in un programma.*

L'esempio seguente include un'istruzione composta nella parte **else** di un'istruzione **if...else**.

```
if (grade >= 60) {
 puts("Passed.");
} // fine di if
else {
 puts("Failed.");
 puts("You must take this course again.");
} // fine di else
```

In questo caso, se il voto è inferiore a 60, il programma esegue *entrambe* le istruzioni **puts** nel corpo dell'**else** e stampa

```
Failed.
You must take this course again.
```

Le parentesi graffe attorno alle due istruzioni nella clausola **else** sono importanti. Senza di esse l'istruzione

```
puts(" You must take this course again.");
```

sarebbe *al di fuori* del corpo della parte `else` dell'`if` e verrebbe eseguita a prescindere dal fatto che il voto sia inferiore o meno a 60, quindi anche uno studente che supera la prova dovrebbe ripetere il corso!



### Prevenzione di errori 3.2

*Includete sempre il corpo delle istruzioni di controllo tra parentesi ({ e }), anche se contiene solo una singola istruzione. Questo risolve il problema dell'`else` sospeso, che analizzeremo negli Esercizi 3.30–3.31.*

Un *errore di sintassi* è individuato dal compilatore. Un *errore logico* ha il suo effetto al momento dell'esecuzione. Un *errore logico irreversibile* fa sì che il programma fallisca e termini prematuramente. Un *errore logico non irreversibile* permette al programma di continuare l'esecuzione ma gli fa produrre risultati scorretti.

Proprio come un'istruzione composta può essere collocata ovunque si possa collocare un'istruzione singola, è anche possibile non avere affatto istruzioni, ossia avere un'istruzione vuota. L'istruzione vuota è rappresentata mettendo un punto e virgola (;) dove ci sarebbe normalmente un'istruzione.



### Errore comune di programmazione 3.1

*L'inserimento di un punto e virgola dopo la condizione in un'istruzione `if` come in `if (voto >= 60);` provoca un errore logico nelle istruzioni `if` a selezione singola e un errore di sintassi nelle istruzioni `if` a selezione doppia.*



### Prevenzione di errori 3.3

*L'inserimento di parentesi graffe iniziali e finali nelle istruzioni composte prima di scrivere le singole istruzioni dentro le parentesi aiuta a evitare l'omissione di una o di entrambe le parentesi, prevenendo errori di sintassi ed errori logici (dove entrambe le parentesi graffe sono davvero necessarie).*

## 3.7 Istruzione di iterazione while

Un'istruzione di iterazione (chiamata anche **istruzione di ripetizione**) permette di specificare che un'azione va ripetuta finché una qualche condizione rimane vera. L'istruzione in pseudocodice

*Finché ci sono ancora elementi nella mia lista della spesa  
Acquista l'elemento successivo e cancellalo dalla mia lista*

descrive un'iterazione che avviene mentre si fa shopping. La condizione “ci sono ancora elementi nella mia lista della spesa” può essere vera o falsa. Se è vera, viene eseguita l’azione “Acquista l’elemento successivo e cancellalo dalla mia lista”. Questa azione sarà eseguita *ripetutamente* finché la condizione rimarrà vera. Le istruzioni contenute nell'istruzione di iterazione `while` (in italiano “finché”) costituiscono il corpo del `while`. Il corpo dell'istruzione `while` può essere un'istruzione singola o un'istruzione composta.

Alla fine la condizione diventerà falsa (quando l'ultimo elemento nella lista della spesa sarà stato acquistato e cancellato dalla lista). A questo punto l'iterazione terminerà e verrà eseguita la prima istruzione nello pseudocodice *dopo* la struttura di iterazione.



### Errore comune di programmazione 3.2

*Non inserire nel corpo di un’istruzione while un’azione che faccia sì che alla fine la condizione nel while diventi falsa. Normalmente, una tale struttura di iterazione non terminerà mai, e l’errore è chiamato pertanto “ciclo infinito”.*



### Errore comune di programmazione 3.3

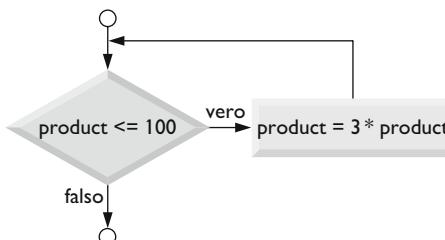
*Scrivere una parola chiave (come while o if) con una lettera maiuscola (come While o If) è un errore di compilazione. Ricordate che il C è un linguaggio sensibile al carattere maiuscolo/minuscolo e che le parole chiave contengono solo lettere minuscole.*

Come esempio di un’istruzione **while**, considerate un segmento di programma scritto per trovare la prima potenza di 3 maggiore di 100. Supponete che la variabile intera **product** sia stata inizializzata a 3. Quando il seguente codice terminerà l’esecuzione, **product** conterrà la risposta desiderata:

```
product = 3;

while (product <= 100) {
 product = 3 * product;
}
```

Il diagramma di flusso della Figura 3.4 illustra il flusso di controllo nella precedente istruzione di iterazione **while**. Ancora una volta, si noti che (oltre a cerchietti e frecce) il diagramma di flusso contiene solamente un simbolo rettangolo e un simbolo rombo. Il diagramma di flusso mostra chiaramente l’iterazione. La linea di flusso che emerge dal rettangolo è diretta all’indietro verso la decisione che viene verificata ogni volta nel corso del ciclo, finché la decisione alla fine diventa falsa. A questo punto, l’istruzione **while** viene terminata e il controllo passa all’istruzione successiva nel programma.



**Figura 3.4** Diagramma di flusso dell’istruzione di iterazione **while**.

Quando si inizia a eseguire l’istruzione **while**, il valore di **product** è 3. La variabile **product** è moltiplicata ripetutamente per 3 e assume in successione i valori 9, 27 e 81. Quando **product** diventa 243, la condizione nell’istruzione **while**, **product**  $\leq$  100, diventa falsa. Questo termina l’iterazione e il valore finale di **product** è 243. L’esecuzione del programma continua con l’istruzione successiva dopo **while**.

## 3.8 Formulare algoritmi, caso pratico 1: iterazione controllata da contatore

Per illustrare come vengono sviluppati gli algoritmi, cerchiamo le soluzioni per diverse varianti del problema della media di una classe. Considerate il seguente problema:

*Una classe di dieci studenti fa un quiz. Avete a disposizione i voti (numeri interi compresi tra 0 e 100) per questo quiz. Determinate la media della classe in riferimento al quiz.*

La media della classe è uguale alla somma dei voti divisa per il numero degli studenti. L'algoritmo per risolvere questo problema su un computer deve ricevere in ingresso ognuno dei voti, eseguire il calcolo della media e stampare il risultato.

Usiamo lo pseudocodice per elencare le azioni da eseguire e specificare l'ordine in cui devono essere eseguite. Usiamo l'**iterazione controllata da contatore** per inserire i voti uno alla volta. Questa tecnica usa una variabile chiamata **contatore** per specificare il numero delle volte in cui un insieme di istruzioni deve essere eseguito. In questo esempio l'iterazione termina quando il contatore supera il valore 10. In questo paragrafo presentiamo semplicemente l'algoritmo in pseudocodice (Figura 3.5) e il corrispondente programma in C (Figura 3.6). Nel prossimo paragrafo mostreremo come vengono sviluppati gli algoritmi in pseudocodice. L'iterazione controllata da contatore è spesso chiamata **iterazione definita**, perché il numero delle iterazioni si conosce *prima* che il ciclo inizi l'esecuzione.

- 1 *Poni il totale uguale a zero*
- 2 *Poni il contatore dei voti uguale a uno*
- 3
- 4 *Finché il contatore dei voti è minore o uguale a dieci*
- 5     *Leggi il voto successivo*
- 6     *Somma il voto al totale*
- 7     *Somma uno al contatore dei voti*
- 8
- 9 *Poni la media della classe uguale al totale diviso per dieci*
- 10 *Stampa la media della classe*

**Figura 3.5** Algoritmo in pseudocodice che usa l'iterazione controllata da un contatore per risolvere il problema della media di una classe.

```
1 // Fig. 3.6: fig03_06.c
2 // Media di una classe con l'iterazione controllata da contatore.
3 #include <stdio.h>
4
5 // la funzione main inizia l'esecuzione del programma
6 int main(void)
7 {
8 unsigned int counter; // numero del prossimo voto da inserire
9 int grade; // valore del voto
10 int total; // somma dei voti inseriti dall'utente
11 int average; // media dei voti
12
13 // fase di inizializzazione
14 total = 0; // inizializza il totale
```

```
15 counter = 1; // inizializza il contatore del ciclo
16
17 // fase di elaborazione
18 while (counter <= 10) { // ripeti 10 volte
19 printf("%s", "Enter grade: "); // prompt per l'ingresso
20 scanf("%d", &grade); // leggi il voto
21 total = total + grade; // somma il voto al totale
22 counter = counter + 1; // incrementa il contatore
23 } // fine di while
24
25 // fase di terminazione
26 average = total / 10; // divisione intera
27
28 printf("Class average is %d\n", average); // stampa il risultato
29 } // fine della funzione main
```

```
Enter grade: 98
Enter grade: 76
Enter grade: 71
Enter grade: 87
Enter grade: 83
Enter grade: 90
Enter grade: 57
Enter grade: 79
Enter grade: 82
Enter grade: 94
Class average is 81
```

**Figura 3.6** Programma per il problema della media di una classe, che usa l'iterazione controllata da contatore.

L'algoritmo menziona un totale e un contatore. Un **totale** è una variabile usata per accumulare la somma di una serie di valori. Un contatore è una variabile (riga 8) usata per *contare* (in questo caso, per contare il numero dei voti inseriti). Poiché la variabile per il contatore è usata in questo programma per contare da 1 a 10 (tutti valori positivi), abbiamo dichiarato la variabile come tipo **unsigned int**, che può memorizzare soltanto valori non negativi (cioè 0 e oltre). Le variabili usate per memorizzare i totali devono normalmente essere inizializzate a zero *prima* di essere usate in un programma, altrimenti la somma includerebbe anche il precedente valore memorizzato nella locazione di memoria del totale. Le variabili contatore sono normalmente inizializzate a zero o a uno, a seconda del loro uso (presenteremo esempi di ognuno dei due casi). Una variabile non inizializzata contiene un **valore “spazzatura”**, l'ultimo valore memorizzato nella locazione di memoria riservata per quella variabile.



#### Errore comune di programmazione 3.4

*Se un contatore o un totale non viene inizializzato, i risultati del vostro programma saranno probabilmente scorretti. Questo è un esempio di errore logico.*



#### Prevenzione di errori 3.4

*Inizializzare tutti i contatori e i totali.*

Il calcolo della media nel programma produce come risultato il numero intero 81. In realtà, la somma dei voti in questo esempio è 817, che diviso per 10 produce il valore 81,7, cioè un numero con la *virgola*. Vedremo come trattare tali numeri (chiamati numeri *in virgola mobile*) nel prossimo paragrafo.

#### **Nota importante sul collocamento delle definizioni di variabili**

Nel Capitolo 2 abbiamo detto che il C standard consente di collocare *dovunque* dentro `main` ciascuna definizione di variabile prima del primo uso di quella variabile nel codice. In questo capitolo continuiamo a raggruppare le nostre definizioni di variabili all'inizio di `main` per enfatizzare l'inizializzazione, l'elaborazione e le fasi di chiusura di programmi semplici. A partire dal Capitolo 4, collocheremo ciascuna definizione di variabile subito prima del primo uso di quella variabile. Quando discuteremo il campo di azione delle variabili nel Capitolo 5, vedrete come questa pratica aiuti a ridurre gli errori.

## **3.9 Formulare algoritmi con affinamento graduale top-down, caso pratico 2: iterazione controllata da sentinella**

Generalizziamo il problema del calcolo della media di una classe. Consideriamo il seguente problema:

*Sviluppare un programma per il calcolo della media di una classe in grado di elaborare un numero arbitrario di voti ogni volta che è in esecuzione.*

Nel primo esempio del calcolo della media di una classe il numero dei voti (10) si sapeva in anticipo. In questo esempio non si dà alcuna indicazione su quanti voti verranno inseriti. Il programma deve elaborare un numero *arbitrario* di voti. Come può il programma stabilire quando fermare l'inserimento dei voti? Come saprà quando calcolare e stampare la media della classe?

Un modo per risolvere questo problema è quello di usare un valore speciale, chiamato **valore sentinella** (o anche **valore di segnale**, **valore fittizio** o **valore di flag**), per indicare la “fine dell’ingresso dei dati”. L’utente scrive i voti finché non sono stati inseriti tutti i voti *validi*, poi scrive il valore sentinella per indicare che l’ultimo voto è stato inserito. L’iterazione controllata da sentinella è spesso chiamata **iterazione indefinita**, perché il numero di iterazioni non è noto prima che il ciclo inizi l’esecuzione.

Chiaramente, il valore sentinella deve essere scelto in modo tale che *non possa* essere confuso con un valore di input accettabile. Poiché i voti su un quiz sono normalmente numeri interi *non negativi*,  $-1$  è un valore sentinella accettabile per questo problema. In questo modo, un’esecuzione del programma della media di una classe potrebbe elaborare una sequenza di input come 95, 96, 75, 74, 89 e  $-1$ . Il programma poi calcolerebbe e stamperebbe la media della classe per i voti 95, 96, 75, 74 e 89 ( $-1$  è il valore sentinella, per cui *non* deve entrare nel calcolo della media).

#### **Affinamento graduale top-down**

Affrontiamo il programma della media di una classe con una tecnica chiamata **affinamento graduale top-down**, una tecnica essenziale allo sviluppo di programmi ben strutturati. Iniziamo con una rappresentazione dello pseudocodice a livello **top**:

*Determina la media della classe per il quiz*

Il livello top è un’istruzione singola che rappresenta la funzione complessiva del programma. Come tale il livello top è, in effetti, una rappresentazione *completa* di un programma. Purtroppo, il livello top raramente contiene una quantità sufficiente di dettagli per scrivere il programma in C. Così iniziamo ora il processo di *affinamento*. Suddividiamo il livello top in una serie di compiti più piccoli e li elenchiamo nell’ordine in cui devono essere eseguiti. Ciò risulta nel seguente **primo affinamento**.

*Inizializza le variabili*

*Ricevi in ingresso, somma e conta i voti del quiz*

*Calcola e stampa la media della classe*

Qui è stata usata solo la *struttura sequenziale* (i passi elencati vanno eseguiti in ordine, uno dopo l’altro).



### Osservazione di ingegneria del software 3.2

*Ogni affinamento, come pure lo stesso livello top, è una specificazione completa dell’algoritmo; varia soltanto il livello di dettaglio.*

### Secondo affinamento

Per procedere al successivo livello di affinamento, cioè al **secondo affinamento**, useremo alcune variabili specifiche. Avremo bisogno di un totale corrente dei numeri, di un conteggio di quanti numeri sono stati elaborati, di una variabile che riceve il valore di ogni singolo voto quando è inserito e di una variabile per contenere la media calcolata. L’istruzione in pseudocodice

*Inizializza le variabili*

può essere affinata come segue:

*Inizializza il totale a zero*

*Inizializza il contatore a zero*

Si noti che vanno inizializzati soltanto il totale e il contatore; le variabili media e voto (rispettivamente, per la media calcolata e l’input dell’utente) non necessitano di essere inizializzate, perché i loro valori saranno calcolati e inseriti dall’utente, rispettivamente. L’istruzione in pseudocodice

*Ricevi in ingresso, somma e conta i voti del quiz*

richiede una struttura di *iterazione* che di volta in volta legge ogni voto. Poiché non sappiamo in anticipo quanti voti ci sono da elaborare, useremo l’iterazione controllata da sentinella. L’utente inserirà i voti validi uno alla volta. Dopo aver scritto l’ultimo voto valido, l’utente scriverà il valore sentinella. Il programma farà il test per questo valore dopo che sarà inserito ogni voto e terminerà il ciclo quando sarà inserita la sentinella. L’affinamento della precedente istruzione in pseudocodice è allora

*Ricevi in ingresso il primo voto (eventualmente la sentinella)*

*Finché l’utente non ha ancora inserito la sentinella*

*Aggiungi questo voto al totale corrente*

*Aggiungi uno al contatore dei voti*

*Ricevi in ingresso il voto successivo (eventualmente la sentinella)*

Si noti che nello pseudocodice *non* usiamo parentesi graffe intorno all'insieme di istruzioni che forma il corpo dell'istruzione *while*, ma semplicemente indentiamo tutte queste istruzioni sotto il *while* per mostrare che tutte quante appartengono al *while*. Di nuovo, lo pseudocodice è un ausilio per lo sviluppo informale di un programma.

L'istruzione in pseudocodice

*Calcola e stampa la media della classe*

si può affinare come segue:

*Se il contatore non è uguale a zero  
Poni la media uguale al totale diviso per il contatore  
Stampa la media  
altrimenti  
Stampa "No grades were entered"*

Si noti che qui siamo stati attenti a verificare la possibilità della *divisione per zero*, un **errore irreversibile** che, se non viene scoperto, provoca l'arresto del programma (in questo caso detto "crashing", cioè "arresto anomalo"). Il secondo affinamento completo è mostrato nella Figura 3.7.



### Errore comune di programmazione 3.5

*Un tentativo di dividere per zero provoca un errore irreversibile.*



### Buona pratica di programmazione 3.3

*Quando si esegue una divisione con un'espressione il cui valore potrebbe essere zero, controllate esplicitamente questo caso e trattatelo adeguatamente nel vostro programma (come con la stampa di un messaggio di errore) piuttosto che permettere che si verifichi l'errore irreversibile.*

Nelle Figure 3.5 e 3.7 includiamo alcune righe completamente vuote nello pseudocodice per migliorarne la leggibilità. In realtà, le righe vuote separano questi programmi nelle loro varie fasi.

- 1 *Inizializza il totale a zero*
- 2 *Inizializza il contatore a zero*
- 3
- 4 *Ricevi in ingresso il primo voto (eventualmente la sentinella)*
- 5 *Finché l'utente non ha ancora inserito la sentinella*
- 6   *Aggiungi il voto al totale corrente*
- 7   *Aggiungi uno al contatore dei voti*
- 8   *Ricevi in ingresso il voto successivo (eventualmente la sentinella)*
- 9
- 10 *Se il contatore non è uguale a zero*
- 11   *Poni la media uguale al totale diviso per il contatore*
- 12   *Stampa la media*
- 13 *altrimenti*
- 14   *Stampa "No grades were entered"*

**Figura 3.7** Algoritmo in pseudocodice che usa l'iterazione controllata da sentinella per risolvere il problema del calcolo della media di una classe.



### Osservazione di ingegneria del software 3.3

---

Molti programmi possono essere divisi logicamente in tre fasi: una fase di inizializzazione, che inizializza le variabili del programma; una fase di elaborazione, che riceve in ingresso i valori dei dati e modifica conseguentemente le variabili del programma e una fase di chiusura, che calcola e stampa i risultati finali.

L'algoritmo in pseudocodice nella Figura 3.7 risolve il problema del calcolo della media di una classe nella sua forma più generale. Questo algoritmo è stato sviluppato dopo due soli livelli di affinamento. Talvolta sono necessari più livelli.



### Osservazione di ingegneria del software 3.4

---

Il processo di affinamento graduale top-down termina quando l'algoritmo in pseudocodice è specificato con sufficiente dettaglio, tale da poter convertire lo pseudocodice direttamente in C. A quel punto, implementare il programma in C è normalmente molto semplice.

Il programma in C e un esempio di esecuzione sono mostrati nella Figura 3.8. Sebbene vengano inseriti solo voti interi, è probabile che il calcolo della media produca un numero *con un punto decimale* (che sostituisce la virgola nella notazione del C). Il tipo **int** non può rappresentare un tale numero. Il programma introduce il tipo di dati **float** per trattare i numeri con punto decimale (chiamati **numeri in virgola mobile**) e introduce un operatore speciale chiamato *operatore cast* per trattare il calcolo della media. Questi argomenti sono spiegati dopo la presentazione del programma.

```
1 // Fig. 3.8: fig03_08.c
2 // Media di una classe con iterazione controllata da sentinella.
3 #include <stdio.h>
4
5 // la funzione main inizia l'esecuzione del programma
6 int main(void)
7 {
8 unsigned int counter; // numero di voti letti
9 int grade; // valore del voto
10 int total; // somma dei voti
11
12 float average; // numero con punto decimale per la media
13
14 // fase di inizializzazione
15 total = 0; // inizializza il totale
16 counter = 0; // inizializza il contatore del ciclo
17
18 // fase di elaborazione
19 // ricevi il primo voto dall'utente
20 printf("%s", "Enter grade, -1 to end: "); // prompt per l'input
21 scanf("%d", &grade); // leggi il voto dall'utente
22
23 // ripeti finche' non viene letto il valore sentinella
24 while (grade != -1) {
25 total = total + grade; // aggiungi il voto al totale
```

```

26 counter = counter + 1; // incrementa il contatore
27
28 // ricevi il voto successivo dall'utente
29 printf("%s", "Enter grade, -1 to end: "); // prompt per l'input
30 scanf("%d", &grade); // leggi il prossimo voto
31 } // fine di while
32
33 // fase di chiusura
34 // se l'utente ha inserito almeno un voto
35 if (counter != 0) {
36
37 // calcola la media di tutti i voti inseriti
38 average = (float) total / counter; // evita il troncamento
39
40 // stampa la media con la precisione di due cifre
41 printf("Class average is %.2f\n", average);
42 } // fine di if
43 else { // se non sono stati inseriti voti, stampa un messaggio
44 puts("No grades were entered");
45 } // fine di else
46 } // fine della funzione main

```

```

Enter grade, -1 to end: 75
Enter grade, -1 to end: 94
Enter grade, -1 to end: 97
Enter grade, -1 to end: 88
Enter grade, -1 to end: 70
Enter grade, -1 to end: 64
Enter grade, -1 to end: 83
Enter grade, -1 to end: 89
Enter grade, -1 to end: -1
Class average is 82.50
Enter grade, -1 to end: -1
No grades were entered

```

**Figura 3.8** Programma per il calcolo della media di una classe con iterazione controllata da sentinella.

Si noti l'istruzione composta nel ciclo `while` (riga 24) nella Figura 3.8. Ancora una volta, le parentesi graffe sono *necessarie* per assicurare che tutte e quattro le istruzioni siano eseguite all'interno del ciclo. Senza le parentesi graffe le ultime tre istruzioni nel corpo del ciclo cadrebbero *al di fuori* di esso, facendo sì che il computer interpreti scorrettamente questo codice come segue.

```

while (grade != -1)
 total = total + grade; // aggiungi il voto al totale
 counter = counter + 1; // incrementa il contatore
 printf("%s", "Enter grade, -1 to end: "); // prompt per l'input
 scanf("%d", &grade); // leggi il prossimo voto

```

Questo provocherebbe un *ciclo infinito* se l'utente non inserisse `-1` per il primo voto.



## Prevenzione di errori 3.5

In un ciclo controllato da sentinella, ricordate esplicitamente all’utente qual è il valore della sentinella nei prompt che richiedono l’inserimento di dati.

### Conversione esplicita e implicita tra tipi

Le medie non sempre hanno come valori dei numeri interi. Spesso, una media è un valore come 7,2 o 93,5 contenente una parte frazionaria. Questi valori sono definiti numeri in virgola mobile e possono essere rappresentati dal tipo di dati `float`. La variabile `average` viene definita di tipo `float` (riga 12) per catturare il risultato frazionale del nostro calcolo. Tuttavia, il risultato del calcolo `total/counter` è un numero intero, poiché `total` e `counter` sono *entrambe* variabili intere. La divisione di due numeri interi produce una divisione intera in cui la parte frazionale del calcolo è **troncata** (cioè persa). Poiché `prima` viene eseguito il calcolo, la parte frazionale è perduta `prima` che il risultato sia assegnato ad `average`. Per realizzare un calcolo in virgola mobile con valori interi, dobbiamo creare valori temporanei che sono numeri in virgola mobile. Per fare ciò, il C mette a disposizione l’operatore `cast` unario. La riga 38

```
average = (float) total / counter;
```

include l’operatore `cast` (`float`), che crea una copia *temporanea* in virgola mobile del suo operando, `total`. Il valore memorizzato in `total` è ancora un numero intero. Un simile uso dell’operatore `cast` è chiamato **conversione esplicita**. Il calcolo consiste adesso in un valore in virgola mobile (la versione `float` temporanea di `total`) diviso per il valore `unsigned int` memorizzato in `counter`. Il C calcola solo le espressioni aritmetiche in cui i tipi di dati degli operandi sono *identici*. Per assicurarsi che gli operandi siano dello *stesso* tipo, il compilatore esegue su alcuni di essi un’operazione chiamata **conversione implicita**. Ad esempio, in un’espressione contenente i tipi di dati `unsigned int` e `float`, vengono create copie degli operandi `unsigned int` e convertite in `float`. Nel nostro esempio, dopo che viene creata una copia di `counter` e convertita in `float`, si esegue il calcolo e il risultato della divisione in virgola mobile è assegnato ad `average`. Il C fornisce un insieme di regole per la conversione di operandi di tipi differenti. Esamineremo tutto questo più avanti nel Capitolo 5.

Gli operatori `cast` sono disponibili per *la maggior parte* dei tipi di dati; essi vengono formati ponendo tra parentesi il nome di un tipo. Ogni operatore `cast` è un **operatore unario**, cioè un operatore che si applica a un solo operando. Nel Capitolo 2 abbiamo studiato gli operatori aritmetici binari. Il C supporta pure versioni unarie degli operatori più (+) e meno (-), così potete scrivere espressioni come `-7` o `+5`. Gli operatori `cast` sono associativi da destra a sinistra e hanno la stessa precedenza di altri operatori unari come `+ unario` e `- unario`. Questa precedenza è di un livello più alto di quella degli operatori **moltiplicativi** `*`, `/` e `%`.

### Formattare numeri in virgola mobile

La Figura 3.8 usa lo specificatore di conversione `%.2f` di `printf` (riga 41) per stampare il valore di `average`. La `f` specifica che sarà stampato un valore in virgola mobile. Il `.2` è la **precisione** con cui il valore sarà stampato: con 2 cifre alla destra del punto decimale. Se è usato lo specificatore di conversione `%f` (senza specificare la precisione), viene usata la **precisione predefinita** pari a 6, esattamente come se fosse stato usato lo specificatore di conversione `%.6f`. Quando i valori in virgola mobile sono stampati con una certa precisione, il valore stampato è **arrotondato** al numero indicato di cifre decimali. Il valore in memoria rimane inalterato. Quando si eseguono le istruzioni seguenti, vengono stampati i valori 3.45 e 3.4 (con il punto decimale al posto della virgola, secondo la notazione del C).

```
printf("%.2f\n", 3.446); // stampa 3.45
printf("%.1f\n", 3.446); // stampa 3.4
```



### Errore comune di programmazione 3.6

È sbagliato usare la precisione in una specificazione di conversione nella stringa di controllo del formato di un'istruzione `scanf`. Le precisioni sono usate soltanto nelle specificazioni di conversione per `printf`.

#### Note sui numeri in virgola mobile

Benché non siano sempre “precisi al 100%”, i numeri in virgola mobile hanno numerose applicazioni. Ad esempio, quando parliamo di una “normale” temperatura corporea di 98,6 gradi Fahrenheit, non abbiamo bisogno di essere precisi fino a un grande numero di cifre. Quando osserviamo la temperatura su un termometro e la leggiamo come 98,6, essa può in realtà essere 98,5999473210643. Il punto qui è che indicare questo numero semplicemente con 98,6 va benissimo per la maggior parte delle applicazioni. Diremo di più su questo argomento in seguito.

Un altro possibile caso di numeri in virgola mobile è quello che si può presentare con una divisione. Quando dividiamo 10 per 3, il risultato è 3,3333333... con la sequenza dei 3 che si ripete all’infinito. Il computer assegna solo una quantità *fissata* di spazio per contenere un tale valore, così il valore in virgola mobile memorizzato può essere soltanto un’*approssimazione*.



### Errore comune di programmazione 3.7

Usare numeri in virgola mobile in un modo che presume che essi siano rappresentati precisamente può portare a risultati scorretti. I numeri in virgola mobile sono rappresentati solo approssimativamente dalla maggior parte dei computer.



### Prevenzione di errori 3.6

Non confrontare i valori in virgola mobile per l’uguaglianza.

## 3.10 Formulare algoritmi con affinamento graduale top-down, caso pratico 3: istruzioni di controllo annidate

Risolviamo un altro problema completo. Formuleremo ancora una volta l’algoritmo usando lo pseudocodice e l’affinamento graduale top-down, e scriveremo un corrispondente programma in C. Abbiamo visto che le istruzioni di controllo possono essere *accatastate* una dopo l’altra (in sequenza) proprio come fa un bambino con i blocchi di costruzioni. In questo caso pratico vedremo l’unico altro modo strutturato in cui le istruzioni di controllo possono essere connesse tra loro in C, ossia attraverso l’**annidamento** di un’istruzione di controllo *all’interno* di un’altra.

Considerate il seguente problema:

*Un college offre un corso che prepara gli studenti all’esame di stato di licenza per intermediari immobiliari. Lo scorso anno 10 degli studenti che hanno completato questo corso hanno fatto l’esame di licenza. Naturalmente il college vuole sapere come gli studenti si siano classificati all’esame. Vi si chiede di scrivere un programma per riassumere i risultati. Vi viene dato un elenco di questi 10 studenti. Accanto a ogni nome viene scritto un 1 se lo studente ha superato l’esame o un 2 se lo ha fallito.*

*Il vostro programma deve analizzare i risultati dell'esame come segue:*

1. *Leggere ogni risultato dell'esame (cioè un 1 o un 2). Stampare il messaggio di prompt "Enter result" ogni volta che il programma richiede un altro risultato dell'esame.*
2. *Contare il numero dei risultati dell'esame di ogni tipo.*
3. *Mostrare un riepilogo dei risultati dell'esame indicando il numero degli studenti che lo hanno superato e il numero di quelli che sono stati respinti.*
4. *Se più di otto studenti hanno superato l'esame, stampare il messaggio "Bonus to instructor!"*

Dopo aver letto attentamente il testo del problema, facciamo le seguenti osservazioni:

1. Il programma deve elaborare 10 risultati di un esame. Sarà usato un ciclo controllato da contatore.
2. Ogni risultato dell'esame è un numero, un 1 o un 2. Ogni volta che legge un risultato, il programma deve stabilire se il numero è un 1 o un 2. Nel nostro algoritmo controlliamo se si tratta di un 1. Se il numero non è un 1, presumiamo che sia un 2. (L'Esercizio 3.27 vi chiede di garantire che ogni risultato dell'esame sia un 1 o un 2.)
3. Sono usati due contatori, uno per contare il numero di studenti che hanno superato l'esame e uno per contare il numero di studenti che lo hanno fallito.
4. Dopo che il programma ha elaborato tutti i risultati, deve verificare se più di otto studenti hanno superato l'esame.

Procediamo con l'affinamento graduale top-down. Iniziamo con una rappresentazione al livello top in pseudocodice:

*Analizza i risultati dell'esame e decidi se l'istruttore deve ricevere un bonus*

Ancora una volta è importante mettere in rilievo che il livello top è una rappresentazione *completa* del programma, ma è probabile che siano necessari diversi affinamenti prima che lo pseudocodice possa essere naturalmente tradotto in un programma in C. Il nostro primo affinamento è

*Inizializza le variabili*

*Leggi i dieci voti dell'esame e conta le promozioni e le bocciature*

*Stampa un riepilogo dei risultati dell'esame e decidi se l'istruttore deve ricevere un bonus*

Anche qui, pur avendo una rappresentazione *completa* dell'intero programma, è necessario un ulteriore affinamento. Ora individuiamo le variabili specifiche. Sono necessari dei contatori per registrare le promozioni e le bocciature; inoltre un contatore sarà usato per controllare il processo di iterazione, ed è anche necessaria una variabile per memorizzare l'input dell'utente. L'istruzione in pseudocodice

*Inizializza le variabili*

si può affinare come segue:

*Inizializza il contatore delle promozioni a zero  
Inizializza il contatore delle bocciature a zero  
Inizializza il contatore del numero di studenti a uno*

Si noti che vengono inizializzati solo il contatore e i totali. L'istruzione in pseudocodice

*Leggi i dieci voti dell'esame e conta le promozioni e le bocciature*

richiede un ciclo che in successione legga ogni risultato dell'esame. Qui si sa *in anticipo* che vi sono precisamente dieci risultati dell'esame, così l'iterazione controllata da contatore è quella appropriata. Dentro il ciclo (ossia annidata all'interno del ciclo) un'istruzione di selezione doppia determinerà se il risultato di ogni esame è una promozione o una bocciatura e incrementerà di conseguenza i contatori corrispondenti. L'affinamento della precedente istruzione in pseudocodice è allora

*Finché il contatore del numero di studenti è minore o uguale a dieci*

*Leggi il risultato successivo dell'esame*

*Se lo studente ha superato l'esame*

*Aggiungi uno al contatore delle promozioni*

*altrimenti*

*Aggiungi uno al contatore delle bocciature*

*Aggiungi uno al contatore del numero di studenti*

Si noti l'uso di righe vuote per evidenziare l'istruzione *If...else (Se...altrimenti)* al fine di migliorare la leggibilità del programma.

L'istruzione in pseudocodice

*Stampa un riepilogo dei risultati dell'esame e decidi se l'istruttore deve ricevere un bonus*

può essere affinata come segue:

*Stampa il numero di promozioni*

*Stampa il numero di bocciature*

*Se più di otto studenti sono stati promossi*

*Stampa "Bonus to instructor!"*

Il secondo affinamento completo compare nella Figura 3.9. Usiamo le righe vuote per evidenziare l'istruzione *while* per migliorare la leggibilità del programma.

Questo pseudocodice è ora sufficientemente affinato per la conversione in C. Nella Figura 3.10 sono mostrati il programma in C e due esempi di esecuzione. Abbiamo tratto vantaggio da una caratteristica del C che permette che l'inizializzazione venga incorporata nelle definizioni (righe 9–11). Tale inizializzazione avviene al momento della compilazione. Notate anche che quando si invia in uscita un *unsigned int* si usa lo **specificatore di conversione %u** (righe 33–34).

- 1 *Inizializza il contatore delle promozioni a zero*
- 2 *Inizializza il contatore delle bocciature a zero*
- 3 *Inizializza il contatore del numero di studenti a uno*

```
4
5 Finché il contatore del numero di studenti è minore o uguale a dieci
6 Leggi il risultato successivo dell'esame
7
8 Se lo studente ha superato l'esame
9 Aggiungi uno al contatore delle promozioni
10 altrimenti
11 Aggiungi uno al contatore delle bocciature
12
13 Aggiungi uno al contatore del numero di studenti
14
15 Stampa il numero di promozioni
16 Stampa il numero di bocciature
17 Se più di otto studenti sono stati promossi
18 Stampa "Bonus to instructor!"
```

**Figura 3.9** Pseudocodice per il problema dei risultati dell'esame.



### Osservazione di ingegneria del software 3.5

L'esperienza dimostra che la parte più difficile del risolvere un problema su un computer è quella che riguarda lo sviluppo di algoritmi per la soluzione. Una volta che è stato specificato un algoritmo corretto, il processo di produzione di un programma funzionante in C è di norma semplice.



### Osservazione di ingegneria del software 3.6

Molti programmatori scrivono programmi senza mai usare strumenti di sviluppo dei programmi come lo pseudocodice. Essi pensano che il loro obiettivo finale sia quello di risolvere il problema su un computer e che scrivere lo pseudocodice ritardi semplicemente la realizzazione del prodotto finale.

```
1 // Fig. 3.10: fig03_10.c
2 // Analisi dei risultati dell'esame.
3 #include <stdio.h>
4
5 // la funzione main inizia l'esecuzione del programma
6 int main(void)
7 {
8 // inizializza le variabili nelle definizioni
9 unsigned int passes = 0; // numero di promozioni
10 unsigned int failures = 0; // numero di bocciature
11 unsigned int student = 1; // contatore del numero di studenti
12 int result; // un risultato dell'esame
13
14 // processa 10 studenti usando un ciclo controllato da contatore
15 while (student <= 10) {
16
17 // richiedi all'utente un valore in ingresso
18 printf("%s", "Enter result (1=pass,2=fail): ");
```

```
19 scanf("%d", &result);
20
21 // se il risultato e' 1, incrementa il numero di promozioni
22 if (result == 1) {
23 passes = passes + 1;
24 } // fine di if
25 else { // altrimenti, incrementa il numero di bocciature
26 failures = failures + 1;
27 } // fine di else
28
29 student = student + 1; // incrementa il contatore degli studenti
30 } // fine di while
31
32 // fase di terminazione; stampa i risultati
33 printf("Passed %u\n", passes);
34 printf("Failed %u\n", failures);
35
36 // decidi se stampare "Bonus to instructor!"
37 if (passes > 8 {
38 puts("Bonus to instructor!");
39 } // fine di if
40 } // fine della funzione main
```

```
Enter Result (1=pass,2=fail): 1
Enter Result (1=pass,2=fail): 2
Enter Result (1=pass,2=fail): 2
Enter Result (1=pass,2=fail): 1
Enter Result (1=pass,2=fail): 1
Enter Result (1=pass,2=fail): 1
Enter Result (1=pass,2=fail): 2
Enter Result (1=pass,2=fail): 1
Enter Result (1=pass,2=fail): 1
Enter Result (1=pass,2=fail): 2
Passed 6
Failed 4
```

```
Enter Result (1=pass,2=fail): 1
Enter Result (1=pass,2=fail): 1
Enter Result (1=pass,2=fail): 1
Enter Result (1=pass,2=fail): 2
Enter Result (1=pass,2=fail): 1
Passed 9
Failed 1
Bonus to instructor!
```

**Figura 3.10** Analisi dei risultati dell'esame.

## 3.11 Operatori di assegnazione

Il C fornisce diversi operatori di assegnazione per abbreviare le espressioni di assegnazione. Ad esempio, l'istruzione

```
c = c + 3;
```

può essere abbreviata con l'**operatore di assegnazione per l'addizione** `+=` come in

```
c += 3;
```

L'operatore `+=` aggiunge il valore dell'espressione sulla *destra* dell'operatore al valore della variabile sulla *sinistra* dell'operatore e memorizza il risultato in tale variabile. Qualunque istruzione della forma

```
variabile = espressione operatore variabile;
```

dove l'operatore è uno degli operatori binari `+`, `-`, `*`, `/` oppure `%` (o altri che esamineremo nel Capitolo 10), può essere scritta nella forma

```
variabile operatore= espressione;
```

Così l'assegnazione `c += 3` aggiunge 3 a `c`. La Figura 3.11 mostra gli operatori di assegnazione per l'aritmetica, alcune espressioni di esempio che usano questi operatori e la loro spiegazione.

| Operatore di assegnazione                                           | Esempio di espressione | Spiegazione            | Assegna             |
|---------------------------------------------------------------------|------------------------|------------------------|---------------------|
| <i>Ponete:</i> <code>int c = 3, d = 5, e = 4, f = 6, g = 12;</code> |                        |                        |                     |
| <code>+=</code>                                                     | <code>c += 7</code>    | <code>c = c + 7</code> | <code>10 a c</code> |
| <code>-=</code>                                                     | <code>d -= 4</code>    | <code>d = d - 4</code> | <code>1 a d</code>  |
| <code>*=</code>                                                     | <code>e *= 5</code>    | <code>e = e * 5</code> | <code>20 a e</code> |
| <code>/=</code>                                                     | <code>f /= 3</code>    | <code>f = f / 3</code> | <code>2 a f</code>  |
| <code>%=</code>                                                     | <code>g %= 9</code>    | <code>g = g % 9</code> | <code>3 a g</code>  |

**Figura 3.11** Operatori di assegnazione per l'aritmetica.

## 3.12 Operatori di incremento e di decremento

Il C fornisce anche l'**operatore di incremento unario**, `++`, e l'**operatore di decremento unario**, `--`, che sono descritti nella Figura 3.12. Se una variabile va incrementata di 1, si può usare l'operatore di incremento `++` piuttosto che le espressioni `c = c + 1` o `c += 1`. Se gli operatori di incremento o di decremento sono posti *prima* di una variabile (cioè sono *prefissi*), sono definiti rispettivamente **operatori di preincremento** o di **predecremento**. Se gli operatori di incremento o di decremento sono posti *dopo* una variabile (sono cioè *postfissi*), sono definiti rispettivamente **operatori di postincremento** o di **postdecremento**. Preincrementare (o predecrementare) una variabile fa sì che essa venga prima incrementata (o decrementata) di 1 e che *dopo* il suo nuovo valore venga usato nell'espressione in cui appare. Postincrementare (o postdecrementare) la variabile fa sì che sia usato il valore corrente della variabile nell'espressione in cui appare e che solo *dopo* il suo valore venga incrementato (o decrementato) di 1.

| Operatore di assegnazione | Esempio di espressione | Spiegazione                                                                                                                       |
|---------------------------|------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <code>++</code>           | <code>++a</code>       | Incrementa <code>a</code> di 1, quindi usa il nuovo valore di <code>a</code> nell'espressione in cui si trova <code>a</code> .    |
| <code>++</code>           | <code>a++</code>       | Usa il valore corrente di <code>a</code> nell'espressione in cui si trova <code>a</code> , quindi incrementa <code>a</code> di 1. |
| <code>--</code>           | <code>--b</code>       | Decrementa <code>b</code> di 1, quindi usa il nuovo valore di <code>b</code> nell'espressione in cui si trova <code>b</code> .    |
| <code>--</code>           | <code>b--</code>       | Usa il valore corrente di <code>b</code> nell'espressione in cui si trova <code>b</code> , quindi decremente <code>b</code> di 1. |

**Figura 3.12** Operatori di incremento e di decremento.

La Figura 3.13 illustra la differenza tra le versioni di preincremento e di postincremento dell'operatore `++`. Postincrementare la variabile `c` fa sì che essa sia incrementata *dopo* essere stata usata nell'istruzione `printf`. Preincrementare la variabile `c` fa sì che essa sia incrementata *prima* di essere usata nell'istruzione `printf`.

```

1 // Fig. 3.13: fig03_13.c
2 // Preincremento e postincremento.
3 #include <stdio.h>
4
5 // la funzione main inizia l'esecuzione del programma
6 int main(void)
7 {
8 int c; // definizione della variabile
9
10 // illustrazione del postincremento
11 c = 5; // assegna 5 a c
12 printf("%d\n", c); // stampa 5
13 printf("%d\n", c++); // stampa 5 e poi postincrementa
14 printf("%d\n\n", c); // stampa 6
15
16 // illustrazione del preincremento
17 c = 5; // assegna 5 a c
18 printf("%d\n", c); // stampa 5
19 printf("%d\n", ++c); // preincrementa e poi stampa 6
20 printf("%d\n", c); // stampa 6
21 } // fine della funzione main

```

```

5
5
6

5
6
6

```

**Figura 3.13** Preincremento e postincremento.

Il programma mostra il valore di `c` prima e dopo l'uso dell'operatore `++`. L'operatore di decremento (`--`) funziona in un modo simile.



### Buona pratica di programmazione 3.4

*Gli operatori unari devono essere posti direttamente vicino ai loro operandi senza spazi intermedi.*

Le tre istruzioni di assegnazione nella Figura 3.10

```
passes = passes + 1;
failures = failures + 1;
student = student + 1;
```

si possono scrivere più concisamente con gli *operatori di assegnazione* come

```
passes += 1;
failures += 1;
student += 1;
```

con *operatori di preincremento* come

```
++passes;
++failures;
++student;
```

o con *operatori di postincremento* come

```
passes++;
failures++;
student++;
```

È importante notare qui che quando si incrementa o si decrementa una variabile in un'istruzione in cui compare solo la *stessa* variabile, le forme di preincremento e postincremento hanno lo *stesso* effetto. È solo quando una variabile appare nel contesto di un'espressione più ampia che il preincremento e il postincremento hanno effetti *differenti* (e lo stesso vale per il predecremento e il postdecremento). Riguardo alle espressioni che abbiamo studiato finora, soltanto il semplice nome di una variabile può essere usato come operando di un operatore di incremento o di decremento.



### Errore comune di programmazione 3.8

*Tentare di usare l'operatore di incremento o di decremento con un'espressione diversa dal semplice nome di una variabile è un errore di sintassi: ad esempio, scrivere `++(x + 1)`.*



### Prevenzione di errori 3.7

*Il C generalmente non specifica l'ordine in cui saranno calcolati gli operandi di un operatore (anche se vedremo qualche eccezione a ciò per alcuni operatori nel Capitolo 4). Quindi dovete usare gli operatori di incremento o di decremento solamente in istruzioni nelle quali viene incrementata o decrementata una sola variabile.*

La Figura 3.14 elenca la precedenza e l'associatività degli operatori introdotti fino a questo punto. Gli operatori sono mostrati dall'alto in basso in ordine decrescente di precedenza. La seconda

colonna indica l'associatività degli operatori a ogni livello di precedenza. Notate che l'operatore condizionale (?:), gli operatori unari di incremento (++) e di decremento (--), gli operatori unari più (+), meno (-), cast e gli operatori di assegnazione (=, +=, -=, \*=, /= e %=) sono associativi da destra a sinistra. La terza colonna denomina i vari gruppi di operatori. Tutti gli altri operatori nella Figura 3.14 sono associativi da sinistra a destra.

| Operatori                                                                     | Associatività        | Tipo            |
|-------------------------------------------------------------------------------|----------------------|-----------------|
| <code>++ (postfisso)</code> <code>-- (postfisso)</code>                       | da destra a sinistra | postfisso       |
| <code>+ - (tipo)</code> <code>++ (prefisso)</code> <code>-- (prefisso)</code> | da destra a sinistra | unario          |
| <code>* / %</code>                                                            | da sinistra a destra | moltiplicativo  |
| <code>+ -</code>                                                              | da sinistra a destra | additivo        |
| <code>&lt; &lt;= &gt; &gt;=</code>                                            | da sinistra a destra | relazionale     |
| <code>== !=</code>                                                            | da sinistra a destra | di uguaglianza  |
| <code>?:</code>                                                               | da destra a sinistra | condizionale    |
| <code>= += -= *= /= %=</code>                                                 | da destra a sinistra | di assegnazione |

**Figura 3.14** Precedenza e associatività degli operatori incontrati finora nel testo.

## 3.13 Programmazione sicura in C

### Overflow aritmetico

La Figura 2.5 presentava un programma di addizione che calcolava la somma di due valori `int` (riga 18) con l'istruzione

```
sum = integer1 + integer2; // assegna il totale a sum
```

Persino questa semplice istruzione ha un problema potenziale: addizionare numeri interi potrebbe produrre un valore *tropppo grande* da memorizzare in una variabile `int`. Ciò è noto come **overflow aritmetico** e può causare un comportamento indefinito, con la possibilità che il sistema venga esposto ad attacchi.

I valori massimi e minimi specifici della piattaforma che si possono memorizzare in una variabile `int` sono rappresentati rispettivamente dalle costanti `INT_MAX` e `INT_MIN`, che sono definite nel file di intestazione `<limits.h>`. Vi sono costanti simili per gli altri tipi interi che introduceremo nel Capitolo 4. Potete vedere i valori relativi alla vostra piattaforma per queste costanti aprendo il file di intestazione `<limits.h>` in un editor di testo.

Viene considerata una buona pratica assicurarsi che, prima di eseguire calcoli aritmetici come quello nella riga 18 della Figura 2.5, questi *non* daranno luogo a overflow. Il codice per fare questa verifica è mostrato sul sito web del CERT [www.securecoding.cert.org](http://www.securecoding.cert.org). Cercate proprio la linea guida “INT32-C”. Il codice utilizza gli operatori `&&` (AND logico) e `||` (OR logico), che saranno introdotti nel Capitolo 4. Nel codice sviluppato a livello industriale dovreste eseguire dei controlli come questi per *tutti* i calcoli. Nei capitoli successivi mostreremo altre tecniche di programmazione per trattare questi errori.

### Numeri interi senza segno

Nella Figura 3.6, la riga 8 dichiarava come `unsigned int` la variabile `counter`, perché usata per contare *solo valori non-negativi*. In generale, i contatori che memorizzano soltanto valori non-negativi devono essere dichiarati con `unsigned` prima del tipo intero. Variabili di tipo `unsigned` possono

rappresentare valori da 0 ad approssimativamente due volte l'intervallo positivo dei corrispondenti numeri di tipo intero con un segno. Potete determinare il massimo valore `unsigned int` per la vostra piattaforma attraverso la costante `UINT_MAX` definita in `<limits.h>`.

Il programma della media di una classe nella Figura 3.6 avrebbe potuto dichiarare come `unsigned int` le variabili `grade`, `total` e `average`. I voti sono normalmente valori da 0 a 100, così `total` e `average` devono essere tutti e due maggiori o uguali a 0. Abbiamo dichiarato quelle variabili come `int` perché non possiamo controllare che cosa in realtà inserisce l'utente, il quale potrebbe inserire valori *negativi*. Peggio ancora, l'utente potrebbe inserire un valore che non è neppure un numero. Mostreremo come affrontare tali input in seguito nel libro.

Talvolta i cicli controllati da sentinella utilizzano valori non validi per terminare un ciclo. Ad esempio, il programma della media della classe della Figura 3.8 termina il ciclo quando l'utente inserisce la sentinella `-1` (un voto non valido), così sarebbe improprio dichiarare la variabile `grade` come un `unsigned int`. Come vedrete, l'indicatore della fine del file (EOF) – che sarà introdotto nel prossimo capitolo e che è spesso usato per terminare i cicli controllati da sentinella – è anche un numero negativo. Per maggiori informazioni, consultate il Capitolo 5, “Integer Security”, del libro di Robert Seacord *Secure Coding in C and C++*, 2/e.

### ***scanf\_s e printf\_s***

L'Annex K dello standard C11 introduce versioni più sicure di `printf` e `scanf` chiamate `printf_s` e `scanf_s` (analizzeremo queste funzioni e le questioni di sicurezza corrispondenti nei Paragrafi 6.13 e 7.13). L'Annex K è designato come *opzionale*, per cui non sarà implementato da tutti i fornitori del linguaggio C. Microsoft ha implementato le sue versioni di `printf_s` e `scanf_s` prima della pubblicazione dello standard C11, e il suo compilatore ha cominciato immediatamente a far emettere dei warning (avvertimenti) per ogni chiamata di `scanf`. I warning dicono che `scanf` è *deprecata* – non deve essere più utilizzata – e che voi dovreste prendere in considerazione invece l'uso di `scanf_s`.

Molte organizzazioni hanno standard di codifica che richiedono che il codice venga compilato *senza messaggi di warning*. Vi sono due modi per eliminare i warning per `scanf` in Visual C++: potete usare `scanf_s` invece di `scanf`, oppure potete disattivare questi warning. Riguardo alle istruzioni di input che abbiamo usato finora, gli utenti di Visual C++ possono semplicemente sostituire `scanf` con `scanf_s`. Potete disattivare i messaggi di warning in Visual C++ come segue:

1. Digitate `Alt F7` per far apparire la finestra **Property Pages** per il vostro progetto.
2. Nella colonna sinistra, espandete **Configuration Properties>C/C++** e selezionate **Preprocessor**.
3. Nella colonna destra, alla fine del valore per **Preprocessor Definitions**, inserite

```
 ;_CRT_SECURE_NO_WARNINGS
```

4. Cliccate **OK** per salvare le modifiche.

Non riceverete più warning per `scanf` (o per qualunque altra funzione che Microsoft ha deprecato per ragioni simili). Per codice a livello industriale è sconsigliato disattivare i warning. Diremo di più su come usare `scanf_s` e `printf_s` in un successivo paragrafo sulle linee guida per il codice C sicuro.

## Riepilogo

### Paragrafo 3.1 Introduzione

- Prima di scrivere un programma per risolvere un problema particolare, dovete avere una comprensione completa del problema e un approccio pianificato con cura per risolverlo.

### Paragrafo 3.2 Algoritmi

- La soluzione per qualsiasi problema di calcolo implica l'esecuzione di una serie di azioni in un ordine specifico.
- Una procedura per risolvere un problema che consta in un insieme di azioni da eseguire e in un dato ordine in cui esse vanno eseguite è chiamata algoritmo.
- È importante l'ordine in cui le azioni vanno eseguite.

### Paragrafo 3.3 Pseudocodice

- Lo pseudocodice è un linguaggio artificiale e informale che vi aiuta a sviluppare algoritmi.
- Lo pseudocodice è simile al linguaggio di ogni giorno; non è un vero e proprio linguaggio di programmazione per computer.
- I programmi in pseudocodice vi aiutano a “riflettere bene” su un programma.
- Lo pseudocodice consiste puramente di caratteri; potete scriverlo usando un editor di testo.
- I programmi in pseudocodice preparati con cura si possono convertire facilmente nei corrispondenti programmi in C.
- Lo pseudocodice è costituito solamente da istruzioni di azione.

### Paragrafo 3.4 Strutture di controllo

- Normalmente, le istruzioni in un programma vengono eseguite una dopo l'altra nell'ordine in cui vengono scritte. Questa è chiamata esecuzione sequenziale.
- Varie istruzioni in C permettono di specificare che l'istruzione successiva da eseguire può essere diversa dalla successiva in sequenza. Ciò è chiamato trasferimento del controllo.
- La programmazione strutturata è diventata quasi sinonimo di “eliminazione del goto”.
- I programmi strutturati sono più chiari e più facili da correggere e da modificare, oltre ad avere più probabilità di essere esenti da errori.
- Tutti i programmi possono essere scritti in termini di strutture di controllo sequenziale, di selezione e di iterazione.
- A meno che non sia istruito per agire diversamente, il computer esegue automaticamente le istruzioni in C in sequenza.
- Un diagramma di flusso è la rappresentazione grafica di un algoritmo. I diagrammi di flusso sono disegnati usando rettangoli, rombi, rettangoli arrotondati e cerchietti, collegati da frecce chiamate linee di flusso.
- Il simbolo rettangolo (azione) indica qualsiasi tipo di azione, come un calcolo o un'operazione di input/output.
- Le linee di flusso indicano l'ordine in cui sono eseguite le azioni.

- Quando si disegna un diagramma di flusso che rappresenta un algoritmo completo, il primo simbolo usato è un rettangolo arrotondato contenente la parola “Inizio”; il simbolo rettangolo arrotondato contenente la parola “Fine” è l’ultimo simbolo usato. Quando si disegna soltanto una porzione di algoritmo, omettiamo i simboli rettangolo arrotondato e al loro posto usiamo dei simboli cerchietto, chiamati anche simboli connettori.
- Il simbolo rombo (decisione) indica che va presa una decisione.
- L’istruzione di selezione singola **if** seleziona o ignora una singola azione.
- L’istruzione di selezione doppia **if...else** seleziona tra due azioni differenti.
- L’istruzione di selezione multipla **switch** seleziona tra più azioni differenti in base al valore di un’espressione.
- Il C fornisce tre tipi di istruzioni di iterazione (chiamate anche istruzioni di ripetizione), ossia **while**, **do...while** e **for**.
- I segmenti di diagramma di flusso relativi alle istruzioni di controllo possono essere accatastati, ovvero attaccati l’uno all’altro collegando il punto di uscita di un’istruzione di controllo al punto di entrata della successiva.
- C’è solo un altro modo in cui si possono collegare le istruzioni di controllo: l’annidamento.

#### **Paragrafo 3.5 Istruzione di selezione **if****

- Le strutture di selezione sono usate per scegliere fra linee alternative di azioni.
- Il simbolo di decisione contiene un’espressione, come una condizione, che può essere o vera o falsa. Il simbolo di decisione ha due linee di flusso che emergono da esso. Una indica la direzione da prendere quando l’espressione è vera, l’altra la direzione quando l’espressione è falsa.
- Una decisione può basarsi su qualsiasi espressione: se l’espressione assume il valore zero è trattata come falsa e se assume un valore diverso da zero è trattata come vera.
- L’istruzione **if** è una struttura con un solo ingresso e una sola uscita.

#### **Paragrafo 3.6 Istruzione di selezione **if...else****

- Il C fornisce l’operatore condizionale (**? :**) il quale è strettamente correlato all’istruzione **if...else**.
- L’operatore condizionale è il solo operatore ternario del C: esso si applica a tre operandi. Il primo operando è una condizione. Il secondo operando è il valore dell’espressione condizionale se la condizione è vera e il terzo operando è il valore dell’espressione condizionale se la condizione è falsa.
- Le istruzioni annidate **if...else** effettuano test per più casi ponendo istruzioni **if...else** dentro altre istruzioni **if...else**.
- L’istruzione di selezione **if** si aspetta soltanto una sola istruzione nel suo corpo. Per includere diverse istruzioni nel corpo di un **if**, dovete racchiudere l’insieme delle istruzioni tra parentesi graffe (**{ e }**).
- Un insieme di istruzioni contenute entro una coppia di parentesi graffe è chiamato istruzione composta o blocco.
- Un errore di sintassi viene individuato dal compilatore. Un errore logico ha il suo effetto al momento dell’esecuzione. Un errore logico irreversibile fa sì che il programma fallisca e ter-

mini prematuramente. Un errore logico non irreversibile permette a un programma di continuare l'esecuzione ma con la produzione di risultati scorretti.

#### **Paragrafo 3.7 Istruzione di iterazione while**

- L'istruzione di iterazione **while** specifica che un'azione va ripetuta finché una condizione è vera. Alla fine la condizione diventerà falsa. A questo punto l'iterazione termina e viene eseguita la prima istruzione dopo l'istruzione di iterazione.

#### **Paragrafo 3.8 Formulare algoritmi, caso pratico 1: iterazione controllata da contatore**

- L'iterazione controllata da contatore utilizza una variabile chiamata contatore per specificare il numero di volte in cui deve essere eseguito un insieme di istruzioni.
- L'iterazione controllata da contatore è spesso chiamata iterazione definita perché il numero di iterazioni è noto prima che il ciclo inizi l'esecuzione.
- Un totale è una variabile usata per accumulare la somma di una serie di valori. Le variabili usate per memorizzare i totali devono normalmente essere inizializzate a zero prima di essere usate in un programma; altrimenti, la somma includerebbe il precedente valore memorizzato nella locazione di memoria del totale.
- Un contatore è una variabile usata per contare. Le variabili contatore sono normalmente inizializzate a zero o a uno, a seconda del loro uso.
- Una variabile non inizializzata contiene un valore “spazzatura”, l'ultimo valore memorizzato nella locazione di memoria riservata per quella variabile.

#### **Paragrafo 3.9 Formulare algoritmi con affinamento graduale top-down, caso pratico 2: iterazione controllata da sentinella**

- Un valore sentinella (chiamato anche valore di segnale, valore fittizio o valore flag) è usato in un ciclo controllato da sentinella per indicare il “termine dell'ingresso dei dati”.
- L'iterazione controllata da sentinella è spesso chiamata iterazione indefinita perché il numero di iterazioni non è noto prima che il ciclo inizi l'esecuzione.
- Il valore sentinella deve essere scelto in modo tale che non possa essere confuso con un valore di input accettabile.
- Nell'affinamento top-down graduale, il livello top è un'istruzione che indica la funzione complessiva realizzata dal programma. È una rappresentazione completa di un programma. In un processo di affinamento suddividiamo il livello top in compiti più piccoli e li elenchiamo in ordine di esecuzione.
- Il tipo **float** rappresenta numeri con punto decimale (chiamati numeri in virgola mobile).
- Quando si dividono due numeri interi, la parte frazionale del risultato viene troncata.
- Per compiere un calcolo in virgola mobile con valori interi, dovete trasformare i numeri interi in numeri in virgola mobile. Il C fornisce l'operatore cast unario (**float**) per effettuare questa azione.
- Gli operatori cast eseguono conversioni esplicite.
- La maggior parte dei computer può calcolare solo espressioni aritmetiche in cui i tipi di dati degli operandi sono identici. Per assicurare ciò, il compilatore esegue su alcuni operandi un'operazione chiamata conversione implicita.
- Un operatore cast è formato mettendo delle parentesi attorno al nome di un tipo. L'operatore cast è un operatore unario: ha soltanto un operando.

- Gli operatori cast sono associativi da destra a sinistra e hanno la stessa precedenza di altri operatori unari come + unario e - unario. Questa precedenza è di un livello più alta di quella di \*, / e %.
- Lo specificatore di conversione %.2f di `printf` specifica che il valore in virgola mobile sarà stampato con due cifre alla destra del numero decimale. Se si usa lo specificatore di conversione %f (senza specificare la precisione) viene usata la precisione predefinita pari a 6.
- Quando i valori in virgola mobile sono stampati con una data precisione, il valore viene arrotondato, per esigenze di stampa, al numero indicato di cifre decimali.

### **Paragrafo 3.11 Operatori di assegnazione**

- Il C fornisce diversi operatori di assegnazione per abbreviare le espressioni di assegnazione.
- L'operatore += aggiunge il valore dell'espressione sulla destra dell'operatore al valore della variabile sulla sinistra dell'operatore e memorizza il risultato nella variabile stessa.
- Qualsiasi istruzione della forma

*variabile = variabile operatore espressione;*

dove *operatore* è uno degli operatori binari +, -, \*, / o % (o altri che esamineremo nel Capitolo 10), può essere scritta nella forma

*variabile operatore= espressione;*

### **Paragrafo 3.12 Operatori di incremento e di decremento**

- Il C fornisce l'operatore di incremento unario, ++, e l'operatore di decremento unario, --, da usare con tipi interi.
- Se gli operatori di incremento o di decremento sono posti prima di una variabile, sono detti rispettivamente operatori di preincremento o di predecremento. Se gli operatori di incremento o di decremento sono posti dopo una variabile, sono detti rispettivamente operatori di postincremento o di postdecremento.
- Preincrementare (predecrementare) una variabile fa sì che essa venga incrementata (decrementata) di 1, dopodiché il nuovo valore della variabile viene usato nell'espressione in cui compare.
- Postincrementare (postdecrementare) una variabile fa sì che venga utilizzato il valore corrente della variabile nell'espressione in cui compare, dopodiché il valore della variabile viene incrementato (decrementato) di 1.
- Quando si incrementa o si decrementa una variabile in un'istruzione in cui compare la singola variabile, le forme di preincremento e postincremento hanno lo stesso effetto. Quando compare una variabile nel contesto di un'espressione più ampia, il preincremento e il postincremento hanno effetti differenti (e lo stesso avviene per il predecremento e il postdecremento).

### **Paragrafo 3.13 Programmazione sicura in C**

- L'addizione di numeri interi può produrre un valore troppo grande da memorizzare in una variabile `int`. Ciò è noto come overflow aritmetico e può provocare un comportamento imprevedibile al momento dell'esecuzione, rendendo possibile l'esposizione del sistema ad attacchi.
- I valori massimi e minimi che si possono memorizzare in una variabile `int` sono rappresentati rispettivamente con le costanti `INT_MAX` e `INT_MIN` definiti nel file di intestazione `<limits.h>`.
- Viene considerata una buona pratica assicurarsi che i calcoli aritmetici non daranno luogo a overflow prima che si esegua il calcolo. Nel codice a livello industriale si devono eseguire controlli per tutti i calcoli che possono provocare un overflow o un underflow.

- In generale, qualsiasi variabile intera che deve memorizzare soltanto valori non-negativi deve essere dichiarata con `unsigned` prima del tipo intero. Variabili di tipo `unsigned` possono rappresentare valori da 0 ad approssimativamente il doppio dell'intervallo positivo del tipo intero con segno corrispondente.
- Potete determinare il massimo valore `unsigned int` per la vostra piattaforma in base alla costante `UINT_MAX` in `<limits.h>`.
- L'Annex K dello standard C11 introduce versioni più sicure di `printf` e `scanf` chiamate `printf_s` e `scanf_s`. L'Annex K è designato come opzionale, quindi non tutti i fornitori di compilatori C lo implementeranno.
- Microsoft ha implementato le proprie versioni di `printf_s` e `scanf_s` prima della pubblicazione dello standard C11 e immediatamente ha cominciato a far generare dei warning per ogni chiamata di `scanf`. I warning dicono che `scanf` è deprecata (non deve più essere utilizzata) e che invece dovreste prendere in considerazione l'uso di `scanf_s`.
- Molte organizzazioni hanno standard di codifica che richiedono che il codice sia compilato senza messaggi di warning. Vi sono due modi per eliminare i warning per `scanf` in Visual C++. Potete cominciare a usare immediatamente `scanf_s` o disattivare questi messaggi di warning.

## Esercizi di autovalutazione

- 3.1 Riempite gli spazi vuoti in ognuna delle seguenti frasi.
- Una procedura per risolvere un problema in termini di azioni da eseguire e dell'ordine in cui tali azioni vanno eseguite è chiamata \_\_\_\_\_.
  - Specificare l'ordine di esecuzione delle istruzioni da parte del computer è chiamato \_\_\_\_\_.
  - Tutti i programmi si possono scrivere in termini dei tre tipi di istruzioni di controllo: \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ e \_\_\_\_\_.
  - L'istruzione di selezione \_\_\_\_\_ è usata per eseguire un'azione quando una condizione è vera e un'altra azione quando la condizione è falsa.
  - Varie istruzioni raggruppate insieme tra parentesi graffe (`{` e `}`) sono chiamate \_\_\_\_\_.
  - L'istruzione di iterazione \_\_\_\_\_ specifica che un'istruzione o un gruppo di istruzioni vanno eseguiti ripetutamente finché una qualche condizione rimane vera.
  - L'iterazione di un insieme di istruzioni un numero specifico di volte è chiamata iterazione \_\_\_\_\_.
  - Quando non si sa in anticipo quante volte sarà ripetuto un insieme di istruzioni si può usare un valore \_\_\_\_\_ per terminare l'iterazione.
- 3.2 Scrivete quattro differenti istruzioni in C che sommino 1 alla variabile intera `x`.
- 3.3 Scrivete singole istruzioni in C per effettuare ciascuna delle seguenti azioni:
- Moltiplicate la variabile `product` per 2 usando l'operatore `*=`.
  - Moltiplicate la variabile `product` per 2 usando gli operatori `=` e `*`.
  - Verificate se il valore della variabile `count` è maggiore di 10. Se lo è, stampate "Count is greater than 10."
  - Calcolate il resto della divisione di `q` per `divisore` e assegnate il risultato a `q`. Scrivete questa istruzione in due modi differenti.
  - Stampate il valore `123.4567` con due cifre di precisione. Quale valore viene stampato?
  - Stampate il valore del numero in virgola mobile `3.14159` con tre cifre alla destra del numero decimale. Quale valore viene stampato?

- 3.4 Scrivete un’istruzione in C per eseguire ognuno dei seguenti compiti.
- Definite le variabili `sum` e `x` come tipo `int`.
  - Ponete la variabile `x` a 1.
  - Ponete la variabile `sum` a 0.
  - Sommate la variabile `x` alla variabile `sum` e assegnate il risultato alla variabile `sum`.
  - Stampate "The sum is: " seguito dal valore della variabile `sum`.
- 3.5 Mettete insieme le istruzioni che avete scritto nell’Esercizio 3.4 in un programma che calcoli la somma dei numeri interi da 1 a 10. Usate l’istruzione `while` per iterare i calcoli e le istruzioni di incremento. Il ciclo deve terminare quando il valore di `x` diventa 11.
- 3.6 Scrivete singole istruzioni in C per:
- Leggere il valore della variabile intera senza segno `x` con `scanf`. Usate lo specificatore di conversione `%u`.
  - Leggere il valore della variabile intera senza segno `y` con `scanf`. Usate lo specificatore di conversione `%u`.
  - Impostare la variabile intera senza segno `i` a 1.
  - Impostare la variabile intera senza segno `power` a 1.
  - Moltiplicare la variabile intera senza segno `power` per `x` e assegnare il risultato a `power`.
  - Incrementare la variabile `i` di 1.
  - Testare `i` per vedere se è minore o uguale a `y` nella condizione di un’istruzione `while`.
  - Stampare la variabile intera senza segno `power` con `printf`. Usate lo specificatore di conversione `%u`.
- 3.7 Scrivete un programma in C che usi le istruzioni nell’Esercizio 3.6 per calcolare `x` elevato alla potenza `y`. Il programma dovrà avere un’istruzione di controllo dell’iterazione `while`.
- 3.8 Identificate e correggete gli errori in ognuna delle seguenti istruzioni:
- `while (c <= 5) {  
 product *= c;  
 ++c;`
  - `scanf( "%.4f", &value );`
  - `if ( gender == 1 )  
 puts( "Woman" );  
else;  
 puts( "Man" );`
- 3.9 Cos’è sbagliato nella seguente istruzione di iterazione `while` (supponete che `z` abbia il valore 100) che deve calcolare la somma dei numeri interi da 100 in giù fino a 1?
- ```
while ( z >= 0 )  
    sum += z;
```

Risposte agli esercizi di autovalutazione

- 3.1 a) Algoritmo. b) Controllo del programma. c) Sequenza, selezione, iterazione. d) `if...else`. e) Istruzione composta o blocco. f) `while`. g) Controllata da contatore o definita. h) Sentinella.

3.2 `x = x + 1;`
`x += 1;`
`++x;`
`x++;`

- 3.3 a) `product *= 2;`
b) `product = product * 2;`
c) `if (count > 10)`
 `puts("Count is greater than 10.");`
d) `q %= divisor;`
 `q = q % divisor;`
e) `printf("%.2f", 123.4567);`
viene stampato 123.46.
f) `printf("%.3f\n", 3.14159);`
viene stampato 3.142.

- 3.4 a) `int sum, x;`
b) `x = 1;`
c) `sum = 0;`
d) `sum += x; oppure sum = sum + x;`
e) `printf("The sum is: %d\n", sum);`

3.5 Si veda sotto.

```
1 // Calcola la somma dei numeri interi da 1 a 10
2 #include <stdio.h>
3
4 int main( void )
5 {
6     unsigned int x = 1; // imposta x
7     unsigned int sum = 0; // imposta la somma
8
9     while ( x <= 10 ) { // itera finche' x e' minore o uguale a 10
10         sum += x; // aggiungi x a sum
11         ++x; // incrementa x
12     } // fine di while
13
14     printf( "The sum is: %u\n", sum ); // stampa la somma
15 } // fine della funzione main
```

- 3.6 a) `scanf("%u", &x);`
b) `scanf("%u", &y);`
c) `i = 1;`
d) `power = 1;`
e) `power *= x;`
f) `++i;`
g) `while (i <= y)`
h) `printf("%u", power);`

3.7 Si veda sotto.

```
1 // eleva x alla potenza y
2 #include <stdio.h>
3
4 int main( void )
5 {
6     printf( "%s", "Enter first integer: " );
7     unsigned int x;
8     scanf( "%u", &x ); // leggi il valore di x
9     printf( "%s", "Enter second integer: " );
10    unsigned int y;
11    scanf( "%u", &y ); // leggi il valore di y
12
13    unsigned int i = 1;
14    unsigned int power = 1; imposta power
15
16    while ( i <= y ) { // ripeti finche' i e' minore o uguale a y
17        power *= x; // moltiplica power per x
18        ++i; // incrementa i
19    } // fine di while
20
21    printf( "%u\n", power ); // stampa power
22 } // fine della funzione main
```

- 3.8 a) Errore: mancanza della parentesi graffa destra di chiusura nel corpo del `while`.
Correzione: aggiungete la parentesi graffa destra di chiusura dopo l'istruzione `++c`;
b) Errore: la precisione usata nello specificatore di conversione in `scanf`.
Correzione: rimuovete `.4` dallo specificatore di conversione.
c) Errore: il punto e virgola dopo l'`else` dell'istruzione `if...else` causa un errore logico;
il secondo `puts` sarà sempre eseguito.
Correzione: rimuovete il punto e virgola dopo `else`.
- 3.9 Il valore della variabile `z` non viene mai cambiato nell'istruzione `while`. Pertanto si genera un ciclo infinito. Per evitare il ciclo infinito si deve decrementare `z` in modo che alla fine essa diventi uguale a `0`.

Esercizi

3.10 Identificate e correggete gli errori [Nota: potrebbe esserci più di un errore in ogni porzione di codice.]

```
a) if ( age >= 65 );
    puts( "Age is greater than or equal to 65" );
else
    puts( "Age is less than 65" );
b) int x = 1, total;

while ( x <= 10 ) {
    total += x;
    ++x;
}
```

```

c) While ( x <= 100 )
    total += x;
    ++x;
d) while ( y > 0 ) {
    printf( "%d\n", y );
    ++y;
}

```

3.11 Riempite gli spazi in ognuna delle seguenti frasi:

- La soluzione a qualsiasi problema implica l'esecuzione di una serie di azioni in un _____ specifico.
- Un sinonimo di procedura è _____.
- Una variabile che accumula la somma di diversi numeri è un _____.
- Un valore speciale usato per indicare "fine dell'inserimento dei dati" è chiamato valore _____, _____, _____° _____.
- Un _____ è la rappresentazione grafica di un algoritmo.
- In un diagramma di flusso l'ordine in cui si devono eseguire i passi è indicato da simboli _____.
- I simboli rettangolo corrispondono ai calcoli che sono normalmente eseguiti dalle di _____ e dalle operazioni di input/output eseguite normalmente per mezzo di chiamate alle funzioni della Libreria Standard _____ e _____.
- L'espressione scritta dentro il simbolo di decisione è chiamata _____.

3.12 Che cosa stampa il seguente programma?

```

1 #include <stdio.h>
2
3 int main( void )
4 {
5     unsigned int x = 1;
6     unsigned int total = 0;
7     unsigned int y;
8
9     while ( x <= 10 ) {
10         y = x * x;
11         printf( "%d\n", y );
12         total += y;
13         ++x;
14     } // fine di while
15
16     printf( "Total is %d\n", total );
17 } // fine della funzione main

```

3.13 Scrivete singole istruzioni in pseudocodice che indichino ognuna delle seguenti azioni:

- Stampa il messaggio "Inserire due numeri".
- Assegna la somma delle variabili x, y e z alla variabile p.
- La seguente condizione va verificata in un'istruzione di selezione if...else: il valore corrente della variabile m è più di due volte maggiore del valore corrente della variabile v.
- Leggi i valori delle variabili s, r e t dalla tastiera.

3.14 Formulate un algoritmo in pseudocodice per ognuna delle seguenti azioni:

- Leggi due numeri dalla tastiera, calcola la loro somma e stampa il risultato.

- b) Leggi due numeri dalla tastiera e determina e stampa qual è il maggiore dei due (se uno dei due lo è).
- c) Leggi una serie di numeri positivi dalla tastiera e determina e stampa la loro somma. Supponi che l'utente scriva il valore sentinella **-1** per indicare “Fine dell’ingresso dei dati.”
- 3.15** Stabilite quali delle seguenti affermazioni sono *vere* e quali *false*. Se un’affermazione è falsa, spiegate perché.
- L’esperienza ha dimostrato che la parte più difficile della risoluzione di un problema su un computer è quella di produrre un programma in C funzionante.
 - Un valore sentinella deve essere un valore che non può venire confuso con un valore legittimo dei dati.
 - Le linee di flusso indicano le azioni da eseguire.
 - Le condizioni scritte dentro i simboli di decisione contengono sempre operatori aritmetici (ossia, **+**, **-**, *****, **/** e **%**).
 - Nell’affinamento graduale top-down ogni affinamento è una rappresentazione completa dell’algoritmo.

Per gli Esercizi 3.16–3.20 eseguite ognuno di questi passi:

- Leggere la descrizione del problema.
- Formulare l’algoritmo usando l’affinamento graduale top-down in pseudocodice.
- Scrivere un programma in C.
- Verificare, correggere ed eseguire il programma in C.

- 3.16 (Consumo di carburante)** I guidatori sono interessati al consumo effettuato dalle loro automobili. Un guidatore ha tenuto traccia dei vari pieni di carburante, registrando le miglia percorse e i galloni consumati a ogni pieno. Realizzate un programma che richieda di inserire le miglia percorse e i galloni consumati a ogni pieno. Il programma deve calcolare e stampare le miglia per gallone percorse per ogni pieno. Dopo aver processato tutte le informazioni di input, il programma deve calcolare e stampare le miglia complessive per gallone percorse per tutti i pieni. Ecco un dialogo di input/output di esempio:

```
Enter the gallons used (-1 to end): 12.8
Enter the miles driven: 287
The miles/gallon for this tank was 22.421875

Enter the gallons used (-1 to end): 10.3
Enter the miles driven: 200
The miles/gallon for this tank was 19.417475

Enter the gallons used (-1 to end): 5
Enter the miles driven: 120
The miles/gallon for this tank was 24.000000

Enter the gallons used (-1 to end): -1

The overall average miles/gallon was 21.601423
```

- 3.17 (Verifica del limite di credito)** Sviluppate un programma in C per determinare se un cliente di un grande magazzino ha superato il limite di credito sul suo conto di addebito. Per ogni cliente sono a disposizione i seguenti dati:

- a) Numero del conto
- b) Saldo all'inizio del mese
- c) Totale delle voci addebitate sul conto del cliente nel mese
- d) Totale dei crediti applicati nel mese al conto del cliente
- e) Limite di credito concesso

Il programma deve leggere tali dati, calcolare il nuovo saldo ($= \text{saldo iniziale} + \text{addebiti} - \text{crediti}$) e determinare se il nuovo saldo supera il limite di credito del cliente. Per quei clienti il cui limite di credito è stato superato, il programma deve stampare il numero del conto del cliente, il limite di credito, il nuovo saldo e il messaggio “Limite di credito superato.”. Ecco un esempio di dialogo di input/output:

```
Enter account number (-1 to end): 100
Enter beginning balance: 5394.78
Enter total charges: 1000.00
Enter total credits: 500.00
Enter credit limit: 5500.00
Account:      100
Credit limit: 5500.00
Balance:      5894.78
Credit Limit Exceeded.

Enter account number (-1 to end): 200
Enter beginning balance: 1000.00
Enter total charges: 123.45
Enter total credits: 321.00
Enter credit limit: 1500.00

Enter account number (-1 to end): 300
Enter beginning balance: 500.00
Enter total charges: 274.73
Enter total credits: 100.00
Enter credit limit: 800.00

Enter account number (-1 to end): -1
```

- 3.18 (Calcolo delle commissioni sulle vendite)** Una grande compagnia chimica paga il suo personale addetto alle vendite su commissione. Il personale addetto alle vendite riceve 200 dollari alla settimana più il 9% delle vendite lorde per quella settimana. Ad esempio, un addetto alle vendite che vende 5000 dollari di prodotti chimici in una settimana riceve 200 dollari più il 9% di 5000, cioè un totale di 650 dollari. Sviluppatte un programma che legga le vendite lorde di ogni addetto alle vendite nell'ultima settimana e calcoli e stampi i guadagni di quell'addetto. Elaborate i dati di ogni addetto alla volta. Ecco un esempio di dialogo di input/output:

```
Enter sales in dollars (-1 to end): 5000.00
Salary is: $650.00

Enter sales in dollars (-1 to end): 1234.56
Salary is: $311.11

Enter sales in dollars (-1 to end): -1
```

3.19 (Calcolo degli interessi) L'interesse semplice su un prestito è calcolato con la formula

`interest = principal * rate * days / 365;`

La precedente formula presume che `rate` sia il tasso di interesse annuale, e quindi effettua la divisione per 365 (giorni). Sviluppate un programma che legga i valori per le variabili `principal`, `rate` e `days` per diversi prestiti e calcoli e stampi l'interesse semplice per ogni prestito, usando la formula precedente. Ecco un esempio di dialogo di input/output:

```
Enter loan principal (-1 to end): 1000.00
```

```
Enter interest rate: .1
```

```
Enter term of the loan in days: 365
```

```
The interest charge is $100.00
```

```
Enter loan principal (-1 to end): 1000.00
```

```
Enter interest rate: .08375
```

```
Enter term of the loan in days: 224
```

```
The interest charge is $51.40
```

```
Enter loan principal (-1 to end): -1
```

3.20 (Calcolo del salario) Sviluppate un programma per calcolare lo stipendio lordo di ciascuno dei diversi impiegati. L'azienda paga quanto previsto all'ora per “l'orario lavorativo normale” per le prime 40 ore di lavoro e paga “una volta e mezza” per tutte le ore di lavoro oltre le 40 ore. Vi vengono dati una lista degli impiegati dell'azienda, il numero di ore in cui l'impiegato ha lavorato l'ultima settimana e la paga oraria di ogni impiegato. Il vostro programma deve leggere queste informazioni per ogni impiegato e determinare e stampare lo stipendio lordo. Ecco un esempio di dialogo di input/output:

```
Enter # of hours worked (-1 to end): 39
```

```
Enter hourly rate of the worker ($00.00): 10.00
```

```
Salary is $390.00
```

```
Enter # of hours worked (-1 to end): 40
```

```
Enter hourly rate of the worker ($00.00): 10.00
```

```
Salary is $400.00
```

```
Enter # of hours worked (-1 to end): 41
```

```
Enter hourly rate of the worker ($00.00): 10.00
```

```
Salary is $415.00
```

```
Enter # of hours worked (-1 to end): -1
```

3.21 (Predecrementare e postdecrementare) Scrivete un programma che dimostri la differenza tra predecrementare e postdecrementare usando l'operatore di decremento `--`.

3.22 (Stampare numeri con un ciclo) Scrivete un programma che utilizzi l'iterazione per stampare i numeri da 1 a 10 l'uno accanto all'altro sulla stessa riga con tre spazi tra di loro.

3.23 (Trovare il numero più grande) Il processo di elaborazione che consiste nel trovare il numero più grande (cioè il massimo di un insieme di numeri) si usa frequentemente nelle applicazioni informatiche. Ad esempio, un programma che determina il vincitore di una gara di vendite riceve in ingresso il numero di unità vendute per ogni persona addetta alle vendite. La persona che vende più unità vince la gara. Scrivete un programma in pseudocodice e poi un programma in C che legga una serie di 10 numeri non-negativi e determini e stampi il maggiore dei numeri. *Suggerimento:* il vostro programma deve utilizzare tre variabili, come segue:

- counter: un contatore per contare fino a 10 (cioè per tenere il conto di quanti numeri siano stati inseriti e per determinare quando tutti e dieci i numeri sono stati elaborati)
- number: il numero corrente inserito nel programma
- largest: il numero maggiore trovato fino a quel punto

3.24 (Tabella di output) Scrivete un programma che usi l’iterazione per stampare la seguente tabella di valori. Usate la sequenza di escape tab, \t, nell’istruzione printf per separare le colonne con tabulazioni.

N	10*N	100*N	1000*N
1	10	100	1000
2	20	200	2000
3	30	300	3000
4	40	400	4000
5	50	500	5000
6	60	600	6000
7	70	700	7000
8	80	800	8000
9	90	900	9000
10	100	1000	10000

3.25 (Tabella di output) Scrivete un programma che utilizzi l’iterazione per produrre la seguente tabella di valori:

A	A+2	A+4	A+6
3	5	7	9
6	8	10	12
9	11	13	15
12	14	16	18
15	17	19	21

3.26 (Trovare i due numeri più grandi) Usando un approccio simile a quello dell’Esercizio 3.23, trovate i due valori più grandi tra 10 numeri. [Nota: potete inserire ogni numero solo una volta.]

3.27 (Convalidare l’input dell’utente) Modificate il programma nella Figura 3.10 per convalidare i suoi input. Per qualunque input, se il valore inserito è diverso da 1 o da 2, continuate l’iterazione finché l’utente non inserisce un valore corretto.

3.28 Che cosa stampa il seguente programma?

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main( void )
4 {
5     unsigned int count = 1; // inizializza count
6
7     while ( count <= 10 ) { // ripeti 10 volte
8
9         // output della riga di testo
10        puts( count % 2 ? "*****" : "+++++++" );
11        ++count; // incrementa count
12    } // fine di while
13 } // fine della funzione main
```

3.29 Che cosa stampa il seguente programma?

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main( void )
4 {
5     unsigned int row = 10; // inizializza row
6
7     while ( row >= 1 ) { // ripeti finche' row < 1
8         unsigned int column = 1; // poni column a 1 all'inizio dell'iterazione
9
10        while ( column <= 10 ) { // ripeti 10 volte
11            printf( "%s", row % 2 ? "<" : ">" ); // output
12            ++column; // incrementa column
13        } // fine del while interno
14
15        --row; // decrementa row
16        puts( "" ); // inizia una nuova riga di output
17    } // fine del while esterno
18 } // fine della funzione main
```

3.30 (*Problema dell'else sospeso*) Determinate l'output per ognuna delle seguenti istruzioni quando x è 9 e y è 11, e quando x è 11 e y è 9. Il compilatore ignora l'indentazione in un programma in C. Inoltre, il compilatore associa sempre un *else* al precedente *if*, a meno che non gli venga detto di fare diversamente con l'uso di parentesi graffe {}. Dal momento che, a una prima occhiata, non potete essere sicuri di quale *if* si accoppi con un *else*, questo si definisce “problema dell'else sospeso”. Abbiamo eliminato l'indentazione dal seguente codice per rendere il problema più impegnativo. [Suggerimento: applicate le convenzioni sull'indentazione che avete imparato.]

a) *if* ($x < 10$)
 if ($y > 10$)
 puts("*****");
 else
 puts("#####");
 puts("\$\$\$\$\$");

```
b) if ( x < 10 ) {
    if ( y > 10 )
        puts( "*****" );
    }
else {
    puts( "#####" );
    puts( "$$$$$" );
}
```

- 3.31 (*Un altro problema di else sospeso*) Modificate il seguente codice per produrre l'output mostrato. Usate le tecniche di indentazione. Non potete fare cambiamenti diversi dall'inserimento di parentesi graffe. Il compilatore ignora l'indentazione in un programma. Abbiamo eliminato l'indentazione dal seguente codice al fine di rendere il problema più impegnativo.
- [Nota: è possibile che non sia necessaria alcuna modifica.]

```
if ( y == 8 )
if ( x == 5 )
puts( "#####" );
else
puts( "#####" );
puts( "$$$$$" );
puts( "&&&&&" );
```

- a) Supponendo $x = 5$ e $y = 8$, viene prodotto il seguente output.

```
#####
$$$$$  

&&&&&
```

- b) Supponendo $x = 5$ e $y = 8$, viene prodotto il seguente output.

```
#####
&&&&&
```

- c) Supponendo $x = 5$ e $y = 8$, viene prodotto il seguente output.

```
#####
&&&&&
```

- d) Supponendo $x = 5$ e $y = 7$, viene prodotto il seguente output.

```
#####
$$$$$  

&&&&&
```

- 3.32 (*Quadrato di asterischi*) Scrivete un programma che legga il lato di un quadrato e poi stampi quel quadrato con asterischi. Il programma deve operare con quadrati dalle dimensioni dei lati tra 1 e 20. Ad esempio, se il programma legge una dimensione pari a 4, deve stampare

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

- 3.33 (*Quadrato di asterischi vuoto*)** Modificate il programma che avete scritto per l’Esercizio 3.32 in modo che stampi un quadrato vuoto. Ad esempio, se il programma legge una dimensione pari a 5, deve stampare

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

- 3.34 (*Tester di palindromi*)** Un palindromo è un numero o una frase di un testo che si legge all’indietro e in avanti. Ad esempio, ognuno dei seguenti numeri interi a cinque cifre è un palindromo: 12321, 55555, 45554 e 11611. Scrivete un programma che legga un numero intero di cinque cifre e determini se sia o meno un palindromo. [Suggerimento: usate gli operatori di divisione e resto per separare il numero nelle sue cifre individuali.]

- 3.35 (*Stampare l’equivalente decimale di un numero binario*)** Inserite un numero intero (di 5 cifre o meno) contenente soltanto zeri e uni (cioè un numero intero “binario”) e stampate il suo equivalente decimale. [Suggerimento: usate gli operatori di divisione e resto per ottenere le cifre del numero “binario” una alla volta da destra a sinistra. Proprio come nel sistema numerico decimale, nel quale la cifra più a destra ha un valore posizionale di 1 e la successiva cifra a sinistra ha un valore posizionale di 10, poi di 100, poi di 1000 e così via, nel sistema numerico binario la cifra più a destra ha un valore posizionale di 1, la cifra successiva a sinistra di 2, poi di 4, poi di 8 e così via. Allora il numero decimale 234 si può interpretare come $4 * 1 + 3 * 10 + 2 * 100$. L’equivalente decimale del binario 1101 è $1 * 1 + 0 * 2 + 1 * 4 + 1 * 8$ ovvero $1 + 0 + 4 + 8$ ovvero 13.]

- 3.36 (*Quanto è veloce il vostro computer?*)** Come potete davvero stabilire con quale velocità operi il vostro computer? Scrivete un programma con un ciclo `while` che conti da 1 a 1.000.000.000 per incrementi di uno. Ogni volta che il conto raggiunge un multiplo di 100.000.000, stampate quel numero sullo schermo. Usate il vostro orologio per cronometrare quanto tempo impiega ogni ciclo di 100 milioni di iterazioni.

- 3.37 (*Trovare multipli di 10*)** Scrivete un programma che stampi 100 asterischi uno alla volta. Dopo ogni decimo asterisco, il programma deve stampare un **carattere newline**. [Suggerimento: contate da 1 a 100. Usate l’operatore di resto per riconoscere quando il contatore raggiunge un multiplo di 10.]

- 3.38 (*Contare i 7*)** Scrivete un programma che legga un numero intero (di 5 cifre o meno) e determini e stampi quante cifre uguali a 7 ci sono nel numero.

- 3.39 (*Modello di scacchiera di asterischi*)** Scrivete un programma che stampi la seguente configurazione a scacchiera:

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

Il vostro programma deve usare solamente tre istruzioni di output, ciascuna rispettivamente della forma seguente:

```
printf( "%s", "* " );
printf( "%s", " " );
puts( "" ); // stampa un newline
```

- 3.40 (*Multipli di 2 con un ciclo infinito*)** Scrivete un programma che continui a stampare i multipli del numero intero 2, e cioè 2, 4, 8, 16, 32, 64 e così via. Il vostro ciclo non deve terminare (ossia, dovete creare un ciclo infinito). Cosa succede quando fate eseguire questo programma?
- 3.41 (*Diametro, circonferenza e area di un cerchio*)** Scrivete un programma che legga il raggio di un cerchio (come valore `float`) e calcoli e stampi il diametro, la circonferenza e l'area. Usate il valore 3,14159 per π .
- 3.42** Cosa c'è di sbagliato nella seguente istruzione? Riscrivetela per compiere ciò che il programmatore stava probabilmente cercando di fare.

```
printf( "%d", +( x + y ) );
```

- 3.43 (*Lati di un triangolo*)** Scrivete un programma che legga tre valori interi diversi da zero e determini e stampi se essi possono rappresentare i lati di un triangolo.
- 3.44 (*Lati di un triangolo rettangolo*)** Scrivete un programma che legga tre numeri interi diversi da zero e determini e stampi se possono essere i lati di un triangolo rettangolo.
- 3.45 (*Fattoriale*)** Il fattoriale di un numero intero non negativo n si scrive $n!$ (pronunciato “ n fattoriale”) ed è definito come segue:

$$n! = n \cdot (n - 1) \cdot (n - 2) \cdot \dots \cdot 1 \quad (\text{per valori di } n \text{ maggiori o uguali a 1})$$

e

$$n! = 1 \quad (\text{per } n = 0).$$

Ad esempio, $5! = 5 \cdot 4 \cdot 3 \cdot 2 \cdot 1$, che è 120.

- a) Scrivete un programma che legga un numero intero non negativo e calcoli e stampi il suo fattoriale.
- b) Scrivete un programma che valuti il valore della costante matematica e usando la formula:

$$e = 1 + \frac{1}{1!} + \frac{1}{2!} + \frac{1}{3!} + \dots$$

- c) Scrivete un programma che calcoli il valore di e^x usando la formula

$$e = 1 + \frac{x}{1!} + \frac{x^2}{2!} + \frac{x^3}{3!} + \dots$$

Prove sul campo

- 3.46 (*Calcolare la crescita della popolazione mondiale*)** Usate il web per conoscere l'attuale popolazione mondiale e la stima della sua crescita annuale. Scrivete un'applicazione che legga questi valori, poi stampi la popolazione mondiale stimata dopo uno, due, tre, quattro e cinque anni.
- 3.47 (*Calcolare la frequenza cardiaca normale*)** Mentre fate esercizi fisici, potete usare un monitor della frequenza cardiaca, per vedere se la vostra frequenza cardiaca sta entro un intervallo di sicurezza indicato dai vostri istruttori e medici. Secondo l'American Heart Association

(AHA), la formula per calcolare la *vostra massima frequenza cardiaca* in battiti al minuto è 220 meno la vostra età. La vostra *frequenza cardiaca normale* è un intervallo che è il 50–80% della vostra massima frequenza cardiaca. [Nota: queste formule sono stime fornite dall'AHA. La massima e la normale frequenza cardiaca possono variare a seconda della salute, del benessere e del sesso dell'individuo. Consultate sempre un medico o un professionista qualificato per l'assistenza sanitaria prima di cominciare o modificare il programma di un esercizio.] Create un programma che legga la data di nascita dell'utente e il giorno corrente (mese, giorno e anno). Il vostro programma deve calcolare e mostrare l'età della persona, la sua massima frequenza cardiaca e il suo intervallo di frequenza cardiaca normale.

- 3.48 (Garantire la privacy con la crittografia)** La crescita esplosiva delle comunicazioni via Internet e la memorizzazione di dati sui computer connessi a Internet hanno aumentato di molto i timori riguardo alla privacy. Il campo della crittografia si interessa alla codifica dei dati per rendere difficile (e speriamo – con gli schemi più avanzati – impossibile) la loro lettura da parte di utenti non autorizzati. In questo esercizio vi occuperete di uno schema semplice per *criptare* e *decriptare* dati. Un'azienda che vuole inviare dati su Internet vi ha chiesto di scrivere un programma per criptarli, così da poterli trasmettere con maggiore sicurezza. Tutti i dati sono trasmessi come numeri interi di quattro cifre. La vostra applicazione deve leggere un numero intero di quattro cifre inserito dall'utente e *criptarlo* come segue: sostituite ogni cifra con il risultato ottenuto aggiungendo 7 alla cifra e calcolando il resto dopo aver diviso il nuovo valore per 10. Poi scambiate la prima cifra con la terza e quindi la seconda con la quarta, per poi stampare il numero intero criptato. Scrivete un'applicazione separata che inserisca un numero intero criptato di quattro cifre e lo *decripti* (invertendo lo schema di criptazione) per ricostruire il numero originario. [Progetto di approfondimento opzionale: Nelle applicazioni a livello industriale, vorrete usare tecniche di crittografia più sofisticate rispetto a quelle presentate in questo esercizio. Fate una ricerca bibliografica sulla “crittografia a chiave pubblica” in generale e sullo schema specifico a chiave pubblica PGP (*Pretty Good Privacy*). Potreste anche effettuare una ricerca sullo schema RSA, che è ampiamente usato nelle applicazioni a livello industriale.



OBIETTIVI

- Conoscere gli aspetti essenziali dell'iterazione controllata da contatore.
- Usare le istruzioni di iterazione **for** e **do...while** per eseguire ripetutamente delle istruzioni.
- Comprendere la selezione multipla con l'istruzione di selezione **switch**.
- Usare le istruzioni **break** e **continue** per alterare il flusso di controllo.
- Usare gli operatori logici per formare espressioni condizionali complesse nelle istruzioni di controllo.
- Evitare le conseguenze derivanti dalla confusione degli operatori di uguaglianza e di assegnazione.

4.1 Introduzione

Adesso dovreste essere a vostro agio nello scrivere programmi in C semplici e completi. In questo capitolo considereremo con maggiore dettaglio l'iterazione e presenteremo le ulteriori istruzioni di controllo dell'iterazione, ossia **for** e **do...while**. Introdurremo l'istruzione di selezione multipla **switch**. Esamineremo l'istruzione **break** per uscire immediatamente da certe istruzioni di controllo e l'istruzione **continue** per saltare il resto del corpo di un'istruzione di iterazione e procedere con la successiva iterazione del ciclo. Il capitolo esaminerà gli operatori logici usati per combinare delle condizioni e riepilogherà i principi della programmazione strutturata presentati nel corso di questo capitolo e nel capitolo precedente.

4.2 Aspetti essenziali dell'iterazione

La maggior parte dei programmi si basa sull'iterazione, ovvero su cicli. Un ciclo è un gruppo di istruzioni che il computer esegue ripetutamente finché una qualche **condizione di continuazione del ciclo** rimane vera. Abbiamo esaminato due modalità di iterazione:

1. Iterazione controllata da contatore
2. Iterazione controllata da sentinella

L’iterazione controllata da contatore è talvolta chiamata *iterazione definita*, perché sappiamo *in anticipo* esattamente quante volte il ciclo sarà eseguito. L’iterazione controllata da sentinella è talvolta chiamata *iterazione indefinita* perché non si sa in anticipo quante volte sarà eseguito il ciclo.

Nell’iterazione controllata da contatore viene usata una **variabile di controllo** per contare il numero delle iterazioni. La variabile di controllo è incrementata (di solito di 1) ogni volta che viene eseguito il gruppo delle istruzioni. Quando il valore della variabile di controllo indica che è stato eseguito il numero corretto di iterazioni, il ciclo termina e l’esecuzione continua con l’istruzione dopo l’istruzione di iterazione.

I valori sentinella sono usati per controllare l’iterazione quando:

1. non si sa in anticipo il numero preciso di iterazioni e
2. il ciclo comprende istruzioni che leggono dati ogni volta che è eseguito il ciclo.

Il valore sentinella indica la “fine dei dati”. La sentinella è inserita dopo che tutti i dati regolari sono stati forniti al programma. Le sentinelle devono essere distinte dai dati regolari.

4.3 Iterazione controllata da contatore

L’iterazione controllata da contatore richiede:

1. Il **nome** di una variabile di controllo (o contatore del ciclo).
2. Il **valore iniziale** della variabile di controllo.
3. L’**incremento** (o il **decremento**) con cui la variabile di controllo è modificata ogni volta nel corso del ciclo.
4. La condizione che verifica il **valore finale** della variabile di controllo (cioè se il ciclo deve continuare).

Si consideri il semplice programma mostrato nella Figura 4.1, che stampa i numeri da 1 a 10. La definizione

```
unsigned int counter = 1; // inizializzazione
```

dà il nome alla variabile di controllo (contatore), la definisce come un numero intero, le riserva spazio nella memoria e imposta il suo valore iniziale a 1.

```
1 // Fig. 4.1: fig04_01.c
2 // Iterazione controllata da contatore.
3 #include <stdio.h>
4
5 int main(void)
6 {
7     unsigned int counter = 1; // inizializzazione
8
9     while ( counter <= 10 ) { // condizione di iterazione
10         printf ( "%u\n", counter );
11         ++counter; // incremento
12     }
13 }
```

```
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10
```

Figura 4.1 Iterazione controllata da contatore.

La definizione e l'inizializzazione del contatore si possono scrivere anche come

```
unsigned int counter;  
counter = 1;
```

La definizione *non* è un'istruzione eseguibile, mentre lo è l'assegnazione. Useremo entrambi i metodi di impostazione dei valori delle variabili.

L'istruzione

```
++counter; // incremento
```

incrementa di 1 il contatore del ciclo ogni volta che il ciclo è eseguito. La condizione di continuazione del ciclo nell'istruzione `while` verifica se il valore della variabile di controllo è minore o uguale a 10 (l'ultimo valore per il quale la condizione è vera). Il corpo di questo `while` è eseguito anche quando la variabile di controllo ha valore 10. Il ciclo termina quando la variabile di controllo *superà* il valore 10 (cioè il contatore diventa 11).

Potete rendere il programma nella Figura 4.1 più conciso inizializzando `counter` a 0 e sostituendo l'istruzione `while` con

```
while (++counter <= 10) {  
    printf("%u\n", counter);  
}
```

Questo codice risparmia un'istruzione, perché l'incremento è fatto direttamente nella condizione `while` prima che la condizione sia verificata. Codificare in un modo così conciso richiede molta pratica. Alcuni programmati pensano che questo renda il codice troppo criptico e soggetto a errori.



Erreure comune di programmazione 4.1

I valori in virgola mobile possono essere approssimati, così il controllo con contatore dei cicli con variabili in virgola mobile può portare a valori del contatore e a test di chiusura imprecisi.



Prevenzione di errori 4.1

Controllate i cicli con contatore con valori interi.



Buona pratica di programmazione 4.1

Troppi livelli di annidamento possono rendere un programma difficile da comprendere. Di regola, cercate di evitare l'uso di più di tre livelli di annidamento.



Buona pratica di programmazione 4.2

La spaziatura verticale prima e dopo le istruzioni di controllo e l'indentazione dei corpi delle istruzioni di controllo rispetto alle intestazioni di queste ultime conferiscono ai programmi un'apparenza bidimensionale che ne migliora moltissimo la leggibilità.

4.4 Istruzione di iterazione for

L'istruzione di iterazione **for** gestisce tutti i dettagli dell'iterazione controllata da contatore. Per illustrare le sue potenzialità, riscriviamo il programma della Figura 4.1. Il risultato è mostrato nella Figura 4.2. Il programma opera come segue. Quando l'istruzione **for** inizia l'esecuzione, la variabile di controllo **counter** è inizializzata a 1. Quindi viene controllata la condizione di continuazione del ciclo **counter <= 10**. Poiché il valore iniziale di **counter** è 1, la condizione è soddisfatta, così l'istruzione **printf** (riga 10) stampa il valore di **counter**, ossia 1. La variabile di controllo **counter** è poi incrementata con l'espressione **++counter** e il ciclo ricomincia con il test di continuazione del ciclo. Poiché la variabile di controllo è ora uguale a 2, il valore finale non viene superato, così il programma esegue di nuovo l'istruzione **printf**. Questo processo continua finché la variabile di controllo **counter** non è incrementata al suo valore finale di 11. Ciò fa sì che il test di continuazione del ciclo fallisca e l'iterazione termini. Il programma continua eseguendo la prima istruzione dopo l'istruzione **for** (in questo caso, il programma semplicemente finisce).

```
1 // Fig. 4.2: fig04_02.c
2 // Iterazione controllata da contatore con l'istruzione for.
3 #include <stdio.h>
4
5 int main(void)
6 {
7     // inizializzazione, condizione dell'iterazione e incremento
8     // sono tutti inclusi nell'intestazione dell'istruzione for.
9     for (unsigned int counter = 1; counter <= 10; ++counter) {
10         printf("%u\n", counter);
11     }
12 }
```

Figura 4.2 Iterazione controllata da contatore con l'istruzione **for**.

Componenti dell'intestazione dell'istruzione for

La Figura 4.3 esamina in maggiore dettaglio l'istruzione **for** della Figura 4.2. Si noti che l'istruzione **for** “fa tutto”: specifica ognuno degli elementi necessari per l'iterazione controllata da contatore con una variabile di controllo. Se vi è più di un'istruzione nel corpo del **for**, sono necessarie le parentesi graffe per definire il corpo del ciclo (come abbiamo discusso nel Paragrafo 3.6, dovreste sempre inserire il corpo di un'istruzione di controllo tra parentesi graffe, anche se contiene un'unica istruzione).

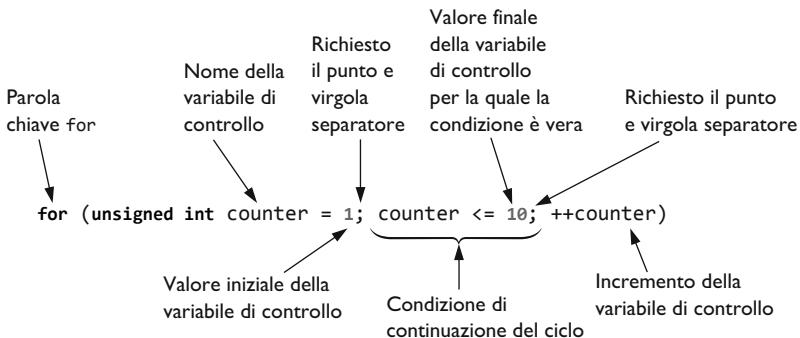


Figura 4.3 Componenti dell'intestazione dell'istruzione for.

Le variabili di controllo definite in un'intestazione del for esistono solo fino al termine del ciclo
Quando definite la variabile di controllo nell'intestazione del for prima del primo punto e virgola (;), come nella riga 9 della Figura 4.2:

```
for (unsigned int counter = 1; counter <= 10; ++counter) {
```

la variabile di controllo esiste solo fino al termine del ciclo.



Errore comune di programmazione 4.2

Per una variabile di controllo definita nell'intestazione di un'istruzione for, il tentativo di accesso alla variabile di controllo dopo la parentesi graffa destra di chiusura (}) dell'istruzione for è un errore di compilazione.

Errori di tipo off-by-one

Notate che la Figura 4.2 usa la condizione di continuazione del ciclo counter ≤ 10 . Se per sbaglio scriveste counter < 10 , il ciclo sarebbe eseguito solo 9 volte. Questo è un comune errore logico chiamato **errore di tipo off-by-one** (letteralmente “sfasamento di uno”).



Prevenzione di errori 4.2

L'uso del valore finale nella condizione di un'istruzione while o di un'istruzione for assieme all'operatore relazionale \leq può contribuire a evitare gli errori di tipo off-by-one. Per un ciclo usato per stampare i valori da 1 a 10, ad esempio, la condizione di continuazione del ciclo deve essere counter ≤ 10 invece che counter < 11 o counter < 10 .

Formato generale di un'istruzione for

Il formato generale dell'istruzione for è

```
for (inizializzazione; condizione; incremento) {
    istruzione
}
```

dove l'espressione *inizializzazione* inizializza la variabile di controllo del ciclo (e potrebbe definirla, come abbiamo fatto nella Figura 4.2), l'espressione *condizione* è la condizione di continuazione del ciclo e l'espressione *incremento* incrementa la variabile di controllo.

Sequenze di espressioni separate da virgole

Spesso, l'espressione *inizializzazione* e l'espressione *incremento* sono sequenze di espressioni separate da virgole. Le virgole, come sono usate qui, sono in realtà **operatori virgola** che garantiscono che le sequenze di espressioni vengano calcolate da sinistra a destra. Il valore e il tipo di una sequenza di espressioni separate da virgole sono il valore e il tipo dell'espressione più a destra nella sequenza. L'operatore virgola è molto spesso usato nell'istruzione **for**, principalmente per permettere l'uso dell'inizializzazione multipla e/o delle espressioni di incremento multiplo. Ad esempio, in una singola istruzione **for** ci possono essere due variabili di controllo da inizializzare e incrementare.



Osservazione di ingegneria del software 4.1

Nelle sezioni di inizializzazione e di incremento di un'istruzione for mettete soltanto espressioni che riguardano le variabili di controllo. Le manipolazioni di altre variabili devono comparire o prima del ciclo (se vengono eseguite soltanto una volta, come le istruzioni di inizializzazione) o nel corpo del ciclo (se vengono eseguite una volta per iterazione, come le istruzioni di incremento o di decremento).

Le espressioni nell'intestazione dell'istruzione for sono opzionali

Le tre espressioni nell'istruzione **for** sono *opzionali*. Se viene omessa l'espressione *condizione*, il C *considera* che la condizione di continuazione del ciclo sia *vera*, generando così un *ciclo infinito*. Potete omettere l'espressione *inizializzazione* se la variabile di controllo è inizializzata prima dell'istruzione **for**. L'espressione *incremento* può essere omessa se l'incremento è calcolato da istruzioni nel corpo dell'istruzione **for** o se non è necessario alcun incremento.

L'espressione di incremento agisce come un'istruzione separata

L'espressione *incremento* nell'istruzione **for** agisce come un'istruzione separata in C alla fine del corpo del **for**. Quindi, le espressioni

```
counter = counter + 1
counter += 1
++counter
counter++
```

sono tutte equivalenti quando sono poste nella sezione di incremento dell'istruzione **for**. Alcuni programmatore in C preferiscono la forma **counter++** perché l'incremento avviene *dopo* che il corpo del ciclo è eseguito e la forma di postincremento sembra più naturale. Poiché la variabile da preincrementare o postincrementare qui *non* compare in un'espressione più ampia, entrambe le forme di incremento hanno lo *stesso* effetto. Nell'istruzione **for** ci vuole due volte il punto e virgola.



Prevenzione di errori 4.3

I cicli infiniti si verificano quando la condizione di continuazione del ciclo in un'istruzione di iterazione non diventa mai falsa. Per evitare cicli infiniti bisogna accertarsi che non ci sia un punto e virgola immediatamente dopo l'intestazione di un'istruzione while. In un ciclo controllato da contatore bisogna accertarsi che la variabile di controllo sia incrementata (o decrementata) nel ciclo. In un ciclo controllato da sentinella bisogna accertarsi che il valore sentinella alla fine sia inserito.



Errore comune di programmazione 4.3

Usare virgole invece di punti e virgola in un'intestazione for è un errore di sintassi.

4.5 Istruzione for: note e osservazioni

1. L'inizializzazione, la condizione di continuazione del ciclo e l'incremento possono contenere espressioni aritmetiche. Ad esempio, se $x = 2$ e $y = 10$, l'istruzione

```
for (j = x; j <= 4 * x * y; j += y / x)
```

è equivalente all'istruzione

```
for (j = 2; j <= 80; j += 5)
```

2. L'incremento può essere negativo (nel qual caso, è in realtà un *decremento* e il ciclo conta in effetti *all'indietro*).
3. Se la condizione di continuazione del ciclo è inizialmente *falsa*, il corpo del ciclo non viene eseguito. Invece, l'esecuzione procede con l'istruzione che segue l'istruzione for.
4. La variabile di controllo è frequentemente stampata o usata nei calcoli all'interno del corpo di un ciclo, ma questo non è necessario. È comune usare la variabile di controllo per controllare l'iterazione, senza menzionarla mai nel corpo di un ciclo.
5. L'istruzione for è rappresentata con un diagramma di flusso allo stesso modo di un'istruzione while. Ad esempio, la Figura 4.4 mostra il diagramma di flusso per l'istruzione for

```
for (unsigned int counter = 1; counter <= 10; ++counter) {
    printf("%u", counter);
}
```

Questo diagramma di flusso rende evidente che l'inizializzazione avviene solo una volta e che l'incremento è effettuato *dopo* ogni esecuzione dell'istruzione del corpo.

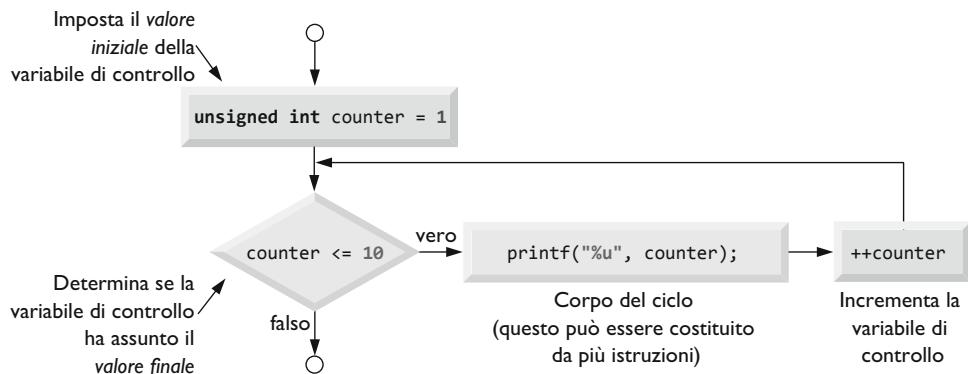


Figura 4.4 Diagramma di flusso di una tipica istruzione di iterazione for.



Prevenzione di errori 4.4

Sebbene il valore della variabile di controllo si possa modificare nel corpo di un ciclo `for`, questo può portare a errori subdoli. È meglio non modificarlo.

4.6 Esempi di uso dell'istruzione `for`

I seguenti esempi mostrano alcuni metodi con cui far variare la variabile di controllo in un'istruzione `for`.

1. Far variare la variabile di controllo da 1 a 100 per incrementi di 1.

```
for (unsigned int i = 1; i <= 100; ++i)
```

2. Far variare la variabile di controllo da 100 a 1 per incrementi di -1 (*decrementi* di 1).

```
for (unsigned int i = 100; i >= 1; --i)
```

3. Far variare la variabile di controllo da 7 a 77 per incrementi di 7.

```
for (unsigned int i = 7; i <= 77; i += 7)
```

4. Far variare la variabile di controllo da 20 a 2 per incrementi di -2.

```
for (unsigned int i = 20; i >= 2; i -= 2)
```

5. Far variare la variabile di controllo secondo la seguente sequenza di valori: 2, 5, 8, 11, 14, 17.

```
for (unsigned int j = 2; j <= 17; j += 3)
```

6. Far variare la variabile di controllo secondo la seguente sequenza di valori: 44, 33, 22, 11, 0.

```
for (unsigned int j = 44; j >= 0; j -= 11)
```



Buona pratica di programmazione 4.3

Se possibile, limitate le intestazioni delle istruzioni di controllo a una singola riga.

Applicazione: sommare i numeri interi pari da 2 a 100

La Figura 4.5 utilizza l'istruzione `for` per sommare tutti i numeri interi pari da 2 a 100. Ogni iterazione del ciclo (righe 9–11) aggiunge il valore della variabile di controllo `number` alla variabile `sum`.

```
1 // Fig. 4.5: fig04_05.c
2 // Somma con for.
3 #include <stdio.h>
4
5 int main(void)
6 {
7     unsigned int sum = 0; // inizializza sum
8 }
```

```

9   for (unsigned int number = 2; number <= 100; number += 2) {
10     sum += number; // aggiungi number a sum
11   }
12
13   printf("Sum is %u\n", sum);
14 }
```

Sum is 2550

Figura 4.5 Calcolo di una somma con for.

Applicazione: calcolo dell'interesse composto

Il prossimo esempio calcola l'interesse composto con l'uso dell'istruzione for. Si consideri la seguente enunciazione del problema:

Una persona investe \$ 1000,00 in un conto corrente che frutta il 5% di interesse. Supponendo che l'intero interesse resti depositato nel conto, calcolate e stampate la quantità di denaro nel conto alla fine di ogni anno per 10 anni. Usate la seguente formula per determinare queste quantità:

$$a = p(1 + r)^n$$

dove

p è la quantità iniziale di denaro investita (cioè il capitale)

r è il tasso annuale di interesse (ad esempio, .05 per 5%)

n è il numero degli anni

a è la quantità di denaro in deposito alla fine dell'anno n.

Questo problema richiede un ciclo che esegua il calcolo indicato per ognuno dei 10 anni in cui il denaro rimane in deposito. La soluzione è mostrata nella Figura 4.6.

```

1 // Fig. 4.6: fig04_06.c
2 // Calcolo dell'interesse composto.
3 #include <stdio.h>
4 #include <math.h>
5
6 int main(void)
7 {
8     double principal = 1000.0; // capitale iniziale
9     double rate = .05; // tasso di interesse annuale
10
11    // stampa le intestazioni delle colonne della tabella
12    printf("%4s%21s\n", "Year", "Amount on deposit");
13
14    // calcola la quantità in deposito per ognuno dei dieci anni
15    for (unsigned int year = 1; year <= 10; ++year) {
16
17        // calcola la nuova quantità per un anno specifico
18        double amount = principal * pow(1.0 + rate, year);
```

```

20      // stampa una riga della tabella
21      printf("%4u%21.2f\n", year, amount);
22  }
23 }
```

Year	Amount on deposit
1	1050.00
2	1102.50
3	1157.63
4	1215.51
5	1276.28
6	1340.10
7	1407.10
8	1477.46
9	1551.33
10	1628.89

Figura 4.6 Calcolo dell'interesse composto.

L'istruzione `for` esegue il corpo del ciclo 10 volte, facendo variare la variabile di controllo da 1 a 10 per incrementi di 1. Benché il C *non* includa un operatore esponenziale, possiamo usare a questo scopo la funzione `pow` (riga 18) della Libreria Standard. La funzione `pow(x, y)` calcola il valore di `x` elevato alla potenza `y`. Essa prende due argomenti di tipo `double` e restituisce un valore `double`.



Osservazione di ingegneria del software 4.2

Il tipo `double` è un numero in virgola mobile come `float`, ma normalmente una variabile di tipo `double` può memorizzare un valore più elevato con una precisione maggiore di `float`. Le variabili di tipo `double` occupano più memoria di quelle di tipo `float`. Per tutte le applicazioni eccetto quelle con uso intensivo di memoria, i programmatori professionisti generalmente preferiscono `double` a `float`.

L'intestazione `<math.h>` (riga 4) va inclusa ogni volta che si usa una funzione della libreria `math` come `pow`. Questo programma funzionerebbe male senza l'inclusione di `math.h`, poiché il linker non sarebbe in grado di trovare la funzione `pow`.¹ La funzione `pow` richiede due argomenti `double`, ma la variabile `year` è un intero. Il file di intestazione `math.h` contiene informazioni che dicono al compilatore di convertire il valore di `year` in una rappresentazione temporanea `double` prima di chiamare la funzione. Queste informazioni sono contenute nel **prototipo della funzione pow**. I prototipi di funzione sono spiegati nel Capitolo 5, dove viene fornita anche una descrizione della funzione `pow` e di altre funzioni della libreria `math`.

Una precauzione riguardo all'uso dei tipi `float` e `double` per quantità monetarie

Si noti che abbiamo definito di tipo `double` le variabili `amount`, `principal` e `rate`. L'abbiamo fatto per una ragione di semplicità, poiché stiamo trattando parti frazionarie di dollari.

¹ Con diversi compilatori Linux/UNIX C dovete includere l'opzione `-lmath` (es. `gcc -lmath fig04_06.c`) quando compilate il programma della Figura 4.6. Questa opzione collega la libreria `math` al programma.



Prevenzione di errori 4.5

Non usate variabili di tipo `float` o `double` per eseguire calcoli monetari. L'imprecisione dei numeri in virgola mobile può causare errori che producono valori monetari scorretti. [Nell'Esercizio 4.23 esploreremo l'uso di numeri interi di centesimi di dollaro per eseguire calcoli monetari precisi.]

Ecco una spiegazione semplice di cosa può andare storto quando si usano i tipi `float` o `double` per rappresentare quantità monetarie. Due quantità di dollari di tipo `float` memorizzati nella macchina potrebbero essere 14.234 (che con `%.2f` viene stampato come 14.23) e 18.673 (che con `%.2f` viene stampato come 18.67). Quando queste quantità vengono addizionate, producono la somma 32.907, che con `%.2f` viene stampata come 32.91. La vostra stampa potrebbe così presentarsi come

$$\begin{array}{r} 14.23 \\ + 18.67 \\ \hline 32.91 \end{array}$$

Chiaramente la somma dei singoli numeri così come stampati deve essere 32.90! Siete stati avvisati!

Formattare output numerici

Nel programma è usato lo specificatore di conversione `%21.2f` per stampare il valore della variabile `amount`. Il 21 nello specificatore di conversione indica la *larghezza del campo* con cui il valore sarà stampato. Una larghezza di campo di 21 specifica che il valore stampato apparirà in 21 posizioni di stampa. Il 2 specifica la *precisione* (cioè il numero di posizioni decimali). Se il numero di caratteri stampati è minore della larghezza del campo, il valore sarà automaticamente *allineato a destra* con spazi iniziali nel campo. Questo è particolarmente utile per allineare con la stessa precisione i valori in virgola mobile (in modo che i loro punti decimali si allineino verticalmente). Per *allineare a sinistra* un valore in un campo, mettete un `-` (segno meno) tra il `%` e la larghezza del campo. Il segno meno si può anche usare per allineare a sinistra numeri interi (come in `%-6d`) e stringhe di caratteri (come in `%-8s`). Esamineremo in dettaglio le potenti capacità di formattazione di `printf` e `scanf` nel Capitolo 9.

4.7 Istruzione di selezione multipla switch

Nel Capitolo 3 abbiamo esaminato l'istruzione di selezione singola `if` e l'istruzione di selezione doppia `if...else`. A volte, un algoritmo conterrà una *serie di decisioni* in cui una variabile o un'espressione viene testata separatamente per ognuno dei valori interi costanti che può assumere e per i quali vengono intraprese azioni differenti. Tale situazione è chiamata *selezione multipla*. Per trattare questo processo decisionale, il C fornisce l'istruzione di selezione multipla `switch`, che consiste in una serie di etichette `case`, un cosiddetto caso `default` opzionale e istruzioni da eseguire per ognuno dei `case`. La Figura 4.7 usa l'istruzione `switch` per contare il numero di volte che ogni singolo voto a lettera² è stato ottenuto dagli studenti in un esame.

² I voti a lettera, tipici delle scuole statunitensi, sono espressi con le lettere dell'alfabeto "a", "b", "c", "d" e "f". (N. d. T.)

```
1 // Fig. 4.7: fig04_07.c
2 // Conteggio dei voti a lettera con switch.
3 #include <stdio.h>
4
5 int main(void)
6 {
7     unsigned int aCount = 0;
8     unsigned int bCount = 0;
9     unsigned int cCount = 0;
10    unsigned int dCount = 0;
11    unsigned int fCount = 0;
12
13    puts("Enter the letter grades.");
14    puts("Enter the EOF character to end input.");
15    int grade; // un voto
16
17    // ripeti finché l'utente non immette la sequenza di end-of-file
18    while ((grade = getchar()) != EOF) {
19
20        // determina quale voto e' stato inserito
21        switch (grade) { // switch annidato nel while
22
23            case 'A': // il voto e' la lettera maiuscola A
24            case 'a': // o la lettera minuscola a
25                ++aCount;
26                break; // necessario per uscire dallo switch
27
28            case 'B': // il voto e' la lettera maiuscola B
29            case 'b': // o la lettera minuscola b
30                ++bCount;
31                break;
32
33            case 'C': // il voto e' la lettera maiuscola C
34            case 'c': // o la lettera minuscola c
35                ++cCount;
36                break;
37
38            case 'D': // il voto e' la lettera maiuscola D
39            case 'd': // o la lettera minuscola d
40                ++dCount;
41                break;
42
43            case 'F': // il voto e' la lettera maiuscola F
44            case 'f': // o la lettera minuscola f
45                ++fCount;
46                break;
47
48            case '\n': // ignora i newline,
49            case '\t': // le tabulazioni
50            case ' ': // e gli spazi in input
51                break;
```

```

52         default: // cattura tutti gli altri caratteri
53             printf("%s", "Incorrect letter grade entered.");
54             puts(" Enter a new grade.");
55             break; // opzionale; uscirà comunque dallo switch
56     }
57 } // fine di while
58
59 // stampa il riepilogo dei risultati
60 puts("\nTotals for each letter grade are:");
61 printf("A: %u\n", aCount);
62 printf("B: %u\n", bCount);
63 printf("C: %u\n", cCount);
64 printf("D: %u\n", dCount);
65 printf("F: %u\n", fCount);
66
67 }
```

```

Enter the letter grades.
Enter the EOF character to end input.
a
b
c
C
A
d
f
C
E
Incorrect letter grade entered. Enter a new grade.
D
A
b
^Z ----- Non tutti i sistemi mostrano una rappresentazione del carattere EOF
```

```

Totals for each letter grade are:
A: 3
B: 2
C: 3
D: 2
F: 1
```

Figura 4.7 Conteggio di voti a lettera con switch.

Input di caratteri

Nel programma l’utente inserisce i voti a lettera per una classe. Nell’intestazione del **while** (riga 18),

```
while ((grade = getchar()) != EOF)
```

viene eseguita per prima l’assegnazione fra parentesi (`grade = getchar()`). La funzione `getchar` (da `<stdio.h>`) legge un carattere dalla tastiera e lo memorizza nella variabile intera `grade`. I caratteri sono normalmente memorizzati in variabili di tipo **char**. Tuttavia, una caratteri-

stica importante del C è che i caratteri possono essere memorizzati in qualsiasi tipo di dato intero, perché di solito sono rappresentati nel computer come interi di un solo byte. La funzione `getchar` restituisce come `int` il carattere immesso dall'utente. Possiamo trattare un carattere o come un intero o come un carattere, a seconda del suo uso. Ad esempio, l'istruzione

```
printf("The character (%c) has the value %d.\n", 'a', 'a');
```

usa gli specificatori di conversione `%c` e `%d` per stampare, rispettivamente, il carattere 'a' e il suo valore intero. Il risultato è

```
The character (a) has the value 97.
```

ASCII

Il numero intero 97 è la rappresentazione numerica del carattere nel computer. Molti computer oggi usano il **set di caratteri ASCII (American Standard Code for Information Interchange)** nel quale il numero 97 rappresenta la lettera minuscola 'a'. Una lista dei caratteri ASCII e dei loro valori decimali è presentata nell'Appendice B. I caratteri si possono leggere con `scanf` usando lo specificatore di conversione `%c`.

Le assegnazioni hanno valori

L'intera operazione di assegnazione ha in realtà un valore. Questo valore è assegnato alla variabile sul lato sinistro dell'operatore `=`. Il valore dell'espressione di assegnazione `grade = getchar()` è il carattere restituito da `getchar` e assegnato alla variabile `grade`.

Il fatto che le assegnazioni abbiano valori può essere utile per assegnare a diverse variabili lo stesso valore. Ad esempio,

```
a = b = c = 0;
```

esegue dapprima l'assegnazione `c = 0` (poiché l'operatore `=` è associativo da destra a sinistra). Alla variabile `b` è allora assegnato il valore dell'assegnazione `c = 0` (che è 0). Quindi, alla variabile `a` è assegnato il valore dell'assegnazione `b = (c = 0)` (che è pure 0). Nel programma il valore dell'assegnazione `grade = getchar()` viene confrontato con il valore di EOF (un simbolo che indica la fine di un file e il cui acronimo sta per "end of file"). Usiamo EOF (che normalmente ha il valore -1) come valore sentinella. L'utente digita una combinazione di tasti dipendente dal sistema per indicare "end of file", ossia "non ho più dati da inserire". EOF è una costante intera simbolica definita nell'intestazione `<stdio.h>` (vedremo nel Capitolo 6 come sono definite le costanti simboliche). Se il valore assegnato a `grade` è uguale a EOF, il programma termina. Abbiamo scelto di rappresentare in questo programma i caratteri con il tipo `int`, perché EOF ha un valore intero (come si è detto, normalmente -1).



Portabilità 4.1

La combinazione di tasti per inserire un EOF (end of file) dipende dal sistema.



Portabilità 4.2

Effettuare il test sulla costante simbolica EOF (anziché -1) rende i programmi più portabili. Il C standard stabilisce che EOF è un valore intero negativo (ma non necessariamente -1). Pertanto EOF potrebbe avere valori differenti su sistemi differenti.

Inserimento dell'indicatore EOF

Sui sistemi Linux/UNIX/Mac OS X, l'indicatore EOF è inserito scrivendo

<Ctrl> d

su un riga separata. Questa notazione <Ctrl> d significa premere simultaneamente il tasto *Ctrl* e il tasto *d*. Su altri sistemi, come Windows di Microsoft, l'indicatore EOF può essere inserito scrivendo

<Ctrl> z

Anche su Windows dovete premere *Invio*.

L'utente inserisce i voti attraverso la tastiera; quando preme il tasto *Invio*, i caratteri sono letti dalla funzione `getchar` un carattere alla volta. Se il carattere inserito non è uguale a EOF, si entra nel corpo dell'istruzione `switch` (riga 21-57).

Dettagli dell'istruzione switch

La parola chiave `switch` è seguita dal nome della variabile `grade` tra parentesi. Questa è chiamata **espressione di controllo**. Il valore di questa espressione è confrontato con ognuna delle **etichette case**. Supponete che l'utente abbia inserito la lettera C come valore per `grade`. Il carattere C è automaticamente confrontato con ogni `case` nello `switch`. Se il confronto ha successo (`case 'C' :`), vengono eseguite le istruzioni per quel `case`. Nel caso della lettera C, `cCount` è incrementato di 1 (riga 35) e si esce immediatamente dall'istruzione `switch` con l'istruzione `break`.

L'istruzione `break` fa sì che il controllo del programma continui con la prima istruzione dopo l'istruzione `switch`. Viene usata l'istruzione `break` perché i vari `case` in un'istruzione `switch` verrebbero altrimenti eseguiti tutti insieme. Se non viene usato `break` da nessuna parte in un'istruzione `switch`, ogni volta che si verificherà un confronto positivo nell'istruzione verranno eseguite le istruzioni per *tutti* i `case` rimanenti. (Questa caratteristica è usata raramente, sebbene sia perfetta per l'Esercizio di programmazione 4.38, la canzone ripetitiva *The Twelve Days of Christmas!*) Se non si verificano confronti positivi, viene eseguito il caso `default` e viene stampato un messaggio di errore.

Diagramma di flusso dell'istruzione switch

Ogni `case` può avere una o più azioni. L'istruzione `switch` è differente da tutte le altre istruzioni di controllo per il fatto che *non* sono necessarie le parentesi graffe attorno alle sequenze di azioni in un `case`. L'istruzione di selezione multipla generale `switch` (che usa un `break` in ogni `case`) è rappresentata dal diagramma di flusso della Figura 4.8. Il diagramma di flusso rende chiaro che ogni istruzione `break` alla fine di un `case` causa l'uscita immediata dall'istruzione `switch`.



Errore comune di programmazione 4.4

Dimenticare un'istruzione `break` quando è necessaria in un'istruzione `switch` è un errore logico.



Prevenzione di errori 4.6

Inserite un caso `default` nelle istruzioni `switch`. I valori non esplicitamente testati in uno `switch` sarebbero normalmente ignorati. Il caso `default` vi aiuta a evitare che ciò accada facendo focalizzare la vostra attenzione sulla necessità di processare condizioni eccezionali. Talvolta le elaborazioni di `default` non sono necessarie.



Buona pratica di programmazione 4.4

Benché le clausole `case` e la clausola del caso `default` in un’istruzione `switch` possano presentarsi in un ordine qualsiasi, è uso comune porre la clausola di `default` per ultima.



Buona pratica di programmazione 4.5

In un’istruzione `switch` nella quale la clausola di `default` è ultima, l’istruzione `break` finale non è necessaria. Potreste voler includere questo `break` per chiarezza e simmetria con gli altri `case`.

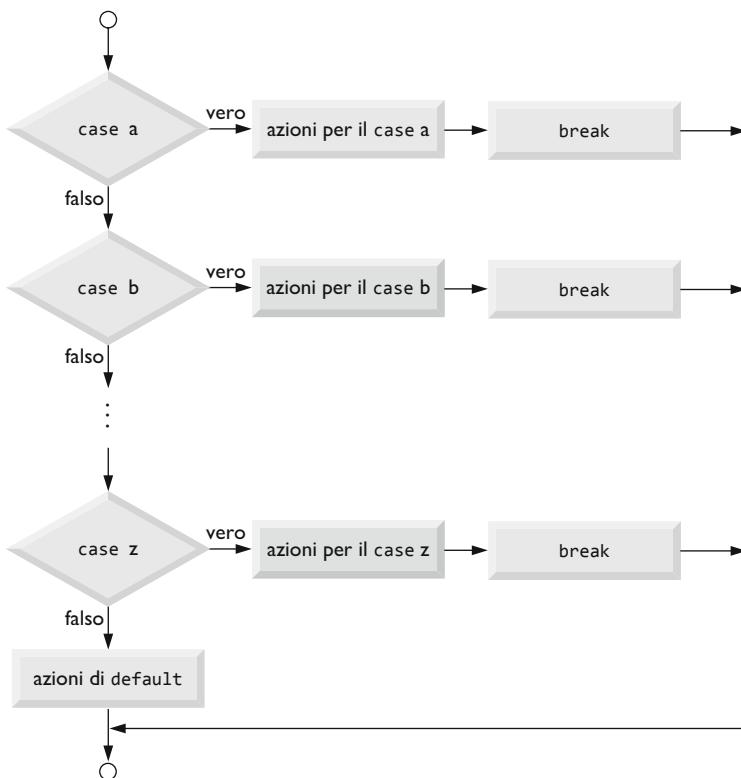


Figura 4.8 Istruzione di selezione multipla `switch` con i `break`.

Ignorare i caratteri di newline, tabulazione e spaziatura nell’input

Nell’istruzione `switch` della Figura 4.7 le righe

```

case '\n': // ignora i newline,
case '\t': // le tabulazioni
case ' ': // e gli spazi in input
    break;
    
```

fanno sì che il programma salti i caratteri di newline, tabulazione e spazio. La lettura dei caratteri uno alla volta può causare alcuni problemi. Per far sì che un programma legga i caratteri dovete inviarli al computer premendo *Invio*. Questo fa sì che venga inserito nell’input il carattere newline

dopo il carattere che desideriamo processare. Spesso, questo carattere newline deve essere opportunamente ignorato per far funzionare il programma in modo corretto. I `case` precedenti nella nostra istruzione `switch` impediscono che il messaggio di errore nel caso `default` sia stampato ogni volta che nell'input si incontra un newline, una tabulazione o uno spazio. Pertanto ciascun input causa due iterazioni del ciclo: la prima per il voto a lettera e la seconda per '\n'. Scrivere diverse etichette `case` insieme (come `case 'D': case 'd':` nella Figura 4.7) significa semplicemente che lo *stesso* insieme di azioni viene eseguito per l'uno o l'altro di questi `case`.



Prevenzione di errori 4.7

Ricordatevi di prevedere un'elaborazione specifica per il carattere newline (o altri caratteri di spaziatura) nell'input quando processate i caratteri uno alla volta.

Espressioni costanti intere

Quando usate l'istruzione `switch`, ricordate che ogni singolo `case` può testare solamente un'**espressione costante intera**, cioè qualsiasi combinazione di costanti di tipo carattere e di costanti intere il cui valore è un valore costante intero. Una costante di tipo carattere può essere rappresentata come un carattere specifico tra virgolette singole, come ad esempio 'A'. I caratteri *devono* essere racchiusi entro virgolette singole per essere riconosciuti come costanti di tipo carattere (i caratteri tra virgolette doppie sono riconosciuti come stringhe). Le costanti intere sono semplicemente valori interi. Nel nostro esempio abbiamo usato costanti di tipo carattere. Ricordate che i caratteri sono rappresentati come valori interi piccoli.

Note sui tipi interi

I linguaggi portabili come il C devono prevedere dimensioni flessibili per i tipi di dati. Applicazioni differenti possono necessitare di interi di dimensioni differenti. Il C fornisce diversi tipi di dati per rappresentare interi. Oltre a `int` e a `char`, il C fornisce i tipi `short int` (che si può abbreviare in `short`) e `long int` (che si può abbreviare in `long`), così come variazioni `unsigned` di tutti i tipi interi. Nel Paragrafo 5.14 vedremo che il C fornisce anche il tipo `long long int`. Il C standard specifica l'intervallo minimo di valori per ogni tipo di intero, ma l'intervallo reale può essere maggiore e dipende dall'implementazione. Per gli `short int` l'intervallo minimo va da -32767 a +32767. Per la maggior parte dei calcoli con interi, i `long int` sono sufficienti. L'intervallo minimo di valori per i `long int` va da -2147483647 a +2147483647. L'intervallo di valori per un `int` è maggiore o uguale a quello di uno `short int` e minore o uguale a quello di un `long int`. Su molte delle piattaforme odiere gli `int` e i `long int` rappresentano lo stesso intervallo di valori. Il tipo di dati `signed char` può essere utilizzato per rappresentare interi nell'intervallo da -127 a +127 o uno qualunque dei caratteri nell'insieme dei caratteri del computer. Si veda la sezione 5.2.4.2. del documento del C standard per l'elenco completo degli intervalli per i tipi interi `signed` e `unsigned`.

4.8 Istruzione di iterazione do...while

L'istruzione di iterazione `do...while` è simile all'istruzione `while`. Nell'istruzione `while` la condizione di continuazione del ciclo è verificata *all'inizio* del ciclo *prima* dell'esecuzione del corpo del ciclo. L'istruzione `do...while` verifica la condizione di continuazione del ciclo *dopo* l'esecuzione del corpo del ciclo. Pertanto, il corpo del ciclo sarà sempre eseguito *almeno una volta*. Quando un `do...while` termina, l'esecuzione prosegue con l'istruzione dopo la clausola `while`. L'istruzione `do...while` è scritta come segue:

```
do {
    istruzioni
} while (condizione); //qui e' richiesto il punto e virgola
```

La Figura 4.9 usa l’istruzione `do...while` per stampare i numeri da 1 a 10. Abbiamo deciso di preincrementare la variabile di controllo `counter` nel test di continuazione del ciclo (riga 11).

```
1 // Fig. 4.9: fig04_09.c
2 // Uso dell’istruzione di iterazione do...while.
3 #include <stdio.h>
4
5 int main(void)
6 {
7     unsigned int counter = 1; // inizializza il contatore
8
9     do {
10         printf("%u ", counter);
11     } while (++counter <= 10);
12 }
```

```
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
```

Figura 4.9 Uso dell’istruzione di iterazione `do...while`.

Diagramma di flusso dell’istruzione `do...while`

La Figura 4.10 mostra il diagramma di flusso dell’istruzione `do...while`, in cui risulta chiaro che la condizione di continuazione del ciclo non viene testata finché l’azione non è eseguita *almeno una volta*.

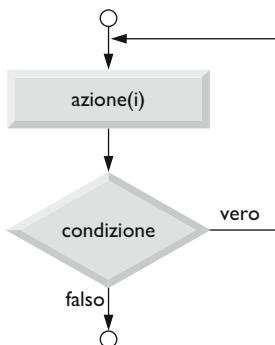


Figura 4.10 Diagramma di flusso dell’istruzione di iterazione `do...while`.

4.9 Istruzioni `break` e `continue`

Le istruzioni `break` e `continue` si usano per alterare il flusso di controllo. Il Paragrafo 4.7 ha mostrato come utilizzare l’istruzione `break` per terminare l’esecuzione di un’istruzione `switch`. Questo paragrafo esamina come usare `break` in un’istruzione di iterazione.

Istruzione `break`

L’istruzione `break`, quando è eseguita in un’istruzione `while`, `for`, `do...while` o `switch`, provoca un’uscita immediata da quell’istruzione. L’esecuzione del programma continua con l’istruzione

successiva dopo quel `while`, `for`, `do...while` o `switch`. L'uso di `break` serve normalmente per uscire subito da un ciclo o per saltare il resto di un'istruzione `switch` (come nella Figura 4.7). La Figura 4.11 mostra l'istruzione `break` (riga 14) in un'istruzione di iterazione `for`. Quando l'istruzione `if` scopre che `x` vale 5, viene eseguito il `break`. Questo termina l'istruzione `for` e il programma continua con il `printf` dopo il `for`. Il ciclo viene eseguito completamente solo quattro volte. Abbiamo dichiarato `x` prima del ciclo in questo esempio, cosicché potremmo usare il suo valore finale dopo la fine del ciclo. Ricordatevi che quando dichiarate la variabile di controllo in un'espressione di *inizializzazione* di un ciclo `for`, la variabile non esiste più dopo la fine del ciclo.

```

1 // Fig. 4.11: fig04_11.c
2 // Uso dell'istruzione break in un'istruzione for.
3 #include <stdio.h>
4
5 int main(void)
6 {
7     unsigned int x; // dichiarato qui per un utilizzo dopo il ciclo
8
9     // ripeti 10 volte
10    for (x = 1; x <= 10; ++x) {
11
12        // se x e' 5, termina il ciclo
13        if (x == 5) {
14            break; // interrompi il ciclo solo se x e' 5
15        }
16
17        printf("%u ", x);
18    }
19
20    printf("\nBroke out of loop at x == %u\n", x);
21 }
```

```

1 2 3 4
Broke out of loop at x == 5

```

Figura 4.11 Uso dell'istruzione `break` in un'istruzione `for`.

Istruzione `continue`

L'istruzione `continue`, quando è eseguita in un'istruzione `while`, `for` o `do...while`, salta le istruzioni rimanenti nel corpo di quell'istruzione di controllo e fa eseguire la successiva iterazione del ciclo. Nelle istruzioni `while` e `do...while` il test di continuazione del ciclo è valutato immediatamente *dopo* l'esecuzione dell'istruzione `continue`. Nell'istruzione `for` viene eseguita l'espressione di incremento, quindi viene valutato il test di continuazione del ciclo. La Figura 4.12 usa `continue` (riga 12) nell'istruzione `for` per saltare l'istruzione `printf` e iniziare l'iterazione successiva del ciclo.

```

1 // Fig. 4.12: fig04_12.c
2 // Uso dell'istruzione continue in un'istruzione for.
3 #include <stdio.h>
4
5 int main(void)
6 {
```

```

7   // ripeti 10 volte
8   for (unsigned int x = 1; x <= 10; ++x) {
9
10    // se x e' 5, continua con la successiva iterazione del ciclo
11    if (x == 5) {
12        continue; // salta il restante codice nel corpo del ciclo
13    }
14
15    printf("%u ", x );
16 }
17
18 puts("\nUsed continue to skip printing the value 5");
19 }
```

```

1 2 3 4 6 7 8 9 10
Used continue to skip printing the value 5
```

Figura 4.12 Uso dell'istruzione `continue` in un'istruzione `for`.



Osservazione di ingegneria del software 4.3

Alcuni programmatore pensano che `break` e `continue` violino le norme di programmazione strutturata. Gli effetti di queste istruzioni si possono ottenere per mezzo delle tecniche di programmazione strutturata che presto apprenderemo. Questi programmatore, pertanto, non usano `break` e `continue`.



Prestazioni 4.1

Le istruzioni `break` e `continue`, quando usate correttamente, sono eseguite più velocemente delle corrispondenti tecniche strutturate che presto apprenderemo.



Osservazione di ingegneria del software 4.4

Vi è un contrasto tra l'obiettivo di realizzare un'ingegneria del software di qualità e quello di realizzare un software con le migliori prestazioni. Spesso uno di questi obiettivi viene raggiunto a spese dell'altro. In tutte le situazioni che non richiedono prestazioni spinte, osservate le seguenti linee guida: primo, rendete il vostro codice semplice e corretto; poi rendetelo veloce e compatto, ma solo se necessario.

4.10 Operatori logici

Finora abbiamo studiato soltanto condizioni semplici, come `counter <= 10`, `total > 1000`, e `number != sentinelValue`. Abbiamo espresso queste condizioni in termini di *operatori relazionali* `>`, `<`, `>=` e `<=` e di *operatori di uguaglianza* `==` e `!=`. Ogni decisione verificava precisamente una sola condizione. Per verificare varie condizioni nel processo decisionale, dovevamo eseguire questi test in istruzioni separate o in istruzioni annidate `if` o `if...else`. Il C fornisce *operatori logici* che si possono usare per formare condizioni più complesse combinando condizioni semplici. Gli operatori logici sono `&&` (AND logico), `||` (OR logico) e `!` (NOT logico, chiamato anche negazione logica). Considereremo esempi di ognuno di questi operatori.

Operatore logico AND (&&)

Supponiamo di volerci assicurare che due condizioni siano *entrambe* vere prima di scegliere un certo percorso di esecuzione. In questo caso, possiamo usare l'operatore logico **&&** come segue:

```
if (gender == 1 && age >= 65) {
    ++seniorFemales;
}
```

Questa istruzione **if** contiene due condizioni *semplici*. La condizione `gender == 1` potrebbe essere valutata, ad esempio, per determinare se una persona è di sesso femminile. La condizione `age >= 65` è valutata per determinare se una persona è un cittadino anziano. Le due condizioni semplici sono valutate prima, perché `==` e `>=` hanno una precedenza *più alta* di `&&`. L'istruzione **if** quindi considera la condizione combinata `gender == 1 && age >= 65`, che è *vera* se e solo se *entrambe* le condizioni semplici sono *vere*. Infine, se questa condizione combinata è *vera*, allora il contatore `seniorFemales` è incrementato di 1. Se *una delle due o entrambe* le condizioni semplici sono *false*, allora il programma salta l'incremento e procede all'istruzione che segue l'**if**.

La Figura 4.13 riepiloga l'**operatore &&**. La tabella mostra tutte e quattro le possibili combinazioni dei valori zero (falso) e non zero (vero) per le espressioni costituenti `espressione1` ed `espressione2`. Tali tabelle sono spesso chiamate **tabelle di verità**. Il C assegna a tutte le espressioni che includono operatori relazionali, operatori di uguaglianza e/o operatori logici il valore 0 o 1. Benché il C assegna 1 a un valore vero, esso accetta come vero *qualsiasi* valore diverso da zero.

<code>espressione1</code>	<code>espressione2</code>	<code>espressione1 && espressione2</code>
0	0	0
0	nonzero	0
nonzero	0	0
nonzero	nonzero	1

Figura 4.13 Tabella di verità per l'operatore logico AND (**&&**).

Operatore logico OR (||)

Consideriamo adesso l'operatore logico **||** (OR logico). Supponiamo di volerci assicurare, a un certo punto di un programma, che di due condizioni *una o entrambe* siano *vere* prima di scegliere un certo percorso di esecuzione. In questo caso, usiamo l'operatore **||**, come nel seguente segmento di programma:

```
if (semesterAverage >= 90 || finalExam >= 90) {
    puts("Student grade is A");
}
```

Anche questa istruzione contiene due condizioni semplici. La condizione `semesterAverage >= 90` è calcolata per determinare se lo studente meriti una “A” come voto del corso per un rendimento eccellente in tutto il semestre. La condizione `finalExam >= 90` è calcolata per determinare se lo studente meriti una “A” come voto del corso per un’eccezionale prestazione all’esame finale. L’istruzione **if** considera quindi la condizione combinata

```
semesterAverage >= 90 || finalExam >= 90
```

e assegna allo studente una “A” se *una o entrambe* le condizioni semplici sono *vere*. Il messaggio “*Student grade is A*” non è stampato solo quando *entrambe* le condizioni semplici sono *false* (zero). La Figura 4.14 è una tabella di verità per l’operatore logico OR (||).

espressione1	espressione2	espressione1 espressione2
0	0	0
0	nonzero	1
nonzero	0	1
nonzero	nonzero	1

Figura 4.14 Tabella di verità per l’operatore logico OR (||).

Valutazione cortocircuitata

L’operatore **&&** ha una precedenza *più alta* di **||**. Entrambi gli operatori sono associativi da sinistra a destra. Un’espressione contenente gli operatori **&&** o **||** è calcolata *soltanto* finché non sia nota la verità o la falsità. Così la valutazione della condizione

```
gender == 1 && age >= 65
```

si arresterà se **gender** non è uguale a 1 (cioè se l’intera espressione è falsa) e continuerà se **gender** è uguale a 1 (poiché l’intera espressione potrebbe ancora essere vera se **age >= 65**). Questa caratteristica riguardante le prestazioni per la valutazione delle espressioni logiche AND e OR è chiamata **valutazione cortocircuitata**.



Prestazioni 4.2

Nelle espressioni che usano l’operatore **&&**, fate in modo che la condizione con maggiori probabilità di essere falsa sia quella più a sinistra. Nelle espressioni che usano l’operatore **||** fate in modo che la condizione con maggiori probabilità di essere vera sia quella più a sinistra. Questo può ridurre il tempo di esecuzione di un programma.

Operatore logico di negazione (!)

Il C fornisce l’operatore **!** (negazione logica) per permettervi di “invertire” il significato di una condizione. Diversamente dagli operatori **&&** e **||**, che combinano *due* condizioni (e sono quindi operatori *binari*), l’operatore logico di negazione ha soltanto una condizione *singola* come operando (ed è pertanto un operatore *unario*). L’operatore logico di negazione è posto prima di una condizione, quando siamo interessati a scegliere un percorso di esecuzione se la condizione originaria (senza l’operatore logico di negazione) è *falsa*, come nel seguente segmento di programma:

```
if (!(grade == sentinelValue)) {
    printf("The next grade is %f\n", grade);
}
```

Le parentesi attorno alla condizione **grade == sentinelValue** sono necessarie perché l’operatore logico di negazione ha una precedenza più alta dell’operatore di uguaglianza. La Figura 4.15 è una tabella di verità per l’operatore logico di negazione.

espressione	! espressione
0	1
nonzero	0

Figura 4.15 Tabella di verità per l'operatore logico NOT (!).

Nella maggior parte dei casi potete evitare di usare la negazione logica, esprimendo la condizione in modo diverso con un appropriato operatore relazionale. Ad esempio, l'istruzione precedente si può anche scrivere come segue:

```
if (grade != sentinelValue) {
    printf("The next grade is %f\n", grade);
}
```

Riepilogo della precedenza e dell'associatività degli operatori

La Figura 4.16 mostra la precedenza e l'associatività degli operatori introdotti fino a questo punto. Gli operatori sono mostrati dall'alto in basso in ordine decrescente di precedenza.

Operatori	Associatività	Tipo
<code>++ (postfisso)</code> <code>-- (postfisso)</code>	da destra a sinistra	postfisso
<code>+ - !</code> <code>++ (prefisso)</code> <code>-- (prefisso)</code> <code>(tipo)</code>	da destra a sinistra	unario
<code>*</code> <code>/</code> <code>%</code>	da sinistra a destra	moltiplicativo
<code>+</code> <code>-</code>	da sinistra a destra	additivo
<code><</code> <code><=</code> <code>></code> <code>>=</code>	da sinistra a destra	relazionale
<code>==</code> <code>!=</code>	da sinistra a destra	di uguaglianza
<code>&&</code>	da sinistra a destra	AND logico
<code> </code>	da sinistra a destra	OR logico
<code>:</code>	da destra a sinistra	condizionale
<code>=</code> <code>+=</code> <code>-=</code> <code>*=</code> <code>/=</code> <code>%=</code>	da destra a sinistra	di assegnazione
<code>,</code>	da sinistra a destra	virgola

Figura 4.16 Precedenza e associatività degli operatori.

Il tipo di dati `_Bool`

Il C standard comprende un tipo booleano – rappresentato dalla parola chiave `_Bool` – che può assumere solo i valori 0 o 1. Ricordate la convenzione del C di usare valori zero e diversi da zero per rappresentare falso e vero: il valore zero in una condizione viene valutato come falso, mentre un valore diverso da zero viene valutato come vero. Assegnando un valore diverso da zero a un `_Bool`, questo viene impostato a 1. Lo standard include anche l'intestazione `<stdbool.h>`, che definisce `bool` come un'abbreviazione per il tipo `_Bool`, e `true` e `false` come nomi simbolici, rispettivamente per 1 e 0. Al momento della preelaborazione, `bool`, `true` e `false` sono sostituiti con `_Bool`, 1 e 0. Il Paragrafo E.4 dell'Appendice E (on-line) presenta un esempio che usa `bool`, `true` e `false`. L'esempio usa una funzione definita dal programmatore, concetto che introdurremo nel Capitolo 5. Potete studiare l'esempio adesso, ma potrete volerlo rivisitare dopo aver letto il Capitolo 5.

4.11 Confondere gli operatori di uguaglianza (==) e di assegnazione (=)

C’è un tipo di errore che i programmatori in C, qualunque sia il loro livello di esperienza, tendono a commettere così frequentemente che abbiamo pensato meritasse un paragrafo a parte. Questo errore consiste nello scambiare accidentalmente tra loro gli operatori == (uguaglianza) e = (assegnazione). Ciò che rende questi scambi così dannosi è il fatto che essi, normalmente, non provocano *errori di compilazione*. Anzi, le istruzioni con questi errori vengono compilate in generale in modo corretto, permettendo ai programmi di essere eseguiti fino al completamento, mentre probabilmente generano risultati scorretti dovuti a *errori logici al momento dell'esecuzione*.

A causare questi problemi sono due aspetti del C. Uno consiste nel fatto che qualsiasi espressione in C che produce un valore può essere usata nella sezione di decisione di qualsiasi istruzione di controllo. Se il valore è 0 è trattata come falsa e se il valore è diverso da zero è trattata come vera. Il secondo consiste nel fatto che le assegnazioni in C producono un valore, ossia il valore assegnato alla variabile che compare sul lato sinistro dell’operatore di assegnazione.

Ad esempio, supponiamo di voler scrivere

```
if (payCode == 4) {
    printf("%s", "You get a bonus!");
}
```

ma accidentalmente scriviamo

```
if (payCode = 4) {
    printf("%s", "You get a bonus!");
}
```

La prima istruzione `if` in modo appropriato assegna un bonus alla persona il cui paycode (codice di pagamento) è uguale a 4. La seconda istruzione `if` (quella con l’errore) calcola l’espressione di assegnazione nella condizione `if`. Questa espressione è una semplice assegnazione il cui valore è la costante 4. Dal momento che un qualunque valore diverso zero è interpretato come “vero”, la condizione in questa istruzione `if` è sempre vera, e non solo il valore di `payCode` è inavvertitamente impostato a 4, ma la persona riceve sempre un bonus a prescindere da quale sia il valore del suo paycode!



Errore comune di programmazione 4.5

Usare l’operatore == per l’assegnazione o usare l’operatore = per l’uguaglianza è un errore logico.

Ivalue e rvalue

Probabilmente sarete propensi a scrivere condizioni come `x == 7` con il nome della variabile a sinistra e la costante a destra. Invertendo questi termini mettendo la costante a sinistra e il nome della variabile a destra, come in `7 == x`, allora, se accidentalmente sostituete l’operatore == con = sarete protetti dal compilatore. Il compilatore tratterà questo come un *errore di sintassi*, poiché soltanto il nome di una variabile può essere posto alla sinistra di un’espressione di assegnazione. Questo eviterà l’effetto devastante di un errore logico al momento dell’esecuzione.

I nomi delle variabili sono detti *lvalue* (“left value” ovvero “valore sinistro”) perché si possono usare alla *sinistra* di un operatore di assegnazione. Le costanti sono dette *rvalue* (“right value”

ovvero “valore destro”) perché si possono usare solo alla *destra* di un operatore di assegnazione. Gli *lvalue* possono essere usati anche come *rvalue*, ma non viceversa.



Prevenzione di errori 4.8

Quando un'espressione di uguaglianza ha una variabile e una costante, come in $x == 1$, è preferibile scriverla con la costante a sinistra e il nome della variabile a destra (cioè, $1 == x$) come protezione nei confronti dell'errore logico che si verifica quando sostituite accidentalmente l'operatore == con =.

Confondere == e = in istruzioni semplici

L'altra faccia della medaglia può essere ugualmente spiacevole. Supponete di voler assegnare un valore a una variabile con un'istruzione semplice come

```
x = 1;
```

ma invece scrivete

```
x == 1;
```

Anche qui non si tratta di un errore di sintassi. Piuttosto, il compilatore calcola semplicemente l'espressione condizionale. Se x è uguale a 1, la condizione è vera e l'espressione restituisce il valore 1. Se x non è uguale a 1, la condizione è falsa e l'espressione restituisce il valore 0. A prescindere da quale valore venga restituito, non vi è alcun operatore di assegnazione, così il valore viene semplicemente *perduto*, e il valore di x rimane *inalterato*, provocando probabilmente un errore logico al momento dell'esecuzione. Purtroppo non disponiamo di un trucco facile per aiutarvi in merito a questo problema! Molti compilatori, comunque, generano un *avvertimento* riguardo a una tale istruzione.



Prevenzione di errori 4.9

Dopo aver scritto un programma, verificate il testo per ciascun = e controllate che sia usato correttamente. Questo può aiutarvi a prevenire particolari errori.

4.12 Riepilogo della programmazione strutturata

Proprio come gli architetti progettano costruzioni impiegando la sapienza collettiva della loro professione, nello stesso modo i programmati dovrebbero progettare i programmi. Il nostro campo è più giovane dell'architettura e la nostra sapienza collettiva è considerevolmente più scarsa. Abbiamo imparato moltissimo in appena ottant'anni. Ma la cosa più importante, forse, è che abbiamo imparato che la programmazione strutturata produce programmi più facili da capire (rispetto ai programmi non strutturati) e quindi più facili da verificare, correggere, modificare e persino dimostrare in senso matematico come corretti.

I Capitoli 3 e 4 sono stati incentrati sulle istruzioni di controllo del C. Ogni istruzione è stata presentata, rappresentata con diagrammi di flusso ed esaminata separatamente con esempi. Ora riepiloghiamo i risultati dei Capitoli 3 e 4 e introduciamo un insieme semplice di regole per la costruzione e la verifica di proprietà dei programmi strutturati.

La Figura 4.17 riepiloga le istruzioni di controllo esaminate nei Capitoli 3 e 4. I cerchietti sono usati nella figura per indicare l'*unico punto di entrata* e l'*unico punto di uscita* di ciascuna istruzione. Collegare arbitrariamente simboli individuali dei diagrammi di flusso può portare a programmi non strutturati. Pertanto, la professione della programmazione ha scelto di combinare i simboli dei diagrammi di flusso in un insieme limitato di istruzioni di controllo e di costruire soltanto programmi strutturati opportunamente combinando correttamente le istruzioni di controllo in due semplici modi. Per semplicità sono usate solo istruzioni di controllo con *un solo ingresso e a una sola uscita*: c'è solo un modo per entrare e solo un modo per uscire da ogni istruzione di controllo. Collegare istruzioni di controllo in sequenza per formare programmi strutturati è semplice (il punto di uscita di un'istruzione di controllo è collegato al punto di entrata della successiva); le istruzioni di controllo sono, cioè, semplicemente poste una dopo l'altra in un programma. Abbiamo chiamato ciò “accatastamento delle istruzioni di controllo”. Le istruzioni di controllo possono anche essere annidate.

La Figura 4.18 mostra le regole per formare programmi strutturati. Le regole presuppongono che il simbolo rettangolo dei diagrammi di flusso possa essere usato per indicare *qualsiasi* azione, incluso loutput. La Figura 4.19 mostra il *diagramma di flusso più semplice*.

Applicando le regole della Figura 4.18 si produce sempre un diagramma di flusso strutturato che si presenta in modo chiaro come un blocco costituente. Applicando ripetutamente la Regola 2 al diagramma di flusso più semplice (Figura 4.19) si produce un diagramma di flusso strutturato contenente molti rettangoli *in sequenza* (Figura 4.20). La Regola 2 genera una pila di istruzioni di controllo, e pertanto la chiamiamo **regola di accatastamento**.

La Regola 3 è chiamata **regola di annidamento**. Applicando ripetutamente la Regola 3 al diagramma più semplice, si produce un diagramma di flusso con le istruzioni di controllo annidate in maniera evidente. Ad esempio, nella Figura 4.21 il rettangolo nel diagramma di flusso più semplice è dapprima sostituito con un'istruzione di selezione doppia (*if...else*). Dopodiché, si applica di nuovo la Regola 3 a tutti e due i rettangoli nell'istruzione di selezione doppia, sostituendo ognuno di essi con istruzioni di selezione doppia. La scatola tratteggiata attorno a ognuna delle istruzioni di selezione doppia rappresenta il rettangolo che è stato sostituito nel diagramma di flusso originario.

La Regola 4 genera strutture più ampie, più complicate e annidate più in profondità. I diagrammi di flusso che risultano dall'applicazione delle regole della Figura 4.18 costituiscono l'insieme di tutti i possibili diagrammi di flusso strutturati e, di conseguenza, l'insieme di tutti i possibili programmi strutturati.

È a causa dell'eliminazione dell'istruzione *goto* che questi blocchi costituenti non si sovrappongono mai l'uno sull'altro. La bellezza dell'approccio strutturato è che noi usiamo soltanto un piccolo numero di pezzi semplici a *un solo ingresso e a una sola uscita* e possiamo assemblarli in *due* soli semplici modi. La Figura 4.22 mostra i tipi di blocchi costituenti accatastati che risultano dall'applicazione della Regola 2 e i tipi di blocchi annidati che risultano dall'applicazione della Regola 3. La figura mostra anche il tipo di blocchi costituenti sovrapposti che non possono comparire in diagrammi di flusso strutturati (a causa dell'eliminazione dell'istruzione *goto*).

Se si seguono le regole della Figura 4.18, *non si può* creare un diagramma di flusso non strutturato (come quello nella Figura 4.23). Se non siete certi che un particolare diagramma di flusso sia strutturato, applicate inversamente le regole della Figura 4.18 per cercare di *ridurre* il diagramma di flusso al diagramma di flusso più semplice. Se ci riuscite, il diagramma originario è strutturato, altrimenti non lo è.

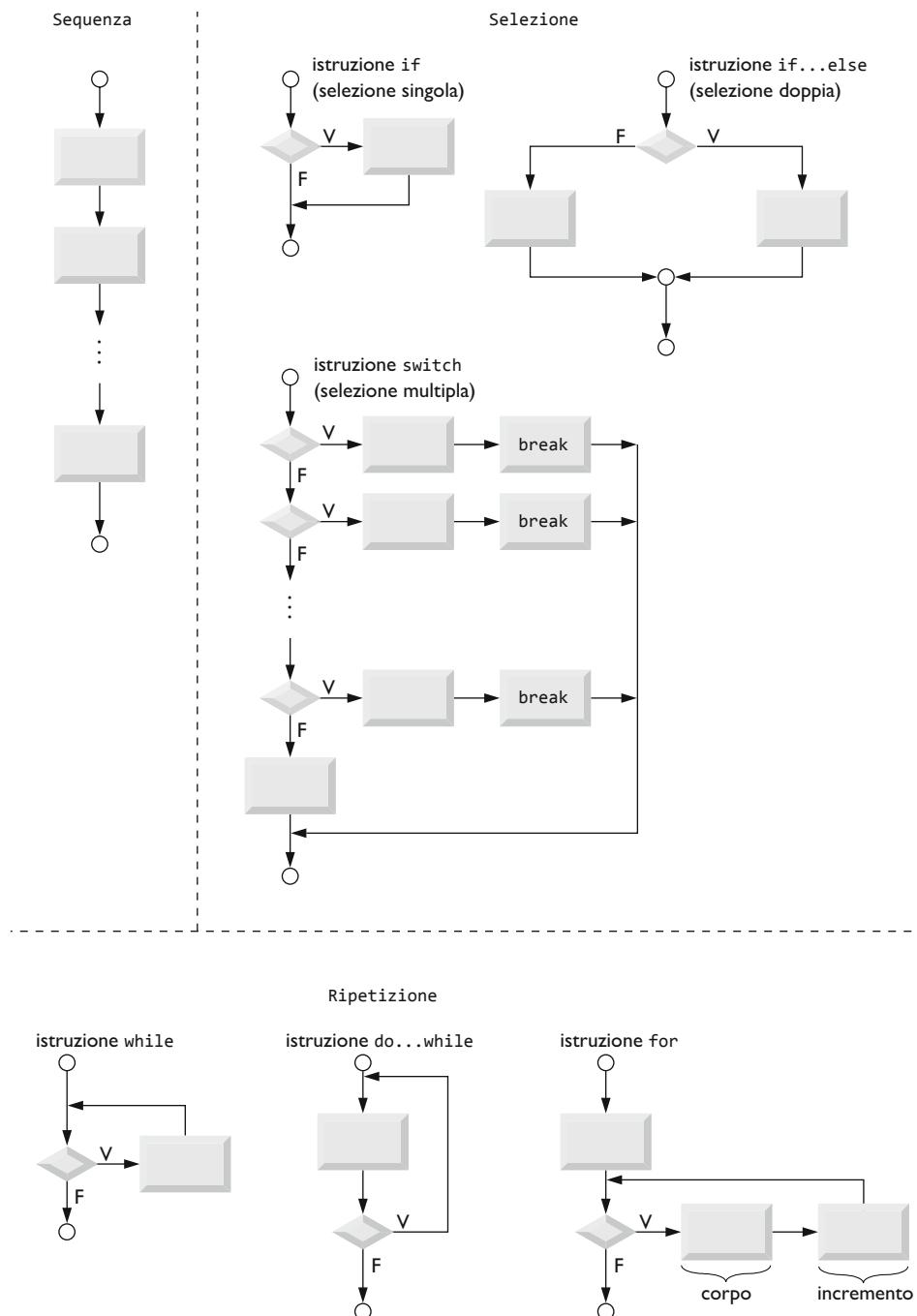
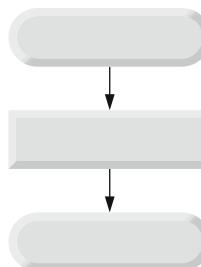
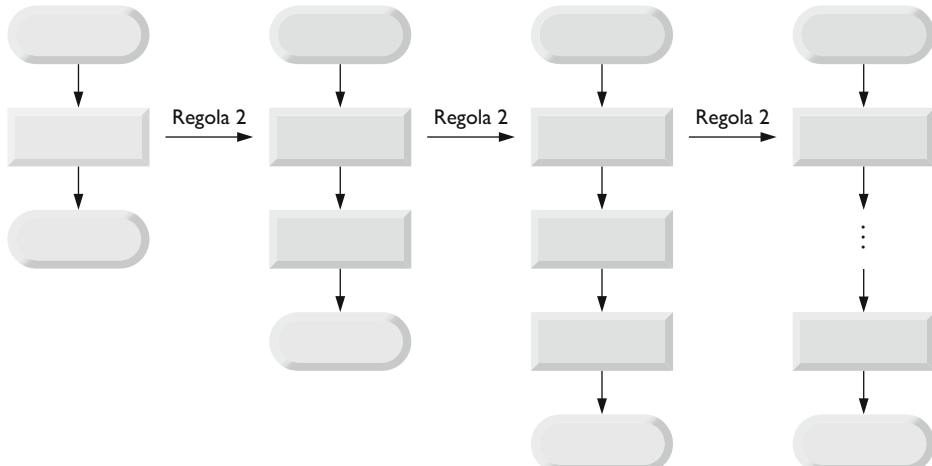


Figura 4.17 Istruzioni in C a un solo ingresso e a una sola uscita per sequenza, selezione e iterazione.

Regole per costruire programmi strutturati

- 1) Iniziare con il “diagramma di flusso più semplice” (Figura 4.19).
- 2) (Regola di “accatastamento”) Qualsiasi rettangolo (azione) può essere sostituito con *due* rettangoli (azioni) in sequenza.
- 3) (Regola di “annidamento”) Qualsiasi rettangolo (azione) può essere sostituito con *qualunque* istruzione di controllo (sequenza, if, if...else, switch, while, do...while o for).
- 4) Le regole 2 e 3 possono essere applicate quante volte si vuole e in qualsiasi ordine.

Figura 4.18 Regole per costruire programmi strutturati.**Figura 4.19** Diagramma di flusso più semplice.**Figura 4.20** Applicazione ripetuta della Regola 2 della Figura 4.18 al diagramma di flusso più semplice.

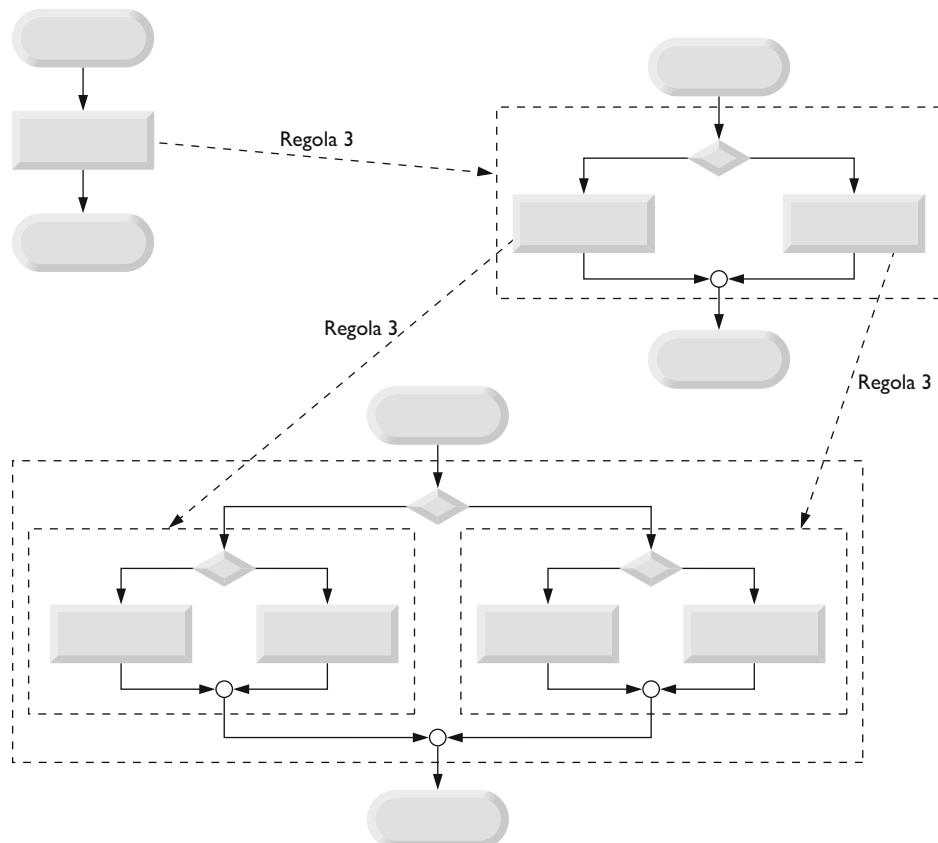


Figura 4.21 Applicazione della Regola 3 della Figura 4.18 al diagramma di flusso più semplice.

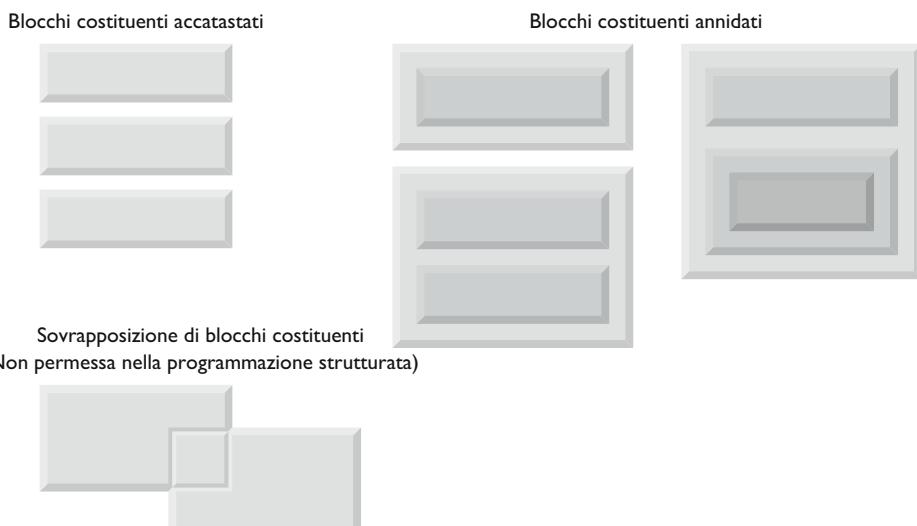


Figura 4.22 Blocchi costituenti accatastati, annidati e sovrapposti.

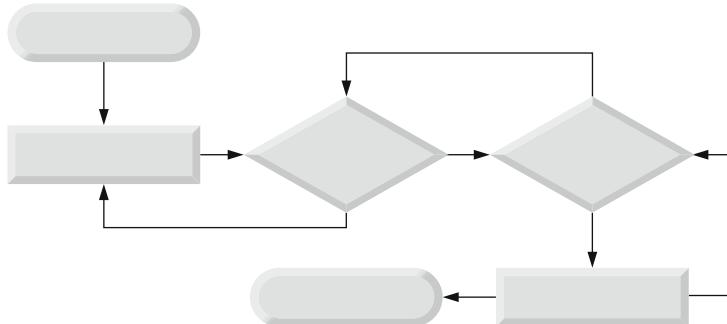


Figura 4.23 Un diagramma di flusso non strutturato.

La programmazione strutturata favorisce la semplicità. Bohm e Jacopini hanno dimostrato che sono necessarie solo tre forme di controllo:

- Sequenza
- Selezione
- Iterazione

La sequenza è lineare. La selezione è implementata in uno dei tre modi:

- istruzione `if` (selezione singola)
- istruzione `if...else` (selezione doppia)
- istruzione `switch` (selezione multipla)

È facile dimostrare che la semplice istruzione `if` è sufficiente a realizzare *qualunque* forma di selezione, ossia tutto quello che si può fare con l'istruzione `if...else`. Inoltre, l'istruzione `switch` può essere implementata con una o più istruzioni `if`.

L'iterazione è implementata in uno dei tre modi:

- istruzione `while`
- istruzione `do...while`
- istruzione `for`

È inoltre facile dimostrare che l'istruzione `while` è sufficiente per ottenere qualunque forma di iterazione. Tutto ciò che può essere fatto con l'istruzione `do...while` e con l'istruzione `for` può essere fatto con l'istruzione `while`.

La combinazione di questi risultati dimostra che qualsiasi forma di controllo che possa mai risultare necessaria in C può essere espressa in termini di solo *tre* forme di controllo:

- sequenza
- istruzione `if` (selezione)
- istruzione `while` (iterazione)

E queste istruzioni di controllo possono essere combinate in *due* soli modi: *accastellamento* e *annidamento*. La programmazione strutturata favorisce davvero la semplicità.

Nei Capitoli 3 e 4 abbiamo esaminato come comporre programmi partendo da istruzioni di controllo contenenti solo azioni e decisioni. Nel Capitolo 5 introdurremo un'altra unità strutturale dei programmi, chiamata funzione. Impareremo a comporre programmi di grandi dimensioni combinando funzioni che, a loro volta, possono essere composte da istruzioni di controllo. Esamineremo anche come l'uso di funzioni favorisca la riutilizzabilità del software.

4.13 Programmazione sicura in C

Controllare il valore di ritorno della funzione scanf

La Figura 4.6 usava la funzione pow della libreria math, che calcola il valore del suo primo argomento elevato alla potenza del suo secondo argomento e restituisce il risultato come valore double. Il risultato del calcolo era quindi usato nell'istruzione che chiamava la funzione pow.

Molte funzioni restituiscono valori che indicano se esse sono state eseguite con successo. Ad esempio, la funzione `scanf` restituisce un `int` che indica se l'operazione di input è riuscita. Se si verifica un fallimento dell'input, `scanf` restituisce il valore EOF (definito in `<stdio.h>`), altrimenti, restituisce il numero di elementi che sono stati letti. Se questo valore non corrisponde al numero degli elementi che intendevate far leggere, allora vuol dire che `scanf` non è stata in grado di completare l'operazione di input.

Considerate la seguente istruzione tratta dalla Figura 3.6

```
scanf("%d", &grade); // legge il voto dell'utente
```

che si aspetta di leggere un valore `int`. Se l'utente inserisce un numero intero, `scanf` restituisce 1, il quale indica che un valore è stato realmente letto. Se l'utente inserisce una stringa, come "hello", `scanf` restituisce 0, il quale indica che non è stata in grado di leggere l'input come un intero. In questo caso, la variabile `grade` non riceve alcun valore.

La funzione `scanf` può leggere più valori in ingresso, come in

```
scanf("%d%d", &number1, &number2); // legge due interi
```

Se l'input riesce, `scanf` restituirà 2, il quale indica che sono stati letti due valori. Se l'utente inserisce una stringa per il primo valore, `scanf` restituirà 0 e non riceveranno valori né `number1` né `number2`. Se l'utente inserisce un intero seguito da una stringa, `scanf` restituirà 1 e solo `number1` riceverà un valore.



Prevenzione di errori 4.10

Per rendere più robusto il trattamento dell'input controllate il valore di ritorno di `scanf`, per assicurarvi che il numero di valori letti corrisponda al numero di valori attesi. Altrimenti il vostro programma userà i valori delle variabili come se `scanf` avesse in ogni caso completato l'elaborazione con successo. Questo potrebbe portare a errori logici, o anche a un arresto del programma, o persino a vulnerabilità ad attacchi.

Controllo degli intervalli

Anche se `scanf` opera con successo, i valori letti potrebbero essere ancora *non validi*. Ad esempio, i voti sono tipicamente numeri interi nell'intervallo da 0 a 100. In un programma che riceve in ingresso tali voti, dovreste **convalidare** i voti usando il **controllo dell'intervalle** per assicurarvi che siano valori da 0 a 100. Potete poi chiedere all'utente di reinserire qualunque valore dato al di fuori dell'intervallo. Se un programma richiede che l'ingresso faccia parte di uno specifico insieme di valori (es. codici non sequenziali di prodotti), dovreste controllare che ogni valore in input corrisponda a un valore nell'insieme. Per altre informazioni, consultate il Capitolo 5, "Integer Security", del libro di Robert Seacord *Secure Coding in C and C++*, 2/e.

Riepilogo

Paragrafo 4.2 Aspetti essenziali dell'iterazione

- La maggior parte dei programmi ha al suo interno il costrutto di iterazione, ovvero un ciclo. Un ciclo è un gruppo di istruzioni che il computer esegue ripetutamente finché una qualche condizione di continuazione del ciclo rimane vera.
- L'iterazione controllata da contatore è talvolta chiamata iterazione definita, perché sappiamo in anticipo esattamente quante volte si eseguirà il ciclo.
- L'iterazione controllata da sentinella è talvolta chiamata iterazione indefinita, perché non si sa in anticipo quante volte si eseguirà il ciclo; il ciclo comprende istruzioni che ricevono dei dati ogni volta che il ciclo è eseguito.
- Nell'iterazione controllata da contatore si usa una variabile di controllo per contare il numero di iterazioni. La variabile di controllo è incrementata (o decrementata) ogni volta che il gruppo di istruzioni è eseguito. Quando è stato eseguito il numero corretto di iterazioni, il ciclo termina e il programma riprende l'esecuzione con l'istruzione dopo l'istruzione di iterazione.
- Il valore sentinella indica la “fine dei dati.” La sentinella è inserita dopo che tutti i dati regolari sono stati forniti al programma. Le sentinelle devono essere distinte dai dati regolari.

Paragrafo 4.3 Iterazione controllata da contatore

- L'iterazione controllata da contatore necessita del nome di una variabile di controllo (o contatore del ciclo), del suo valore iniziale, dell'incremento (o decremento) con il quale essa viene modificata ogni volta nel corso del ciclo e della condizione che verifica il suo valore finale (cioè se il ciclo deve continuare).

Paragrafo 4.4 Istruzione di iterazione `for`

- L'istruzione di iterazione `for` comprende tutti i dettagli dell'iterazione controllata da contatore.
 - Quando l'istruzione `for` inizia l'esecuzione, la sua variabile di controllo viene inizializzata. Viene quindi controllata la condizione di continuazione del ciclo. Se la condizione è vera, viene eseguito il corpo del ciclo. La variabile di controllo è allora incrementata e il ciclo inizia di nuovo a partire dalla condizione di continuazione. Questo processo continua finché la condizione di continuazione del ciclo non diventa falsa.
- Il formato generale dell'istruzione `for` è

```
for (inizializzazione; condizione; incremento) {
    istruzioni
}
```

dove l'espressione *inizializzazione* inizializza (e forse definisce) la variabile di controllo, l'espressione *condizione* è la condizione di continuazione del ciclo e l'espressione *incremento* incrementa la variabile di controllo.

- L'operatore virgola garantisce che sequenze di espressioni vengano calcolate da sinistra a destra. Il valore dell'intera espressione è quello dell'espressione più a destra.
- Le tre espressioni nell'istruzione `for` sono opzionali. Se l'espressione *condizione* è omessa, il C suppone che la condizione sia vera, generando così un ciclo infinito. Si può omettere l'espressione *inizializzazione* se la variabile di controllo è inizializzata prima del ciclo. Si può omettere l'espressione *incremento* se l'incremento è calcolato da istruzioni nel corpo dell'istruzione `for` o se non è necessario alcun incremento.

- L'espressione *incremento* nell'istruzione **for** agisce come un'istruzione a se stante alla fine del corpo del **for**.
- I due punti e virgola nell'istruzione **for** sono richiesti.

Paragrafo 4.5 Istruzione for: note e osservazioni

- L'inizializzazione, la condizione di continuazione del ciclo e l'incremento possono contenere espressioni aritmetiche.
- L'"incremento" può essere negativo (nel qual caso è in realtà un decremento e il ciclo conta in effetti verso il basso).
- Se la condizione di continuazione del ciclo è inizialmente falsa, il corpo del ciclo non viene eseguito. Invece, l'esecuzione procede con l'istruzione che segue l'istruzione **for**.

Paragrafo 4.6 Esempi di uso dell'istruzione for

- La funzione **pow** effettua l'esponenziazione. La funzione **pow(x, y)** calcola il valore di **x** elevato alla potenza **y**. Riceve due argomenti di tipo **double** e restituisce un valore **double**.
- Il tipo **double** è un tipo in virgola mobile molto simile a **float**, ma tipicamente una variabile di tipo **double** può memorizzare un valore molto più elevato e con maggiore precisione di **float**.
- L'intestazione **<math.h>** deve essere inclusa ogni volta che si usa una funzione matematica come **pow**.
- Lo specificatore di conversione **%21.2f** indica che un valore in virgola mobile sarà stampato allineato a destra in un campo di 21 caratteri con due cifre alla destra del punto decimale.
- Per allineare a sinistra un valore in un campo, mettete un **-** (segno meno) tra **%** e l'ampiezza del campo.

Paragrafo 4.7 Istruzione di selezione multipla switch

- Talvolta, un algoritmo conterrà una serie di decisioni in cui una variabile o un'espressione è verificata separatamente per ognuno dei valori interi costanti che può assumere, e per ognuno di loro sono intraprese azioni differenti. Questa è chiamata selezione multipla e per gestirla il C fornisce l'istruzione **switch**.
- L'istruzione **switch** consiste in una serie di etichette **case**, un opzionale caso **default** e le istruzioni da eseguire per ogni **case**.
- La funzione **getchar** (dalla libreria di input/output standard) legge e restituisce un carattere digitato sulla tastiera.
- I caratteri sono normalmente memorizzati in variabili di tipo **char**. I caratteri possono essere memorizzati in qualsiasi tipo di dati interi, perché nel computer sono solitamente rappresentati come interi di un byte. In questo modo, possiamo trattare un carattere o come un intero o come un carattere, a seconda del suo uso.
- Molti computer usano oggi l'insieme di caratteri ASCII (American Standard Code for Information Interchange), nel quale il numero intero 97 rappresenta la lettera minuscola 'a'.
- I caratteri possono essere letti con **scanf** usando lo specificatore di conversione **%c**.
- Le espressioni di assegnazione hanno esse stesse un valore, che è assegnato alla variabile alla sinistra dell'operatore **=**.
- Il fatto che le istruzioni di assegnazione abbiano valori può essere utile per impostare diverse variabili allo stesso valore, come in **a = b = c = 0;**.

- EOF è spesso usato come valore sentinella. EOF è una costante intera simbolica definita in `<stdio.h>`.
- Sui sistemi Linux/UNIX e in molti altri, l'indicatore EOF viene inserito scrivendo `<Ctrl> d`. Su altri sistemi, come Windows di Microsoft, l'indicatore EOF si può inserire scrivendo `<Ctrl> z`.
- La parola chiave `switch` è seguita dall'espressione di controllo tra parentesi. Il valore di questa espressione è confrontato con ognuna delle etichette `case`. Se il confronto ha successo, vengono eseguite le istruzioni per quel `case`. Se il confronto non ha successo, vengono eseguite le istruzioni del caso `default`.
- L'istruzione `break` fa continuare l'esecuzione del programma dall'istruzione dopo lo `switch`. L'istruzione `break` impedisce che i `case` di un'istruzione `switch` siano eseguiti tutti insieme.
- Ogni `case` può avere una o più azioni. L'istruzione `switch` è differente da tutte le altre istruzioni di controllo, in quanto non ci vogliono parentesi graffe attorno alle sequenze di azioni in ogni `case`.
- Mettere assieme diverse etichette `case` significa semplicemente che per ognuno di questi `case` si deve eseguire lo stesso insieme di azioni.
- Ricordate che l'istruzione `switch` può essere usata soltanto per testare un'espressione costante intera, cioè una qualunque combinazione di costanti di caratteri e costanti intere il cui valore calcolato sia un valore costante intero. Una costante di tipo carattere si può rappresentare come il carattere tipografico tra virgolette singole, come '`A`'. I caratteri devono essere chiusi tra virgolette singole per essere riconosciuti come costanti di tipo carattere. Le costanti intere sono semplicemente valori interi.
- Oltre ai tipi interi `int` e `char`, il C fornisce i tipi `short int` (che si può abbreviare con `short`) e `long int` (che si può abbreviare con `long`), così come versioni `unsigned` di tutti i tipi interi. Il C standard specifica l'intervallo minimo di valori per ogni tipo, ma l'intervallo reale può essere molto più grande e dipende dall'implementazione. Per gli `short int` l'intervallo minimo è da -32767 a +32767. L'intervallo minimo di valori per i `long int` è da -2147483647 a +2147483647. L'intervallo di valori per un `int` è maggiore o uguale a quello di uno `short int` e minore o uguale a quello di un `long int`. Su molte delle odierne piattaforme gli `int` e i `long int` rappresentano lo stesso intervallo di valori. I tipi di dati `signed char` possono essere usati per rappresentare interi nell'intervallo da -127 a +127 o uno qualsiasi dell'insieme dei caratteri del computer. Si veda la sezione 5.2.4.2 del documento del C standard per l'elenco completo degli intervalli di tipo intero `signed` e `unsigned`.

Paragrafo 4.8 Istruzione di iterazione `do...while`

- L'istruzione `do...while` verifica la condizione di continuazione del ciclo *dopo* l'esecuzione del corpo del ciclo. Pertanto il corpo del ciclo viene eseguito almeno una volta. Quando un `do...while` termina, l'esecuzione continua con l'istruzione dopo la clausola `while`.

Paragrafo 4.9 Istruzioni `break` e `continue`

- L'istruzione `break`, quando è eseguita in un'istruzione `while`, `for`, `do...while` o `switch`, causa immediatamente l'uscita dall'istruzione. L'esecuzione del programma continua con l'istruzione successiva.
- L'istruzione `continue`, quando è eseguita in un'istruzione `while`, `for` o `do...while`, salta le restanti istruzioni nel corpo ed esegue l'iterazione successiva del ciclo. In `while` e `do...while`, il test di continuazione del ciclo è valutato immediatamente dopo l'esecuzione dell'i-

struzione continue. In un `for` viene eseguita l'espressione di incremento e dopo viene valutato il test di continuazione del ciclo.

Paragrafo 4.10 Operatori logici

- Gli operatori logici possono essere usati per formare condizioni complesse combinando condizioni semplici. Gli operatori logici sono `&&` (AND logico), `||` (OR logico) e `!` (NOT logico, o negazione logica).
- Una condizione contenente l'operatore `&&` (AND logico) è vera se e solo se ambedue le condizioni semplici sono vere.
- Il C assegna il valore 0 o 1 a tutte le espressioni che includono operatori relazionali, operatori di uguaglianza e operatori logici. Sebbene il C assegna 1 a un valore vero, esso accetta come vero *qualunque* valore diverso da zero.
- Una condizione contenente l'operatore `||` (OR logico) è vera se una o ambedue le condizioni semplici sono vere.
- L'operatore `&&` ha una precedenza più alta di `||`. Entrambi gli operatori sono associativi da sinistra a destra.
- Un'espressione contenente gli operatori `&&` o `||` viene calcolata solo finché non sia nota la sua verità o falsità.
- Il C fornisce l'operatore `!` (negazione logica) per permettervi di “invertire” il significato di una condizione. Diversamente dagli operatori binari `&&` e `||`, che combinano due condizioni, l'operatore unario di negazione logica ha soltanto una singola condizione come operando.
- L'operatore di negazione logica è posto prima di una condizione quando siamo interessati a scegliere un percorso di esecuzione se la condizione originaria (senza l'operatore di negazione logica) è falsa.
- Nella maggior parte dei casi potete evitare di usare la negazione logica, esprimendo la condizione in modo diverso con un operatore relazionale appropriato.

Paragrafo 4.11 Confondere gli operatori di uguaglianza (`==`) e di assegnazione (`=`)

- I programmati spesso scambiano accidentalmente tra loro gli operatori `==` (uguaglianza) e `=` (assegnazione). Quel che rende questi scambi così dannosi è il fatto che normalmente essi non causano errori di sintassi. Anzi, le istruzioni con questi errori di solito vengono compilate correttamente, permettendo ai programmi di essere eseguiti fino alla fine, mentre verosimilmente generano risultati scorretti a causa di errori logici al momento dell'esecuzione.
- Potete essere portati a scrivere condizioni come `x == 7` con il nome della variabile a sinistra e la costante a destra. Invertendo questi termini, così che la costante sia a sinistra e il nome della variabile a destra, come in `7 == x`, se sostituite accidentalmente l'operatore `==` con `=` sarete protetti dal compilatore. Il compilatore tratterà questo come un errore di sintassi, perché soltanto il nome di una variabile può essere posto alla sinistra di un'istruzione di assegnazione.
- I nomi di variabili si dicono *lvalue* (“left value” ovvero “valore sinistro”), perché si possono usare alla sinistra di un operatore di assegnazione.
- Le costanti sono dette *rvalue* (“right value” ovvero “valore destro”), perché possono essere usate soltanto alla destra dell'operatore di assegnazione. Gli *lvalue* possono anche essere usati come *rvalue*, ma non viceversa.

Esercizi di autovalutazione

4.1 Riempite gli spazi vuoti in ognuna delle seguenti affermazioni.

- L'iterazione controllata da contatore è nota anche come iterazione _____ perché si sa in anticipo quante volte il ciclo sarà eseguito.
- L'iterazione controllata da sentinella è nota anche come iterazione _____ perché non si sa in anticipo quante volte sarà eseguito il ciclo.
- Nell'iterazione controllata da contatore si usa una _____ per contare il numero di volte in cui si deve ripetere un gruppo di istruzioni.
- L'istruzione _____, quando è eseguita in un'istruzione di iterazione, fa sì che sia eseguita immediatamente la successiva iterazione del ciclo.
- L'istruzione _____, quando è eseguita in un'istruzione di iterazione o in uno **switch**, provoca un'uscita immediata dall'istruzione.
- L'_____ è usata per testare una particolare variabile o espressione in relazione a ognuno dei valori costanti interi che può assumere.

4.2 Stabilite se le seguenti affermazioni sono *vere* o *false*: se la risposta è *falsa*, spiegate perché.

- Il caso **default** è necessario nell'istruzione di selezione **switch**.
- L'istruzione **break** è necessaria nel caso **default** di un'istruzione di selezione **switch**.
- L'espressione $(x > y \&\& a < b)$ è vera se $x > y$ è vera o se $a < b$ è vera.
- Un'espressione contenente l'operatore **||** è vera se uno o ambedue gli operandi sono veri.

4.3 Scrivete un'istruzione o un insieme di istruzioni per eseguire ognuno dei seguenti compiti.

- Sommate i numeri interi dispari tra 1 e 99 usando un'istruzione **for**. Utilizzate variabili intere **sum** e **count** senza segno.
- Stampate il valore 333.546372 con un'ampiezza di campo di 15 caratteri con precisioni di 1,2,3,4 e 5. Allineate a sinistra l'output. Quali sono i cinque valori che vengono stampati?
- Calcolate il valore di 2.5 elevato alla potenza di 3 usando la funzione **pow**. Stampate il risultato con una precisione di 2 con una larghezza di campo di 10 posizioni. Qual è il valore che viene stampato?
- Stampate gli interi da 1 a 20 usando un ciclo **while** e la variabile contatore **x**. Stampate soltanto cinque interi per riga. [Suggerimento: usate il calcolo $x \% 5$. Quando il valore di questo è 0, stampate un carattere newline, altrimenti stampate un carattere tab.]
- Ripetete l'Esercizio 4.3(d) usando un'istruzione **for**.

4.4 Trovate l'errore in ognuno dei seguenti segmenti di codice e spiegate come correggerlo.

- ```
x = 1;
while (x <= 10);
 ++x;
}
```
- ```
for (double y = .1; y != 1.0; y += .1) {
    printf("%f\n", y);
}
```
- ```
switch (n) {
 case 1:
 puts("The number is 1");
 case 2:
 puts("The number is 2");
 break;
```

```
 default:
 puts("The number is not 1 or 2");
 break;
 }
d) Il seguente codice deve stampare i valori da 1 a 10.
n = 1;
while (n < 10) {
 printf("%d ", n++);
}
```

## Risposte agli esercizi di autovalutazione

- 4.1 a) definita. b) indefinita. c) variabile di controllo o contatore. d) continue. e) break.  
f) istruzione di selezione switch.
- 4.2 a) Falso. Il `default` è facoltativo. Se non è necessaria alcuna azione per difetto, allora non c'è necessità di un caso `default`.  
b) Falso. L'istruzione `break` si usa per uscire dall'istruzione `switch`. L'istruzione `break` non è necessaria in *nessun* caso.  
c) Falso. Entrambe le espressioni relazionali devono essere vere affinché l'intera espressione sia vera quando si usa l'operatore `&&`.  
d) Vero.
- 4.3 a) `unsigned int sum = 0;`  
`for (unsigned int count = 1; count <= 99; count += 2) {`  
    `sum += count;`  
}  
b) `printf("%-15.1f\n", 333.546372); // stampa 333.5`  
`printf("%-15.2f\n", 333.546372); // stampa 333.55`  
`printf("%-15.3f\n", 333.546372); // stampa 333.546`  
`printf("%-15.4f\n", 333.546372); // stampa 333.5464`  
`printf("%-15.5f\n", 333.546372); // stampa 333.54637`  
c) `printf("%10.2f\n", pow(2.5, 3)); // stampa 15.63`  
d) `unsigned int x = 1;`  
`while (x <= 20) {`  
    `printf("%d", x);`  
    `if (x % 5 == 0) {`  
        `puts("");`  
    }  
    `else {`  
        `printf("%s", "\t");`  
    }  
    `++x;`  
}  
oppure  
`unsigned int x = 1;`  
`while (x <= 20) {`  
    `if (x % 5 == 0) {`  
        `printf("%u\n", x++);`  
    }

```
 else {
 printf("%u\t", x++);
 }
}
oppure
unsigned int x = 0;
while (++x <= 20) {
 if (x % 5 == 0) {
 printf("%u\n", x);
 }
 else {
 printf("%u\t", x);
 }
}
e) for (unsigned int x = 1; x <= 20; ++x) {
 printf("%u", x);
 if (x % 5 == 0) {
 puts("");
 }
 else {
 printf("%s", "\t");
 }
}
oppure
for (unsigned int x = 1; x <= 20; ++x) {
 if (x % 5 == 0) {
 printf("%u\n", x);
 }
 else {
 printf("%u\t", x);
 }
}
```

- 4.4 a) Errore: il punto e virgola dopo l'intestazione del **while** causa un ciclo infinito. Correzione: sostituite il punto e virgola con {, oppure rimuovete sia il ; che la }.
- b) Errore: viene usato un numero in virgola mobile per controllare un'istruzione di iterazione **for**.

Correzione: usare un intero ed eseguire le opportune operazioni per ottenere i valori desiderati.

```
for (int y = 1; y != 10; ++y) {
 printf("%f\n", (float) y / 10);
}
```

- c) Errore: manca l'istruzione **break** nelle istruzioni per il primo **case**.  
Correzione: aggiungere un'istruzione **break** alla fine delle istruzioni per il primo **case**. Questo non è necessariamente un errore se volete che l'istruzione di **case 2**: venga eseguita ogni volta che viene eseguita l'istruzione di **case 1**..  
d) Errore: viene usato un operatore relazionale non appropriato nella condizione di continuazione del **while**. Correzione: usate <= invece che <.

## Esercizi

4.5 Trovate l'errore. (Nota: vi può essere più di un errore.)

a) `For (x = 100, x >= 1, ++x) {  
 printf("%d\n", x);  
}`

b) Il seguente codice deve stampare un messaggio che dice se un dato numero intero è dispari o pari:

```
switch (value % 2) {
 case 0:
 puts("Even integer");
 case 1:
 puts("Odd integer");
}
```

c) Il seguente codice deve ricevere in ingresso un intero e un carattere e stamparli. Supponete che l'utente scriva in input 100 A.

```
scanf("%d", &intval);
charVal = getchar();
printf("Integer: %d\nCharacter: %c\n", intval, charVal);
```

d) `for (x = .000001; x == .0001; x += .000001) {  
 printf("%.7f\n", x);  
}`

e) Il seguente codice deve stampare gli interi dispari da 999 a 1:

```
for (x = 999; x >= 1; x += 2) {
 printf("%d\n", x);
}
```

f) Il seguente codice deve stampare gli interi pari da 2 a 100:

```
counter = 2;
Do {
 if (counter % 2 == 0) {
 printf("%u\n", counter);
 }
 counter += 2;
} While (counter < 100);
```

g) Il seguente codice deve sommare gli interi da 100 a 150 (supponete che total sia inizializzato a 0):

```
for (x = 100; x <= 150; ++x) {
 total += x;
}
```

4.6 Stabilite quali valori della variabile di controllo x sono stampati da ognuna delle seguenti istruzioni:

a) `for (x = 2; x <= 13; x += 2) {  
 printf("%u\n", x);  
}`

b) `for (x = 5; x <= 22; x += 7) {  
 printf("%u\n", x);  
}`

- c) **for** (*x* = 3; *x* <= 15; *x* += 3) {  
    printf("%u\n", *x*);  
}  
d) **for** (*x* = 1; *x* <= 5; *x* += 7) {  
    printf("%u\n", *x*);  
}  
e) **for** (*x* = 12; *x* >= 2; *x* -= 3) {  
    printf("%d\n", *x*);  
}

4.7 Scrivete delle istruzioni **for** che stampino le seguenti sequenze di valori:

- a) 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
- b) 3, 8, 13, 18, 23
- c) 20, 14, 8, 2, -4, -10
- d) 19, 27, 35, 43, 51

4.8 Cosa fa il seguente programma?

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main(void)
4 {
5 unsigned int x;
6 unsigned int y;
7
8 // stampa il prompt per l'input dell'utente
9 printf("%s", "Enter two unsigned integers in the range 1-20: ");
10 scanf("%u%u", &x, &y); // legge i valori per x e y
11
12 for (unsigned int i = 1; i <= y; ++i) { // conta da 1 a y
13
14 for (unsigned int j = 1; j <= x; ++j) { // conta da 1 a x
15 printf("%s", "@");
16 }
17
18 puts(""); // inizia una nuova riga
19 }
20 }
```

4.9 (*Somma di una sequenza di interi*) Scrivete un programma che sommi una sequenza di interi. Supponete che il primo intero letto con **scanf** specifichi il numero di valori che restano da inserire. Il vostro programma deve leggere solo un valore a ogni esecuzione di **scanf**. Una tipica sequenza di input potrebbe essere

5 100 200 300 400 500

dove il 5 indica che i cinque valori successivi si devono sommare.

4.10 (*Calcolare la media di una sequenza di interi*) Scrivete un programma che calcoli e stampi la media di diversi numeri interi. Supponete che l'ultimo valore letto con **scanf** sia la sentinella 9999. Una tipica sequenza di input potrebbe essere

10 8 11 7 9 9999

che indica che va calcolata la media di tutti i valori che precedono 9999.

- 4.11 (*Trovare il valore più piccolo*) Scrivete un programma che trovi il più piccolo di diversi numeri interi. Supponete che il primo valore letto specifichi il numero dei restanti valori.

4.12 (*Calcolare la somma di numeri interi pari*) Scrivete un programma che calcoli e stampi la somma degli interi pari da 2 a 30.

4.13 (*Calcolare il prodotto di numeri interi dispari*) Scrivete un programma che calcoli e stampi il prodotto degli interi dispari da 1 a 15.

4.14 (*Fattoriali*) La funzione *fattoriale* è usata frequentemente nei problemi che riguardano la probabilità. Il fattoriale di un intero positivo  $n$  (scritto  $n!$  e pronunciato “ $n$  fattoriale”) è uguale al prodotto degli interi positivi da 1 a  $n$ . Scrivete un programma che calcoli i fattoriali degli interi da 1 a 5 e stampate i risultati in forma di tabella. Cosa potrebbe impedirvi di calcolare il fattoriale di 20?

4.15 (*Programma modificato per l'interesse composto*) Modificate il programma per l'interesse composto del Paragrafo 4.6 in modo da ripetere i suoi passi per i tassi di interesse del 5%, 6%, 7%, 8%, 9% e 10%. Usate un ciclo *for* per variare il tasso di interesse.

4.16 (*Programma che stampa triangoli*) Scrivete un programma che stampi separatamente le seguenti figure, una sotto l'altra. Usate dei cicli *for* per generare le figure. Tutti gli asterischi (\*) devono essere stampati da una singola istruzione *printf* della forma *printf("%s", "\*")*; (ciò fa sì che gli asterischi vengano stampati uno accanto all'altro). [Suggerimento: le ultime due figure richiedono che ogni riga cominci con un numero appropriato di spazi.]

| (A)   | (B)   | (C)   | (D)   |
|-------|-------|-------|-------|
| *     | ***** | ***** | *     |
| **    | ***** | ***** | **    |
| ***   | ***** | ***** | ***   |
| ****  | ****  | ****  | ****  |
| ***** | ***   | ***   | ***** |
| ***** | **    | **    | ***** |
| ***** | *     | *     | ***** |

- 4.17 (Calcolare i limiti di credito)** Accumulare denaro diventa sempre più difficile in periodi di recessione, così le compagnie possono diminuire i loro limiti di credito per evitare che i loro conti creditori (il denaro loro dovuto) diventino troppo grandi. In risposta a una prolungata recessione, un’azienda ha dimezzato i limiti di credito dei suoi clienti. In questo modo, se un particolare cliente aveva un limite di credito di \$2000, questo adesso è di \$1000. Se un cliente aveva un limite di credito di \$5000, ora è di \$2500. Scrivete un programma che analizzi lo status di tre clienti di questa azienda. Per ogni cliente vi sono dati:

- a) Il numero di conto del cliente.
  - b) Il limite di credito del cliente prima della recessione.
  - c) Il saldo attuale di credito del cliente (cioè l'ammontare che il cliente deve all'azienda).

Il vostro programma deve calcolare e stampare il nuovo limite di credito per ciascun cliente e determinare (e stampare) quali clienti hanno il saldo attuale di credito che supera i loro nuovi limiti di credito.

- 4.18 (Programma che stampa un grafico a barre)** Un'applicazione interessante dei computer è quella che disegna grafici e grafici a barre. Scrivete un programma che legga cinque numeri

(ognuno tra 1 e 30). Per ogni numero letto, il vostro programma deve stampare una riga contenente quel numero di asterischi contigui. Ad esempio, se il vostro programma legge il numero sette, deve stampare \*\*\*\*\*.

- 4.19 (Calcolo delle vendite)** Un rivenditore on-line vende cinque differenti prodotti i cui prezzi al dettaglio sono mostrati nella seguente tabella:

| Numero del prodotto | Prezzo al dettaglio |
|---------------------|---------------------|
| 1                   | \$ 2,98             |
| 2                   | \$ 4,50             |
| 3                   | \$ 9,98             |
| 4                   | \$ 4,49             |
| 5                   | \$ 6,87             |

Scrivete un programma che legga una serie di coppie di numeri come segue:

- a) Numero del prodotto
- b) Quantità venduta in un giorno

Il vostro programma deve usare un'istruzione `switch` per permettervi di determinare il prezzo al dettaglio per ogni prodotto. Inoltre deve calcolare e stampare il valore al dettaglio totale di tutti i prodotti venduti nell'ultima settimana.

- 4.20 (Tabella di verità)** Completate le seguenti tabelle di verità riempiendo ogni spazio vuoto con 0 o 1.

| Condizione1 | Condizione2 | Condizione1 && Condizione2 |
|-------------|-------------|----------------------------|
| 0           | 0           | 0                          |
| 0           | nonzero     | 0                          |
| nonzero     | 0           | —                          |
| nonzero     | nonzero     | —                          |

| Condizione1 | Condizione2 | Condizione1    Condizione2 |
|-------------|-------------|----------------------------|
| 0           | 0           | 0                          |
| 0           | nonzero     | 1                          |
| nonzero     | 0           | —                          |
| nonzero     | nonzero     | —                          |

| Condizione1 | !Condizione1 |
|-------------|--------------|
| 0           | 1            |
| nonzero     | —            |

- 4.21** Riscrivete il programma della Figura 4.2 in modo che la definizione e l'inizializzazione della variabile `counter` vengano fatte prima dell'istruzione `for`, per stampare il valore di `counter` dopo il termine del ciclo.

- 4.22 (Calcolo della media dei voti)** Modificate il programma della Figura 4.7 in modo che esso calcoli la media dei voti per una classe.

**4.23 (Calcolo con interi dell'interesse composto)** Modificate il programma della Figura 4.6 in modo che esso usi soltanto numeri interi per calcolare l'interesse composto. [Suggerimento: trattate tutte le quantità monetarie come numeri interi di centesimi di dollaro. Poi "spezzate" il risultato nella sua porzione in dollari e nella sua porzione in centesimi usando, rispettivamente, gli operatori di divisione e di resto. Inserite poi un punto.]

**4.24** Supponete che  $i=1$ ,  $j=2$ ,  $k=3$  e  $m=2$ . Che cosa stampa ciascuna delle seguenti istruzioni?

- a) `printf("%d", i == 1);`
- b) `printf("%d", j == 3);`
- c) `printf("%d", i >= 1 && j < 4);`
- d) `printf("%d", m <= 99 && k < m);`
- e) `printf("%d", j >= i || k == m);`
- f) `printf("%d", k + m < j || 3 - j >= k);`
- g) `printf("%d", !m);`
- h) `printf("%d", !(j - m));`
- i) `printf("%d", !(k > m));`
- j) `printf("%d", !(j > k));`

**4.25 (Tabella di equivalenze fra decimali, binari, ottali ed esadecimali)** Scrivete un programma che stampi una tabella dei valori equivalenti binari, ottali ed esadecimali dei numeri decimali nell'intervallo da 1 a 256. Se non avete familiarità con questi sistemi di numerazione, leggete l'Appendice C prima di cimentarvi con questo esercizio. [Nota: potete stampare un intero come un valore ottale o esadecimale rispettivamente con gli specificatori di conversione `%o` e `%x`.]

**4.26 (Calcolo del valore di  $\pi$ )** Calcolate il valore di  $\pi$  in base alla serie infinita

$$\pi = 4 - \frac{4}{3} + \frac{4}{5} - \frac{4}{7} + \frac{4}{9} - \frac{4}{11} + \dots$$

Stampate una tabella che mostri il valore di  $\pi$  approssimato da un termine di questa serie, da due termini, da tre termini, e così via. Quanti termini di questa serie dovete usare per ottenere i valori 3,14? 3,141? 3,1415? 3,14159?

**4.27 (Triple pitagoriche)** Un triangolo rettangolo può avere i lati tutti interi. L'insieme di tre valori interi per i lati di un triangolo rettangolo è chiamato tripla pitagorica. Questi tre lati devono soddisfare la relazione per cui la somma dei quadrati di due dei lati è uguale al quadrato dell'ipotenusa. Trovate tutte le triple pitagoriche per il lato 1 (`side1`), il lato 2 (`side2`) e l'ipotenusa, tutti non più grandi di 500. Usate un ciclo `for` annidato tre volte, che tenti semplicemente tutte le possibilità. Questo è un esempio di calcolo a "forza bruta". Per molte persone non è esteticamente attraente, ma vi sono molte ragioni per cui queste tecniche sono importanti. Innanzitutto, con la potenza di calcolo che aumenta a un tale ritmo fenomenale, soluzioni che avrebbero richiesto anni o perfino secoli per essere calcolate con la tecnologia di appena pochi anni fa si possono adesso calcolare in ore, minuti o persino secondi. I chip dei recenti microprocessori possono elaborare un miliardo di istruzioni al secondo! Poi, come apprenderete in corsi più avanzati di informatica, c'è un grande numero di problemi interessanti per i quali non vi è altro approccio algoritmico noto oltre a quello della pura e semplice forza bruta. In questo libro esamineremo molti tipi di metodologie per la risoluzione di problemi. Considereremo molti approcci a forza bruta per svariati e interessanti problemi.

- 4.28 (Calcolo della paga settimanale)** Un’azienda paga i suoi impiegati come manager (che ricevono una retribuzione fisso settimanale), come lavoratori a ore (che ricevono una paga fissa all’ora per le prime 40 ore e “una volta e mezza” – cioè 1,5 volte la loro paga all’ora – per lo straordinario), lavoratori con provvigione (che ricevono \$250 più il 5,7% delle loro vendite settimanali lorde) o lavoratori a cottimo (che ricevono una quantità fissa di denaro per ogni articolo che producono; ogni lavoratore a cottimo di questa azienda lavora esclusivamente su un solo tipo di articolo). Scrivete un programma per calcolare la paga settimanale di ogni impiegato. Non conoscete in anticipo il numero degli impiegati. Ogni tipo di impiegato ha il proprio codice paga: i manager hanno il codice paga 1, i lavoratori a ore il 2, i lavoratori a provvigione il 3 e i lavoratori a cottimo il 4. Usate uno `switch` per calcolare la paga di ogni impiegato in base al codice paga di quell’impiegato. All’interno dello `switch`, richiedete all’utente (ossia, all’impiegato che si occupa dei libri paga) di inserire i dati appropriati necessari al vostro programma per calcolare la paga di ogni impiegato in base al suo codice paga. [Nota: potete inserire valori di tipo `double` usando lo specificatore di conversione `%lf` con `scanf`.]
- 4.29 (Leggi di De Morgan)** In questo capitolo abbiamo esaminato gli operatori logici `&&`, `||` e `!`. Le Leggi di De Morgan possono talvolta renderci più conveniente esprimere un’espressione logica. Queste leggi stabiliscono che l’espressione `!(condizione1 && condizione2)` è logicamente equivalente all’espressione `!(condizione1 || !condizione2)`. Inoltre, l’espressione `!(condizione1 || condizione2)` è logicamente equivalente all’espressione `!(condizione1 && !condizione2)`. Usate le Leggi di De Morgan per scrivere espressioni equivalenti per ognuna delle seguenti espressioni, e poi scrivete un programma per mostrare che sia l’espressione originaria che l’espressione nuova sono equivalenti in ciascun caso.
- `!(x < 5) && !(y >= 7)`
  - `!(a == b) || !(g != 5)`
  - `!((x <= 8) && (y > 4))`
  - `!((i > 4) || (j <= 6))`
- 4.30 (Sostituzione di `switch` con `if...else`)** Riscrivete il programma della Figura 4.7 sostituendo l’istruzione `switch` con un’istruzione annidata `if...else`; fate attenzione a trattare adeguatamente il caso `default`. Quindi riscrivete questa nuova versione sostituendo l’istruzione annidata `if...else` con una serie di istruzioni `if`; qui fate anche attenzione a trattare adeguatamente il caso `default` (ciò è più difficile rispetto alla versione annidata `if...else`). Questo esercizio dimostra che lo `switch` è una comodità e che qualunque istruzione `switch` può essere scritta soltanto con istruzioni di selezione singola.
- 4.31 (Programma che stampa un rombo)** Scrivete un programma che stampi la seguente forma a rombo. Potete usare delle istruzioni `printf` che stampano un singolo asterisco (\*) o un singolo spazio. Massimizzate l’uso dell’iterazione (con istruzioni annidate `for`) e minimizzate il numero di istruzioni `printf`.

```
*

*
```

- 4.32 (Programma che stampa un rombo modificato)** Modificate il programma scritto nell'Esercizio 4.31 per leggere un numero dispari compreso nell'intervallo da 1 a 19 per specificare il numero di righe nel rombo. Il vostro programma dovrebbe poi visualizzare un rombo della dimensione appropriata.
- 4.33 (Numerali romani equivalenti di valori decimali)** Scrivete un programma che stampi una tabella dei numerali romani equivalenti dei numeri decimali nell'intervallo da 1 a 100.
- 4.34** Descrivete il processo che usereste per sostituire un ciclo `do...while` con un equivalente ciclo `while`. Quale problema si verifica quando cercate di sostituire un ciclo `while` con un equivalente ciclo `do...while`? Supponete che vi sia stato detto di rimuovere un ciclo `while` e di sostituirlo con un `do...while`. Quale ulteriore istruzione di controllo vi servirebbe e come la usereste per assicurarvi che il programma risultante si comporti esattamente come quello originario?
- 4.35** Un'obiezione all'istruzione `break` e all'istruzione `continue` riguarda il fatto che ciascuna di esse non è strutturata. In realtà, le istruzioni `break` e `continue` possono sempre essere sostituite da istruzioni strutturate, sebbene fare ciò possa creare problemi. Descrivete in generale come rimuovereste da un ciclo di un programma una qualunque istruzione `break` e come la sostituireste con una equivalente strutturata. [Suggerimento: l'istruzione `break` esce da un ciclo partendo dall'interno del corpo del ciclo. L'altro modo per uscire è quello di far fallire il test di continuazione del ciclo. Nel test di continuazione del ciclo, considerate l'uso di un secondo test che indica "uscire subito a causa di una condizione `break`".] Usate la tecnica che avete sviluppato qui per rimuovere l'istruzione `break` dal programma della Figura 4.11.
- 4.36** Che cosa fa il seguente segmento di programma?
- ```

1 for (unsigned int i = 1; i <= 5; ++i) {
2     for (unsigned int j = 1; j <= 3; ++j) {
3         for (unsigned int k = 1; k <= 4; ++k) {
4             printf("%s", "*");
5         }
6         puts("");
7     }
8     puts("");
9 }
```
- 4.37** Descrivete in generale come rimuovereste una qualsiasi istruzione `continue` da un ciclo in un programma e come sostituireste quell'istruzione con una equivalente strutturata. Usate la tecnica che avete sviluppato qui per rimuovere l'istruzione `continue` dal programma della Figura 4.12.
- 4.38 (La canzone “The Twelve Days of Christmas”)** Scrivete un programma che utilizzi le istruzioni di iterazione e l'istruzione `switch` per stampare la canzone “The Twelve Days of Christmas”. Va usata una sola istruzione `switch` per stampare il giorno (cioè, “first”, “second”, ecc.). Dovete poi usare un’istruzione `switch` separata per stampare il resto di ogni verso.
- 4.39 (Limitazioni di numeri in virgola mobile per quantità monetarie)** Il Paragrafo 4.6 ha messo in guardia sull'uso di valori in virgola mobile per calcoli monetari. Provate questo esperimento: Create una variabile `float` con il valore `1000000.00`. Poi aggiungete a tale variabile il valore letterale `float 0.12f`. Stampate il risultato usando `printf` e lo specificatore di conversione `%.2f`. Che cosa ottenete?

Prove sul campo

4.40 (Crescita della popolazione mondiale) La popolazione mondiale è considerevolmente aumentata nel corso dei secoli. La crescita continua potrebbe alla fine sfidare i limiti di aria respirabile, di acqua potabile, di colture arabili e di altre risorse limitate. È evidente che negli ultimi anni la crescita è rallentata e che la popolazione mondiale potrebbe qualche volta raggiungere il picco massimo in questo secolo per poi iniziare a calare.

Per questo esercizio ricercate on-line articoli sull'aumento della popolazione mondiale. Assicuratevi di prendere in esame vari punti di vista. Ottenete stime per l'attuale popolazione mondiale e il suo tasso di crescita (la percentuale con cui è probabile che aumenti quest'anno). Scrivete un programma che calcoli la crescita della popolazione mondiale ogni anno per i prossimi 75 anni, *usando l'assunto che il tasso della crescita attuale resterà costante*. Stampate i risultati in una tabella. La prima colonna dovrebbe visualizzare l'anno (dall'anno 1 all'anno 75), la seconda la popolazione mondiale prevista per la fine di quell'anno, e la terza l'aumento numerico nella popolazione mondiale che si verificherebbe quell'anno. Usando i vostri risultati, determinate l'anno in cui la popolazione sarebbe il doppio di oggi, qualora continuasse il tasso di crescita di quest'anno.

4.41 (Alternative al piano tasse; La “Tassa Equa”) Vi sono molte proposte per rendere le tasse più eque. Per informazioni sull'iniziativa Tassa Equa negli Stati Uniti visitate il sito

www.fairtax.org

Fate ricerche su come funziona la Tassa Equa. Un suggerimento è quello di eliminare le imposte sul reddito e la maggior parte delle altre tasse a favore di un 23% di imposta sui consumi su tutti i prodotti e servizi che acquistate. Alcuni oppositori alla Tassa Equa contestano la percentuale del 23% e dicono che, per via del modo in cui viene calcolata la tassa, sarebbe più esatto dire che la percentuale dovrebbe essere del 30%. Controllate ciò attentamente. Scrivete un programma che richieda all'utente di inserire le spese effettuate in varie categorie (es. alloggio, generi alimentari, abbigliamento, trasporti, educazione, assistenza sanitaria, vacanze), quindi stampate la Tassa Equa stimata che la persona pagherebbe.

**OBIETTIVI**

- Costruire programmi in maniera modulare partendo da piccoli elementi chiamati funzioni.
- Usare comuni funzioni matematiche della Libreria Standard del C.
- Creare nuove funzioni.
- Usare i meccanismi di passaggio delle informazioni tra le funzioni.
- Imparare come il meccanismo di chiamata/ritorno delle funzioni è supportato dalla pila delle chiamate delle funzioni e dai record di attivazione.
- Usare le tecniche di simulazione basate sulla generazione di numeri casuali.
- Scrivere e usare funzioni che chiamano se stesse.

5.1 Introduzione

La maggior parte dei programmi per computer che risolvono problemi reali ha dimensioni molto più grandi rispetto ai programmi presentati nei primi capitoli. L'esperienza ha dimostrato che il modo migliore per sviluppare e mantenere un programma di grandi dimensioni è quello di costruirlo partendo da elementi più piccoli, ognuno dei quali è più maneggevole del programma originario. Questa tecnica è chiamata **dividi e conquista**. Questo capitolo descrive alcune caratteristiche chiave del linguaggio C, che facilitano la progettazione, l'implementazione, l'utilizzo e la manutenzione di programmi di grandi dimensioni.

5.2 Modularizzazione dei programmi in C

In C si utilizzano le **funzioni** per la modularizzazione dei programmi. I programmi sono tipicamente scritti combinando la scrittura di nuove funzioni con l'utilizzazione di funzioni *preconfezionate* disponibili nella **Libreria Standard del C**. In questo capitolo prenderemo in esame tutte e due le tipologie di funzioni. La Libreria Standard del C fornisce una ricca collezione di funzioni per eseguire comuni *calcoli matematici*, *manipolazioni di stringhe*, *manipolazioni di caratteri*, *input/output* e molte altre operazioni utili. Ciò facilita il vostro lavoro, perché queste funzioni forniscono molte delle capacità che vi occorrono.



Buona pratica di programmazione 5.1

Acquisite familiarità con la ricca collezione di funzioni della Libreria Standard del C.



Osservazione di ingegneria del software 5.1

Evitate di reinventare la ruota. Quando è possibile, usate le funzioni della Libreria Standard del C invece di scrivere nuove funzioni. Ciò permette di ridurre il tempo di sviluppo dei programmi. Queste funzioni sono scritte da esperti, ben testate ed efficienti.



Portabilità 5.1

L'uso delle funzioni della Libreria Standard del C contribuisce a rendere i programmi più portabili.

Il linguaggio C e la Libreria Standard sono *entrambi* specificati dal C standard, ed entrambi sono forniti dai sistemi conformi al C standard (con l'eccezione di alcune librerie che sono considerate opzionali). Le funzioni `printf`, `scanf` e `pow`, usate nei capitoli precedenti, sono funzioni della Libreria Standard.

Potete scrivere funzioni per definire compiti specifici, che possono essere usate in molti punti di un programma. Queste sono chiamate **funzioni definite dal programmatore**. Le particolari istruzioni che definiscono una funzione sono scritte una sola volta e sono nascoste alle altre funzioni.

Una funzione è **invocata** da una **chiamata di funzione**, che specifica il nome della funzione e fornisce le informazioni (come argomenti) di cui la funzione ha bisogno per eseguire il suo compito designato. Qualcosa di analogo a ciò è la forma gerarchica del management. Una dirigente (la **funzione che chiama o chiamante**) chiede a un'impiegata esecutrice (la **funzione chiamata**) di eseguire un compito e di fare rapporto quando il compito è eseguito (Figura 5.1). Ad esempio, una funzione che deve stampare informazioni sullo schermo chiama la funzione esecutrice `printf` per eseguire quel compito, quindi `printf` stampa le informazioni e, quando il suo compito è completato, riferisce (o **torna**) alla funzione chiamante. La funzione "dirigente" non sa come la funzione "esecutrice" esegue i suoi compiti. La funzione esecutrice può chiamare altre funzioni esecutrici e la dirigente può essere ignara di ciò. Vedremo presto come questo "nascondere" i dettagli di implementazione favorisca una buona ingegneria del software. La Figura 5.1 mostra come una funzione dirigente comunichi con diverse funzioni esecutrici in maniera gerarchica. Si noti che `Esecutrice1` agisce a sua volta come una funzione dirigente verso `Esecutrice4` ed `Esecutrice5`. Le relazioni tra le funzioni possono essere anche di natura diversa rispetto alla struttura gerarchica illustrata in questa figura.

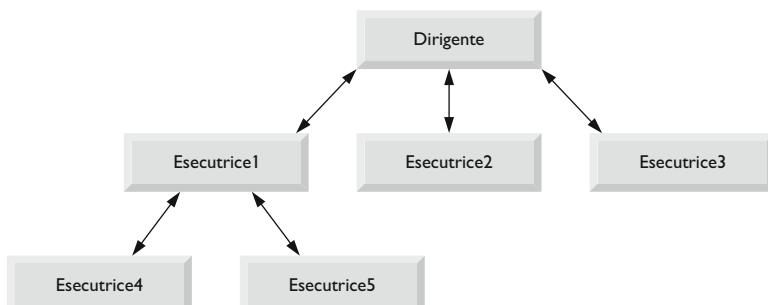


Figura 5.1 Rapporto gerarchico tra funzione dirigente e funzioni esecutrici.

5.3 Funzioni della libreria math

Le funzioni della libreria math permettono di eseguire certi comuni calcoli matematici. Ne useremo qui alcune al fine di introdurre il concetto di funzione. Nel seguito del libro esamineremo molte altre funzioni della Libreria Standard del C.

Le funzioni sono usate normalmente in un programma scrivendo il nome della funzione seguito da una parentesi sinistra, seguita poi dall'*argomento* (o da un elenco di argomenti separati da virgola) della funzione, seguito infine da una parentesi destra. Ad esempio, per calcolare e stampare la radice quadrata di 900.0 potete scrivere

```
printf("%.2f", sqrt(900.0));
```

Quando questa istruzione viene eseguita, la funzione della libreria math `sqrt` è *chiamata* a calcolare la radice quadrata del numero contenuto entro le parentesi (900.0). Il numero 900.0 è l'*argomento* della funzione `sqrt`. L'istruzione precedente stampa 30.00. La funzione `sqrt` riceve un argomento di tipo `double` e restituisce un risultato di tipo `double`. Tutte le funzioni nella libreria math che restituiscono valori in virgola mobile restituiscono il tipo di dati `double`. Si noti che i valori `double`, come i valori `float`, possono essere stampati usando la specificazione di conversione `%f`. Potete anche memorizzare il risultato di una chiamata di una funzione in una variabile per un uso successivo come in:

```
double result = sqrt(900.0);
```



Prevenzione di errori 5.1

Quando usate le funzioni della libreria math, includete l'intestazione math.h usando la direttiva del preprocessore #include <math.h>.

Gli argomenti di una funzione possono essere costanti, variabili o espressioni. Se `c1 = 13.0, d = 3.0 e f = 4.0`, l'istruzione

```
printf("%.2f", sqrt(c1 + d * f));
```

calcola e stampa la radice quadrata di $13.0 + 3.0 * 4.0 = 25.0$, cioè 5.00.

La Figura 5.2 riassume alcune delle funzioni della libreria math del C. Nella figura le variabili `x` e `y` sono di tipo `double`. Lo standard C11 aggiunge un'ampia gamma di funzionalità in virgola mobile e per operare con i numeri complessi.

5.4 Funzioni

Le funzioni permettono di rendere modulare un programma. Tutte le variabili definite nelle definizioni di funzione sono **variabili locali**: è possibile accedervi solo all'interno della funzione nella quale sono definite. La maggior parte delle funzioni ha una lista di **parametri** che permettono la comunicazione di informazioni tra funzioni tramite argomenti nelle chiamate delle funzioni. I parametri di una funzione sono anche *variabili locali* di quella funzione.



Osservazione di ingegneria del software 5.2

In programmi contenenti molte funzioni, main è spesso implementata come un insieme di chiamate a funzioni che effettuano il grosso del lavoro del programma.

Funzione	Descrizione	Esempio
<code>sqrt(x)</code>	radice quadrata di x	<code>sqrt(900.0)</code> è uguale a 30.0 <code>sqrt(9.0)</code> è uguale a 3.0
<code>cbrt(x)</code>	radice cubica di x (solo per il C99 e il C11)	<code>cbrt(27.0)</code> è uguale a 3.0 <code>cbrt(-8.0)</code> è uguale a -2.0
<code>exp(x)</code>	funzione esponenziale e^x	<code>exp(1.0)</code> è uguale a 2.718282 <code>exp(2.0)</code> è uguale a 7.389056
<code>log(x)</code>	logaritmo naturale di x (in base e)	<code>log(2.718282)</code> è uguale a 1.0 <code>log(7.389056)</code> è uguale a 2.0
<code>log10(x)</code>	logaritmo di x (in base 10)	<code>log10(1.0)</code> è uguale a 0.0 <code>log10(10.0)</code> è uguale a 1.0 <code>log10(100.0)</code> è uguale a 2.0
<code>fabs(x)</code>	valore assoluto di x come numero in virgola mobile	<code>fabs(13.5)</code> è uguale a 13.5 <code>fabs(0.0)</code> è uguale a 0.0 <code>fabs(-13.5)</code> è uguale a 13.5
<code>ceil(x)</code>	arrotonda x all'intero più piccolo non minore di x	<code>ceil(9.2)</code> è uguale a 10.0 <code>ceil(-9.8)</code> è uguale a -9.0
<code>floor(x)</code>	arrotonda x all'intero più grande non maggiore di x	<code>floor(9.2)</code> è uguale a 9.0 <code>floor(-9.8)</code> è uguale a -10.0
<code>pow(x, y)</code>	x elevato alla potenza y (x^y)	<code>pow(2, 7)</code> è uguale a 128.0 <code>pow(9, .5)</code> è uguale a 3.0 <code>fmod(13.657, 2.333)</code> è uguale a 1.992
<code>fmod(x, y)</code>	resto di x/y come numero in virgola mobile	<code>sin(0.0)</code> è uguale a 0.0
<code>sin(x)</code>	funzione trigonometrica seno di x (x in radianti)	<code>cos(0.0)</code> è uguale a 1.0
<code>cos(x)</code>	funzione trigonometrica coseno di x (x in radianti)	<code>tan(0.0)</code> è uguale a 0.0
<code>tan(x)</code>	funzione trigonometrica tangente di x (x in radianti)	

Figura 5.2 Funzioni della libreria math comunemente usate.

Vi sono svariate motivazioni per “funzionalizzare” un programma. L’approccio *dividi e conquista* rende più fattibile lo sviluppo del programma. Un’altra motivazione sta nella **riusabilità del software**, poiché si possono usare le funzioni esistenti come *blocchi costituenti* per creare nuovi programmi. La riutilizzabilità del software è uno dei fattori più importanti nell’ambito dell’approccio alla *programmazione orientata agli oggetti*, sul quale imparerete di più quando studierete i linguaggi derivati dal C, come C++, Objective-C, Java, C# (pronunciato “C sharp”) e Swift. Con una buona scelta dei nomi e delle definizioni delle funzioni si possono creare programmi partendo da funzioni standardizzate che eseguono compiti specifici, piuttosto che costruirli usando un codice sviluppato personalmente. Ciò è noto come **astrazione**. Usiamo l’astrazione ogni volta che usiamo funzioni della Libreria Standard come `printf`, `scanf` e `pow`. Una terza motivazione sta nell’evitare di ripetere il codice in un programma. Impacchettare il codice come funzione ne permette l’esecuzione in altri punti del programma semplicemente chiamando la funzione.



Osservazione di ingegneria del software 5.3

Ogni funzione deve limitarsi a eseguire un singolo compito ben definito e il nome della funzione deve esprimere quel compito. Questo facilita l'astrazione e favorisce la riutilizzabilità del software.



Osservazione di ingegneria del software 5.4

Se non sapete scegliere un nome conciso che indichi il compito della funzione, è possibile che la vostra funzione stia tentando di eseguire troppi compiti diversi. Di solito, è meglio spezzare una funzione di questo tipo in varie funzioni più piccole. Questa operazione è detta scomposizione.

5.5 Definizioni di funzioni

Ogni programma che abbiamo presentato consiste in una funzione chiamata `main` che chiama le funzioni della Libreria Standard per eseguire i suoi compiti. Vediamo adesso come scrivere nuove funzioni *definite dal programmatore*.

5.5.1 Funzione square

Considerate un programma che usa una funzione `square` per calcolare e stampare i quadrati dei numeri interi da 1 a 10 (Figura 5.3).

```

1 // Fig. 5.3: fig05_03.c
2 // Creazione e uso di una funzione definita dal programmatore.
3 #include <stdio.h>
4
5 int square(int y); // prototipo di funzione
6
7 int main(void)
8 {
9     // ripeti 10 volte e ogni volta calcola e stampa il quadrato di x
10    for (int x = 1; x <= 10; ++x) {
11        printf("%d ", square(x)); // chiamata della funzione
12    }
13
14    puts("");
15 }
16
17 // definizione della funzione square
18 int square(int y) // y e' una copia dell'argomento della funzione
19 {
20     return y * y; // restituisce il quadrato di y come un valore int
21 }
```

1	4	9	16	25	36	49	64	81	100
---	---	---	----	----	----	----	----	----	-----

Figura 5.3 Creazione e uso di una funzione definita dal programmatore.

Chiamata della funzione square

La funzione `square` è **invocata** o **chiamata** nella funzione `main` all'interno dell'istruzione `printf` (riga 11).

```
printf("%d ", square(x)); // chiamata della funzione
```

La funzione `square` riceve una *copia* del valore dell'*argomento* `x` nel *parametro* `y` (riga 18). Poi `square` calcola $y * y$ e restituisce il risultato alla riga 11 nella funzione `main` dove `square` è stata invocata (riga 11). La riga 11 continua passando il risultato `square` alla funzione `printf`, che stampa il risultato sullo schermo. Questo processo è ripetuto 10 volte, una volta per ogni iterazione dell'istruzione `for`.

Definizione della funzione square

La definizione della funzione `square` (righe 18–21) evidenzia che `square` si aspetta un parametro intero `y`. La parola chiave `int` che precede il nome della funzione (riga 18) indica che `square` *restituisce* un risultato intero. L'**istruzione return** in `square` restituisce il valore dell'espressione `y * y` (cioè il risultato del calcolo) alla funzione chiamante.

Prototipo della funzione square

La riga 5

```
int square(int y); // prototipo di funzione
```

è un **prototipo di funzione** (chiamato anche **dichiarazione di funzione**). L'`int` tra parentesi informa il compilatore che `square` si aspetta di *ricevere* un valore intero dalla funzione chiamante. L'`int` alla *sinistra* del nome della funzione `square` informa il compilatore che `square` *restituisce* alla funzione chiamante un risultato intero. Il compilatore fa riferimento al prototipo della funzione per controllare che in ogni chiamata alla funzione `square` (riga 11):

- il numero di argomenti sia corretto,
- i tipi degli argomenti siano corretti,
- i tipi degli argomenti siano in ordine corretto,
- il tipo di ritorno sia coerente con il contesto nel quale è chiamata la funzione.

I prototipi delle funzioni saranno esaminati in dettaglio nel Paragrafo 5.6.

Formato della definizione di una funzione

Il formato della definizione di una funzione è

```
tipo-del-valore-di-ritorno nome-della-funzione (lista-dei-parametri)
{
    istruzioni
}
```

Il *nome della funzione* è qualsiasi identificatore valido. Il *tipo del valore di ritorno* è il tipo del risultato restituito alla funzione chiamante. Il *tipo di valore di ritorno* `void` indica che una funzione *non* restituisce alcun valore. Insieme, il *tipo del valore di ritorno*, il *nome della funzione* e la *lista dei parametri* costituiscono la cosiddetta **intestazione** della funzione.



Prevenzione di errori 5.2

Controllate che le vostre funzioni che devono restituire valori lo facciano. Controllate che le vostre funzioni che non devono restituire valori non lo facciano.

La *lista di parametri* è un elenco separato da virgolette che specifica i parametri che la funzione riceve quando è chiamata. Se una funzione *non* riceve alcun valore, la *lista di parametri* è *void*. Per ogni parametro *deve* essere specificato *esplicitamente* un tipo.



Errore comune di programmazione 5.1

Specificare parametri di funzione dello stesso tipo come double x, y invece di double x, double y genera un errore di compilazione.



Errore comune di programmazione 5.2

Porre un punto e virgola dopo la parentesi destra che chiude la lista dei parametri della definizione di una funzione è un errore di sintassi.



Errore comune di programmazione 5.3

Ridefinire un parametro come variabile locale in una funzione genera un errore di compilazione.



Buona pratica di programmazione 5.2

Sebbene non sia scorretto fare così, non usate gli stessi nomi per gli argomenti di una funzione e per i corrispondenti parametri nella definizione della funzione. Ciò contribuisce a evitare ambiguità.

Corpo della funzione

Le istruzioni all'interno delle parentesi graffe formano il **corpo della funzione**, che è anche detto **blocco**. Le variabili possono essere dichiarate in qualunque blocco e i blocchi si possono annidare (mentre le funzioni non si possono annidare).



Errore comune di programmazione 5.4

Definire una funzione dentro un'altra funzione è un errore di sintassi.



Buona pratica di programmazione 5.3

Scegliere nomi significativi per le funzioni e nomi significativi per i parametri rende i programmi più leggibili e contribuisce a evitare un uso eccessivo di commenti.



Osservazione di ingegneria del software 5.5

Funzioni di piccole dimensioni favoriscono la riutilizzabilità del software.



Osservazione di ingegneria del software 5.6

I programmi devono essere scritti come collezioni di funzioni di piccole dimensioni. Ciò rende i programmi più facili da scrivere, correggere, mantenere e modificare.



Osservazione di ingegneria del software 5.7

Una funzione che richiede un gran numero di parametri sta forse eseguendo troppi compiti. Prendete in considerazione la suddivisione della funzione in funzioni più piccole che eseguano i vari compiti separatamente. L'intestazione della funzione deve stare, se possibile, su una riga.



Osservazione di ingegneria del software 5.8

Il prototipo, l'intestazione e le chiamate di una funzione devono tutti concordare nel numero, nel tipo, nell'ordine degli argomenti e dei parametri, nonché nel tipo del valore di ritorno.

Restituzione del controllo da una funzione

Vi sono tre modi per restituire il controllo da una funzione chiamata al punto in cui tale funzione è stata invocata. Se la funzione non restituisce alcun risultato, il controllo viene semplicemente restituito quando viene raggiunta la parentesi graffa destra che termina la funzione o quando si esegue l'istruzione

```
return;
```

Se la funzione *restituisce* un risultato, l'istruzione

```
return espressione;
```

restituisce alla funzione chiamante il valore di *espressione*.

Il tipo di ritorno della funzione main

Notate che la funzione `main` ha un tipo di ritorno `int`. Il valore di ritorno di `main` si usa per indicare se il programma ha completato l'esecuzione correttamente. In versioni precedenti del C avremmo scritto esplicitamente

```
return 0;
```

alla fine di `main` (`0` indica che un programma è stato eseguito con successo). Il C standard stabilisce che `main` restituisce implicitamente `0` se omettete la precedente istruzione (come abbiamo fatto in questo libro). Potete far restituire esplicitamente a `main` valori diversi da zero per indicare che si è verificato un problema durante l'esecuzione del vostro programma. Per informazioni su come segnalare il fallimento di un programma, fate riferimento alla documentazione relativa all'ambiente del vostro specifico sistema operativo.

5.5.2 La funzione maximum

Il nostro secondo esempio usa una funzione `maximum` definita dal programmatore per identificare e restituire il maggiore di tre numeri interi (Figura 5.4). Gli interi sono letti con `scanf` (riga 14), poi vengono passati a `maximum` (riga 18), che trova l'intero maggiore. Questo valore è restituito a `main` con l'istruzione `return` in `maximum` (riga 35). L'istruzione `printf` nella riga 18 stampa quindi il valore restituito da `maximum`.

```
1 // Fig. 5.4: fig05_04.c
2 // Trovare il massimo di tre interi.
3 #include <stdio.h>
4
```

```

5 int maximum(int x, int y, int z); // prototipo di funzione
6
7 int main(void)
8 {
9     int number1; // primo intero inserito dall'utente
10    int number2; // secondo intero inserito dall'utente
11    int number3; // terzo intero inserito dall'utente
12
13    printf("%s", "Enter three integers: ");
14    scanf("%d%d%d", &number1, &number2, &number3);
15
16    // number1, number2 e number3 sono argomenti
17    // nella chiamata della funzione maximum
18    printf("Maximum is: %d\n", maximum(number1, number2, number3));
19 }
20
21 // definizione della funzione maximum
22 // x, y e z sono parametri
23 int maximum(int x, int y, int z)
24 {
25     int max = x; //supponi che x sia il maggiore
26
27     if (y > max) { // se y e' più grande di max,
28         max = y; // assegna y a max
29     }
30
31     if (z > max) { // se z e' più grande di max,
32         max = z; // assegna z a max
33     }
34
35     return max; // max e' il valore più grande
36 }
```

Enter three integers: 22 85 17
Maximum is: 85

Enter three integers: 47 32 14
Maximum is: 47

Enter three integers: 35 8 79
Maximum is: 79

Figura 5.4 Trovare il massimo di tre interi.

La funzione inizialmente presuppone che il suo primo argomento (memorizzato nel parametro `x`) sia il maggiore e lo assegna a `max` (riga 25). Successivamente, l'istruzione `if` alle righe 27–29 determina se `y` è maggiore di `max` e, in caso affermativo, assegna `y` a `max`. Poi, l'istruzione `if` alle righe 31–33 determina se `z` è maggiore di `max` e, in caso affermativo, assegna `z` a `max`. Infine, la riga 35 restituisce `max` alla funzione chiamante.

5.6 Prototipi di funzioni: uno sguardo più approfondito

Un’importante caratteristica del C è il prototipo di una funzione. Questa caratteristica è stata presa in prestito dal C++. Il compilatore usa i prototipi di funzione per convalidare le chiamate delle funzioni. Le versioni precedenti del C *non* eseguivano questo genere di controllo, così era possibile chiamare le funzioni in maniera impropria senza che il compilatore individuasse gli errori. Simili chiamate potevano produrre errori irreversibili al momento dell’esecuzione o errori non irreversibili che causavano problemi indefinibili, difficili da scoprire. I prototipi di funzione correggono questa mancanza.



Buona pratica di programmazione 5.4

Includete i prototipi di funzione per tutte le funzioni, così da trarre vantaggio dalle capacità di controllo dei tipi del C. Usate le direttive per il preprocessore #include per ottenere dai file di intestazione relativi alle librerie utilizzate i prototipi di funzione per le funzioni della Libreria Standard, o per includere le intestazioni contenenti i prototipi di funzione per le funzioni sviluppate da voi e/o dai membri del vostro gruppo.

Il prototipo di funzione per `maximum` nella Figura 5.4 (riga 5) è

```
int maximum(int x, int y, int z); // prototipo di funzione
```

Esso stabilisce che `maximum` riceve tre argomenti di tipo `int` e restituisce un risultato di tipo `int`. Notate che il prototipo di funzione coincide con la prima riga della definizione di `maximum`.



Buona pratica di programmazione 5.5

Includete i nomi dei parametri nei prototipi di funzione per scopi di documentazione. Il compilatore ignora questi nomi, quindi il prototipo `int maximum(int, int, int)`; è valido..



Errore comune di programmazione 5.5

Dimenticare il punto e virgola alla fine del prototipo di una funzione è un errore di sintassi.

Errori di compilazione

La chiamata di una funzione che non si accorda con il prototipo della funzione stessa genera un errore di *compilazione*. Viene generato un errore anche se non concordano tra loro il prototipo e la definizione della funzione. Ad esempio, nella Figura 5.4, se il prototipo di funzione fosse stato scritto

```
void maximum(int x, int y, int z);
```

il compilatore avrebbe generato un errore, perché il tipo di ritorno `void` nel prototipo di funzione sarebbe stato diverso dal tipo di ritorno `int` dell’intestazione della funzione.

Coercizione degli argomenti e “normali regole di conversione aritmetica”

Un’altra importante caratteristica dei prototipi di funzione è la *coercizione degli argomenti*, ossia la forzatura nei confronti degli argomenti perché essi siano del tipo appropriato. Ad esempio, la

funzione della libreria math `sqrt` può essere chiamata con un argomento intero anche se il prototipo della funzione in `<math.h>` specifica un parametro `double`; anche in questo caso la funzione opererà correttamente. L'istruzione

```
printf("%.3f\n", sqrt(4));
```

calcola correttamente `sqrt(4)` e stampa il valore `2.000`. Il prototipo della funzione fa sì che il compilatore converta una *copia* del valore `int 4` nel valore `double 4.0` prima che tale *copia* sia passata a `sqrt`. In generale, *i valori degli argomenti che non corrispondono precisamente ai tipi dei parametri nel prototipo della funzione vengono convertiti nel tipo adatto prima che la funzione sia chiamata*. Queste conversioni possono portare a risultati scorretti se non si seguono le *normali regole di conversione aritmetica* del C. Queste regole specificano come i valori possono essere convertiti in altri tipi senza perdere dati. Nel nostro esempio relativo a `sqrt`, un `int` viene convertito automaticamente in un `double` senza che venga modificato il suo valore (perché `double` può rappresentare un intervallo di valori molto più grande di `int`). Tuttavia, la conversione di un `double` in un `int` fa sì che venga *troncata* la parte frazionaria di `double`, modificando così il valore originario. Convertire tipi interi più grandi in tipi interi più piccoli (es. `long` in `short`) può anche produrre valori modificati.

Le normali regole di conversione aritmetica si applicano automaticamente alle espressioni contenenti valori di due tipi di dati diversi (dette anche **espressioni con tipi misti**) e sono gestite dal compilatore. In un'espressione con tipi misti il compilatore fa una copia temporanea del valore che deve essere convertito, quindi converte la copia nel tipo “più alto” nell'espressione (questo è noto come **promozione**). Le normali regole di conversione aritmetica per un'espressione di tipo misto, contenente almeno un valore in virgola mobile, sono:

- Se uno dei valori è un `long double`, l'altro si converte in un `long double`.
- Se uno dei valori è un `double`, l'altro si converte in un `double`.
- Se uno dei valori è un `float`, l'altro si converte in un `float`.

Se l'espressione con tipi misti contiene solo tipi interi, le normali conversioni aritmetiche specificano un insieme di regole di promozione intera. Nella *maggior parte* dei casi i tipi interi più in basso nella Figura 5.5 si convertono nei tipi più in alto. Il Paragrafo 6.3.1 del documento del C standard specifica i dettagli completi degli operandi aritmetici e le normali regole di conversione aritmetica. La Figura 5.5 elenca i tipi di dati in virgola mobile e interi con le specificazioni di conversione di ogni tipo per `printf` e `scanf`.

Un valore si può convertire in un tipo più basso *solamente* assegnando esplicitamente il valore a una variabile di tipo più basso, o usando un operatore *cast*. Gli argomenti nella chiamata di una funzione si convertono nei tipi dei parametri specificati nel prototipo della funzione, come se gli argomenti fossero assegnati direttamente a variabili di quei tipi. Se la nostra funzione `square` che utilizza un parametro `int` (Figura 5.3) è chiamata con argomento in virgola mobile, l'argomento viene convertito in un `int` (un tipo più basso) e `square` normalmente restituisce un valore scorretto. Ad esempio, `square(4.5)` restituisce `16`, non `20.25`.



Errore comune di programmazione 5.6

Convertire da un tipo di dati più alto nella gerarchia di promozione in un tipo più basso può cambiare il valore dei dati. In tali casi molti compilatori emettono avvisi.

Tipo di dati	Specificazione di conversione per printf	Specificazione di conversione per scanf
<i>Tipi in virgola mobile</i>		
long double	%Lf	%Lf
double	%f	%lf
float	%f	%f
<i>Tipi interi</i>		
unsigned long long int	%llu	%llu
long long int	%lld	%lld
unsigned long int	%lu	%lu
long int	%ld	%ld
unsigned int	%u	%u
int	%d	%d
unsigned short	%hu	%hu
short	%hd	%hd
char	%c	%c

Figura 5.5 Tipi di dati aritmetici e le loro specificazioni di conversione.

Se non vi è alcun prototipo per una funzione, il compilatore forma il proprio la prima volta che incontra la funzione, ossia o la sua definizione o una sua chiamata. Ciò tipicamente fa emettere messaggi di avviso o messaggi di errore, a seconda del compilatore.



Prevenzione di errori 5.3

Includete sempre i prototipi di una funzione per le funzioni che definite o usate nel vostro programma, in modo da prevenire errori e avvisi al momento della compilazione.



Osservazione di ingegneria del software 5.9

Il prototipo di una funzione posto al di fuori della definizione di qualsiasi altra funzione si rivolge a tutte le chiamate della funzione che compaiono nel file dopo il prototipo della funzione. Il prototipo di una funzione posto all'interno di un'altra funzione si rivolge soltanto alle chiamate fatte in quella funzione.

5.7 Pila delle chiamate delle funzioni e record di attivazione

Per comprendere come il C esegua le chiamate delle funzioni, dobbiamo innanzitutto considerare una struttura di dati (cioè un insieme di dati correlati) nota come **pila** o **stack**. Pensate a una pila come a qualcosa di analogo a una pila di piatti. Quando si mette un piatto su una pila, normalmente lo si colloca in *cima*, operazione che chiameremo **push**. In modo simile, quando si toglie un piatto dalla pila, normalmente si prende quello in *cima*, operazione che chiameremo **pop**. Le pile sono note come **strutture di dati last-in first-out (LIFO)** (ossia l'*ultimo* elemento inserito nella pila è il *primo* elemento a essere rimosso da essa).

Un meccanismo che gli studenti di informatica devono comprendere bene è la **pila delle chiamate delle funzioni** (detta anche **pila di esecuzione del programma**). Questa struttura di dati, che lavora “dietro le quinte”, supporta il meccanismo di chiamata e ritorno delle funzioni. Essa supporta anche la creazione, il mantenimento e la distruzione delle variabili locali (chiamate anche *variabili automatiche*) di tutte le funzioni chiamate. Abbiamo illustrato il comportamento last-in first-out (LIFO) delle pile col nostro esempio della pila di piatti. Come vedremo nelle Figure 5.7–5.9, questo comportamento LIFO è *esattamente* ciò che una funzione fa quando il controllo ritorna alla funzione che l’ha chiamata.

Quando una funzione è chiamata, essa può chiamare altre funzioni, le quali possono a loro volta chiamarne altre; tutto *prima* che una funzione torni alla funzione chiamante, restituendo a essa il controllo. Ogni funzione alla fine deve restituire il controllo alla funzione che l’ha chiamata. Così, dobbiamo tenere traccia degli indirizzi di ritorno che servono a ogni funzione per tornare alla funzione che l’ha chiamata. La pila delle chiamate delle funzioni è la struttura di dati perfetta per trattare queste informazioni. Ogni volta che una funzione chiama un’altra funzione, con un push un nuovo elemento viene inserito in cima alla pila. Questo elemento, chiamato **record di attivazione**, contiene l’*indirizzo di ritorno* che serve alla funzione chiamata per tornare alla funzione chiamante. Esso contiene anche alcune informazioni aggiuntive che presto esamineremo. Se la funzione chiamata torna alla funzione chiamante, senza chiamare un’altra funzione prima di restituire il controllo, con un pop il record di attivazione della chiamata della funzione viene estratto dalla cima della pila. Il controllo si trasferisce all’indirizzo di ritorno memorizzato in quello stesso record di attivazione.

Ogni funzione chiamata trova *sempre* le informazioni che le occorrono per tornare alla sua funzione chiamante in *cima* alla pila delle chiamate. E se una funzione chiama un’altra funzione, con un push il record di attivazione per la chiamata della nuova funzione viene inserito in cima alla pila delle chiamate. In questo modo, l’indirizzo di ritorno richiesto dalla funzione chiamata più di recente per tornare alla sua funzione chiamante è ora posizionato in *cima* alla pila.

I record di attivazione hanno un altro importante compito. La maggior parte delle funzioni posseggono variabili locali (automatiche) – parametri e alcune o tutte le loro variabili locali. Le variabili automatiche devono esistere mentre una funzione è in esecuzione e devono inoltre rimanere attive se la funzione chiama altre funzioni. Ma quando una funzione chiamata torna alla sua funzione chiamante, le variabili automatiche della funzione chiamata devono “sparire”. Il record di attivazione della funzione chiamata è un posto perfetto per memorizzare le sue variabili automatiche. Il record di attivazione esiste solo finché la funzione chiamata è attiva. Quando quella funzione torna alla funzione chiamante – e non ha più bisogno delle sue variabili automatiche locali – con un pop il record di attivazione è *rimosso* dalla pila e quelle variabili automatiche locali non esistono più per il programma.

Naturalmente, la quantità di memoria in un computer è limitata, quindi se ne può utilizzare solo una certa quantità per memorizzare i record di attivazione nella pila delle chiamate delle funzioni. Se avvengono più chiamate di funzioni di quanti record di attivazione possono essere memorizzati nella pila delle chiamate, si verifica un errore *irreversibile* noto come **stack overflow**.

Pila delle chiamate delle funzioni in azione

Consideriamo ora come la pila delle chiamate supporta l’esecuzione di una funzione `square` chiamata da `main` (righe 8–13 della Figura 5.6). Per prima cosa il sistema operativo chiama `main`; ciò implica un push di un record di attivazione nella pila (Figura 5.7). Il record di attivazione indica alla funzione `main` come tornare al sistema operativo (cioè come trasferire il controllo all’indirizzo di ritorno `R1`) e contiene lo spazio per la variabile automatica di `main` (cioè `a`, che è inizializzata a `10`).

```

1 // Fig. 5.6: fig05_06.c
2 // Meccanismo della pila delle chiamate delle funzioni
3 // e dei record di attivazione con l'esempio di una funzione square.
4 #include <stdio.h>
5
6 int square(int); // prototipo per la funzione square
7
8 int main()
9 {
10     int a = 10; // variabile automatica locale in main
11
12     printf("%d squared: %d\n", a, square(a));
13 }
14
15 // restituisce il quadrato di un intero
16 int square(int x) // x e' una variabile locale
17 {
18     return x * x; // calcola il quadrato e restituisci il risultato
19 }
```

10 squared: 100

Figura 5.6 Illustrazione del meccanismo della pila delle chiamate delle funzioni e dei record di attivazione con l'esempio di una funzione square.

Passo 1: Il sistema operativo invoca main per eseguire l'applicazione

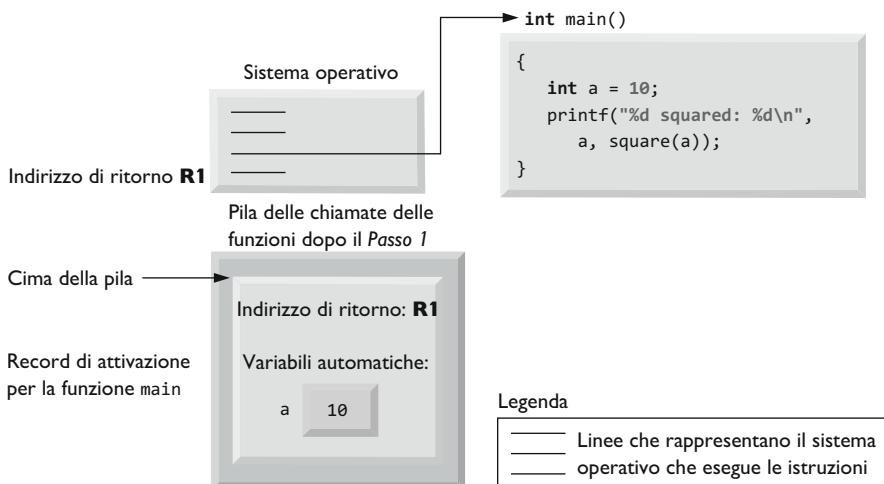


Figura 5.7 Pila delle chiamate delle funzioni dopo che il sistema operativo invoca main per eseguire il programma.

La funzione `main` – prima di tornare al sistema operativo – chiama ora la funzione `square` nella riga 12 della Figura 5.6. Questo causa un push di un record di attivazione per `square` (righe 16–19) nella pila delle chiamate delle funzioni (Figura 5.8). Questo record di attivazione contiene l’indirizzo di ritorno che occorre a `square` per tornare a `main` (cioè R2) e la memoria per la variabile automatica di `square` (cioè `x`).

Passo 2: main invoca la funzione square per eseguire il calcolo

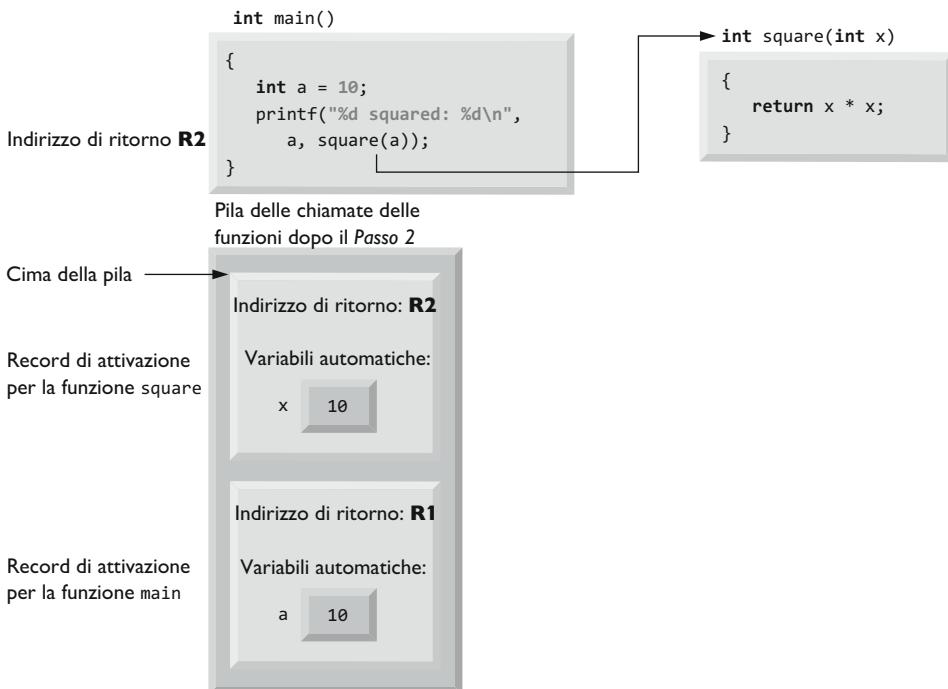


Figura 5.8 Pila delle chiamate delle funzioni dopo che `main` invoca `square` per eseguire il calcolo.

Dopo che `square` calcola il quadrato del suo argomento, deve tornare a `main` e non ha più bisogno della memoria per la sua variabile automatica `x`. Così si effettua un pop dalla pila, fornendo a `square` l’indirizzo di ritorno in `main` (cioè R2), mentre la variabile automatica di `square` viene persa. La Figura 5.9 mostra la pila delle chiamate della funzione *dopo* la rimozione del record di attivazione di `square`.

La funzione `main` stampa ora il risultato della chiamata a `square` (riga 12 della Figura 5.6). Quando si raggiunge la parentesi graffa destra di chiusura di `main`, il record di attivazione viene rimosso dalla pila, `main` riceve l’indirizzo che le occorre per tornare al sistema operativo (cioè R1 nella Figura 5.7) e la memoria per la variabile automatica di `main` (cioè `a`) non è più accessibile.

Avete appena visto quanto sia preziosa la struttura a pila per implementare un meccanismo chiave in grado di supportare l’esecuzione dei programmi. Le strutture di dati hanno applicazioni molto importanti nell’ambito dell’informatica. Esamineremo pile, code, liste, alberi e altre strutture di dati nel Capitolo 12.

Passo 3: square restituisce il suo risultato a main

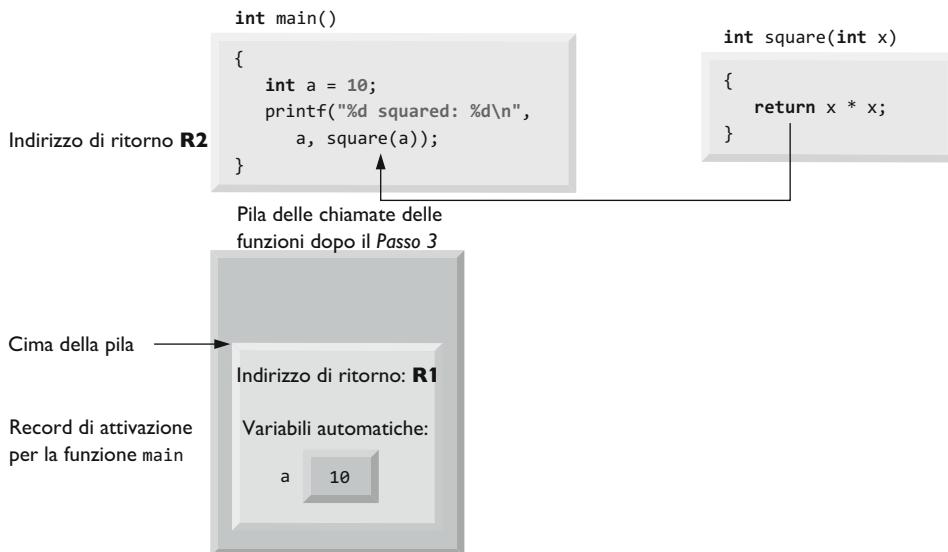


Figura 5.9 Pila delle chiamate delle funzioni dopo il ritorno della funzione square a main.

5.8 File di intestazione

Ogni libreria standard ha un file di intestazione corrispondente, contenente i prototipi per tutte le funzioni in quella libreria e le definizioni dei vari *tipi di dati* e delle costanti necessarie a quelle funzioni. La Figura 5.10 elenca in ordine alfabetico alcuni file di intestazione della Libreria Standard che si possono includere nei programmi. Il C standard include ulteriori file di intestazione. Il termine “macro”, usato diverse volte nella Figura 5.10, sarà esaminato dettagliatamente nel Capitolo 13.

Potete creare file di intestazione personalizzati. I file di intestazione definiti dal programmatore devono utilizzare anche l'estensione del nome di file .h. Un file di intestazione definito dal programmatore può essere incluso usando la direttiva per il preprocessore #include. Ad esempio, se il prototipo per la nostra funzione square fosse contenuto nel file di intestazione square.h, includeremmo questo file di intestazione nel nostro programma, usando la seguente direttiva in cima al programma stesso:

```
#include "square.h"
```

Il Paragrafo 13.2 fornisce ulteriori informazioni sull'inclusione di file di intestazione, come il motivo per cui le intestazioni definite dal programmatore sono racchiuse tra virgolette ("") anziché tra parentesi angolari (<>).

Intestazione	Illustrazione
<assert.h>	Contiene informazioni per aggiungere istruzioni di diagnostica che agevolano il debugging (ricerca di errori e correzione) dei programmi.
<ctype.h>	Contiene prototipi di funzione per le funzioni che verificano certe proprietà dei caratteri e per le funzioni che si possono usare per convertire lettere minuscole in lettere maiuscole e viceversa.
<errno.h>	Definisce le macro che sono utili per segnalare condizioni di errore.
<float.h>	Contiene i limiti per i valori in virgola mobile del sistema.
<limits.h>	Contiene i limiti per i valori interi del sistema.
<locale.h>	Contiene i prototipi di funzione e altre informazioni che consentono di modificare il programma per l'ambiente locale nel quale viene eseguito. La nozione di ambiente locale consente a un sistema di elaborazione di trattare convenzioni diverse per esprimere dati come date, ore, quantità monetarie e grandi numeri dovunque nel mondo.
<math.h>	Contiene i prototipi di funzione per le funzioni della libreria math.
<setjmp.h>	Contiene i prototipi di funzione per le funzioni che permettono di non rispettare la normale sequenza di chiamata e ritorno di funzioni.
<signal.h>	Contiene i prototipi di funzione e le macro per gestire varie situazioni che possono insorgere durante l'esecuzione di un programma.
<stdarg.h>	Definisce le macro per trattare liste di argomenti per una funzione, il cui numero e i cui tipi non sono noti a priori.
<stddef.h>	Contiene le definizioni di tipo comunemente usate dal C per effettuare calcoli.
<stdio.h>	Contiene i prototipi di funzione per le funzioni della Libreria Standard di input/output, nonché le informazioni usate da queste.
<stdlib.h>	Contiene i prototipi di funzione per convertire numeri in testo e testo in numeri, per allocare memoria, per trattare numeri casuali e per altre funzioni di utilità.
<string.h>	Contiene i prototipi di funzione per le funzioni di elaborazione di stringhe.
<time.h>	Contiene i prototipi di funzione e i tipi per manipolare il tempo e le date.

Figura 5.10 Alcuni dei file di intestazione della Libreria Standard.

5.9 Passare gli argomenti per valore e per riferimento

In molti linguaggi di programmazione ci sono due modi per passare gli argomenti: **il passaggio per valore** e **il passaggio per riferimento**. Quando gli argomenti sono *passati per valore*, viene fatta una *copia* del valore dell'argomento, che viene passata alla funzione chiamata. Le modifiche alla copia *non* incidono sul valore della variabile originaria nella funzione chiamante. Quando un argomento è *passato per riferimento*, la funzione chiamante permette alla funzione chiamata di *modificare* il valore della variabile originaria.

Il passaggio per valore va usato ogni volta che la funzione chiamata non ha necessità di modificare il valore della variabile originaria della funzione chiamante. Questo evita **effetti secondari** accidentali (modificazioni delle variabili) che sono di grande impedimento allo sviluppo di sistemi

software corretti e affidabili. Il passaggio per riferimento va usato solo con funzioni chiamate *fidate* che necessitano effettivamente di modificare le variabili originarie.

Nel C tutti gli argomenti sono passati per valore. Come vedremo nel Capitolo 7, è possibile ottenere il passaggio per riferimento utilizzando l'*operatore di indirizzamento* e l'*operatore di indirezione*. Nel Capitolo 6 vedremo che gli argomenti di tipo array sono automaticamente passati per riferimento per ragioni di prestazioni. Vedremo nel Capitolo 7 che ciò non è una contraddizione. Concentriamoci per ora sul passaggio per valore.

5.10 Generazione di numeri casuali

Adesso ci concediamo un breve e, speriamo, piacevole diversivo con la *simulazione* e l'*esecuzione di un gioco*. In questo e nel prossimo paragrafo svilupperemo un programma per giochi ben strutturato che include molteplici funzioni. Il programma usa funzioni e alcune delle istruzioni di controllo che abbiamo studiato. L'*elemento di casualità* può essere introdotto nelle applicazioni dei computer usando la funzione `rand` della Libreria Standard del C dal file di intestazione `<stdlib.h>`.

Ottenere un valore intero casuale

Considerate la seguente istruzione:

```
i = rand();
```

La funzione `rand` genera un numero intero tra 0 e `RAND_MAX` (una costante simbolica definita nel file di intestazione `<stdlib.h>`). Il C standard stabilisce che il valore di `RAND_MAX` deve essere almeno pari a 32767, che è il valore massimo per un intero di due byte (cioè 16-bit). I programmi in questo paragrafo sono stati testati sul Visual C++ di Microsoft con un valore massimo `RAND_MAX` di 32767 e su `gcc` di GNU e LLVM di Xcode con un valore massimo `RAND_MAX` di 2147483647. Se `rand` produce veramente interi *a caso*, ogni numero tra 0 e `RAND_MAX` ha un'uguale probabilità di essere scelto ogni volta che `rand` viene chiamata.

L'intervallo di valori prodotto direttamente da `rand` è spesso diverso da quello richiesto in una specifica applicazione. Ad esempio, un programma che simula il lancio di una moneta può richiedere soltanto 0 per “testa” e 1 per “croce”. Un programma per il lancio di dadi che simula un dado di sei facce richiede numeri interi casuali da 1 a 6.

Lanciare un dado di sei facce

Per illustrare `rand`, sviluppiamo un programma (Figura 5.11) che simula 20 lanci di un dado di sei facce e stampa il valore ottenuto per ogni lancio.

```
1 // Fig. 5.11: fig05_11.c
2 // Interi casuali con spostamento e variazione di scala.
3 #include <stdio.h>
4 #include <stdlib.h>
5
6 int main(void)
7 {
8     // ripeti 20 volte
9     for (unsigned int i = 1; i <= 20; ++i) {
10
11         // scegli un numero casuale da 1 a 6 e stampalo
12         printf("%10d", 1 + (rand() % 6));
13 }
```

```

13
14     // se il contatore e' divisibile per 5, inizia una nuova riga
15     if (i % 5 == 0) {
16         puts("");
17     }
18 }
19 }
```

6	6	5	5	6
5	1	1	5	3
6	6	2	4	2
6	2	3	4	1

Figura 5.11 Interi casuali con spostamento e variazione di scala, generati da `1 + rand() % 6.`

Il prototipo di funzione per la funzione `rand` si trova in `<stdlib.h>`. Usiamo l'operatore di resto (%) congiuntamente a `rand` come segue

```
rand() % 6
```

per generare interi nell'intervallo da 0 a 5. Questa operazione è chiamata **variazione di scala**. Il numero 6 si dice **fattore di scala**. Quindi effettuiamo uno **spostamento** dell'intervallo dei numeri generati aggiungendo 1 al nostro precedente risultato. L'output conferma che i risultati stanno nell'intervallo da 1 a 6 (gli effettivi valori casuali scelti possono variare in base al compilatore).

Lancio di un dado a sei facce 60.000.000 di volte

Per verificare che questi numeri ricorrono approssimativamente con *uguale probabilità*, simuliamo 60.000.000 di lanci di un dado con il programma della Figura 5.12. Ogni intero da 1 a 6 deve comparire approssimativamente 10.000.000 di volte.

```

1 // Fig. 5.12: fig05_12.c
2 // Lancio di un dado a sei facce 60.000.000 di volte.
3 #include <stdio.h>
4 #include <stdlib.h>
5
6 int main(void)
7 {
8     unsigned int frequency1 = 0; // contatore per il valore 1
9     unsigned int frequency2 = 0; // contatore per il valore 2
10    unsigned int frequency3 = 0; // contatore per il valore 3
11    unsigned int frequency4 = 0; // contatore per il valore 4
12    unsigned int frequency5 = 0; // contatore per il valore 5
13    unsigned int frequency6 = 0; // contatore per il valore 6
14
15    // ripeti 60.000.000 di volte e riepiloga i risultati
16    for (unsigned int roll = 1; roll <= 60000000; ++roll) {
17        int face = 1 + rand() % 6; // numero casuale da 1 a 6
18
19        // determina il valore di face e incrementa il contatore appropriato
20        switch (face) {
21
22            case 1: // valore 1
```

```

23         ++frequency1;
24         break;
25
26     case 2: // valore 2
27         ++frequency2;
28         break;
29
30     case 3: // valore 3
31         ++frequency3;
32         break;
33
34     case 4: // valore 4
35         ++frequency4;
36         break;
37
38     case 5: // valore 5
39         ++frequency5;
40         break;
41
42     case 6: // valore 6
43         ++frequency6;
44         break; // opzionale
45     }
46 }
47
48 // stampa i risultati in formato tabellare
49 printf("%s%13s\n", "Face", "Frequency");
50 printf("    1%13u\n", frequency1);
51 printf("    2%13u\n", frequency2);
52 printf("    3%13u\n", frequency3);
53 printf("    4%13u\n", frequency4);
54 printf("    5%13u\n", frequency5);
55 printf("    6%13u\n", frequency6);
56 }
```

Face	Frequency
1	9999294
2	10002929
3	9995360
4	10000409
5	10005206
6	9996802

Figura 5.12 Lancio di un dado a sei facce 60.000.000 di volte.

Come mostra l'output del programma, con una variazione di scala e uno spostamento dell'intervallo abbiamo usato la funzione `rand` per simulare realisticamente il lancio di un dado a sei facce. Si noti l'uso dello specificatore di conversione `%s` per stampare le stringhe di caratteri "Face" e "Frequency" come intestazioni delle colonne (riga 49). Dopo aver studiato gli array nel Capitolo 6, mostreremo come sostituire elegantemente questa istruzione `switch` di 26 righe con un'istruzione di una singola riga.

Randomizzazione del generatore di numeri casuali

Una nuova esecuzione del programma della Figura 5.11 produce

6	6	5	5	6
5	1	1	5	3
6	6	2	4	2
6	2	3	4	1

Si noti che è stata stampata *esattamente la stessa sequenza di valori*. Come possono questi numeri essere *casuali*? Per ironia della sorte, questa *ripetibilità* è una caratteristica importante della funzione `rand`. Quando si effettua il *debugging* (letteralmente “ricerca di errori e correzione”) di un programma, questa ripetibilità è essenziale per provare che le correzioni di un programma operino correttamente.

La funzione `rand` genera in realtà **numeri pseudocasuali**. Chiamare ripetutamente `rand` produce una sequenza di numeri che *appaiono* casuali. Tuttavia, la sequenza ripete se stessa ogni volta che viene eseguito il programma. Una volta che si è effettuato il debugging completo del programma, è possibile far sì che esso produca una sequenza *differente* di numeri casuali per ogni esecuzione. Tale operazione è chiamata **randomizzazione** ed è realizzata con la funzione `srand` della Libreria Standard. La funzione `srand` riceve un argomento intero `unsigned` e fornisce un **seme** alla funzione `rand` per generare una sequenza diversa di numeri casuali per ogni esecuzione del programma.

Illustriamo la funzione `srand` nella Figura 5.13. Lo specificatore di conversione `%u` è usato per leggere un valore `unsigned int` con `scanf`. Il prototipo di funzione per `srand` si trova in `<stdlib.h>`.

```

1 // Fig. 5.13: fig05_13.c
2 // Randomizzare il programma del lancio del dado.
3 #include <stdlib.h>
4 #include <stdio.h>
5
6 int main(void)
7 {
8     unsigned int seed; // seme per il generatore di numeri casuali
9
10    printf("%s", "Enter seed: ");
11    scanf("%u", &seed); // si noti %u per un unsigned int
12
13    srand(seed); // fornisci il seme al generatore di numeri casuali
14
15    // ripeti 10 volte
16    for (unsigned int i = 1; i <= 10; ++i) {
17
18        // scegli un numero casuale da 1 a 6 e stampalo
19        printf("%10d", 1 + (rand() % 6));
20
21        // se il contatore e' divisibile per 5, inizia una nuova riga
22        if (i % 5 == 0) {
23            puts("");
24        }
25    }
26 }
```

```
Enter seed: 67
```

6	1	4	6	2
1	6	1	6	4

```
Enter seed: 867
```

2	4	6	1	6
1	1	3	6	2

```
Enter seed: 67
```

6	1	4	6	2
1	6	1	6	4

Figura 5.13 Randomizzare il programma del lancio del dado.

Eseguiamo il programma diverse volte e osserviamo i risultati. Notate che ogni volta che il programma viene eseguito si ottiene una sequenza *differente* di numeri casuali, a condizione che sia fornito un seme *differente*. I primi e gli ultimi output utilizzano lo stesso valore del seme, quindi mostrano gli stessi risultati.

Per randomizzare *senza* inserire ogni volta un seme, usate l'istruzione

```
srand(time(NULL));
```

Questo fa sì che il computer legga il suo orologio per ottenere automaticamente il valore per il seme. La funzione `time` restituisce il numero dei secondi che sono trascorsi dalla mezzanotte dell'1 Gennaio 1970. Questo valore è convertito in un intero senza segno e usato come seme per il generatore di numeri casuali. Il prototipo di funzione per `time` si trova in `<time.h>`. Diremo di più su `NULL` nel Capitolo 7.

Generalizzazione della variazione di scala e dello spostamento dell'intervallo per i numeri casuali

I valori generati direttamente da `rand` sono sempre nell'intervallo

```
0 ≤ rand() ≤ RAND_MAX
```

Come sapete, l'istruzione seguente simula il lancio di un dado a sei facce:

```
face = 1 + rand() % 6;
```

Questa istruzione assegna sempre un valore intero (a caso) alla variabile `face` nell'intervallo $1 \leq \text{face} \leq 6$. L'*ampiezza* di questo intervallo (cioè il numero di interi consecutivi nell'intervallo) è 6 e il *numero iniziale* dell'intervallo è 1. Riferendoci all'istruzione precedente, vediamo che l'*ampiezza* è determinata dal numero usato per scalare `rand` con l'*operatore di resto* (cioè 6) e il *numero iniziale* dell'intervallo è uguale al numero che è aggiunto a `rand % 6` (cioè 1). Possiamo generalizzare questo risultato come segue:

```
n = a + rand() % b;
```

dove `a` è il **valore di spostamento** (che è uguale al *primo* numero nell'intervallo desiderato di interi consecutivi) e `b` è il **fattore di scala** (che è uguale all'*ampiezza* dell'intervallo desiderato di interi consecutivi). Negli esercizi vedremo che è possibile scegliere a caso interi da insiemi di valori che non sono intervalli di interi consecutivi.

5.11 Esempio di un gioco d'azzardo: introduzione di enum

Uno dei più popolari giochi d'azzardo è un gioco di dadi noto come “craps”, che si gioca nei casinò e nei vicoli di tutto il mondo. Le regole del gioco sono semplici:

Un giocatore lancia due dadi. Ogni dado ha sei facce. Queste facce contengono 1, 2, 3, 4, 5 e 6 pallini. Quando i dadi si fermano, si calcola la somma dei pallini sulle due facce superiori. Se al primo lancio la somma è 7 o 11, il giocatore vince. Se al primo lancio la somma è 2, 3 o 12 (chiamata “craps”), il giocatore perde (cioè vince il banco). Se al primo lancio la somma è 4, 5, 6, 8, 9 o 10, quella somma diventa il “punteggio” del giocatore. Per vincere si devono continuare a lanciare i dadi finché si “fa il proprio punteggio”. Il giocatore perde se ottiene come somma 7 prima di fare il proprio punteggio.

La Figura 5.14 simula il gioco del craps e la Figura 5.15 mostra diversi esempi di esecuzione.

```
1 // Fig. 5.14: fig05_14.c
2 // Simulazione del gioco del craps.
3 #include <stdio.h>
4 #include <stdlib.h>
5 #include <time.h> // contiene il prototipo per la funzione time
6
7 // le costanti di enumerazione rappresentano lo stato del gioco
8 enum Status { CONTINUE, WON, LOST };
9
10 int rollDice(void); // prototipo di funzione
11
12 int main(void)
13 {
14     // randomizza il generatore di numeri casuali
15     srand(time(NULL));
16
17     int myPoint; // il giocatore deve fare questo punteggio per vincere
18     enum Status gameStatus; // puo' contenere CONTINUE, WON o LOST
19     int sum; = rollDice(); // primo lancio dei dadi
20
21     // determina lo stato del gioco in base alla somma dei dadi
22     switch(sum) {
23
24         // si vince al primo lancio
25         case 7: // si vince con 7
26         case 11: // si vince con 11
27             gameStatus = WON;
28             break;
29
30         // si perde al primo lancio
31         case 2: // si perde con 2
32         case 3: // si perde con 3
33         case 12: // si perde con 12
34             gameStatus = LOST;
```

```

35         break;
36
37     // ricorda il punteggio
38     default:
39         gameStatus = CONTINUE; // il giocatore continua a lanciare
40         myPoint = sum; // ricorda il punteggio
41         printf("Point is %d\n", myPoint);
42         break; // opzionale
43     }
44
45 // finche' il gioco non si conclude
46 while (CONTINUE == gameStatus) { // il gioco continua
47     sum = rollDice(); // lancia di nuovo i dadi
48
49     // determina lo stato del gioco
50     if (sum == myPoint) { // si vince facendo il punteggio
51         gameStatus = WON;
52     }
53     else {
54         if (7 == sum) { // si perde lanciando il 7
55             gameStatus = LOST;
56         }
57     }
58 }
59
60 // stampa il messaggio di vittoria o di perdita
61 if (WON == gameStatus) { // il giocatore ha vinto?
62     puts("Player wins");
63 }
64 else { // il giocatore ha perso
65     puts("Player loses");
66 }
67 }
68
69 // lancia i dadi, calcola la somma e stampa i risultati
70 int rollDice(void)
71 {
72     int die1 = 1 + (rand() % 6); // valore a caso per il primo dado
73     int die2 = 1 + (rand() % 6); // valore a caso per il secondo dado
74
75     // stampa i risultati di questo lancio
76     printf("Player rolled %d + %d = %d\n", die1, die2, die1 + die2);
77     return die1 + die2; // restituisci la somma dei dadi
78 }
```

Figura 5.14 Simulazione del gioco del craps.*Il giocatore vince al primo lancio*

Player rolled 5 + 6 = 11
Player wins

Il giocatore vince a un lancio successivo

```
Player rolled 4 + 1 = 5
Point is 5
Player rolled 6 + 2 = 8
Player rolled 2 + 1 = 3
Player rolled 3 + 2 = 5
Player wins
```

Il giocatore perde al primo lancio

```
Player rolled 1 + 1 = 2
Player loses
```

Il giocatore perde a un lancio successivo

```
Player rolled 6 + 4 = 10
Point is 10
Player rolled 3 + 4 = 7
Player loses
```

Figura 5.15 Esempi di esecuzione del programma per il gioco del craps.

Nelle regole del gioco notate che il giocatore deve lanciare due dadi al primo lancio, e deve fare così in seguito in tutti i lanci successivi. Definiamo una funzione `rollDice` per simulare il lancio dei dadi e calcolare e stampare la loro somma. La funzione `rollDice` è definita *una sola volta*, ma è chiamata in *due* punti diversi nel programma (righe 19 e 47). È interessante notare che `rollDice` non riceve alcun argomento, così abbiamo inserito `void` nella lista dei parametri (riga 70). La funzione `rollDice` restituisce la somma dei due dadi, così nella sua intestazione e nel suo prototipo di funzione è indicato il tipo di ritorno `int`.

Enumerazioni

Il gioco è ragionevolmente articolato. Il giocatore può vincere o perdere al primo lancio, oppure vincere o perdere a un qualunque lancio successivo. La variabile `gameStatus` di un nuovo tipo – `enum Status` – memorizza lo stato corrente. La riga 8 crea un tipo definito dal programmatore, chiamato **enumerazione**. Un'enumerazione, introdotta dalla parola chiave `enum`, è un insieme di costanti intere rappresentate da identificatori. Le **costanti di enumerazione** aiutano a rendere i programmi più leggibili e più facili da mantenere. I valori in un `enum` iniziano con 0 e sono incrementati di 1. Nella riga 8 la costante `CONTINUE` ha il valore 0, `WON` ha il valore 1 e `LOST` ha il valore 2. È anche possibile assegnare un valore intero a ciascun identificatore in un `enum` (vedi Capitolo 10). Gli *identificatori* in un'enumerazione devono essere *unici*, ma i *valori* possono essere *duplicati*.



Errore comune di programmazione 5.7

Assegnare un valore a una costante di enumerazione dopo che è stata definita è un errore di sintassi.



Buona pratica di programmazione 5.6

Usate solo lettere maiuscole nei nomi delle costanti di enumerazione per far sì che queste costanti risaltino in un programma e per indicare che non sono delle variabili.

Quando si vince nel gioco, o al primo lancio o a un lancio successivo, `gameStatus` assume il valore `WON`. Quando si perde, o al primo lancio o a un lancio successivo, `gameStatus` assume il valore `LOST`. Diversamente, `gameStatus` assume il valore `CONTINUE` e il gioco continua.

Fine del gioco al primo lancio

Dopo il primo lancio, se il gioco è finito, l’istruzione `while` (righe 46–58) viene saltata perché `gameStatus` non ha il valore `CONTINUE`. Il programma procede con l’istruzione `if...else` alle righe 61–66, che stampa “`Player wins`” se `gameStatus` è `WON`, altrimenti stampa “`Player loses`”.

Fine del gioco a un lancio successivo

Dopo il primo lancio, se il gioco *non* è finito, il valore di `sum` viene salvato in `myPoint`. L’esecuzione procede con l’istruzione `while` perché `gameStatus` ha il valore `CONTINUE`. A ogni iterazione del `while`, `rollDice` è invocata per produrre un nuovo valore di `sum`. Se `sum` coincide con `myPoint`, `gameStatus` assume il valore `WON` per indicare che il giocatore ha vinto, il test del `while` fallisce, l’istruzione `if...else` stampa “`Player wins`” e l’esecuzione termina. Se `sum` è uguale a 7 (riga 54), `gameStatus` assume il valore `LOST` per indicare che il giocatore ha perso, il test del `while` fallisce, l’istruzione `if...else` stampa “`Player loses`” e l’esecuzione termina.

Architettura di controllo

Notate l’interessante architettura di controllo del programma. Abbiamo usato due funzioni – `main` e `rollDice` – e le istruzioni `switch`, `while`, `if...else` annidati e `if` annidati. Negli esercizi analizzeremo varie caratteristiche interessanti del gioco del craps.

5.12 Classi di memoria

Nei Capitoli 2–4 abbiamo usato identificatori per i nomi delle variabili. Attributi delle variabili sono *nome*, *tipo*, *dimensioni* e *valore*. In questo capitolo usiamo gli identificatori anche come nomi per le funzioni definite dall’utente. In realtà, ogni identificatore in un programma ha altri attributi, quali la classe di memoria, la permanenza in memoria, il campo di azione e il collegamento.

Il C fornisce gli specificatori della classe di memoria `auto`, `register`,¹ `extern` e `static`.² La classe di memoria di un identificatore determina la sua permanenza in memoria, il suo campo di azione e il suo collegamento. La permanenza in memoria di un identificatore è il periodo durante il quale l’identificatore *esiste nella memoria*. Alcuni esistono per breve tempo, alcuni sono ripetutamente creati e distrutti e altri esistono per l’intera esecuzione del programma. Il campo di azione (in inglese “scope”) di un identificatore è *dove* l’identificatore può essere menzionato in un programma. Alcuni si possono menzionare per tutto il programma, altri solo da porzioni di esso. Il collegamento di un identificatore determina, per un programma con diversi file sorgente, se l’identificatore è conosciuto *soltanto* nel file sorgente corrente o in *qualunque* file sorgente con le opportune dichiarazioni. Questo paragrafo esamina le classi di memoria e la permanenza in memoria. Il Paragrafo 5.13 esamina il campo di azione. Il Capitolo 14 esamina il collegamento di un identificatore e la programmazione con più file sorgente.

¹ La parola chiave `register` è arcaica e non va usata.

² Il C11 standard aggiunge lo specificatore della classe di memoria `_Thread_local`, le cui caratteristiche non rientrano nell’ambito di questo libro.

Gli specificatori della classe di memoria si suddividono tra **permanenza in memoria automatica** e **permanenza in memoria statica**. La parola chiave **auto** è usata per dichiarare le variabili con permanenza in memoria automatica. Le variabili con permanenza in memoria automatica sono create quando il controllo del programma entra nel blocco nel quale sono definite; esse esistono finché il blocco è attivo e sono distrutte quando il controllo del programma esce dal blocco.

Variabili locali

Solo le variabili possono avere permanenza in memoria automatica. Le variabili locali di una funzione (quelle dichiarate nella lista dei parametri o nel corpo della funzione) hanno normalmente permanenza in memoria automatica. La parola chiave **auto** dichiara esplicitamente le variabili con permanenza in memoria automatica. Per impostazione predefinita, le variabili locali hanno permanenza in memoria automatica, così la parola chiave **auto** si usa raramente. Per il resto del testo chiameremo le variabili con permanenza in memoria automatica semplicemente **variabili automatiche**.



Prestazioni 5.1

La tecnica di memorizzazione automatica è un mezzo per risparmiare memoria, poiché le variabili automatiche esistono solo quando ce n'è necessità. Esse sono create quando si entra in una funzione e distrutte quando si esce da essa.

Classe di memoria statica

Le parole chiave **extern** e **static** si usano nelle dichiarazioni degli identificatori per le variabili e le funzioni con permanenza in *memoria statica*. Gli identificatori con permanenza in memoria statica esistono dal momento in cui il programma inizia l'esecuzione fino a che il programma termina. Per le variabili **static** la memoria è allocata e inizializzata *soltanto una volta, prima che il programma inizi l'esecuzione*. Per le funzioni, il nome della funzione esiste quando il programma inizia l'esecuzione. Tuttavia, anche se le variabili e i nomi di funzione esistono dall'avvio dell'esecuzione del programma, ciò *non* significa che a questi identificatori si possa accedere per tutta la durata del programma. La permanenza in memoria e il campo d'azione (*dove* si può usare un nome) sono aspetti separati, come vedremo nel Paragrafo 5.13.

Vi sono diversi tipi di identificatori con permanenza in memoria statica: gli *identificatori esterni* (come le variabili globali e i nomi di funzione) e le variabili locali dichiarate con lo specificatore della classe di memoria **static**. Le variabili globali e i nomi di funzione sono della classe di memoria **extern** per impostazione predefinita. Le variabili globali sono create ponendo le dichiarazioni di variabile *all'esterno* della definizione di qualsiasi funzione; esse mantengono i loro valori per tutta l'esecuzione del programma. Le variabili globali e le funzioni possono essere menzionate da una qualunque funzione definita in seguito alle loro dichiarazioni o definizioni nello stesso file. Questo giustifica l'uso di prototipi di funzione. Quando includiamo **stdio.h** in un programma che chiama **printf**, il prototipo di funzione è posto all'inizio del nostro file, per rendere noto il nome **printf** al resto del file.



Osservazione di ingegneria del software 5.10

Definire una variabile globale invece che locale permette che si verifichino effetti secondari non voluti quando una funzione che non ha necessità di accedere alla variabile la modifica accidentalmente o intenzionalmente. In generale, le variabili globali vanno evitate, tranne in certe situazioni con critici requisiti di prestazioni (vedi Capitolo 14).



Osservazione di ingegneria del software 5.11

Le variabili usate solo in una data funzione devono essere definite come variabili locali in quella funzione invece che come variabili esterne.

Le variabili locali dichiarate con la parola chiave `static` sono ancora conosciute *solo* nella funzione in cui sono definite, ma, diversamente dalle variabili automatiche, le variabili locali `static` mantengono il loro valore quando si esce dalla funzione. La volta successiva che la funzione è chiamata, una variabile locale `static` contiene il valore che aveva prima che si uscisse dalla funzione la volta precedente. L'istruzione seguente dichiara la variabile locale `count` come `static` e la inizializza a 1.

```
static int count = 1;
```

Se non vengono inizializzate esplicitamente, tutte le variabili numeriche con permanenza in memoria statica sono inizializzate automaticamente a zero.

Le parole chiave `extern` e `static` hanno un significato speciale quando sono esplicitamente applicate a identificatori esterni. Nel Capitolo 14 esamineremo l'uso esplicito di `extern` e `static` con identificatori esterni e con programmi con più file sorgente.

5.13 Regole per il campo d'azione

Il campo d'azione di un identificatore è la porzione del programma in cui l'identificatore può essere menzionato. Ad esempio, quando definiamo una variabile locale in un blocco, essa può essere menzionata *solo* dopo la sua definizione in quel blocco o nei blocchi annidati all'interno di esso. I quattro campi d'azione per gli identificatori sono il campo d'azione esteso alla funzione, il campo d'azione esteso al file, il campo d'azione esteso al blocco e il campo d'azione esteso al prototipo di funzione.

Le etichette (identificatori seguiti da due punti, come `start:`) sono gli *unici* identificatori con il campo d'azione esteso alla funzione. Le etichette possono essere usate *ovunque* nella funzione in cui compaiono, ma non possono essere menzionate al di fuori del corpo della funzione. Le etichette sono usate nelle istruzioni `switch` (come le etichette `case`) e nelle istruzioni `goto` (vedi Capitolo 14). Le etichette sono nascoste nella funzione in cui sono definite. Questo occultamento (chiamato più formalmente **occultamento delle informazioni**, in inglese “information hiding”) è un mezzo per implementare il **principio del minimo privilegio**, un principio fondamentale per una buona ingegneria del software. Nel contesto di un'applicazione, il principio afferma che al codice deve essere garantita *soltanto* la quantità di privilegi e di accessi necessaria per eseguire il suo compito designato, ma non di più.

Un identificatore dichiarato al di fuori di una qualsiasi funzione ha un campo d'azione esteso al file. Un tale identificatore è “conosciuto” (cioè accessibile) in tutte le funzioni dal punto in cui l'identificatore è dichiarato fino alla fine del file. Le variabili globali, le definizioni di funzione e i prototipi di funzione posti al di fuori di una funzione hanno tutti il campo d'azione esteso al file.

Gli identificatori definiti dentro un blocco hanno il campo d'azione esteso al blocco. Il campo d'azione esteso al blocco termina alla parentesi graffa destra (`}`) che chiude il blocco. Le variabili locali definite all'inizio di una funzione hanno il campo d'azione esteso al blocco, come anche i parametri della funzione, anch'essi considerati variabili locali dalla funzione. *Qualsiasi blocco può contenere definizioni di variabili.* Quando i blocchi sono annidati e un identificatore in un blocco esterno ha lo stesso nome di un identificatore in un blocco interno, l'identificatore nel

blocco esterno è *nascosto* finché il blocco interno non termina. Ciò significa che mentre si esegue nel blocco interno, il blocco interno vede il valore del proprio identificatore locale e non il valore dell'identificatore dal nome identico nel blocco che include lo stesso blocco interno. Le variabili locali dichiarate **static** hanno ancora il campo d'azione esteso al blocco, anche se esistono da prima che il programma si avvii. Pertanto, la permanenza in memoria *non* si ripercuote sul campo d'azione di un identificatore.

Gli unici identificatori con il campo d'azione esteso al prototipo di funzione sono quelli usati nella lista dei parametri del prototipo di funzione. Come precedentemente accennato, i prototipi di funzione *non* richiedono *nomi* nella lista dei parametri: sono necessari solo i tipi. Se si usa un nome nella lista dei parametri del prototipo di funzione, il compilatore *ignora* il nome. Gli identificatori usati in un prototipo di funzione possono essere riutilizzati altrove nel programma senza ambiguità.



Errore comune di programmazione 5.8

Usare accidentalmente lo stesso nome per un identificatore in un blocco interno identico a quello usato per un identificatore in un blocco esterno, quando di fatto volete che l'identificatore nel blocco esterno sia attivo per la durata del blocco interno, è causa di malfunzionamenti.



Prevenzione di errori 5.4

Evitate i nomi di variabili che nascondono nomi in campi d'azione esterni.

La Figura 5.16 illustra alcuni aspetti relativi ai campi d'azione con variabili globali, variabili locali automatiche e variabili locali **static**. Una variabile globale **x** è definita e inizializzata a 1 (riga 9). Questa variabile globale è nascosta in un qualunque blocco (o funzione) in cui è definita una variabile denominata anch'essa **x**. Nella funzione **main** una variabile locale **x** è definita e inizializzata a 5 (riga 13). Questa variabile viene quindi stampata per mostrare che la **x** globale è nascosta in **main**. In seguito, in **main** è definito un nuovo blocco con un'altra variabile locale **x** inizializzata a 7 (riga 18). Questa variabile viene stampata per mostrare che essa nasconde **x** nel blocco esterno di **main**. La variabile **x** con valore 7 viene automaticamente eliminata quando si esce dal blocco, dopodiché la variabile locale **x** nel blocco esterno di **main** viene ristampata per mostrare che non è più nascosta.

```
1 // Fig. 5.16: fig05_16.c
2 // Verifica del campo d'azione delle variabili.
3 #include <stdio.h>
4
5 void useLocal(void); // prototipo di funzione
6 void useStaticLocal(void); // prototipo di funzione
7 void useGlobal(void); // prototipo di funzione
8
9 int x = 1; // variabile globale
10
11 int main(void)
12 {
13     int x = 5; // variabile locale per main
14 }
```

```
15     printf("local x in outer scope of main is %d\n", x);
16
17 { // inizio di un nuovo campo d'azione
18     int x = 7; // variabile locale nel nuovo campo d'azione
19
20     printf("local x in inner scope of main is %d\n", x);
21 } // fine del nuovo campo d'azione
22
23 printf("local x in outer scope of main is %d\n", x);
24
25 useLocal(); // useLocal ha una x locale automatica
26 useStaticLocal(); // useStaticLocal ha una x locale statica
27 useGlobal(); // useGlobal usa una x globale
28 useLocal(); // useLocal reinizializza una x locale automatica
29 useStaticLocal(); // la x locale statica conserva il suo valore
30 useGlobal(); // la x globale conserva pure il suo valore
31
32 printf("\nlocal x in main is %d\n", x);
33 }
34
35 // useLocal reinizializza la variabile locale x durante ogni chiamata
36 void useLocal(void)
37 {
38     int x = 25; // inizializzata ogni volta che useLocal e' chiamata
39
40     printf("\nlocal x in useLocal is %d after entering useLocal\n", x);
41     ++x;
42     printf("local x in useLocal is %d before exiting useLocal\n", x);
43 }
44
45 // useStaticLocal inizializza la variabile statica locale x solo la
46 // prima volta che la funzione e' chiamata; il valore di x e'
47 // conservato tra una chiamata e l'altra a questa funzione
48 void useStaticLocal(void)
49 {
50     // inizializza x solo una volta
51     static int x = 50;
52
53     printf("\nlocal static x is %d on entering useStaticLocal\n", x);
54     ++x;
55     printf("local static x is %d on exiting useStaticLocal\n", x);
56 }
57
58 // useGlobal modifica la variabile globale x in ogni chiamata
59 void useGlobal(void)
60 {
61     printf("\nglobal x is %d on entering useGlobal\n", x);
62     x *= 10;
63     printf("global x is %d on exiting useGlobal\n", x);
64 }
```

```

local x in outer scope of main is 5
local x in inner scope of main is 7
local x in outer scope of main is 5

local x in useLocal is 25 after entering useLocal
local x in useLocal is 26 before exiting useLocal

local static x is 50 on entering useStaticLocal
local static x is 51 on exiting useStaticLocal

global x is 1 on entering useGlobal
global x is 10 on exiting useGlobal

local x in useLocal is 25 after entering useLocal
local x in useLocal is 26 before exiting useLocal

local static x is 51 on entering useStaticLocal
local static x is 52 on exiting useStaticLocal

global x is 10 on entering useGlobal
global x is 100 on exiting useGlobal

local x in main is 5

```

Figura 5.16 Verifica del campo d'azione delle variabili.

Il programma definisce tre funzioni che non ricevono argomenti e non restituiscono niente. La funzione `useLocal` definisce una variabile automatica `x` e la inizializza a 25 (riga 38). Quando `useLocal` è chiamata, la variabile viene stampata, incrementata e stampata di nuovo prima che si esca dalla funzione. Ogni volta che questa funzione è chiamata, la variabile automatica `x` è *reinizializzata* a 25.

La funzione `useStaticLocal` definisce una variabile statica `x` e la inizializza a 50 nella riga 51 (ricordate che la memoria per le variabili `static` è allocata e inizializzata *solo una volta prima che il programma inizi l'esecuzione*). Le variabili locali dichiarate come `static` *mantengono* i loro valori anche quando sono fuori dal campo d'azione. Quando `useStaticLocal` è chiamata, `x` viene stampata, incrementata e ristampata prima dell'uscita dalla funzione. Nella chiamata successiva di questa funzione la variabile locale `static x` conterrà il valore 51 incrementato precedentemente.

La funzione `useGlobal` non definisce alcuna variabile. Pertanto, quando essa si riferisce alla variabile `x`, viene usata la `x` globale (riga 9). Quando `useGlobal` è chiamata, la variabile globale viene stampata, moltiplicata per 10 e ristampata prima dell'uscita dalla funzione. La volta successiva che la funzione `useGlobal` è chiamata, la variabile globale ha ancora il suo valore modificato, 10. Infine, il programma stampa la variabile locale `x` di nuovo in `main` (riga 32) per mostrare che nessuna delle chiamate di funzione ha modificato il valore di `x`, poiché le funzioni si riferiscono tutte a variabili in altri campi d'azione.

5.14 Ricorsione

Per alcuni tipi di problemi è utile avere funzioni che chiamano se stesse. Una **funzione ricorsiva** è una funzione che *chiama se stessa* direttamente, o indirettamente attraverso un'altra funzione. La ricorsione è un argomento complesso, esaminato in profondità nei corsi superiori di informatica. In questo paragrafo e nel prossimo sono presentati alcuni semplici esempi di ricorsione. Questo libro contiene un'ampia trattazione della ricorsione, distribuita nel corso dei Capitoli 5–8, dell'Appendice D e dell'Appendice E (on-line). La Figura 5.21, nel Paragrafo 5.16, riepiloga gli esempi e gli esercizi sulla ricorsione presenti nel libro.

Considereremo dapprima la ricorsione dal punto di vista concettuale, esamineremo poi diversi programmi contenenti le funzioni ricorsive. Gli approcci ricorsivi per la risoluzione di problemi hanno un numero di elementi in comune. Una funzione ricorsiva è chiamata per risolvere un problema. La funzione “sa” in realtà soltanto come risolvere i casi *più semplici*, cioè i cosiddetti **casi di base**. Se la funzione è chiamata con un caso di base, la funzione restituisce semplicemente un risultato. Se la funzione è chiamata con un problema più complesso, solitamente divide il problema in due parti concettuali: una parte che sa come risolvere e una parte che non sa come risolvere direttamente. Per rendere la ricorsione fattibile, quest'ultima parte deve somigliare al problema originario ma essere una versione leggermente più semplice o più piccola. Poiché questo nuovo problema somiglia al problema originario, la funzione lancia (chiama) una nuova copia di se stessa per lavorare sul problema più semplice. Questo passo è detto **chiamata ricorsiva o passo di ricorsione**. Il passo di ricorsione include anche un'istruzione `return`, perché il suo risultato sarà combinato con la porzione del problema che la funzione sa come risolvere per formare un risultato che sarà restituito alla funzione chiamante originaria.

Il passo di ricorsione viene eseguito mentre la chiamata originaria alla funzione si arresta, in attesa del risultato dal passo di ricorsione. Il passo di ricorsione può produrne molte di più di tali chiamate ricorsive, mentre la funzione continua a dividere in due parti concettuali ogni problema per il quale è chiamata. Perché termini la ricorsione, ogni volta che la funzione chiama se stessa con una versione leggermente più semplice del problema originario, questa sequenza di problemi più semplici deve alla fine *convergere al caso di base*. Quando la funzione riconosce il caso di base, restituisce un risultato alla copia precedente della funzione, e da qui segue una sequenza di restituzioni in cui si ripercorre *all'indietro* tutta la sequenza delle chiamate fino a che la chiamata originaria della funzione non restituisce infine il risultato finale alla sua funzione chiamante. Come esempio di questi concetti all'opera, scriviamo un programma ricorsivo per eseguire un comune calcolo matematico.

Calcolo ricorsivo del fattoriale

Il fattoriale di un intero non negativo n , scritto $n!$ (pronunciato “ n fattoriale”), è il prodotto

$$n \cdot (n - 1) \cdot (n - 2) \cdots \cdot 1$$

con $1!$ uguale a 1, e $0!$ definito come 1. Ad esempio, $5!$ è il prodotto $5 * 4 * 3 * 2 * 1$, che è uguale a 120.

Il fattoriale di un intero, `number`, maggiore o uguale a 0 si può calcolare *iterativamente* (non ricorsivamente) usando un'istruzione `for` come segue:

```

factorial = 1;

for (counter = number; counter >= 1; --counter)
    factorial *= counter;

```

Si arriva a una definizione *ricorsiva* della funzione fattoriale osservando la seguente relazione:

$$n! = n \cdot (n - 1)!$$

Ad esempio, $5!$ è chiaramente uguale a $5 * 4!$ come mostrato dalle seguenti espressioni:

$$\begin{aligned} 5! &= 5 \cdot 4 \cdot 3 \cdot 2 \cdot 1 \\ 5! &= 5 \cdot (4 \cdot 3 \cdot 2 \cdot 1) \\ 5! &= 5 \cdot (4!) \end{aligned}$$

Il calcolo di $5!$ procede come mostrato nella Figura 5.17. La Figura 5.17(a) mostra come la successione di chiamate ricorsive procede fino a che $1!$ è calcolato come 1 (cioè il *caso di base*), il che termina la ricorsione. La Figura 5.17(b) mostra il valore restituito da ogni chiamata ricorsiva alla sua funzione chiamante, fino a che è calcolato e restituito il valore finale.

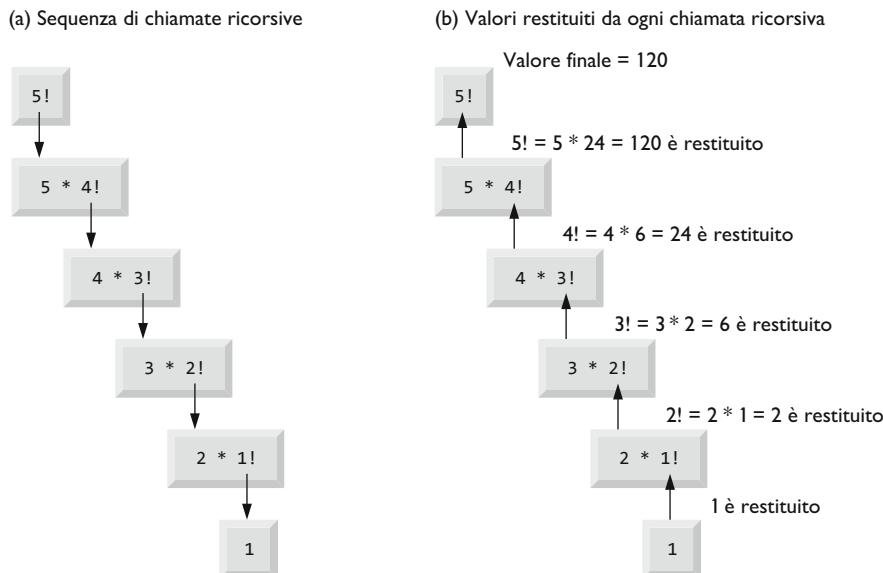


Figura 5.17 Calcolo ricorsivo di $5!$.

La Figura 5.18 usa la ricorsione per calcolare e stampare i fattoriali degli interi da 0 a 10 (la scelta del tipo `unsigned long long int` sarà spiegata fra breve).

```

1 // Fig. 5.18: fig05_18.c
2 // Funzione fattoriale ricorsiva.
3 #include <stdio.h>
4
5 unsigned long long int factorial(unsigned int number);

```

```

6
7 int main(void)
8 {
9     // durante ogni iterazione, calcola
10    // factorial(i) e stampa il risultato
11    for (unsigned int i = 0; i <= 21; ++i) {
12        printf("%u! = %llu\n", i, factorial(i));
13    }
14 }
15
16 // definizione ricorsiva della funzione fattoriale
17 unsigned long long int factorial(unsigned int number)
18 {
19     // caso di base
20     if (number <= 1) {
21         return 1;
22     }
23     else { // passo ricorsivo
24         return (number * factorial(number - 1));
25     }
26 }
```

```

0! = 1
1! = 1
2! = 2
3! = 6
4! = 24
5! = 120
6! = 720
7! = 5040
8! = 40320
9! = 362880
10! = 3628800
11! = 39916800
12! = 479001600
13! = 6227020800
14! = 87178291200
15! = 1307674368000
16! = 20922789888000
17! = 355687428096000
18! = 6402373705728000
19! = 121645100408832000
20! = 2432902008176640000
21! = 14197454024290336768
```

Figura 5.18 Funzione fattoriale ricorsiva.

La funzione ricorsiva `factorial` verifica dapprima se una condizione di terminazione è vera, cioè se `number` è minore o uguale a 1. Se `number` è davvero minore o uguale a 1, `factorial` restituisce 1; non è necessaria alcuna ulteriore ricorsione e il programma termina.

Se `number` è maggiore di 1, l'istruzione

```
return number * factorial(number - 1);
```

esprime il problema come il prodotto di `number` e di una chiamata ricorsiva a `factorial` che calcola il fattoriale di `number - 1`. La chiamata `factorial(number - 1)` è un problema un po' più semplice dell'originario calcolo `factorial(number)`.

La funzione `factorial` (righe 17–26) riceve un `unsigned int` e restituisce un risultato di tipo `unsigned long long int`. Il C standard specifica che una variabile di tipo `unsigned long long int` può assumere un valore almeno tanto grande quanto 18.446.744.073.709.551.615. Come si può vedere nella Figura 5.18, i valori fattoriali diventano grandi velocemente. Abbiamo scelto il tipo di dati `unsigned long long int` in modo che il programma possa calcolare valori fattoriali più grandi. Lo specificatore di conversione `%llu` si usa per stampare valori `unsigned long long int`. Purtroppo, la funzione fattoriale produce valori grandi così rapidamente che perfino `unsigned long long int` non ci permette di stampare molti valori fattoriali prima che sia superato il valore massimo di una variabile `unsigned long long int`.

Anche quando usiamo `unsigned long long int` non riusciamo ancora a calcolare i fattoriali oltre 21! Questo mette in evidenza una debolezza del C (e della maggior parte degli altri linguaggi di programmazione procedurali), nel senso che il linguaggio non può essere facilmente *esteso* per trattare requisiti specifici di varie applicazioni. I linguaggi orientati agli oggetti, come il C++, sono in genere linguaggi *estensibili* che, con il meccanismo delle “classi”, ci permettono la creazione di nuovi tipi di dati, compresi quelli che possono rappresentare interi arbitrariamente grandi se lo vogliamo.



Errore comune di programmazione 5.9

Dimenticare di far restituire un valore a una funzione ricorsiva quando deve restituirne uno.



Errore comune di programmazione 5.10

Omettere il caso di base, o scrivere il passo di ricorsione in modo scorretto così che esso non converga al caso di base, provocherà una ricorsione infinita, facendo esaurire alla fine la memoria. Ciò è analogo al problema di un ciclo infinito in una soluzione iterativa (non ricorsiva).

5.15 Esempio che usa la ricorsione: la serie di Fibonacci

La serie di Fibonacci

```
0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, ...
```

inizia con 0 e 1 e ha la proprietà che ogni successivo numero di Fibonacci è la somma dei due numeri precedenti.

La serie ricorre in natura e, in particolare, descrive una forma a spirale. Il rapporto dei numeri successivi di Fibonacci converge verso un valore costante pari a 1,618.... Anche questo numero ricorre ripetutamente in natura ed è stato chiamato *proporzione aurea* o *sezione aurea*. Gli esseri umani sono inclini a trovare la sezione aurea esteticamente attraente. Gli architetti spesso proget-

tano finestre, camere e costruzioni la cui lunghezza e larghezza stanno nel rapporto della sezione aurea. Le cartoline postali sono spesso disegnate con una proporzione lunghezza/larghezza pari alla sezione aurea.

La serie di Fibonacci si può definire ricorsivamente come segue:

```
fibonacci(0) = 0
fibonacci(1) = 1
fibonacci(n) = fibonacci(n - 1) + fibonacci(n - 2)
```

La Figura 5.19 calcola ricorsivamente l' n^{mo} numero di Fibonacci usando la funzione `fibonacci`. Notate che i numeri di Fibonacci tendono a diventare grandi velocemente. Pertanto, abbiamo scelto il tipo di dati `unsigned int` per il tipo del parametro e il tipo di dati `unsigned long long int` per il tipo di ritorno nella funzione `fibonacci`. Nella Figura 5.19 ogni coppia di linee dell'output mostra un'esecuzione separata del programma.

```
1 // Fig. 5.19: fig05_19.c
2 // Funzione ricorsiva fibonacci
3 #include <stdio.h>
4
5 unsigned long long int fibonacci(unsigned int n); // prototipo di funzione
6
7 int main(void)
8 {
9     unsigned int number; // numero inserito dall'utente
10
11    // ottieni un intero dall'utente
12    printf("%s", "Enter an integer: ");
13    scanf("%u", &number);
14
15    // calcola il valore di fibonacci per il numero inserito dall'utente
16    unsigned long long int result = fibonacci(number);
17
18    // stampa il risultato
19    printf("Fibonacci(%u) = %llu\n", number, result);
20 }
21
22 // Definizione ricorsiva della funzione fibonacci
23 unsigned long long int fibonacci(unsigned int n)
24 {
25     // caso di base
26     if (0 == n || 1 == n) {
27         return n;
28     }
29     else { // passo ricorsivo
30         return fibonacci (n - 1) + fibonacci (n - 2);
31     }
32 }
```

```
Enter an integer: 0
Fibonacci(0) = 0
```

```
Enter an integer: 1
Fibonacci(1) = 1
```

```
Enter an integer: 2
Fibonacci(2) = 1
```

```
Enter an integer: 3
Fibonacci(3) = 2
```

```
Enter an integer: 10
Fibonacci(10) = 55
```

```
Enter an integer: 20
Fibonacci(20) = 6765
```

```
Enter an integer: 30
Fibonacci(30) = 832040
```

```
Enter an integer: 40
Fibonacci(40) = 102334155
```

Figura 5.19 Funzione ricorsiva fibonacci.

La chiamata a `fibonacci` da `main` non è una chiamata ricorsiva (riga 16), ma tutte le chiamate successive a `fibonacci` sono ricorsive (riga 30). Ogni volta che `fibonacci` è chiamata, essa verifica immediatamente il *caso di base*, se `n` è uguale a 0 o a 1. Se questo è vero, viene restituito `n`. È interessante notare che, se `n` è maggiore di 1, il passo di ricorsione genera *due* chiamate ricorsive, ognuna delle quali risolve un problema leggermente più semplice dell'originaria chiamata a `fibonacci`. La Figura 5.20 mostra come la funzione `fibonacci` calcola `fibonacci(3)`.

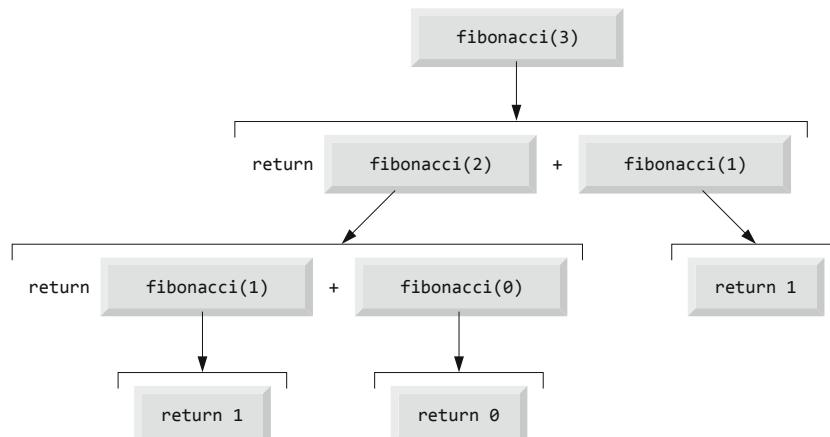


Figura 5.20 Insieme di chiamate ricorsive per `fibonacci(3)`.

Ordine di valutazione degli operandi

Questa figura mette in evidenza alcuni interessanti aspetti riguardanti l'*ordine* in cui i compilatori C valutano gli operandi degli operatori. Questo è un problema diverso dall'ordine in cui gli operatori sono applicati ai loro operandi, ossia l'ordine dettato dalle regole di precedenza e associatività degli operatori. La Figura 5.20 mostra che, mentre viene valutata `fibonacci(3)`, vengono effettuate *due* chiamate ricorsive, cioè `fibonacci(2)` e `fibonacci(1)`. Ma in quale ordine vengono fatte queste chiamate? Potreste semplicemente supporre che gli operandi vengono valutati da sinistra a destra. Per ragioni di ottimizzazione, il C *non* specifica l'ordine in cui vanno valutati gli operandi della maggior parte degli operatori (incluso `+`). Quindi, non dovete presumere nulla riguardo all'ordine in cui vengono eseguite queste chiamate. Le chiamate potrebbero essere eseguite con `fibonacci(2)` per prima e `fibonacci(1)` dopo, oppure potrebbero essere eseguite in ordine inverso, prima `fibonacci(1)` e poi `fibonacci(2)`. In questo e in molti altri programmi il risultato finale è lo stesso. Ma in alcuni programmi il calcolo di un operando può avere *effetti secondari* che potrebbero incidere sul risultato finale dell'espressione.

Il C specifica l'ordine di calcolo degli operandi di *soli quattro* operatori, ossia `&&`, `||`, l'operatore virgola `(,)` e `?:`. I primi tre di questi sono operatori binari, i cui operandi sono calcolati da *sinistra a destra*. [Nota: le virgolette usate per separare gli argomenti nella chiamata di una funzione *non* sono operatori virgola.] L'ultimo operatore è il solo operatore *ternario* del C. Il suo operando più a sinistra viene *sempre* valutato per primo; se l'operando più a sinistra ha un valore diverso da zero (vero), viene successivamente valutato l'operando centrale e l'ultimo operando viene ignorato; se l'operando più a sinistra ha un valore uguale a zero (falso), viene successivamente valutato l'ultimo operando e l'operando centrale viene ignorato.



Errore comune di programmazione 5.11

Scrivere programmi che dipendono dall'ordine di calcolo degli operandi di operatori diversi da `&&`, `||`, `?:` e dall'operatore virgola `(,)` può provocare errori, perché è possibile che i compilatori non calcolino gli operandi nell'ordine che vi aspettate.



Portabilità 5.2

I programmi che dipendono dall'ordine di calcolo degli operandi di operatori diversi da `&&`, `||`, `?:` e l'operatore virgola `(,)` possono avere un funzionamento diverso a seconda del compilatore.

Complessità esponenziale

Un avvertimento è d'obbligo riguardo ai programmi ricorsivi come quello che usiamo qui per generare i numeri di Fibonacci. Ogni livello di ricorsione nella funzione `fibonacci` ha un effetto di *raddoppio* sul numero delle chiamate (il numero delle chiamate ricorsive che saranno eseguite per calcolare l' n^{mo} numero di Fibonacci è dell'ordine di 2^n). Questa situazione sfugge rapidamente di mano. Calcolare solo il 20^{mo} numero di Fibonacci richiede un numero dell'ordine di 2^{20} o di circa un milione di chiamate, calcolare il 30^{mo} numero di Fibonacci richiede un numero dell'ordine di 2^{30} o di circa un miliardo di chiamate, e così via. Gli informatici chiamano questo fenomeno *complessità esponenziale*. Problemi di questa natura rendono umili persino i computer più potenti del mondo! I problemi di complessità in generale, e la complessità esponenziale in particolare, sono generalmente esaminati in dettaglio nei corsi di informatica di livello superiore riguardanti gli algoritmi.

L'esempio mostrato in questo paragrafo usa una soluzione intuitivamente attraente per calcolare i numeri di Fibonacci, ma esistono approcci migliori. L'Esercizio 5.48 vi chiede di

analizzare più in profondità la ricorsione e di proporre approcci alternativi per implementare l'algoritmo ricorsivo di Fibonacci.

5.16 La ricorsione rispetto all'iterazione

Nei paragrafi precedenti abbiamo studiato due funzioni che si possono facilmente implementare o ricorsivamente o iterativamente. In questo paragrafo confrontiamo i due approcci ed esaminiamo perché potreste sceglierne uno rispetto all'altro in una particolare situazione.

- Sia l'iterazione che la ricorsione si basano su una *struttura di controllo*: l'iterazione usa una *struttura di iterazione*; la ricorsione usa una *struttura di selezione*.
- Sia l'iterazione che la ricorsione implicano la *ripetizione*: l'iterazione usa esplicitamente un'*istruzione di iterazione*; la ricorsione attua la ripetizione attraverso *ripetute chiamate di funzione*.
- L'iterazione e la ricorsione richiedono ciascuna un *test di terminazione*: l'iterazione termina quando la *condizione di continuazione del ciclo* fallisce; la ricorsione quando *si incontra un caso di base*.
- L'iterazione con la iterazione controllata da contatore e la ricorsione *procedono* ciascuna *gradualmente verso la terminazione*: l'iterazione continua a modificare un contatore finché questo assume un valore che fa *fallire la condizione di continuazione del ciclo*; la ricorsione continua a produrre versioni più semplici del problema originario finché non *viene raggiunto il caso di base*.
- Sia l'iterazione che la ricorsione possono andare avanti *all'infinito*: si ha un *ciclo infinito* con l'iterazione se il test di continuazione del ciclo non diventa *mai* falso; si ha una *ricorsione infinita* se il passo di ricorsione *non* riduce ogni volta il problema in modo che esso *converga al caso di base*. L'iterazione e la ricorsione infinita solitamente si verificano come risultato di errori nella logica di un programma.

La ricorsione ha molti difetti. Essa invoca *ripetutamente* il meccanismo di chiamata di funzione, con conseguente *aggravio di calcolo* (detto *overhead*). Ciò può essere dispendioso sia in termini di tempo di elaborazione sia in termini di spazio di memoria. Ogni chiamata ricorsiva fa sì che sia creata *un'altra copia* della funzione (in realtà solo le variabili della funzione vengono copiate); questo può *consumare una considerevole quantità di memoria*. L'iterazione è eseguita normalmente entro una funzione, così non si ha l'aggravio di calcolo delle ripetute chiamate di funzione e dell'assegnazione extra di memoria. Allora, perché scegliere la ricorsione?



Osservazione di ingegneria del software 5.12

Qualunque problema che si può risolvere in maniera ricorsiva si può anche risolvere in maniera iterativa (non ricorsivamente). Un approccio ricorsivo si preferisce normalmente a un approccio iterativo quando rispecchia in maniera più naturale il problema e produce un programma più facile da capire e da correggere. Un'altra ragione per scegliere una soluzione ricorsiva sta nel fatto che una soluzione iterativa potrebbe non essere evidente.

La maggior parte dei libri di programmazione introduce la ricorsione molto più avanti di quanto abbiamo fatto qui. Crediamo che la ricorsione sia un argomento abbastanza ricco e complesso da meritare di essere introdotto presto, con la distribuzione degli esempi nel resto del libro. La Figura 5.21 riepiloga gli esempi e gli esercizi di ricorsione presenti nel testo.

Capitolo	Esempi ed esercizi di ricorsione
<i>Capitolo 5</i>	Funzione fattoriale Funzione di Fibonacci Massimo comun divisore Moltiplicare due interi Elevare un intero a una potenza intera Torri di Hanoi <code>main</code> ricorsivo Visualizzare la ricorsione
<i>Capitolo 6</i>	Somma degli elementi di un array Stampare un array Stampare un array all'indietro Stampare una stringa all'indietro Controllare se una stringa è palindroma Valore minimo in un array Ricerca lineare Ricerca binaria Otto regine
<i>Capitolo 7</i>	Attraversamento di un labirinto
<i>Capitolo 8</i>	Stampare all'indietro una stringa in ingresso dalla tastiera
<i>Capitolo 12</i>	Ricerca in una lista collegata Stampare all'indietro una lista collegata Inserimento in un albero binario Attraversamento in preordine di un albero binario Attraversamento in ordine di un albero binario Attraversamento in postordine di un albero binario Stampare alberi
<i>Appendice D</i>	Ordinamento per selezione Quicksort (ordinamento veloce)
<i>Appendice E (on-line)</i>	Funzione di Fibonacci

Figura 5.21 Esempi ed esercizi di ricorsione nel testo.

Concludiamo questo capitolo con alcune osservazioni che facciamo ripetutamente in tutto il libro. Una buona ingegneria del software è importante, come lo sono le alte prestazioni. Purtroppo, questi obiettivi sono spesso in contrasto tra loro. Una buona ingegneria del software è la chiave per rendere più fattibile il compito di sviluppare i sistemi software più grandi e più complessi di cui abbiamo bisogno. Le alte prestazioni sono la chiave per realizzare i sistemi del futuro che implementeranno in hardware sempre maggiori funzionalità informatiche. Come entrano in gioco qui le funzioni?



Prestazioni 5.2

Funzionalizzare i programmi favorisce una buona ingegneria del software, ma ha un prezzo. Un programma pesantemente funzionalizzato – confrontato con un programma monolitico (cioè di un solo modulo) senza funzioni – effettua potenzialmente un gran numero di chiamate di funzioni, e ciò consuma tempo d'esecuzione sul processore di un computer. Benché i programmi monolitici possano avere prestazioni migliori, sono più difficili da scrivere, testare, correggere, mantenere e sviluppare.



Prestazioni 5.3

Le odierni architetture hardware sono ottimizzate per rendere efficienti le chiamate di funzione, i compilatori C aiutano a ottimizzare il codice e gli odierni processori hardware sono incredibilmente veloci. Per la maggior parte delle applicazioni e dei sistemi software che costruirete, concentrarsi su una buona ingegneria del software sarà più importante che programmare per ottenere elevate prestazioni. Tuttavia, in molti sistemi e applicazioni del C, come la programmazione di giochi, i sistemi in tempo reale, i sistemi operativi e i sistemi embedded, le prestazioni sono cruciali; è per questo che nel corso di tutto il libro includiamo alcuni consigli riguardanti le prestazioni.

5.17 Programmazione sicura in C

Numeri casuali sicuri

Nel Paragrafo 5.10 abbiamo introdotto la funzione `rand` per generare numeri pseudocasuali. La Libreria Standard del C non fornisce un generatore sicuro di numeri casuali. Secondo la descrizione della funzione `rand` nel documento del C standard, “Non ci sono garanzie in quanto alla qualità della sequenza casuale prodotta ed è noto che alcune implementazioni producono sequenze con bit meno significativi *incresciosamente* non casuali”. La linea guida del CERT MSC30-C indica che vanno usate le funzioni di generazione di numeri casuali specifiche per l’implementazione per assicurarsi che i numeri casuali prodotti *non* siano *predicibili*. Ciò è estremamente importante, ad esempio, nella crittografia e in altre applicazioni di sicurezza. La linea guida presenta diversi generatori di numeri casuali per specifiche piattaforme che sono considerati sicuri. Ad esempio, Windows di Microsoft fornisce la funzione `CryptGenRandom`, e i sistemi basati su POSIX (come Linux) forniscono una funzione `random` che produce risultati più sicuri. Per maggiori informazioni, fate riferimento alla linea guida MSC30-C al sito <https://www.securecoding.cert.org>. Se state realizzando applicazioni a livello industriale che richiedono numeri casuali, dovete cercare le funzioni raccomandate per la vostra piattaforma.

Riepilogo

Paragrafo 5.1 Introduzione

- Il modo migliore per sviluppare e mantenere un programma di grandi dimensioni è quello di suddividerlo in diverse parti più piccole, ognuna più maneggevole del programma originario.

Paragrafo 5.2 Modularizzazione dei programmi in C

- Una funzione è invocata con una chiamata di funzione. La chiamata di funzione specifica la funzione per nome e fornisce le informazioni (come argomenti) che occorrono alla funzione chiamata per eseguire il suo compito.
- Lo scopo dell’occultamento delle informazioni è quello di fornire alle funzioni soltanto l’accesso alle informazioni di cui hanno bisogno per completare i loro compiti. Questo è un mezzo per implementare il principio del privilegio minimo, uno dei principi più importanti per una buona ingegneria del software.

Paragrafo 5.3 Funzioni della libreria math

- Una funzione viene normalmente invocata in un programma scrivendo nell'ordine il nome della funzione, una parentesi sinistra, l'argomento (o una lista di argomenti separati da virgole) della funzione e una parentesi destra.
- Ogni argomento di una funzione può essere una costante, una variabile o un'espressione.

Paragrafo 5.4 Funzioni

- Una variabile locale è conosciuta solo all'interno della definizione di una funzione. Alle altre funzioni non è permesso conoscere i nomi delle variabili locali di una funzione, né a una funzione è permesso conoscere i dettagli di implementazione di una qualunque altra funzione.

Paragrafo 5.5 Definizioni di funzioni

- Il formato generale per la definizione di una funzione è

```
tipo-del-valore-di-ritorno nome-della-funzione(lista-dei-parametri)
{
    istruzioni
}
```

Il *tipo del valore di ritorno* determina il tipo del valore restituito alla funzione chiamante. Se una funzione non restituisce un valore, il *tipo del valore di ritorno* è dichiarato come `void`. Il nome della funzione è qualsiasi identificatore valido. La *lista dei parametri* è una lista separata da virgole contenente le definizioni delle variabili che saranno passate alla funzione. Se una funzione non riceve alcun valore, la *lista dei parametri* è dichiarata come `void`. Il corpo della funzione è l'insieme delle definizioni e delle istruzioni che costituiscono la funzione.

- Gli argomenti passati a una funzione devono concordare in numero, tipo e ordine con i parametri nella definizione della funzione.
- Quando un programma incontra la chiamata di una funzione, il controllo è trasferito dal punto di invocazione alla funzione chiamata; vengono quindi eseguite le istruzioni della funzione chiamata e infine il controllo ritorna alla funzione chiamante.
- Una funzione chiamata può restituire il controllo a quella chiamante in uno di tre modi. Se la funzione non restituisce un valore, il controllo viene restituito quando si raggiunge la parentesi graffa destra che termina la funzione, oppure eseguendo l'istruzione

```
return;
```

Se la funzione deve restituire un valore, l'istruzione

```
return espressione;
```

restituisce il valore di *espressione*.

Paragrafo 5.6 Prototipi di funzioni: uno sguardo più approfondito

- Un prototipo di funzione dichiara il nome e il tipo di ritorno della funzione e il numero, i tipi e l'ordine dei parametri che la funzione si aspetta di ricevere.
- I prototipi di funzione consentono al compilatore di verificare che le funzioni siano chiamate correttamente.
- Il compilatore ignora i nomi delle variabili menzionati nel prototipo di funzione.
- Gli argomenti in un'espressione di tipo misto sono convertiti allo stesso tipo per mezzo delle normali regole di conversione aritmetica del C standard.

Paragrafo 5.7 Pila delle chiamate delle funzioni e record di attivazione

- Le pile sono note come strutture di dati last-in, first-out (LIFO): l'ultimo elemento inserito nella pila è il primo elemento a essere rimosso da essa.
- Una funzione chiamata deve sapere come tornare alla sua funzione chiamante, così, quando la funzione è chiamata, l'indirizzo di ritorno della funzione chiamante è inserito con un push in cima alla pila di esecuzione del programma. Se si ha una sequenza di chiamate di funzioni, gli indirizzi di ritorno vengono inseriti nell'ordine first-in, first-out nella pila, in modo che l'ultima funzione chiamata è la prima a tornare alla sua funzione chiamante.
- La pila di esecuzione del programma contiene la memoria per le variabili locali usate in ciascuna invocazione di funzione durante l'esecuzione del programma. Questa collezione di dati è nota come record di attivazione per la chiamata della funzione. Quando si effettua una chiamata di una funzione, il record di attivazione per la chiamata di quella funzione è inserito in cima alla pila di esecuzione del programma. Quando la funzione torna alla sua funzione chiamante, il record di attivazione per la chiamata della funzione è rimosso dalla cima della pila e le sue variabili locali non sono più note al programma.
- La quantità di memoria in un computer è finita, così si può usare solo una certa quantità di memoria per memorizzare i record di attivazione nella pila di esecuzione del programma. Se vi sono più chiamate di funzione di quanti record di attivazione possono essere memorizzati nella pila di esecuzione del programma, si verifica un errore noto come overflow della pila. L'applicazione sarà compilata correttamente, ma la sua esecuzione causerà un overflow della pila.

Paragrafo 5.8 File di intestazione

- Ogni libreria standard ha un corrispondente file di intestazione contenente i prototipi di funzione per tutte le funzioni in quella libreria, come pure le definizioni di varie costanti simboliche necessarie a quelle funzioni.
- Potete creare e includere i vostri file di intestazione.

Paragrafo 5.9 Passare gli argomenti per valore e per riferimento

- Quando un argomento è passato per valore, una copia del suo valore viene creata e passata alla funzione chiamata. Le modifiche alla copia nella funzione chiamata non incidono sul valore originario della variabile.
- Tutte le chiamate in C sono chiamate per valore.
- È possibile ottenere la chiamata per riferimento usando gli operatori di indirizzamento e gli operatori di indirezione.

Paragrafo 5.10 Generazione di numeri casuali

- La funzione `rand` genera un numero intero tra 0 e `RAND_MAX`, che è definito dal C standard come un valore intero pari ad almeno 32767.
- I valori prodotti da `rand` possono essere scalati e spostati di intervallo per produrre valori in un intervallo specifico.
- Per randomizzare un programma, usate la funzione della Libreria Standard del C `srand`.
- La funzione `srand` fornisce un seme al generatore di numeri casuali. Una chiamata `srand` viene solitamente inserita in un programma solo dopo che ne è stato effettuato il debugging completo. Durante il debugging è meglio omettere `srand`. Questo assicura la ripetibilità, che è

essenziale per provare che le correzioni a un programma di generazione di numeri casuali operino bene.

- I prototipi di funzione per `rand` e `srand` sono contenuti in `<stdlib.h>`.
- Per randomizzare un programma senza la necessità di inserire ogni volta un seme, usiamo `srand(time(NULL))`.
- L'equazione generale per scalare e spostare di intervallo un numero casuale è

$$n = a + \text{rand}() \% b;$$

dove `a` è il valore di spostamento (cioè il primo numero nell'intervallo di interi consecutivi desiderato) e `b` è il fattore di scala (cioè l'ampiezza dell'intervallo di interi consecutivi desiderato).

Paragrafo 5.11 Esempio di un gioco d'azzardo: introduzione di enum

- Un'enumerazione, introdotta dalla parola chiave `enum`, è un insieme di costanti intere rappresentate da identificatori. I valori in un `enum` partono da `0` e sono incrementati di `1`. È anche possibile assegnare un valore intero a ciascun identificatore in un `enum`. Gli identificatori in un'enumerazione devono essere unici, ma i valori si possono duplicare.

Paragrafo 5.12 Classi di memoria

- Ogni identificatore in un programma ha gli attributi classe di memoria, permanenza in memoria, campo d'azione e collegamento.
- Il C fornisce quattro classi di memoria indicati dagli specificatori della classe di memoria: `auto`, `register`, `extern` e `static`.
- La permanenza in memoria di un identificatore è il periodo in cui quell'identificatore esiste nella memoria.
- Il collegamento di un identificatore determina per un programma con più file sorgente se l'identificatore è conosciuto soltanto nel file sorgente corrente oppure in qualunque file sorgente con le opportune dichiarazioni.
- Le variabili con permanenza in memoria automatica vengono create quando si entra nel blocco in cui sono definite, esistono finché il blocco è attivo e sono distrutte quando il blocco è disattivato. Le variabili locali di una funzione hanno normalmente una permanenza in memoria automatica.
- Le parole chiave `extern` e `static` si usano per dichiarare gli identificatori per le variabili e le funzioni con permanenza in memoria statica.
- Le variabili con permanenza in memoria statica sono allocate e inizializzate una volta soltanto, prima che il programma inizi l'esecuzione.
- Vi sono due tipi di identificatori con permanenza in memoria statica: gli identificatori esterni (come le variabili globali e i nomi delle funzioni) e le variabili locali dichiarate con lo specificatore della classe di memoria `static`.
- Le variabili globali sono create mettendo le definizioni di variabile al di fuori di una qualunque definizione di funzione. Le variabili globali mantengono i loro valori per tutta l'esecuzione del programma.
- Le variabili locali `static` mantengono il loro valore tra le chiamate della funzione nella quale sono definite.
- Se non le inizializzate esplicitamente, tutte le variabili numeriche con permanenza in memoria statica vengono inizializzate a zero.

Paragrafo 5.13 Regole per il campo d'azione

- Il campo d'azione di un identificatore è dove l'identificatore si può menzionare in un programma.
- Un identificatore può avere il campo d'azione esteso alla funzione, al file, al blocco o al prototipo di funzione.
- Le etichette sono gli unici identificatori con campo d'azione esteso alla funzione. Le etichette possono essere usate ovunque nella funzione in cui compaiono, ma non possono essere menzionate al di fuori del corpo della funzione.
- Un identificatore dichiarato al di fuori di una qualunque funzione ha il campo d'azione esteso al file. Un tale identificatore è “conosciuto” in tutte le funzioni dal punto in cui è dichiarato fino alla fine del file.
- Gli identificatori definiti all'interno di un blocco hanno il campo d'azione esteso al blocco, che termina in corrispondenza della parentesi graffa destra (`}`) che chiude il blocco.
- Le variabili locali definite all'inizio di una funzione hanno il campo d'azione esteso al blocco, così come i parametri di funzione, anch'essi considerati dalla funzione variabili locali.
- Un blocco può contenere definizioni di variabili. Quando i blocchi sono annidati e un identificatore in un blocco esterno ha lo stesso nome di un identificatore in un blocco interno, l'identificatore nel blocco esterno è “nascosto” finché il blocco interno non termina.
- Gli unici identificatori con il campo d'azione esteso al prototipo di funzione sono quelli usati nella lista di parametri del prototipo di una funzione. Gli identificatori usati nel prototipo di funzione possono essere riutilizzati senza ambiguità altrove nel programma.

Paragrafo 5.14 Ricorsione

- Una funzione ricorsiva è una funzione che chiama se stessa direttamente o indirettamente.
- Se una funzione ricorsiva è chiamata con un caso di base, restituisce semplicemente un risultato. Se è chiamata per risolvere un problema più complesso, divide il problema in due parti concettuali: una parte che sa come trattare e una versione leggermente più semplice del problema originario. Poiché questo nuovo problema somiglia al problema originario, la funzione lancia una chiamata ricorsiva per operare sul problema più semplice.
- Perché termini la ricorsione, ogni volta che la funzione ricorsiva chiama se stessa con una versione un po' più semplice del problema originario, la sequenza di problemi sempre più semplici deve convergere al caso di base. Quando la funzione riconosce il caso di base, il risultato è restituito alla precedente chiamata della funzione e ciò attiva una sequenza di restituzioni a ritroso, finché la chiamata originaria della funzione restituisce infine il risultato finale.
- Il C standard non specifica l'ordine in cui vanno calcolati gli operandi della maggior parte degli operatori (compreso `+`). Dei molti operatori del C, lo standard specifica l'ordine di calcolo degli operandi dei soli operatori `&&`, `||`, l'operatore virgola `(,)` e `?::`. I primi tre di questi sono operatori binari, i cui due operandi sono calcolati da sinistra a destra. L'ultimo operatore è l'unico operatore ternario del C. Il suo operando più a sinistra è calcolato per primo; se esso ha valore diverso da zero, viene valutato l'operando centrale e l'ultimo operando viene ignorato; se l'operando più a sinistra ha valore uguale a zero, viene valutato il terzo operando e l'operando centrale viene ignorato.

Paragrafo 5.16 La ricorsione rispetto all’iterazione

- Sia la ricorsione che l’iterazione si basano su una struttura di controllo: l’iterazione usa un’istruzione di iterazione; la ricorsione usa un’istruzione di selezione.
- Sia l’iterazione che la ricorsione implicano la ripetizione: l’iterazione usa esplicitamente una struttura di ripetizione; la ricorsione attua la ripetizione attraverso ripetute chiamate di funzione.
- L’iterazione e la ricorsione implicano ciascuna un test di terminazione: l’iterazione termina quando la condizione di continuazione del ciclo fallisce; la ricorsione termina quando si incontra un caso di base.
- L’iterazione e la ricorsione possono andare avanti all’infinito: si ha un ciclo infinito con l’iterazione se il test di continuazione del ciclo non diventa mai falso; si ha una ricorsione infinita se il passo di ricorsione non riduce il problema in modo che esso converga al caso di base.
- La ricorsione invoca ripetutamente il meccanismo di chiamata di funzione e, conseguentemente, introduce l’aggravio di calcolo (overhead) che questo comporta. Ciò può essere dispendioso sia in termini di tempo del processore sia in termini di spazio di memoria.

Esercizi di autovalutazione

5.1 Riempite gli spazi in ognuna delle seguenti frasi:

- a) Per modularizzare i programmi si utilizzano _____.
- b) Una funzione è invocata con una _____.
- c) Una variabile che è conosciuta solo all’interno della funzione in cui è definita è chiamata _____.
- d) L’istruzione _____ in una funzione chiamata si usa per restituire il valore di un’expressione alla funzione chiamante.
- e) La parola chiave _____ si usa nell’intestazione di una funzione per indicare che una funzione non restituisce un valore o che una funzione non contiene parametri.
- f) Il _____ di un identificatore è la porzione di programma in cui si può usare l’identificatore.
- g) I tre modi di restituire il controllo da una funzione chiamata a una chiamante sono _____, _____ e _____.
- h) Un _____ consente al compilatore di controllare il numero, i tipi e l’ordine degli argomenti passati a una funzione.
- i) La funzione _____ si usa per produrre numeri casuali.
- j) La funzione _____ si usa per impostare il seme per i numeri casuali in modo da rendere casuale il programma.
- k) Gli specificatori della classe di memoria sono _____, _____, _____ e _____.
- l) Si assume che le variabili dichiarate in un blocco o nella lista dei parametri di una funzione siano della classe di memoria _____, a meno che non sia specificato diversamente.
- m) Una variabile non-**static** definita al di fuori di un blocco o di una funzione è una variabile _____.
- n) Perché una variabile locale in una funzione mantenga il suo valore tra le chiamate alla funzione deve essere dichiarata con lo specificatore della classe di memoria _____.
- o) Le quattro possibili estensioni del campo d’azione di un identificatore sono _____, _____, _____ e _____.

- p) Una funzione che chiama se stessa direttamente o indirettamente è una funzione _____.
- q) Una funzione ricorsiva ha tipicamente due componenti: una che fornisce una modalità perché la ricorsione termini verificando un caso _____ e una che esprime il problema come una chiamata ricorsiva per un problema leggermente più semplice della chiamata originaria.
- 5.2 Per il seguente programma determinate l'estensione del campo d'azione (alla funzione, al file, al blocco o al prototipo di funzione) di ognuno dei seguenti elementi.
- La variabile `x` in `main`.
 - La variabile `y` in `cube`.
 - La funzione `cube`.
 - La funzione `main`.
 - Il prototipo di funzione per `cube`.
 - L'identificatore `y` nel prototipo di funzione per `cube`.

```
1 #include <stdio.h>
2 int cube(int y);
3
4 int main(void)
5 {
6     for (int x = 1; x <= 10; ++x)
7         printf("%u\n", cube(x));
8 }
9
10 int cube(int y)
11 {
12     return y * y * y;
13 }
```

- 5.3 Scrivete un programma che verifichi se gli esempi delle chiamate a funzioni della libreria math mostrati nella Figura 5.2 producano realmente i risultati indicati.
- 5.4 Scrivete l'intestazione di funzione per ognuna delle seguenti funzioni.
- La funzione `hypotenuse` che riceve due argomenti in virgola mobile in doppia precisione, `side1` e `side2`, e restituisce un risultato in virgola mobile in doppia precisione.
 - La funzione `smallest` che riceve tre interi, `x`, `y`, `z`, e restituisce un intero.
 - La funzione `instructions` che non riceve alcun argomento e non restituisce alcun valore. [Nota: tali funzioni sono comunemente usate per dare delle istruzioni a un utente.]
 - La funzione `intToFloat` che riceve un argomento intero, `number`, e restituisce un risultato in virgola mobile.
- 5.5 Scrivete il prototipo di funzione per ognuna delle seguenti funzioni:
- La funzione descritta nell'Esercizio 5.4 (a).
 - La funzione descritta nell'Esercizio 5.4 (b).
 - La funzione descritta nell'Esercizio 5.4 (c).
 - La funzione descritta nell'Esercizio 5.4 (d).
- 5.6 Scrivete una dichiarazione per la variabile in virgola mobile `lastVal` che deve mantenere il suo valore tra le chiamate alla funzione in cui è definita.

5.7 Trovate l'errore in ognuno dei seguenti segmenti di programma e spiegate come può essere corretto. (Si veda anche l'Esercizio 5.46.)

```
a) int g(void)
{
    printf("%s", Inside function g\n");
    int h(void)
    {
        printf("%s", Inside function h\n");
    }
}
b) int sum(int x, int y)
{
    int result;
}
c) void f(float a);
{
    float a;
    printf("%f", a);
}
d) int sum(int n)
{
    if (0 == n) {
        return 0; //
    }
    else {
        n + sum(n - 1);
    }
}
e) void product(void)
{
    printf("%s", "Enter three integers: ")
    int a, b, c;
    scanf("%d%d%d", &a, &b, &c);
    int result = a * b * c;
    printf("Result is %d", result);
    return result;
}
```

Risposte agli esercizi di autovalutazione

- 5.1 a) funzione. b) chiamata di funzione. c) variabile locale. d) `return`. e) `void`. f) campo d'azione. g) `return`, `return expression` oppure incontrando la parentesi graffa destra che chiude la funzione. h) prototipo di funzione. i) `rand`. j) `srand`. k) `auto`, `register`, `extern`, `static`. l) `auto`. m) esterna, globale. n) `static`. o) la funzione, il file, il blocco, il prototipo di funzione. p) ricorsiva. q) di base.
- 5.2 a) il blocco. b) il blocco. c) il file. d) il file. e) il file. f) il prototipo di funzione.
- 5.3 Si veda sotto. [Nota: sulla maggior parte dei sistemi Linux, quando compilate questo programma dovete usare l'opzione `-lm`.]

```
1 // ex05_03.c
2 // Verifica delle funzioni della libreria math
3 #include <stdio.h>
4 #include <math.h>
5
6 int main(void)
7 {
8     // calcola e stampa la radice quadrata
9     printf("sqrt(%.1f) = %.1f\n", 900.0, sqrt(900.0));
10    printf("sqrt(%.1f) = %.1f\n", 9.0, sqrt(9.0));
11
12    // calcola e stampa la radice cubica
13    printf("cbrt(%.1f) = %.1f\n", 27.0, cbrt(27.0));
14    printf("cbrt(%.1f) = %.1f\n", -8.0, cbrt(-8.0));
15
16    // calcola e stampa la funzione esponenziale (in base e)
17    printf("exp(%.1f) = %f\n", 1.0, exp(1.0));
18    printf("exp(%.1f) = %f\n", 2.0, exp(2.0));
19
20    // calcola e stampa il logaritmo (in base e)
21    printf("log(%f) = %.1f\n", 2.718282, log(2.718282));
22    printf("log(%f) = %.1f\n", 7.389056, log(7.389056));
23
24    // calcola e stampa il logaritmo (in base 10)
25    printf("log10(%.1f) = %.1f\n", 1.0, log10(1.0));
26    printf("log10(%.1f) = %.1f\n", 10.0, log10(10.0));
27    printf("log10(%.1f) = %.1f\n", 100.0, log10(100.0));
28
29    // calcola e stampa il valore assoluto
30    printf("fabs(%.1f) = %.1f\n", 13.5, fabs(13.5));
31    printf("fabs(%.1f) = %.1f\n", 0.0, fabs(0.0));
32    printf("fabs(%.1f) = %.1f\n", -13.5, fabs(-13.5));
33
34    // calcola e stampa ceil(x)
35    printf("ceil(%.1f) = %.1f\n", 9.2, ceil(9.2));
36    printf("ceil(%.1f) = %.1f\n", -9.8, ceil(-9.8));
37
38    // calcola e stampa floor(x)
39    printf("floor(%.1f) = %.1f\n", 9.2, floor(9.2));
40    printf("floor(%.1f) = %.1f\n", -9.8, floor(-9.8));
41
42    // calcola e stampa pow(x, y)
43    printf("pow(%.1f, %.1f) = %.1f\n", 2.0, 7.0, pow(2.0, 7.0));
44    printf("pow(%.1f, %.1f) = %.1f\n", 9.0, 0.5, pow(9.0, 0.5));
45
46    // calcola e stampa fmod(x, y)
47    printf("fmod(%.3f/%.3f) = %.3f\n", 13.657, 2.333,
48        fmod(13.657, 2.333));
49
50    // calcola e stampa sin(x)
```

```

51     printf("sin(%.1f) = %.1f\n", 0.0, sin(0.0));
52
53     // calcola e stampa cos(x)
54     printf("cos(%.1f) = %.1f\n", 0.0, cos(0.0));
55
56     // calcola e stampa tan(x)
57     printf("tan(%.1f) = %.1f\n", 0.0, tan(0.0));
58 }
```

```

sqrt(900.0) = 30.0
sqrt(9.0) = 3.0
cbrt(27.0) = 3.0
cbrt(-8.0) = -2.0
exp(1.0) = 2.718282
exp(2.0) = 7.389056
log(2.718282) = 1.0
log(7.389056) = 2.0
log10(1.0) = 0.0
log10(10.0) = 1.0
log10(100.0) = 2.0
fabs(13.5) = 13.5
fabs(0.0) = 0.0
fabs(-13.5) = 13.5
ceil(9.2) = 10.0
ceil(-9.8) = -9.0
floor(9.2) = 9.0
floor(-9.8) = -10.0
pow(2.0, 7.0) = 128.0
pow(9.0, 0.5) = 3.0
fmod(13.657/2.333) = 1.992
sin(0.0) = 0.0
cos(0.0) = 1.0
tan(0.0) = 0.0
```

- 5.4 a) **double hypotenuse(double side1, double side2)**
 b) **int smallest(int x, int y, int z)**
 c) **void instructions(void)**
 d) **float intToFloat(int number)**
- 5.5 a) **double hypotenuse(double side1, double side2);**
 b) **int smallest(int x, int y, int z);**
 c) **void instructions(void);**
 d) **float intToFloat(int number);**
- 5.6 **static float lastVal;**
- 5.7 a) Errore: la funzione h è definita nella funzione g.
 Correzione: spostate la definizione di h fuori dalla definizione di g.
- b) Errore: il corpo della funzione dovrebbe restituire un intero, ma non lo fa.
 Correzione: sostituite l'istruzione nel corpo della funzione con:
- ```
return x + y;
```

- c) Errore: il punto e virgola dopo la parentesi destra che chiude la lista dei parametri e la ridefinizione del parametro `a` nella definizione di funzione.  
 Correzione: cancellate il punto e virgola dopo la parentesi destra della lista dei parametri e cancellate la dichiarazione `float a;` nel corpo della funzione.
- d) Errore: il risultato di `n + sum(n - 1)` non viene restituito; `sum` restituisce un risultato scorretto.  
 Correzione: riscrivete l'istruzione nella clausola `else` come
- ```
return n + sum(n - 1);
```
- e) Errore: la funzione restituisce un valore, mentre non deve farlo.
 Correzione: eliminate l'istruzione `return`.

Esercizi

- 5.8 Determinate il valore di `x` dopo l'esecuzione di ciascuna delle seguenti istruzioni:
- `x = fabs(7.5);`
 - `x = floor(7.5);`
 - `x = fabs(0.0);`
 - `x = ceil(0.0);`
 - `x = fabs(-6.4);`
 - `x = ceil(-6.4);`
 - `x = ceil(-fabs(-8 + floor(-5.5)));`
- 5.9 (*Costo del parcheggio*) Un garage fa pagare una tariffa minima di \$2,00 per parcheggiare fino a tre ore, più \$0,50 all'ora per ogni ora o *parte di essa* oltre le tre ore. Il costo massimo per un dato periodo di 24 ore è di \$10,00. Supponete che nessuna macchina resti parcheggiata per più di 24 ore. Scrivete un programma che calcoli e stampi i costi del parcheggio per ciascuno dei tre clienti che ieri hanno parcheggiato le loro auto in questo garage. Dovete inserire le ore di parcheggio per ogni cliente. Il vostro programma deve stampare i risultati in un formato tabellare e deve calcolare e stampare il totale degli incassi di ieri. Il programma deve usare la funzione `calculateCharges` per determinare il costo per ogni cliente. Il vostro output deve avere il seguente formato:

Car	Hours	Charge
1	1.5	2.00
2	4.0	2.50
3	24.0	10.00
TOTAL	29.5	14.50

- 5.10 (*Arrotondamento*) Un'applicazione della funzione `floor` è l'arrotondamento di un valore all'intero più vicino. L'istruzione

```
y = floor(x + .5);
```

arrotonda il numero `x` all'intero più vicino e assegna il risultato a `y`. Scrivete un programma che legga diversi numeri e usi l'istruzione precedente per arrotondare ognuno di essi all'intero più vicino. Per ogni numero processato stampate sia il numero originario sia il numero arrotondato.

- 5.11 (*Arrotondamento*) La funzione `floor` può essere usata per arrotondare un numero in riferimento a una specifica posizione decimale. L'istruzione

```
y = floor(x * 10 + .5) / 10;
```

arrotonda x alla posizione dei decimi (la prima posizione alla destra del punto decimale). L’istruzione

```
y = floor( x * 100 + .5 ) / 100;
```

arrotonda x alla posizione dei centesimi (la seconda posizione alla destra del punto decimale). Scrivete un programma che definisca quattro funzioni per arrotondare un numero x in vari modi.

- `roundToInteger(number)` // arrotonda all’intero più vicino
- `roundToTenths(number)` // arrotonda alla posizione dei decimi
- `roundToHundredths(number)` // arrotonda alla posizione dei centesimi
- `roundToThousands(number)` // arrotonda alla posizione delle migliaia

Per ogni valore letto, il vostro programma deve stampare il valore originario, il numero arrotondato all’intero più vicino, il numero arrotondato alla posizione dei decimi, il numero arrotondato alla posizione dei centesimi e il numero arrotondato alla posizione delle migliaia.

5.12 Rispondete a ognuna delle seguenti domande.

- Cosa significa scegliere numeri “a caso”?
- Perché la funzione `rand` è utile per simulare i giochi d’azzardo?
- Perché randomizzereste un programma usando `srand`? In quali circostanze è desiderabile non randomizzare?
- Perché spesso è necessario scalare e/o spostare di intervallo i valori prodotti da `rand`?

5.13 Scrivete istruzioni che assegnino dei valori interi casuali alla variabile n nei seguenti intervalli:

- $1 \leq n \leq 2$
- $1 \leq n \leq 100$
- $0 \leq n \leq 9$
- $1000 \leq n \leq 1112$
- $-1 \leq n \leq 1$
- $-3 \leq n \leq 11$

5.14 Per ognuno dei seguenti insiemi di interi scrivete un’istruzione singola per stampare un numero tratto a caso dall’insieme.

- 2, 4, 6, 8, 10.
- 3, 5, 7, 9, 11.
- 6, 10, 14, 18, 22.

5.15 (Calcolo dell’ipotenusa) Definite una funzione chiamata `hypotenuse` che calcoli la lunghezza dell’ipotenusa di un triangolo rettangolo quando sono dati gli altri due lati. La funzione deve ricevere due argomenti di tipo `double` e restituire l’ipotenusa come un `double`. Testate il vostro programma con i valori dei lati specificati nella Figura 5.22.

Triangolo	Lato1	Lato2
1	3.0	4.0
2	5.0	12.0
3	8.0	15.0

Figura 5.22 Valori di esempio dei lati di un triangolo per l’Esercizio 5.15.

5.16 (Esponenziazione) Scrivete una funzione `integerPower(base, exponent)` che restituisca il valore $\text{base}^{\text{exponent}}$.

Ad esempio, `integerPower(3, 4) = 3 * 3 * 3 * 3`. Supponete che `exponent` sia un intero positivo diverso da zero e che `base` sia un intero. La funzione `integerPower` deve usare `for` come struttura di controllo per il calcolo. Non usate alcuna funzione della libreria `math`.

5.17 (Multipli) Scrivete una funzione `multiple` che determini per una coppia di interi se il secondo intero sia un multiplo del primo. La funzione deve ricevere due argomenti interi e restituire 1 (vero) se il secondo è un multiplo del primo e 0 (falso) nel caso contrario. Usate questa funzione in un programma che riceve in ingresso una serie di coppie di interi.

5.18 (Pari o dispari) Scrivete un programma che riceva in ingresso una serie di interi e li passi uno alla volta alla funzione `even`, che usa l'operatore di resto per determinare se un intero è pari. La funzione deve prendere un argomento intero e restituire 1 se l'intero è pari e 0 nel caso contrario.

5.19 (Quadrato di asterischi) Scrivete una funzione che stampi un quadrato di asterischi pieno il cui lato è specificato nel parametro intero `side`. Ad esempio, se `side` è 4, la funzione stampa:

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

5.20 (Stampare un quadrato di un qualunque carattere) Modificate la funzione realizzata nell'Esercizio 5.19 per formare il quadrato con qualsiasi carattere contenuto nel parametro di tipo carattere `fillCharacter`. Così, se `side` è 5 e `fillCharacter` è "#", questa funzione deve stampare:

```
#####  
#####  
#####  
#####  
#####
```

5.21 (Progetto: disegnare forme e caratteri) Usate tecniche simili a quelle sviluppate negli Esercizi 5.19–5.20 per produrre un programma che disegni una vasta gamma di forme.

5.22 (Separazione di cifre) Scrivete dei segmenti di programma che effettuino le seguenti operazioni:

- Calcolo della parte intera del quoziente quando l'intero `a` è diviso per l'intero `b`.
- Calcolo del resto intero quando l'intero `a` è diviso per l'intero `b`.
- Usate le parti di programma sviluppate in a) e b) per scrivere una funzione che riceva in ingresso un intero tra 1 e 32767 e lo stampi come una sequenza di cifre, con due spazi tra ognuna di esse. Ad esempio, l'intero 4562 deve essere stampato come:

4	5	6	2
---	---	---	---

5.23 (Tempo in secondi) Scrivete una funzione che riceva il tempo espresso come tre argomenti interi (per ore, minuti e secondi) e restituisca il numero dei secondi da quando l'orologio "ha battuto le 12" l'ultima volta. Usate questa funzione per calcolare la quantità di tempo in secondi tra due orari, entrambi contenuti entro un ciclo dell'orologio di 12 ore.

5.24 (Conversioni di temperatura) Implementate le seguenti funzioni intere:

- La funzione `toCelsius` restituisce l'equivalente in gradi Celsius di una temperatura in gradi Fahrenheit.
- La funzione `toFahrenheit` restituisce l'equivalente in gradi Fahrenheit di una temperatura in gradi Celsius.
- Usate queste funzioni per scrivere un programma che stampi diagrammi che mostrino gli equivalenti gradi Fahrenheit di tutte le temperature in gradi Celsius da 0 a 100 gradi e gli equivalenti gradi Celsius di tutte le temperature in gradi Fahrenheit da 32 a 212 gradi. Stampate gli output in un formato tabellare che minimizzi il numero delle righe di output, pur rimanendo ancora leggibile.

5.25 (Trovare il minimo) Scrivete una funzione che restituisca il più piccolo di tre numeri in virgola mobile.

5.26 (Numeri perfetti) Un numero intero è un *numero perfetto* se i suoi fattori, compreso 1 (ma non il numero stesso), hanno come somma il numero stesso. Ad esempio, 6 è un numero perfetto perché $6 = 1 + 2 + 3$. Scrivete una funzione `perfect` che determini se il parametro `number` è un numero perfetto. Usate questa funzione in un programma che determini e stampi tutti i numeri perfetti tra 1 e 1000. Stampate i fattori di ogni numero perfetto per confermare che il numero è effettivamente perfetto. Sfidate la potenza del vostro computer provando numeri molto più grandi di 1000.

5.27 (Numeri primi) Un intero è un numero *primo* se è divisibile solo per 1 e per se stesso. Ad esempio, 2, 3, 5 e 7 sono numeri primi, ma 4, 6, 8 e 9 non lo sono.

- Scrivete una funzione che determini se un numero è primo.
- Usate questa funzione in un programma che determini e stampi tutti i numeri primi tra 1 e 10.000. Quanti di questi 10.000 numeri dovete realmente provare prima di essere sicuri di aver trovato tutti i numeri primi?
- Inizialmente potreste pensare che $n/2$ è il limite superiore dei test per verificare se un numero è primo, ma in realtà dovete solo spingervi sino alla radice quadrata di n . Riscrivete il programma e fatelo eseguire in tutti e due i modi. Valutate il miglioramento delle prestazioni.

5.28 (Inversione di cifre) Scrivete una funzione che riceva un valore intero e restituisca il numero con le sue cifre invertite. Ad esempio, dato il numero 7631, la funzione deve restituire 1367.

5.29 (Massimo comun divisore) Il *massimo comun divisore* (*GCD, Greatest Common Divisor*) di due interi è l'intero più grande che divide in parti uguali ognuno dei due numeri. Scrivete la funzione `gcd` che restituisce il massimo comun divisore di due interi.

5.30 (Valutazione qualitativa dei voti di uno studente) Scrivete una funzione `qualityPoints` che riceva in ingresso la media dei voti di uno studente e restituisca 4 se questa è compresa nell'intervallo 90–100, 3 se è tra 80–89, 2 se è tra 70–79, 1 se è tra 60–69 e 0 se la media è più bassa di 60.

5.31 (Lancio di una moneta) Scrivete un programma che simuli il lancio di una moneta. Per ogni lancio della moneta il programma deve stampare `head` (testa) o `tail` (croce). Fate lanciare al programma la moneta 100 volte e contate il numero di volte in cui compare ogni lato della moneta. Stampate i risultati. Il programma deve chiamare una funzione separata `flip` che non riceve alcun argomento e restituisce 0 per croce e 1 per testa. [Nota: se il programma simula in maniera realistica il lancio della moneta, allora ogni lato della moneta deve comparire approssimativamente la metà delle volte, per un totale di approssimativamente 50 teste e 50 croci.]

5.32 (Indovina il numero) Scrivete un programma in C che realizzi il gioco “indovina il numero” come segue: il vostro programma sceglie il numero da indovinare selezionando a caso un intero nell’intervallo da 1 a 1000. Il programma quindi stampa:

I have a number between 1 and 1000.
 Can you guess my number?
 Please type your first guess.

Il giocatore allora scrive una prima risposta. Il programma risponde con una delle seguenti frasi:

1. Excellent! You guessed the number!
 Would you like to play again (y or n)?
2. Too low. Try again.
3. Too high. Try again.

Se la risposta del giocatore è sbagliata, il vostro programma deve entrare in un ciclo finché il giocatore non indovina finalmente il numero giusto. Deve continuare a dire al giocatore “Too high” o “Too low” per aiutarlo a “convergere” sulla risposta corretta. [Nota: la tecnica di ricerca impiegata in questo problema è chiamata ricerca binaria. Ne diremo di più nel prossimo problema.]

5.33 (Modifiche a indovina il numero) Modificate il programma dell’Esercizio 5.32 per contare il numero delle risposte date dal giocatore. Se il numero è 10 o di meno, stampate “Either you know the secret or you got lucky!”. Se il giocatore indovina il numero dopo dieci tentativi, allora stampate “Ahah! You know the secret!”. Se il giocatore dà più di dieci risposte, allora stampate “You should be able to do better!”. Perché dovrebbero volerci non più di 10 risposte? Ebbene, con ogni “risposta buona” il giocatore dovrebbe essere in grado di eliminare la metà dei numeri. Ora mostrate perché un numero da 1 a 1000 può essere indovinato in 10 o anche in meno tentativi.

5.34 (Esponenziazione ricorsiva) Scrivete una funzione ricorsiva `power(base, exponent)` che quando viene invocata restituisca

$$\text{base}^{\text{exponent}}$$

Ad esempio, `power(3,4) = 3 * 3 * 3 * 3`. Supponete che `exponent` sia un intero maggiore o uguale a 1. Suggerimento: il passo di ricorsione dovrebbe usare la relazione

$$\text{base}^{\text{exponent}} = \text{base} * \text{base}^{\text{exponent}-1}$$

e la condizione di terminazione si verifica quando `exponent` è uguale a 1 perché

$$\text{base}^1 = \text{base}$$

5.35 (Fibonacci) La serie di Fibonacci

$$0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, \dots$$

inizia con i termini 0 e 1 e ha la proprietà che ogni termine che segue è la somma dei due termini precedenti. a) Scrivete una funzione `fibonacci(n)` non ricorsiva che calcoli l’ n^{mo} numero di Fibonacci. Usate `unsigned int` per il tipo del parametro della funzione e `unsigned long long int` per il suo tipo di ritorno. b) Determinate il numero di Fibonacci più grande che può essere stampato sul vostro sistema.

5.36 (Le Torri di Hanoi) Ogni allievo informatico deve prima o poi trovarsi alle prese con certi problemi classici, e quello delle Torri di Hanoi (vedi Figura 5.23) è uno dei più famosi. La leggenda narra che in un tempio dell'Estremo Oriente alcuni sacerdoti tentano di spostare una pila di dischi da un piolo a un altro. La pila iniziale aveva 64 dischi infilati in un piolo, disposti in dimensione decrescente dal basso verso l'alto. I sacerdoti tentano di spostare la pila da questo piolo a un secondo piolo, con il vincolo che si sposti esattamente un disco alla volta e che nessun disco più grande possa essere collocato sopra un disco più piccolo. Un terzo piolo è disponibile per contenere temporaneamente i dischi. Presumibilmente il mondo finirà quando i sacerdoti porteranno a termine il loro compito, così siamo poco incentivati a facilitare i loro sforzi.

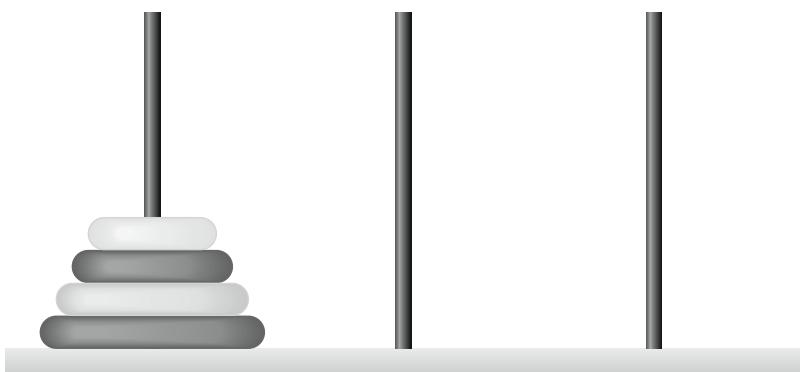


Figura 5.23 Torri di Hanoi per il caso con quattro dischi.

Supponiamo che i sacerdoti tentino di spostare i dischi dal piolo 1 al piolo 3. Vogliamo sviluppare un algoritmo che stampi la sequenza precisa del trasferimento di ogni disco da un piolo all'altro. Se affrontassimo questo problema coi metodi convenzionali, ci troveremmo subito disperatamente in difficoltà in merito alla disposizione dei dischi. Invece, se affrontiamo il problema con in mente la ricorsione, questo diventa immediatamente trattabile. Spostare n dischi si può vedere in termini dello spostamento di solo $n - 1$ dischi (e da qui la ricorsione) come segue:

- Spostare $n - 1$ dischi dal piolo 1 al piolo 2, usando il piolo 3 come supporto temporaneo.
- Spostare l'ultimo disco (il più grande) dal piolo 1 al piolo 3.
- Spostare gli $n - 1$ dischi dal piolo 2 al piolo 3, usando il piolo 1 come supporto temporaneo.

Il processo termina quando l'ultimo compito implica lo spostamento di $n = 1$ dischi, cioè il caso di base. Ciò si attua spostando banalmente il disco senza la necessità di un supporto temporaneo.

Scrivete un programma per risolvere il problema delle Torri di Hanoi. Usate una funzione ricorsiva con quattro parametri:

- Il numero di dischi da spostare
- Il piolo su cui questi dischi sono inizialmente infilati
- Il piolo nel quale spostare questa pila di dischi
- Il piolo da usare come supporto temporaneo

Il vostro programma deve stampare le istruzioni esatte, necessarie a spostare i dischi dal piolo di partenza al piolo di arrivo.

Ad esempio, per spostare una pila di tre dischi dal piolo 1 al piolo 3, il vostro programma deve stampare la seguente serie di mosse:

1 → 3 (Questo significa muovere un disco dal piolo 1 al piolo 3.)
 1 → 2
 3 → 2
 1 → 3
 2 → 1
 2 → 3
 1 → 3

- 5.37 (Le Torri di Hanoi: soluzione iterativa)** Qualsiasi programma che si può implementare ricorsivamente si può implementare iterativamente, benché talvolta con difficoltà considerevolmente maggiore e con chiarezza considerevolmente minore. Cercate di scrivere una versione iterativa delle Torri di Hanoi. Se ci riuscite, confrontate la vostra versione iterativa con la versione ricorsiva che avete sviluppato nell'Esercizio 5.36. Individuate i problemi di prestazioni e di chiarezza e verificate la vostra abilità nel dimostrare la correttezza dei programmi.
- 5.38 (Visualizzare la ricorsione)** È interessante osservare la ricorsione “in azione”. Modificate la funzione fattoriale della Figura 5.18 per stampare la sua variabile locale, ovvero il parametro della chiamata ricorsiva. Per ogni chiamata ricorsiva stampate gli output su una riga separata e aggiungete un livello di indentazione. Fate del vostro meglio per rendere gli output chiari, interessanti e significativi. L’obiettivo qui è quello di progettare e implementare un formato di output che aiuti una persona a capire meglio la ricorsione. Se volete, potete aggiungere tali capacità di stampa ai molti altri esempi ed esercizi di ricorsione presenti in tutto il testo.
- 5.39 (Massimo comun divisore ricorsivo)** Il massimo comun divisore degli interi x e y è l’intero più grande che divide in parti uguali sia x che y . Scrivete una funzione ricorsiva `gcd` che restituisca il massimo comun divisore di x e y . Il `gcd` di x e y è definito ricorsivamente come segue: se y è uguale a 0, allora $\text{gcd}(x, y)$ è x ; altrimenti $\text{gcd}(x, y)$ è $\text{gcd}(y, x \% y)$, dove $\%$ è l’operatore di resto.
- 5.40 (main ricorsiva)** Si può chiamare la funzione `main` ricorsivamente? Scrivete un programma contenente una chiamata alla funzione `main`. Includete la variabile locale `static count` inizializzata a 1. Postincrementate e stampate il valore di `count` ogni volta che `main` è chiamata. Fate eseguire il programma. Che cosa accade?
- 5.41 (Distanza tra punti)** Scrivete una funzione `distance` che calcoli la distanza tra due punti (x_1, y_1) e (x_2, y_2) . Tutti i numeri e i valori di ritorno devono essere di tipo `double`.
- 5.42** Che cosa fa il seguente programma? Che cosa accade se scambiate le righe 8 e 9?

```

1 #include <stdio.h>
2
3 int main(void)
4 {
5     int c; // variabile per tenere il carattere inserito dall'utente
6
7     if ((c = getchar() ) != EOF) {
8         main();
9         printf("%c", c);
10    }
11 }
```

5.43 Che cosa fa il seguente programma?

```
1 #include <stdio.h>
2
3 unsigned int mystery(unsigned int a, unsigned int b);
4
5 int main(void)
6 {
7     printf("%s", "Enter two positive integers: ");
8     unsigned int x; primo intero
9     unsigned int y; secondo intero
10    scanf("%u%u", &x, &y);
11
12    printf("The result is %u\n", mystery(x, y));
13 }
14
15 // Il parametro b deve essere un intero positivo
16 // per prevenire la ricorsione infinita
17 unsigned int mystery(unsigned int a, unsigned int b)
18 {
19     // caso di base
20     if (1 == b) {
21         return a;
22     }
23     else { // passo ricorsivo
24         return a + mystery(a, b - 1);
25     }
26 }
```

5.44 Dopo che determinate che cosa fa il programma dell'Esercizio 5.43, modificate il programma perché funzioni correttamente dopo aver rimosso la restrizione riguardo alla non negatività del secondo argomento.

5.45 (*Verificare le funzioni della libreria math*) Scrivete un programma che verifichi le funzioni della libreria math elencate nella Figura 5.2. Provate ognuna di queste funzioni con il vostro programma, stampando tabelle dei valori di ritorno per diversi valori degli argomenti.

5.46 Trovate l'errore in ognuno dei seguenti segmenti di programma e spiegate come correggerlo.

- `double cube(float); // prototipo di funzione
cube(float number) // definizione di funzione
{
 return number * number * number;
}`
- `int randomNumber = srand();`
- `double y = 123.45678;
int x;
x = y;
printf("%f\n", (double) x);`
- `double square(double number)
{
 double number;
 return number * number;
}`

```
e) int sum(int n)
{
    if (0 == n) {
        return 0;
    }
    else {
        return n + sum(n);
    }
}
```

5.47 (Modifiche al gioco del craps) Modificate il programma del craps della Figura 5.14 per consentire di *scommettere*. Impacchettate come funzione la porzione del programma che esegue un giro del gioco del craps. Inizializzate la variabile `bankBalance` a 1000 dollari. Richiedete al giocatore di inserire una scommessa come valore per la variabile `wager`. Usate un ciclo `while` per controllare che `wager` sia minore o uguale a `bankBalance` e, se non lo è, richiedete all'utente di reinserire il valore di `wager` finché non viene inserito un valore valido. Dopo l'inserimento di un valore valido, fate eseguire un giro del gioco del craps. Se il giocatore vince, aumentate il valore di `bankBalance` della quantità pari al valore di `wager` e stampate il nuovo `bankBalance`. Se il giocatore perde, diminuite il valore di `bankBalance` della quantità pari al valore di `wager`, stampate il nuovo `bankBalance` e controllate se `bankBalance` è diventato zero e, se è così, stampate il messaggio "Sorry. You busted!". Man mano che il gioco prosegue, stampate vari messaggi per creare un certo "dialogo", come "Oh, you're going for broke, huh?" o "Aw cmon, take a chance!" oppure "You're up big. Now's the time to cash in your chips!".

5.48 (Progetto di ricerca: migliorare l'implementazione ricorsiva della funzione di Fibonacci) Nel Paragrafo 5.15, l'algoritmo ricorsivo usato per calcolare i numeri di Fibonacci era intuitivamente attraente. Tuttavia, ricordate che l'algoritmo produce un'esplosione esponenziale delle chiamate della funzione ricorsiva. Ricercate on-line l'implementazione ricorsiva della funzione di Fibonacci. Studiate i vari approcci, compresa la versione iterativa nell'Esercizio 5.35 e le versioni che usano soltanto la cosiddetta "ricorsione di coda". Esaminatene i relativi meriti.

Prove sul campo

5.49 (Quiz sui dati del riscaldamento globale) La questione controversa del riscaldamento globale è stata ampiamente pubblicizzata dal film *Una Scomoda Verità*, che vede la partecipazione dell'ex Vice Presidente Al Gore. Il signor Gore e una rete di scienziati delle Nazioni Unite, la Commissione Intergovernativa sui Cambiamenti Climatici, hanno condiviso il Premio Nobel per la Pace nel 2007 in riconoscimento dei "loro sforzi per promuovere e diffondere una maggiore conoscenza sui cambiamenti climatici dovuti all'azione dell'uomo". Ricercate on-line le due diverse posizioni sulla questione del riscaldamento globale. Create un quiz a scelta multipla con cinque domande sul riscaldamento globale, ogni domanda con quattro possibili risposte (numerate da 1 a 4). Siate obiettivi e cercate di rappresentare onestamente entrambe le posizioni sulla questione. Poi, scrivete un'applicazione che eroghi il quiz, calcoli il numero delle risposte esatte (da zero a cinque) e restituisca un messaggio all'utente. Se l'utente risponde correttamente alle cinque domande, stampate "Excellent"; se risponde a quattro, stampate "Very good"; se a tre o a meno, stampate "Time to brush up on your knowledge of global warming" ("È tempo di dare una rinfrescata alle vostre conoscenze sul riscaldamento globale") e includete un elenco dei siti web dove avete trovato i vostri dati.

Istruzione assistita da computer

Dal momento che i costi dei computer decrescono continuamente, diventa possibile per ogni studente, a prescindere dalla situazione economica, avere un computer e usarlo a scuola. Questo crea possibilità entusiasmanti per migliorare l'esperienza educativa di tutti gli studenti nel mondo intero, come suggerito dai prossimi cinque esercizi. [Nota: esaminate iniziative come il Progetto “One Laptop Per Child” (www.laptop.org). Inoltre, cercate notizie in merito a portatili “verdi”. Quali sono alcune caratteristiche chiave di questi dispositivi? Cercate nello *Electronic Product Environmental Assessment Tool* (www.epeat.net) che può aiutarvi a valutare la qualità “verde” di desktop, portatili e monitor per poter decidere quali prodotti acquistare.]

- 5.50 (Istruzione assistita da computer)** L'uso di computer nell'ambito dell'istruzione è chiamato *istruzione assistita da computer* (CAI, *computer-assisted instruction*). Scrivete un programma che aiuti uno studente di scuola elementare a imparare la moltiplicazione. Usate la funzione `rand` per generare due interi positivi di una cifra. Il programma deve presentare all'utente una domanda del tipo

How much is 6 times 7?

Lo studente inserisce quindi la risposta e il programma la controlla. Se è corretta, stampate il messaggio “Very good!” e ponete come domanda un'altra moltiplicazione. Se la risposta è sbagliata, stampate il messaggio “No. Please try again” e lasciate che lo studente tenti di rispondere alla stessa domanda ripetutamente, finché non risponde in modo esatto. Si deve usare una funzione separata per generare ogni nuova domanda. Questa funzione deve essere chiamata una volta quando l'applicazione inizia l'esecuzione e ogni volta che l'utente risponde correttamente alla domanda.

- 5.51 (Istruzione assistita da computer: ridurre l'affaticamento dello studente)** Un problema degli ambienti CAI riguarda l'affaticamento dello studente. Questo può essere ridotto varian-
do le risposte del computer per tenere desta l'attenzione. Modificate il programma dell'Eser-
cizio 5.50, così che siano stampati vari commenti per ogni risposta, come segue:

Possibili commenti per una risposta corretta:

Very good!
Excellent!
Nice work!
Keep up the good work!

Possibili commenti per una risposta sbagliata:

No. Please try again.
Wrong. Try once more.
Don't give up!
No. Keep trying.

Utilizzate la generazione di numeri casuali per scegliere un numero da 1 a 4 da usare per selezionare uno dei quattro commenti appropriati per ogni risposta corretta o sbagliata. Usate l'istruzione `switch` per selezionare le risposte.

- 5.52 (Istruzione assistita da computer: monitorare le prestazioni dello studente)** I sistemi più sofisticati di istruzione assistita da computer monitorano le prestazioni dello studente per un periodo di tempo. La decisione di cominciare un nuovo argomento si basa spesso sul successo dello studente negli argomenti precedenti. Modificate il programma dell'Esercizio 5.51 per contare il numero delle risposte esatte e sbagliate scritte dallo studente. Dopo che lo studente scrive 10 risposte, il vostro programma deve calcolare la percentuale di quelle corrette. Se la percentuale è inferiore al 75%, stampate “Please ask your teacher for

`extra help.`", quindi reinizializzate il programma così che possa provarci un altro studente. Se la percentuale è del 75% o maggiore, stampate "Congratulations, you are ready to go to the next level!", quindi, anche in questo caso, reinizializzate il programma così che possa provarci un altro studente.

- 5.53 (Istruzione assistita da computer: livelli di difficoltà)** Gli Esercizi da 5.50 a 5.52 richiedono di sviluppare un programma di istruzione assistita da computer per aiutare a insegnare la moltiplicazione a uno studente di scuola elementare. Modificate il programma per permettere all'utente di inserire un livello di difficoltà: a un livello di difficoltà 1, il programma deve usare nei problemi solo numeri a cifra singola; a un livello di difficoltà 2, numeri a due cifre, e così via.
- 5.54 (Istruzione assistita da computer: variare i tipi di problemi)** Modificate il programma dell'Esercizio 5.53 per consentire all'utente di selezionare un tipo di problema aritmetico da studiare. Un'opzione 1 significa soltanto problemi di addizione, 2 significa soltanto problemi di sottrazione, 3 soltanto problemi di moltiplicazione e 4 un misto casuale di tutti questi tipi.

**OBIETTIVI**

- Usare la struttura di dati array per rappresentare liste e tabelle di valori.
- Definire un array, inizializzarlo e fare riferimento ai singoli elementi che lo compongono.
- Definire costanti simboliche.
- Passare gli array alle funzioni.
- Usare gli array per memorizzare, ordinare ed effettuare ricerche in liste e tabelle di valori.
- Definire e manipolare array multidimensionali.
- Creare variabili di lunghezza variabile la cui dimensione è determinata al momento dell'esecuzione.
- Comprendere i problemi relativi alla sicurezza legati all'input con `scanf`, all'output con `printf` e agli array.

6.1 Introduzione

Questo capitolo serve da introduzione alle strutture di dati. Gli **array** sono strutture di dati costituite da dati correlati e dello stesso tipo. Nel Capitolo 10 esamineremo il costrutto **struct** del C, una struttura di dati costituita da dati correlati di tipi possibilmente differenti. Array e **struct** sono entità “statiche”, in quanto rimangono della stessa dimensione per tutta l'esecuzione del programma (possono avere, naturalmente, classe di memoria automatica e pertanto essere creati e distrutti ogni volta che i blocchi in cui sono definiti vengono attivati e disattivati).

6.2 Gli array

Un array è un gruppo di locazioni di memoria *contigue* che hanno tutte lo *stesso tipo*. Per fare riferimento a una locazione o a un particolare elemento dell'array, specifichiamo il nome dell'array e il **numero di posizione** dell'elemento nell'array.

La Figura 6.1 mostra un array di interi chiamato `c`, contenente 12 **elementi**. Si può fare riferimento a uno qualunque di questi elementi fornendo il nome dell'array seguito dal numero di

posizione dell'elemento racchiuso tra parentesi quadre ([]). Il primo elemento in ogni array è l'**elemento di posizione zero** (cioè quello con numero di posizione 0). Il nome di un array, come altri identificatori, può contenere soltanto lettere, cifre e sottolineature e non può iniziare con una cifra.

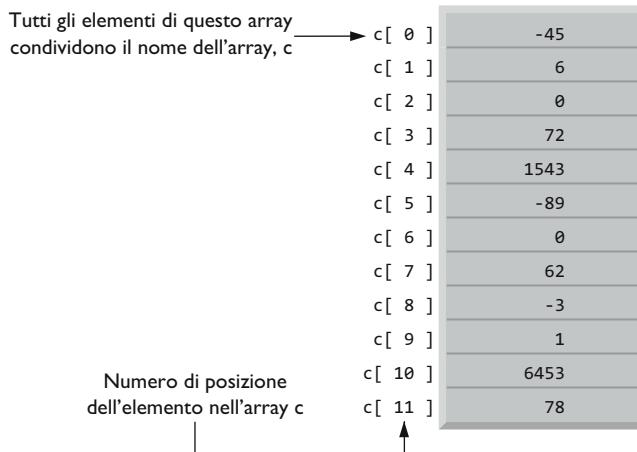


Figura 6.1 Array di 12 elementi.

Il numero di posizione tra le parentesi quadre è chiamato **indice** dell'elemento. Un indice deve essere un intero o un'espressione intera. Ad esempio, se $a = 5$ e $b = 6$, l'istruzione

```
c[2] += 1000;
```

assegna 1000 all'elemento dell'array $c[2]$. In modo simile, se $a = 5$ e $b = 6$, l'istruzione

```
c[a + b] += 2;
```

addiziona 2 all'elemento dell'array $c[11]$. Un nome di array con indice è un *lvalue* che può essere usato sul lato sinistro di un'assegnazione.

Analizziamo più da vicino l'array c (Figura 6.1). Il **nome** dell'array è c . I suoi 12 elementi sono chiamati $c[0]$, $c[1]$, $c[2]$, ..., $c[10]$ e $c[11]$. Il **valore** memorizzato in $c[0]$ è -45, il valore di $c[1]$ è 6, di $c[2]$ è 0, di $c[7]$ è 62 e di $c[11]$ è 78. Per stampare la somma dei valori contenuti nei primi tre elementi dell'array c scriviamo

```
printf("%d", c[0] + c[1] + c[2]);
```

Per dividere il valore dell'elemento 6 dell'array c per 2 e assegnare il risultato alla variabile x scriviamo

```
x = c[6] / 2;
```

Le parentesi usate per racchiudere l'indice di un array sono in realtà considerate in C un *operatore*. Esse hanno lo stesso livello di precedenza dell'*operatore di chiamata di funzione* (cioè le parentesi poste dopo il nome di una funzione nella chiamata di quella funzione). La Figura 6.2 mostra la precedenza e l'associatività degli operatori introdotti fino a questo punto nel testo.

Operatori	Associatività	Tipo
[] () ++ (postfisso) -- (postfisso)	da sinistra a destra	precedenza più alta
+ - ! ++ (prefisso) -- (prefisso) (tipo)	da destra a sinistra	unario
* / %	da sinistra a destra	moltiplicativo
+ -	da sinistra a destra	additivo
< <= > >=	da sinistra a destra	relazionale
== !=	da sinistra a destra	di uguaglianza
&&	da sinistra a destra	AND logico
	da sinistra a destra	OR logico
? :	da destra a sinistra	condizionale
= += -= *= /= %=	da destra a sinistra	di assegnazione
,	da sinistra a destra	virgola

Figura 6.2 Precedenza e associatività degli operatori.

6.3 Definire gli array

Gli array occupano spazio in memoria. Dovete specificare il tipo di ogni elemento e il numero di elementi che ogni array richiede, in modo che il computer possa riservare la giusta quantità di memoria. La definizione seguente riserva 12 elementi per l'array di interi **c**, che ha indici nell'intervallo da 0 a 11.

```
int c[12];
```

La definizione

```
int b[100], x[27];
```

riserva 100 elementi per l'array intero **b** e 27 elementi per l'array intero **x**. Questi array hanno indici, rispettivamente, negli intervalli da 0 a 99 e da 0 a 26. Sebbene sia possibile definire più array in una volta, è preferibile definirne solo uno per riga in modo da poter aggiungere un commento che spieghi lo scopo di ciascuno di essi.

Gli array possono contenere altri tipi di dati. Ad esempio, un array di tipo **char** può memorizzare una stringa di caratteri. Le stringhe di caratteri e la loro somiglianza con gli array saranno trattate nel Capitolo 8. La relazione tra puntatori e array sarà esaminata nel Capitolo 7.

6.4 Esempi di array

Questo paragrafo presenta vari esempi che illustrano come definire e inizializzare gli array e come effettuare molte manipolazioni comuni.

6.4.1. Definizione di un array e uso di un ciclo per impostare i valori degli elementi di un array

Come le altre variabili, gli elementi di un array non inizializzati contengono valori spazzatura. La Figura 6.3 usa l'istruzione **for** per impostare gli elementi di un array **n** intero di 5 elementi con valori uguali a zero (righe 11–13) e per stampare l'array in formato tabellare (righe 18–20). La prima

istruzione `printf` (riga 15) stampa le intestazioni per le due colonne stampate nella successiva istruzione `for`.

```

1 // Fig.6.3: fig06_03.c
2 // Inizializzare gli elementi di un array a zero.
3 #include <stdio.h>
4
5 // la funzione main inizia l'esecuzione del programma
6 int main(void)
7 {
8     int n[5]; // n e' un array di 5 interi
9
10    // imposta gli elementi dell'array n a 0
11    for (size_t i = 0; i < 5; ++i) {
12        n[i] = 0; // imposta a 0 l'elemento alla locazione i
13    }
14
15    printf("%s%13s\n", "Element", "Value");
16
17    // invia in uscita i contenuti dell'array n in formato tabellare
18    for (size_t i = 0; i < 5; ++i) {
19        printf("%7u%13d\n", i, n[i]);
20    }
21 }
```

Element	Value
0	0
1	0
2	0
3	0
4	0

Figura 6.3 Inizializzare gli elementi di un array a zero.

Noteate che la variabile di controllo contatore `i` è dichiarata di tipo `size_t` in ogni istruzione `for` (righe 11 e 18), che secondo il C standard rappresenta un tipo intero senza segno.¹ Questo tipo è raccomandato per qualsiasi variabile che rappresenta la dimensione o gli indici di un array. Il tipo è definito nell'intestazione `<stddef.h>`, che spesso è inclusa da altre intestazioni (come `<stdio.h>`). [Nota: se provando a compilare il programma della Figura 6.3 ricevete la segnalazione di errori, includete semplicemente `<stddef.h>` nel vostro programma.]

¹ Su alcuni compilatori, `size_t` rappresenta `unsigned int` e su altri rappresenta `unsigned long`. I compilatori che utilizzano `unsigned long` solitamente generano un avvertimento sulla riga 19 della Figura 6.3, perché % è per la stampa di `unsigned int`, non di `unsigned long`. Per eliminare questo avvertimento, sostituite la specificazione di formato %u con %lu.

6.4.2 Inizializzazione di un array in una definizione con una lista di inizializzazione

Gli elementi di un array possono essere inizializzati anche quando l'array viene definito, facendo seguire la definizione dal segno di uguale e da parentesi graffe, { }, contenenti una lista di **inizializzatori dell'array** separati da virgolette. La Figura 6.4 inizializza un array intero con cinque valori (riga 9) e stampa l'array in formato tabellare.

```

1 // Fig. 6.4: fig06_04.c
2 // Inizializzare un array con una lista di inizializzazione
3 #include <stdio.h>
4
5 // la funzione main inizia l'esecuzione del programma
6 int main(void)
7 {
8     // usa una lista di inizializzatori per inizializzare l'array n
9     int n[5] = {32, 27, 64, 18, 95};
10
11    printf("%s%13s\n", "Element", "Value");
12
13    // invia in uscita i contenuti dell'array in formato tabellare
14    for (size_t i = 0; i < 5; ++i) {
15        printf("%7u%13d\n", i, n[i]);
16    }
17 }
```

Element	Value
0	32
1	27
2	64
3	18
4	95

Figura 6.4 Inizializzare gli elementi di un array con una lista di inizializzazione.

Se vi sono *meno* inizializzatori rispetto agli elementi dell'array, i restanti elementi sono inizializzati a zero. Ad esempio, gli elementi dell'array n nella Figura 6.3 avrebbero potuto essere inizializzati a zero come segue:

```
int n[10] = {0}; // inizializza l'intero array a zero
```

Questa definizione inizia *esplicitamente* il primo elemento a zero e inizializza anche i restanti nove elementi a zero perché vi sono meno inizializzatori di quanti sono gli elementi nell'array. Gli array *non* sono automaticamente inizializzati a zero. Dovete almeno inizializzare il primo elemento a zero perché i restanti elementi siano automaticamente azzerati. Gli elementi dell'array sono inizializzati prima dell'avvio del programma per gli array **static** e al momento dell'esecuzione per gli array **automatici**.



Errore comune di programmazione 6.1

Dimenticare di inizializzare gli elementi di un array.



Errore comune di programmazione 6.2

Fornire una lista con più inizializzatori per un array di quanti siano gli elementi dell'array è un errore di sintassi. Ad esempio, `int n[3] = {32, 27, 64, 18};` è un errore di sintassi, poiché ci sono quattro inizializzatori ma solo tre elementi dell'array.

Se la dimensione dell'array è *omessa* in una definizione con una lista di inizializzatori, il numero di elementi dell'array sarà il numero di elementi nella lista. Ad esempio,

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

crea un array di cinque elementi inizializzati con i valori indicati.

6.4.3 Specificare la dimensione di un array con una costante simbolica e inizializzare gli elementi dell'array con espressioni da calcolare

La Figura 6.5 inizializza gli elementi di un array `s` di 5 elementi con i valori 2, 4, 6, 8, 10 e stampa l'array in formato tabellare. I valori sono generati moltiplicando il contatore del ciclo per 2 e aggiungendo 2.

```

1 // Fig. 6.5: fig06_05.c
2 // Inizializza gli elementi dell'array s con gli interi pari da 2 a 10.
3 #include <stdio.h>
4 #define SIZE 5 // dimensione dell'array
5
6 // la funzione main inizia l'esecuzione del programma
7 int main(void)
8 {
9     // la costante simbolica SIZE specifica la dimensione dell'array
10    int s[SIZE]; // l'array s ha un numero di elementi uguale a SIZE
11
12    for (size_t j = 0; j < SIZE; ++j) { // imposta i valori
13        s[j] = 2 + 2 * j;
14    }
15
16    printf("%s%13s\n", "Element", "Value");
17
18    // invia in uscita i contenuti dell'array s in formato tabellare
19    for (size_t j = 0; j < SIZE; ++j) {
20        printf("%7u%13d\n", j, s[j]);
21    }
22 }
```

Element	Value
0	2
1	4
2	6
3	8
4	10

Figura 6.5 Inizializzare gli elementi di un array con gli interi pari da 2 a 10.

In questo programma viene introdotta la **direttiva per il preprocessore #define**. La riga 4

```
#define SIZE 5
```

definisce una **costante simbolica SIZE** il cui valore è 5. Una costante simbolica è un identificatore che è sostituito dal preprocessore del C con un **testo di sostituzione** prima che il programma sia compilato. Quando il programma è preprocessato, la costante simbolica SIZE viene sostituita ogni volta che ricorre con il testo di sostituzione 5. L'uso di costanti simboliche per specificare le dimensioni di un array rende i programmi più **modificabili**. Nella Figura 6.5 potremmo far riempire un array di 1000 elementi con il primo ciclo for (riga 12) cambiando semplicemente il valore di SIZE nella direttiva #define da 5 a 1000. Se non venisse usata la costante simbolica SIZE, dovremmo modificare il programma nelle righe 10, 12 e 19. Quando i programmi diventano grandi, questa tecnica diventa molto utile per scrivere programmi chiari e di facile lettura e manutenzione; una costante simbolica (come SIZE) è più facile da comprendere del valore numerico 5, che potrebbe avere diversi significati all'interno del codice.



Errore comune di programmazione 6.3

Terminare una direttiva per il preprocessore #define o #include con un punto e virgola. Ricordate che le direttive per il preprocessore non sono istruzioni del C.

Se la direttiva per il preprocessore #define nella riga 4 viene terminata con un punto e virgola, il preprocessore sostituisce con il testo “5;” la costante simbolica SIZE tutte le volte che ricorre nel programma. Questo può portare a errori di sintassi in fase di compilazione o a errori logici in fase di esecuzione. Ricordate che il preprocessore *non* è il compilatore del C.



Osservazione di ingegneria del software 6.1

Definire la dimensione degli array con costanti simboliche rende i programmi più modificabili.



Errore comune di programmazione 6.4

Assegnare un valore a una costante simbolica in un'istruzione eseguibile è un errore di sintassi. Il compilatore non riserva spazio per le costanti simboliche come fa per le variabili che memorizzano valori in fase di esecuzione.



Buona pratica di programmazione 6.1

Usate solo lettere maiuscole per i nomi di costanti simboliche. Questo evidenzia tali costanti in un programma e vi ricorda che le costanti simboliche non sono variabili.



Buona pratica di programmazione 6.2

Nei nomi di costanti simboliche formati da più parole, separate le parole con sottolineature per favorirne la leggibilità.

6.4.4 Sommare gli elementi di un array

La Figura 6.6 somma i valori contenuti nell'array intero a di 12 elementi. Il corpo dell'istruzione for (riga 15) calcola il totale.

```

1 // Fig. 6.6: fig06_06.c
2 // Calcolare la somma degli elementi di un array.
3 #include <stdio.h>
4 #define SIZE 12
5
6 // la funzione main inizia l'esecuzione del programma
7 int main(void)
8 {
9     // usa una lista di inizializzatori per inizializzare l'array
10    int a[SIZE] = {1, 3, 5, 4, 7, 2, 99, 16, 45, 67, 89, 45};
11    int total = 0; // somma dell'array
12
13    // somma i valori contenuti nell'array a
14    for (size_t i = 0; i < SIZE; ++i) {
15        total += a[i];
16    }
17
18    printf("Total of array element values is %d\n", total);
19 }

```

Total of array element values is 383

Figura 6.6 Calcolare la somma degli elementi di un array.

6.4.5 Uso di array per riassumere i risultati di un sondaggio

Il nostro prossimo esempio usa degli array per riassumere i risultati dei dati raccolti in un sondaggio. Considerate l'enunciato del problema.

A quaranta studenti viene chiesto di valutare la qualità del cibo nella caffetteria degli studenti con una scala da 1 a 10 (1 significa pessima e 10 eccellente). Mettete le 40 risposte in un array intero e riassumete i risultati del sondaggio.

Questa è una tipica applicazione degli array (vedi Figura 6.7). Vogliamo sommare il numero di ogni tipo di risposte (cioè da 1 a 10). L'array **responses** (righe 14–16) di 40 elementi contiene le risposte degli studenti. Usiamo un array **frequency** (riga 11) di 11 elementi per contare quante volte ricorre ogni risposta. Ignoriamo **frequency[0]** perché è logico che la risposta 1 incrementi **frequency[1]** invece di **frequency[0]**. Questo ci permette di usare ogni risposta direttamente come indice nell'array **frequency**.

```

1 // Fig. 6.7: fig06_07.c
2 // Analisi di un sondaggio di studenti.
3 #include <stdio.h>
4 #define RESPONSES_SIZE 40 // definisci le dimensioni degli array
5 #define FREQUENCY_SIZE 11
6
7 // la funzione main inizia l'esecuzione del programma
8 int main(void)
9 {
10    // inizializza i contatori per le frequenze a 0

```

```

11     int frequency[FREQUENCY_SIZE] = {0};
12
13     // inserisci le risposte del sondaggio nell'array delle risposte
14     int responses[RESPONSES_SIZE] = {1, 2, 6, 4, 8, 5, 9, 7, 8, 10,
15         1, 6, 3, 8, 6, 10, 3, 8, 2, 7, 6, 5, 7, 6, 8, 6, 7, 5, 6, 6,
16         5, 6, 7, 5, 6, 4, 8, 6, 8, 10};
17
18     // per ogni risposta, seleziona il valore di un elemento dell'array
19     // responses e usa quel valore come indice nell'array frequency per
20     // determinare l'elemento da incrementare
21     for (size_t answer = 0; answer < RESPONSES_SIZE; ++answer) {
22         ++frequency[responses [answer]];
23     }
24
25     // stampa i risultati
26     printf("%s%17s\n", "Rating", "Frequency");
27
28     // stampa le frequenze in un formato tabellare
29     for (size_t rating = 1; rating < FREQUENCY_SIZE; ++rating ) {
30         printf("%6d%17d\n", rating, frequency[rating]);
31     }
32 }
```

Rating	Frequency
1	2
2	2
3	2
4	2
5	5
6	11
7	5
8	7
9	1
10	3

Figura 6.7 Analisi di un sondaggio di studenti.



Buona pratica di programmazione 6.3

Sforzatevi di rendere il programma il più chiaro possibile. A volte può valere la pena sacrificare l'uso efficiente della memoria o del tempo di esecuzione in favore di una scrittura di programmi più chiari.



Prestazioni 6.1

Talvolta le considerazioni relative alle prestazioni prevalgono di gran lunga sulle considerazioni relative alla chiarezza.

Il ciclo `for` (righe 21–23) prende le risposte una alla volta dall’array `responses` e incrementa uno dei 10 contatori (da `frequency[1]` a `frequency[10]` nell’array `frequency`). L’istruzione chiave nel ciclo è la riga 22.

```
++frequency[responses[answer]];
```

che incrementa il contatore `frequency` appropriato a seconda del valore dell’espressione `responses[answer]`. Quando la variabile contatore `answer` è 0, `responses[answer]` è 1, e quindi `++frequency[responses[answer]]`; è interpretato come

```
++frequency[1];
```

che incrementa l’elemento 1 dell’array. Quando `answer` è 1, il valore di `responses[answer]` è 2, così `++frequency[responses[answer]]`; è interpretato come

```
++frequency[2];
```

che incrementa l’elemento 2 dell’array. Quando `answer` è 2, il valore di `responses[answer]` è 6, così `++frequency[responses[answer]]`; è interpretato come

```
++frequency[6];
```

che incrementa l’elemento 6 dell’array, e così via. A prescindere dal numero di risposte elaborate nel sondaggio, occorre solo un array con 11 elementi (considerando anche l’elemento zero che non viene usato) per riepilogare i risultati. Se i dati contenessero valori non validi, come 13, il programma tenterebbe di aggiungere 1 a `frequency[13]`. Questo sarebbe al di fuori dei confini dell’array. *Il C non ha meccanismi di controllo dei confini di un array per impedire a un programma di fare riferimento a un elemento che non esiste*. Così, un programma che è in esecuzione può “uscire fuori” da una parte o dall’altra di un array senza messaggi di avvertimento (un problema di sicurezza che esamineremo nel Paragrafo 6.13). Dovete assicurarvi voi che tutti i riferimenti all’array rimangano entro i confini dell’array.



Errore comune di programmazione 6.5

Fare riferimento a un elemento al di fuori dei limiti di un array.



Prevenzione di errori 6.1

Quando effettuate un ciclo che percorre un array, l’indice dell’array non deve mai andare sotto 0 e deve sempre essere minore del numero totale degli elementi nell’array (dimensione – 1). Assicuratevi che la condizione di continuazione del ciclo impedisca l’accesso a elementi al di fuori di questo intervallo.



Prevenzione di errori 6.2

I programmi devono convalidare la correttezza di tutti i valori in ingresso per evitare che informazioni erronee incidano sui calcoli di un programma.

6.4.6 Rappresentare con istogrammi i valori degli elementi di un array

Il nostro prossimo esempio (Figura 6.8) legge i numeri da un array e rappresenta le informazioni nella forma di un grafico a barre o istogramma, in cui vengono stampati i vari numeri e accanto a essi una barra formata da altrettanti asterischi. L'istruzione `for` annidata (righe 18–20) disegna le barre. Si noti l'uso di `puts("")` per terminare ogni barra dell'istogramma (riga 22).

```

1 // Fig. 6.8: fig06_08.c
2 // Stampa di un istogramma.
3 #include <stdio.h>
4 #define SIZE 5
5
6 // la funzione main inizia l'esecuzione del programma
7 int main(void)
8 {
9     // usa la lista di inizializzatori per inizializzare l'array n
10    int n[SIZE] = {19, 3, 15, 7, 11};
11
12    printf("%s%13s%17s\n", "Element", "Value", "Histogram");
13
14    // per ogni elemento dell'array n, stampa una barra dell'istogramma
15    for (size_t i = 0; i < SIZE; ++i) {
16        printf("%7u%13d      ", i, n[i]);
17
18        for (int j = 1; j <= n[i]; ++j) { // stampa una barra
19            printf("%c", '*');
20        }
21
22        puts(""); // termina la barra dell'istogramma con un newline
23    }
24 }
```

Element	Value	Histogram
0	19	*****
1	3	***
2	15	*****
3	7	*****
4	11	*****

Figura 6.8 Stampa di un istogramma.

6.4.7 Lanciare un dado 60.000.000 di volte e riepilogare i risultati in un array

Nel Capitolo 5 abbiamo detto che avremmo mostrato un metodo più elegante per scrivere il programma del lancio dei dadi della Figura 5.12. Ricordate che il programma ha lanciato un singolo dado a sei facce 60.000.000 di volte per verificare se la generazione di numeri casuali produce effettivamente numeri casuali. Una versione con array di questo programma è mostrata nella Figura 6.9. La riga 18 sostituisce l'intera istruzione `switch` della Figura 5.12.

```
1 // Fig. 6.9: fig06_09.c
2 // Lancio di un dado a sei facce 60.000.000 di volte
3 #include <stdio.h>
4 #include <stdlib.h>
5 #include <time.h>
6 #include SIZE 7
7
8 // la funzione main inizia l'esecuzione del programma
9 int main(void)
10 {
11     unsigned int frequency[SIZE] = {0}; // azzerà i conteggi
12
13     srand(time(NULL)); // seme per il generatore di numeri casuali
14
15     // lancia il dado 60.000.000 di volte
16     for (unsigned int roll = 1; roll <= 60000000; ++roll) {
17         size_t face = 1 + rand() % 6;
18         ++frequency[face]; // sostituisce l'intero switch della Fig. 5.12
19     }
20
21     printf("%s%17s\n", "Face", "Frequency");
22
23     // stampa gli elementi di frequency 1-6 in formato tabellare
24     for (size_t face = 1; face < SIZE; ++face) {
25         printf("%4d%17d\n", face, frequency[face]);
26     }
27 }
```

Face	Frequency
1	9997167
2	10003506
3	10001940
4	9995833
5	10000843
6	10000711

Figura 6.9 Lancio di un dado a sei facce 60.000.000 di volte.

6.5 Uso di array di caratteri per memorizzare e manipolare stringhe

Abbiamo esaminato soltanto array di interi. In realtà gli array possono contenere dati di *ogni* tipo. Esaminiamo ora la memorizzazione di *stringhe* con array di caratteri. Finora l'unica funzionalità di elaborazione di stringhe che abbiamo visto è quella relativa alla stampa di una stringa con `printf`. Una stringa come "hello" è in realtà in C un array di caratteri individuali.

6.5.1 Inizializzazione di un array di caratteri con una stringa

Gli array di caratteri hanno diverse caratteristiche particolari. Un array di caratteri può essere inizializzato usando una stringa letterale. Ad esempio,

```
char string1[] = "first";
```

inizializza gli elementi dell'array `string1` con i singoli caratteri nella stringa "first". In questo caso, la dimensione dell'array `string1` è determinata dal compilatore in base alla lunghezza della stringa. La stringa "first" contiene cinque caratteri più un carattere speciale *di terminazione di stringa* chiamato **carattere nullo**. Così, l'array `string1` contiene in realtà *sei* elementi. La costante di tipo carattere che rappresenta il carattere nullo è '\0'. Tutte le stringhe in C terminano con questo carattere. Un array di caratteri che rappresenta una stringa deve essere sempre definito di dimensioni abbastanza grandi da contenere il numero di caratteri nella stringa e il carattere nullo che la termina.

6.5.2 Inizializzazione di un array di caratteri con una lista di inizializzazione di caratteri

Gli array possono anche essere inizializzati con costanti individuali di tipo carattere poste in una lista di valori di inizializzazione, ma ciò può risultare pesante. La definizione precedente è equivalente a

```
char string1[] = {'f', 'i', 'r', 's', 't', '\0'};
```

6.5.3 Accesso ai caratteri di una stringa

Dal momento che una stringa è a tutti gli effetti un array di caratteri, possiamo accedere ai suoi caratteri individuali direttamente usando la notazione con indice per gli array. Ad esempio, `string1[0]` è il carattere 'f' e `string1[3]` è il carattere 's'.

6.5.4 Inserimento di una stringa in un array di caratteri

Possiamo anche inserire una stringa direttamente nell'array di caratteri dalla tastiera usando `scanf` e lo specificatore di conversione `%s`. Ad esempio,

```
char string2[20];
```

crea un array di caratteri che può memorizzare una stringa di *al massimo 19 caratteri* e un *carattere nullo di terminazione*.

L'istruzione

```
scanf("%19s", string2);
```

legge una stringa dalla tastiera e la memorizza in `string2`. Il nome dell'array è passato a `scanf` non preceduto dal carattere & che abbiamo visto usato con variabili che non sono stringhe. Il carattere & si usa normalmente per fornire a `scanf` il riferimento alla *locazione* di memoria della variabile, così che vi si possa memorizzare un valore. Nel Paragrafo 6.7, quando discuteremo il passaggio di array a funzioni, vedremo che il valore del nome di un array è *l'indirizzo dell'inizio dell'array*.

ray; il carattere &, pertanto, non è necessario. La funzione `scanf` legge i caratteri finché non si incontra uno *spazio*, una *tabulazione*, un *newline* o un *indicatore di end-of-file*. La stringa `string2` non deve essere più lunga di 19 caratteri così da lasciare spazio al carattere nullo che la termina. Se l'utente scrive 20 o più caratteri, il programma può arrestarsi o creare un problema di vulnerabilità relativamente alla sicurezza noto come *overflow del buffer*. Per questa ragione, abbiamo usato lo specificatore di conversione `%19s` in modo che `scanf` legga un massimo di 19 caratteri e non scriva caratteri in memoria oltre la fine dell'array `string2`. (Nel Paragrafo 6.13 rivediamo il potenziale problema della sicurezza causato dall'inserimento in un array di caratteri e analizziamo la funzione `scanf_s` del C standard.)

È vostra responsabilità assicurarvi che l'array nel quale la stringa letta viene memorizzata possa contenere qualunque stringa che l'utente scrive alla tastiera. La funzione `scanf` *non* controlla quanto è grande l'array, e di conseguenza `scanf` può anche scrivere oltre la fine dell'array.

6.5.5 Invio in uscita di un array di caratteri che rappresenta una stringa

Un array di caratteri che rappresenta una stringa può essere inviato in uscita con `printf` con lo specificatore di conversione `%s`. L'array `string2` è stampato con l'istruzione

```
printf("%s\n", string2);
```

La funzione `printf`, come `scanf`, *non* controlla quanto è grande l'array di caratteri. I caratteri della stringa sono stampati finché non si incontra un carattere nullo di terminazione. [Prendete in considerazione cosa si stamperebbe se, per qualche ragione, mancasse il carattere nullo di terminazione.]

6.5.6 Illustrazione di un array di caratteri

La Figura 6.10 illustra l'inizializzazione di un array di caratteri con una stringa letterale, la memorizzazione di una stringa letta in un array di caratteri, la stampa di un array di caratteri come una stringa e l'accesso ai caratteri individuali di una stringa. Il programma usa l'istruzione `for` (righe 22–24) per percorrere l'array `string1` e stampare i caratteri individuali separati da spazi, usando lo specificatore di conversione `%c`. La condizione nell'istruzione `for` è vera finché il contatore è minore della dimensione dell'array e finché il carattere nullo di terminazione *non* viene incontrato nella stringa. In questo programma leggiamo solo stringhe che non contengono caratteri di spaziatURA. Mostreremo come leggere stringhe con tali caratteri nel Capitolo 8. Notate che le righe 17–18 contengono due stringhe separate solo da un carattere di spaziatURA. Il compilatore combina automaticamente tali stringhe in una, e ciò è utile per rendere più leggibili le stringhe lunghe.

```
1 // Fig. 6.10: fig06_10.c
2 // Trattare gli array di caratteri come stringhe.
3 #include <stdio.h>
4 #define SIZE 20
5
6 // la funzione main inizia l'esecuzione del programma
7 int main(void)
8 {
9     char string1[SIZE]; // riserva 20 caratteri
10    char string2[] = "string literal"; // riserva 15 caratteri
11}
```

```

12 // memorizza la stringa inserita dall'utente nell'array string1
13 printf("%s", "Enter a string (no longer than 19 characters): ");
14 scanf("%19s", string1); // leggi non più di 19 caratteri
15
16 // stampa le stringhe
17 printf("string1 is: %s\nstring2 is: %s\n"
18     "string1 with spaces between characters is:\n",
19     string1, string2);
20
21 // stampa i caratteri finche' non si raggiunge il carattere nullo
22 for (size_t i = 0; i < SIZE && string1[i] != '\0'; ++i) {
23     printf("%c ", string1[i]);
24 }
25
26 puts("");
27 }
```

```

Enter a string (no longer than 19 characters): Hello there
string1 is: Hello
string2 is: string literal
string1 with spaces between characters is:
H e l l o
```

Figura 6.10 Trattare gli array di caratteri come stringhe.

6.6 Array locali statici e array locali automatici

Il Capitolo 5 ha esaminato lo specificatore della classe di memoria `static`. Una variabile locale `static` esiste per la *durata* del programma, ma è *visibile* soltanto nel corpo di una funzione. Possiamo applicare lo specificatore `static` alla definizione di un array locale in modo che l'array *non* debba essere creato e inizializzato ogni volta che la funzione è chiamata e che *non* venga distrutto ogni volta che si esce dalla funzione nel programma. Questo riduce il tempo di esecuzione del programma, soprattutto per i programmi con funzioni chiamate frequentemente e che contengono array grandi.



Prestazioni 6.2

In funzioni che contengono array automatici e che vengono attivate e terminate frequentemente, rendete gli array `static`, in modo che non debbano essere creati a ogni chiamata della funzione.

Gli array che sono `static` sono inizializzati una volta per tutte all'avvio del programma. Se non inizializzate esplicitamente un array `static`, gli elementi di quell'array vengono automaticamente inizializzati a zero.

La Figura 6.11 illustra la funzione `staticArrayInit` (righe 21–39) con un array locale `static` (riga 24) e la funzione `automaticArrayInit` (righe 42–60) con un array locale automatico (riga 45). La funzione `staticArrayInit` è chiamata due volte (righe 12 e 16). L'array locale `static` nella funzione è inizializzato a zero prima dell'avvio del programma (riga 24). La funzione stampa l'array, aggiunge 5 a ogni elemento e stampa di nuovo l'array. La seconda volta che la

funzione è chiamata, l'array locale **static** contiene i valori che sono stati memorizzati nel corso della prima chiamata della funzione.

Anche la funzione **automaticArrayInit** è chiamata due volte (righe 13 e 17). Gli elementi dell'array locale automatico nella funzione sono inizializzati con i valori 1, 2 e 3 (riga 45). La funzione stampa l'array, aggiunge 5 a ogni elemento e stampa di nuovo l'array. La seconda volta che la funzione è chiamata, gli elementi dell'array sono inizializzati di nuovo a 1, 2 e 3, perché l'array ha una permanenza in memoria automatica.



Errore comune di programmazione 6.6

Supporre che gli elementi di un array locale static siano inizializzati a zero ogni volta che viene chiamata la funzione in cui l'array è definito.

```
1 // Fig. 6.11: fig06_11.c
2 // Gli array statici sono automaticamente inizializzati a zero
3 #include <stdio.h>
4
5 void staticArrayInit(void); // prototipo di funzione
6 void automaticArrayInit(void); // prototipo di funzione
7
8 // la funzione main inizia l'esecuzione del programma
9 int main(void)
10 {
11     puts("First call to each function:");
12     staticArrayInit();
13     automaticArrayInit();
14
15     puts("\n\nSecond call to each function:");
16     staticArrayInit();
17     automaticArrayInit();
18 }
19
20 // funzione usata per illustrare un array locale statico
21 void staticArrayInit(void)
22 {
23     // inizializza gli elementi a 0 prima che la funzione sia chiamata
24     static int array1[3];
25
26     puts("\nValues on entering staticArrayInit:");
27
28     // invia in uscita i contenuti di array1
29     for (size_t i = 0; i <= 2; ++i) {
30         printf("array1[%u] = %d ", i, array1[i]);
31     }
32
33     puts("\nValues on exiting staticArrayInit:");
34
35     // modifica e invia in uscita i contenuti di array1
36     for (size_t i = 0; i <= 2; ++i) {
```

```

37         printf("array1[%u] = %d ", i, array1[i] += 5);
38     }
39 }
40
41 // funzione usata per illustrare un array locale automatico
42 void automaticArrayInit(void)
43 {
44     // inizializza gli elementi ogni volta che la funzione e' chiamata
45     int array2[3] = {1, 2, 3};
46
47     puts("\n\nValues on entering automaticArrayInit:");
48
49     // invia in uscita i contenuti di array2
50     for (size_t i = 0; i <= 2; ++i) {
51         printf("array2[%u] = %d ", i, array2[i]);
52     }
53
54     puts("\nValues on exiting automaticArrayInit:");
55
56     // modifica e invia in uscita i contenuti di array2
57     for (size_t i = 0; i <= 2; ++i) {
58         printf("array2[%u] = %d ", i, array2[i] += 5);
59     }
60 }
```

First call to each function:

```

Values on entering staticArrayInit:
array1[0] = 0  array1[1] = 0  array1[2] = 0
Values on exiting staticArrayInit:
array1[0] = 5  array1[1] = 5  array1[2] = 5
```

```

Values on entering automaticArrayInit:
array2[0] = 1  array2[1] = 2  array2[2] = 3
Values on exiting automaticArrayInit:
array2[0] = 6  array2[1] = 7  array2[2] = 8
```

Second call to each function:

```

Values on entering staticArrayInit:
array1[0] = 5  array1[1] = 5  array1[2] = 5 - valori preservati dall'ultima chiamata
Values on exiting staticArrayInit:
array1[0] = 10 array1[1] = 10 array1[2] = 10
```

```

Values on entering automaticArrayInit:
array2[0] = 1  array2[1] = 2  array2[2] = 3 - valori reinizializzati dopo l'ultima
                                              chiamata
Values on exiting automaticArrayInit:
array2[0] = 6  array2[1] = 7  array2[2] = 8
```

Figura 6.11 Gli array statici sono inizializzati a zero se non sono esplicitamente inizializzati.

6.7 Passare gli array alle funzioni

Per passare come argomento un array a una funzione dovete specificare il nome dell'array senza alcuna parentesi. Ad esempio, se l'array `hourlyTemperatures` è stato definito come

```
int hourlyTemperatures[HOURS_IN_A_DAY];
```

la chiamata di funzione

```
modifyArray(hourlyTemperatures, HOURS_IN_A_DAY)
```

passa l'array `hourlyTemperatures` e la sua dimensione alla funzione `modifyArray`.

Ricordate che in C tutti gli argomenti sono passati *per valore*. Il C passa automaticamente gli array alle funzioni *per riferimento* (ancora una volta, vedremo nel Capitolo 7 che ciò *non* è una contraddizione). Le funzioni chiamate possono modificare i valori degli elementi negli array originali della funzione chiamante. Il nome dell'array ha come valore l'indirizzo del primo elemento dell'array. Poiché viene passato l'indirizzo di partenza dell'array, la funzione chiamata sa precisamente dove l'array è memorizzato. Di conseguenza, quando la funzione chiamata modifica nel suo corpo gli elementi dell'array, essa modifica gli effettivi elementi dell'array nelle loro *originarie* locazioni di memoria.

La Figura 6.12 fa vedere che “il valore del nome di un array” è realmente l'*indirizzo* del primo elemento dell'array attraverso la stampa di `array`, `&array[0]` e `&array` e usando lo **specificatore di conversione %p** per stampare indirizzi. Lo specificatore di conversione `%p` normalmente stampa gli indirizzi come numeri esadecimali, ma ciò dipende dal compilatore. I numeri esadecimali (in base 16) consistono nelle cifre da 0 a 9 e nelle lettere da A a F (queste lettere sono gli equivalenti esadecimali dei numeri decimali 10–15). L'Appendice C presenta un'analisi approfondita delle relazioni tra interi binari (in base 2), ottali (in base 8), decimali (in base 10; interi standard) ed esadecimali. L'output mostra che `array`, `&array[0]` e `&array` hanno lo stesso valore, e cioè 0031F930. L'output di questo programma è dipendente dal sistema, ma gli indirizzi sono sempre identici per una specifica esecuzione di questo programma su un particolare computer.



Prestazioni 6.3

Il passaggio degli array per riferimento ha senso per ragioni di prestazioni. Se gli array fossero passati per valore, verrebbe passata una copia di ogni elemento. Per array grandi, passati frequentemente, ciò consumerebbe significative quantità di tempo e memoria per copiare gli array.

```

1 // Fig. 6.12: fig06_12.c
2 // Il nome di un array coincide con l'indirizzo del suo primo elemento.
3 #include <stdio.h>
4
5 // la funzione main inizia l'esecuzione del programma
6 int main(void)
7 {
8     char array[5]; // definisci un array di dimensione 5
9
10    printf("      array = %p\n&array[0] = %p\n    &array = %p\n",
11          array, &array[0], &array);
12 }
```

```
array = 0031F930
&array[0] = 0031F930
&array = 0031F930
```

Figura 6.12 Il nome di un array coincide con l'indirizzo del primo elemento dell'array.



Osservazione di ingegneria del software 6.2

È possibile passare un array per valore (inserendolo in un costrutto *struct* come spiegheremo nel Capitolo 10).

Sebbene gli array interi vengano passati per riferimento, i singoli elementi dell'array sono passati per *valore* esattamente come le variabili. Tali semplici singoli elementi di dati (come i valori *int*, *float* e *char*) sono chiamati **scalari**. Per passare un elemento di un array a una funzione, usate il nome con indice dell'elemento dell'array come argomento nella chiamata della funzione. Nel Capitolo 7 mostreremo come passare gli scalari (cioè le variabili individuali e gli elementi di un array) alle funzioni per riferimento.

Perché una funzione riceva un array attraverso la chiamata di funzione, la lista dei parametri della funzione *deve* specificare che si dovrà ricevere un array. Ad esempio, l'intestazione di funzione per la funzione *modifyArray* (di cui abbiamo visto la chiamata precedentemente in questo paragrafo) si potrebbe scrivere come

```
void modifyArray(int b[], int size)
```

per indicare che *modifyArray* si aspetta di ricevere un array di interi nel parametro *b* e il numero di elementi dell'array nel parametro *size*. La dimensione dell'array *non* è richiesta tra le parentesi dell'array. Se essa è inclusa, il compilatore controlla che sia maggiore di zero e poi la ignora. Specificare una dimensione negativa provoca un errore di compilazione. Poiché gli array sono automaticamente passati per riferimento, quando la funzione chiamata userà il nome *b* dell'array si riferirà all'array nella funzione chiamante (l'array *hourlyTemperatures* nella chiamata precedente). Nel Capitolo 7 introdurremo altre notazioni per indicare che un array viene passato a una funzione. Come vedremo, queste notazioni si basano sull'intima relazione tra array e puntatori.

Differenza tra il passaggio di un intero array e il passaggio di un elemento di un array

La Figura 6.13 illustra la differenza tra il passaggio di un intero array e il passaggio di un singolo elemento di un array. Il programma dapprima stampa i cinque elementi dell'array di interi *a* (righe 19–21). In seguito, *a* e la sua dimensione vengono passati alla funzione *modifyArray* (riga 25), dove ognuno degli elementi di *a* è moltiplicato per 2 (righe 48–50). Quindi *a* è stampato di nuovo in *main* (righe 29–31). Come mostra l'output, gli elementi di *a* sono realmente modificati da *modifyArray*. Poi il programma stampa il valore di *a* [3] (riga 35) e lo passa alla funzione *modifyElement* (riga 37). La funzione *modifyElement* moltiplica il suo argomento per 2 (riga 58) e stampa il nuovo valore. Quando *a*[3] è ristampato in *main* (riga 40), esso *non* è stato modificato, perché gli elementi individuali dell'array sono passati per valore.

```
1 // Fig. 6.13: fig06_13.c
2 // Passaggio di array e di singoli elementi di array a funzioni.
3 #include <stdio.h>
```

```
4 #define SIZE 5
5
6 // prototipi di funzione
7 void modifyArray(int b[], size_t size);
8 void modifyElement(int e);
9
10 // la funzione main inizia l'esecuzione del programma
11 int main(void)
12 {
13     int a[SIZE] = {0, 1, 2, 3, 4}; // inizializza l'array a
14
15     puts("Effects of passing entire array by reference:\n\nThe "
16         "values of the original array are:");
17
18     // stampa l'array originario
19     for (size_t i = 0; i < SIZE; ++i) {
20         printf("%3d", a[i]);
21     }
22
23     puts(""); // stampa un newline
24
25     modifyArray(a, SIZE); // passa l'array "a" a modifyArray per riferimento
26     puts("The values of the modified array are:");
27
28     // stampa l'array modificato
29     for (size_t i = 0; i < SIZE; ++i) {
30         printf("%3d", a[i]);
31     }
32
33     // stampa il valore di a[3]
34     printf("\n\n\nEffects of passing array element "
35         "by value:\n\nThe value of a[3] is %d\n", a[3]);
36
37     modifyElement(a[3]); // passa l'elemento a[3] per valore
38
39     // stampa il valore di a[3]
40     printf("The value of a[3] is %d\n", a[3]);
41 }
42
43 // nella funzione modifyArray, "b" si riferisce all'array originario "a"
44 // in memoria
45 void modifyArray(int b[], size_t size)
46 {
47     // moltiplica ogni elemento dell'array per 2
48     for (size_t j = 0; j < size; ++j) {
49         b[j] *= 2; // modifica in realtà l'array originario
50     }
51 }
```

```

53 // nella funzione modifyElement, "e" e' una copia locale dell'elemento
54 // dell'array a[3] passato da main
55 void modifyElement(int e)
56 {
57     // moltiplica il parametro per 2
58     printf("Value in modifyElement is %d\n", e *= 2);
59 }

```

Effects of passing entire array by reference:

The values of the original array are:

0 1 2 3 4

The values of the modified array are:

0 2 4 6 8

Effects of passing array element by value:

The value of a[3] is 6

Value in modifyElement is 12

The value of a[3] is 6

Figura 6.13 Passaggio di array e di singoli elementi di array a funzioni.

Vi possono essere situazioni nei vostri programmi in cui a una funzione *non* deve essere permesso di modificare gli elementi di un array. Il C fornisce il qualificatore di tipo **const** (per “costante”) utilizzabile per prevenire modifiche ai valori di un array in una funzione. Quando il parametro di un array è preceduto dal qualificatore **const**, gli elementi dell’array diventano costanti nel corpo della funzione e qualsiasi tentativo di modificare un elemento dell’array nel corpo della funzione produce un errore in fase di compilazione.

Uso del qualificatore **const con parametri array**

La Figura 6.14 illustra la definizione di una funzione chiamata `tryToModifyArray` che è definita con il parametro `const int [b]` (riga 3), che specifica che l’array `b` è *costante* e *non può* essere modificato. Ognuno dei tentativi della funzione di modificare gli elementi dell’array produce un errore di compilazione. Il qualificatore **const** è esaminato in ulteriori contesti nel Capitolo 7.



Osservazione di ingegneria del software 6.3

*Il qualificatore di tipo **const** può essere applicato a un parametro array nella definizione di una funzione per evitare che l’array originario venga modificato nel corpo della funzione. Questo è un altro esempio del principio del privilegio minimo. A una funzione non si deve dare la possibilità di modificare un array della funzione chiamante, a meno che non sia assolutamente necessario.*

```

1 // nella funzione tryToModifyArray, l'array b e' const, per cui non lo si
2 // puo' usare per modificare il suo argomento array nella funzione chiamante
3 void tryToModifyArray(const int b[])
4 {

```

```

5     b[0] /= 2; // errore
6     b[1] /= 2; // errore
7     b[2] /= 2; // errore
8 }
```

Figura 6.14 Uso del qualificatore di tipo `const` con gli array.

6.8 Ordinamento di array

Ordinare i dati (cioè mettere i dati in ordine crescente o decrescente) è una delle più importanti applicazioni del calcolo. Una banca mette in ordine tutti gli assegni per numero di conto corrente, in modo che, alla fine di ogni mese, è in grado di preparare gli estratti conto bancari individuali. Le compagnie telefoniche ordinano gli elenchi dei clienti per cognome e, per ognuno di essi, per nome di battesimo in modo che sia facile trovare i numeri telefonici. Virtualmente, ogni organizzazione deve mettere in ordine dei dati, e in molti casi si tratta di enormi quantità. L'ordinamento di dati è un problema interessante che ha attirato alcuni degli sforzi di ricerca più intensi nel campo dell'informatica. In questo capitolo esaminiamo uno schema di ordinamento semplice. Nel Capitolo 12 e nell'Appendice D analizzeremo schemi più complessi che offrono prestazioni migliori.



Prestazioni 6.4

Spesso gli algoritmi più semplici hanno prestazioni scarse. Il loro pregio è quello di essere facili da scrivere, da testare e da correggere. Gli algoritmi più complessi sono spesso necessari per ottenere prestazioni elevate.

La Figura 6.15 ordina i valori negli elementi di un array `a` di 10 elementi (riga 10) in ordine crescente. La tecnica che usiamo è chiamata **bubble sort** (letteralmente “ordinamento a bolle”) o **sinking sort** (letteralmente “ordinamento per affondamento”), perché i valori più piccoli salgono verso la cima dell’array a poco a poco “come bolle”, come le bolle d’aria che si formano nell’acqua, mentre i valori più grandi scendono verso il fondo dell’array. La tecnica consiste nell’effettuare diverse passate lungo l’array. A ogni passata vengono confrontate le successive coppie di elementi (l’elemento 0 e l’elemento 1, poi l’elemento 1 e l’elemento 2, ecc.). Se una coppia è in ordine crescente (o se i valori sono identici), si lasciano i valori come sono. Se una coppia è in ordine decrescente, i valori vengono scambiati nell’array.

```

1 // Fig. 6.15: fig06_15.c
2 // Ordinare i valori di un array in ordine crescente.
3 #include <stdio.h>
4 #define SIZE 10
5
6 // la funzione main inizia l'esecuzione del programma
7 int main(void)
8 {
9     // inizializza a
10    int a[SIZE] = {2, 6, 4, 8, 10, 12, 89, 68, 45, 37};
11
12    puts("Data items in original order");
13}
```

```

14     // stampa l'array originario
15     for (size_t i = 0; i < SIZE; ++i) {
16         printf("%4d", a[i]);
17     }
18
19     // bubble sort
20     // ciclo per il numero di passate
21     for (unsigned int pass = 1; pass < SIZE; ++pass) {
22
23         // ciclo per il numero di confronti a ogni passata
24         for (size_t i = 0; i < SIZE - 1; ++i) {
25
26             // confronta due elementi adiacenti e scambiali se il primo
27             // elemento e' maggiore del secondo elemento
28             if (a[i] > a[i + 1]) {
29                 int hold = a[i];
30                 a[i] = a[i + 1];
31                 a[i + 1] = hold;
32             }
33         }
34     }
35
36     puts("\nData items in ascending order");
37
38     // stampa l'array ordinato
39     for (size_t i = 0; i < SIZE; ++i) {
40         printf("%4d", a[i]);
41     }
42
43     puts("");
44 }
```

```

Data items in original order
 2   6   4   8   10  12  89  68  45  37
Data items in ascending order
 2   4   6   8   10  12  37  45  68  89
```

Figura 6.15 Ordinare i valori di un array in ordine crescente.

Dapprima il programma confronta $a[0]$ e $a[1]$, poi $a[1]$ e $a[2]$, quindi $a[2]$ e $a[3]$, e così via, finché completa la passata confrontando $a[8]$ e $a[9]$. Benché vi siano 10 elementi, sono eseguiti solo nove confronti. Per via del modo in cui sono fatti i successivi confronti, un valore grande si può muovere in giù lungo l'array di molte posizioni in una singola passata, ma un valore piccolo si può muovere in su solo di una posizione.

Alla prima passata è garantito che il valore più grande scenda giù fino all'elemento che sta al fondo dell'array, $a[9]$. Alla seconda passata è garantito che il secondo valore più grande scenda giù fino ad $a[8]$. Alla nona passata il nono valore più grande scende fino ad $a[1]$. Questo lascia il valore più piccolo in $a[0]$, così, pur essendovi dieci elementi, sono necessari solo nove passate per ordinare l'array.

L'ordinamento è eseguito dai cicli annidati `for` (righe 21–34). Se è necessario uno scambio, questo è eseguito con le tre assegnazioni

```
hold = a[i];
a[i] = a[i + 1];
a[i + 1] = hold;
```

dove la variabile extra `hold` memorizza *temporaneamente* uno dei due valori da scambiare. Lo scambio non può essere eseguito con le sole due assegnazioni

```
a[i] = a[i + 1];
a[i + 1] = a[i];
```

Se, ad esempio, `a[i]` è 7 e `a[i + 1]` è 5, dopo la prima assegnazione entrambi i valori saranno 5 e il valore 7 sarà perduto. Da qui la necessità di una variabile extra `hold`.

Il principale pregio del bubble sort consiste nella facilità di programmarlo. Tuttavia, esso opera lentamente, poiché ogni scambio sposta un elemento solo di una posizione verso la sua destinazione finale. Questo risulta evidente quando si ordinano array grandi. Negli esercizi esamineremo versioni più efficienti del bubble sort. Sono state sviluppate tecniche di ordinamento di gran lunga più efficienti del bubble sort. Analizzeremo altri algoritmi nell'Appendice D. I corsi più avanzati di informatica analizzano più approfonditamente l'ordinamento e la ricerca di elementi in array.

6.9 Caso pratico: calcolo di media, mediana e moda con gli array

Consideriamo ora un esempio più ampio. I computer sono comunemente usati per l'**analisi dei dati di sondaggi** per compilare e analizzare i risultati di rilevazioni e indagini demoscopiche. La Figura 6.16 usa l'array `response` inizializzato con 99 risposte ottenute in un sondaggio. Ogni risposta è un numero da 1 a 9. Il programma calcola la media, la mediana e la moda dei 99 valori. La Figura 6.17 mostra un'esecuzione del programma. L'esempio include la maggior parte delle manipolazioni comuni abitualmente richieste nei problemi con array, incluso il passaggio degli array a funzioni.

```
1 // Fig. 6.16: fig06_16.c
2 // Analisi dei dati di un sondaggio con l'uso di array:
3 // calcolo della media, della mediana e della moda dei dati.
4 #include <stdio.h>
5 #define SIZE 99
6
7 // prototipi di funzione
8 void mean(const unsigned int answer[]);
9 void median(unsigned int answer[]);
10 void mode(unsigned int freq[], unsigned const int answer[]) ;
11 void bubbleSort(int a[]);
12 void printArray(unsigned const int a[]);
13
14 // la funzione main inizia l'esecuzione del programma
15 int main(void)
```

```
16 {
17     unsigned int frequency[10] = {0}; // inizializza l'array frequency
18
19     // inizializza l'array response
20     unsigned int response[SIZE] =
21         {6, 7, 8, 9, 8, 7, 8, 9, 8, 9,
22          7, 8, 9, 5, 9, 8, 7, 8, 7, 8,
23          6, 7, 8, 9, 3, 9, 8, 7, 8, 7,
24          7, 8, 9, 8, 9, 8, 9, 7, 8, 9,
25          6, 7, 8, 7, 8, 7, 9, 8, 9, 2,
26          7, 8, 9, 8, 9, 8, 9, 7, 5, 3,
27          5, 6, 7, 2, 5, 3, 9, 4, 6, 4,
28          7, 8, 9, 6, 8, 7, 8, 9, 7, 8,
29          7, 4, 4, 2, 5, 3, 8, 7, 5, 6,
30          4, 5, 6, 1, 6, 5, 7, 8, 7};
31
32     // elabora le risposte
33     mean(response);
34     median(response);
35     mode(frequency, response);
36 }
37
38 // calcola la media di tutti i valori delle risposte
39 void mean(const unsigned int answer[])
40 {
41     printf("%s\n%s\n%s\n", "*****", " Mean", "*****");
42
43     unsigned int total = 0; // contiene la somma dei valori
44
45     // calcola il totale dei valori delle risposte
46     for (size_t j = 0; j < SIZE; ++j) {
47         total += answer[j];
48     }
49
50     printf( "The mean is the average value of the data\n"
51             "items. The mean is equal to the total of\n"
52             "all the data items divided by the number\n"
53             "of data items (%u). The mean value for\n"
54             "this run is: %u / %u = %.4f\n\n",
55             SIZE, total, SIZE, (double) total / SIZE);
56 }
57
58 // ordina l'array e determina il valore dell'elemento mediano
59 void median(unsigned int answer[])
60 {
61     printf("\n%s\n%s\n%s\n", "*****", " Median", "*****",
62           "The unsorted array of responses is");
63
64 }
```

```
65     printArray(answer); // stampa l'array non ordinato
66
67     bubbleSort(answer); // ordina l'array
68
69     printf("%s", "\n\nThe sorted array is");
70     printArray(answer); // stampa l'array ordinato
71
72     // stampa l'elemento mediano
73     printf("\n\nThe median is element %u of\n"
74            "the sorted %u element array.\n"
75            "For this run the median is %u\n\n",
76            SIZE / 2, SIZE, answer[SIZE / 2]);
77 }
78
79 // determina la risposta più frequente
80 void mode(unsigned int freq[], const unsigned int answer[])
81 {
82     printf("\n%s\n%s\n%s\n", "*****", " Mode", "*****");
83
84     // inizializza le frequenze a 0
85     for (size_t rating = 1; rating <= 9; ++rating) {
86         freq[rating] = 0;
87     }
88
89     // calcola le frequenze
90     for (size_t j = 0; j < SIZE; ++j) {
91         ++freq[answer[j]];
92     }
93
94     // stampa le intestazioni per le colonne dei risultati
95     printf("%s%1s%19s\n\n%5s\n%5s\n\n",
96            "Response", "Frequency", "Histogram",
97            "1      1      2      2", "5      0      5      0      5");
98
99     // stampa i risultati
100    unsigned int largest = 0; // rappresenta la frequenza maggiore
101    unsigned int modeValue = 0; // rappresenta la risposta più frequente
102
103    for (rating = 1; rating <= 9; ++rating) {
104        printf("%8u%11u      ", rating, freq[rating]);
105
106        // cerca la moda e la frequenza maggiore
107        if (freq[rating] > largest) {
108            largest = freq[rating];
109            modeValue = rating;
110        }
111
112        // stampa una barra dell'istogramma
113        for (unsigned int h = 1; h <= freq[rating]; ++h) {
```

```
114         printf("%s", "*");
115     }
116
117     puts(""); // inizia una nuova riga di stampa
118 }
119
120 // stampa il valore della moda
121 printf("\nThe mode is the most frequent value.\n"
122       "For this run the mode is %u which occurred"
123       " %u times.\n", modeValue, largest);
124 }
125
126 // funzione che ordina un array con l'algoritmo bubble sort
127 void bubbleSort(unsigned int a[])
128 {
129     // ciclo per il numero delle passate
130     for (unsigned int pass = 1; pass < SIZE; ++pass) {
131
132         // ciclo per il numero di confronti a ogni passata
133         for (size_t j = 0; j < SIZE - 1; ++j) {
134
135             // scambia gli elementi se non sono in ordine
136             if (a[j] > a[j + 1]) {
137                 unsigned int hold = a[j];
138                 a[j] = a[j + 1];
139                 a[j + 1] = hold;
140             }
141         }
142     }
143 }
144
145 // stampa i contenuti dell'array (20 valori per riga)
146 void printArray(const unsigned int a[])
147 {
148     // stampa i contenuti dell'array
149     for (size_t j = 0; j < SIZE; ++j) {
150
151         if (j % 20 == 0) { // inizia una nuova riga ogni 20 valori
152             puts("");
153         }
154
155         printf("%2u", a[j]);
156     }
157 }
```

Figura 6.16 Analisi dei dati di un sondaggio con l'uso di array: calcolo di media, mediana e moda dei dati.

Mean

The mean is the average value of the data items. The mean is equal to the total of all the data items divided by the number of data items (99). The mean value for this run is: $681 / 99 = 6.8788$

```
*****
Median
*****
The unsorted array of responses is
6 7 8 9 8 7 8 9 8 9 7 8 9 5 9 8 7 8 7 8
6 7 8 9 3 9 8 7 8 7 7 8 9 8 9 8 9 7 8 9
6 7 8 7 8 7 9 8 9 2 7 8 9 8 9 8 9 7 5 3
5 6 7 2 5 3 9 4 6 4 7 8 9 6 8 7 8 9 7 8
7 4 4 2 5 3 8 7 5 6 4 5 6 1 6 5 7 8 7
```

```
The sorted array is  
1 2 2 2 3 3 3 3 4 4 4 4 4 4 5 5 5 5 5 5 5  
5 6 6 6 6 6 6 6 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7  
7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 8 8 8 8 8 8 8 8  
8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8  
9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9
```

The median is element 49 of
the sorted 99 element array.
For this run the median is 7

Mode

Response	Frequency	Histogram
1	1	*
2	3	***
3	4	****
4	5	*****
5	8	*****
6	9	*****
7	23	*****
8	27	*****
9	19	*****

The mode is the most frequent value.
For this run the mode is 8 which occurred 27 times.

Figura 6.17 Esempio di esecuzione del programma dell'analisi dei dati di un sondaggio.

Media

La *media* è la *media aritmetica* dei 99 valori. La funzione `mean` (Figura 6.16, righe 39–56) calcola la media sommando i 99 elementi e dividendo il risultato per 99.

Mediana

La mediana è il valore *di mezzo*. La funzione `median` (righe 59–77) determina la mediana chiamando la funzione `bubbleSort` (definita nelle righe 127–143) per ordinare l'array delle risposte in ordine crescente e selezionando `answer[SIZE / 2]` (l'elemento centrale dell'array ordinato). Quando il numero di elementi è pari, la mediana deve essere calcolata come la media dei due elementi centrali. La funzione `median` non effettua in realtà questo ulteriore calcolo. La funzione `printArray` (righe 146–157) è chiamata per stampare l'array delle risposte `response`.

Moda

La *moda* è il *valore che ricorre più frequentemente* tra le 99 risposte. La funzione `mode` (righe 80–124) determina la moda contando il numero di risposte di ogni tipo e selezionando il valore con il conteggio maggiore. Questa versione della funzione `mode` non si occupa delle situazioni di parità (si veda l'Esercizio 6.14). La funzione `mode` produce anche un istogramma per permettere di determinare graficamente la moda.

6.10 Ricerca in array

Spesso lavorerete con una grande quantità di dati memorizzati negli array. Può essere necessario determinare se un array contiene un valore che corrisponda a un certo **valore chiave**. Il processo che permette di trovare un particolare elemento in un array è chiamato **ricerca**. In questo paragrafo esaminiamo due tecniche di ricerca: la tecnica semplice di **ricerca lineare** e la tecnica più efficiente (ma più complessa) di **ricerca binaria**. Gli Esercizi 6.32 e 6.33 vi chiedono di implementare le versioni *ricorsive* rispettivamente della ricerca lineare e della ricerca binaria.

6.10.1 Effettuare una ricerca in un array con la ricerca lineare

La ricerca lineare (Figura 6.18) confronta ogni elemento dell'array con la **chiave di ricerca**. Dal momento che l'array non è in un ordine particolare, è altrettanto probabile che il valore venga trovato nel primo elemento quanto nell'ultimo. In media, dunque, il programma dovrà confrontare la chiave di ricerca con *metà* degli elementi dell'array.

```
1 // Fig. 6.18: fig06_18.c
2 // Ricerca lineare in un array.
3 #include <stdio.h>
4 #define SIZE 100
5
6 // prototipo di funzione
7 size_t linearSearch(const int array[], int key, size_t size);
8
9 // la funzione main inizia l'esecuzione del programma
10 int main( void )
11 {
12     int a[SIZE]; // crea l'array a
13 }
```

```

14     // crea alcuni dati
15     for (size_t x = 0; x < SIZE; ++x) {
16         a[x] = 2 * x;
17     }
18
19     printf("Enter integer search key: ");
20     int searchKey; // valore da localizzare nell'array a
21     scanf("%d", &searchKey);
22
23     // tenta di localizzare searchKey nell'array a
24     size_t index = linearSearch(a, searchKey, SIZE);
25
26     // stampa i risultati
27     if (index != -1) {
28         printf("Found value in element %d\n", index);
29     }
30     else {
31         puts("Value not found");
32     }
33 }
34
35 // confronta la chiave con ogni elemento dell'array;
36 // restituisci l'indice dell'elemento
37 // se la chiave viene trovata o -1 se la chiave non viene trovata
38 size_t linearSearch(const int array[], int key, size_t size)
39 {
40     // ciclo attraverso l'array
41     for (size_t n = 0; n < size; ++n) {
42
43         if (array[n] == key) {
44             return n; // restituisci la posizione della chiave
45         }
46     }
47
48     return -1; // chiave non trovata
49 }
```

Enter integer search key: 36
Found value at index 18

Enter integer search key: 37
Value not found

Figura 6.18 Ricerca lineare in un array.

6.10.2 Effettuare una ricerca in un array con la ricerca binaria

Il metodo della ricerca lineare funziona bene per array *piccoli* o *disordinati*. Tuttavia, per array *grandi* la ricerca lineare è *inefficiente*. Se l'array è ordinato, si può usare la tecnica molto veloce di ricerca binaria.

L'algoritmo di ricerca binaria elimina dalla ricerca *una metà* degli elementi di un array ordinato dopo ogni confronto. L'algoritmo localizza l'elemento *centrale* dell'array e lo confronta con la chiave di ricerca. Se sono uguali, l'elemento è stato trovato e viene restituito l'indice nell'array di quell'elemento. Se non sono uguali, il problema si riduce alla ricerca in *una metà* dell'array. Se la chiave di ricerca è minore dell'elemento centrale dell'array, l'algoritmo effettua una ricerca nella *prima metà* dell'array, altrimenti la effettua nella *seconda metà*. Se la chiave di ricerca non è l'elemento centrale della porzione dell'array originario specificata, l'algoritmo viene ripetuto su un quarto dell'array originario. La ricerca continua finché la chiave di ricerca non è uguale all'elemento centrale di una porzione dell'array, o finché tale porzione non è costituita da un solo elemento che non è uguale alla chiave di ricerca (ossia la chiave di ricerca non è stata trovata).

Nel peggio dei casi, effettuare una ricerca in un array di 1023 elementi richiede *soltanto* 10 confronti con la ricerca binaria. Dividere ripetutamente 1024 (potenza di 2 immediatamente superiore) per 2 produce i valori 512, 256, 128, 64, 32, 16, 8, 4, 2 e 1. Il numero 1024 (2^{10}) viene diviso per due solo 10 volte per ottenere il valore 1. Ogni divisione per 2 corrisponde a un confronto nell'algoritmo di ricerca binaria. Un array di 1.048.575 ($2^{20}-1$) elementi richiede un massimo di *soli* 20 confronti per trovare la chiave di ricerca. Un array ordinato di un miliardo di elementi richiede un massimo di *soli* 30 confronti per trovare la chiave di ricerca. Questo è un miglioramento straordinario delle prestazioni rispetto alla ricerca lineare di un array ordinato, che richiede il confronto della chiave di ricerca in media con la metà degli elementi di un array. Per un array di un miliardo di elementi si ha una differenza tra una media di 500 milioni di confronti e un massimo di 30 confronti! Il massimo numero di confronti per qualunque array può essere determinato considerando la prima potenza di 2 maggiore del numero degli elementi dell'array.

La Figura 6.19 presenta la versione *iterativa* della funzione `binarySearch` (righe 40–68). La funzione riceve quattro argomenti: un array intero `b` su cui effettuare la ricerca, un valore `searchKey` intero e i due indici di array `low` e `high` (questi definiscono la porzione dell'array o *sottoarray* su cui effettuare la ricerca). Se la chiave di ricerca *non* corrisponde all'elemento centrale (individuato dall'indice `middle`) del sottoarray, l'indice `low` o l'indice `high` viene modificato, così da effettuare la ricerca in un sottoarray ancora più piccolo. Se la chiave di ricerca è *minore* dell'elemento centrale, l'indice `high` è impostato a `middle - 1` e la ricerca continua con gli elementi compresi tra `low` e `middle - 1`. Se la chiave di ricerca è *maggior*e dell'elemento centrale, l'indice `low` è impostato a `middle + 1` e la ricerca continua con gli elementi compresi tra `middle + 1` e `high`. Il programma usa un array di 15 elementi. La prima potenza di 2 maggiore del numero degli elementi in questo array è 16 (2^4), così non ci vogliono più di 4 confronti per trovare la chiave di ricerca. Il programma usa la funzione `printHeader` (righe 71–88) per stampare gli indici dell'array e la funzione `printRow` (righe 92–110) per stampare ogni sottoarray durante il processo di ricerca binaria. L'elemento centrale in ogni sottoarray è segnato con un asterisco (*) per indicare l'elemento con il quale viene confrontata la chiave di ricerca.

```

1 // Fig. 6.19: fig06_19.c
2 // Ricerca binaria in un array ordinato.
3 #include <stdio.h>
4 #define SIZE 15
5
6 // prototipi di funzione
7 size_t binarySearch(const int b[], int searchKey, size_t low, size_t high);
8 void printHeader(void);
9 void printRow(const int b[], size_t low, size_t mid, size_t high);
10
11 // la funzione main inizia l'esecuzione del programma

```

```
12 int main(void)
13 {
14     int a[SIZE]; // crea l'array a
15
16     // crea i dati
17     for (size_t i = 0; i < SIZE; ++i) {
18         a[i] = 2 * i;
19     }
20
21     printf("%s", "Enter a number between 0 and 28: ");
22     int key; // valore da localizzare nell'array a
23     scanf("%d", &key);
24
25     printHeader();
26
27     // cerca la chiave nell'array a
28     size_t result = binarySearch(a, key, 0, SIZE - 1);
29
30     // stampa i risultati
31     if (result != -1) {
32         printf("\n%d found at index %d\n", key, result);
33     }
34     else {
35         printf("\n%d not found\n", key);
36     }
37 }
38
39 // funzione che esegue la ricerca binaria su un array
40 size_t binarySearch(const int b[], int searchKey, size_t low, size_t high)
41 {
42     // ripeti finche' l'indice low non diventa maggiore dell'indice high
43     while (low <= high) {
44
45         // determina l'elemento centrale del sottoarray considerato
46         size_t middle = (low + high) / 2;
47
48         // stampa il sottoarray considerato in questa iterazione
49         printRow(b, low, middle, high);
50
51         // se l'elemento centrale e' searchKey, restituisci middle
52         if (searchKey == b[middle]) {
53             return middle;
54         }
55
56         // se searchKey e' minore, nuovo valore di high
57         else if (searchKey < b[middle]) {
58             high = middle - 1; // cerca nella parte bassa dell'array
59         }
60 }
```

```
61     // se searchKey e' maggiore, nuovo valore di low
62     else {
63         low = middle + 1; // cerca nella parte alta dell'array
64     }
65 } // fine di while
66
67 return -1; // searchKey non trovato
68 }
69
70 // Stampa l'intestazione per l'output
71 void printHeader(void)
72 {
73     puts("\nIndices:");
74
75     // stampa l'intestazione della colonna
76     for (unsigned int i = 0; i < SIZE; ++i) {
77         printf("%3u ", i);
78     }
79
80     puts(""); // inizia una nuova riga di stampa
81
82     // stampa una riga di caratteri -
83     for (unsigned int i = 1; i <= 4 * SIZE; ++i) {
84         printf("%s", "-");
85     }
86
87     puts(""); // inizia una nuova riga di stampa
88 }
89
90 // Stampa una riga dell'output che mostra la parte
91 // corrente dell'array ancora da processare.
92 void printRow(const int b[], size_t low, size_t mid, size_t high)
93 {
94     // ciclo attraverso l'intero array
95     for (size_t i = 0; i < SIZE; ++i) {
96
97         // stampa spazi se si e' al di fuori del sottoarray corrente
98         if (i < low || i > high) {
99             printf("%s", "    ");
100        }
101        else if (i == mid) { // stampa l'elemento centrale
102            printf("%3d*", b[i]); // marca il valore centrale
103        }
104        else { // stampa gli altri elementi del sottoarray
105            printf("%3d ", b[i]);
106        }
107    }
108
109    puts(""); // inizia una nuova riga di stampa
110 }
```

Enter a number between 0 and 28: 25

Indices:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
0	2	4	6	8	10	12	14*	16	18	20	22	24	26	28
								16	18	20	22*	24	26	28
											24	26*	28	
												24*		

25 not found

Enter a number between 0 and 28: 8

Indices:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
0	2	4	6	8	10	12	14*	16	18	20	22	24	26	28
0	2	4	6*	8	10	12								
				8	10*	12								
							8*							

8 found at index 4

Enter a number between 0 and 28: 6

Indices:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
0	2	4	6	8	10	12	14*	16	18	20	22	24	26	28
0	2	4	6*	8	10	12								

6 found at index 3

Figura 6.19 Ricerca binaria in un array ordinato.

6.11 Array multidimensionali

Gli array in C possono avere diversi indici. Un uso comune degli array con diversi indici, che il C standard chiama **array multidimensionali**, è quello di rappresentare **tabelle** di valori che contengono informazioni disposte in *righe* e *colonne*. Per identificare un elemento particolare di una tabella, dobbiamo specificare due indici: il *primo* identifica (per convenzione) la *riga* dell'elemento e il *secondo* identifica (per convenzione) la *colonna*. Le tabelle o gli array che richiedono due indici per identificare un elemento specifico sono chiamati **array bidimensionali**. Gli array multidimensionali possono avere più di due indici.

6.11.1 Illustrare un array con due indici

La Figura 6.20 illustra un array bidimensionale, a. L'array contiene tre righe e quattro colonne, per cui è detto array 3 per 4. In generale, un array con *m* righe ed *n* colonne è chiamato **array *m* per *n***.

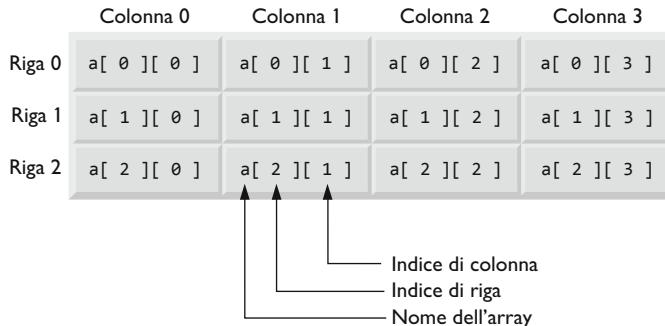


Figura 6.20 Array bidimensionale con tre righe e quattro colonne.

Ogni elemento nell'array **a** è identificato nella Figura 6.20 da un nome di elemento della forma **a[i][j]**, dove **a** è il nome dell'array e **i** e **j** sono gli indici che identificano unicamente ogni elemento di **a**. I nomi degli elementi nella riga 0 hanno tutti il primo indice uguale a 0; i nomi degli elementi nella colonna 3 hanno tutti il secondo indice uguale a 3.



Errore comune di programmazione 6.7

Indicare l'elemento di un array bidimensionale con **a[x, y]** anziché con **a[x][y]** è un errore logico. Il C interpreta **a[x, y]** come **a[y]** (perché la virgola in questo contesto è trattata come un operatore virgola), per cui questo errore di programmazione non è un errore di sintassi.

6.11.2 Inizializzare un array con due indici

Un array multidimensionale si può inizializzare quando viene definito. Ad esempio, un array bidimensionale **int b[2][2]** si può definire e inizializzare con

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

I valori sono raggruppati per righe in parentesi graffe. I valori nella prima coppia di parentesi graffe inizializzano la riga 0 e i valori nella seconda coppia di parentesi graffe inizializzano la riga 1. Così i valori 1 e 2 inizializzano gli elementi, rispettivamente, **b[0][0]** e **b[0][1]**, e i valori 3 e 4 inizializzano rispettivamente gli elementi **b[1][0]** e **b[1][1]**. Se non vi sono abbastanza inizializzatori per una data riga, i restanti elementi di quella riga sono inizializzati a 0. In questo modo,

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

inizializza **b[0][0]** a 1, **b[0][1]** a 0, **b[1][0]** a 3 e **b[1][1]** a 4. La Figura 6.21 illustra la definizione e l'inizializzazione di array con doppio indice.

```

1 // Fig. 6.21: fig06_21.c
2 // Inizializzazione di array multidimensionali.
3 #include <stdio.h>
4
5 void printArray(int a[][3]); // prototipo di funzione
6
```

```

7 // la funzione main inizia l'esecuzione del programma
8 int main(void)
9 {
10     int array1[2][3] = {{1, 2, 3}, {4, 5, 6}};
11     puts("Values in array1 by row are:");
12     printArray(array1);
13
14     int array2[2][3] = {1, 2, 3, 4, 5};
15     puts("Values in array2 by row are:");
16     printArray(array2);
17
18     int array3[2][3] = {{1, 2}, {4}};
19     puts("Values in array3 by row are:");
20     printArray(array3);
21 }
22
23 // funzione per stampare un array con due righe e tre colonne
24 void printArray(int a[][3])
25 {
26     // iterazione per righe
27     for (size_t i = 0; i <= 1; ++i) {
28
29         // stampa i valori delle colonne
30         for (size_t j = 0; j <= 2; ++j) {
31             printf("%d ", a[i][j]);
32         }
33
34         printf("\n"); // inizia una nuova riga di stampa
35     }
36 }
```

```

Values in array1 by row are:
1 2 3
4 5 6
Values in array2 by row are:
1 2 3
4 5 0
Values in array3 by row are:
1 2 0
4 0 0
```

Figura 6.21 Inizializzazione di array multidimensionali.

Definizione di array1

Il programma definisce tre array di due righe e tre colonne (sei elementi in ognuno). La definizione di `array1` (riga 10) contiene sei inizializzatori in due sottoliste. La prima sottolista inizializza la *riga 0* dell'array con i valori 1, 2 e 3; la seconda sottolista inizializza la *riga 1* dell'array con i valori 4, 5 e 6.

Definizione di array2

Se le parentesi graffe attorno a ogni sottolista vengono rimosse dalla lista degli inizializzatori di `array1`, il compilatore inizializza gli elementi della prima riga seguiti direttamente dagli elementi della seconda. La definizione di `array2` (riga 14) contiene cinque inizializzatori. Questi sono assegnati alla prima riga, poi alla seconda. Gli elementi che *non* hanno un inizializzatore esplicito sono inizializzati automaticamente a zero, così `array2[1][2]` è inizializzato a 0.

Definizione di array3

La definizione di `array3` (riga 18) fornisce tre inizializzatori in due sottoliste. La sottolista per la prima riga inizializza *esplicitamente* i primi due elementi della prima riga a 1 e a 2. Il terzo elemento è inizializzato a *zero*. La sottolista per la seconda riga inizializza esplicitamente il primo elemento a 4. Gli ultimi due elementi sono inizializzati a *zero*.

Funzione `printArray`

Il programma chiama `printArray` (righe 24–36) per stampare gli elementi di ogni array. La definizione della funzione specifica il parametro `array` come `int a[][][3]`. In un parametro array unidimensionale, le parentesi dell'array sono *vuote* nella lista dei parametri della funzione. Il primo indice di un array multidimensionale non è neppure necessario, mentre lo sono tutti gli indici successivi. Il compilatore usa questi indici per determinare le posizioni in memoria degli elementi di array multidimensionali. Tutti gli elementi di un array sono memorizzati consecutivamente nella memoria a prescindere dal numero di indici. In un array bidimensionale, la prima riga è memorizzata in memoria seguita dalla seconda.

Fornire i valori degli indici nella dichiarazione di parametro permette al compilatore di dire alla funzione come localizzare ogni elemento nell'array. In un array bidimensionale ogni riga è fondamentalmente un array unidimensionale. Per localizzare un elemento in una riga specifica, il compilatore deve sapere *quanti elementi vi sono in ogni riga*, così che possa saltare il giusto numero di locazioni di memoria quando accede all'array. In questo modo, quando accede a `a[1][2]` nel nostro esempio, il compilatore sa che deve saltare i tre elementi della prima riga per raggiungere la seconda riga (riga 1). Quindi, il compilatore accede all'elemento 2 di quella riga.

6.11.3 Impostare l'elemento in una riga

Molte manipolazioni comuni di array usano l'istruzione di ripetizione `for`. Ad esempio, l'istruzione seguente pone a zero tutti gli elementi nella riga 2 dell'array `a` della Figura 6.20:

```
for (column = 0; column <= 3; ++column) {
    a[2][column] = 0;
}
```

Abbiamo specificato la riga 2, così il primo indice è sempre 2. Il ciclo fa variare soltanto il secondo indice (di colonna). La precedente istruzione `for` è equivalente alle istruzioni di assegnazione:

```
a[2][0] = 0;
a[2][1] = 0;
a[2][2] = 0;
a[2][3] = 0;
```

6.11.4 Calcolare il totale degli elementi in un array bidimensionale

La seguente istruzione for annidata calcola il totale di tutti gli elementi dell'array a.

```
total = 0
for (row = 0; row <= 2; ++row) {
    for (column = 0; column <= 3; ++column) {
        total += a[row][column];
    }
}
```

L'istruzione for annidata calcola il totale degli elementi dell'array una riga alla volta. L'istruzione for esterna inizia ponendo row (ossia l'indice di riga) a 0, in modo che gli elementi di quella riga possono essere sommati dall'istruzione for interna. L'istruzione for esterna incrementa quindi row a 1, in modo che gli elementi di quella riga possono essere sommati. Quindi, l'istruzione for esterna incrementa row a 2, in modo che gli elementi della terza riga possono essere sommati. Alla fine, total contiene la somma di tutti gli elementi dell'array a.

6.11.5 Manipolazioni di array bidimensionali

La Figura 6.22 presenta diverse altre manipolazioni comuni di array sull'array 3 per 4 studentGrades con l'uso dell'istruzione for. Ogni riga dell'array rappresenta uno studente e ogni colonna un voto a uno dei quattro esami che gli studenti hanno sostenuto durante il semestre. Le manipolazioni dell'array sono eseguite da quattro funzioni. La funzione `minimum` (righe 39–56) trova il voto più basso fra quelli di tutti gli studenti nel semestre. La funzione `maximum` (righe 59–76) trova il voto più alto fra quelli di tutti gli studenti nel semestre. La funzione `average` (righe 79–89) calcola la media nel semestre di ogni studente. La funzione `printArray` (righe 92–108) stampa l'array con doppio indice in un formato tabellare ordinato.

```
1 // Fig. 6.22: fig06_22.c
2 // Manipolazioni di array bidimensionale.
3 #include <stdio.h>
4 #define STUDENTS 3
5 #define EXAMS 4
6
7 // prototipi di funzioni
8 int minimum(const int grades[][EXAMS], size_t pupils, size_t tests);
9 int maximum(const int grades[][EXAMS], size_t pupils, size_t tests);
10 double average(const int setOfGrades[], size_t tests);
11 void printArray(const int grades[][EXAMS], size_t pupils, size_t tests);
12
13 // la funzione main inizia l'esecuzione del programma
14 int main(void)
15 {
16     // inizializza i voti per i tre studenti (righe)
17     int studentGrades[STUDENTS][EXAMS] =
18         { { 77, 68, 86, 73 },
19         { 96, 87, 89, 78 },
20         { 70, 90, 86, 81 } };
```

```
21 // stampa l'array studentGrades
22 puts("The array is:");
23 printArray(studentGrades, STUDENTS, EXAMS);
24
25 // determina i valori minimo e massimo dei voti
26 printf("\n\nLowest grade: %d\nHighest grade: %d\n",
27     minimum(studentGrades, STUDENTS, EXAMS),
28     maximum(studentGrades, STUDENTS, EXAMS));
29
30 // calcola la media dei voti per ogni studente
31 for (size_t student = 0; student < STUDENTS; ++student) {
32     printf("The average grade for student %u is %.2f\n",
33         student, average(studentGrades[student], EXAMS));
34 }
35
36 }
37
38 // Trova il voto minimo
39 int minimum(const int grades[][EXAMS], size_t pupils, size_t tests)
40 {
41     int lowGrade = 100; // voto più alto possibile
42
43     // ciclo per le righe di grades
44     for (size_t i = 0; i < pupils; ++i) {
45
46         // ciclo per le colonne di grades
47         for (size_t j = 0; j < tests; ++j) {
48
49             if (grades[i][j] < lowGrade) {
50                 lowGrade = grades[i][j];
51             }
52         }
53     }
54
55     return lowGrade; // restituisci il voto minimo
56 }
57
58 // Trova il voto massimo
59 int maximum(const int grades[][EXAMS], size_t pupils, size_t tests)
60 {
61     int highGrade = 0; // voto più basso possibile
62
63     // ciclo per le righe di grades
64     for (size_t i = 0; i < pupils; ++i) {
65
66         // ciclo per le colonne di grades
67         for (size_t j = 0; j < tests; ++j) {
68
69             if (grades[i][j] > highGrade) {
70                 highGrade = grades[i][j];
71             }
72         }
73     }
74 }
```

```

72     }
73 }
74
75     return highGrade; // restituisci il voto massimo
76 }
77
78 // Determina il voto medio per ogni studente
79 double average(const int setOfGrades[], size_t tests)
80 {
81     int total = 0; // somma dei voti degli esami
82
83     // totale di tutti i voti per uno studente
84     for (size_t i = 0; i < tests; ++i) {
85         total += setOfGrades[i];
86     }
87
88     return (double) total / tests; // media
89 }
90
91 // Stampa l'array
92 void printArray(const int grades[][][EXAMS], size_t pupils, size_t tests)
93 {
94     // stampa le intestazioni delle colonne
95     printf("%s", " [0] [1] [2] [3]");
96
97     // stampa i voti in formato tabellare
98     for (size_t i = 0; i < pupils; ++i) {
99
100         // stampa l'etichetta per la riga
101         printf("\nstudentGrades[%u] ", i);
102
103         // stampa i voti per uno studente
104         for (size_t j = 0; j < tests; ++j) {
105             printf("%-5d", grades[i][j]);
106         }
107     }
108 }
```

The array is:

	[0]	[1]	[2]	[3]
studentGrades[0]	77	68	86	73
studentGrades[1]	96	87	89	78
studentGrades[2]	70	90	86	81

Lowest grade: 68
Highest grade: 96
The average grade for student 0 is 76.00
The average grade for student 1 is 87.50
The average grade for student 2 is 81.75

Figura 6.22 Manipolazione di array bidimensionale.

Le funzioni `minimum`, `maximum` e `printArray` ricevono ciascuna tre argomenti: l'array `studentGrades` (chiamato `grades` in ogni funzione), il numero di studenti (numero di righe dell'array) e il numero di esami (numero di colonne dell'array). Ogni funzione effettua un ciclo per tutto l'array `grades` usando istruzioni `for` annidate. La seguente istruzione `for` annidata è tratta dalla definizione della funzione `minimum`:

```
// ciclo per le righe di grades
for (i = 0; i < pupils; ++i) {
    // ciclo per le colonne di grades
    for (j = 0; j < tests; ++j) {
        if (grades[i][j] < lowGrade) {
            lowGrade = grades[i][j];
        }
    }
}
```

L'istruzione `for` esterna inizia il ciclo ponendo `i` (ossia l'indice di riga) a 0, in modo che gli elementi di quella riga (cioè i voti del primo studente) si possano confrontare con la variabile `lowGrade` nel corpo dell'istruzione `for` interna. L'istruzione `for` interna effettua un'iterazione per i quattro voti di una riga specifica e confronta ogni voto con `lowGrade`. Se un voto è minore di `lowGrade`, `lowGrade` diventa uguale a quel voto. L'istruzione `for` esterna incrementa quindi l'indice di riga a 1. Gli elementi di quella riga sono confrontati con la variabile `lowGrade`. L'istruzione `for` esterna incrementa poi l'indice di riga a 2 e gli elementi di quella riga sono anch'essi confrontati con la variabile `lowGrade`. Quando l'esecuzione dell'istruzione *annidata* è completa, `lowGrade` contiene il voto più piccolo nell'array bidimensionale. La funzione `maximum` opera allo stesso modo.

La funzione `average` (righe 79–89) prende due argomenti: un array bidimensionale dei risultati del test per un particolare studente, chiamato `setOfGrades`, e il numero dei risultati del test nell'array. Quando `average` è chiamata, a essa viene passato il primo argomento `studentGrades[student]`. Questo fa sì che sia passato ad `average` l'indirizzo di una riga dell'array bidimensionale. L'argomento `studentGrades[1]` è l'indirizzo di partenza della riga 1 dell'array. Ricordate che un array bidimensionale è fondamentalmente un array di array unidimensionali e che il nome di un array a singolo indice è l'indirizzo dell'array in memoria. La funzione `average` calcola la somma degli elementi dell'array, divide il totale per il numero dei risultati del test e restituisce il risultato in virgola mobile.

6.12 Array di lunghezza variabile²

Per ogni array che avete definito fin qui, ne avete specificato la dimensione al momento della compilazione. Ma cosa succede se non potete determinare la dimensione di un array fino al *momento dell'esecuzione*? In passato, per trattare questo caso si doveva usare l'allocazione dinamica di memoria (introdotta nel Capitolo 12). Nei casi in cui la dimensione di un array non è nota al momento della compilazione, C dispone di **array di lunghezza variabile** (VLA, *variable-length array*), ovvero array con lunghezze definite in termini di espressioni calcolate al *momento dell'esecuzione*. Il programma della Figura 6.23 dichiara e stampa diversi VLA.

² Questa funzionalità non è supportata dal Visual C++ di Microsoft.

```
1 // Fig. 6.23: fig06_23.c
2 // Uso degli array di lunghezza variabile in C99
3 #include <stdio.h>
4
5 // prototipi di funzioni
6 void print1DArray(size_t size, int array[size]);
7 void print2DArray(int row, int col, int array[row][col]);
8
9 int main(void)
10 {
11     printf("%s", "Enter size of a one-dimensional array: ");
12     int arraySize; // dimensione di un array 1-D
13     scanf("%d", &arraySize);
14
15     int array[arraySize]; // array 1-D di lunghezza variabile
16
17     printf("%s", "Enter number of rows and columns in another 2-D array: ");
18     int row1, col1; // numero di righe e colonne in un array 2-D
19     scanf("%d %d", &row1, &col1);
20
21     int array2D1[row1][col1]; // array 2-D di lunghezza variabile
22
23     printf("%s",
24         "Enter number of rows and columns in another 2-D array: ");
25     int row2, col2; // numero di righe e colonne in un array 2-D
26     scanf("%d %d", &row2, &col2);
27
28     int array2D2[row2][col2]; // array 2-D di lunghezza variabile
29
30     // test dell'operatore sizeof su VLA
31     printf("\nsizeof(array) yields array size of %d bytes\n",
32           sizeof(array));
33
34     // assegna dei valori agli elementi del VLA 1-D
35     for (size_t i = 0; i < arraySize; ++i) {
36         array[i] = i * i;
37     }
38
39     // assegna dei valori agli elementi del primo VLA 2-D
40     for (size_t i = 0; i < row1; ++i) {
41         for (size_t j = 0; j < col1; ++j) {
42             array2D1[i][j] = i + j;
43         }
44     }
45
46     // assegna dei valori agli elementi del secondo VLA 2-D
47     for (size_t i = 0; i < row2; ++i) {
48         for (size_t j = 0; j < col2; ++j) {
49             array2D2[i][j] = i + j;
50         }
```

```

51     }
52
53     puts("\nOne-dimensional array:");
54     print1DArray(arraySize, array); // VLA 1-D come argomento
55
56     puts("\nFirst two-dimensional array:");
57     print2DArray(row1, col1, array2D1); // VLA 2-D come argomento
58
59     puts("\nSecond two-dimensional array:");
60     print2DArray(row2, col2, array2D2); // VLA 2-D come argomento
61 }
62
63 void print1DArray(size_t size, int array[size])
64 {
65     // stampa i contenuti dell'array
66     for (size_t i = 0; i < size; i++) {
67         printf("array[%d] = %d\n", i, array[i]);
68     }
69 }
70
71 void print2DArray(size_t row, size_t col, int array[row][col])
72 {
73     // stampa i contenuti dell'array
74     for (size_t i = 0; i < row; ++i) {
75         for (size_t j = 0; j < col; ++j) {
76             printf("%5d", array[i][j]);
77         }
78
79         puts("");
80     }
81 }

```

```

Enter size of a one-dimensional array: 6
Enter number of rows and columns in a 2-D array: 2 5
Enter number of rows and columns in another 2-D array: 4 3

```

```
sizeof(array) yields array size of 24 bytes
```

One-dimensional array:

```

array[0] = 0
array[1] = 1
array[2] = 4
array[3] = 9
array[4] = 16
array[5] = 25

```

First two-dimensional array:

0	1	2	3	4
1	2	3	4	5

Second two-dimensional array:

0	1	2
1	2	3
2	3	4
3	4	5

Figura 6.23 Uso degli array di lunghezza variabile in C99.

Creare i VLA

Le righe 11–28 chiedono all’utente le dimensioni che desidera per un array unidimensionale e due array bidimensionali e usano i valori di input nelle righe 15, 21 e 28 per creare VLA. Le righe 15, 21 e 28 sono valide purché le variabili che rappresentano le dimensioni degli array siano di un tipo intero.

Operatore `sizeof` con VLA

Dopo aver creato gli array, usiamo l’operatore `sizeof` nelle righe 31–32 per assicurarci che il nostro VLA unidimensionale sia della lunghezza giusta. In versioni precedenti del C `sizeof` era sempre un’operazione della fase di compilazione, ma quando è applicata a un VLA, `sizeof` opera nella fase di esecuzione. La finestra dell’output mostra che l’operatore `sizeof` restituisce una dimensione di 24 byte, quattro volte quella del numero che abbiamo inserito, perché la dimensione di un `int` sulla nostra macchina è di 4 byte.

Assegnare valori a elementi di VLA

In seguito assegniamo valori agli elementi dei nostri VLA (righe 35–51). Usiamo `i < arraySize` come condizione di continuazione del ciclo quando riempiamo l’array unidimensionale. Come con gli array di lunghezza fissa, *non vi è protezione contro gli accessi al di fuori dei confini dell’array*.

Funzione `print1DArray`

Le righe 63–69 definiscono la funzione `print1DArray` che riceve un VLA *unidimensionale* e lo stampa sullo schermo. La sintassi per passare i VLA alle funzioni come parametri è la stessa dei normali array. Usiamo la variabile `size` nella dichiarazione del parametro `array`, ma è semplicemente una documentazione per il programmatore.

Funzione `print2DArray`

La funzione `print2DArray` (righe 71–81) riceve un VLA *bidimensionale* e lo stampa sullo schermo. Ricordate dal Paragrafo 6.11.2 che dovete specificare una dimensione per tutto tranne il primo indice di un parametro array multidimensionale. La stessa restrizione vale per i VLA, eccetto che le dimensioni possono essere specificate da variabili. Il valore iniziale di `col` passato alla funzione viene usato per determinare dove ogni riga inizia nella memoria, proprio come con un array dalla dimensione fissa. Cambiare il valore di `col` all’interno della funzione non provocherà alcun cambiamento all’indicizzazione, ma passare alla funzione un valore scorretto avrà effetti indesiderati.

6.13 Programmazione sicura in C

Controllo dei confini per gli indici di un array

È importante assicurarsi che ogni indice che si usa per accedere a un elemento di un array sia dentro i confini dell'array. Gli indici di un array unidimensionale devono essere maggiori o uguali a 0 e minori del numero di elementi dell'array. Gli indici di riga e di colonna di un array bidimensionale devono essere maggiori o uguali a 0 e minori dei numeri, rispettivamente, delle righe e delle colonne. Questo si estende anche agli array di ulteriori dimensioni.

Permettere ai programmi di leggere o scrivere negli elementi di un array al di fuori dei confini degli array stessi è un comune difetto di sicurezza. Leggere da elementi di un array al di fuori dei confini può fare arrestare il programma o perfino dare l'impressione che questo venga eseguito correttamente, mentre invece usa dati non validi. Scrivere in elementi al di fuori dei confini (noto come *overflow del buffer*) può corrompere i dati in memoria di un programma, arrestare un programma e permettere agli autori di un attacco di sfruttare il sistema ed eseguire il proprio codice.

Come abbiamo già osservato, *il C non fornisce alcun controllo automatico dei confini per gli array*, così dovete preoccuparvene voi. Per le tecniche che aiutano a evitare tali problemi, fate riferimento alla linea guida CERT ARR30-C al sito www.securecoding.cert.org.

`scanf_s`

Il controllo dei confini è pure importante nell'elaborazione di stringhe. Quando si legge una stringa ponendola in un array di `char`, `scanf` *non* previene gli overflow del buffer. Se il numero di caratteri in input è maggiore o uguale alla lunghezza dell'array, `scanf` scriverà caratteri – compreso il carattere nullo ('`\0`') di terminazione – oltre la fine dell'array. Essa potrebbe quindi sovrascrivere altri valori di variabili. Inoltre, se il programma scrive in quelle posizioni il valore di altre variabili, a sua volta potrebbe sovrascrivere il carattere '`\0`' della stringa.

Una funzione determina la terminazione delle stringhe cercando il loro carattere di terminazione '`\0`'. Ad esempio, ricordatevi che la funzione `printf` invia in uscita una stringa leggendo i caratteri dall'inizio della stringa in memoria fino a quando non incontra il carattere '`\0`' della stringa. Se il carattere '`\0`' manca, `printf` continua a leggere fino a incontrare qualche altro '`\0`' in memoria. Questo può portare a strani risultati o causare l'arresto di un programma.

L'Annex K *opzionale* del C standard fornisce nuove versioni più sicure di molte funzioni di elaborazione di stringhe e di input/output. Durante la lettura di una stringa in un array di caratteri la funzione `scanf_s` esegue ulteriori controlli per assicurarsi che *non* si scriva oltre la fine dell'array. Supponendo che `myString` sia un array di 20 caratteri, l'istruzione

```
scanf_s("%19s", myString, 20);
```

legge una stringa e la pone in `myString`. La funzione `scanf_s` richiede due argomenti per *ogni %s* nella stringa di formattazione:

- un array di caratteri in cui porre la stringa di input e
- il numero degli elementi dell'array.

La funzione usa il numero di elementi per evitare overflow del buffer. Ad esempio, è possibile fornire un'ampiezza di campo per `%s` troppo lunga per l'array di caratteri sottostante o semplicemente omettere completamente l'ampiezza del campo. Con `scanf_s`, se il numero dei caratteri in input più il carattere di terminazione nullo è *più grande* del numero degli elementi dell'array specificato, la conversione `%s` *fallisce*. Poiché l'istruzione precedente contiene soltanto uno specifikatore di conversione, `scanf_s` restituirebbe in tal caso 0, indicando che non sono state eseguite conversioni e l'array `myString` rimarrebbe inalterato.

In generale, se il vostro compilatore supporta le funzioni dell'Annex K opzionale del C standard, dovreste usarle. Esamineremo le ulteriori funzioni dell'Annex K nei successivi paragrafi sulla programmazione sicura in C.



Portabilità 6.1

Non tutti i compilatori supportano le funzioni dell'Annex K del C standard. Per i programmi la cui compilazione deve avvenire su più piattaforme e compilatori può essere necessaria la modifica del codice per utilizzare le versioni di `scanf_s` o `scanf` disponibili su ciascuna piattaforma. Il vostro compilatore potrebbe anche richiedere una specifica impostazione per consentirvi l'utilizzo delle funzioni dell'Annex K.

Non usate stringhe inserite dall'utente come stringhe di controllo della formattazione

Forse avete notato che in questo libro non usiamo istruzioni `printf` con un argomento singolo, e invece usiamo una delle seguenti forme:

- Quando dobbiamo inviare in uscita un '\n' dopo la stringa, usiamo la funzione `puts` (che automaticamente invia in uscita un '\n' dopo la stringa singola che ha come argomento), come in

```
puts("Welcome to C!");
```

- Quando abbiamo necessità che il cursore rimanga sulla stessa riga della stringa, usiamo la funzione `printf`, come in

```
printf("%s", "Enter first integer: ");
```

Poiché in questi esempi stampiamo stringhe letterali, avremmo potuto certamente usare la forma di `printf` con un argomento, come in

```
printf("Welcome to C!\n");
printf("Enter first integer: ");
```

Quando `printf` valuta la stringa di controllo della formattazione nel suo primo (ed eventualmente unico) argomento, la funzione esegue dei compiti in base allo specificatore di conversione in quella stringa. Se la stringa di controllo del formato fosse ottenuta dall'utente, un autore di attacchi potrebbe fornire specificatori di conversione dannosi che verrebbero "eseguiti" dalla funzione per l'output formattato. Ora che sapete come leggere le stringhe per porle in *array di caratteri*, è importante sottolineare che non dovete mai usare come stringa di controllo della formattazione di una `printf` un array di caratteri che potrebbe contenere degli input dell'utente. Per maggiori informazioni, fate riferimento alla linea guida CERT FIO30-C al sito www.securecoding.cert.org.

Riepilogo

Paragrafo 6.1 Introduzione

- Gli array sono strutture di dati costituite da elementi di dati correlati dello stesso tipo.
- Gli array sono entità "statiche," in quanto rimangono della stessa dimensione per tutta l'esecuzione di un programma.

Paragrafo 6.2 Gli array

- Un array è un gruppo di locazioni di memoria correlate dal fatto che tutte hanno lo stesso nome e lo stesso tipo.
- Per riferirsi a una particolare locazione o elemento in un array, bisogna specificare il nome dell'array e il numero di posizione del particolare elemento nell'array.
- Il primo elemento in ogni array è l'elemento di posizione zero, per esempio quello con numero di posizione 0. Pertanto, il primo elemento dell'array `c` è indicato con `c[0]`, il secondo con `c[1]`, il settimo elemento con `c[6]` e, in generale, l'elemento i -mo con `c[i - 1]`.
- Il nome di un array, come altri nomi di variabili, può contenere solo lettere, cifre e sottolineature e non può iniziare con una cifra.
- Il numero di posizione contenuto fra parentesi quadre è chiamato più formalmente indice. Un indice deve essere un intero o un'espressione intera.
- Le parentesi usate per racchiudere l'indice di un array sono in realtà considerate in C un operatore. Esse hanno lo stesso livello di precedenza dell'operatore di chiamata di funzione.

Paragrafo 6.3 Definire gli array

- Gli array occupano spazio in memoria. Dovete specificare il tipo di ogni elemento e il numero di elementi nell'array così che il computer possa riservare la giusta quantità di memoria.
- Potete usare un array di tipo `char` per memorizzare una stringa di caratteri.

Paragrafo 6.4 Esempi di array

- Il tipo `size_t` rappresenta un tipo intero senza segno. Questo tipo è raccomandato per qualunque variabile che rappresenta la dimensione o gli indici di un array. L'intestazione `<stddef.h>` definisce `size_t` ed è spesso inclusa in altre intestazioni (come `<stdio.h>`).
- Gli elementi di un array possono essere inizializzati quando l'array è definito facendo seguire la definizione da un segno di uguale e da parentesi graffe, {}, contenenti una lista di inizializzatori separati da virgole. Se vi sono meno inizializzatori degli elementi nell'array, i restanti elementi sono inizializzati a zero.
- L'istruzione `int n[10] = {0};` inizializza esplicitamente il primo elemento a zero e inizializza i restanti nove elementi a zero, perché vi sono meno inizializzatori di quanti sono gli elementi nell'array. È importante ricordare che gli array automatici non sono inizializzati automaticamente a zero. Dovete inizializzare almeno il primo elemento a zero affinché i restanti siano automaticamente azzerati. Questo metodo di inizializzazione degli elementi di un array a 0 è eseguito prima dell'avvio del programma per gli array `static` e al momento dell'esecuzione per gli array automatici.
- Se la dimensione di un array viene omessa in una definizione con una lista di inizializzatori, il numero di elementi nell'array sarà il numero di elementi nella lista di inizializzatori.
- È possibile usare la direttiva per il preprocessore `#define` per definire una costante simbolica, un identificatore che il preprocessore sostituisce con un testo di sostituzione prima della compilazione del programma. Quando il programma è preprocessato, la costante simbolica viene sostituita con il testo di sostituzione tutte le volte che compare. L'uso di costanti simboliche per specificare le dimensioni di un array rende i programmi più modificabili.
- Il C non effettua il controllo dei confini di un array per evitare che un programma si riferisca a un elemento che non esiste. Così un programma che è in esecuzione può “andare oltre” la

fine di un array senza messaggi di avvertimento. Dovete assicurarvi che tutti i riferimenti all'array rimangano entro i confini dell'array.

Paragrafo 6.5 Uso di array di caratteri per memorizzare e manipolare stringhe

- Una stringa letterale come "hello" è in realtà un array di caratteri individuali in C.
- È possibile inizializzare un array di caratteri usando una stringa letterale. In questo caso, la dimensione dell'array è determinata dal compilatore in base alla lunghezza della stringa.
- Ogni stringa contiene un carattere speciale di terminazione chiamato carattere nullo. La costante di tipo carattere che rappresenta il carattere nullo è '\0'.
- Un array di caratteri che rappresenta una stringa deve sempre essere definito sufficientemente grande per contenere il numero dei caratteri nella stringa più il carattere nullo di terminazione.
- È possibile inizializzare gli array di caratteri anche con costanti individuali di tipo carattere in una lista di inizializzatori.
- Poiché una stringa è in realtà un array di caratteri, possiamo accedere ai suoi caratteri individuali usando direttamente la notazione con indice per gli array.
- Potete inserire una stringa direttamente nell'array di caratteri dalla tastiera usando `scanf` e lo specificatore di conversione `%s`. Il nome dell'array di caratteri è passato a `scanf` senza il carattere `&` che lo precede, usato con variabili diverse dagli array.
- La funzione `scanf` legge i caratteri dalla tastiera fino a incontrare il primo carattere di spazatura. Essa non effettua un controllo sulla dimensione dell'array. Così `scanf` può scrivere oltre la fine dell'array.
- L'array di caratteri che rappresenta una stringa può essere inviato in uscita con `printf` e lo specificatore di conversione `%s`. I caratteri della stringa sono stampati fino a incontrare un carattere nullo di terminazione.

Paragrafo 6.6 Array locali statici e array locali automatici

- Una variabile locale `static` esiste per la durata del programma, ma è visibile solo nel corpo di una funzione. Possiamo applicare `static` alla definizione di un array locale così che l'array non sia creato e inizializzato a ogni chiamata della funzione e non sia distrutto ogni volta che si esce dalla funzione nel programma. Questo riduce il tempo di esecuzione del programma, particolarmente per i programmi con funzioni chiamate frequentemente che contengono array di grandi dimensioni.
- Gli array `static` sono automaticamente inizializzati una volta per tutte prima dell'avvio del programma. Se non inizializzate esplicitamente un array `static`, i suoi elementi sono inizializzati a zero dal compilatore.

Paragrafo 6.7 Passare gli array alle funzioni

- Per passare un argomento array a una funzione, specificate il nome dell'array senza parentesi.
- Diversamente dagli array di tipo `char` che contengono stringhe, gli altri tipi di array non hanno un terminatore speciale. Per questa ragione, anche la dimensione di un array va passata a una funzione, così che la funzione possa processare il numero appropriato di elementi.
- Il C passa automaticamente gli array alle funzioni per riferimento: la funzione chiamata può modificare i valori degli elementi negli array originari della funzione chiamante. Il nome di un array ha come valore l'indirizzo del primo elemento dell'array. Poiché viene passato l'indirizzo di partenza dell'array, la funzione chiamata sa esattamente dove l'array è memorizzato.

Pertanto, quando la funzione chiamata modifica all'interno del suo corpo gli elementi dell'array, modifica gli elementi effettivi dell'array nelle loro originarie locazioni di memoria.

- Sebbene interi array vengano passati per riferimento, i singoli elementi degli array sono passati per valore esattamente come una semplice variabile.
- Tali semplici singoli pezzi di dati (come singoli elementi di tipo `int`, `float` e `char`) sono chiamati scalari.
- Per passare un elemento di un array a una funzione, usate il nome con l'indice dell'elemento dell'array come argomento nella chiamata della funzione.
- Perché una funzione riceva un array tramite una chiamata di funzione, nella lista dei parametri della funzione si deve specificare che si dovrà ricevere un array. Non è necessaria la dimensione dell'array tra le parentesi dell'array. Se essa è inclusa, il compilatore controlla che sia maggiore di zero, poi la ignora.
- Quando un parametro array è preceduto dal qualificatore `const`, gli elementi dell'array diventano costanti nel corpo della funzione e ogni tentativo di modificare gli elementi dell'array nel corpo della funzione produce un errore in fase di compilazione.

Paragrafo 6.8 Ordinamento di array

- L'ordinamento di dati (ossia mettere i dati in un ordine particolare, come ad esempio crescente o decrescente) è una delle più importanti applicazioni del calcolo.
- Una tecnica di ordinamento è chiamata bubble sort o sinking sort, perché i valori più piccoli si assimilano a “bolle” che a poco a poco salgono verso la cima all'array, come le bolle d'aria che risalgono nell'acqua, mentre i valori più grandi scendono verso il fondo dell'array. La tecnica consiste nell'effettuare diverse passate lungo l'array. A ogni passata vengono confrontate le successive coppie di elementi. Se una coppia è in ordine crescente (o se i valori sono identici), si lasciano i valori come sono. Se una coppia è in ordine decrescente, i loro valori sono scambiati nell'array.
- Per via del modo in cui sono fatti i confronti successivi, un valore grande può essere spostato in giù lungo l'array di molte posizioni in una singola passata, ma un valore piccolo può essere spostato in su solo di una posizione.
- Il pregio principale del bubble sort consiste nell'essere facile da programmare. Tuttavia, esso è molto lento e ciò risulta evidente quando si ordinano array di grandi dimensioni.

Paragrafo 6.9 Caso pratico: calcolo di media, mediana e moda con gli array

- La media è la media aritmetica di un insieme di valori.
- La mediana è il “valore centrale” in un insieme ordinato di valori.
- La moda è il valore che ricorre più frequentemente in un insieme di valori.

Paragrafo 6.10 Ricerca in array

- Il processo che consiste nel trovare un particolare elemento in un array è chiamato ricerca.
- La ricerca lineare confronta ogni elemento dell'array con la chiave di ricerca. Dal momento che l'array non è in un ordine particolare, è altrettanto probabile che il valore cercato venga trovato nel primo elemento quanto nell'ultimo. In media, pertanto, la chiave di ricerca sarà confrontata con metà degli elementi dell'array.
- Il metodo della ricerca lineare funziona bene per gli array piccoli o disordinati. Per gli array ordinati si può usare la tecnica veloce di ricerca binaria.

- L'algoritmo di ricerca binaria elimina dalla ricerca una metà degli elementi in un array ordinato dopo ogni confronto. L'algoritmo localizza l'elemento centrale dell'array e lo confronta con la chiave di ricerca. Se sono uguali, la chiave di ricerca è stata trovata e viene restituito l'indice dell'array di quell'elemento. Se non sono uguali, il problema si riduce alla ricerca in una metà dell'array. Se la chiave di ricerca è minore dell'elemento centrale dell'array, viene effettuata la ricerca nella prima metà dell'array, altrimenti nella seconda. Se la chiave di ricerca non è uguale all'elemento centrale del sottoarray specificato (una parte dell'array originario), l'algoritmo è riapplicato a un quarto dell'array originario. La ricerca continua finché la chiave di ricerca non è uguale all'elemento centrale di un sottoarray, o finché il sottoarray non è costituito da un unico elemento che non è uguale alla chiave di ricerca (cioè la chiave di ricerca non è stata trovata).
- Nella ricerca binaria è possibile determinare il numero massimo di confronti richiesti per un array trovando la prima potenza di 2 maggiore del numero degli elementi dell'array.

Paragrafo 6.11 Array multidimensionali

- Un uso comune degli array multidimensionali è quello di rappresentare tabelle di valori costituite da informazioni disposte in righe e colonne. Per identificare un particolare elemento della tabella, dobbiamo specificare due indici: il primo identifica (per convenzione) la riga dell'elemento e il secondo identifica (per convenzione) la colonna dell'elemento.
- Le tabelle o gli array che richiedono due indici per identificare un elemento particolare sono chiamati array bidimensionali.
- Gli array multidimensionali possono avere più di due indici.
- È possibile inizializzare un array multidimensionale al momento della definizione, in modo analogo a un array unidimensionale. I valori in un array bidimensionale sono raggruppati per righe tra parentesi graffe. Se non vi è un numero di inizializzatori sufficiente per una data riga, i restanti elementi di quella riga sono inizializzati a 0.
- Il primo indice di una dichiarazione di parametro array multidimensionale non è necessario, mentre lo sono tutti quelli successivi. Il compilatore usa questi indici per determinare le locazioni in memoria degli elementi di array multidimensionali. Tutti gli elementi di un array sono memorizzati consecutivamente a prescindere dal numero degli indici. In un array bidimensionale, la prima riga viene memorizzata seguita dalla seconda.
- Fornire i valori degli indici nella dichiarazione di parametro permette al compilatore di dire alla funzione come localizzare un elemento dell'array. In un array bidimensionale, ogni riga è fondamentalmente un array bidimensionale. Per localizzare un elemento in una particolare riga, il compilatore deve sapere quanti elementi vi sono in ogni riga in modo da poter saltare il numero appropriato di locazioni di memoria quando accede all'array.

Paragrafo 6.12 Array di lunghezza variabile

- Un array di lunghezza variabile è un array la cui lunghezza, o dimensione, è definita in termini di un'espressione calcolata al momento dell'esecuzione.
- Quando è applicata a un array di lunghezza variabile, la funzione `sizeof` opera in fase di esecuzione.
- Come con gli array di lunghezza fissa, non vi è alcuna protezione contro gli accessi al di fuori dei confini dell'array per gli array di lunghezza variabile.
- La sintassi per passare gli array di lunghezza variabile come parametri a una funzione è la stessa di quella per un normale array di lunghezza fissa.

Esercizi di autovalutazione

6.1 Completate ciascuna delle seguenti frasi:

- Le liste e le tabelle di valori sono memorizzate in _____.
- Il numero usato per riferirsi a un particolare elemento di un array è chiamato il suo _____.
- Una _____ va usata per specificare la dimensione di un array perché rende il programma più modificabile.
- Il processo di messa in ordine degli elementi di un array è chiamato _____ dell'array.
- Determinare se un array contiene un certo valore chiave si dice _____ nell'array.
- Un array che usa due indici è detto array _____.

6.2 Stabilite se le seguenti affermazioni sono *vere* o *false*. Se la risposta è *falso*, spiegate il perché.

- Un array può memorizzare molti tipi differenti di valori.
- L'indice di un array può essere del tipo di dati *double*.
- Se in una lista di inizializzatori vi sono meno inizializzatori del numero degli elementi nell'array, il C automaticamente inizializza i restanti elementi all'ultimo valore nella lista degli inizializzatori.
- È un errore se una lista di inizializzatori contiene più inizializzatori di quanti sono gli elementi nell'array.
- L'elemento individuale di un array che viene passato a una funzione come un argomento della forma *a[i]* e viene modificato nella funzione chiamata conterrà poi il valore modificato nella funzione chiamante.

6.3 Eseguite le istruzioni che seguono riguardanti un array chiamato **fractions**.

- Definite una costante simbolica **SIZE** da sostituire con il testo di sostituzione 10.
- Definite un array con un numero uguale a **SIZE** di elementi di tipo *double* e inizializzate gli elementi a 0.
- Indicate l'elemento 4 dell'array.
- Assegnate il valore 1.667 all'elemento nove dell'array.
- Assegnate il valore 3.333 al settimo elemento dell'array.
- Stampate gli elementi 6 e 9 dell'array con due cifre di precisione alla destra del punto decimale e mostrate l'output che viene stampato sullo schermo.
- Stampate tutti gli elementi dell'array usando un'istruzione di iterazione **for**. Supponete che la variabile intera **x** sia stata definita come una variabile di controllo per il ciclo. Mostrate l'output.

6.4 Scrivete istruzioni per effettuare le seguenti operazioni:

- Definite **table** come un array intero con 3 righe e 3 colonne. Supponete che la costante simbolica **SIZE** sia stata definita come valore 3.
- Quanti elementi contiene l'array **table**? Stampate il numero totale di elementi.
- Usate un'istruzione di iterazione **for** per inizializzare ogni elemento di **table** alla somma dei suoi indici. Supponete che le variabili intere **x** e **y** siano definite come variabili di controllo.
- Stampate i valori di ogni elemento dell'array **table**. Supponete che l'array sia stato inizializzato con la definizione:

```
int table[SIZE][SIZE] =  
    { { 1, 8 }, { 2, 4, 6 }, { 5 } };
```

6.5 Trovate l'errore in ognuno dei seguenti segmenti di programma e correggetelo.

- a) `#define SIZE 100;`
- b) `SIZE = 10;`
- c) *Presupponete* `int b[10] = { 0 }, i;`
`for (i = 0; i <= 10; ++i) {`
 `b[i] = 1;`
`}`
- d) `#include <stdio.h>;`
- e) *Presupponete* `int a[2][2] = { { 1, 2 }, { 3, 4 } };`
`a[1, 1] = 5;`
- f) `#define VALUE = 120`

Risposte agli esercizi di autovalutazione

- 6.1 a) array. b) indice. c) costante simbolica. d) ordinamento. e) ricerca. f) bidimensionale.
- 6.2 a) Falso. Un array può memorizzare solo valori dello stesso tipo.
b) Falso. L'indice di un array deve essere un intero o un'espressione intera.
c) Falso. Il C inizializza automaticamente i restanti elementi a zero.
d) Vero.
e) Falso. Gli elementi individuali di un array sono passati per valore. Se invece è passato l'intero array a una funzione, allora le modifiche agli elementi saranno riflesse nell'originale.
- 6.3 a) `#define SIZE 10`
b) `double fractions[SIZE] = { 0.0 };`
c) `fractions[4]`
d) `fractions[9] = 1.667;`
e) `fractions[6] = 3.333;`
f) `printf("%.2f %.2f\n", fractions[6], fractions[9]);`
Output: 3.33 1.67.
g) `for (x = 0; x < SIZE; ++x) {`
 `printf("fractions[%u] = %f\n", x, fractions[x]);`
}
Output:
`fractions[0] = 0.000000`
`fractions[1] = 0.000000`
`fractions[2] = 0.000000`
`fractions[3] = 0.000000`
`fractions[4] = 0.000000`
`fractions[5] = 0.000000`
`fractions[6] = 3.333000`
`fractions[7] = 0.000000`
`fractions[8] = 0.000000`
`fractions[9] = 1.667000`

- 6.4 a) `int table[SIZE][SIZE];`
b) Nove elementi. `printf("%d\n", SIZE * SIZE);`
c) `for (x = 0; x < SIZE; ++x) {
 for (y = 0; y < SIZE; ++y) {
 table[x][y] = x + y;
 }
}`
d) `for (x = 0; x < SIZE; ++x) {
 for (y = 0; y < SIZE; ++y) {
 printf("table[%d][%d] = %d\n", x, y, table[x][y]);
 }
}`
- Output:*
- ```
table[0][0] = 1
table[0][1] = 8
table[0][2] = 0
table[1][0] = 2
table[1][1] = 4
table[1][2] = 6
table[2][0] = 5
table[2][1] = 0
table[2][2] = 0
```

- 6.5 a) Errore: il punto e virgola alla fine della direttiva per il preprocessore `#define`.  
Correzione: eliminate il punto e virgola.  
b) Errore: assegnare un valore a una costante simbolica usando un’istruzione di assegnazione.  
Correzione: assegnate il valore alla costante simbolica in una direttiva per il preprocessore `#define` senza usare l’operatore di assegnazione, come in `#define SIZE 10`.  
c) Errore: fare riferimento a un elemento di un array al di fuori dei confini dell’array (`b[10]`).  
Correzione: cambiate il valore finale della variabile di controllo a 9.  
d) Errore: il punto e virgola alla fine della direttiva per il preprocessore `#include`.  
Correzione: eliminate il punto e virgola.  
e) Errore: indicizzazione dell’array fatta in modo scorretto.  
Correzione: cambiate l’istruzione in `a[1][1] = 5;`  
f) Errore: assegnare un valore a una costante simbolica usando un’istruzione di assegnazione.  
Correzione: assegnate un valore alla costante simbolica in una direttiva per il preprocessore `#define` senza usare l’operatore di assegnazione, come in `#define VALUE 120`.

## Esercizi

- 6.6 Riempite gli spazi in ognuna delle seguenti frasi:
- Il C memorizza liste di valori in \_\_\_\_\_.
  - Gli elementi di un array sono correlati dal fatto che \_\_\_\_\_.
  - Quando ci si riferisce all’elemento di un array, il numero della posizione contenuto entro le parentesi quadre è chiamato \_\_\_\_\_.

- d) I nomi dei cinque elementi dell'array `p` sono \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ e \_\_\_\_\_.
- e) Il contenuto di un particolare elemento di un array è detto il \_\_\_\_\_ di quell'elemento.
- f) Denominare un array, determinare il suo tipo e specificare il numero di elementi nell'array è detto \_\_\_\_\_ dell'array.
- g) Il processo di porre gli elementi di un array o nell'ordine crescente o in quello decrescente è chiamato \_\_\_\_\_.
- h) In un array bidimensionale, il primo indice identifica la \_\_\_\_\_ di un elemento e il secondo la \_\_\_\_\_ di un elemento.
- i) Un array  $m$  per  $n$  contiene \_\_\_\_\_ righe, \_\_\_\_\_ colonne e \_\_\_\_\_ elementi.
- j) Il nome dell'elemento nella riga 3 e nella colonna 5 dell'array `d` è \_\_\_\_\_.
- 6.7 Stabilite quali delle seguenti affermazioni sono *vere* e quali *false*: se *false*, spiegate il perché.
- Per riferirci a una particolare locazione o a un elemento in un array, specifichiamo il nome dell'array e il valore del particolare elemento.
  - La definizione di un array riserva spazio per l'array.
  - Per indicare che per l'array intero `p` si devono riservare 100 locazioni, si scrive `p[100];`
  - Un programma in C che inizializza gli elementi di un array con 15 elementi a zero deve contenere un'istruzione `for`.
  - La media, la mediana e la moda dell'insieme di valori che segue sono rispettivamente 5, 6 e 7: 1, 2, 5, 6, 7, 7, 7.
- 6.8 Scrivete istruzioni per effettuare ognuna delle seguenti operazioni:
- Stampare il valore del settimo elemento di un array di caratteri `f`.
  - Inserire un valore nell'elemento 4 di un array `b` unidimensionale di elementi in virgola mobile.
  - Inizializzare ognuno dei cinque elementi di un array intero `g` con singolo indice a 8.
  - Sommare gli elementi dell'array `c` in virgola mobile di 100 elementi.
  - Copiare l'array `a` nella prima porzione dell'array `b`. Presupponete `double a[11], b[34];`.
  - Determinare e stampare il valore più piccolo e il valore più grande contenuti nell'array `w` in virgola mobile di 99 elementi.
- 6.9 Considerate un array intero `t` di dimensioni 2 per 5.
- Scrivete una definizione per `t`.
  - Quante righe ha `t`?
  - Quante colonne ha `t`?
  - Quanti elementi ha `t`?
  - Scrivete i nomi di tutti gli elementi nella seconda riga di `t`.
  - Scrivete i nomi di tutti gli elementi nella terza colonna di `t`.
  - Scrivete un'istruzione singola che imposti l'elemento di `t` nella riga 1 e nella colonna 2 a zero.
  - Scrivete una serie di istruzioni che inizializzi ogni elemento di `t` a zero. Non usate un'istruzione di iterazione.
  - Scrivete un'istruzione `for` annidata che inizializzi ogni elemento di `t` a zero.
  - Scrivete un'istruzione che faccia inserire i valori per gli elementi di `t` dal terminale.
  - Scrivete una serie di istruzioni che determinino e stampino il valore più piccolo nell'array `t`.

- l) Scrivete un’istruzione che stampi gli elementi della prima riga di `t`.
- m) Scrivete un’istruzione che sommi gli elementi della quarta colonna di `t`.
- n) Scrivete una serie di istruzioni che stampino l’array `t` in formato tabellare. Elencate gli indici di colonna come intestazioni al di sopra delle rispettive colonne ed elencate gli indici di riga alla sinistra delle rispettive righe.

**6.10 (*Commissioni sulle vendite*)** Usate un array unidimensionale per risolvere il seguente problema. Una compagnia paga i suoi agenti di vendita su commissione. Gli agenti di vendita ricevono \$200 alla settimana più il 9% delle loro vendite lorde per quella settimana. Ad esempio, un agente di vendita che ottiene un introito lordo sulle vendite di \$3000 in una settimana riceve \$200 più il 9% di \$3000, ovvero un totale di \$470. Scrivete un programma in C (usando un array di contatori) che determini quanti agenti di vendita hanno avuto i loro guadagni in ognuno dei seguenti intervalli (supponete che il guadagno di ogni agente di vendita sia troncato a una quantità intera):

- a) \$200–299
- b) \$300–399
- c) \$400–499
- d) \$500–599
- e) \$600–699
- f) \$700–799
- g) \$800–899
- h) \$900–999
- i) \$1000 e oltre

**6.11 (*Bubble sort*)** Il bubble sort presentato nella Figura 6.15 è inefficiente per array grandi. Apportate le seguenti semplici modifiche per migliorare le sue prestazioni.

- a) Dopo la prima passata, è garantito che il numero più grande si trova nell’elemento dell’array con l’indice più alto; dopo la secondo passata, i due numeri più grandi sono “al loro posto”, e così via. Invece di fare nove confronti a ogni passata, modificate il bubble sort per fare otto confronti alla seconda passata, sette alla terza passata e così via.
  - b) I dati nell’array possono già essere nell’ordine giusto o quasi giusto, allora perché fare nove passate se ne basterebbero di meno? Modificate l’algoritmo per controllare alla fine di ogni passata se sono stati fatti degli scambi. Se non ne sono stati fatti, allora i dati devono già essere nell’ordine giusto, così il programma dovrebbe terminare. Se sono stati fatti degli scambi, allora è necessaria almeno un’altra passata.
- 6.12** Scrivete dei cicli che effettuino ognuna delle seguenti operazioni su array con indice singolo:
- a) Inizializzare i 10 elementi dell’array intero `counts` a zero.
  - b) Aggiungere 1 a ognuno dei 15 elementi dell’array intero `bonus`.
  - c) Leggere i 12 valori dell’array in virgola mobile `monthlyTemperatures` dalla tastiera.
  - d) Stampare i cinque valori dell’array intero `bestScores` nel formato a colonne.

**6.13** Trovate l’errore o gli errori in ognuna delle seguenti istruzioni:

- a) Presupponete: `char str[5];`  
`scanf("%s", str); // L’utente scrive hello`
- b) Presupponete: `int a[3];`  
`printf("$d %d %d\n", a[1], a[2], a[3]);`
- c) `double f[3] = { 1.1, 10.01, 100.001, 1000.0001 };`
- d) Presupponete: `double d[2][10];`  
`d[1, 9] = 2.345;`

**6.14 (Modifiche al programma per media, mediana e moda)** Modificate il programma della Figura 6.16 in modo che la funzione `mode` sia in grado di trattare situazioni di parità per il valore della moda. Modificate anche la funzione `median` in modo che venga calcolata la media dei due elementi centrali in un array con un numero pari di elementi.

**6.15 (Eliminazione di duplicati)** Usate un array unidimensionale per risolvere il seguente problema. Memorizzate 20 numeri, ognuno dei quali compreso tra 10 e 100, estremi inclusi. Quando un numero viene letto, stampatelo solo se non è un duplicato di un numero già letto. Tenete conto del “caso peggiore”, in cui tutti i 20 numeri sono differenti. Usate l’array più piccolo possibile per risolvere questo problema.

**6.16** Etichettate gli elementi dell’array bidimensionale `sales` 3 per 5 per indicare l’ordine in cui sono posti a zero dal seguente segmento di programma:

```
for (row = 0; row <= 2; ++row) {
 for (column = 0; column <= 4; ++column) {
 sales[row][column] = 0;
 }
}
```

**6.17** Cosa fa il seguente programma?

```
1 // ex06_17.c
2 // Cosa fa questo programma?
3 #include <stdio.h>
4 #define SIZE 10
5
6 int whatIsThis(const int b[], size_t p); // prototipo di funzione
7
8 // la funzione main inizia l'esecuzione del programma
9 int main(void)
10 {
11 int x; // contiene il valore di ritorno della funzione whatIsThis
12
13 // inizializza l'array a
14 int a[SIZE] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };
15
16 x = whatIsThis(a, SIZE);
17
18 printf("Result is %d\n", x);
19 }
20
21 // cosa fa questa funzione?
22 int whatIsThis(const int b[], size_t p)
23 {
24 // caso di base
25 if (1 == p) {
26 return b[0];
27 }
28 else { // passo di ricorsione
29 return b[p - 1] + whatIsThis(b, p - 1);
30 }
31 }
```

### 6.18 Cosa fa il seguente programma?

```

1 // ex06_18.c
2 // Cosa fa questo programma?
3 #include <stdio.h>
4 #define SIZE 10
5
6 // prototipo di funzione
7 void someFunction(const int b[], size_t startIndex, size_t size);
8
9 // la funzione main inizia l'esecuzione del programma
10 int main(void)
11 {
12 int a[SIZE] = { 8, 3, 1, 2, 6, 0, 9, 7, 4, 5 }; // inizializza a
13
14 puts("Answer is:");
15 someFunction(a, 0, SIZE);
16 puts("");
17 }
18
19 // Cosa fa questa funzione?
20 void someFunction(const int b[], size_t startIndex, size_t size)
21 {
22 if (startIndex < size) {
23 someFunction(b, startIndex + 1, size);
24 printf("%d ", b[startIndex]);
25 }
26 }
```

- 6.19 (*Lancio dei dadi*) Scrivete un programma che simuli il lancio di due dadi. Il programma deve usare due volte `rand` per lanciare, rispettivamente, il primo dado e il secondo dado. Poi deve calcolare la somma dei due valori. [Nota: poiché ogni dado può mostrare sulla faccia superiore un valore intero da 1 a 6, la somma dei due valori varierà allora da 2 a 12, con 7 che è la somma più frequente e 2 e 12 che sono le somme meno frequenti.] La Figura 6.24 mostra 36 possibili combinazioni dei due dadi. Il vostro programma deve lanciare i due dadi 36.000 volte. Usate un array unidimensionale per annotare il numero delle volte in cui compare ogni possibile somma. Stampate i risultati in un formato tabellare. Stabilite inoltre se i totali sono ragionevoli; cioè, vi sono sei modi di ottenere un risultato 7, così, approssimativamente, un sesto di tutti i lanci deve avere come somma 7.

|   | 1 | 2 | 3 | 4  | 5  | 6  |
|---|---|---|---|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5  | 6  | 7  |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6  | 7  | 8  |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7  | 8  | 9  |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8  | 9  | 10 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9  | 10 | 11 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |

**Figura 6.24** Risultati per il lancio dei dadi.

**6.20 (Gioco del craps)** Scrivete un programma che esegua 1000 volte il gioco del craps (senza alcun intervento umano) e risponda a ognuna delle seguenti domande:

- Quanti giochi vengono vinti al primo lancio, al secondo lancio, ..., al ventesimo lancio e oltre?
- Quanti giochi vengono persi al primo lancio, al secondo, ..., al ventesimo lancio e oltre?
- Quali sono le possibilità di vincere al craps? [Nota: dovreste scoprire che il craps è uno dei giochi da casinò più corretti. Cosa pensate che ciò significhi?]
- Qual è la lunghezza media di un gioco del craps?
- Le possibilità di vincere aumentano con la lunghezza del gioco?

**6.21 (Sistema di prenotazione per compagnie aeree)** Una piccola compagnia aerea ha appena acquistato un computer per il suo nuovo sistema automatico di prenotazione. Il presidente vi ha chiesto di programmare il nuovo sistema. Scriverete un programma per assegnare i posti su ogni volo dell'unico aereo della compagnia (capacità: 10 posti). Il vostro programma deve stampare il seguente menu di alternative:

Please type 1 for "first class"

Please type 2 for "economy"

Se la persona scrive 1, allora il vostro programma deve assegnare un posto in prima classe (posti da 1 a 5). Se la persona scrive 2, allora il vostro programma deve assegnare un posto in classe economy (posti da 6 a 10). Il vostro programma deve quindi stampare una carta d'imbarco indicante il numero del posto della persona e se questo si trova in prima classe o in classe economy.

Usate un array unidimensionale per rappresentare la mappa dei posti dell'aereo. Iniziate tutti gli elementi dell'array a 0 per indicare che tutti i posti sono vuoti. Quando ogni posto viene assegnato, ponete l'elemento corrispondente dell'array a 1 per indicare che il posto non è più disponibile.

Il vostro programma, naturalmente, non deve mai assegnare un posto che è già stato assegnato. Quando la prima classe è piena, il vostro programma deve domandare alla persona se è disposta ad accettare un posto in classe economy (e viceversa). Se lo è, assegnate il posto appropriato; se non lo è, stampate il messaggio "Next flight leaves in 3 hours."

**6.22 (Totale delle Vendite)** Usate un array con doppio indice per risolvere il seguente problema. Un'azienda ha quattro agenti di vendita (da 1 a 4) che vendono cinque differenti prodotti (da 1 a 5). Una volta al giorno, ogni agente di vendita consegna una distinta per ogni tipo differente di prodotto venduto. Ogni distinta contiene:

- il numero dell'agente di vendita
- il numero del prodotto
- il valore totale in dollari di quel prodotto venduto quel giorno.

In questo modo, ogni agente di vendita consegna tra 0 e 5 distinte di vendita al giorno. Supponete che siano disponibili le informazioni contenute in tutte le distinte per l'ultimo mese. Scrivete un programma che legga queste informazioni per le vendite dell'ultimo mese e riepiloghi le vendite totali per agente di vendita e per prodotto. Tutti i totali devono essere memorizzati nell'array bidimensionale `sales`. Dopo aver elaborato tutte le informazioni per l'ultimo mese, stampate i risultati in formato tabellare con ogni colonna che rappresenta uno specifico agente di vendita e ogni riga che rappresenta uno specifico prodotto. Calcolate il totale parziale di ogni riga per ottenere il totale delle vendite di ogni prodotto; calcolate il totale parziale di ogni colonna per ottenere il totale delle vendite realizzato da ogni agente di vendita. La vostra stampa tabellare deve includere questi totali parziali alla destra delle righe sommate e in fondo alle colonne sommate.

**6.23 (Grafici a tartaruga)** Il linguaggio Logo ha reso famoso il concetto dei *grafici a tartaruga*. Immaginate una tartaruga meccanica che cammini intorno in una stanza sotto il controllo di un programma in C. La tartaruga tiene una penna che può trovarsi in una di due posizioni, in su o in giù. Finché la penna sta in giù, la tartaruga traccia delle forme mentre si muove; finché la penna sta in su, la tartaruga si muove intorno liberamente senza scrivere nulla. In questo problema simulerete l’operazione della tartaruga e creerete anche un foglio da disegno computerizzato.

Usate un array `floor` 50 per 50 inizializzato a zero. Leggete i comandi da un array che li contiene. Tenete continuamente traccia della posizione corrente della tartaruga e della posizione della penna, in su o in giù. Supponete che la tartaruga parta sempre alla posizione 0, 0 del pavimento con la sua penna in su. L’insieme di comandi della tartaruga che il vostro programma deve elaborare è mostrato nella Figura 6.25. Supponete che la tartaruga sia da qualche parte vicino al centro del pavimento. Il seguente “programma” disegna e stampa un quadrato di 12 per 12:

```
2
5,12
3
5,12
3
5,12
3
5,12
1
6
9
```

Quando la tartaruga si muove con la penna in giù, ponete gli elementi appropriati dell’array `floor` a 1. Quando viene dato il comando 6 (stampa), ovunque vi sia un 1 nell’array stampate un asterisco o un altro carattere a vostra scelta. Ovunque vi sia uno zero, stampate uno spazio. Scrivete un programma per implementare le funzionalità dei grafici a tartaruga esaminate qui. Scrivete diversi programmi per grafici a tartaruga per disegnare forme interessanti. Aggiungete altri comandi per aumentare la potenza del vostro linguaggio per i grafici a tartaruga.

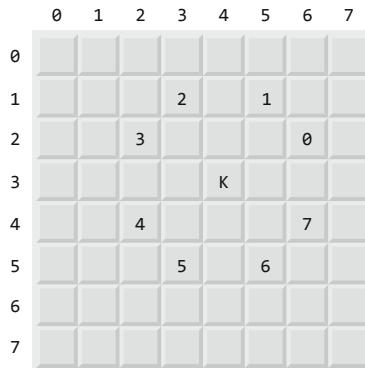
| Comando | Significato                                                       |
|---------|-------------------------------------------------------------------|
| 1       | Penna in su                                                       |
| 2       | Penna in giù                                                      |
| 3       | Gira a destra                                                     |
| 4       | Gira a sinistra                                                   |
| 5, 10   | Spostati in avanti di 10 posizioni (o di un numero diverso da 10) |
| 6       | Stampa l’array 50 per 50                                          |
| 9       | Fine dei dati (sentinella)                                        |

**Figura 6.25** Comandi della tartaruga.

**6.24 (Il Giro del Cavallo)** Uno dei puzzle più interessanti per gli appassionati di scacchi è il problema del Giro del Cavallo, originariamente proposto dal matematico Eulero. Il problema è questo: può il pezzo degli scacchi chiamato “cavallo” muoversi su una scacchiera vuota e

toccare ognuno dei 64 quadrati una volta e una volta soltanto? Studiamo qui in maniera approfondita questo intrigante problema.

Il cavallo compie movimenti a forma di L (facendo mosse di due quadrati in una direzione e poi di un quadrato in una direzione perpendicolare). In questo modo, da un quadrato al centro di una scacchiera vuota, il cavallo può compiere otto differenti mosse (numerate da 0 a 7) come mostrato nella Figura 6.26.



**Figura 6.26** Le otto possibili mosse del cavallo.

- Disegnate su un foglio di carta una scacchiera 8 per 8 e tentate a mano un giro del cavallo. Mettete un 1 nel primo quadrato da cui vi muovete, un 2 nel secondo quadrato, un 3 nel terzo, e così via. Prima di iniziare il giro, fate una stima di fin dove pensate di arrivare, ricordando che un giro completo consta di 64 mosse. Fin dove siete arrivati? Vi siete avvicinati alla vostra stima?
- Ora sviluppiamo un programma che muova il cavallo su una scacchiera. La scacchiera stessa è rappresentata da un array bidimensionale `board` 8 per 8. Ogni quadrato è inizializzato a zero. Descriviamo ognuna delle otto possibili mosse in termini delle sue componenti sia orizzontali che verticali. Ad esempio, una mossa di tipo 0 come mostrato nella Figura 6.26 consiste nel muoversi di due quadrati orizzontalmente verso destra e di un quadrato verticalmente verso l'alto. La mossa 2 consiste nel muoversi di un quadrato orizzontalmente verso sinistra e due quadrati verticalmente verso l'alto. I movimenti orizzontali verso sinistra e i movimenti verticali verso l'alto sono indicati con numeri negativi. È possibile descrivere le otto mosse con due array con singolo indice, `horizontal` e `vertical`, come segue:

```
horizontal[0] = 2
horizontal[1] = 1
horizontal[2] = -1
horizontal[3] = -2
horizontal[4] = -2
horizontal[5] = -1
horizontal[6] = 1
horizontal[7] = 2
```

```
vertical[0] = -1
vertical[1] = -2
vertical[2] = -2
vertical[3] = -1
vertical[4] = 1
vertical[5] = 2
vertical[6] = 2
vertical[7] = 1
```

Usate le variabili `currentRow` e `currentColumn` per indicare la riga e la colonna della posizione corrente del cavallo sulla scacchiera. Per compiere una mossa di tipo `moveNumber`, dove `moveNumber` è un valore tra 0 e 7, il vostro programma userà le istruzioni:

```
currentRow += vertical[moveNumber];
currentColumn += horizontal[moveNumber];
```

Definite un contatore che conti da 1 a 64. Registrate il valore corrente del contatore in ogni quadrato visitato dal cavallo. Ricordatevi di verificare ogni mossa potenziale per vedere se il cavallo ha già visitato quel quadrato e, naturalmente, verificate ogni mossa potenziale per assicurarvi che il cavallo non finisca fuori della scacchiera. Adesso scrivete un programma per muovere il cavallo sulla scacchiera. Eseguite il programma. Quante mosse ha fatto il cavallo?

- c) Dopo aver tentato di scrivere e far eseguire un programma del Giro del Cavallo, avete probabilmente avuto alcune preziose intuizioni. Le useremo per costruire un'*euristica* (o strategia) per muovere il cavallo. L'euristica non garantisce il successo, ma un'*euristica* sviluppata con attenzione ne aumenta molto la possibilità. Forse avete osservato che i quadrati esterni sono in un certo senso più fastidiosi dei quadrati più vicini al centro della scacchiera. In realtà, i quadrati più fastidiosi, o inaccessibili, sono i quattro angoli.

L'intuizione può suggerire che dovete dapprima tentare di muovere il cavallo verso i quadrati più fastidiosi e lasciare liberi quelli più facili da raggiungere, in modo che, quando la scacchiera comincia a riempirsi verso la fine del giro, ci sia una maggiore possibilità di successo.

Sviluppiamo un'*“euristica di accessibilità”* classificando ogni quadrato in base a quanto esso sia accessibile e spostando sempre il cavallo sul quadrato (fra i movimenti a forma di L del cavallo, naturalmente) più inaccessibile. Etichettiamo un array `accessibility` bidimensionale con numeri che indicano da quanti quadrati è accessibile ogni singolo quadrato. Su una scacchiera vuota i quadrati centrali ottengono una valutazione di 8, i quadrati degli angoli una valutazione di 2 e gli altri quadrati hanno numeri di accessibilità pari a 3, 4 o 6 come segue:

|   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 |
| 3 | 4 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | 3 |
| 4 | 6 | 8 | 8 | 8 | 8 | 6 | 4 |
| 4 | 6 | 8 | 8 | 8 | 8 | 6 | 4 |
| 4 | 6 | 8 | 8 | 8 | 8 | 6 | 4 |
| 4 | 6 | 8 | 8 | 8 | 8 | 6 | 4 |
| 3 | 4 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | 3 |
| 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 |

Adesso scrivete una versione del programma del Giro del Cavallo usando l’euristica di accessibilità. Ad ogni passo il cavallo deve spostarsi sul quadrato con il numero di accessibilità più basso. In caso di valori equivalenti, il cavallo può spostarsi su uno qualsiasi dei quadrati con lo stesso valore. Il giro può pertanto iniziare in uno qualsiasi dei quattro angoli. [Nota: mentre il cavallo si muove sulla scacchiera, il vostro programma deve ridurre i numeri di accessibilità man mano che vengono occupati sempre più quadrati. In questo modo, a un dato momento durante il giro, il numero di accessibilità per ogni quadrato disponibile sarà esattamente uguale al numero di quadrati da cui si può raggiungere quel quadrato.] Eseguite questa versione del vostro programma. Siete riusciti a compiere un giro completo? [Facoltativo: modificate il programma per eseguire 64 giri, uno da ogni quadrato della scacchiera. Quanti giri completi siete riusciti a fare?]

- d) Scrivete una versione del programma del Giro del Cavallo che, quando incontra lo stesso valore per due o più quadrati, decida quale quadrato scegliere guardando in avanti i valori di quei quadrati raggiungibili dai quadrati con lo stesso valore. Il vostro programma deve muovere il cavallo sul quadrato per il quale il movimento successivo porta a un quadrato con il numero più basso di accessibilità.

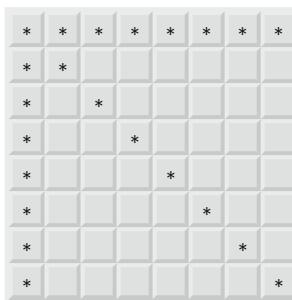
**6.25 (Giro del Cavallo: approcci a forza bruta)** Nell’Esercizio 6.24 abbiamo sviluppato una soluzione per il problema del Giro del Cavallo. L’approccio usato, chiamato “euristica di accessibilità”, genera molte soluzioni e opera in maniera efficiente.

Man mano che i computer continuano a crescere in potenza, potremo risolvere molti problemi grazie alla loro potenza e con algoritmi relativamente non sofisticati. Chiamiamo questo approccio alla risoluzione di problemi “a forza bruta”.

- a) Usate la generazione di numeri casuali per permettere al cavallo di muoversi sulla scacchiera (nei suoi movimenti permessi a forma di L, naturalmente) a caso. Il vostro programma deve eseguire un giro e stampare la scacchiera finale. Fino a dove arriva il cavallo?
- b) Molto probabilmente, tale programma produce giri relativamente brevi. Adesso modificate il vostro programma per provare 1000 giri. Usate un array unidimensionale per tenere traccia del numero di giri per ogni lunghezza. Quando il vostro programma finisce di provare i 1000 giri, deve stampare queste informazioni in un formato tabellare. Qual è stato il migliore risultato?
- c) Molto probabilmente, il precedente programma vi ha dato alcuni giri “rispettabili”, ma non giri completi. Ora “eliminate tutti gli stop” e lasciate semplicemente eseguire il programma finché non produce un ciclo completo. [Precauzione: questa versione del programma potrebbe richiedere ore su un computer potente.] Una volta ancora, tenete una tabella per registrare il numero di giri di ogni lunghezza e stampate questa tabella quando viene trovato il primo giro completo. Quanti giri ha dovuto provare il vostro programma prima di produrre un giro completo? Quanto tempo ci è voluto?
- d) Confrontate la versione a forza bruta del Giro del Cavallo con la versione che usa l’euristica di accessibilità. Quale richiede uno studio più attento del problema? Quale algoritmo è stato più difficile da sviluppare? Quale ha richiesto più potenza del computer? Potremmo essere certi (in anticipo) di ottenere un giro completo con l’approccio euristico di accessibilità? Potremmo essere certi (in anticipo) di ottenere un giro completo con l’approccio a forza bruta? Discutete i pro e i contro della risoluzione dei problemi con la forza bruta in generale.

**6.26 (Otto Regine)** Un altro puzzle per gli appassionati di scacchi è il problema delle Otto Regine. Viene enunciato come segue: è possibile mettere otto regine su una scacchiera vuota, in modo che nessuna regina ne “attacchi” un’altra, cioè in modo che due regine non stiano sulla stessa riga, sulla stessa colonna o lungo la stessa diagonale? Usate il genere di approccio sviluppato nell’Esercizio 6.24 per formulare un’euristica per risolvere il problema delle Otto Regine. Eseguite il vostro programma. [Suggerimento: è possibile assegnare un valore numerico a ogni quadrato della scacchiera che indica quanti quadrati di una scacchiera vuota vanno “eliminati” una volta che una regina è posizionata in quel quadrato. Ad esempio, a ognuno dei quattro angoli sarebbe assegnato il valore 22, come nella Figura 6.27.]

Una volta che questi “numeri di eliminazione” sono assegnati a tutti i 64 quadrati, un approccio euristico potrebbe essere: posizionate la successiva regina nel quadrato con il numero di eliminazione più piccolo. Perché questa strategia è intuitivamente attraente?



**Figura 6.27** | 22 quadrati eliminati posizionando una regina nell’angolo superiore a sinistra.

**6.27 (Otto Regine: approcci a forza bruta)** In questo esercizio svilupperete diversi approcci a forza bruta per risolvere il problema delle Otto Regine introdotto nell’Esercizio 6.26.

- Risolvete il problema delle Otto Regine usando la tecnica casuale a forza bruta sviluppata nell’Esercizio 6.25.
- Usate una tecnica esaustiva (ossia, tentate tutte le possibili combinazioni delle otto regine sulla scacchiera).
- Perché ritenete che l’approccio esaustivo a forza bruta non possa essere appropriato per risolvere il problema delle Otto Regine?
- Mettete a confronto gli approcci a forza bruta casuali e gli approcci a forza bruta esaustivi in generale.

**6.28 (Eliminazione di duplicati)** Nel Capitolo 12 esploreremo la struttura di dati ad albero per la ricerca binaria ad alta velocità. Una caratteristica dell’albero di ricerca binaria è quella che i valori duplicati sono scartati quando vengono fatte inserzioni al suo interno. Questa è detta eliminazione dei duplicati. Scrivete un programma che produca 20 numeri a caso tra 1 e 20. Il programma deve memorizzare tutti i valori non duplicati nell’array. Usate l’array più piccolo possibile per eseguire questo compito.

**6.29 (Giro del Cavallo: test di chiusura del giro)** Nel Giro del Cavallo si ha un giro completo quando il cavallo compie 64 mosse toccando ogni quadrato della scacchiera una volta e una volta soltanto. Si ha un giro chiuso quando la 64<sup>ma</sup> mossa posiziona il cavallo in una locazione lontana una mossa dalla locazione da cui ha iniziato il giro. Modificate il programma del Giro del Cavallo che avete scritto nell’Esercizio 6.24 per verificare se si è in presenza di un giro chiuso quando si ha un giro completo.

**6.30 (*Il Setaccio di Eratostene*)** Un numero primo è un intero maggiore di 1 divisibile solo per se stesso e per 1. Il Setaccio di Eratostene è un metodo per trovare i numeri primi. Esso opera come segue:

- Create un array con tutti gli elementi inizializzati a 1 (vero). Gli elementi dell’array con indici primi rimarranno con valore 1. Tutti gli altri elementi dell’array saranno alla fine posti a zero.
- Partendo dall’indice 2 dell’array (l’indice 1 non è primo), ogni volta che si trova un elemento dell’array il cui valore è 1, effettuate un’iterazione lungo il resto dell’array e ponete a zero ogni elemento il cui indice è un multiplo dell’indice dell’elemento con valore 1. Per l’indice 2 dell’array tutti gli elementi che seguono nell’array che sono multipli di 2 saranno posti a zero (quelli con gli indici 4, 6, 8, 10 e così via.). Per l’indice 3 dell’array, tutti gli elementi successivi nell’array che sono multipli di 3 saranno posti a zero (quelli con indici 6, 9, 12, 15 e così via.).

Al termine di questo processo, gli elementi dell’array che hanno ancora il valore 1 indicano che l’indice corrispondente è un numero primo. Scrivete un programma che usi un array di 1000 elementi per trovare e stampare i numeri primi tra 1 e 999. Ignorate l’elemento 0 dell’array.

## Esercizi sulla ricorsione

**6.31 (*Palindromi*)** Un palindromo è una stringa che si scrive e si legge allo stesso modo in avanti e all’indietro. Alcuni esempi di palindromi sono: “radar”, “able was i ere i saw elba” e, se ignorate gli spazi, “a man a plan a canal panama”. Scrivete una funzione ricorsiva `testPalindrome` che restituisca 1 se la stringa memorizzata in un array è un palindromo e altrimenti 0. La funzione deve ignorare gli spazi e la punteggiatura nella stringa.

**6.32 (*Ricerca lineare*)** Modificate il programma della Figura 6.18 in modo da usare una funzione ricorsiva `linearSearch` per eseguire la ricerca lineare in un array. La funzione deve ricevere come argomenti un array intero, la dimensione dell’array e la chiave di ricerca. Se viene trovata la chiave di ricerca, essa deve restituire l’indice corrispondente dell’array, altrimenti -1.

**6.33 (*Ricerca binaria*)** Modificate il programma della Figura 6.19 in modo da usare una funzione ricorsiva `binarySearch` per eseguire la ricerca binaria in un array. La funzione deve ricevere come argomenti un array intero, gli indici di partenza e di fine dell’intervallo da considerare e la chiave di ricerca. Se viene trovata la chiave di ricerca, fate restituire l’indice corrispondente dell’array, altrimenti -1.

**6.34 (*Otto Regine*)** Modificate il programma delle Otto Regine che avete sviluppato nell’Esercizio 6.26 per risolvere il problema in maniera ricorsiva.

**6.35 (*Stampare un array*)** Scrivete una funzione ricorsiva `printArray` che riceva come argomenti un array e la dimensione dell’array, stampi l’array e non restituisca niente. La funzione deve arrestare l’elaborazione e tornare alla funzione chiamante quando essa riceve un array di dimensione zero.

**6.36 (*Stampare una stringa all’indietro*)** Scrivete una funzione ricorsiva `stringReverse` che riceva un array di caratteri come argomento, lo stampi all’indietro e non restituisca niente. La funzione deve arrestare l’elaborazione e tornare alla funzione chiamante quando incontra il carattere nullo di terminazione della stringa.

**6.37 (*Trovare il valore minimo in un array*)** Scrivete una funzione ricorsiva `recursiveMinimum` che riceva come argomenti un array intero e la dimensione dell’array e restituisca l’elemento più piccolo dell’array. La funzione deve arrestare l’elaborazione e tornare alla funzione chiamante quando riceve un array di un solo elemento.



## OBIETTIVI

- Usare i puntatori e gli operatori per i puntatori.
- Usare i puntatori per passare gli argomenti per riferimento alle funzioni.
- Comprendere le varie collocazioni del qualificatore `const` e il modo in cui influiscono su ciò che è possibile fare con una variabile.
- Usare l'operatore `sizeof` con variabili e tipi.
- Usare l'aritmetica dei puntatori per elaborare gli elementi negli array.
- Comprendere le strette relazioni tra puntatori, array e stringhe.
- Definire e usare array di stringhe.
- Usare i puntatori a funzioni.
- Approfondire le questioni riguardanti la programmazione sicura in C relativamente ai puntatori.

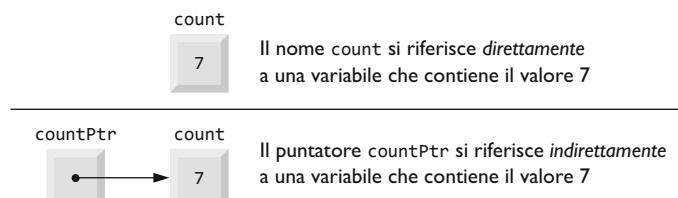
## 7.1 Introduzione

In questo capitolo analizzeremo uno dei costrutti più potenti del linguaggio di programmazione C, il **puntatore**.<sup>1</sup> I puntatori fanno parte delle funzionalità del C più difficili da padroneggiare. Essi permettono ai programmi di realizzare il passaggio per riferimento, di passare le funzioni a funzioni e di creare e manipolare strutture dinamiche di dati, ossia quelle che possono crescere e contrarsi al momento dell'esecuzione, come liste collegate, code, pile e alberi. Questo capitolo spiegherà i concetti fondamentali sui puntatori. Nel Paragrafo 7.13 discuteremo varie questioni di sicurezza legate ai puntatori. Il Capitolo 10 esaminerà l'utilizzo di puntatori con le strutture. Il Capitolo 12 introdurrà le tecniche dinamiche di gestione della memoria e presenterà alcuni esempi su come creare e usare le strutture dinamiche di dati.

<sup>1</sup> I puntatori e le entità basate sui puntatori, come gli array e le stringhe, quando sono adoperati male, intenzionalmente o accidentalmente, possono portare a errori e a violazioni della sicurezza. Consultate il nostro Resource Center all'indirizzo [www.deitel.com/SecureC/](http://www.deitel.com/SecureC/) per articoli, libri, white paper e forum su questo importante argomento.

## 7.2 Definizione e inizializzazione di variabili puntatore

I puntatori sono variabili i cui valori sono *indirizzi di memoria*. Normalmente, una variabile contiene direttamente un valore specifico. Un puntatore, tuttavia, contiene un *indirizzo* di una variabile che contiene un valore specifico. In questo senso, il nome di una variabile fa *direttamente* riferimento a un valore, mentre un puntatore fa *indirettamente* riferimento a un valore (Figura 7.1). Far riferimento a un valore per mezzo di un puntatore si dice **indirezione**.



**Figura 7.1** Riferimento diretto e indiretto a una variabile.

### Dichiarare i puntatori

I puntatori, come tutte le variabili, devono essere definiti prima di essere utilizzati. La definizione

```
int *countPtr, count;
```

specificava che la variabile `countPtr` è del tipo `int *` (cioè un puntatore a un intero) e si legge (da destra a sinistra) “`countPtr` è un puntatore a un `int`” oppure “`countPtr` punta a un oggetto<sup>2</sup> di tipo `int`”. Inoltre, la variabile `count` è definita di tipo `int`, *non* come un puntatore a un `int`. Il simbolo `*` si applica nella definizione *solo* a `countPtr`. Quando il simbolo `*` è usato in questo modo in una definizione, indica che la variabile che viene definita è un puntatore. I puntatori possono essere definiti per puntare a oggetti di qualsiasi tipo. Per evitare l’ambiguità che si crea dichiarando nella stessa dichiarazione le variabili puntatore e non puntatore, come mostrato in precedenza, è opportuno dichiarare sempre soltanto una variabile per dichiarazione.



### Errore comune di programmazione 7.1

*La notazione con l’asterisco (\*) usata per dichiarare le variabili puntatore non viene distribuita a tutti i nomi delle variabili in una dichiarazione. Ogni puntatore deve essere dichiarato con il simbolo \* prefissato al nome; ad esempio, se desiderate dichiarare xPtr e yPtr come puntatori a oggetti di tipo int, usate int \*xPtr, \*yPtr;*



### Buona pratica di programmazione 7.1

*È preferibile includere le lettere Ptr nei nomi delle variabili puntatore per rendere chiaro che queste variabili sono puntatori e di conseguenza devono essere trattate adeguatamente.*

<sup>2</sup> In C, un “oggetto” è un’area di memoria che può contenere un valore. Pertanto gli oggetti in C includono tipi primitivi come `int`, `float`, `char` e `double`, così come tipi aggregati come `array` e `struct` (che esamineremo nel Capitolo 10).

### Inizializzare e assegnare valori ai puntatori

I puntatori devono essere inizializzati quando sono definiti, oppure assegnando loro un valore. Un puntatore può essere inizializzato a `NULL`, `0` o a un indirizzo. Un puntatore con il valore `NULL` non punta a *niente*. `NULL` è una *costante simbolica* definita nell'intestazione `<stddef.h>` (e in diverse altre intestazioni, come `<stdio.h>`). Inizializzare un puntatore a `0` equivale a inizializzare un puntatore a `NULL`, ma `NULL` è preferibile, poiché evidenzia il fatto che la variabile è di un tipo puntatore. Quando si assegna `0`, questo viene prima convertito a un puntatore del tipo appropriato. Il valore `0` è l'*unico* valore intero che si può assegnare direttamente a una variabile puntatore. L'assegnazione di un indirizzo di variabile a un puntatore sarà esaminata nel Paragrafo 7.3.



### Prevenzione di errori 7.1

*Inizializzate i puntatori per prevenire risultati inaspettati.*

## 7.3 Operatori per i puntatori

In questo paragrafo presentiamo gli operatori di indirizzo (`&`) e di indirezione (`*`), e la relazione che intercorre tra essi.

### Operatore di indirizzo &

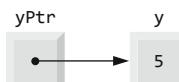
L'operatore di indirizzo `&` è un operatore unario che restituisce l'*indirizzo* del suo operando. Ad esempio, presupponendo le definizioni

```
int y = 5;
int *yPtr;
```

l'istruzione

```
yPtr = &y;
```

assegna l'*indirizzo* della variabile `y` alla variabile puntatore `yPtr`. Si dice pertanto che la variabile `yPtr` “punta a” `y`. La Figura 7.2 mostra una rappresentazione schematica della memoria dopo l'esecuzione dell'assegnazione precedente.



**Figura 7.2** Rappresentazione grafica di un puntatore che punta a una variabile intera in memoria.

### Rappresentazione di un puntatore in memoria

La Figura 7.3 mostra la rappresentazione del puntatore precedente in memoria, supponendo che la variabile intera `y` sia memorizzata alla locazione `600000` e che la variabile puntatore `yPtr` sia memorizzata alla locazione `500000`. L'operando dell'operatore di indirizzo deve essere una variabile; l'operatore di indirizzo *non può* essere applicato a costanti o a espressioni.



**Figura 7.3** Rappresentazione di `y` e `yPtr` in memoria.

### **Operatore di indirezione \***

L'operatore unario `*`, comunemente detto **operatore di indirezione** o **operatore di dereferenziazione**, restituisce il valore dell'oggetto al quale punta il suo operando (un puntatore). Ad esempio, l'istruzione

```
printf("%d", *yPtr);
```

stampa il valore della variabile `y`, cioè 5. Usare l'operatore `*` in questo modo equivale a **dereferenziare un puntatore**.



### **Errore comune di programmazione 7.2**

*Dereferenziare un puntatore che non è stato correttamente inizializzato o a cui non è stato assegnato l'indirizzo di una specifica locazione di memoria è un errore. Ciò potrebbe determinare un errore irreversibile in fase di esecuzione o potrebbe causare la modifica accidentale di dati importanti, permettendo al programma di completare l'esecuzione con risultati scorretti.*

### **Come funzionano gli operatori & e \***

La Figura 7.4 illustra l'uso degli operatori `&` e `*`. Lo specificatore di conversione `%p` di `printf` invia in uscita la locazione di memoria come un intero *esadecimale* sulla maggior parte delle piattaforme (si veda l'Appendice C per maggiori informazioni sugli interi esadecimali). Nell'output del programma, notate che l'*indirizzo* di `a` e il *valore* di `aPtr` sono identici nell'output, confermando così che l'indirizzo di `a` è davvero assegnato alla variabile puntatore `aPtr` (riga 8). Gli operatori `&` e `*` sono l'uno il complemento dell'altro: quando entrambi sono applicati consecutivamente ad `aPtr` in un ordine o nell'altro (riga 18), viene stampato lo stesso risultato. Gli indirizzi mostrati nell'output varieranno a seconda del sistema. La Figura 7.5 elenca la precedenza e l'associatività degli operatori introdotti fino a questo punto.

```

1 // Fig. 7.4: fig07_04.c
2 // Uso degli operatori & e *.
3 #include <stdio.h>
4
5 int main(void)
6 {
7 int a = 7;
8 int *aPtr = &a; // imposta aPtr all'indirizzo di a
9
10 printf("The address of a is %p"
11 "\n\tThe value of aPtr is %p", &a, aPtr);
12
13 printf("\n\nThe value of a is %d"
14 "\n\tThe value of *aPtr is %d", a, *aPtr);
15
16 printf("\n\nShowing that * and & are complements of "
17 "each other\n&*aPtr = %p"
18 "\n\t*(&aPtr) = %p\n", &*aPtr, *(&aPtr));
19 }
```

```
The address of a is 0028FEC0
The value of aPtr is 0028FEC0
The value of a is 7
The value of *aPtr is 7
Showing that * and & are complements of each other
&aPtr = 0028FEC0
*&aPtr = 0028FEC0
```

**Figura 7.4** Uso degli operatori & e \*.

| Operatori                           | Associatività        | Tipo            |
|-------------------------------------|----------------------|-----------------|
| () [] ++ (postfisso) -- (postfisso) | da sinistra a destra | postfisso       |
| + - ++ -- ! * & (tipo)              | da destra a sinistra | unario          |
| * / %                               | da sinistra a destra | moltiplicativo  |
| + -                                 | da sinistra a destra | additivo        |
| < <= > >=                           | da sinistra a destra | relazionale     |
| == !=                               | da sinistra a destra | di uguaglianza  |
| &&                                  | da sinistra a destra | AND logico      |
|                                     | da sinistra a destra | OR logico       |
| ? :                                 | da destra a sinistra | condizionale    |
| = += -= *= /= %=                    | da destra a sinistra | di assegnazione |
| ,                                   | da sinistra a destra | virgola         |

**Figura 7.5** Precedenza e associatività degli operatori discussi fin qui.

## 7.4 Passare argomenti a funzioni per riferimento

Vi sono due modi di passare argomenti a una funzione: **per valore** e **per riferimento**. *Tutti gli argomenti in C sono passati per valore*. Le funzioni spesso richiedono di poter *modificare le variabili nella funzione chiamante* o che venga passato un puntatore a un oggetto contenente grandi quantità di dati per evitare il sovraccarico causato dal passaggio dell'oggetto per valore (che comporta un consumo di tempo e di memoria per fare una copia dell'oggetto). Come abbiamo visto nel Capitolo 5, `return` si può usare per restituire *un* valore da una funzione chiamata a una chiamante (o per restituire il controllo da una funzione chiamata senza passare indietro un valore). È anche possibile usare un passaggio per riferimento per consentire a una funzione di “restituire” più valori alla sua funzione chiamante modificando variabili nella funzione chiamante.

### Usare & e \* per realizzare il passaggio per riferimento

In C si usano i puntatori e l'operatore di indirezione per *realizzare* il passaggio per riferimento. Quando si chiama una funzione con argomenti che devono essere modificati, vengono passati gli *indirizzi* degli argomenti. Ciò si realizza applicando l'operatore di indirizzo (&) alla variabile (nella funzione chiamante) il cui valore sarà modificato. Come abbiamo visto nel Capitolo 6, gli array *non* vengono passati usando l'operatore &, perché il C passa automaticamente la locazione iniziale nella memoria dell'array (il nome di un array è equivalente a `&arrayName[0]`). Quando l'indirizzo di una variabile viene passato a una funzione, si può usare nella funzione l'operatore di indirezione (\*) per modificare il valore in quella locazione nella memoria della funzione chiamante.

### **Passaggio per valore**

I programmi nelle Figure 7.6 e 7.7 presentano due versioni di una funzione che eleva al cubo un intero: `cubeByValue` e `cubeByReference`. Nella riga 14 della Figura 7.6, la funzione `main` passa per valore la variabile `number` alla funzione `cubeByValue`. La funzione `cubeByValue` eleva al cubo il suo argomento e passa il nuovo valore indietro a `main` usando un'istruzione `return`. Il nuovo valore è assegnato a `number` in `main` (riga 14).

```

1 // Fig. 7.6: fig07_06.c
2 // Eleva al cubo una variabile usando il passaggio per valore.
3 #include <stdio.h>
4
5 int cubeByValue(int n); // prototipo
6
7 int main(void)
8 {
9 int number = 5; // inizializza number
10
11 printf("The original value of number is %d", number);
12
13 // passa number per valore a cubeByValue
14 number = cubeByValue(number);
15
16 printf("\n\nThe new value of number is %d\n", number);
17 }
18
19 // calcola e restituisci il cubo di un argomento intero
20 int cubeByValue(int n)
21 {
22 return n * n * n; // restituisci il cubo di n
23 }
```

```
The original value of number is 5
The new value of number is 125
```

**Figura 7.6** Calcolo del cubo di una variabile usando il passaggio per valore.

### **Passaggio per riferimento**

Nella Figura 7.7 la funzione `main` passa la variabile `number` per riferimento (riga 15) – viene passato l'indirizzo di `number` – alla funzione `cubeByReference`. La funzione `cubeByReference` riceve come parametro un puntatore a un `int` chiamato `nPtr` (riga 21): la funzione *dereferenzia* il puntatore ed eleva al cubo il valore al quale punta `nPtr` (riga 23), quindi assegna il risultato a `*nPtr` (che è in realtà `number` in `main`), cambiando così il valore di `number` in `main`. Le Figure 7.8 e 7.9 analizzano graficamente passo per passo i programmi, rispettivamente, delle Figure 7.6 e 7.7.

```

1 // Fig. 7.7: fig07_07.c
2 // Eleva al cubo una variabile usando il passaggio per riferimento.
3
4 #include <stdio.h>
5
6 void cubeByReference(int *nPtr); // prototipo di funzione
7
```

```

8 int main(void)
9 {
10 int number = 5; // inizializza number
11
12 printf("The original value of number is %d", number);
13
14 // passa l'indirizzo di number a cubeByReference
15 cubeByReference(&number);
16
17 printf("\n\nThe new value of number is %d\n", number);
18 }
19
20 // eleva al cubo *nPtr; di fatto modifica number in main
21 void cubeByReference(int *nPtr)
22 {
23 *nPtr = *nPtr * *nPtr * *nPtr; // calcola il cubo di *nPtr
24 }
```

```
The original value of number is 5
The new value of number is 125
```

**Figura 7.7** Calcolo del cubo di una variabile usando il passaggio per riferimento con argomento puntatore.

### Usare un parametro puntatore per ricevere un indirizzo

Una funzione che riceve un *indirizzo* come argomento deve essere definita con un *parametro puntatore* per ricevere l'*indirizzo*. Ad esempio, nella Figura 7.7 l'intestazione per la funzione `cubeByReference` (riga 21) è

```
void cubeByReference(int *nPtr)
```

L'intestazione specifica che `cubeByReference` *riceve l'indirizzo* di una variabile intera come argomento, memorizza l'*indirizzo* localmente in `nPtr` e non restituisce alcun valore.

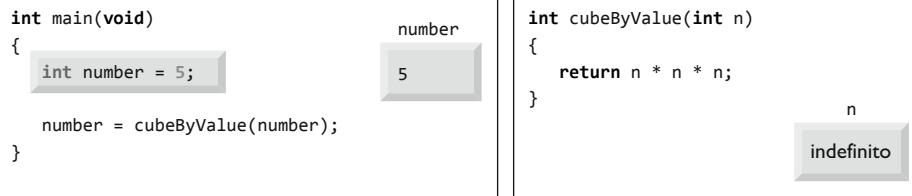
### Parametri puntatore nei prototipi di funzione

Il prototipo di funzione per `cubeByReference` (Figura 7.7, riga 6) specifica un parametro `int *`. Come con altri tipi di variabili, *non* è necessario includere i nomi dei puntatori nei prototipi di funzione. I nomi inclusi per fini di documentazione sono ignorati dal compilatore C.

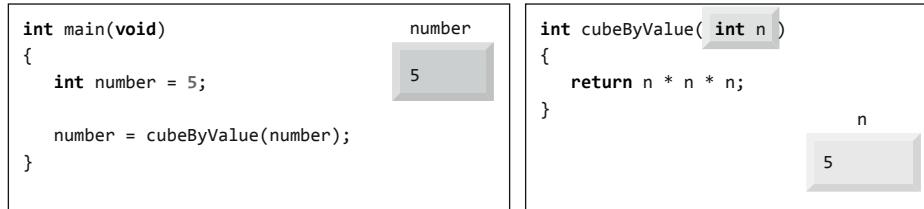
### Funzioni che ricevono array unidimensionali

Per una funzione che si aspetta come argomento un array unidimensionale, il prototipo e l'intestazione della funzione possono usare la notazione usata per i puntatori mostrata nella lista dei parametri della funzione `cubeByReference` (riga 21). Il compilatore non distingue tra una funzione che riceve un puntatore e una che riceve un array unidimensionale. Ciò, naturalmente, significa che la funzione deve “sapere” quando riceve un array o semplicemente una variabile singola per la quale si sta eseguendo il passaggio per riferimento. Quando il compilatore incontra un parametro di funzione per un array unidimensionale della forma `int b[]`, il compilatore converte il parametro nella notazione per i puntatori `int *b`. Le due forme sono intercambiabili.

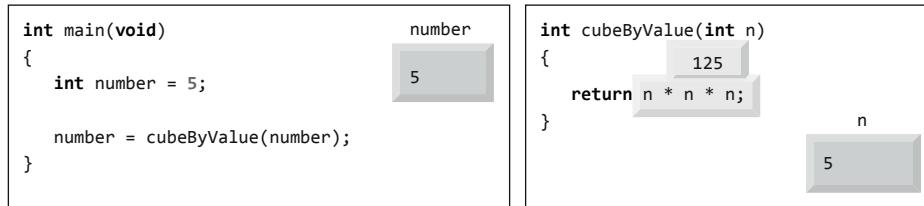
Passo 1: prima che main chiami cubeByValue:



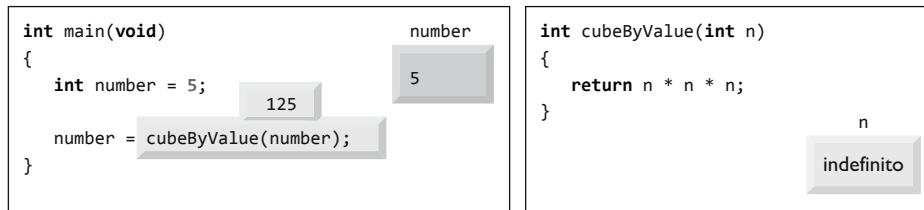
Passo 2: dopo che cubeByValue ha ricevuto la chiamata:



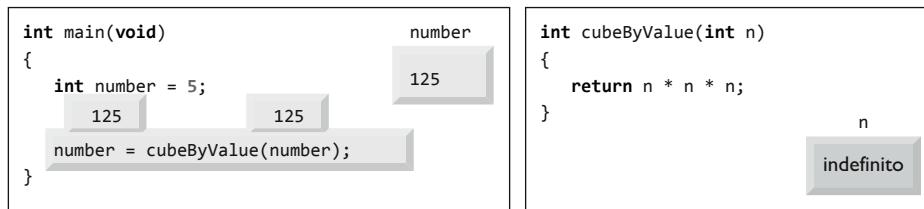
Passo 3: dopo che cubeByValue ha elevato al cubo il parametro n e prima che cubeByValue torni alla funzione main:



Passo 4: dopo che cubeByValue è tornata alla funzione main e prima che si assegni il risultato a number:



Passo 5: dopo che main ha completato l'assegnazione a number:



**Figura 7.8** Analisi di un tipico passaggio per valore.

Passo 1: prima che main chiami cubeByReference:

```
int main(void)
{
 int number = 5;
 cubeByReference(&number);
}
```



```
void cubeByReference(int *nPtr)
{
 *nPtr = *nPtr * *nPtr * *nPtr;
}
```



Passo 2: dopo che cubeByReference ha ricevuto la chiamata e prima che \*nPtr sia elevato al cubo:

```
int main(void)
{
 int number = 5;
 cubeByReference(&number);
}
```



```
void cubeByReference(int *nPtr)
{
 *nPtr = *nPtr * *nPtr * *nPtr;
}
```



*la chiamata imposta questo puntatore*

Passo 3: dopo che \*nPtr è stato elevato al cubo e prima che il controllo del programma torni alla funzione main:

```
int main(void)
{
 int number = 5;
 cubeByReference(&number);
}
```



```
void cubeByReference(int *nPtr)
{
 *nPtr = *nPtr * *nPtr * *nPtr;
}
```



*la funzione chiamata modifica la variabile della funzione chiamante*

**Figura 7.9** Analisi di un tipico passaggio per riferimento con un argomento puntatore.



## Prevenzione di errori 7.2

Usate il passaggio per valore per passare argomenti a una funzione, a meno che la funzione chiamante non necessiti esplicitamente che la funzione chiamata modifichi il valore della variabile dell'argomento nell'ambiente della stessa funzione chiamante. Ciò previene la modifica accidentale degli argomenti passati dalla funzione chiamante e costituisce inoltre un ulteriore esempio del principio del privilegio minimo.

## 7.5 Uso del qualificatore `const` con i puntatori

Il qualificatore `const` permette di informare il compilatore che il valore di una particolare variabile non deve essere modificato.



## Osservazione di ingegneria del software 7.1

Il qualificatore `const` può essere usato per applicare il principio del privilegio minimo nella progettazione del software. Ciò può ridurre il tempo di debugging e gli effetti secondari indesiderati, rendendo un programma più facile da modificare e da mantenere.

Nel corso degli anni è stata scritta una grande quantità di codice vecchio stile o cosiddetto legacy (letteralmente “ereditato”) secondo le prime versioni del C che non usavano `const` perché non era disponibile. Per questo motivo esistono importanti opportunità di miglioramento tramite reingegnerizzazione del vecchio codice C.

Esistono sei possibilità di usare (o non usare) `const` con i parametri di funzione: due con il passaggio dei parametri per valore e quattro con il passaggio dei paramenti per riferimento. Come scegliere una delle sei? Lasciatevi guidare dal **principio del privilegio minimo**. Date sempre a una funzione un accesso ai dati nei suoi parametri sufficiente per portare a termine il suo compito specifico, ma assolutamente null’altro.

### **Valori e parametri costanti**

Nel Capitolo 5 abbiamo spiegato che *in C tutte le chiamate di funzione ricevono passaggi di parametri per valore*: viene effettuata e passata alla funzione una copia dell’argomento nella chiamata della funzione. Se la copia viene modificata nella funzione, il valore originario nella funzione chiamante *non cambia*. In molti casi, un valore passato a una funzione viene modificato affinché la funzione possa eseguire il suo compito. Tuttavia, in alcuni casi, il valore *non* deve essere alterato nella funzione chiamata, anche se questa manipola soltanto una *copia* del valore originario.

Considerate una funzione che riceve un array con singolo indice e la sua dimensione come argomenti e stampa l’array. Una tale funzione deve effettuare un ciclo lungo l’array e inviare in uscita ogni elemento dell’array individualmente. La dimensione dell’array viene usata nel corpo della funzione per determinare quando il ciclo dovrebbe terminare. Né la dimensione dell’array né i suoi contenuti devono cambiare nel corpo della funzione.



### **Prevenzione di errori 7.3**

*Se una variabile non cambia (o non deve cambiare) nel corpo di una funzione alla quale viene passata, la variabile va dichiarata `const` per assicurarsi che non venga modificata accidentalmente.*

Se si cerca di modificare un valore dichiarato `const`, il compilatore lo rileva ed emette un messaggio o di avvertimento o di errore, a seconda del particolare compilatore.



### **Errore comune di programmazione 7.3**

*Ignorare che una funzione si aspetta dei puntatori come argomenti per il passaggio per riferimento e passare gli argomenti per valore. Alcuni compilatori presumono che i valori siano puntatori e li dereferenziano come tali. Al momento dell’esecuzione si generano spesso violazioni di accesso alla memoria o anomalie legate a problemi di segmentazione. Altri compilatori rilevano la mancata corrispondenza di tipo tra argomenti e parametri e generano messaggi di errore.*

Vi sono quattro modi per passare un puntatore a una funzione:

- un **puntatore non costante a dati non costanti**,
- un **puntatore costante a dati non costanti**,
- un **puntatore non costante a dati costanti**
- un **puntatore costante a dati costanti**.

Ciascuna delle quattro combinazioni concede differenti privilegi d’accesso che saranno esaminati nei prossimi vari esempi.

### 7.5.1 Conversione di una stringa in maiuscolo usando un puntatore non costante a dati non costanti

Il livello più alto di accesso ai dati è concesso da un puntatore non costante a dati non costanti. In questo caso, i dati possono essere modificati per mezzo del puntatore dereferenziato e il puntatore può essere modificato per puntare ad altri dati. Una dichiarazione per un puntatore non costante a dati non costanti non include `const`. Un puntatore di questo genere può essere usato per ricevere una stringa come argomento a una funzione che elabora (e possibilmente modifica) ogni carattere nella stringa. La funzione `convertToUppercase` della Figura 7.10 dichiara il suo parametro, un puntatore non costante a dati non costanti chiamato `sPtr` (`char *sPtr`), nella riga 19. La funzione elabora l'array `string` (puntato da `sPtr`) un carattere alla volta. La funzione `toupper` (riga 22) dichiarata nel file di intestazione `<ctype.h>` della Libreria Standard del C è chiamata per convertire ogni carattere nel formato maiuscolo corrispondente. Se il carattere originario non è una lettera o è già in maiuscolo, `toupper` restituisce il carattere originario. La riga 23 muove il puntatore al carattere successivo nella stringa. Il Capitolo 8 presenta molte funzioni per l'elaborazione di caratteri e stringhe della Libreria Standard del C.

```

1 // Fig. 7.10: fig07_10.c
2 // Conversione di una stringa in maiuscolo usando un
3 // puntatore non costante a dati non costanti.
4 #include <stdio.h>
5 #include <ctype.h>
6
7 void convertToUppercase(char *sPtr); // prototipo
8
9 int main(void)
10 {
11 char string[] = "cHaRaCters and $32.98"; // inizializza l'array
12
13 printf("The string before conversion is: %s", string);
14 convertToUppercase(string);
15 printf("\nThe string after conversion is: %s\n", string);
16 }
17
18 // converti la stringa in lettere maiuscole
19 void convertToUppercase(char *sPtr)
20 {
21 while (*sPtr != '\0') { // il carattere corrente non e' '\0'
22 *sPtr = toupper(*sPtr); // converti in maiuscolo
23 ++sPtr; // fai puntare sPtr al carattere successivo
24 }
25 }
```

```
The string before conversion is: cHaRaCters and $32.98
The string after conversion is: CHARACTERS AND $32.98
```

**Figura 7.10** Conversione di una stringa in maiuscolo usando un puntatore non costante a dati non costanti.

## 7.5.2 Stampa di una stringa un carattere alla volta usando un puntatore non costante a dati costanti

Un **puntatore non costante a dati costanti** può essere modificato per puntare a un elemento qualunque di dati del tipo appropriato, ma i *dati* a cui punta *non possono essere modificati*. Un tale puntatore potrebbe essere usato per passare un array come argomento a una funzione che elabora ogni elemento senza modificare i dati. Ad esempio, la funzione `printCharacters` (Figura 7.11) dichiara il parametro `sPtr` di tipo `const char *` (riga 21). La dichiarazione va letta da *destra a sinistra* come “`sPtr` è un puntatore a un carattere costante”. La funzione usa un’istruzione `for` per inviare in uscita ogni carattere nella stringa finché non incontra il carattere nullo. Dopo la stampa di ogni carattere, il puntatore `sPtr` è incrementato, e questo fa sì che il puntatore si sposti al carattere successivo nella stringa.

```

1 // Fig. 7.11: fig07_11.c
2 // Stampa di una stringa un carattere alla volta usando
3 // un puntatore non costante a dati costanti.
4
5 #include <stdio.h>
6
7 void printCharacters(const char *sPtr);
8
9 int main(void)
10 {
11 // inizializza l'array di caratteri
12 char string[] = "print characters of a string";
13
14 puts("The string is:");
15 printCharacters(string);
16 puts("");
17 }
18
19 // sPtr non puo' modificare il carattere al quale punta,
20 // cioe', sPtr e' un puntatore di "sola lettura"
21 void printCharacters(const char *sPtr)
22 {
23 // effettua un ciclo lungo l'intera stringa
24 for (; *sPtr != '\0'; ++sPtr) { // nessuna inizializzazione
25 printf("%c", *sPtr);
26 }
27 }
```

```
The string is:
print characters of a string
```

**Figura 7.11** Stampa di una stringa un carattere alla volta usando un puntatore non costante a dati costanti.

La Figura 7.12 illustra il tentativo di compilare una funzione che riceve un puntatore non costante (`xPtr`) a dati costanti. Questa funzione tenta di modificare i dati puntati da `xPtr` nella riga 18, il che produce un errore di compilazione. Il particolare messaggio di errore che ricevete (in questo e in altri esempi) dipende dal compilatore. L’errore mostrato di seguito proviene dal compilatore Visual C++.

```

1 // Fig. 7.12: fig07_12.c
2 // Tentativo di modifica di dati con un
3 // puntatore non costante a dati costanti.
4 #include <stdio.h>
5 void f(const int *xPtr); // prototipo
6
7 int main(void)
8 {
9 int y; // definisci y
10
11 f(&y); // f tenta una modifica non permessa
12 }
13
14 // xPtr non puo' essere usato per modificare il
15 // valore della variabile alla quale punta
16 void f(const int *xPtr)
17 {
18 *xPtr = 100; // errore: non si puo' modificare un oggetto const
19 }

```

error C2166: l-value specifies const object

**Figura 7.12** Tentativo di modifica di dati con un puntatore non costante a dati costanti.

Com’è noto, gli array sono tipi di dati aggregati che memorizzano elementi correlati dello stesso tipo sotto un solo nome. Nel Capitolo 10 esamineremo un’altra forma di tipo di dati aggregati chiamata **struttura** (talvolta chiamata **record** o **tupla** in altri linguaggi). Una struttura è in grado di memorizzare elementi di dati correlati dello stesso tipo di dati o di tipi *differenti* sotto un unico nome (es. memorizzare informazioni relative a ciascun impiegato di un’azienda). Quando una funzione è chiamata con un array come argomento, l’array viene automaticamente passato alla funzione *per riferimento*. Al contrario, le strutture vengono sempre passate per valore (viene passata una *copia* dell’intera struttura). Ciò richiede ulteriore tempo di esecuzione (overhead) per fare una copia di ogni elemento dei dati nella struttura e per memorizzarla nella *pila delle chiamate di funzione* del computer. Quando i dati di una struttura devono essere passati a una funzione, possiamo usare puntatori a dati costanti per ottenere le prestazioni del passaggio per riferimento e la protezione del passaggio per valore. Quando viene passato a una funzione un puntatore a una struttura, si deve fare soltanto una copia dell’*indirizzo* nel quale la struttura è memorizzata. Su una macchina con indirizzi a quattro byte viene fatta una copia di quattro byte di memoria invece che una copia di una struttura presumibilmente grande.



## Prestazioni 7.1

*Quando passate a funzioni oggetti di grandi dimensioni, come le strutture, utilizzate puntatori a dati costanti in modo da ottenere i benefici in termini di prestazioni del passaggio per riferimento e la sicurezza del passaggio per valore.*

Se la memoria è poca e l’efficienza dell’esecuzione è un problema, usate i puntatori. Se la memoria è molta e l’efficienza non è un grosso problema, passate i dati per valore per applicare il principio del privilegio minimo. Ricordate che alcuni sistemi non applicano bene il qualificatore `const`, per cui il passaggio per valore è ancora il modo migliore per evitare che i dati vengano modificati.

### 7.5.3 Tentativo di modificare un puntatore costante a dati non costanti

Un puntatore costante a dati non costanti punta sempre alla stessa locazione di memoria e i dati in quella locazione *possono essere modificati* per mezzo del puntatore. Questa è la preimpostazione per il nome di un array. Il nome di un array è un puntatore costante all'inizio dell'array. È possibile accedere a tutti i dati nell'array e modificarli usando il nome e l'indice dell'array, ed è possibile usare un puntatore costante a dati non costanti per passare un array come argomento a una funzione che accede agli elementi dell'array usando solo la notazione con indice. I puntatori che sono dichiarati `const` devono essere inizializzati quando sono definiti (se il puntatore è il parametro di una funzione, è inizializzato con un puntatore che viene passato alla funzione). Il programma della Figura 7.13 tenta di modificare un puntatore costante. Il puntatore `ptr` è definito nella riga 12 di tipo `int * const`. La definizione è letta *da destra a sinistra* come “`ptr` è una costante che punta a un intero”. Il puntatore è inizializzato (riga 12) con l'indirizzo della variabile intera `x`. Il programma tenta di assegnare l'indirizzo di `y` a `ptr` (riga 15), ma il compilatore genera un messaggio di errore.

```
1 // Fig. 7.13: fig07_13.c
2 // Tentativo di modificare un puntatore costante a dati non costanti.
3 #include <stdio.h>
4
5 int main(void)
6 {
7 int x; // definisci x
8 int y; // definisci y
9
10 // ptr e' un puntatore costante a un intero che puo' essere
11 // modificato tramite ptr
12 int * const ptr = &x;
13
14 *ptr = 7; // permesso: *ptr non e' const
15 ptr = &y; // errore: ptr e' const
16 }
```

```
c:\examples\ch07\fig07_13.c(15) : error C2166: l-value specifies const object
```

**Figura 7.13** Tentativo di modificare un puntatore costante a dati non costanti.

### 7.5.4 Tentativo di modificare un puntatore costante a dati costanti

Il privilegio di accesso *più basso* è quello concesso da un puntatore costante a dati costanti. Un tale puntatore punta sempre alla stessa locazione di memoria e i dati in quella locazione di memoria *non possono essere modificati*. Questo è il modo in cui un array deve essere passato a una funzione che legge soltanto l'array usando la notazione con indice e *non* lo modifica. La Figura 7.14 definisce la variabile `ptr` (riga 13) di tipo `const int *const`, che si legge *da destra a sinistra* come “`ptr` è una costante che punta a un intero costante”. La figura mostra il messaggio di errore generato quando si tenta di *modificare i dati* ai quali punta `ptr` (riga 16) e quando si tenta di *modificare l'indirizzo* memorizzato nella variabile puntatore (riga 17).

```

1 // Fig. 7.14: fig07_14.c
2 // Tentativo di modificare un puntatore costante a dati costanti.
3 #include <stdio.h>
4
5 int main(void)
6 {
7 int x = 5; // inizializza x
8 int y; // definisci y
9
10 // ptr e' un puntatore costante a un intero costante. ptr
11 // punta sempre alla stessa locazione; l'intero in quella locazione
12 // non puo' essere modificato
13 const int *const ptr = &x; // l'inizializzazione e' OK
14
15 printf("%d\n", *ptr);
16 *ptr = 7; // errore: *ptr e' const;
17 ptr = &y; // errore: ptr e' const;
18 }

```

```
c:\examples\ch07\fig07_14.c(16) : error C2166: l-value specifies const object
c:\examples\ch07\fig07_14.c(17) : error C2166: l-value specifies const object
```

**Figura 7.14** Tentativo di modificare un puntatore costante a dati costanti.

## 7.6 Bubble sort<sup>3</sup> che utilizza il passaggio per riferimento

Miglioriamo il programma per il bubble sort della Figura 6.15 con l'uso di due funzioni, bubbleSort e swap (Figura 7.15). La funzione bubbleSort ordina l'array e chiama la funzione swap (riga 46) per scambiare tra loro gli elementi array[j] e array[j + 1].

```

1 // Fig. 7.15: fig07_15.c
2 // Inserimento di valori in un array, ordinamento dei valori in
3 // ordine crescente e stampa dell'array risultante.
4 #include <stdio.h>
5 #define SIZE 10
6
7 void bubbleSort(int * const array, size_t size); // prototipo
8
9 int main(void)
10 {
11 // inizializza l'array a
12 int a[SIZE] = { 2, 6, 4, 8, 10, 12, 89, 68, 45, 37 };
13
14 puts("Data items in original order");
15
16 // effettua un ciclo lungo l'array a

```

<sup>3</sup> Nel Capitolo 12 e nell'Appendice D esaminiamo gli schemi di ordinamento che producono le prestazioni migliori.

```

17 for (size_t i = 0; i < SIZE; ++i) {
18 printf("%4d", a[i]);
19 }
20
21 bubbleSort(a, SIZE); // ordina l'array
22
23 puts("\nData items in ascending order");
24
25 // effettua un ciclo lungo l'array a
26 for (size_t i = 0; i < SIZE; ++i) {
27 printf("%4d", a[i]);
28 }
29
30 puts("");
31 }
32
33 // ordina un array di interi usando l'algoritmo bubble sort
34 void bubbleSort(int * const array, const size_t size)
35 {
36 void swap(int *element1Ptr, int *element2Ptr); // prototipo
37
38 // ciclo di controllo delle iterazioni
39 for (unsigned int pass = 0; pass < size - 1; ++pass) {
40
41 // ciclo di controllo dei confronti durante ogni iterazione
42 for (size_t j = 0; j < size - 1; ++j) {
43
44 // scambia gli elementi adiacenti se non sono in ordine
45 if (array[j] > array[j + 1]) {
46 swap(&array[j], &array[j + 1]);
47 }
48 }
49 }
50 }
51
52 // scambia i valori delle locazioni di memoria alle quali element1Ptr
53 // ed element2Ptr rispettivamente puntano
54 void swap(int *element1Ptr, int *element2Ptr)
55 {
56 int hold = *element1Ptr;
57 *element1Ptr = *element2Ptr;
58 *element2Ptr = hold;
59 }
```

```

Data items in original order
 2 6 4 8 10 12 89 68 45 37
Data items in ascending order
 2 4 6 8 10 12 37 45 68 89
```

**Figura 7.15** Inserimento di valori in un array, ordinamento dei valori in ordine crescente e stampa dell'array risultante.

### Funzione swap

Ricordate che il C applica il principio di *occultamento delle informazioni* alle interazioni tra funzioni, per cui `swap` non ha accesso agli elementi individuali dell'array in `bubbleSort` per default. Poiché `bubbleSort` vuole che `swap` abbia accesso agli elementi dell'array da scambiare, `bubbleSort` passa *per riferimento* ognuno di questi elementi a `swap` (l'*indirizzo* di ogni elemento dell'array è passato esplicitamente). Sebbene gli array nella loro interezza siano passati automaticamente per riferimento, i loro elementi individuali sono *scalari* e sono ordinariamente passati per valore. Pertanto, `bubbleSort` usa l'operatore di indirizzo (`&`) con ognuno degli elementi dell'array nella chiamata di `swap` (riga 46) per effettuare il passaggio per riferimento come segue:

```
swap(&array[j], &array[j + 1]);
```

La funzione `swap` riceve `&array[j]` in `element1Ptr` (riga 54). Anche se a `swap` – a causa dell'ocultamento delle informazioni – *non* è permesso conoscere il nome `array[j]`, può usare `*element1Ptr` come *sinonimo* di `array[j]`. Quando `swap` accede a `*element1Ptr`, sta *in realtà* facendo riferimento ad `array[j]` in `bubbleSort`. Allo stesso modo, quando `swap` accede a `*element2Ptr`, sta *in realtà* facendo riferimento ad `array[j + 1]` in `bubbleSort`. Anche se nel corpo della funzione `swap` non è permesso scrivere

```
int hold = array[j];
array[j] = array[j + 1];
array[j + 1] = hold;
```

si ottiene esattamente lo *stesso* effetto con le righe dalla 56 alla 58:

```
int hold = *element1Ptr;
*element1Ptr = *element2Ptr;
*element2Ptr = hold;
```

### Parametro array della funzione bubbleSort

Sono da notare diverse caratteristiche della funzione `bubbleSort`. L'intestazione della funzione (riga 34) dichiara `array` come `int * const array` invece che come `int array[]` per indicare che `bubbleSort` riceve un array unidimensionale come argomento (ancora, queste notazioni sono intercambiabili). Il parametro `size` è dichiarato `const` per applicare il principio del privilegio minimo. Sebbene il parametro `size` riceva una copia di un valore in `main` e una modifica della copia non possa cambiare il valore in `main`, `bubbleSort` *non* ha bisogno di alterare `size` per portare a termine il suo compito. La dimensione dell'array rimane fissa durante l'esecuzione della funzione `bubbleSort`. Pertanto, `size` è dichiarata `const` per essere sicuri che *non* venga modificata.

### Prototipo della funzione swap nel corpo della funzione bubbleSort

Il prototipo per la funzione `swap` (riga 36) è incluso nel corpo della funzione `bubbleSort` perché `bubbleSort` è l'unica funzione che chiama `swap`. Mettere il prototipo in `bubbleSort` riduce le chiamate appropriate di `swap` solo a quelle fatte da `bubbleSort` (o qualsiasi funzione che appaia dopo `swap` nel codice sorgente). Altre funzioni che tentano di chiamare `swap` *non* hanno accesso al prototipo proprio della funzione, così il compilatore ne genera automaticamente uno. Ciò normalmente produce un prototipo che *non* corrisponde all'intestazione della funzione (il che genera un avvertimento o un errore di compilazione), perché il compilatore presume `int` come tipo del valore di ritorno e dei parametri.



## Osservazione di ingegneria del software 7.2

*Mettere i prototipi di funzione nelle definizioni di altre funzioni è un'applicazione del principio del privilegio minimo, perché ciò limita le chiamate appropriate di una funzione alle funzioni in cui compaiono i prototipi.*

### Parametro `size` della funzione `bubbleSort`

La funzione `bubbleSort` riceve la dimensione dell'array come parametro (riga 34). La funzione deve conoscere la dimensione dell'array per metterlo in ordine. Quando un array viene passato a una funzione, la funzione riceve l'indirizzo di memoria del primo elemento dell'array. L'indirizzo, naturalmente, *non* riporta il numero degli elementi nell'array. Pertanto, si deve passare alla funzione la dimensione dell'array. Un'altra pratica comune è quella di passare un puntatore all'inizio dell'array e un puntatore alla locazione appena oltre la fine dell'array. Come imparerete nel Paragrafo 7.8, la differenza tra i due puntatori è la lunghezza dell'array e il codice che ne risulta è più semplice.

Nel programma la dimensione dell'array viene passata esplicitamente alla funzione `bubbleSort`. Vi sono due principali benefici in questo approccio: *la riutilizzabilità del software e la corretta applicazione dei principi dell'ingegneria del software*. Definendo la funzione in modo che essa riceva la dimensione dell'array come argomento, facciamo sì che la funzione possa essere usata da un qualunque programma che debba ordinare array interi con singolo indice di qualsiasi dimensione.



## Osservazione di ingegneria del software 7.3

*Quando passate un array a una funzione, passate anche la dimensione dell'array. Questo contribuisce a rendere la funzione riutilizzabile in molti programmi.*

Avremmo potuto memorizzare la dimensione dell'array in una variabile globale accessibile all'intero programma. Ciò sarebbe più efficiente, poiché non sarebbe richiesta una copia della dimensione nel passaggio dell'argomento alla funzione. Tuttavia, altri programmi che richiedono di ordinare array interi potrebbero non avere la stessa variabile globale, per cui la funzione non può essere usata in quei programmi.



## Osservazione di ingegneria del software 7.4

*Le variabili globali violano di solito il principio del privilegio minimo e possono portare a una ingegneria del software di bassa qualità. Le variabili globali vanno usate solo per rappresentare risorse veramente condivise, come ad esempio il valore dell'ora del giorno.*

È possibile impostare la dimensione dell'array direttamente nella funzione: ciò limiterebbe l'uso della funzione ad array di una dimensione specifica e ridurrebbe significativamente la sua riutilizzabilità. Solo i programmi che elaborano array interi unidimensionali della dimensione specifica codificata nella funzione potrebbero usare quest'ultima.

## 7.7 Operatore `sizeof`

Il C fornisce lo speciale operatore unario `sizeof` per determinare la dimensione in byte di un array (o di un qualunque altro tipo di dati). Questo operatore viene applicato al momento della compilazione, a meno che l'operando sia un array di lunghezza variabile (Paragrafo 6.12). Quando è applicato al nome di un array come nella Figura 7.16 (riga 15), l'operatore `sizeof`

restituisce il numero totale di byte nell'array come tipo `size_t`.<sup>4</sup> Le variabili di tipo `float` sul nostro computer sono memorizzate in 4 byte di memoria e `array` è definito di 20 elementi. Vi sono quindi in totale 80 byte in `array`.



## Prestazioni 7.2

`sizeof` è un operatore della fase di compilazione, quindi non causa alcun sovraccarico riguardo al tempo di esecuzione.

```

1 // Fig. 7.16: fig07_16.c
2 // L'applicazione di sizeof al nome di un array restituisce
3 // il numero di byte nell'array.
4 #include <stdio.h>
5 #define SIZE 20
6
7 size_t getSize(float *ptr); // prototipo
8
9 int main(void)
10 {
11 float array[SIZE]; // crea l'array
12
13 printf("The number of bytes in the array is %u"
14 "\nThe number of bytes returned by getSize is %u\n",
15 sizeof(array), getSize(array));
16 }
17
18 // restituisce la dimensione di ptr
19 size_t getSize(float *ptr)
20 {
21 return sizeof(ptr);
22 }
```

```
The number of bytes in the array is 80
The number of bytes returned by getSize is 4
```

**Figura 7.16** L'applicazione di `sizeof` al nome di un array restituisce il numero di byte nell'array.

Il numero degli elementi in un array si può anche determinare con `sizeof`. Ad esempio, considerate la seguente definizione di array:

```
double real[22];
```

Le variabili di tipo `double` sono normalmente memorizzate in 8 byte di memoria. Pertanto, l'array `real` contiene un totale di 176 byte.

<sup>4</sup> Ricordate che su un Mac `size_t` rappresenta `unsigned long`. Xcode presenta avvertimenti quando stampate un `unsigned long` usando "%u" in una `printf`. Per eliminare l'avvertimento, usate invece "%lu".

Per determinare il numero degli elementi nell'array si può usare la seguente espressione:

```
sizeof(real) / sizeof(real[0])
```

L'espressione determina il numero di byte nell'array `real` e divide quel valore per il numero dei byte usati per memorizzare il primo elemento dell'array (un valore `double`).

Anche se la funzione `getSize` riceve un array di 20 elementi come argomento, il parametro `ptr` della funzione è semplicemente un puntatore al primo elemento dell'array. Quando usate `sizeof` con un puntatore, esso restituisce la *dimensione del puntatore*, non la dimensione dell'elemento al quale punta. Sui nostri sistemi di test Windows e Linux, la dimensione di un puntatore sul nostro sistema è 4 byte, per cui `getSize` restituisce 4; sui nostri Mac, la dimensione di un puntatore sul nostro sistema è 8 byte, per cui `getSize` restituisce 8. Inoltre, il calcolo mostrato in precedenza per determinare il numero degli elementi dell'array con l'uso di `sizeof` funziona *solo* quando viene usato l'array vero e proprio, *non* quando viene usato un puntatore all'array.

### Determinare le dimensioni dei tipi standard, di un array e di un puntatore

Il programma della Figura 7.17 calcola il numero di byte usati per memorizzare ognuno dei tipi di dati standard. *I risultati di questo programma sono dipendenti dall'implementazione e spesso differiscono fra le varie piattaforme e talvolta fra i diversi compilatori sulla stessa piattaforma.* L'output mostra i risultati del nostro sistema Windows usando il compilatore Visual C++. La dimensione di un `long double` era 12 byte sul nostro sistema Linux usando il compilatore GNU gcc. La dimensione di un `long` era 8 byte e la dimensione di un `long double` era 16 byte sul nostro sistema Mac usando il compilatore LLVM di Xcode.

```

1 // Fig. 7.17: fig07_17.c
2 // Uso dell'operatore sizeof con i tipi di dati standard.
3 #include <stdio.h>
4
5 int main(void)
6 {
7 char c;
8 short s;
9 int i;
10 long l;
11 long long ll;
12 float f;
13 double d;
14 long double ld;
15 int array[20]; // crea un array di 20 elementi int
16 int *ptr = array; // crea un puntatore all'array
17
18 printf(" sizeof c = %u\nsizeof(s) = %u"
19 "\n sizeof s = %u\nsizeof(short) = %u"
20 "\n sizeof i = %u\nsizeof(int) = %u"
21 "\n sizeof l = %u\nsizeof(long) = %u"
22 "\n sizeof ll = %u\nsizeof(long long) = %u"
23 "\n sizeof f = %u\nsizeof(float) = %u"
24 "\n sizeof d = %u\nsizeof(double) = %u"
25 "\n sizeof ld = %u\nsizeof(long double) = %u"
26 "\n sizeof array = %u"
```

```

27 "\n sizeof ptr = %u\n",
28 sizeof c, sizeof(char), sizeof s, sizeof(short), sizeof i,
29 sizeof(int), sizeof l, sizeof(long), sizeof ll,
30 sizeof(long long), sizeof f, sizeof(float), sizeof d,
31 sizeof(double), sizeof ld, sizeof(long double),
32 sizeof array, sizeof ptr);
33 }

```

|                   |                         |
|-------------------|-------------------------|
| sizeof c = 1      | sizeof(char) = 1        |
| sizeof s = 2      | sizeof(short) = 2       |
| sizeof i = 4      | sizeof(int) = 4         |
| sizeof l = 4      | sizeof(long) = 4        |
| sizeof ll = 8     | sizeof(long long) = 8   |
| sizeof f = 4      | sizeof(float) = 4       |
| sizeof d = 8      | sizeof(double) = 8      |
| sizeof ld = 8     | sizeof(long double) = 8 |
| sizeof array = 80 |                         |
| sizeof ptr = 4    |                         |

**Figura 7.17** Uso dell’operatore `sizeof` per determinare le dimensioni dei tipi di dati standard.



## Portabilità 7.1

Il numero di byte usati per memorizzare un particolare tipo di dati può variare tra i sistemi di computer. Quando scrivete programmi che dipendono dalle dimensioni dei tipi di dati e che saranno eseguiti su diversi sistemi, usate `sizeof` per determinare il numero di byte usati per memorizzare i vari tipi di dati.

L’operatore `sizeof` può essere applicato a un qualsiasi nome di variabile, tipo o valore (compreso il valore di un’espressione). Quando è applicato al nome di una variabile (che *non* è il nome di un array) o a una costante, viene restituito il numero di byte usati per memorizzare il tipo specifico della variabile o della costante. Le parentesi sono necessarie quando l’operando di `sizeof` è un tipo di dati.

## 7.8 Espressioni con puntatori e aritmetica dei puntatori

I puntatori sono operandi validi nelle espressioni aritmetiche, nelle espressioni di assegnazione e nelle espressioni di confronto. Tuttavia, non tutti gli operatori normalmente usati in queste espressioni sono validi in combinazione con le variabili puntatore. Questo paragrafo descrive gli operatori che possono avere puntatori come operandi e il modo in cui tali operatori possono essere usati.

### 7.8.1 Operatori utilizzabili per l’aritmetica dei puntatori

È possibile *incrementare* (`++`) o *decrementare* (`--`) un puntatore, *aggiungere* un intero a un puntatore (`+ o +=`), *sottrarre* un intero da un puntatore (`- o -=`) e sottrarre un puntatore da un altro puntatore. Quest’ultima operazione ha senso solo quando *entrambi* i puntatori puntano agli elementi dello *stesso* array.

## 7.8.2 Indirizzare un puntatore a un array

Supponete che sia stato definito l'array `int v[5]` e che il suo primo elemento sia alla locazione `3000` nella memoria. Supponete che il puntatore `vPtr` sia stato inizializzato in modo da puntare a `v[0]` (ossia il valore di `vPtr` è `3000`). La Figura 7.18 illustra questa situazione per una macchina con interi di 4 byte.

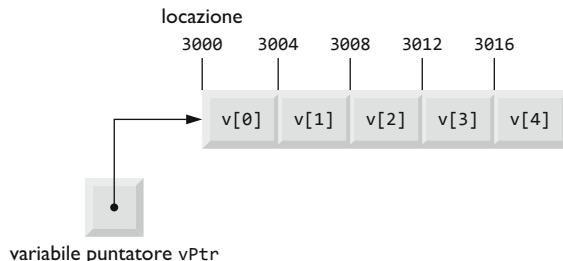
La variabile `vPtr` può essere inizializzata per puntare all'array `v` con l'una o l'altra delle istruzioni

```
vPtr = v;
vPtr = &v[0];
```



### Portabilità 7.2

Poiché i risultati dell'aritmetica dei puntatori dipendono dalla dimensione degli oggetti a cui punta un puntatore, l'aritmetica dei puntatori è dipendente dalla macchina e dal compilatore.



**Figura 7.18** L'array `v` e la variabile puntatore `vPtr` che punta a `v`.

## 7.8.3 Aggiungere un intero a un puntatore

Nell'aritmetica convenzionale,  $3000 + 2$  produce il valore `3002`. Questo *non* avviene normalmente con l'aritmetica dei puntatori. Quando un intero è sommato o sottratto da un puntatore, il puntatore *non* è incrementato o decrementato semplicemente di quell'intero, ma di quell'intero moltiplicato per le dimensioni dell'oggetto a cui il puntatore si riferisce. Il numero di byte dipende dal tipo di dati dell'oggetto. Ad esempio, l'istruzione

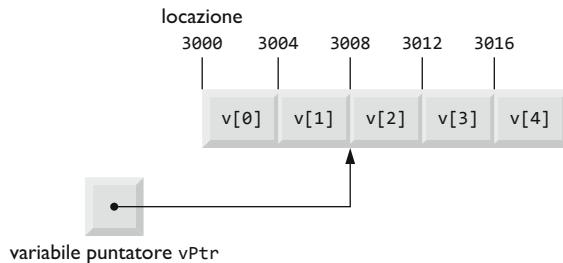
```
vPtr += 2;
```

darebbe il valore `3008` ( $3000 + 2 * 4$ ), supponendo che un intero sia memorizzato in 4 byte di memoria. Nell'array `v`, `vPtr` punterebbe adesso a `v[2]` (Figura 7.19). Se un intero fosse memorizzato in 2 byte di memoria, il calcolo precedente darebbe la locazione di memoria `3004` ( $3000 + 2 * 2$ ). Se l'array fosse di un tipo differente di dati, l'istruzione precedente incrementerebbe il puntatore di due volte il numero di byte che gli occorrono per memorizzare un oggetto di quel tipo di dati. Quando si usa l'aritmetica dei puntatori con un array di caratteri, i risultati saranno coerenti con l'aritmetica regolare, perché ogni carattere è lungo 1 byte.



### Errore comune di programmazione 7.4

Usare l'aritmetica dei puntatori per un puntatore che non fa riferimento a un elemento in un array.



**Figura 7.19** Il puntatore `vPtr` dopo l'applicazione dell'aritmetica dei puntatori.

### 7.8.4 Sottrarre un intero da un puntatore

Se `vPtr` fosse stato incrementato fino a 3016, il che significa che punterebbe a `v[4]`, l'istruzione

```
vPtr -= 4;
```

riporterebbe `vPtr` al valore 3000, cioè all'inizio dell'array.



#### Errore comune di programmazione 7.5

*Uscire fuori dai limiti di un array quando si usa l'aritmetica dei puntatori.*

### 7.8.5 Incrementare e decrementare un puntatore

Se un puntatore è incrementato o decrementato di uno, è possibile usare gli operatori di incremento (`++`) e di decremento (`--`). Entrambe le istruzioni

```
++vPtr;
vPtr++;
```

incrementano il puntatore facendolo puntare alla locazione successiva nell'array. Tutte e due le istruzioni

```
--vPtr;
vPtr--;
```

decrementano il puntatore facendolo puntare all'elemento precedente dell'array.

### 7.8.6 Sottrarre un puntatore da un altro

Le variabili puntatore possono essere sottratte l'una dall'altra. Ad esempio, se `vPtr` contiene l'indirizzo 3000 e `v2Ptr` contiene l'indirizzo 3008, l'istruzione

```
x = v2Ptr - vPtr;
```

assegnerebbe a `x` il *numero degli elementi dell'array* da `vPtr` a `v2Ptr`, in questo caso 2 (non 8). L'aritmetica dei puntatori è indefinita, a meno che non sia eseguita su un array. Non possiamo presumere che due variabili dello stesso tipo siano memorizzate in modo contiguo nella memoria, a meno che non siano elementi adiacenti di un array.



### **Errore comune di programmazione 7.6**

*Sottrarre o confrontare due puntatori che non fanno riferimento a elementi nello stesso array.*

#### **7.8.7 Assegnare puntatori ad altri puntatori**

Un puntatore può essere assegnato a un altro puntatore se entrambi hanno lo stesso tipo. L'eccezione a questa regola è costituita dal **puntatore a void** (cioè **void \***), il quale è un puntatore generico che può rappresentare *qualunque* tipo di puntatore. A tutti i tipi di puntatore è possibile assegnare un puntatore a **void** e a un puntatore a **void** è possibile assegnare un puntatore di qualsiasi tipo (compreso un altro puntatore a **void**). In entrambi i casi *non* è necessaria alcuna operazione di cast.

#### **7.8.8 Puntatore a void**

Un puntatore a **void** *non può* essere dereferenziato. Si può fare infatti la seguente considerazione: il compilatore sa che un puntatore a **int** fa riferimento a 4 byte di memoria su una macchina con interi a 4 byte, ma un puntatore a **void** contiene semplicemente una locazione di memoria per un tipo di dati *sconosciuto* (il numero esatto di byte a cui il puntatore fa riferimento *non* è conosciuto dal compilatore). Il compilatore *deve* conoscere il tipo di dati per determinare il numero di byte che rappresentano il valore di riferimento.



### **Errore comune di programmazione 7.7**

*Assegnare un puntatore di un tipo a un puntatore di un altro tipo se nessuno dei due è del tipo void \* è un errore di sintassi.*



### **Errore comune di programmazione 7.8**

*Dereferenziare un puntatore void \* è un errore di sintassi.*

#### **7.8.9 Confrontare i puntatori**

È possibile confrontare i puntatori usando gli operatori di uguaglianza e relazionali, ma tali confronti non hanno senso, a meno che i puntatori non puntino a elementi dello *stesso* array. I confronti di puntatori comparano gli indirizzi memorizzati nei puntatori. Un confronto di due puntatori che puntano a elementi nello stesso array potrebbe evidenziare, ad esempio, che un puntatore punta a un elemento dell'array con indice più alto rispetto all'altro puntatore. Il confronto di puntatori è comunemente usato per determinare se un puntatore è **NULL**.



### **Errore comune di programmazione 7.9**

*Confrontare due puntatori che non fanno riferimento a elementi nello stesso array.*

## **7.9 Relazioni tra puntatori e array**

Array e puntatori sono intimamente correlati in C e spesso possono essere usati in maniera intercambiabile. Al *nome di un array* si può pensare come a un *puntatore costante*. I puntatori possono essere usati per fare qualsiasi operazione che implichi l'indicizzazione di un array.

Supponete le seguenti definizioni:

```
int b[5];
int *bPtr;
```

Poiché il nome dell’array **b** (senza indice) è un puntatore al primo elemento dell’array, possiamo rendere **bPtr** uguale all’indirizzo del primo elemento nell’array **b** con l’istruzione

```
bPtr = b;
```

Questa istruzione è equivalente all’assegnazione a **bPtr** dell’indirizzo del primo elemento dell’array, cioè:

```
bPtr = &b[0];
```

### 7.9.1 Notazione puntatore/offset

All’elemento **b[3]** dell’array si può fare alternativamente riferimento con l’espressione con puntatori

```
*(bPtr + 3)
```

Il 3 nell’espressione è l’**offset** (letteralmente “scarto”) rispetto al puntatore. Quando **bPtr** punta al primo elemento di un array, l’offset indica a quale elemento dell’array si fa riferimento e il suo valore coincide con l’indice dell’array. Questa notazione è detta **notazione puntatore/offset**. Le parentesi sono necessarie perché la precedenza dell’operatore **\*** è maggiore della precedenza dell’operatore **+**. Senza le parentesi, l’espressione precedente aggiungerebbe 3 al valore dell’espressione **\*bPtr** (cioè il 3 verrebbe aggiunto a **b[0]**, supponendo che **bPtr** punti all’inizio dell’array). Così come si può fare riferimento all’elemento dell’array con un’espressione con puntatori, l’indirizzo

```
&b[3]
```

può essere scritto con la seguente espressione con puntatori:

```
bPtr + 3
```

È possibile trattare lo stesso array come un puntatore e usarlo nell’aritmetica dei puntatori. Ad esempio, l’espressione

```
*(b + 3)
```

fa riferimento anch’essa all’elemento **b[3]** dell’array. In generale, è possibile scrivere con un puntatore e un offset tutte le espressioni con array indicizzati. In questo caso, la notazione puntatore/offset è stata usata con il nome dell’array come puntatore. L’istruzione precedente non modifica in alcun modo il nome dell’array; **b** punta ancora al primo elemento nell’array.

### 7.9.2 Notazione puntatore/indice

I puntatori possono essere indicizzati come gli array. Se **bPtr** ha il valore di **b**, l’espressione

```
bPtr[1]
```

si riferisce all’elemento **b[1]** dell’array. Questa è chiamata **notazione puntatore/indice**.

### 7.9.3 Non è possibile modificare il nome di un array con aritmetica dei puntatori

Ricordate che il nome di un array è essenzialmente un puntatore costante; esso punta sempre all'inizio dell'array. Pertanto, l'espressione

```
b += 3
```

è scorretta poiché tenta di modificare il valore del nome dell'array con l'aritmetica dei puntatori.



#### Errore comune di programmazione 7.10

*Tentare di modificare il valore del nome di un array con l'aritmetica dei puntatori genera un errore di compilazione.*

### 7.9.4 Dimostrare indicizzazione e offset con un puntatore

Il programma della Figura 7.20 usa i quattro metodi che abbiamo esaminato per il riferimento agli elementi di un array (indicizzazione di un array, puntatore/offset con il nome dell'array come puntatore, **indicizzazione di un puntatore** e puntatore/offset con un puntatore) per stampare i quattro elementi dell'array intero b.

```

1 // Fig. 7.20: fig07_20.c
2 // Uso delle notazioni con indice e con puntatori per gli array.
3 #include <stdio.h>
4 #define ARRAY_SIZE 4
5
6 int main(void)
7 {
8 int b[] = {10, 20, 30, 40}; // crea e inizializza l'array b
9 int *bPtr = b; // crea bPtr e fallo puntare all'array b
10
11 // stampa l'array b usando la notazione degli array con indice
12 puts("Array b printed with:\nArray index notation");
13
14 // effettua un ciclo lungo l'array b
15 for (size_t i = 0; i < ARRAY_SIZE; ++i) {
16 printf("b[%u] = %d\n", i, b[i]);
17 }
18
19 // stampa l'array b con il nome e la notazione puntatore/offset
20 puts("\nPointer/offset notation where\n"
21 "the pointer is the array name");
22
23 // effettua un ciclo lungo l'array b
24 for (size_t offset = 0; offset < ARRAY_SIZE; ++offset) {
25 printf("*(%p + %u) = %d\n", offset, *(b + offset));
26 }
27
28 // stampa l'array b con bPtr e la notazione degli array con indice

```

```

29 puts("\nPointer subscript notation");
30
31 // effettua un ciclo lungo l'array b
32 for (size_t i = 0; i < ARRAY_SIZE; ++i) {
33 printf("bPtr[%u] = %d\n", i, bPtr[i]);
34 }
35
36 // stampa l'array b usando bPtr e la notazione puntatore/offset
37 puts("\nPointer/offset notation");
38
39 // effettua un ciclo lungo l'array b
40 for (size_t offset = 0; offset < ARRAY_SIZE; ++offset) {
41 printf("*(%p + %u) = %d\n", offset, *(bPtr + offset));
42 }
43 }
```

Array b printed with:  
 Array subscript notation  
 b[0] = 10  
 b[1] = 20  
 b[2] = 30  
 b[3] = 40

Pointer/offset notation where  
 the pointer is the array name  
 \*(b + 0) = 10  
 \*(b + 1) = 20  
 \*(b + 2) = 30  
 \*(b + 3) = 40

Pointer subscript notation  
 bPtr[0] = 10  
 bPtr[1] = 20  
 bPtr[2] = 30  
 bPtr[3] = 40

Pointer/offset notation  
 \*(bPtr + 0) = 10  
 \*(bPtr + 1) = 20  
 \*(bPtr + 2) = 30  
 \*(bPtr + 3) = 40

**Figura 7.20** Uso delle notazioni con indice e con puntatori per accedere a un array.

## 7.9.5 Copiare stringhe con array e puntatori

Per illustrare ulteriormente l'intercambiabilità fra array e puntatori, esaminiamo le due funzioni che copiano stringhe, `copy1` e `copy2`, nel programma della Figura 7.21. Entrambe le funzioni copiano una stringa in un array di caratteri. Da un confronto dei prototipi di funzione per `copy1` e `copy2`, le funzioni appaiono identiche. Esse eseguono lo stesso compito, ma sono implementate in maniera diversa.

```

1 / Fig. 7.21: fig07_21.c
2 // Copia di una stringa usando le notazioni con array e con puntatori.
3 #include <stdio.h>
4 #define SIZE 10
5
6 void copy1(char * const s1, const char * const s2); // prototipo
7 void copy2(char *s1, const char *s2); // prototipo
8
9 int main(void)
10 {
11 char string1[SIZE]; // crea l'array string1
12 char *string2 = "Hello"; // crea un puntatore a una stringa
13
14 copy1(string1, string2);
15 printf("string1 = %s\n", string1);
16
17 char string3[SIZE]; // crea l'array string3
18 char string4[] = "Good Bye"; // crea un puntatore a una stringa
19
20 copy2(string3, string4);
21 printf("string3 = %s\n", string3);
22 }
23
24 // copia s2 in s1 usando la notazione con array
25 void copy1(char * const s1, const char * const s2)
26 {
27 // effettua un ciclo lungo le stringhe
28 for (size_t i = 0; (s1[i] = s2[i]) != '\0'; ++i) {
29 ; // non fare niente nel corpo
30 }
31 }
32
33 // copia s2 in s1 usando la notazione con puntatori
34 void copy2(char *s1, const char *s2)
35 {
36 // effettua un ciclo lungo le stringhe
37 for (; (*s1 = *s2) != '\0'; ++s1, ++s2) {
38 ; // non fare niente nel corpo
39 }
40 }

```

```

string1 = Hello
string3 = Good Bye

```

**Figura 7.21** Copia di una stringa usando le notazioni con array e con puntatori.

#### Copiare con la notazione degli array con indice

La funzione `copy1` usa *la notazione degli array con indice* per copiare la stringa in `s2` nell'array di caratteri `s1`. La funzione definisce la variabile contatore `i` come indice dell'array. L'intestazione dell'istruzione `for` (riga 28) esegue l'intera operazione di copiatura (il suo corpo è l'istruzione

vuota). L'intestazione specifica che `i` è inizializzata a zero e viene incrementata di uno a ogni iterazione del ciclo. L'espressione `s1[i] = s2[i]` copia un carattere da `s2` a `s1`. Quando in `s2` si incontra il carattere nullo, questo viene assegnato a `s1` e il valore dell'intera assegnazione diventa il valore assegnato all'operando sinistro (`s1`). Il ciclo termina proprio quando il carattere nullo viene assegnato a `s1` da `s2` (falso).

### **Copiare con puntatori e aritmetica dei puntatori**

La funzione `copy2` usa i *puntatori* e l'*aritmetica dei puntatori* per copiare la stringa in `s2` nell'array di caratteri `s1`. Ancora, l'intestazione dell'istruzione `for` (riga 37) esegue l'intera operazione di copiatura. L'intestazione non include alcuna inizializzazione della variabile. Come nella funzione `copy1`, l'espressione `(*s1 = *s2)` esegue l'operazione di copiatura. Il puntatore `s2` è dereferenziato e il carattere risultante è assegnato al puntatore dereferenziato `*s1`. Dopo l'assegnazione nella condizione, i puntatori sono incrementati per puntare, rispettivamente, all'elemento successivo dell'array `s1` e al carattere successivo della stringa `s2`. Quando in `s2` si incontra il carattere nullo, esso è assegnato al puntatore dereferenziato `s1` e il ciclo termina.

### **Note riguardanti le funzioni `copy1` e `copy2`**

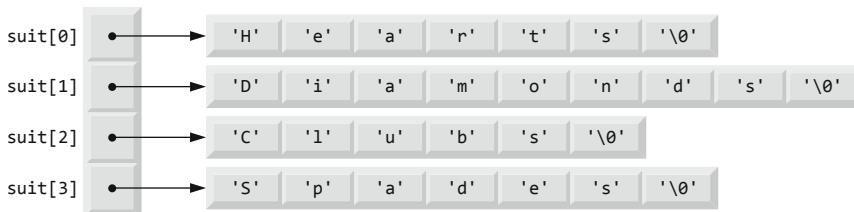
Il primo argomento sia per `copy1` che per `copy2` deve essere un array grande abbastanza da contenere la stringa fornita come secondo argomento. Altrimenti, può verificarsi un errore in seguito al tentativo di scrivere in una locazione di memoria che non fa parte dell'array. Inoltre, in entrambe le funzioni, il secondo argomento è *copiato* nel primo argomento – i caratteri sono letti da esso uno alla volta, ma non vengono *mai modificati*. Pertanto, il secondo parametro è dichiarato come puntatore a una stringa costante, in modo che venga applicato il *principio del privilegio minimo*: nessuna delle due funzioni richiede la modifica della stringa nel secondo argomento.

## **7.10 Array di puntatori**

Gli array possono contenere puntatori. Un uso comune di un **array di puntatori** è quello di realizzare un **array di stringhe**. Ogni elemento nell'array è una stringa, ma in C una stringa è essenzialmente un puntatore al suo primo carattere. Pertanto ogni elemento in un array di stringhe è in realtà un puntatore al primo carattere di una stringa. Considerate la definizione dell'array di stringhe `suit`, che potrebbe essere utile per rappresentare un mazzo di carte da gioco.

```
const char *suit[4] = {"Hearts", "Diamonds", "Clubs", "Spades"};
```

La parte `suit[4]` della definizione indica un array di 4 elementi. La parte `char *` della dichiarazione indica che ogni elemento dell'array `suit` è del tipo “puntatore a `char`”. Il qualificatore `const` indica che le stringhe puntate da ogni elemento non saranno modificate. I quattro valori da inserire nell'array sono `"Hearts"`, `"Diamonds"`, `"Clubs"` e `"Spades"`. Ognuno è memorizzato in memoria come una *stringa di caratteri terminata da null*, che è di un carattere più lunga del numero dei caratteri tra le virgolette. Le quattro stringhe sono lunghe, rispettivamente, 7, 9, 6 e 7 caratteri. Sebbene sembri che queste stringhe vengano inserite nell'array `suit`, di fatto solo i puntatori sono memorizzati nell'array (Figura 7.22). Ogni puntatore punta al primo carattere della stringa corrispondente. Così, anche se l'array `suit` è *fisso* come dimensione, fornisce l'accesso a stringhe di caratteri di *qualsiasi lunghezza*. Questa flessibilità è un esempio delle potenti capacità di strutturazione dei dati del linguaggio C.



**Figura 7.22** Rappresentazione grafica dell'array *suit*.

I semi delle carte da gioco avrebbero potuto essere rappresentati con un array bidimensionale, nel quale ogni riga avrebbe rappresentato un seme e ogni colonna una lettera del nome di un seme. Una tale struttura di dati avrebbe un numero fisso di colonne per riga e quel numero dovrebbe essere grande tanto quanto la stringa più grande. Potrebbe dunque andare sprecata una memoria considerevole quando si memorizza un grande numero di stringhe di cui la maggior parte è più breve della stringa più lunga. Nel prossimo paragrafo useremo array di stringhe per rappresentare un mazzo di carte.

## 7.11 Caso pratico: mescolare le carte e simularne la distribuzione

In questo paragrafo usiamo la generazione di numeri casuali per sviluppare un programma che mescola le carte e ne simula la distribuzione. Questo programma può quindi essere usato per implementare programmi per specifici giochi di carte. Per evidenziare alcuni sottili problemi di prestazioni, abbiamo intenzionalmente usato algoritmi subottimi per mescolare e distribuire le carte. Negli esercizi di questo capitolo e nel Capitolo 10 svilupperemo algoritmi più efficienti.

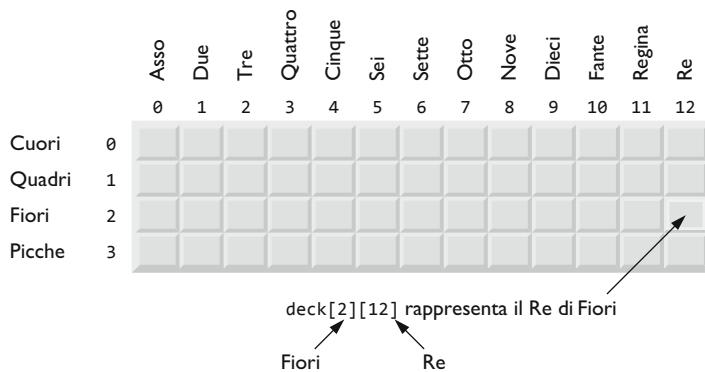
Usando l'approccio top-down con affinamento graduale, svilupperemo un programma che mescola un mazzo di 52 carte da gioco e poi le distribuisce. L'approccio top-down è particolarmente utile per affrontare problemi più grandi e più complessi di quelli che avete visto nei precedenti capitoli.

### Rappresentare un mazzo di carte come array bidimensionale

Usiamo l'array *deck* bidimensionale 4 per 13 per rappresentare il mazzo di carte da gioco (Figura 7.23). Le righe corrispondono ai *semi*: la riga 0 corrisponde ai cuori, la riga 1 ai quadri, la riga 2 ai fiori e la riga 3 alle picche. Le colonne corrispondono ai valori relativi alle *figure* delle carte: le colonne da 0 a 9 corrispondono, rispettivamente, alle figure dall'asso al dieci e le colonne da 10 a 12 corrispondono al fante, alla regina e al re. Caricheremo l'array di stringhe *suit* con le stringhe di caratteri che rappresentano i quattro semi, e l'array di stringhe *face* con stringhe che rappresentano i tredici valori delle figure delle carte.

### Mescolare l'array bidimensionale

Questo mazzo di carte simulato può essere *mescolato* come segue. Dapprima l'array viene azzerato. Quindi, vengono scelte *a caso* una riga (*row*: 0–3) e una colonna (*column*: 0–12). Viene inserito il numero 1 nell'elemento dell'array *deck[row][column]* per indicare che questa carta sarà la prima del mazzo mescolato a essere distribuita.



**Figura 7.23** Rappresentazione di un mazzo di carte da gioco con un array bidimensionale.

Questo processo continua con i numeri 2, 3, ..., 52 che vengono inseriti a caso nell'array `deck` per indicare quali carte sono da porre come seconda, terza, ... e cinquantaduesima nel mazzo mescolato. Quando l'array `deck` comincia a essere pieno di numeri di carte, è possibile che una carta venga selezionata di nuovo, cioè, quando viene selezionato, `deck[row][column]` risulta già diverso da zero. Questa selezione viene semplicemente ignorata e si scelgono ripetutamente a caso altre righe e colonne, finché non viene trovata una carta *non ancora selezionata*. Alla fine, i numeri da 1 a 52 occupano i 52 spazi dell'array `deck`. A questo punto il mazzo di carte è completamente mescolato.

### Possibilità di posposizione indefinita

Questo algoritmo per mescolare le carte può venire eseguito *indefinitamente* se le carte che sono già state mescolate vengono ripetutamente selezionate a caso. Questo fenomeno è noto come **posposizione indefinita**. Negli esercizi di questo capitolo esamineremo un algoritmo migliore per mescolare le carte, che elimina la possibilità della posposizione indefinita.



### Prestazioni 7.3

A volte un algoritmo che viene individuato in un modo “naturale” può presentare sottili problemi di prestazioni, come la posposizione indefinita. Cercate algoritmi che la evitino.

### Distribuire le carte dall'array bidimensionale

Per distribuire la prima carta cerchiamo nell'array l'elemento `deck[row][column]` uguale a 1. Ciò si realizza con istruzioni `for` annidate che fanno variare `row` da 0 a 3 e `column` da 0 a 12. A quale carta corrisponde quell'elemento dell'array? L'array `suit` è stato precaricato con i quattro semi, per cui, per ottenere il seme, stampiamo la stringa di caratteri `suit[row]`. In modo simile, per ottenere il valore relativo alla figura della carta, stampiamo la stringa di caratteri `face[column]`. Stampiamo anche la stringa di caratteri " of ". La stampa di queste informazioni nell'ordine corretto ci permette di stampare ogni carta nella forma "King of Clubs", "Ace of Diamonds" e così via.

### Sviluppare la logica del programma con il processo top-down di affinamento graduale

Procediamo con il processo top-down di affinamento graduale. Il *top* è semplicemente

Mescola e distribuisci le 52 carte

Il nostro *primo affinamento* produce:

*Inizializza l'array dei semi  
Inizializza l'array delle figure  
Inizializza l'array del mazzo  
Mescola il mazzo  
Distribuisci le 52 carte*

“Mescola il mazzo” può essere espanso come segue:

*Per ognuna delle 52 carte  
Inserisci il numero d'ordine della carta in un elemento non occupato  
e selezionato a caso dell'array del mazzo*

“Distribuisci le 52 carte” può essere espanso come segue:

*Per ognuna delle 52 carte  
Trova il numero d'ordine della carta nell'array del mazzo  
e stampa la figura e il seme della carta*

Accorpando queste espansioni si ottiene il nostro secondo affinamento completo:

*Inizializza l'array dei semi  
Inizializza l'array delle figure  
Inizializza l'array del mazzo  
  
Per ognuna delle 52 carte  
Inserisci il numero d'ordine della carta in un elemento non occupato  
e selezionato a caso dell'array del mazzo  
  
Per ognuna delle 52 carte  
Trova il numero d'ordine della carta nell'array del mazzo  
e stampa la figura e il seme della carta*

“Inserisci il numero d'ordine della carta in un elemento non occupato e selezionato a caso dell'array del mazzo” può essere espanso come:

*Scegli a caso un elemento dell'array del mazzo  
Finché l'elemento scelto dell'array del mazzo risulta già precedentemente scelto  
Scegli a caso un elemento dell'array del mazzo  
Inserisci il numero d'ordine della carta nell'elemento scelto dell'array del mazzo*

“Trova il numero d'ordine della carta nell'array del mazzo e stampa la figura e il seme della carta” può essere espanso come:

*Per ogni elemento dell'array del mazzo  
Se l'elemento contiene il numero d'ordine della carta  
Stampa la figura e il seme della carta*

Accorpando queste espansioni si ottiene il nostro *terzo affinamento*:

```
Inizializza l'array dei semi
Inizializza l'array delle figure
Inizializza l'array del mazzo
Per ognuna delle 52 carte
 Scegli a caso un elemento dell'array del mazzo
 Finché l'elemento scelto dell'array del mazzo risulta già precedentemente scelto
 Scegli a caso un elemento dell'array del mazzo
 Inserisci il numero d'ordine della carta nell'elemento scelto dell'array del mazzo
Per ognuna delle 52 carte
 Per ogni elemento dell'array del mazzo
 Se l'elemento contiene il numero d'ordine della carta
 Stampa la figura e il seme della carta
```

Questo completa il processo di affinamento. Questo programma risulta più efficiente se le porzioni dell'algoritmo che mescolano e distribuiscono le carte sono combinate in modo che ogni carta venga distribuita non appena è inserita nel mazzo. Abbiamo scelto di programmare queste operazioni separatamente, perché normalmente le carte vengono distribuite dopo, e non durante, il loro mescolamento.

### **Implementare il programma che mescola e distribuisce le carte**

Il programma che mescola e distribuisce le carte è mostrato nella Figura 7.24 e un esempio di esecuzione è mostrato nella Figura 7.25. Si usa lo specificatore di conversione %s nelle chiamate a printf per stampare stringhe di caratteri. L'argomento corrispondente nella chiamata a printf deve essere un puntatore a char (o a un array char). La specificazione di formato "%5s of %-8s" (riga 68) stampa una stringa di caratteri *allineata a destra* in un campo di cinque caratteri seguita da " of " e da una stringa di caratteri *allineata a sinistra* in un campo di otto caratteri. Il *segno meno* in %-8s significa allineamento a sinistra.

C'è un punto di debolezza nell'algoritmo per distribuire le carte. Una volta che viene localizzata la carta cercata, le due istruzioni for interne continuano ancora la ricerca nei restanti elementi del mazzo. Correggeremo tale difetto negli esercizi di questo capitolo e in un caso pratico del Capitolo 10.

```
1 // Fig. 7.24: fig07_24.c
2 // Mescolare e distribuire le carte.
3 #include <stdio.h>
4 #include <stdlib.h>
5 #include <time.h>
6
7 #define SUITS 4
8 #define FACES 13
9 #define CARDS 52
10
11 // prototipi
12 void shuffle(unsigned int wDeck[][FACES]);
13 void deal(unsigned int wDeck[][FACES], const char *wFace[],
14 const char *wSuit[]);
```

```
15
16 int main(void)
17 {
18 // inizializza l'array deck
19 unsigned int deck[SUITS][FACES] = {0};
20
21 srand(time(NULL)); // seme per i numeri casuali
22 shuffle(deck); // mescola il mazzo
23
24 // inizializza l'array suit
25 const char *suit[SUITS] =
26 {"Hearts", "Diamonds", "Clubs", "Spades"};
27
28 // inizializza l'array face
29 const char *face[FACES] =
30 {"Ace", "Deuce", "Three", "Four",
31 "Five", "Six", "Seven", "Eight",
32 "Nine", "Ten", "Jack", "Queen", "King"};
33
34 deal(deck, face, suit); // distribuisci il mazzo
35 }
36
37 // mescola le carte nel mazzo
38 void shuffle(unsigned int wDeck[][FACES])
39 {
40 // per ogni carta, scegli a caso un elemento dell'array del mazzo
41 for (size_t card = 1; card <= CARDS; ++card) {
42 size_t row; // numero della riga
43 size_t column; // numero della colonna
44
45 // scegli una locazione a caso non occupata
46 do {
47 row = rand() % SUITS;
48 column = rand() % FACES;
49 } while(wDeck[row][column] != 0);
50
51 // inserisci il numero d'ordine della carta nell'elemento scelto
52 wDeck[row][column] = card;
53 }
54 }
55
56 // distribuisci le carte nel mazzo
57 void deal(unsigned int wDeck[][FACES], const char *wFace[],
58 const char *wSuit[])
59 {
60 // distribuisci ognuna delle carte
61 for (size_t card = 1; card <= CARDS; ++card) {
62 // effettua un ciclo lungo le righe di wDeck
63 for (size_t row = 0; row < SUITS; ++row) {
64 // effettua un ciclo lungo le colonne di wDeck
```

```

65 for (size_t column = 0; column < FACES; ++column) {
66 // se l'elemento contiene la carta corrente, stampala
67 if (wDeck[row][column] == card) {
68 printf("%5s of %-8s%c", wFace[column], wSuit[row],
69 card % 2 == 0 ? '\n' : '\t'); // formato a 2 colonne
70 }
71 }
72 }
73 }
74 }
```

**Figura 7.24** Mescolare e distribuire le carte.

|                   |                   |
|-------------------|-------------------|
| Nine of Hearts    | Five of Clubs     |
| Queen of Spades   | Three of Spades   |
| Queen of Hearts   | Ace of Clubs      |
| King of Hearts    | Six of Spades     |
| Jack of Diamonds  | Five of Spades    |
| Seven of Hearts   | King of Clubs     |
| Three of Clubs    | Eight of Hearts   |
| Three of Diamonds | Four of Diamonds  |
| Queen of Diamonds | Five of Diamonds  |
| Six of Diamonds   | Five of Hearts    |
| Ace of Spades     | Six of Hearts     |
| Nine of Diamonds  | Queen of Clubs    |
| Eight of Spades   | Nine of Clubs     |
| Deuce of Clubs    | Six of Clubs      |
| Deuce of Spades   | Jack of Clubs     |
| Four of Clubs     | Eight of Clubs    |
| Four of Spades    | Seven of Spades   |
| Seven of Diamonds | Seven of Clubs    |
| King of Spades    | Ten of Diamonds   |
| Jack of Hearts    | Ace of Hearts     |
| Jack of Spades    | Ten of Clubs      |
| Eight of Diamonds | Deuce of Diamonds |
| Ace of Diamonds   | Nine of Spades    |
| Four of Hearts    | Deuce of Hearts   |
| King of Diamonds  | Ten of Spades     |
| Three of Hearts   | Ten of Hearts     |

**Figura 7.25** Esempio di esecuzione del programma che distribuisce le carte.

## 7.12 Puntatori a funzioni

Un **puntatore a una funzione** contiene l'*indirizzo* della funzione nella memoria. Nel Capitolo 6 abbiamo visto che il nome di un array è in realtà l'*indirizzo* in memoria del primo elemento dell'array. In modo simile, il nome di una funzione è in realtà l'*indirizzo* in memoria di partenza del codice che esegue il compito della funzione. I puntatori a funzioni possono essere *passati* alle funzioni, *restituiti* dalle funzioni, *memorizzati* negli array e *assegnati* ad altri puntatori a funzioni.

### 7.12.1 Ordinamento crescente o decrescente

Per illustrare l'uso dei puntatori a funzioni, la Figura 7.26 presenta una versione modificata del programma per il bubble sort della Figura 7.15. La nuova versione consiste nella funzione `main` e nelle funzioni `bubble`, `swap`, `ascending` e `descending`. La funzione `bubble` riceve come *argomento* un puntatore a una funzione – o alla funzione `ascending` o alla funzione `descending` – in aggiunta a un array di interi e alla dimensione dell'array. Il programma richiede all'utente di scegliere se l'array deve essere ordinato in ordine *crescente* o *decrescente*. Se l'utente inserisce 1, viene passato alla funzione `bubble` un puntatore alla funzione `ascending`, facendo sì che l'array venga ordinato in ordine *crescente*. Se l'utente inserisce 2, viene passato alla funzione `bubble` un puntatore alla funzione `descending`, facendo sì che l'array venga ordinato in ordine *decrescente*. L'output del programma è mostrato nella Figura 7.27.

```

1 // Fig. 7.26: fig07_26.c
2 // Programma multifunzione di ordinamento che usa puntatori a funzioni.
3 #include <stdio.h>
4 #define SIZE 10
5
6 // prototipi
7 void bubble(int work[], size_t size, int (*compare)(int a, int b));
8 int ascending(int a, int b);
9 int descending(int a, int b);
10
11 int main(void)
12 {
13 // inizializza l'array a non ordinato
14 int a[SIZE] = { 2, 6, 4, 8, 10, 12, 89, 68, 45, 37 };
15
16 printf("%s", "Enter 1 to sort in ascending order,\n"
17 "Enter 2 to sort in descending order: ");
18 int order: // 1 per l'ordine crescente o 2 per l'ordine decrescente
19 scanf("%d", &order);
20
21 puts("\nData items in original order");
22
23 // invia in uscita l'array originario
24 for (size_t counter = 0; counter < SIZE; ++counter) {
25 printf("%5d", a[counter]);
26 }
27
28 // ordina l'array in ordine crescente; passa la funzione ascending
29 // come argomento per specificare l'ordine crescente dell'ordinamento
30 if (order == 1) {
31 bubble(a, SIZE, ascending);
32 puts("\nData items in ascending order");
33 }
34 else { // passa la funzione descending
35 bubble(a, SIZE, descending);
36 puts("\nData items in descending order");
37 }
38

```

```

39 // invia in uscita l'array ordinato
40 for (size_t counter = 0; counter < SIZE; ++counter) {
41 printf("%5d", a[counter]);
42 }
43
44 puts("\n");
45 }
46
47 // bubble sort multifunzione; il parametro compare e' un puntatore
48 // alla funzione di confronto che determina il tipo di ordinamento
49 void bubble(int work[], size_t size, int (*compare)(int a, int b))
50 {
51 void swap(int *element1Ptr, int *element2Ptr); // prototipo
52
53 // ciclo di controllo per le iterazioni
54 for (unsigned int pass = 1; pass < size; ++pass) {
55
56 // ciclo di controllo per il numero di confronti per iterazione
57 for (size_t count = 0; count < size - 1; ++count) {
58
59 // se elementi adiacenti non sono in ordine, scambiali
60 if ((*compare)(work[count], work[count + 1])) {
61 swap(&work[count], &work[count + 1]);
62 }
63 }
64 }
65 }
66
67 // scambia i valori alle locazioni di memoria a cui puntano
68 // element1Ptr ed element2Ptr
69 void swap(int *element1Ptr, int *element2Ptr)
70 {
71 int hold = *element1Ptr;
72 *element1Ptr = *element2Ptr;
73 *element2Ptr = hold;
74 }
75
76 // determina se gli elementi non sono in ordine per un ordinamento
77 // di tipo crescente
78 int ascending(int a, int b)
79 {
80 return b < a; // si deve effettuare lo scambio se b e' minore di a
81 }
82
83 // determina se gli elementi non sono in ordine per un ordinamento
84 // di tipo decrescente
85 int descending(int a, int b)
86 {
87 return b > a; // si deve effettuare lo scambio se b e' maggiore di a
88 }

```

**Figura 7.26** Programma multifunzione di ordinamento che usa puntatori a funzioni.

```

Enter 1 to sort in ascending order,
Enter 2 to sort in descending order: 1

Data items in original order
2 6 4 8 10 12 89 68 45 37
Data items in ascending order
2 4 6 8 10 12 37 45 68 89

```

```

Enter 1 to sort in ascending order,
Enter 2 to sort in descending order: 2

Data items in original order
2 6 4 8 10 12 89 68 45 37
Data items in descending order
89 68 45 37 12 10 8 6 4 2

```

**Figura 7.27** Gli output del programma per il bubble sort della Figura 7.26.

Il seguente parametro è dichiarato nell'intestazione della funzione bubble (riga 49)

```
int (*compare)(int a, int b)
```

Questa dichiarazione dice a bubble che deve aspettarsi un parametro (`compare`) che è un puntatore a una funzione che riceve due parametri interi e restituisce un risultato intero. Sono necessarie le parentesi attorno a `*compare` per associare `*` a `compare` e indicare che `compare` è un *puntatore*. Se non avessimo messo le parentesi, la dichiarazione sarebbe stata

```
int *compare(int a, int b)
```

che dichiara una funzione che riceve due interi come parametri e restituisce un puntatore a un intero.

La riga 7 contiene il prototipo di funzione per bubble. Il terzo parametro nel prototipo avrebbe potuto essere scritto come

```
int (*)(int, int)
```

senza il nome del puntatore a funzione e senza i nomi dei parametri.

La funzione passata a bubble viene chiamata in un'istruzione if (riga 60) come segue:

```
if ((*compare)(work[count], work[count + 1]))
```

Proprio come un puntatore a una variabile è dereferenziato per accedere al valore della variabile, un puntatore a una funzione è dereferenziato per usare la funzione.

La chiamata alla funzione avrebbe potuto essere fatta senza dereferenziare il puntatore come in

```
if (compare(work[count], work[count + 1]))
```

che usa il puntatore direttamente come nome della funzione. Preferiamo il primo metodo per chiamare una funzione per mezzo di un puntatore, perché esso fa vedere esplicitamente che `compare` è un puntatore a una funzione che è dereferenziato per chiamare la funzione. Il secondo metodo per chiamare una funzione per mezzo di un puntatore fa sì che `compare` sembri una funzione vera. Ciò può essere fonte di confusione per un programmatore che legge il codice, il quale si aspetterebbe una definizione della funzione `compare`, mentre essa non è mai definita nel file.

## 7.12.2 Uso dei puntatori a funzioni per realizzare un sistema guidato da menu

Un uso comune dei puntatori a funzioni si ha nei *sistemi guidati da menu* di tipo testuale. A un utente è richiesto di selezionare un'opzione da un menu (per esempio, da 1 a 5) scrivendo il numero dell'elemento del menu. Ogni opzione è realizzata da una funzione differente. I puntatori alle funzioni sono memorizzati in un array di puntatori a funzioni. La scelta dell'utente è usata come indice dell'array e i puntatori nell'array sono usati per chiamare le funzioni.

La Figura 7.28 fornisce un esempio generico dei meccanismi utilizzati per definire e usare un array di puntatori a funzioni. Definiamo tre funzioni – `function1`, `function2` e `function3` – che ricevono ciascuna un argomento intero e non restituiscono niente. Memorizziamo i puntatori a queste tre funzioni nell'array `f`, definito nella riga 14. La definizione si legge iniziando dall'insieme di parentesi più a sinistra, “`f` è un array di 3 puntatori a funzioni che ricevono ognuna un `int` come argomento e restituiscono `void`”. L'array è inizializzato con i nomi delle tre funzioni. Quando l'utente inserisce un valore tra 0 e 2, il valore viene usato come indice nell'array dei puntatori alle funzioni. Nella chiamata di funzione (riga 25), `f[choice]` seleziona il puntatore nella locazione `choice` nell'array. *Il puntatore è dereferenziato per chiamare la funzione* e `choice` viene passato come argomento alla funzione. Ogni funzione stampa il valore del suo argomento e il suo nome per confermare che la funzione è stata chiamata correttamente. Negli esercizi di questo capitolo svilupperete diversi sistemi guidati da menu di tipo testuale.

```

1 // Fig. 7.28: fig07_28.c
2 // Esempio di un array di puntatori a funzioni.
3 #include <stdio.h>
4
5 // prototipi
6 void function1(int a);
7 void function2(int b);
8 void function3(int c);
9
10 int main(void)
11 {
12 // inizializza un array di 3 puntatori a funzioni che ricevono
13 // ognuna un argomento int e restituiscono void
14 void (*f[3])(int) = { function1, function2, function3 };
15
16 printf("%s", "Enter a number between 0 and 2, 3 to end: ");
17 size_t choice; // variabile che contiene la scelta dell'utente
18 scanf("%u", &choice);
19
20 // elabora la scelta dell'utente
21 while (choice >= 0 && choice < 3) {
22
23 // invoca la funzione alla locazione choice nell'array f e passa
24 // choice come argomento
25 (*f[choice])(choice);
26
27 printf("%s", "Enter a number between 0 and 2, 3 to end: ");
28 scanf("%u", &choice);
29 }

```

```

30
31 puts("Program execution completed.");
32 }
33
34 void function1(int a)
35 {
36 printf("You entered %d so function1 was called\n\n", a);
37 }
38
39 void function2(int b)
40 {
41 printf("You entered %d so function2 was called\n\n", b);
42 }
43
44 void function3(int c)
45 {
46 printf("You entered %d so function3 was called\n\n", c);
47 }

```

Enter a number between 0 and 2, 3 to end: 0  
 You entered 0 so function1 was called

Enter a number between 0 and 2, 3 to end: 1  
 You entered 1 so function2 was called

Enter a number between 0 and 2, 3 to end: 2  
 You entered 2 so function3 was called

Enter a number between 0 and 2, 3 to end: 3  
 Program execution completed.

**Figura 7.28** Esempio di un array di puntatori a funzioni.

## 7.13 Programmazione sicura in C

### *printf\_s, scanf\_s e altre funzioni sicure*

I precedenti paragrafi sulla programmazione sicura in C hanno presentato `printf_s` e `scanf_s` e hanno menzionato altre versioni più sicure delle funzioni della Libreria Standard descritte dall'Annex K del C standard. Una caratteristica chiave delle funzioni come `printf_s` e `scanf_s`, che le rende più sicure, è quella di avere *restrizioni in fase di esecuzione* che richiedono che i loro argomenti puntatore siano non-NUL. Le funzioni controllano queste restrizioni in fase di esecuzione *prima* di provare a usare i puntatori. Qualunque argomento che sia un puntatore NUL, considerato una *violazione alla restrizione*, fa fallire la funzione e le fa restituire una notifica del suo stato. In una `scanf_s`, se uno qualsiasi degli argomenti puntatore (compresa la stringa di controllo del formato) è NUL, la funzione restituisce EOF. In una `printf_s`, se la stringa di controllo del formato o un argomento che corrisponde a un `%s` è NUL, la funzione arresta l'invio in uscita dei dati e restituisce un numero negativo. Per i dettagli completi delle funzioni dell'Annex K, consultate il documento del C standard o la documentazione della libreria del vostro compilatore.

### **Altre linee guida del CERT riguardanti i puntatori**

L'uso scorretto dei puntatori porta oggi a molte delle più comuni vulnerabilità nella sicurezza dei sistemi. Il CERT fornisce varie linee guida per aiutare a evitare tali problemi. Se avete intenzione di costruire sistemi in C a livello industriale, dovete familiarizzare con il *CERTC Secure Coding Standard* al sito [www.securecoding.cert.org](http://www.securecoding.cert.org). Le seguenti linee guida si applicano alle tecniche di programmazione con puntatori che abbiamo presentato in questo capitolo:

- EXP34-C: dereferenziare i puntatori NULL causa tipicamente l'arresto anomalo dei programmi, ma il CERT ha individuato situazioni in cui dereferenziare i puntatori NULL può permettere agli autori di un attacco di far eseguire del codice.
- DCL13-C: il Paragrafo 7.5 ha esaminato l'uso di `const` con i puntatori. Se il parametro di una funzione punta a un valore che non verrà cambiato dalla funzione, si deve usare `const` per indicare che i dati sono costanti. Ad esempio, per rappresentare un puntatore a una stringa che non verrà modificata, usate `const char *` come tipo del parametro puntatore, come nella riga 21 della Figura 7.11.
- MSC16-C: questa linea guida esamina le tecniche per criptare i puntatori a funzioni, in modo da evitare che autori di attacchi li sovrascrivano e facciano eseguire il loro codice.

## **Riepilogo**

### **Paragrafo 7.2 Definizione e inizializzazione di variabili puntatore**

- Un puntatore contiene un indirizzo di un'altra variabile che contiene un valore. In questo senso, il nome di una variabile fa riferimento *direttamente* a un valore e un puntatore fa riferimento *indirettamente* a un valore.
- Fare riferimento a un valore per mezzo di un puntatore si dice indirezione.
- I puntatori possono essere definiti per puntare a oggetti di qualsiasi tipo.
- I puntatori vanno inizializzati o quando sono definiti o in un'istruzione di assegnazione. Un puntatore si può inizializzare a NULL, a 0 oppure a un indirizzo. Un puntatore con il valore NULL non punta a niente. Inizializzare un puntatore a 0 equivale a inizializzarlo a NULL, ma NULL è preferibile per chiarezza. Il valore 0 è l'unico valore intero che può essere assegnato direttamente a una variabile puntatore.
- NULL è una costante simbolica definita nel file di intestazione `<stddef.h>` (e in diversi altri file di intestazione).

### **Paragrafo 7.3 Operatori per i puntatori**

- L'operatore di indirizzo & è un operatore unario che restituisce l'indirizzo del suo operando.
- L'operando dell'operatore di indirizzo deve essere una variabile.
- L'operatore di indirezione \* restituisce il valore dell'oggetto al quale punta il suo operando.
- Lo specificatore di conversione %p di `printf` invia in uscita un indirizzo di memoria rappresentato con un intero esadecimale su gran parte delle piattaforme.

### **Paragrafo 7.4 Passare argomenti a funzioni per riferimento**

- Tutti gli argomenti in C sono passati per valore.
- I programmi in C compiono il passaggio per riferimento usando i puntatori e l'operatore di indirezione. Per passare una variabile per riferimento, applicate l'operatore di indirizzo (&) al nome della variabile.

- Quando l'indirizzo di una variabile viene passato a una funzione, è possibile usare l'operatore di indirezione (\*) nella funzione per modificare il valore a quell'indirizzo di memoria nella funzione chiamante.
- Una funzione che riceve come argomento un indirizzo deve definire un parametro puntatore per riceverlo.
- Il compilatore non distingue fra una funzione che riceve un puntatore e una che riceve un array unidimensionale. Una funzione deve “sapere” quando deve ricevere un array invece di una singola variabile passata per riferimento.
- Quando il compilatore incontra il parametro di una funzione per un array unidimensionale della forma `int b[]` lo converte nella notazione con puntatore `int *b`.

#### ***Paragrafo 7.5 Uso del qualificatore `const` con i puntatori***

- Il qualificatore `const` indica che il valore di una particolare variabile non va modificato.
- Se si prova a modificare un valore dichiarato `const`, il compilatore lo rileva ed emette o un avvertimento o un errore, a seconda del particolare compilatore.
- Vi sono quattro modi di passare un puntatore a una funzione: un puntatore non costante a dati non costanti, un puntatore costante a dati non costanti, un puntatore non costante a dati costanti e un puntatore costante a dati costanti.
- Con un puntatore non costante a dati non costanti, è possibile modificare i dati per mezzo del puntatore dereferenziato e modificare il puntatore per puntare ad altri dati.
- È possibile modificare un puntatore non costante a dati costanti per puntare a un qualunque dato di tipo appropriato, ma non è possibile modificare i dati a cui punta.
- Un puntatore costante a dati non costanti punta sempre alla stessa locazione di memoria ed è possibile modificare i dati in quella locazione tramite il puntatore. Questa è la preimpostazione per il nome di un array.
- Un puntatore costante a dati costanti punta sempre alla stessa locazione di memoria e non è possibile modificare i dati in quella locazione di memoria attraverso il puntatore. Questo è il default per il nome di un array.

#### ***Paragrafo 7.7 Operatore `sizeof`***

- L'operatore unario `sizeof` determina la dimensione in byte di una variabile o di un tipo in fase di compilazione.
- Quando è applicato al nome di un array, `sizeof` restituisce il numero totale di byte nell'array.
- È possibile applicare l'operatore `sizeof` al nome, al tipo o al valore di una qualsiasi variabile.

#### ***Paragrafo 7.8 Espressioni con puntatori e aritmetica dei puntatori***

- È possibile eseguire sui puntatori un insieme limitato di operazioni aritmetiche. È possibile incrementare (++) o decrementare (--) un puntatore, sommare un intero a un puntatore (+ o +=), sottrarre un intero da un puntatore (- o -=) e sottrarre un puntatore da un altro.
- Quando un intero è sommato a un puntatore o sottratto da esso, il puntatore è incrementato o decrementato di una quantità pari a quell'intero moltiplicato per le dimensioni dell'oggetto a cui il puntatore si riferisce.
- Due puntatori a elementi dello stesso array possono essere sottratti l'uno dall'altro per determinare il numero di elementi tra loro.

- È possibile assegnare un puntatore a un altro puntatore se entrambi hanno lo stesso tipo. Fa eccezione il puntatore di tipo `void *` che può rappresentare qualsiasi tipo di puntatore. È possibile assegnare un puntatore `void *` a tutti i tipi di puntatori e un puntatore di qualsiasi tipo a un puntatore `void *`.
- Un puntatore `void *` non può essere dereferenziato.
- È possibile confrontare i puntatori usando gli operatori di uguaglianza e relazionali, ma tali confronti non hanno senso, a meno che i puntatori non puntino a elementi dello stesso array. I confronti fra puntatori confrontano gli indirizzi memorizzati nei puntatori.
- Un uso comune del confronto fra puntatori è quello di determinare se un puntatore è `NULL`.

#### ***Paragrafo 7.9 Relazioni tra puntatori e array***

- Array e puntatori sono intimamente correlati in C e spesso possono essere usati in maniera interscambiabile.
- Al nome di un array si può pensare come a un puntatore costante.
- I puntatori possono essere usati per compiere qualsiasi operazione che implichi l'indicizzazione di un array.
- Quando un puntatore punta all'inizio di un array, aggiungere un offset al puntatore indica a quale elemento dell'array si deve fare riferimento e il valore dell'offset è identico all'indice dell'array. Questa è detta notazione puntatore/offset.
- Il nome di un array può essere trattato come un puntatore e usato nelle espressioni dell'aritmetica dei puntatori che non tentano di modificare l'indirizzo del puntatore.
- È possibile indicizzare i puntatori esattamente come gli array. Questa è chiamata notazione puntatore/indice.
- Un parametro di tipo `const char *` tipicamente rappresenta una stringa costante.

#### ***Paragrafo 7.10 Array di puntatori***

- Gli array possono contenere puntatori. Un uso comune di un array di puntatori è quello di formare un array di stringhe. Ogni elemento nell'array è una stringa, ma in C una stringa è essenzialmente un puntatore al suo primo carattere. Così, ogni elemento in un array di stringhe è in realtà un puntatore al primo carattere di una stringa.

#### ***Paragrafo 7.12 Puntatori a funzioni***

- Un puntatore a una funzione contiene l'indirizzo della funzione in memoria. Il nome di una funzione è in realtà l'indirizzo di partenza in memoria del codice che esegue il compito della funzione.
- I puntatori a funzioni possono essere passati a funzioni, restituiti da funzioni, memorizzati in array e assegnati ad altri puntatori di funzioni.
- Un puntatore a una funzione viene dereferenziato per chiamare la funzione. Il puntatore a una funzione può essere usato direttamente come nome della funzione quando si chiama la funzione.
- Un uso comune dei puntatori a funzioni si ha nei sistemi guidati da menu di tipo testuale.

## Esercizi di autovalutazione

7.1 Completate ciascuna delle seguenti frasi:

- Una variabile puntatore contiene come suo valore l'\_\_\_\_\_ di un'altra variabile.
- I tre valori che si possono usare per inizializzare un puntatore sono \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ e \_\_\_\_\_.
- L'unico intero che si può assegnare a un puntatore è \_\_\_\_\_.

7.2 Stabilite se le seguenti affermazioni sono *vere* o *false*. Se la risposta è *false*, spiegate il perché.

- Un puntatore dichiarato `void` può essere dereferenziato.
- I puntatori a tipi differenti non possono essere assegnati l'uno all'altro senza un operatore `cast`.

7.3 Eseguite ognuna delle seguenti operazioni e rispondete alle domande. Supponete che i numeri in virgola mobile con precisione singola siano memorizzati in 4 byte e che l'indirizzo di partenza dell'array sia alla locazione di memoria 1002500. Ogni parte dell'esercizio deve usare i risultati delle parti precedenti dove è opportuno.

- Definite un array di tipo `float` chiamato `numbers` con 10 elementi e iniziategli gli elementi ai valori `0.0`, `1.1`, `2.2`, ..., `9.9`. Supponete che la costante simbolica `SIZE` sia stata definita come `10`.
- Definite un puntatore, `nPtr`, che punta a un oggetto di tipo `float`.
- Stampate gli elementi dell'array `numbers` usando la notazione con indice per gli array. Usate un'istruzione `for`. Stampate ogni numero con 1 posizione di precisione alla destra del punto decimale.
- Scrivete due diverse istruzioni che assegnino l'indirizzo di partenza dell'array `numbers` alla variabile puntatore `nPtr`.
- Stampate gli elementi dell'array `numbers` usando la notazione puntatore/`offset` con il puntatore `nPtr`.
- Stampate gli elementi dell'array `numbers` usando la notazione puntatore/`offset` con il nome dell'array come puntatore.
- Stampate gli elementi dell'array `numbers` indicizzando il puntatore `nPtr`.
- Fate riferimento all'elemento 4 dell'array `numbers` usando la notazione con indice per gli array, la notazione puntatore/`offset` con il nome dell'array come puntatore, la notazione con indice per i puntatori con `nPtr` e la notazione puntatore/`offset` con `nPtr`.
- Supponendo che `nPtr` punti all'inizio dell'array `numbers`, a quale indirizzo si fa riferimento con `nPtr + 8`? Quale valore è memorizzato in quella locazione?
- Supponendo che `nPtr` punti a `numbers[5]`, a quale indirizzo si fa riferimento con `nPtr -= 4`? Qual è il valore memorizzato in quella locazione?

7.4 Per ognuna delle seguenti operazioni, scrivete un'istruzione che la esegua. Supponete che le variabili in virgola mobile `number1` e `number2` siano state definite e che `number1` sia inizializzato a `7.3`.

- Definire la variabile `fPtr` come puntatore a un oggetto di tipo `float`.
- Assegnare l'indirizzo della variabile `number1` alla variabile puntatore `fPtr`.
- Stampare il valore dell'oggetto puntato da `fPtr`.
- Assegnare il valore dell'oggetto puntato da `fPtr` alla variabile `number2`.
- Stampare il valore di `number2`.
- Stampare l'indirizzo di `number1`. Usate lo specificatore di conversione `%p`.
- Stampare l'indirizzo memorizzato in `fPtr`. Usare lo specificatore di conversione `%p`. Il valore stampato è lo stesso dell'indirizzo di `number1`?

7.5 Eseguite ognuna delle seguenti operazioni:

- Scrivete l'intestazione per una funzione chiamata `exchange` che riceve come parametri due puntatori ai numeri in virgola mobile `x` e `y` e non restituisce alcun valore.
- Scrivete il prototipo di funzione per la funzione di cui alla voce a).
- Scrivete l'intestazione per una funzione chiamata `evaluate` che restituisce un intero e che riceve come parametri l'intero `x` e un puntatore alla funzione `poly`. La funzione `poly` riceve un parametro intero e restituisce un intero.
- Scrivete il prototipo di funzione per la funzione di cui alla voce c).

7.6 Trovate l'errore in ognuno dei seguenti segmenti di programma. Presupponete le seguenti dichiarazioni e inizializzazioni:

- ```
int *zPtr; // zPtr farà riferimento all'array z
int *aPtr = NULL;
void *sPtr = NULL;
int number;
int z[5] = {1, 2, 3, 4, 5};
sPtr = z;
```
- `++zPtr;`
 - // usa il puntatore per ottenere il primo valore dell'array;
// si suppone che zPtr sia inizializzato
`number = zPtr;`
 - // assegna l'elemento 2 dell'array (il valore 3) a number;
// si suppone che zPtr sia inizializzato
`number = *zPtr[2];`
 - // stampa l'intero array z; si suppone che zPtr sia inizializzato
`for (size_t i = 0; i <= 5; ++i) {`
 `printf("%d ", zPtr[i]);`
`}`
 - // assegna a number il valore a cui punta sPtr
`number = *sPtr;`
 - `++z;`

Risposte agli esercizi di autovalutazione

- 7.1 a) indirizzo. b) 0, NULL, un indirizzo. c) 0.
- 7.2 a) Falso. Un puntatore a `void` non può essere dereferenziato, perché non c'è modo di sapere esattamente quanti byte di memoria dereferenziare. b) Falso. È possibile assegnare puntatori di altri tipi ai puntatori di tipo `void` e puntatori di tipo `void` a puntatori di altri tipi.
- 7.3 a) `float numbers[SIZE] = {0.0, 1.1, 2.2, 3.3, 4.4, 5.5, 6.6, 7.7, 8.8, 9.9};`
b) `float *nPtr;`
c) `for (size_t i = 0; i < SIZE; ++i) {`
 `printf("%.1f ", numbers[i]);`
}
d) `nPtr = numbers;`
`nPtr = &numbers[0];`

- e) `for (size_t i = 0; i < SIZE; ++i) {
 printf("%.1f ", *(nPtr + i));
}`
- f) `for (size_t i = 0; i < SIZE; ++i) {
 printf("%.1f ", *(numbers + i));
}`
- g) `for (size_t i = 0; i < SIZE; ++i) {
 printf("%.1f ", nPtr[i]);
}`
- h) `numbers[4]
*(numbers + 4)
nPtr[4]
*(nPtr + 4)`
- i) L'indirizzo è $1002500 + 8 * 4 = 1002532$. Il valore è 8.8.
- j) L'indirizzo di `numbers[5]` è $1002500 + 5 * 4 = 1002520$.
L'indirizzo di `nPtr -= 4` è $1002520 - 4 * 4 = 1002504$.
Il valore in quella locazione è 1.1.
- 7.4**
- a) `float *fPtr;`
 - b) `fPtr = &number1;`
 - c) `printf("The value of *fPtr is %f\n", *fPtr);`
 - d) `number2 = *fPtr;`
 - e) `printf("The value of number2 is %f\n", number2);`
 - f) `printf("The address of number1 is %p\n", &number1);`
 - g) `printf("The address stored in fptr is %p\n", fPtr);`
- Sì, il valore è lo stesso.
- 7.5**
- a) `void exchange(float *x, float *y)`
 - b) `void exchange(float *x, float *y)`
 - c) `int evaluate(int x, int (*poly)(int))`
 - d) `int evaluate(int x, int (*poly)(int));`
- 7.6**
- a) Errore: `zPtr` non è stato inizializzato.
Correzione: inizializzate `zPtr` con `zPtr = z`; prima di usare l'aritmetica dei puntatori.
 - b) Errore: il puntatore non è dereferenziato.
Correzione: cambiate l'istruzione in `number = *zPtr;`
 - c) Errore: `zPtr[2]` non è un puntatore e non va dereferenziato.
Correzione: cambiate `*zPtr[2]` in `zPtr[2]`.
 - d) Errore: fare riferimento a un elemento al di fuori dei confini dell'array con l'indicizzazione del puntatore.
Correzione: cambiate l'operatore `<=` nella condizione del `for` in `<`.
 - e) Errore: dereferenziare un puntatore `void`.
Correzione: per dereferenziare il puntatore si deve prima effettuare un cast a un puntatore intero. Cambiate l'istruzione in `number = *((int *) sPtr);`
 - f) Errore: cercare di modificare il valore del nome di un array con l'aritmetica dei puntatori.
Correzione: usate una variabile puntatore invece del nome dell'array per applicare l'aritmetica dei puntatori, oppure indicizzate il nome dell'array per riferirvi a uno specifico elemento.

Esercizi

- 7.7 Completate ciascuna delle seguenti frasi:
- L'operatore _____ restituisce la locazione in memoria dove è memorizzato il suo operando.
 - L'operatore _____ restituisce il valore dell'oggetto al quale punta il suo operando.
 - Per compiere il passaggio per riferimento, quando una variabile diversa da un array viene passata a una funzione, è necessario passare alla funzione l'_____ della variabile.
- 7.8 Stabilite se le seguenti affermazioni sono *vere* o *false*. Se *false*, spiegate perché.
- Non ha senso confrontare due puntatori che puntano ad array differenti.
 - Dal momento che il nome di un array è un puntatore al primo elemento dell'array, i nomi degli array possono essere manipolati precisamente alla stessa maniera dei puntatori.
- 7.9 Eseguite ognuna delle seguenti operazioni e rispondete alle domande. Supponete che gli interi senza segno siano memorizzati in 2 byte e che l'indirizzo di partenza dell'array sia alla locazione in memoria 1002500.
- Definite un array di tipo `unsigned int` chiamato `values` con cinque elementi e inizializzate gli elementi con gli interi pari da 2 a 10. Supponete che la costante simbolica `SIZE` sia stata definita come 5.
 - Definite un puntatore `vPtr` che punta a un oggetto di tipo `unsigned int`.
 - Stampate gli elementi dell'array `values` usando la notazione con indice degli array. Usate un'istruzione `for` e supponete che la variabile di controllo intera `i` sia stata definita.
 - Scrivete due istruzioni separate che assegnino l'indirizzo di partenza dell'array `values` alla variabile puntatore `vPtr`.
 - Stampate gli elementi dell'array `values` usando la notazione puntatore/offset.
 - Stampate gli elementi dell'array `values` usando la notazione puntatore/offset con il nome dell'array come puntatore.
 - Stampate gli elementi dell'array `values` usando il puntatore all'array con indice.
 - Fate riferimento all'elemento 5 dell'array `values` usando la notazione con indice degli array, la notazione puntatore/offset con il nome dell'array come puntatore, la notazione con indice che usa il puntatore e la notazione puntatore/offset.
 - A quale indirizzo si fa riferimento con `vPtr + 3`? Quale valore è memorizzato in quella locazione?
 - Supponendo che `vPtr` punti a `values[4]`, a quale indirizzo si fa riferimento con `vPtr -= 4`? Quale valore è memorizzato in quella locazione?
- 7.10 Per ognuna delle seguenti operazioni, scrivete un'istruzione singola che la esegua. Supponete che le variabili intere di tipo `long` `value1` e `value2` siano state definite e che `value1` sia stata inizializzata a 200000.
- Definire la variabile `lPtr` come puntatore a un oggetto di tipo `long`.
 - Assegnare l'indirizzo della variabile `value1` alla variabile puntatore `lPtr`.
 - Stampare il valore dell'oggetto puntato da `lPtr`.
 - Assegnare il valore dell'oggetto puntato da `lPtr` alla variabile `value2`.
 - Stampare il valore di `value2`.
 - Stampare l'indirizzo di `value1`.
 - Stampare l'indirizzo memorizzato in `lPtr`. Il valore stampato è lo stesso dell'indirizzo di `value1`?

7.11 Eseguite ognuna delle seguenti operazioni:

- Scrivete l'intestazione per la funzione `zero`, la quale riceve il parametro array intero `long bigIntegers` e non restituisce alcun valore.
- Scrivete il prototipo di funzione per la funzione di cui alla voce a).
- Scrivete l'intestazione per la funzione `add1AndSum`, che riceve il parametro array intero `oneTooSmall` e restituisce un intero.
- Scrivete il prototipo di funzione per la funzione di cui alla voce c).

Nota: gli Esercizi 7.12–7.15 sono ragionevolmente impegnativi. Una volta risolti questi problemi, dovreste essere in grado di implementare facilmente i più popolari giochi di carte.

7.12 (Mescolare e distribuire le carte) Modificate il programma nella Figura 7.24, in modo che la funzione che distribuisce le carte distribuisca una mano di poker di cinque carte. Poi scrivete ulteriori funzioni per eseguire le seguenti operazioni:

- Determinare se tra le cinque carte c'è una coppia.
- Determinare se tra le cinque carte vi sono due coppie.
- Determinare se tra le cinque carte ve ne sono tre dello stesso tipo (es. tre fanti).
- Determinare se tra le cinque carte ve ne sono quattro dello stesso tipo (es. quattro assi).
- Determinare se le cinque carte formano un colore (cioè, se tutte e cinque le carte sono dello stesso seme).
- Determinare se le cinque carte formano una scala (cioè se le cinque carte presentano i valori delle figure in sequenza).

7.13 (Progetto: mescolare e distribuire le carte) Usate le funzioni sviluppate nell'Esercizio 7.12 per scrivere un programma che distribuisce due mani di poker di cinque carte, le valuta e determina qual è la mano migliore.

7.14 (Progetto: mescolare e distribuire le carte) Modificate il programma sviluppato nell'Esercizio 7.13 in modo che possa simulare la persona che distribuisce. Le cinque carte sono distribuite “a faccia in giù” cosicché l’altro giocatore non possa vederle. Il programma deve quindi valutare la mano del giocatore simulato che distribuisce e, basandosi sulla bontà della mano, questo giocatore deve prendere una, due o tre carte per sostituire un numero corrispondente di carte non buone della mano originaria. Il programma deve poi valutare di nuovo le carte di chi distribuisce. [Avvertimento: si tratta di un problema difficile!]

7.15 (Progetto: mescolare e distribuire le carte) Modificate il programma sviluppato nell'Esercizio 7.14 in modo che possa gestire automaticamente le carte del distributore, mentre al giocatore è consentito decidere quali carte sostituire. Il programma deve quindi valutare entrambe le mani e determinare chi vince. Ora usate questo nuovo programma per giocare 20 partite contro il computer. Chi vince più partite, voi o il computer? Fate giocare 20 partite contro il computer a un vostro amico. Chi vince più partite? Basandovi sui risultati di queste partite, fate le opportune modifiche per affinare il vostro programma di gioco del poker (anche questo è un problema difficile). Giocate altre 20 partite. Il vostro programma modificato gioca una partita migliore?

7.16 (Modifica al programma per mescolare e distribuire le carte) Nel programma che mescola e distribuisce le carte della Figura 7.24 abbiamo intenzionalmente usato un algoritmo inefficiente per mescolare le carte che introduceva la possibilità di posposizione indefinita. In questo esercizio svilupperete un algoritmo a elevate prestazioni per mescolare le carte che evita la posposizione indefinita.

Modificate il programma della Figura 7.24 come segue. Cominciate inizializzando l'array `deck` come mostrato nella Figura 7.29. Modificate la funzione `shuffle` per effettuare un'iterazione riga per riga e colonna per colonna lungo l'array, visitando i vari elementi una volta soltanto. Ogni elemento deve essere scambiato con un elemento dell'array selezionato a caso. Stampate l'array risultante per verificare se il mazzo di carte è mescolato in modo soddisfacente (come mostrato, ad esempio, nella Figura 7.30). Per assicurarvi che sia mescolato in modo soddisfacente, fate sì che il vostro programma chiami diverse volte la funzione `shuffle`.

Array deck non mescolato													
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
2	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
3	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52

Figura 7.29 Array deck non mescolato.

Esempio di array deck mescolato													
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
0	19	40	27	25	36	46	10	34	35	41	18	2	44
1	13	28	14	16	21	30	8	11	31	17	24	7	1
2	12	33	15	42	43	23	45	3	29	32	4	47	26
3	50	38	52	39	48	51	9	5	37	49	22	6	20

Figura 7.30 Esempio di array deck mescolato.

Sebbene l'approccio descritto in questo problema migliori l'algoritmo per mescolare le carte, l'algoritmo di distribuzione richiede ancora la ricerca nell'array `deck` per la carta 1, poi per la carta 2, poi per la carta 3 e così via. Peggio ancora, anche dopo che l'algoritmo localizza e dà una carta, questo continua a cercarla nel resto del mazzo. Modificate il programma della Figura 7.24 così che, una volta che una carta è stata localizzata e data, non vengano fatti ulteriori tentativi per cercarla e il programma proceda immediatamente a distribuire le carte successive. Nel Capitolo 10 svilupperemo un algoritmo per mescolare le carte che richiede soltanto un'operazione per carta.

- 7.17 (Simulazione: la tartaruga e la lepre)** In questo problema ricreerete uno dei momenti veramente grandi della storia, ossia la classica gara tra la tartaruga e la lepre. Userete la generazione di numeri casuali per sviluppare una simulazione di questo memorabile evento.

I nostri contendenti iniziano la gara al “quadrato 1” di 70 quadrati. Ogni quadrato rappresenta una possibile posizione lungo il percorso della corsa. Il traguardo è al quadrato 70. Il primo contendente che raggiunge o supera il quadrato 70 è ricompensato con un secchio di carote e lattughe fresche. Il percorso si inerpica sul fianco di una montagna scivolosa, per cui i contendenti perdono occasionalmente terreno.

C'è un orologio che conta i secondi. A ogni tick dell'orologio il vostro programma deve aggiornare la posizione degli animali secondo le regole della Figura 7.31.

Animale	Tipo di mossa	Percentuale di tempo	Mossa effettiva
Tartaruga	Passo veloce	50%	3 quadrati in avanti
	Scivolata	20%	6 quadrati all'indietro
	Passo lento	30%	1 quadrato in avanti
Lepre	Riposo	20%	Nessuna mossa
	Grande balzo	20%	9 quadrati in avanti
	Grande scivolata	10%	12 quadrati all'indietro
	Piccolo balzo	30%	1 quadrato in avanti
	Piccola scivolata	20%	2 quadrati all'indietro

Figura 7.31 Regole per aggiornare le posizioni della tartaruga e della lepre.

Usate delle variabili per tenere traccia delle posizioni degli animali (i numeri delle posizioni sono da 1 a 70). Fate partire ogni animale dalla posizione 1 (cioè ai “cancelli di partenza”). Se un animale scivola a sinistra prima del quadrato 1, riportatelo al quadrato 1. Realizzate le percentuali nella tabella precedente generando un intero a caso, i , nell'intervallo $1 \leq i \leq 10$. Per la tartaruga eseguite un “passo veloce” quando $1 \leq i \leq 5$, una “scivolata” quando $6 \leq i \leq 7$ o un “passo lento” quando $8 \leq i \leq 10$. Usate una tecnica simile per muovere la lepre.

Iniziate la gara stampando

BANG !!!!!

AND THEY'RE OFF !!!!!

Quindi, per ogni tick dell'orologio (ossia per ogni iterazione di un ciclo), stampate una riga di 70 posizioni che mostra la lettera T nella posizione della tartaruga e la lettera H nella posizione della lepre. Occasionalmente, i contendenti si troveranno sullo stesso quadrato. In questo caso la tartaruga morde la lepre e il vostro programma deve stampare OUCH!!! iniziando da quella posizione. Tutte le posizioni di stampa diverse dalla T, dall'H o dall'OUCH!!! (in caso di parità) devono essere spazi bianchi.

Dopo la stampa di ogni riga, verificate se gli animali hanno raggiunto o superato il quadrato 70. Se è così, stampate il nome del vincitore e terminate la simulazione. Se vince la tartaruga, stampate TORTOISE WINS!!! YAY!!! Se vince la lepre, stampate Hare wins. Yuch. Se allo stesso tick dell'orologio vincono tutti e due gli animali, potreste voler favorire la tartaruga (la “sfavorita”), oppure stampare It's a tie. Se non vince alcun animale, eseguite una nuova iterazione per simulare il successivo tick dell'orologio. Quando siete pronti per l'esecuzione del vostro programma, riunite un gruppo di fan che assistano alla gara. I vostri spettatori saranno talmente coinvolti che vi divertirete!

- 7.18 (Modifica del programma per mescolare e distribuire le carte)** Modificate il programma che mescola e distribuisce le carte della Figura 7.24, così che le operazioni di mescolamento e distribuzione siano eseguite dalla stessa funzione (`shuffleAndDeal`). La funzione deve contenere una struttura di ripetizione annidata simile alla funzione `shuffle` nella Figura 7.24.

7.19 Cosa fa questo programma, supponendo che l’utente inserisca due stringhe di uguale lunghezza?

```
1 // ex07_19.c
2 // Cosa fa questo programma?
3 #include <stdio.h>
4 #define SIZE 80
5
6 void mystery1(char *s1, const char *s2); // prototipo
7
8 int main(void)
9 {
10    char string1[SIZE]; // crea un array di char
11    char string2[SIZE]; // crea un array di char
12
13    puts("Enter two strings: ");
14    scanf("%79s%79s", string1, string2);
15    mystery1(string1, string2);
16    printf("%s", string1);
17 }
18
19 // Cosa fa questa funzione?
20 void mystery1(char *s1, const char *s2)
21 {
22    while (*s1 != '\0') {
23        ++s1;
24    }
25
26    for (; *s1 = *s2; ++s1, ++s2) {
27        ; // istruzione vuota
28    }
29 }
```

7.20 Cosa fa questo programma?

```
1 // ex07_20.c
2 // cosa fa questo programma?
3 #include <stdio.h>
4 #define SIZE 80
5
6 int mystery2(const char *s); // prototipo
7
8 int main(void)
9 {
10    char string[SIZE]; // crea un array di char
11
12    puts("Enter a string: ");
13    scanf("%79s", string);
14    printf("%d\n", mystery2(string));
15 }
16
17 // Cosa fa questa funzione?
```

```

18 int mystery2(const char *s)
19 {
20     size_t x;
21
22     // effettua un ciclo lungo la stringa
23     for (x = 0; *s != '\0'; ++s) {
24         ++x;
25     }
26
27     return x;
28 }
```

7.21 Trovate l'errore in ognuno dei seguenti segmenti di programma. Se l'errore può essere corretto, spiegatelo.

- a) `int *number;`
`printf("%d\n", *number);`
- b) `float *realPtr;`
`long *integerPtr;`
`integerPtr = realPtr;`
- c) `int * x, y;`
`x = y;`
- d) `char s[] = "this is a character array";`
`int count;`
`for (; *s != '\0'; ++s)`
 `printf("%c ", *s);`
- e) `short *numPtr, result;`
`void *genericPtr = numPtr;`
`result = *genericPtr + 7;`
- f) `float x = 19.34;`
`float xPtr = &x;`
`printf("%f\n", xPtr);`
- g) `char *s;`
`printf("%s\n", s);`

7.22 (Attraversamento del labirinto) La griglia seguente è la rappresentazione con un array bidimensionale di un labirinto.

```
# # # # # # # # # #
# . . . # . . . . .
. . # . # . # # # . #
# # # . # . . . # . #
# . . . . # # # . # .
# # # # . # . # . # .
# . . # . # . # . # .
# # . # . # . # . # .
# . . . . . . . # . #
# # # # # . # # # . #
# . . . . . . # . . . #
# # # # # # # # # # #
```

I simboli # rappresentano le pareti del labirinto e i punti (.) rappresentano dei quadrati nei possibili percorsi attraverso il labirinto.

Vi è un semplice algoritmo per attraversare un labirinto che garantisce di trovare l'uscita (supponendo che ve ne sia una). Se non vi è un'uscita, ritornerete al punto di partenza. Mettete la mano destra sulla parete alla vostra destra e iniziate a camminare in avanti. Non togliete mai la mano dal muro. Se il labirinto gira a destra, seguite la parete alla destra. Se non toglierete la mano dal muro, giungerete alla fine all'uscita del labirinto. Può darsi che vi sia un percorso più breve di quello che avete trovato, ma avete la garanzia di uscire dal labirinto.

Scrivete una funzione ricorsiva `mazeTraverse` per attraversare il labirinto. La funzione deve ricevere come argomenti un array di caratteri 12 per 12 che rappresenta il labirinto e il punto di partenza del labirinto. Mentre `mazeTraverse` tenta di trovare l'uscita dal labirinto, deve mettere il carattere x in ogni quadrato nel percorso. La funzione deve stampare il labirinto dopo ogni movimento, così l'utente può osservare come viene risolto il problema del suo attraversamento.

7.23 (Generare labirinti in modo casuale) Scrivete una funzione `mazeGenerator` che riceve come argomento un array di caratteri 12 per 12 bidimensionale e produce a caso un labirinto. La funzione deve anche fornire i punti di partenza e di arrivo del labirinto. Provate la vostra funzione `mazeTraverse` dell'Esercizio 7.22 usando diversi labirinti generati a caso.

7.24 (Labirinti di ogni dimensione) Generalizzate le funzioni `mazeTraverse` e `mazeGenerator` degli Esercizi 7.22–7.23 per trattare labirinti di qualsiasi larghezza e altezza.

7.25 (Array di puntatori a funzioni) Riscrivete il programma della Figura 6.22 per usare un'interfaccia guidata da menu. Il programma deve offrire all'utente quattro opzioni, come segue:

```
Enter a choice:
0 Print the array of grades
1 Find the minimum grade
2 Find the maximum grade
3 Print the average on all tests for each student
4 End program
```

Una restrizione all'uso di array di puntatori a funzioni è costituita dal fatto che tutti i puntatori devono avere lo stesso tipo. I puntatori devono puntare a funzioni che restituiscono dati dello stesso tipo e che ricevono argomenti dello stesso tipo. Per questa ragione, le funzioni nella Figura 6.22 devono essere modificate, in modo che ognuna restituisca lo stesso tipo di dato e riceva gli stessi parametri. Modificate le funzioni `minimum` e `maximum` in modo che stampino il valore minimo o massimo e non restituiscano niente. Per l'opzione 3, modificate la funzione `average` della Figura 6.22 per inviare in uscita la media per ogni studente (non per uno studente specifico). La funzione `average` non deve restituire niente e deve ricevere gli stessi parametri di `printArray`, `minimum` e `maximum`. Memorizzate i puntatori alle quattro funzioni nell'array `processGrades` e usate la scelta fatta dall'utente come indice dell'array per chiamare ogni funzione.

7.26 Cosa fa questo programma, supponendo che l'utente inserisca due stringhe della stessa lunghezza?

```
1 // ex07_26.c
2 // Cosa fa questo programma?
3 #include <stdio.h>
4 #define SIZE 80
5
6 int mystery3(const char *s1, const char *s2); // prototipo
7
8 int main(void)
9 {
10     char string1[SIZE]; // crea un array di char
11     char string2[SIZE]; // crea un array di char
12
13     puts("Enter two strings: ");
14     scanf("%79s%79s", string1, string2);
15     printf("The result is %d\n", mystery3(string1, string2));
16 }
17
18 int mystery3(const char *s1, const char *s2)
19 {
20     int result = 1;
21
22     for (; *s1 != '\0' && *s2 != '\0'; ++s1, ++s2) {
23         if (*s1 != *s2) {
24             result = 0;
25         }
26     }
27
28     return result;
29 }
```

Paragrafo speciale: costruite il vostro computer

Nei prossimi esercizi ci discosteremo temporaneamente dal mondo della programmazione con linguaggi ad alto livello. “Apriremo” un computer e guarderemo la sua struttura interna. Introduceremo la programmazione in linguaggio macchina, con il quale scriveremo diversi programmi. Affinché questa risulti un’esperienza particolarmente preziosa, costruiremo quindi un computer (con la tecnica della simulazione software) sul quale potrete eseguire i vostri programmi in linguaggio macchina!

7.27 (Programmazione in linguaggio macchina) Creiamo un computer che chiameremo Simpletron. Come indica il suo nome, si tratta di una macchina semplice, ma, come presto vedremo, allo stesso tempo potente. Il Simpletron esegue programmi scritti nell’unico linguaggio che comprende direttamente, vale a dire il *Simpletron Machine Language* o, abbreviato, SML.

Il Simpletron contiene un *accumulatore*, un “registro speciale” in cui le informazioni sono depositate prima che il computer le usi nei calcoli o le esamini in vari modi. Tutte le informazioni nel Simpletron sono trattate in termini di *parole*. Una parola è un numero decimale di quattro cifre con segno come +3364, -1293, +0007, -0001 e così via. Il Simpletron è dotato di una memoria di 100 parole e a queste parole si fa riferimento con i loro numeri di locazione 00, 01, ..., 99.

Prima di eseguire un programma in SML, dobbiamo *caricarlo* o metterlo in memoria. La prima istruzione di ogni programma in SML è sempre posta nella locazione 00.

Ogni istruzione scritta in SML occupa una parola di memoria del Simpletron, così le istruzioni sono numeri decimali di quattro cifre con un segno. Supponiamo che il segno di un'istruzione in SML sia sempre il più, ma il segno di una parola di dati può essere il più oppure il meno. Ogni locazione nella memoria del Simpletron può contenere un'istruzione, un dato usato da un programma o un'area inutilizzata (e quindi indefinita) della memoria. Le prime due cifre di ogni istruzione in SML sono il *codice operativo*, il quale specifica l'operazione da eseguire. I codici operativi del SML sono riepilogati nella Figura 7.32.

Codice operativo	Significato
<i>Operazioni di input/output:</i>	
#define READ 10	Leggi una parola dal terminale e inseriscila in una specifica locazione in memoria.
#define WRITE 11	Scrivi sul terminale una parola memorizzata in una specifica locazione in memoria.
<i>Operazioni di caricamento/memorizzazione:</i>	
#define LOAD 20	Carica una parola da una specifica locazione in memoria nell'accumulatore.
#define STORE 21	Memorizza una parola dall'accumulatore in una specifica locazione in memoria.
<i>Operazioni aritmetiche:</i>	
#define ADD 30	Somma una parola in una specifica locazione in memoria alla parola nell'accumulatore (lascia il risultato nell'accumulatore).
#define SUBTRACT 31	Sottrai una parola in una specifica locazione in memoria dalla parola nell'accumulatore (lascia il risultato nell'accumulatore).
#define DIVIDE 32	Dividi la parola nell'accumulatore per una parola in una specifica locazione in memoria (lascia il risultato nell'accumulatore).
#define MULTIPLY 33	Moltiplica la parola nell'accumulatore per una parola in una specifica locazione in memoria (lascia il risultato nell'accumulatore).
<i>Operazioni di trasferimento del controllo:</i>	
#define BRANCH 40	Salta a una specifica locazione in memoria.
#define BRANCHNEG 41	Se l'accumulatore è negativo, salta a una specifica locazione in memoria.
#define BRANCHZERO 42	Se l'accumulatore è zero, salta a una specifica locazione in memoria.
#define HALT 43	Halt, cioè il programma ha completato il suo compito.

Figura 7.32 Codici operativi del linguaggio macchina del Simpletron (SML).

Le ultime due cifre di un’istruzione in SML costituiscono l’*operando*, che è l’indirizzo della locazione di memoria contenente la parola alla quale si applica l’operazione. Ora consideriamo diversi semplici programmi in SML. Il seguente programma in SML legge due numeri dalla tastiera e calcola e stampa la loro somma. L’istruzione `+1007` legge il primo numero dalla tastiera e lo colloca nella locazione `07` (che è stata inizializzata a zero). Poi `+1008` legge il numero successivo e lo colloca nella locazione `08`. L’istruzione `load`, `+2007`, mette il primo numero nell’accumulatore e l’istruzione `add`, `+3008`, addiziona il secondo numero al numero nell’accumulatore. *Tutte le istruzioni aritmetiche del SML lasciano i loro risultati nell’accumulatore*. L’istruzione `store`, `+2109`, colloca il risultato nella locazione di memoria `09`, dalla quale l’istruzione `write`, `+1109`, riceve il numero e lo stampa (come numero decimale di quattro cifre con segno). L’istruzione `halt`, `+4300`, termina l’esecuzione.

Esempio 1 Locazione	Numero	Istruzione
00	<code>+1007</code>	(Read A)
01	<code>+1008</code>	(Read B)
02	<code>+2007</code>	(Load A)
03	<code>+3008</code>	(Add B)
04	<code>+2109</code>	(Store C)
05	<code>+1109</code>	(Write C)
06	<code>+4300</code>	(Halt)
07	<code>+0000</code>	(Variable A)
08	<code>+0000</code>	(Variable B)
09	<code>+0000</code>	(Result C)

Il seguente programma in SML legge due numeri dalla tastiera e determina e stampa il valore più grande. Si noti l’uso dell’istruzione `+4107` come trasferimento condizionato del controllo (salto), pressoché lo stesso dell’istruzione `if` del C.

Esempio 2 Locazione	Numero	Istruzione
00	<code>+1009</code>	(Read A)
01	<code>+1010</code>	(Read B)
02	<code>+2009</code>	(Load A)
03	<code>+3110</code>	(Subtract B)
04	<code>+4107</code>	(Branch negative to 07)
05	<code>+1109</code>	(Write A)
06	<code>+4300</code>	(Halt)
07	<code>+1110</code>	(Write B)
08	<code>+4300</code>	(Halt)
09	<code>+0000</code>	(Variable A)
10	<code>+0000</code>	(Variable B)

Adesso scrivete alcuni programmi in SML per eseguire ognuna delle seguenti operazioni.

- a) Usare un ciclo controllato da sentinella per leggere interi positivi e per calcolare e stampare la loro somma.
- b) Usare un ciclo controllato da contatore per leggere sette numeri, alcuni positivi e alcuni negativi, e per calcolare e stampare la loro media.
- c) Leggere una serie di numeri e determinare e stampare il numero più grande. Il primo numero letto indica quanti numeri vanno elaborati.

7.28 (Un simulatore di computer) Sulle prime può sembrare esagerato, ma in questo problema costruirete il vostro computer. No, non unirete insieme dei componenti. Piuttosto, userete la potente tecnica della *simulazione software* per creare un *modello software* del Simpletron. Non sarete delusi. Il vostro simulatore del Simpletron trasformerà il computer che state usando in un Simpletron, e sarete realmente in grado di eseguire, testare e correggere i programmi in SML che avete scritto nell’Esercizio 7.27.

Quando eseguite il vostro simulatore del Simpletron, questo deve iniziare l’elaborazione stampando:

```
*** Welcome to Simpletron! ***
*** Please enter your program one instruction ***
*** (or data word) at a time. I will type the ***
*** location number and a question mark (?). ***
*** You then type the word for that location. ***
*** Type the sentinel -99999 to stop entering ***
*** your program. ***
```

Simulate la memoria del Simpletron con un array unidimensionale `memory` di 100 elementi. Ora supponiamo che il simulatore sia in esecuzione. Analizziamo il dialogo mentre inseriamo il programma dell’Esempio 2 dell’Esercizio 7.27:

```
00 ? +1009
01 ? +1010
02 ? +2009
03 ? +3110
04 ? +4107
05 ? +1109
06 ? +4300
07 ? +1110
08 ? +4300
09 ? +0000
10 ? +0000
11 ? -99999
*** Program loading completed ***
*** Program execution begins ***
```

Il programma in SML è stato adesso collocato (o caricato) nell’array `memory`. Ora il Simpletron esegue il programma in SML. Inizia con l’istruzione nella locazione `00` e continua in modo sequenziale, a meno che non venga diretto in qualche altra parte del programma con un trasferimento del controllo.

Usate la variabile `accumulator` per rappresentare il registro dell’accumulatore. Usate la variabile `instructionCounter` per tenere traccia della locazione in memoria che contiene l’istruzione che viene eseguita. Usate la variabile `operationCode` per indicare l’operazione che viene eseguita correntemente, ossia le due cifre a sinistra della parola dell’istruzione.

Usate la variabile `operand` per indicare la locazione di memoria su cui opera l'istruzione corrente. Così, se un'istruzione ha un `operand`, questo è formato dalle due cifre più a destra dell'istruzione. Non fate eseguire le istruzioni direttamente dalla memoria. Invece, trasferite la successiva istruzione che deve essere eseguita dalla memoria in una variabile chiamata `instructionRegister`, poi "prelevate" le due cifre a sinistra e mettetele nella variabile `operationCode` e "prelevate" le due cifre a destra e mettetele in `operand`.

Quando il Simpletron inizia l'esecuzione, i suoi registri sono inizializzati come segue:

<code>accumulator</code>	<code>+0000</code>
<code>instructionCounter</code>	<code>00</code>
<code>instructionRegister</code>	<code>+0000</code>
<code>operationCode</code>	<code>00</code>
<code>operand</code>	<code>00</code>

Ora "seguiamo da vicino" l'esecuzione della prima istruzione in SML, `+1009` nella locazione di memoria `00`. Questo processo di esecuzione è chiamato *ciclo di esecuzione delle istruzioni*.

L'`instructionCounter` ci dice la locazione della prossima istruzione da eseguire. Preleviamo i contenuti da quella locazione di memoria tramite l'istruzione in C

```
instructionRegister = memory[instructionCounter];
```

Il codice operativo e l'operando sono estratti dal registro delle istruzioni tramite le istruzioni in C

```
operationCode = instructionRegister / 100;
operand = instructionRegister % 100;
```

Adesso il Simpletron deve verificare che il codice operativo è proprio un *read* (invece che un *write*, un *load* e così via). Un'istruzione *switch* distingue tra le dodici operazioni del SML.

L'istruzione *switch* simula il comportamento di varie istruzioni del SML nel modo seguente (lasciamo le altre al lettore):

```
read: scanf("%d", &memory[operand]);
load: accumulator = memory[operand];
add: accumulator += memory[operand];
Varie istruzioni di salto: Le esamineremo a breve.
halt: Questa istruzione scrive il messaggio
*** Simpletron execution terminated ***
```

poi vengono stampati il nome e i contenuti di ogni registro, come pure i contenuti completi della memoria. Una tale stampa completa viene chiamata *dump* (ovvero "immagine della memoria") *del computer*. Per aiutarvi a programmare la vostra funzione *dump*, nella Figura 7.33 è mostrato un esempio di formato del *dump*. Un *dump* successivo all'esecuzione di un programma sul Simpletron mostra i valori effettivi delle istruzioni e i valori dei dati al momento in cui l'esecuzione è terminata. Potete stampare gli zeri iniziali davanti a un intero che è più corto della sua ampiezza di campo, mettendo lo `0` prima del valore dell'ampiezza del campo nello specificatore di formato, come in `"%02d"`. Potete anche porre un segno + oppure - prima del valore. Così per stampare un numero della forma `+0000`, potete usare lo specificatore di formato `"%+05d"`.

REGISTERS:										
accumulator		+0000								
instructionCounter		00								
instructionRegister		+0000								
operationCode		00								
operand		00								
MEMORY:										
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000
10	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000
20	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000
30	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000
40	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000
50	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000
60	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000
70	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000
80	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000
90	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000

Figura 7.33 Esempio di formato del dump del Simpletron.

Procediamo con l'esecuzione della prima istruzione del nostro programma, ossia +1009 memorizzata nella locazione 00. Come abbiamo indicato, l'istruzione switch la simula eseguendo l'istruzione C

```
scanf("%d", &memory[operand]);
```

Prima che scanf sia eseguita, va stampato sullo schermo un punto interrogativo (?) per richiedere l'input all'utente. Il Simpletron aspetta che l'utente scriva un valore e poi prema il tasto Invio. Il valore viene allora letto e memorizzato nella locazione 09.

A questo punto la simulazione della prima istruzione è completata. Tutto quel che resta è predisporre il Simpletron a eseguire l'istruzione successiva. Poiché l'istruzione appena eseguita non era un trasferimento del controllo, si deve semplicemente incrementare il registro contatore delle istruzioni come segue:

```
++instructionCounter;
```

Questo completa l'esecuzione simulata della prima istruzione. L'intero processo (ossia il ciclo di esecuzione dell'istruzione) ricomincia da capo con il prelevamento (*fetch*) della successiva istruzione da eseguire.

Adesso osserviamo come sono simulate le istruzioni di salto, cioè i trasferimenti di controllo. Tutto quello che dobbiamo fare è aggiustare adeguatamente il valore nel contatore delle istruzioni.

Pertanto, l'istruzione di salto non condizionato (40) è simulata all'interno dello switch come

```
instructionCounter = operand;
```

L'istruzione di salto condizionato "salta se l'accumulatore è zero" è simulata come

```
if (accumulator == 0) {
    instructionCounter = operand;
}
```

A questo punto dovreste implementare il vostro simulatore del Simpletron ed eseguire i programmi in SML che avete scritto nell'Esercizio 7.27. Potete perfezionare il linguaggio SML con ulteriori caratteristiche e implementarle nel vostro simulatore.

Il vostro simulatore deve controllare vari tipi di errore. Durante la fase di caricamento del programma, ad esempio, ogni numero che l'utente inserisce nella memoria del Simpletron deve stare nell'intervallo da -9999 a +9999. Il simulatore deve usare un ciclo `while` per verificare che ogni numero inserito sia compreso in questo intervallo, e, se non lo è, continuare a chiedere all'utente di reinserire il numero finché non viene inserito un numero corretto.

Durante la fase di esecuzione il vostro simulatore deve controllare gli errori gravi, come, ad esempio, tentativi di dividere per zero, tentativi di eseguire codici operativi non validi e overflow dell'accumulatore (vale a dire operazioni aritmetiche che producono valori più grandi di +9999 o più piccoli di -9999). Tali gravi errori sono chiamati *errori irreversibili*. Quando viene individuato un errore irreversibile, deve essere stampato un messaggio di errore come

```
*** Attempt to divide by zero ***
*** Simpletron execution abnormally terminated ***
```

e un dump completo del computer nel formato che abbiamo esaminato precedentemente. Questo aiuterà l'utente a localizzare l'errore nel programma.

Nota di implementazione: quando implementate il simulatore del Simpletron, definite l'array `memory` e tutti i registri come variabili in `main`. Il programma deve contenere altre tre funzioni: `load`, `execute` e `dump`. La funzione `load` legge le istruzioni in SML dall'utente alla tastiera. (Dopo aver studiato l'elaborazione di file nel Capitolo 11, sarete in grado di leggere le istruzioni in SML da un file.) La funzione `execute` esegue il programma in SML caricato nell'array `memory`. La funzione `dump` stampa i contenuti di `memory` e di tutti i registri memorizzati nelle variabili di `main`. Passate l'array `memory` e i registri alle altre funzioni quando ciò risulta necessario per l'esecuzione dei loro compiti. Le funzioni `load` ed `execute` hanno bisogno di modificare le variabili definite in `main`, per cui dovete passare quelle variabili a queste funzioni per riferimento usando i puntatori. Pertanto, dovete modificare le istruzioni che abbiamo visto nel corso della descrizione di questo problema per usare la notazione appropriata con i puntatori.

7.29 (Modifiche al simulatore del Simpletron) Nell'Esercizio 7.28 avete realizzato la simulazione software di un computer che esegue programmi scritti nel linguaggio macchina del Simpletron (SML). In questo esercizio proponiamo diverse modifiche e miglioramenti al simulatore del Simpletron. Negli Esercizi 12.26 e 12.27 proporremo la costruzione di un compilatore che trasforma i programmi scritti in un linguaggio di programmazione ad alto livello (una variante del BASIC) nel linguaggio macchina del Simpletron. Potrebbero essere necessari alcuni dei miglioramenti e delle modifiche che seguono per eseguire i programmi prodotti dal compilatore.

- a) Estendete la memoria del simulatore del Simpletron in modo da contenere 1000 locazioni di memoria per consentire al Simpletron di eseguire programmi più grandi.
- b) Fate sì che il simulatore possa calcolare il resto della divisione. Questo richiede un'ulteriore istruzione del linguaggio macchina del Simpletron.
- c) Fate sì che il simulatore possa calcolare l'elevamento a potenza. Questo richiede un'ulteriore istruzione del linguaggio macchina del Simpletron.
- d) Modificate il simulatore in modo da usare valori esadecimali invece che valori interi per rappresentare le istruzioni del linguaggio macchina del Simpletron.

- e) Modificate il simulatore per permettere l'output di un newline. Questo richiede un'ulteriore istruzione del linguaggio macchina del Simpletron.
- f) Modificate il simulatore per elaborare valori in virgola mobile oltre che valori interi.
- g) Modificate il simulatore per gestire l'input di stringhe. [Suggerimento: ogni parola del Simpletron può essere divisa in due parti, ognuna contenente un intero di due cifre. Ogni intero di due cifre rappresenta l'equivalente decimale ASCII di un carattere. Aggiungete un'istruzione nel linguaggio macchina che legge una stringa e la memorizza a partire da una specifica locazione di memoria del Simpletron. La prima metà della parola in quella locazione conterrà come valore il conteggio del numero di caratteri nella stringa (cioè la lunghezza della stringa). Ogni metà di parola in successione contiene un carattere ASCII rappresentato con due cifre decimali. La nuova istruzione in linguaggio macchina deve convertire ogni carattere nel suo equivalente valore ASCII e assegnarlo a una metà di parola.]
- h) Modificate il simulatore per gestire l'output di stringhe memorizzate nel formato di cui al punto (g). [Suggerimento: aggiungete un'istruzione nel linguaggio macchina che stampa una stringa iniziando da una specifica locazione di memoria del Simpletron. La prima metà della parola in quella locazione è la lunghezza della stringa in caratteri. Ogni metà di parola in successione contiene un carattere ASCII espresso come due cifre decimali. La nuova istruzione in linguaggio macchina controlla la lunghezza e stampa la stringa traducendo ogni numero di due cifre nel suo carattere equivalente.]

Esercizi con array di puntatori a funzioni

7.30 (Calcolo della circonferenza del cerchio, dell'area del cerchio o del volume della sfera usando puntatori a funzioni) Usando le tecniche che avete appreso nella Figura 7.28, realizzate un programma guidato da menu testuale che permetta all'utente di scegliere se calcolare la circonferenza di un cerchio, l'area di un cerchio o il volume di una sfera. Il programma deve poi leggere il valore del raggio fornito dall'utente, eseguire il calcolo appropriato e stampare il risultato. Usate un array di puntatori a funzioni in cui ogni puntatore rappresenta una funzione che restituisce void e riceve un parametro double. Le funzioni corrispondenti devono stampare ognuna un messaggio che indica quale calcolo è stato eseguito, il valore del raggio e il risultato del calcolo.

7.31 (Calcolatore che usa puntatori a funzioni) Usando le tecniche che avete imparato nella Figura 7.28, realizzate un programma guidato da menu testuale che permetta all'utente di scegliere se sommare, sottrarre, moltiplicare o dividere due numeri. Il programma deve quindi leggere due valori double forniti dall'utente, effettuare il calcolo appropriato e stampare il risultato. Usate un array di puntatori a funzioni in cui ogni puntatore rappresenta una funzione che restituisce void e riceve due parametri double. Le funzioni corrispondenti devono ognuna stampare un messaggio che indica quale calcolo è stato eseguito, i valori dei parametri e il risultato del calcolo.

Prove sul campo

7.32 (Sondaggio) Internet e il web stanno consentendo a più persone di creare contatti sociali, unirsi a una causa, esprimere opinioni, e così via. Nel 2008 i candidati alla presidenza degli Stati Uniti hanno usato Internet in maniera intensiva per diffondere i loro messaggi e raccogliere fondi per le loro campagne elettorali. In questo esercizio scriverete un semplice programma per un sondaggio che permetta agli utenti di dare un voto a cinque problemi di coscienza sociale usando valori da 1 (il meno importante) a 10 (il più importante). Scegliete cinque cause importanti per voi (es. problemi politici, problemi ecologici globali). Usate un array unidimensionale `topics` (di tipo `char *`) per memorizzare le cinque cause. Per riassumere le risposte del sondaggio, usate un array bidimensionale `responses` di 5 righe e 10 colonne (di tipo `int`), ogni riga corrispondente a un elemento nell'array `topics`. Quando il programma viene eseguito, deve chiedere all'utente di valutare ogni problema. Fate partecipare al sondaggio i vostri amici e familiari, poi fate stampare al programma un riepilogo dei risultati comprendente:

- a) Un rapporto tabellare con i cinque argomenti lungo il lato sinistro e i 10 voti lungo la riga in alto, indicando in ogni colonna il numero di valutazioni pari a quel voto ricevute per ogni problema.
- b) Alla destra di ogni riga mostrate la media delle valutazioni per quel problema.
- c) Quale problema ha ricevuto il totale dei voti più alto? Stampate sia il problema che il totale dei voti.
- d) Quale problema ha ricevuto il totale dei voti più basso? Stampate sia il problema che il totale dei voti.

7.33 (Calcolatore delle emissioni di anidride carbonica: array di puntatori a funzioni) Usando array di puntatori a funzioni, come avete imparato in questo capitolo, potete specificare un insieme di funzioni che vengono chiamate con gli stessi tipi di argomenti e restituiscono lo stesso tipo di dati. Governi e aziende di tutto il mondo si stanno sempre più interessando alle emissioni di CO₂ (rilasci annuali di biossido di carbonio nell'atmosfera) da parte di edifici che bruciano vari tipi di combustibili per il riscaldamento, di veicoli che bruciano carburanti per i loro motori e così via. Molti scienziati ritengono questi gas con effetto serra responsabili del fenomeno chiamato riscaldamento globale. Create tre funzioni che permettano di calcolare l'emissione di CO₂, rispettivamente, di un edificio, di un'automobile e di una bicicletta. Ogni funzione deve ricevere in ingresso dall'utente i dati corretti, poi deve calcolare e stampare l'emissione di CO₂. (Consultate alcuni siti web che spiegano come calcolare le emissioni di CO₂.) Ogni funzione non deve ricevere alcun parametro e deve restituire `void`. Scrivete un programma che richieda all'utente di inserire il tipo di emissione di CO₂ da calcolare, quindi chiama la funzione corrispondente tramite l'array di puntatori a funzioni. Per ogni tipo di emissione di CO₂, stampate alcune informazioni e la quantità di emissione di CO₂ dell'oggetto.



OBIETTIVI

- Usare la libreria di funzioni per il trattamento dei caratteri (`<ctype.h>`).
- Usare le funzioni di conversione di stringhe della libreria di funzioni di utilità generale (`<stdlib.h>`).
- Usare le funzioni di input/output di stringhe e caratteri della libreria standard di input/output (`<stdio.h>`).
- Usare le funzioni di elaborazione delle stringhe della libreria di funzioni per il trattamento delle stringhe (`<string.h>`).
- Usare le funzioni di gestione della memoria della libreria per il trattamento delle stringhe (`<string.h>`).

8.1 Introduzione

Il presente capitolo introduce le funzioni della Libreria Standard del C che facilitano l'elaborazione di stringhe e caratteri. Le funzioni permettono ai programmi di elaborare caratteri, stringhe, righe di testo e blocchi di memoria. Il capitolo prende in esame le tecniche utilizzate per sviluppare editor, word processor (elaboratori di testo), software per il layout di pagine, sistemi computerizzati per la composizione tipografica e altri tipi di software per l'elaborazione di testi. È possibile implementare le manipolazioni di testi eseguite da funzioni per la formattazione dell'input/output come `printf` e `scanf` usando le funzioni esaminate in questo capitolo.

Funzioni dell'Annex K del C11

Come visto nel Paragrafo 8.11, l'Annex K *opzionale* del C11 descrive versioni più sicure di molte funzioni che presentiamo in questo capitolo. Come con `printf_s` e `scanf_s` per `printf` e `scanf`, bisognerebbe usare le versioni più sicure dell'Annex K, se disponibili per il proprio compilatore.

8.2 Nozioni fondamentali su stringhe e caratteri

I caratteri sono i blocchi costituenti fondamentali dei programmi sorgente. Ogni programma è composto da una sequenza di caratteri che, quando sono raggruppati insieme in modo sensato, è interpretata dal computer come una serie di istruzioni usate per eseguire un compito. Un program-

ma può contenere **costanti carattere**. Una costante carattere è un valore `int` rappresentato come un carattere tra virgolette singole. Il valore di una costante carattere è il valore intero del carattere nell'**insieme dei caratteri** della macchina. Per esempio, '`z`' rappresenta il valore intero di `z` e '`\n`' il valore intero del carattere newline (rispettivamente, 122 e 10 in ASCII).

Una **stringa** è una serie di caratteri trattati come unità singola. Una stringa può comprendere lettere, cifre e vari **caratteri speciali** come `+`, `-`, `*`, `/` e `$`. Le stringhe letterali, ovvero le stringhe costanti, sono scritte in C tra virgolette doppie come segue:

"John Q. Doe"	(un nome)
"99999 Main Street"	(l'indirizzo di una via)
"Waltham, Massachusetts"	(una città e uno stato)
"(201) 555-1212"	(un numero di telefono)

Una stringa in C è un array di caratteri che termina con il **carattere nullo** ('`\0`'). A una stringa si accede mediante un puntatore al primo carattere nella stringa. Il valore di una stringa è l'indirizzo del suo primo carattere. Pertanto, in C, è corretto dire che una **stringa è un puntatore**, di fatto un puntatore al primo carattere della stringa. È proprio come gli array, in quanto le stringhe sono semplicemente array di caratteri.

È possibile inizializzare con una stringa un *array di caratteri* o una *variabile di tipo char ** in una definizione. Le definizioni

```
char color[] = "blue";
const char *colorPtr = "blue";
```

inizializzano ognuna una variabile con la stringa "blue". La prima definizione crea un array `color` di 5 elementi contenenti i caratteri '`b`', '`l`', '`u`' e '`\0`'. La seconda definizione crea la variabile puntatore `colorPtr` che punta alla stringa "blue" da qualche parte in memoria di sola lettura.



Portabilità 8.1

Il C standard indica che una stringa letterale è immutabile (cioè, non modificabile), ma questo non vale per tutti i compilatori. Se avete necessità di modificare una stringa letterale, questa deve essere memorizzata in un array di caratteri.

La precedente definizione di array poteva anche essere scritta come

```
char color[] = { 'b', 'l', 'u', 'e', '\0' };
```

Quando si definisce un array di caratteri per contenere una stringa, l'array deve essere abbastanza grande da memorizzare la stringa e il suo carattere nullo di terminazione. La definizione precedente determina automaticamente la dimensione dell'array in base al numero di inizializzatori (5) nella lista.



Errore comune di programmazione 8.1

Non allocare in un array di caratteri spazio sufficiente per memorizzare il carattere nullo che termina una stringa è un errore.



Errore comune di programmazione 8.2

Stampare una "stringa" che non contiene un carattere nullo di terminazione è un errore. La stampa continuerà dopo la fine della "stringa" finché non verrà incontrato un carattere nullo.



Prevenzione di errori 8.1

Quando memorizzate una stringa di caratteri in un array di caratteri, assicuratevi che l'array sia abbastanza grande da contenere la stringa più grande che sarà memorizzata. Il C permette la memorizzazione di stringhe di qualsiasi lunghezza. Se una stringa è più lunga dell'array di caratteri in cui deve essere memorizzata, i caratteri oltre la fine dell'array sovrascriveranno i dati in memoria dopo l'array.

È possibile memorizzare una stringa in un array usando `scanf`. Ad esempio, l'istruzione seguente memorizza una stringa nell'array di caratteri `word[20]`:

```
scanf("%19s", word);
```

La stringa inserita dall'utente è memorizzata in `word`. La variabile `word` è un array, che è, naturalmente, un puntatore, per cui la & non è necessaria con l'argomento `word`. Ricordate dal Paragrafo 6.5.4 che la funzione `scanf` legge i caratteri finché non incontra uno spazio, una tabulazione, un newline o l'indicatore della fine del file. Così è possibile che, senza l'ampiezza di campo di 19 nello specificatore di conversione `%19s`, l'input dell'utente superi i 19 caratteri e che il vostro programma si arresti! Per questa ragione dovete *sempre* indicare un'ampiezza di campo quando usate `scanf` per leggere e memorizzare in un array di `char`. L'ampiezza di campo 19 nell'istruzione precedente garantisce che `scanf` legga un *massimo* di 19 caratteri e conservi l'ultimo carattere per il carattere nullo di terminazione della stringa. Questo evita che `scanf` scriva in memoria caratteri oltre la fine dell'array di caratteri. (Per leggere righe di input di lunghezza arbitraria si può usare la funzione non standard `readline` ancora ampiamente compatibile e solitamente inclusa in `stdio.h`.) Perché un array di caratteri sia stampato in modo appropriato come stringa deve contenere un carattere nullo di terminazione.



Errore comune di programmazione 8.3

Elaborare un singolo carattere come stringa. Una stringa è un puntatore, probabilmente un intero abbastanza grande. Un carattere invece è un intero piccolo (i valori ASCII vanno da 0 a 255). Su molti sistemi questo provoca un errore, perché gli indirizzi di memoria bassi sono riservati per scopi speciali, per esempio per gli handler (letteralmente “gestori”) delle interruzioni del sistema operativo, e così si verificano “violazioni di accesso.”



Errore comune di programmazione 8.4

Passare un carattere come argomento a una funzione quando essa si aspetta una stringa (e viceversa) è un errore di compilazione.

8.3 Libreria di funzioni per il trattamento dei caratteri

La libreria di funzioni per il trattamento dei caratteri (`<ctype.h>`) include diverse funzioni che eseguono test e manipolazioni utili di dati di tipo carattere. Ogni funzione riceve come argomento un `unsigned char` (rappresentato come un `int`) o EOF. Come abbiamo visto nel Capitolo 4, i caratteri sono spesso manipolati come interi, perché un carattere in C è un intero di un byte. EOF normalmente ha il valore -1. La Figura 8.1 riepiloga le funzioni della libreria per il trattamento dei caratteri.

Prototipo	Descrizione della funzione
<code>int isblank(int c);</code>	Restituisce un valore vero se <code>c</code> è un <i>carattere della classe blank</i> (uno spazio o un <code>/t</code>) che separa le parole in una riga di testo e 0 (falso) altrimenti. [Nota: questa funzione non è disponibile nel Visual C++ di Microsoft.]
<code>int isdigit(int c);</code>	Restituisce un valore vero se <code>c</code> è una cifra e 0 (falso) altrimenti.
<code>int isalpha(int c);</code>	Restituisce un valore vero se <code>c</code> è una <i>lettera</i> e 0 (falso) altrimenti.
<code>int isalnum(int c);</code>	Restituisce un valore vero se <code>c</code> è una <i>cifra</i> o una <i>lettera</i> e 0 (falso) altrimenti.
<code>int isxdigit(int c);</code>	Restituisce un valore vero se <code>c</code> è una <i>cifra esadecimale</i> e 0 (falso) altrimenti. (Si veda l'Appendice C per una descrizione dettagliata di numeri binari, numeri ottali, numeri decimali e numeri esadecimali.)
<code>int islower(int c);</code>	Restituisce un valore vero se <code>c</code> è una <i>lettera minuscola</i> e 0 (falso) altrimenti.
<code>int isupper(int c);</code>	Restituisce un valore vero se <code>c</code> è una <i>lettera maiuscola</i> e 0 (falso) altrimenti.
<code>int tolower(int c);</code>	Se <code>c</code> è una <i>lettera maiuscola</i> , <code>tolower</code> restituisce <code>c</code> come <i>lettera minuscola</i> . Altrimenti, <code>tolower</code> restituisce l'argomento inalterato.
<code>int toupper(int c);</code>	Se <code>c</code> è una <i>lettera minuscola</i> , <code>toupper</code> restituisce <code>c</code> come <i>lettera maiuscola</i> . Altrimenti, <code>toupper</code> restituisce l'argomento inalterato.
<code>int isspace(int c);</code>	Restituisce un valore vero se <code>c</code> è un <i>carattere di spaziatura</i> – newline (' <code>\n</code> '), spazio (' <code>'</code> '), avanzamento pagina (' <code>\f</code> '), ritorno a capo (' <code>\r</code> '), tab orizzontale (' <code>\t</code> ') o verticale (' <code>\v</code> ') – e 0 (falso) altrimenti.
<code>int iscntrl(int c);</code>	Restituisce un valore vero se <code>c</code> è un <i>carattere di controllo</i> – tab orizzontale (' <code>\t</code> '), tab verticale (' <code>\v</code> '), avanzamento pagina (' <code>\f</code> '), avviso (' <code>\a</code> '), backspace (' <code>\b</code> '), ritorno a capo (' <code>\r</code> '), newline (' <code>\n</code> ') e altri – e 0 altrimenti.
<code>int ispunct(int c);</code>	Restituisce un valore vero se <code>c</code> è un <i>carattere stampabile diverso da uno spazio, da una cifra o da una lettera</i> – come \$, #, (,), [,], {, }, ;, : o % – e restituisce 0 altrimenti.
<code>int isprint(int c);</code>	Restituisce un valore vero se <code>c</code> è un <i>carattere stampabile</i> (cioè un carattere visibile sullo schermo) <i>incluso uno spazio</i> e restituisce 0 (falso) altrimenti.
<code>int isgraph(int c);</code>	Restituisce un valore vero se <code>c</code> è un <i>carattere stampabile diverso da uno spazio</i> e restituisce 0 (falso) altrimenti.

Figura 8.1 Funzioni della libreria per il trattamento dei caratteri (<ctype.h>).

8.3.1 Funzioni `isdigit`, `isalpha`, `isalnum` e `isxdigit`

La Figura 8.2 illustra le funzioni `isdigit`, `isalpha`, `isalnum` e `isxdigit`. La funzione `isdigit` determina se il suo argomento è una cifra (0–9). La funzione `isalpha` determina se il suo argomento è una lettera maiuscola (A–Z) o una lettera minuscola (a–z). La funzione `isalnum` determina se il suo argomento è una lettera maiuscola, una lettera minuscola o una cifra. La funzione `isxdigit` determina se il suo argomento è una cifra esadecimale (A–F, a–f, 0–9).

```
1 // Fig. 8.2: fig08_02.c
2 // Uso delle funzioni isdigit, isalpha, isalnum e isxdigit
3 #include <stdio.h>
4 #include <ctype.h>
5
6 int main(void)
7 {
8     printf("%s\n%s%s\n%s%s\n\n", "According to isdigit: ",
9            isdigit('8') ? "8 is a " : "8 is not a ", "digit",
10           isdigit('#') ? "# is a " : "# is not a ", "digit");
11
12    printf("%s\n%s%s\n%s%s\n%s%s\n%s%s\n\n",
13           "According to isalpha:",
14           isalpha('A') ? "A is a " : "A is not a ", "letter",
15           isalpha('b') ? "b is a " : "b is not a ", "letter",
16           isalpha('&') ? "& is a " : "& is not a ", "letter",
17           isalpha('4') ? "4 is a " : "4 is not a ", "letter");
18
19    printf("%s\n%s%s\n%s%s\n%s%s\n\n",
20           "According to isalnum:",
21           isalnum('A') ? "A is a " : "A is not a ",
22           "digit or a letter",
23           isalnum('8') ? "8 is a " : "8 is not a ",
24           "digit or a letter",
25           isalnum('#') ? "# is a " : "# is not a ",
26           "digit or a letter");
27
28    printf("%s\n%s%s\n%s%s\n%s%s\n\n",
29           "According to isxdigit:",
30           isxdigit('F') ? "F is a " : "F is not a ",
31           "hexadecimal digit",
32           isxdigit('J') ? "J is a " : "J is not a ",
33           "hexadecimal digit",
34           isxdigit('7') ? "7 is a " : "7 is not a ",
35           "hexadecimal digit",
36           isxdigit('$') ? "$ is a " : "$ is not a ",
37           "hexadecimal digit",
38           isxdigit('f') ? "f is a " : "f is not a ",
39           "hexadecimal digit");
40 }
```

```
According to isdigit:  
8 is a digit  
# is not a digit  
  
According to isalpha:  
A is a letter  
b is a letter  
& is not a letter  
4 is not a letter  
  
According to isalnum:  
A is a digit or a letter  
8 is a digit or a letter  
# is not a digit or a letter  
  
According to isxdigit:  
F is a hexadecimal digit  
J is not a hexadecimal digit  
7 is a hexadecimal digit  
$ is not a hexadecimal digit  
f is a hexadecimal digit
```

Figura 8.2 Uso delle funzioni `isdigit`, `isalpha`, `isalnum` e `isxdigit`.

Il programma della Figura 8.2 usa l'operatore condizionale (`?:`) per determinare se per ogni carattere esaminato si deve stampare la stringa "is a" o la stringa "is not a". Ad esempio, l'espressione

```
isdigit('8') ? "8 is a" : "8 is not a"
```

indica che se '8' è una cifra, viene stampata la stringa "8 is a", e se '8' non è una cifra (cioè `isdigit` restituisce 0), viene stampata la stringa "8 is not a".

8.3.2 Funzioni `islower`, `isupper`, `tolower` e `toupper`

La Figura 8.3 illustra le funzioni `islower`, `isupper`, `tolower` e `toupper`. La funzione `islower` determina se il suo argomento è una lettera minuscola (a–z). La funzione `isupper` determina se il suo argomento è una lettera maiuscola (A–Z). La funzione `tolower` converte una lettera maiuscola in una lettera minuscola e restituisce la lettera minuscola. Se l'argomento non è una lettera maiuscola, `tolower` restituisce l'argomento *invariato*. La funzione `toupper` converte una lettera minuscola in una lettera maiuscola e restituisce la lettera maiuscola. Se l'argomento non è una lettera minuscola, `toupper` restituisce l'argomento *invariato*.

```
1 // Fig. 8.3: fig08_03.c  
2 // Uso delle funzioni islower, isupper, tolower, toupper  
3 #include <stdio.h>  
4 #include <ctype.h>  
5  
6 int main(void)  
7 {  
8     printf("%s\n%s%s\n%s%s\n%s%s\n%s%s\n\n",  
9         "According to islower:",
```

```

10     islower('p') ? "p is a " : "p is not a ",
11     "lowercase letter",
12     islower('P') ? "P is a " : "P is not a ",
13     "lowercase letter",
14     islower('5') ? "5 is a " : "5 is not a ",
15     "lowercase letter",
16     islower('!') ? "!" is a " : "!" is not a ",
17     "lowercase letter");
18
19     printf("%s\n%s%s\n%s%s\n%s%s\n%s%s\n\n",
20           "According to isupper:",
21           isupper('D') ? "D is an " : "D is not an ",
22           "uppercase letter",
23           isupper('d') ? "d is an " : "d is not an ",
24           "uppercase letter",
25           isupper('8') ? "8 is an " : "8 is not an ",
26           "uppercase letter",
27           isupper('$') ? "$ is an " : "$ is not an ",
28           "uppercase letter");
29
30     printf("%s%c\n%s%c\n%s%c\n%s%c\n",
31           "u converted to uppercase is ", toupper('u') ,
32           "7 converted to uppercase is ", toupper('7') ,
33           "$ converted to uppercase is ", toupper('$') ,
34           "L converted to lowercase is ", toupper('L') );
35 }

```

```

According to islower:
p is a lowercase letter
P is not a lowercase letter
5 is not a lowercase letter
! is not a lowercase letter

```

```

According to isupper:
D is an uppercase letter
d is not an uppercase letter
8 is not an uppercase letter
$ is not an uppercase letter

```

```

u converted to uppercase is U
7 converted to uppercase is 7
$ converted to uppercase is $
L converted to lowercase is l

```

Figura 8.3 Uso delle funzioni `islower`, `isupper`, `tolower` e `toupper`.

8.3.3 Funzioni `isspace`, `iscntrl`, `ispunct`, `isprint` e `isgraph`

La Figura 8.4 illustra le funzioni `isspace`, `iscntrl`, `ispunct`, `isprint` e `isgraph`. La funzione `isspace` determina se un carattere è uno dei seguenti caratteri di spaziatura: spazio (' '), avanza-

mento pagina ('\f'), newline ('\n'), ritorno a capo ('\r'), tabulazione orizzontale ('\t') o tabulazione verticale ('\v'). La funzione `iscntrl` determina se un carattere è uno dei **caratteri di controllo**, quali tab orizzontale ('\t'), tab verticale ('\v'), avanzamento pagina ('\f'), avviso ('\a'), backspace ('\b'), ritorno a capo ('\r') o newline ('\n'). La funzione `ispunct` determina se un carattere è un **carattere stampabile** diverso da uno spazio, una cifra o una lettera, come \$, #, (,), [,], {, }, ;, : o %. La funzione `isprint` determina se un carattere può essere stampato sullo schermo (incluso il carattere di spazio). La funzione `isgraph` è come `isprint`, però non include il carattere di spazio.

```

1 // Fig. 8.4: fig08_04.c
2 // Uso delle funzioni isspace, iscntrl, ispunct, isprint, isgraph
3 #include <stdio.h>
4 #include <ctype.h>
5
6 int main(void)
7 {
8     printf("%s\n%s%s%s\n%s%s%s\n%s%s\n\n",
9         "According to isspace:",
10        "Newline", isspace('\n') ? " is a " : " is not a ",
11        "whitespace character", "Horizontal tab",
12        isspace('\t') ? " is a " : " is not a ",
13        "whitespace character",
14        isspace('%') ? "% is a " : "% is not a ",
15        "whitespace character");
16
17    printf("%s\n%s%s%s\n%s%s\n\n", "According to iscntrl:",
18        "Newline", iscntrl('\n') ? " is a " : " is not a ",
19        "control character", iscntrl('$') ? "$ is a " :
20        "$ is not a ", "control character");
21
22    printf("%s\n%s%s\n%s%s\n%s%s\n\n",
23        "According to ispunct:",
24        ispunct(';') ? "; is a " : "; is not a ",
25        "punctuation character",
26        ispunct('Y') ? "Y is a " : "Y is not a ",
27        "punctuation character",
28        ispunct('#') ? "# is a " : "# is not a ",
29        "punctuation character");
30
31    printf("%s\n%s%s\n%s%s%s\n\n", "According to isprint:",
32        isprint('$') ? "$ is a " : "$ is not a ",
33        "printing character",
34        "Alert", isprint('\a') ? " is a " : " is not a ",
35        "printing character");
36
37    printf("%s\n%s%s\n%s%s%s\n", "According to isgraph:",
38        isgraph('Q') ? "Q is a " : "Q is not a ",
39        "printing character other than a space",
40        "Space", isgraph(' ') ? " is a " : " is not a ",
41        "printing character other than a space");
42 }
```

According to isspace:
 Newline is a whitespace character
 Horizontal tab is a whitespace character
 % is not a whitespace character

According to iscntrl:
 Newline is a control character
 \$ is not a control character

According to ispunct:
 ; is a punctuation character
 Y is not a punctuation character
 # is a punctuation character

According to isprint:
 \$ is a printing character
 Alert is not a printing character

According to isgraph:
 Q is a printing character other than a space
 Space is not a printing character other than a space

Figura 8.4 Uso delle funzioni isspace, iscntrl, ispunct, isprint e isgraph.

8.4 Funzioni di conversione di stringhe

Questo paragrafo presenta le funzioni di conversione di stringhe della libreria di funzioni di utilità generale (`<stdlib.h>`). Queste funzioni convertono stringhe di cifre in valori interi e in virgola mobile. La Figura 8.5 riepiloga le funzioni di conversione di stringhe. Il C standard comprende anche `strtoll` e `strtoull` per convertire stringhe, rispettivamente, in valori `long long int` e `unsigned long long int`. Notate l'uso di `const` nella dichiarazione della variabile `nPtr` nelle intestazioni di funzione (che va letta da destra a sinistra come “`nPtr` è un puntatore a un carattere costante”); `const` specifica che il valore non sarà modificato.

Prototipo della funzione	Descrizione della funzione
<code>double strtod(const char *nPtr, char **endPtr);</code>	Converte la stringa <code>nPtr</code> in un <code>double</code> .
<code>long strtol(const char *nPtr, char **endPtr, int base);</code>	Converte la stringa <code>nPtr</code> in un <code>long</code> .
<code>unsigned long strtoul(const char *nPtr, char **endPtr, int base);</code>	Converte la stringa <code>nPtr</code> in un <code>unsigned long</code> .

Figura 8.5 Funzioni di conversione di stringhe della libreria di funzioni di utilità generale.

8.4.1 Funzione strtod

La funzione **strtod** (Figura 8.6) converte una sequenza di caratteri che rappresenta un valore in virgola mobile in un valore **double**. La funzione restituisce 0 se non è in grado di convertire una porzione del suo primo argomento in **double**. La funzione riceve due argomenti: una stringa (**char ***) e un puntatore a una stringa (**char ****). L'argomento stringa contiene la sequenza di caratteri da convertire in un **double**. I caratteri di spaziatura all'inizio della stringa vengono ignorati. La funzione usa l'argomento **char **** per modificare un oggetto **char *** nella funzione chiamante (**stringPtr**) in modo che esso punti alla *locazione del primo carattere dopo la porzione della stringa che viene convertita* o all'intera stringa se non è possibile convertire alcuna parte di essa. La riga 11 indica che a **d** viene assegnato il valore **double** ottenuto dalla conversione di **string** e che a **stringPtr** è assegnato l'indirizzo del primo carattere in **string** dopo il valore convertito (51.2).

```

1 // Fig. 8.6: fig08_06.c
2 // Uso della funzione strtod
3 #include <stdio.h>
4 #include <stdlib.h>
5
6 int main(void)
7 {
8     const char *string = "51.2% are admitted"; // inizializza string
9     char *stringPtr; // crea un puntatore a char
10
11    double d = strtod(string, &stringPtr);
12
13    printf("The string \"%s\" is converted to the\n", string);
14    printf("double value %.2f and the string \"%s\"\n", d, stringPtr);
15 }
```

The string "51.2% are admitted" is converted to the
double value 51.20 and the string "% are admitted"

Figura 8.6 Uso della funzione **strtod**.

8.4.2 Funzione strtol

La funzione **strtol** (Figura 8.7) converte in un valore **long int** una sequenza di caratteri che rappresenta un intero. La funzione restituisce 0 se non è in grado di convertire in un **long int** alcuna porzione del suo primo argomento. I tre argomenti della funzione sono una stringa (**char ***), un puntatore a una stringa e un intero. La stringa contiene la sequenza di caratteri da convertire in **long**. I caratteri di spaziatura all'inizio della stringa vengono ignorati. La funzione usa l'argomento **char **** per modificare un **char *** nella funzione chiamante (**remainderPtr**) in modo che esso punti alla *locazione del primo carattere dopo la porzione della stringa che viene convertita* o all'intera stringa se non è possibile convertire alcuna parte di essa. L'intero specifica la *base* del valore da convertire.

```

1 // Fig. 8.7: fig08_07.c
2 // Uso della funzione strtol
3 #include <stdio.h>
4 #include <stdlib.h>
5
```

```

6 int main(void)
7 {
8     const char *string = "-1234567abc"; // inizializza il puntatore
9     char *remainderPtr; // crea un puntatore a char
10
11    long x = strtol(string, &remainderPtr, 0);
12
13    printf("%s\"%s\"\n%s%ld\n%s\"%s\"\n%s%ld\n",
14           "The original string is ", string,
15           "The converted value is ", x,
16           "The remainder of the original string is ",
17           remainderPtr,
18           "The converted value plus 567 is ", x + 567);
19 }

```

```

The original string is "-1234567abc"
The converted value is -1234567
The remainder of the original string is "abc"
The converted value plus 567 is -1234000

```

Figura 8.7 Uso della funzione `strtol`.

La riga 11 indica che a `x` viene assegnato il valore `long` che si ottiene dalla conversione di `string`. Al secondo argomento, `remainderPtr`, viene assegnato il resto di `string` dopo la conversione. L’uso di `NULL` per il secondo argomento fa sì che il *resto della stringa sia ignorato*. Il terzo argomento, `0`, indica che il valore da convertire può essere nel formato ottale (base 8), decimale (base 10) o esadecimale (16). La base può essere specificata come `0` oppure come qualsiasi valore tra 2 e 36 (vedi Appendice C per una descrizione dettagliata dei sistemi di numerazione ottale, decimale ed esadecimale). Le rappresentazioni numeriche di interi dalla base 11 alla base 36 usano i caratteri A–Z per rappresentare i valori da 10 a 35. Ad esempio, i valori esadecimali possono essere costituiti dalle cifre da 0 a 9 e dai caratteri A–F. Un intero in base 11 può essere costituito dalle cifre da 0 a 9 e dal carattere A. Un intero in base 24 può essere costituito dalle cifre da 0 a 9 e dai caratteri A–N. Un intero in base 36 può essere costituito dalle cifre da 0 a 9 e dai caratteri A–Z.

8.4.3 Funzione `strtoul`

La funzione `strtoul` (Figura 8.8) converte in un valore `unsigned long int` una sequenza di caratteri che rappresenta un intero senza segno. La funzione opera in maniera identica alla funzione `strtol`. La riga 11 indica che a `x` viene assegnato il valore `unsigned long int` che si ottiene dalla conversione di `string`. Al secondo argomento, `&remainderPtr`, è assegnato il resto di `string` dopo la conversione. Il terzo argomento, `0`, indica che il valore da convertire può essere in formato ottale, decimale o esadecimale.

```

1 // Fig. 8.8: fig08_08.c
2 // Uso della funzione strtoul
3 #include <stdio.h>
4 #include <stdlib.h>
5
6 int main(void)
7 {

```

```

8   const char *string = "1234567abc"; // inizializza il puntatore
9   char *remainderPtr; // crea un puntatore a char
10
11  unsigned long int x = strtoul(string, &remainderPtr, 0);
12
13  printf("%s\"%s\"\n%s%lu\n%s\"%s\"\n%s%lu\n",
14      "The original string is ", string,
15      "The converted value is ", x,
16      "The remainder of the original string is ",
17      remainderPtr,
18      "The converted value minus 567 is ", x - 567);
19 }

```

```

The original string is "1234567abc"
The converted value is 1234567
The remainder of the original string is "abc"
The converted value minus 567 is 1234000

```

Figura 8.8 Uso della funzione `strtoul`.

8.5 Funzioni della libreria standard di input/output

Questo paragrafo presenta diverse funzioni della libreria standard di input/output (`<stdio.h>`) per manipolare specificamente dati di tipo carattere e stringhe. La Figura 8.9 riepiloga le funzioni di input/output di caratteri e stringhe della libreria standard di input/output.

Prototipo della funzione	Descrizione della funzione
<code>int getchar(void);</code>	Legge il carattere successivo dallo standard input e lo restituisce come un intero.
<code>char *fgets(char *s, int n, FILE *stream);</code>	Legge caratteri dallo stream specificato e li memorizza nell'array <code>s</code> finché non si incontra un carattere <i>newline</i> o <i>end-of-file</i> , oppure finché non vengono letti <code>n - 1</code> byte. In questo capitolo specifichiamo lo stream come <code>stdin</code> , lo <i>stream standard input</i> , tipicamente usato per leggere caratteri dalla tastiera. Un <i>carattere nullo di terminazione</i> è aggiunto in coda all'array. Restituisce la stringa che è stata letta in <code>s</code> . Se si incontra un nuovo newline, esso è incluso nella stringa memorizzata in <code>s</code> .
<code>int putchar(int c);</code>	Stampa il carattere memorizzato in <code>c</code> e lo restituisce come intero.
<code>int puts(const char *s);</code>	Stampa la stringa <code>s</code> seguita dal carattere <i>newline</i> . Restituisce un intero diverso da zero se ha successo o EOF se si verifica un errore.

Figura 8.9 Funzioni della libreria standard di input/output per caratteri e stringhe.

continua

Prototipo della funzione	Descrizione della funzione
<code>int sprintf(char *s, const char *format, ...);</code>	Equivalente a <code>printf</code> , ma l'output è memorizzato nell'array <code>s</code> invece di essere stampato sullo schermo. Restituisce il numero di caratteri scritti in <code>s</code> o EOF se si verifica un errore. [Nota: parleremo delle relative funzioni più sicure nel paragrafo “Programmazione sicura in C” di questo capitolo.]
<code>int sscanf(char *s, const char *format, ...);</code>	Equivalente a <code>scanf</code> , ma l'input è letto dall'array <code>s</code> invece che dalla tastiera. Restituisce il numero di elementi letti con successo dalla funzione o EOF se si verifica un errore. [Nota: parleremo delle relative funzioni più sicure nel paragrafo “Programmazione sicura in C” di questo capitolo.]

Figura 8.9 Funzioni della libreria standard di input/output per caratteri e stringhe

8.5.1 Funzioni `fgets` e `putchar`

Il programma della Figura 8.10 usa le funzioni `fgets` e `putchar` per leggere una riga di testo dallo standard input (tastiera) e, utilizzando la ricorsione, inviare in uscita i caratteri della riga in ordine inverso. La funzione `fgets` legge caratteri dallo *standard input* e li memorizza nel suo primo argomento (un array di `char`) finché non incontra un *newline* o l'indicatore di *end-of-file*, oppure finché non viene letto il numero massimo di caratteri. Il numero massimo di caratteri è pari al valore specificato nel secondo argomento di `fgets` meno uno. Il terzo argomento specifica lo *stream* da cui leggere i caratteri (in questo caso usiamo lo *stream standard input*, `stdin`). Un carattere nullo ('\0') viene aggiunto in coda all'array quando termina la lettura. La funzione `putchar` stampa il suo argomento di tipo carattere. Il programma chiama la funzione *ricorsiva reverse*¹ per stampare la riga di testo all'indietro. Se il primo carattere dell'array ricevuto da `reverse` è il carattere nullo '\0', `reverse` termina. Altrimenti, `reverse` viene richiamata con l'indirizzo del sottoarray che inizia all'elemento `sPtr[1]`, mentre il carattere `sPtr[0]` è inviato in uscita con `putchar` al completamento della chiamata ricorsiva. L'ordine delle due istruzioni nella porzione `else` dell'istruzione `if` fa sì che `reverse` proceda verso il carattere nullo di terminazione della stringa prima che sia stampato un carattere. Quando le chiamate ricorsive sono completate, i caratteri sono inviati in uscita in ordine inverso.

```

1 // Fig. 8.10: fig08_10.c
2 // Uso delle funzioni fgets e putchar
3 #include <stdio.h>
4 #define SIZE 80
5
6 void reverse(const char * const sPtr); // prototipo

```

¹ Usiamo la ricorsione in questo contesto per scopi dimostrativi. Solitamente è più efficiente l'uso di un ciclo per l'iterazione dall'ultimo carattere (quello alla posizione corrispondente alla lunghezza della stringa diminuita di 1) al primo carattere (quello alla posizione 0) di una stringa.

```

7
8 int main(void)
9 {
10     char sentence[SIZE]; // crea un array di char
11
12     puts("Enter a line of text:");
13
14     // usa fgets per leggere una riga di testo
15     fgets(sentence, SIZE, stdin);
16
17     printf("\n%s", "The line printed backward is:");
18     reverse(sentence);
19 }
20
21 // stampa ricorsivamente i caratteri della stringa in ordine inverso
22 void reverse(const char * const sPtr)
23 {
24     // se si raggiunge la fine della stringa
25     if ('\0' == sPtr[0]) { // caso di base
26         return;
27     }
28     else { // se non e' la fine della stringa
29         reverse(&sPtr[1]); // passo di ricorsione
30         putchar(sPtr[0]); // usa putchar per stampare il carattere
31     }
32 }
```

Enter a line of text:
Characters and Strings

The line printed backward is:
sgnirtS dna sretcarahC

Figura 8.10 Uso delle funzioni fgets e putchar.

8.5.2 Funzione getchar

Il programma della Figura 8.11 usa le funzioni **getchar** e **puts** per leggere caratteri dallo standard input, memorizzarli in un array di caratteri **sentence** e stamparli come stringa. La funzione **getchar** legge un carattere dallo *standard input* e restituisce il carattere come intero – come potete ricordare dal Paragrafo 4.7, un intero viene restituito per supportare l’indicatore end-of-file. Come è noto, la funzione **puts** riceve una stringa come argomento e stampa la stringa seguita dal carattere newline. Il programma smette di leggere caratteri sia quando sono stati letti 79 caratteri sia quando **getchar** legge il carattere *newline* inserito dall’utente per terminare la riga di testo. Un *carattere nullo* viene aggiunto in coda all’array **sentence** (riga 20) in modo che l’array possa essere trattato come stringa. Quindi, la riga 24 usa **puts** per stampare la stringa contenuta in **sentence**.

```

1 // Fig. 8.11: fig08_11.c
2 // Uso della funzione getchar.
3 #include <stdio.h>
4 #define SIZE 80
5
6 int main(void)
7 {
8     int c; // variabile che contiene il carattere inserito dall'utente
9     char sentence[SIZE]; // crea un array di char
10    int i = 0; // inizializza il contatore i
11
12    // richiedi all'utente di inserire una riga di testo
13    puts("Enter a line of text:");
14
15    // usa getchar per leggere ogni carattere
16    while ((i < SIZE - 1) && (c = getchar()) != '\n') {
17        sentence[i++] = c;
18    }
19
20    sentence[i] = '\0'; // termina la stringa
21
22    // usa puts per stampare la stringa
23    puts("\nThe line entered was:");
24    puts(sentence);
25 }

```

```

Enter a line of text:
This is a test.

```

```

The line entered was:
This is a test.

```

Figura 8.11 Uso della funzione `getchar`.

8.5.3 Funzione `sprintf`

Il programma della Figura 8.12 usa la funzione `sprintf` per memorizzare dati formattati nell’array `s`, un array di caratteri. La funzione usa lo stesso specificatore di conversione di `printf` (vedi Capitolo 9 per un’analisi dettagliata della formattazione). Il programma legge un valore `int` e un valore `double` da formattare e memorizzare nell’array `s`. L’array `s` è il primo argomento di `sprintf`. [Nota: se il vostro sistema supporta `snprintf_s` del C11, usatela al posto di `sprintf`. Se il vostro sistema non supporta `snprintf_s` ma supporta `sprintf`, usate questa al posto di `sprintf`.]

```

1 // Fig. 8.12: fig08_12.c
2 // Uso della funzione sprintf
3 #include <stdio.h>
4 #define SIZE 80
5
6 int main(void)
7 {

```

```

8     int x; // valore x da leggere
9     double y; // valore y da leggere
10
11    puts("Enter an integer and a double:");
12    scanf("%d%lf", &x, &y);
13
14    char s[SIZE]; // crea un array di char
15    sprintf(s, "integer:%6d\ndouble:%7.2f", x, y);
16
17    printf("%s\n%s\n", "The formatted output stored in array s is:", s);
18
19 }

```

```

Enter an integer and a double:
298 87.375
The formatted output stored in array s is:
integer: 298
double: 87.38

```

Figura 8.12 Uso della funzione `sprintf`.

8.5.4 Funzione `sscanf`

Il programma della Figura 8.13 usa la funzione `sscanf` per leggere dati formattati dall'array `s` di caratteri. La funzione usa lo stesso specificatore di conversione di `scanf`. Il programma legge un `int` e un `double` dall'array `s` e memorizza i valori rispettivamente in `x` e `y`. Vengono poi stampati i valori di `x` e `y`. L'array `s` è il primo argomento di `sscanf`.

```

1 // Fig. 8.13: fig08_13.c
2 // Uso della funzione sscanf
3 #include <stdio.h>
4
5 int main(void)
6 {
7     char s[] = "31298 87.375"; // inizializza l'array s
8     int x; // valore x da leggere
9     double y; // valore y da leggere
10
11    sscanf(s, "%d%lf", &x, &y);
12    printf("%s\n%s%6d\n%s%8.3f\n",
13           "The values stored in character array s are:",
14           "integer:", x, "double:", y);
15 }

```

```

The values stored in character array s are:
integer: 31298
double: 87.375

```

Figura 8.13 Uso della funzione `sscanf`.

8.6 Funzioni per la manipolazione di stringhe della libreria per il trattamento delle stringhe

La libreria di funzioni per il trattamento delle stringhe (<string.h>) fornisce molte funzioni utili per manipolare stringhe (copiare stringhe e concatenarle), confrontare stringhe, ricercare all'interno di stringhe caratteri e altre stringhe, suddividere le stringhe in token (pezzi logici) e determinare la loro lunghezza. Questo paragrafo presenta le funzioni per la manipolazione di stringhe, che sono riepilogate nella Figura 8.14. Ogni funzione (eccetto `strncpy`) aggiunge il *carattere nullo* in coda al suo risultato. [Nota: ognuna di queste funzioni ha una versione più sicura descritta nell'Annex K opzionale del C11 standard. Ne parleremo nel paragrafo "Programmazione sicura in C" di questo capitolo.]

Prototipo della funzione	Descrizione della funzione
<code>char *strcpy(char *s1, const char *s2)</code>	<i>Copia la stringa s2 nell'array s1. Viene restituito il valore di s1.</i>
<code>char *strncpy(char *s1, const char *s2, size_t n)</code>	<i>Copia al massimo n caratteri della stringa s2 nell'array s1 e restituisce s1.</i>
<code>char *strcat(char *s1, const char *s2)</code>	<i>Aggiunge la stringa s2 in coda alla stringa contenuta nell'array s1. Il primo carattere di s2 sovrascrive il carattere nullo di terminazione di s1. Viene restituito il valore di s1.</i>
<code>char *strncat(char *s1, const char *s2, size_t n)</code>	<i>Aggiunge al massimo n caratteri della stringa s2 in coda alla stringa contenuta nell'array s1. Il primo carattere di s2 sovrascrive il carattere nullo di terminazione di s1. Viene restituito il valore di s1.</i>

Figura 8.14 Funzioni di manipolazione di stringhe della libreria per il trattamento delle stringhe.

Le funzioni `strncpy` e `strncat` specificano un parametro di tipo `size_t`. La funzione `strcpy` copia il suo secondo argomento (una stringa) nel suo primo argomento, un array di caratteri che dovete assicuravi sia grande abbastanza da memorizzare la stringa e il suo carattere nullo di terminazione, che viene anche copiato. La funzione `strncpy` è equivalente a `strcpy`, ma `strncpy` specifica il numero di caratteri da copiare dalla stringa nell'array. La funzione `strncpy` non copia necessariamente il carattere nullo di terminazione del suo secondo argomento. Questo si verifica solo se il numero di caratteri da copiare è maggiore della lunghezza della stringa. Ad esempio, se "test" è il secondo argomento, un carattere nullo di terminazione viene scritto solo se il terzo argomento di `strncpy` è almeno 5 (quattro caratteri in "test" più un carattere nullo di terminazione). Se il terzo argomento è più grande di 5, alcune implementazioni aggiungono in coda all'array tutti i caratteri nulli necessari per scrivere il numero totale di caratteri specificato dal terzo argomento e altre si arrestano dopo la scrittura del primo carattere nullo.



Errore comune di programmazione 8.5

Non aggiungere in coda un carattere nullo di terminazione al primo argomento di una `strncpy` quando il terzo argomento è minore o uguale alla lunghezza della stringa nel secondo argomento.

8.6.1 Funzioni `strcpy` e `strncpy`

La Figura 8.15 usa `strcpy` per copiare l'intera stringa dell'array `x` nell'array `y` e usa `strncpy` per copiare i primi 14 caratteri dell'array `x` nell'array `z`. Un carattere nullo ('\0') viene aggiunto in coda all'array `z` perché la chiamata di `strncpy` nel programma *non scrive un carattere nullo di terminazione* (il terzo argomento è minore della lunghezza della stringa del secondo argomento).

```
1 // Fig. 8.15: fig08_15.c
2 // Uso delle funzioni strcpy e strncpy
3 #include <stdio.h>
4 #include <string.h>
5 #define SIZE1 25
6 #define SIZE2 15
7
8 int main(void)
9 {
10     char x[] = "Happy Birthday to You"; // inizializza l'array x di char
11     char y[SIZE1]; // crea un array y di char
12     char z[SIZE2]; // crea un array z di char
13
14     // copia il contenuto di x in y
15     printf("%s%s\n%s%s\n",
16            "The string in array x is: ", x,
17            "The string in array y is: ", strcpy(y, x));
18
19     // copia i primi 14 caratteri di x in z. Non copia il carattere
20     // nullo
21     strncpy(z, x, SIZE2 - 1);
22
23     z[SIZE2 - 1] = '\0'; // termina la stringa in z
24     printf("The string in array z is: %s\n", z);
25 }
```

```
The string in array x is: Happy Birthday to You
The string in array y is: Happy Birthday to You
The string in array z is: Happy Birthda
```

Figura 8.15 Uso delle funzioni `strcpy` e `strncpy`.

8.6.2 Funzioni `strcat` e `strncat`

La funzione `strcat` aggiunge il suo secondo argomento (una stringa) in coda al suo primo argomento (un array di caratteri contenente una stringa). Il primo carattere del secondo argomento sostituisce il carattere '\0' che termina la stringa nel primo argomento. *Dovete essere sicuri che l'array usato per memorizzare la prima stringa sia grande abbastanza da memorizzare la prima stringa, la seconda stringa e il carattere nullo di terminazione copiato dalla seconda stringa.* La funzione `strncat` aggiunge un numero specificato di caratteri della seconda stringa in coda alla prima. Un carattere nullo di terminazione è aggiunto in coda automaticamente al risultato. La Figura 8.16 illustra l'uso della funzione `strcat` e della funzione `strncat`.

```

1 // Fig. 8.16: fig08_16.c
2 // Uso delle funzioni strcat e strncat
3 #include <stdio.h>
4 #include <string.h>
5
6 int main(void)
7 {
8     char s1[20] = "Happy "; // inizializza l'array di char s1
9     char s2[] = "New Year "; // inizializza l'array di char s2
10    char s3[40] = ""; // inizializza l'array di char s3 come vuoto
11
12    printf("s1 = %s\ns2 = %s\n", s1, s2);
13
14    // aggiungi s2 in coda a s1
15    printf("strcat(s1, s2) = %s\n", strcat(s1, s2) );
16
17    // aggiungi i primi 6 caratteri di s1 in coda a s3. Inserisci '\0'
18    // dopo l'ultimo carattere
19    printf("strncat(s3, s1, 6) = %s\n", strncat(s3, s1, 6));
20
21    // aggiungi s1 in coda a s3
22    printf("strcat(s3, s1) = %s\n", strcat(s3, s1) );
23 }
```

```

s1 = Happy
s2 = New Year
strcat(s1, s2) = Happy New Year
strncat(s3, s1, 6) = Happy
strcat(s3, s1) = Happy Happy New Year

```

Figura 8.16 Uso delle funzioni `strcat` e `strncat`.

8.7 Funzioni di confronto della libreria per il trattamento delle stringhe

Questo paragrafo presenta le funzioni di confronto di stringhe della libreria per il trattamento delle stringhe, `strcmp` e `strncmp`. La Figura 8.17 contiene i loro prototipi e una breve descrizione di ciascuna funzione.

Prototipo della funzione	Descrizione della funzione
<code>int strcmp(const char *s1, const char *s2);</code>	<i>Confronta la stringa s1 con la stringa s2. La funzione restituisce 0, un valore minore di 0 o maggiore di 0 se s1 è, rispettivamente, uguale, minore o maggiore di s2.</i>
<code>int strncmp(const char *s1, const char *s2, size_t n);</code>	<i>Confronta fino a n caratteri della stringa s1 con la stringa s2. La funzione restituisce 0, un valore minore di 0 o maggiore di 0 se s1 è, rispettivamente, uguale, minore o maggiore di s2.</i>

Figura 8.17 Funzioni di confronto di stringhe della libreria per il trattamento delle stringhe.

Il programma della Figura 8.18 confronta tre stringhe usando `strcmp` e `strncmp`. La funzione `strcmp` confronta il suo primo argomento con il secondo argomento, carattere per carattere. La funzione restituisce 0 se le stringhe sono uguali, un *valore negativo* se la prima stringa è minore della seconda e un *valore positivo* se la prima stringa è maggiore della seconda. La funzione `strncmp` è equivalente a `strcmp`, ma `strncmp` confronta fino a un numero specificato di caratteri. La funzione `strncmp` non confronta i caratteri che seguono un carattere nullo in una stringa. Il programma stampa il valore intero restituito da ogni chiamata delle funzioni.

```

1 // Fig. 8.18: fig08_18.c
2 // Uso delle funzioni strcmp e strncmp
3 #include <stdio.h>
4 #include <string.h>
5
6 int main(void)
7 {
8     const char *s1 = "Happy New Year"; // inizializza un puntatore a char
9     const char *s2 = "Happy New Year"; // inizializza un puntatore a char
10    const char *s3 = "Happy Holidays"; // inizializza un puntatore a char
11
12    printf("%s%s\n%s%s\n%s%s\n\n%s%2d\n%s%2d\n%s%2d\n\n",
13           "s1 = ", s1, "s2 = ", s2, "s3 = ", s3,
14           "strcmp(s1, s2) = ", strcmp(s1, s2) ,
15           "strcmp(s1, s3) = ", strcmp(s1, s3) ,
16           "strcmp(s3, s1) = ", strcmp(s3, s1) );
17
18    printf("%s%2d\n%s%2d\n%s%2d\n",
19           "strncmp(s1, s3, 6) = ", strncmp(s1, s3, 6) ,
20           "strncmp(s1, s3, 7) = ", strncmp(s1, s3, 7) ,
21           "strncmp(s3, s1, 7) = ", strncmp(s3, s1, 7) );
22 }
```

```
s1 = Happy New Year
s2 = Happy New Year
s3 = Happy Holidays

strcmp(s1, s2) = 0
strcmp(s1, s3) = 1
strcmp(s3, s1) = -1

strncmp(s1, s3, 6) = 0
strncmp(s1, s3, 7) = 1
strncmp(s3, s1, 7) = -1
```

Figura 8.18 Uso delle funzioni `strcmp` e `strncmp`.**Errore comune di programmazione 8.6**

Supporre che `strcmp` e `strncmp` restituiscano 1 quando i loro argomenti sono uguali è un errore logico. Entrambe le funzioni restituiscono 0 (stranamente, l'equivalente del valore falso in C) per l'uguaglianza. Di conseguenza, quando si confrontano due stringhe per l'uguaglianza, il risultato della funzione `strcmp` o `strncmp` va confrontato con 0 per determinare se le stringhe sono uguali.

Per capire solo cosa significa per una stringa essere “maggiore di” o “minore di” un’altra, considerate la procedura che mette in ordine alfabetico una serie di cognomi. Il lettore metterebbe senza dubbio “Jones” prima di “Smith,” perché la prima lettera di “Jones” viene prima della prima lettera di “Smith” nell’alfabeto. Ma l’alfabeto è più che una semplice lista di 26 lettere: è una lista ordinata di caratteri. Ogni lettera compare nella lista in una posizione specifica. La “Z” è semplicemente più di una lettera dell’alfabeto; la “Z” è specificamente la 26ma lettera dell’alfabeto.

Come sanno le funzioni di confronto di stringhe che una particolare lettera viene prima di un’altra? Tutti i caratteri sono rappresentati nel computer come **codici numerici** in un insieme di caratteri come ASCII e Unicode; quando il computer confronta due stringhe, confronta in realtà i codici numerici dei caratteri nelle stringhe – questo si chiama confronto lessicografico. Consultate l’Appendice B per i valori numerici dei caratteri ASCII.

I valori negativi e positivi restituiti da funzioni `strcmp` e `strncmp` *differiscono a seconda del compilatore*. Per alcuni (ad esempio Visual C++ e GNU gcc), questi valori sono -1 o 1 (come mostrato nella Figura 8.18). Per altri compilatori (ad esempio LLVM di Xcode), i valori restituiti rappresentano la differenza tra i codici numerici dei primi caratteri che differiscono in ogni stringa. Per i confronti in questo programma, questa è la differenza tra i codici numerici di "N" in "New" e "H" in "Happy" (6 o -6, a seconda della stringa sulla quale c’è il primo argomento in ciascuna chiamata).

8.8 Funzioni per la ricerca della libreria per il trattamento delle stringhe

Questo paragrafo presenta le funzioni della libreria per il trattamento delle stringhe usate per effettuare ricerche all’interno di stringhe per individuare caratteri e altre stringhe. Le funzioni sono riepilogate nella Figura 8.19. Le funzioni `strcspn` e `strspn` restituiscono valori `size_t`. [Nota: la funzione `strtok` ha una versione più sicura descritta nell’Annex K opzionale del C11 standard. Ne parleremo nel paragrafo “Programmazione sicura in C” di questo capitolo.]

Prototipi e descrizioni delle funzioni

```
char *strchr(const char *s, int c);
```

Localizza la prima occorrenza del carattere c nella stringa s. Se c viene trovato, viene restituito un puntatore a c in s. Altrimenti, viene restituito un puntatore NULL.

```
size_t strcspn(const char *s1, const char *s2);
```

Determina e restituisce la lunghezza del segmento iniziale della stringa s1 costituito da caratteri *non* contenuti nella stringa s2.

```
size_t strspn(const char *s1, const char *s2);
```

Determina e restituisce la lunghezza del segmento iniziale della stringa s1 costituito solo da caratteri contenuti nella stringa s2.

```
char *strupr(const char *s1, const char *s2);
```

Localizza la prima occorrenza di un carattere della stringa s2 nella stringa s1. Se viene trovato un carattere della stringa s2, viene restituito un puntatore al carattere nella stringa s1. Altrimenti, viene restituito un puntatore NULL.

```
char *strrchr(const char *s, int c);
```

Localizza l'ultima occorrenza di c nella stringa s. Se c viene trovato, viene restituito un puntatore a c nella stringa s, altrimenti viene restituito un puntatore NULL.

```
char *strstr(const char *s1, const char *s2);
```

Localizza la prima occorrenza della stringa s2 nella stringa s1. Se la stringa viene trovata, viene restituito un puntatore alla stringa in s1, altrimenti viene restituito un puntatore NULL.

```
char *strtok(char *s1, const char *s2);
```

Una sequenza di chiamate a strtok suddivide la stringa s1 in una collezione di *token* (unità logiche come le parole in una riga di testo) separati da caratteri contenuti nella stringa s2. La prima chiamata contiene s1 come primo argomento, mentre le successive chiamate per continuare a suddividere in token la stessa stringa contengono NULL come primo argomento. A ogni chiamata viene restituito un puntatore al token corrente. Se non vi sono più token quando la funzione è chiamata, viene restituito NULL.

Figura 8.19 Funzioni di ricerca della libreria per il trattamento di stringhe.

8.8.1 Funzione strchr

La funzione **strchr** cerca la *prima occorrenza* di un carattere in una stringa. Se il carattere viene trovato, **strchr** restituisce un puntatore al carattere nella stringa; altrimenti, **strchr** restituisce NULL. Il programma della Figura 8.20 cerca le prime occorrenze di 'a' e 'z' in "This is a test".

```

1 // Fig. 8.20: fig08_20.c
2 // Uso della funzione strchr
3 #include <stdio.h>
4 #include <string.h>
5
6 int main(void)
7 {
8     const char *string = "This is a test"; // inizializza string
9     char character1 = 'a'; // inizializza character1
10    char character2 = 'z'; // inizializza character2
11
12    // se character1 e' stato trovato in string
13    if (strchr(string, character1) != NULL ) {
14        printf("\'%c\' was found in \"%s\".\n",
15               character1, string);
16    }
17    else { // se character1 non e' stato trovato
18        printf("\'%c\' was not found in \"%s\".\n",
19               character1, string);
20    }
21
22    // se character2 e' stato trovato in string
23    if (strchr(string, character2) != NULL) {
24        printf("\'%c\' was found in \"%s\".\n",
25               character2, string);
26    }
27    else { // se character2 non e' stato trovato
28        printf("\'%c\' was not found in \"%s\".\n",
29               character2, string);
30    }
31 }

```

```
'a' was found in "This is a test".
'z' was not found in "This is a test".
```

Figura 8.20 Uso della funzione strchr.

8.8.2 Funzione strcspn

La funzione **strcspn** (Figura 8.21) determina la lunghezza della parte iniziale della stringa nel suo primo argomento che *non* contiene alcun carattere appartenente alla stringa nel suo secondo argomento. La funzione restituisce la lunghezza del segmento.

```

1 // Fig. 8.21: fig08_21.c
2 // Uso della funzione strcspn
3 #include <stdio.h>
4 #include <string.h>
5
6 int main(void)
7 {

```

```

8 // inizializza due puntatori a char
9 const char *string1 = "The value is 3.14159";
10 const char *string2 = "1234567890";
11
12 printf("%s%s\n%s%s\n\n%s\n%s\u0a",
13     "string1 = ", string1, "string2 = ", string2,
14     "The length of the initial segment of string1",
15     "containing no characters from string2 = ",
16     strcspn(string1, string2) );
17 }
```

```

string1 = The value is 3.14159
string2 = 1234567890

The length of the initial segment of string1
containing no characters from string2 = 13
```

Figura 8.21 Uso della funzione strcspn.

8.8.3 Funzione strpbrk

La funzione **strpbrk** cerca nel suo primo argomento, una stringa, la *prima occorrenza* di un qualsiasi carattere che fa parte del suo secondo argomento, un'altra stringa. Se viene trovato un carattere che fa parte del secondo argomento, **strpbrk** restituisce un puntatore al carattere nel primo argomento, altrimenti restituisce NULL. La Figura 8.22 mostra un programma che localizza la prima occorrenza di un carattere di **string2** in **string1**.

```

1 // Fig. 8.22: fig08_22.c
2 // Uso della funzione strpbrk
3 #include <stdio.h>
4 #include <string.h>
5
6 int main(void)
7 {
8     const char *string1 = "This is a test"; // inizializza string1
9     const char *string2 = "beware"; // inizializza string2
10
11    printf("%s\"%s\"\n%c'%s\n\"%s\"\n",
12        "Of the characters in ", string2,
13        *strpbrk(string1, string2) ,
14        " appears earliest in ", string1);
15 }
```

```

Of the characters in "beware"
'a' appears earliest in
"This is a test"
```

Figura 8.22 Uso della funzione strpbrk.

8.8.4 Funzione strrchr

La funzione **strrchr** cerca in una stringa l'*ultima occorrenza* del carattere specificato. Se il carattere viene trovato, **strrchr** restituisce un puntatore al carattere nella stringa; altrimenti, **strrchr** restituisce NULL. La Figura 8.23 mostra un programma che localizza l'ultima occorrenza del carattere 'z' nella stringa "A zoo has many animals including zebras".

```

1 // Fig. 8.23: fig08_23.c
2 // Uso della funzione strrchr
3 #include <stdio.h>
4 #include <string.h>
5
6 int main(void)
7 {
8     // inizializza un puntatore a char
9     const char *string1 = "A zoo has many animals including zebras";
10
11    int c = 'z'; // carattere da cercare
12
13    printf("%s\n%s%c%s\"%s\"\n",
14          "The remainder of string1 beginning with the",
15          "last occurrence of character ", c,
16          " is: ", strrchr(string1, c) );
17 }
```

```
The remainder of string1 beginning with the
last occurrence of character 'z' is: "zebras"
```

Figura 8.23 Uso della funzione **strrchr**.

8.8.5 Funzione strspn

La funzione **strspn** (Figura 8.24) determina la lunghezza della *parte iniziale* della stringa nel suo primo argomento che contiene solo caratteri della stringa nel suo secondo argomento. La funzione restituisce la lunghezza del segmento.

```

1 // Fig. 8.24: fig08_24.c
2 // Uso della funzione strspn
3 #include <stdio.h>
4 #include <string.h>
5
6 int main(void)
7 {
8     // inizializza due puntatori a char
9     const char *string1 = "The value is 3.14159";
10    const char *string2 = "aehi lsTuv";
11
12    printf("%s%s\n%s%s\n\n%s\n%s\n",
13          "string1 = ", string1, "string2 = ", string2,
14          "The length of the initial segment of string1",
15          "containing only characters from string2 = ",
```

```

16     strspn(string1, string2) );
17 }

string1 = The value is 3.14159
string2 = aehi lsTuv

The length of the initial segment of string1
containing only characters from string2 = 13

```

Figura 8.24 Uso della funzione strspn.

8.8.6 Funzione strstr

La funzione **strstr** cerca la *prima* occorrenza della stringa che riceve come secondo argomento nella stringa che riceve come primo argomento. Se la seconda stringa viene trovata all'interno della prima stringa, viene restituito un puntatore alla stringa nel primo argomento. Il programma della Figura 8.25 usa **strstr** per trovare la stringa "def" nella stringa "abcdefabcdef".

```

1 // Fig. 8.25: fig08_25.c
2 // Uso della funzione strstr
3 #include <stdio.h>
4 #include <string.h>
5
6 int main(void)
7 {
8     const char *string1 = "abcdefabcdef"; // stringa da esaminare
9     const char *string2 = "def"; // stringa da cercare
10
11    printf("%s%s\n%s%s\n\n%s\n%s%s\n",
12          "string1 = ", string1, "string2 = ", string2,
13          "The remainder of string1 beginning with the",
14          "first occurrence of string2 is: ",
15          strstr(string1, string2) );
16 }

```

```

string1 = abcdefabcdef
string2 = def

The remainder of string1 beginning with the
first occurrence of string2 is: defabcdef

```

Figura 8.25 Uso della funzione strstr.

8.8.7 Funzione strtok

La funzione **strtok** (Figura 8.26) viene usata per suddividere una stringa in una serie di **token**. Un token è una sequenza di caratteri separati da **delimitatori** (di solito *spazi* o *segni di interruzione*, ma *qualsunque carattere* può essere un delimitatore). Ad esempio, in una riga di testo, ogni parola può essere considerata un token e gli spazi e la punteggiatura che separano le parole possono essere considerati delimitatori.

```

1 // Fig. 8.26: fig08_26.c
2 // Uso della funzione strtok
3 #include <stdio.h>
4 #include <string.h>
5
6 int main(void)
7 {
8     // inizializza l'array string
9     char string[] = "This is a sentence with 7 tokens";
10
11    printf("%s\n%s\n\n%s\n",
12          "The string to be tokenized is:", string,
13          "The tokens are:");
14
15    char *tokenPtr = strtok(string, " "); // trova il primo token
16
17    // continua a suddividere la stringa in token finché tokenPtr non
18    // diventa NULL
19    while (tokenPtr != NULL) {
20        printf("%s\n", tokenPtr);
21        tokenPtr = strtok(NULL, " "); // trova il successivo token
22    }
23 }
```

The string to be tokenized is:
This is a sentence with 7 tokens

The tokens are:
This
is
a
sentence
with
7
tokens

Figura 8.26 Uso della funzione strtok.

Sono necessarie più chiamate successive a `strtok` per *suddividere in token una stringa* (supponendo che la stringa contenga più di un token). La prima chiamata a `strtok` (riga 15) contiene due argomenti: una stringa da suddividere in token e una stringa contenente caratteri che separano i token. Nella riga 15 l'istruzione

```
char * tokenPtr = strtok(string, " "); // trova il primo token
```

assegna a `tokenPtr` un puntatore al primo token in `string`. Il secondo argomento, " ", indica che i token sono separati da spazi. La funzione `strtok` cerca il primo carattere in `string` che non è un carattere di delimitazione (spazio). Questo inizia il primo token. La funzione poi trova il successivo carattere di delimitazione nella stringa e lo sostituisce con un carattere nullo ('\0') per terminare il token corrente. La funzione `strtok` salva un puntatore al carattere successivo che segue il token in `string` e restituisce un puntatore al token corrente.

Le successive chiamate a `strtok` nella riga 20 continuano a suddividere `string` in token. Queste chiamate *contengono NULL come loro primo argomento*. L'argomento `NULL` indica che la chiamata a `strtok` deve continuare la suddivisione in token a partire dalla locazione in `string` salvata nell'ultima chiamata a `strtok`. Se non rimane alcun token quando `strtok` viene chiamata, `strtok` restituisce `NULL`. Potete cambiare la stringa di delimitatori in ogni nuova chiamata a `strtok`. La Figura 8.26 usa `strtok` per suddividere in token la stringa "This is a sentence with 7 tokens". Ogni token viene stampato separatamente. La funzione `strtok` *modifica la stringa in ingresso* mettendo '\0' alla fine di ogni token; pertanto, se la stringa dovrà essere utilizzata dopo le chiamate a `strtok`, deve esserne fatta una *copia*. [Nota: consultate anche la raccomandazione del CERT STR06-C, che analizza i problemi ipotizzando che `strtok` non modifichi la stringa nel suo primo argomento.]

8.9 Funzioni di gestione della memoria della libreria per il trattamento delle stringhe

Le funzioni della libreria per il trattamento delle stringhe presentate in questo paragrafo effettuano manipolazioni, confronti e ricerche in blocchi di memoria. Le funzioni trattano i blocchi di memoria come array di caratteri e possono manipolare qualunque blocco di dati. La Figura 8.27 riepiloga le funzioni di gestione della memoria della libreria per il trattamento delle stringhe. Nella descrizione delle funzioni l'“oggetto” si riferisce a un blocco di dati. [Nota: ognuna di queste funzioni ha una versione più sicura descritta nell'Annex K opzionale del C11 standard. Ne parleremo nel paragrafo “Programmazione sicura in C” di questo capitolo.]

I parametri puntatore sono dichiarati `void *` per cui possono essere usati per manipolare la memoria per *qualsiasi* tipo di dati. Nel Capitolo 7 abbiamo visto che un puntatore a *qualsiasi* tipo di dati può essere assegnato direttamente a un puntatore di tipo `void *` e un puntatore di tipo `void *` può essere assegnato direttamente a un puntatore a *qualsiasi* tipo di dati. Dal momento che un puntatore `void *` non può essere dereferenziato, ogni funzione riceve un argomento che specifica il numero di byte che la funzione deve elaborare. Per semplicità, gli esempi di questo paragrafo manipolano array di caratteri (blocchi di caratteri). Le funzioni nella Figura 8.27 *non* controllano i caratteri nulli di terminazione, poiché manipolano blocchi di memoria che non sono necessariamente stringhe.

8.9.1 Funzione `memcpy`

La funzione `memcpy` copia un numero specificato di byte dall'oggetto puntato dal suo secondo argomento nell'oggetto puntato dal suo primo argomento. La funzione può ricevere un puntatore a *qualsiasi* tipo di oggetto. Il risultato di questa funzione è *indefinito* se i due oggetti si sovrappongono in memoria (cioè se sono parti dello stesso oggetto). In tali casi, usate `memmove`. La Figura 8.28 usa `memcpy` per copiare la stringa dall'array `s2` all'array `s1`.



Prestazioni 8.1

`memcpy` è più efficiente di `strcpy` quando si conosce la dimensione della stringa che si sta copiando.

Prototipo della funzione	Descrizione della funzione
<code>void *memcpy(void *s1, const void *s2, size_t n);</code>	<i>Copia n byte dall'oggetto puntato da s2 nell'oggetto puntato da s1. Viene restituito un puntatore all'oggetto risultante.</i>
<code>void *memmove(void *s1, const void *s2, size_t n);</code>	<i>Copia n byte dall'oggetto puntato da s2 nell'oggetto puntato da s1. La copia è eseguita come se i byte fossero dapprima copiati dall'oggetto puntato da s2 in un array temporaneo e poi dall'<i>array temporaneo</i> nell'oggetto puntato da s1. Viene restituito un puntatore all'oggetto risultante.</i>
<code>int memcmp(const void *s1, const void *s2, size_t n);</code>	<i>Confronta i primi n byte degli oggetti puntati da s1 ed s2. La funzione restituisce 0, un numero minore di 0 o maggiore di 0, se s1 è, rispettivamente, uguale, minore o maggiore di s2.</i>
<code>void *memchr(const void *s, int c, size_t n);</code>	<i>Localizza la prima occorrenza di c (convertito in un unsigned char) nei primi n byte dell'oggetto puntato da s. Se c viene trovato, viene restituito un puntatore a c nell'oggetto, altrimenti viene restituito NULL.</i>
<code>void *memset(void *s, int c, size_t n);</code>	<i>Copia c (convertito in un unsigned char) nei primi n byte dell'oggetto puntato da s. Viene restituito un puntatore al risultato.</i>

Figura 8.27 Funzioni di gestione della memoria della libreria per il trattamento delle stringhe.

```

1 // Fig. 8.28: fig08_28.c
2 // Uso della funzione memcpy
3 #include <stdio.h>
4 #include <string.h>
5
6 int main(void)
7 {
8     char s1[17]; // crea un array di char s1
9     char s2[] = "Copy this string"; // inizializza l'array di char s2
10
11    memcpy(s1, s2, 17);
12    printf("%s\n%s\"%s\"\n",
13          "After s2 is copied into s1 with memcpy,",
14          "s1 contains ", s1);
15 }
```

After s2 is copied into s1 with memcpy,
s1 contains "Copy this string"

Figura 8.28 Uso della funzione memcpy.

8.9.2 Funzione memmove

La funzione **memmove**, come **memcpy**, *copia un numero specificato di byte* dall'oggetto puntato dal suo secondo argomento nell'oggetto puntato dal suo primo argomento. La copia è eseguita come se i byte fossero copiati dal secondo argomento in un array di caratteri temporaneo, quindi copiati dall'array temporaneo nel primo argomento. Questo permette, ad esempio, di copiare i byte da una parte di una stringa in un'altra parte della *stessa* stringa, anche se le due porzioni si sovrappongono. La Figura 8.29 usa **memmove** per copiare gli ultimi 10 byte dell'array **x** nei primi 10 byte dello stesso array.



Errore comune di programmazione 8.7

Le funzioni di manipolazione di stringhe diverse da memmove che copiano caratteri producono risultati indefiniti quando l'operazione di copia avviene tra parti della stessa stringa.

```

1 // Fig. 8.29: fig08_29.c
2 // Uso della funzione memmove
3 #include <stdio.h>
4 #include <string.h>
5
6 int main(void)
7 {
8     char x[] = "Home Sweet Home"; // inizializza l'array di char x
9
10    printf("%s%s\n", "The string in array x before memmove is: ", x);
11    printf("%s%s\n", "The string in array x after memmove is: ",
12           (char *) memmove(x, &x[5], 10));
13 }
```

```
The string in array x before memmove is: Home Sweet Home
The string in array x after memmove is: Sweet Home Home
```

Figura 8.29 Uso della funzione **memmove**.

8.9.3 Funzione memcmp

La funzione **memcmp** (Figura 8.30) *confronta il numero specificato di byte* (*unsigned char*) del suo primo argomento con i byte corrispondenti del suo secondo argomento. La funzione restituisce un valore maggiore di 0 se il primo argomento è *maggiore* del secondo, restituisce 0 se gli argomenti sono uguali e restituisce un valore minore di 0 se il primo argomento è *minore* del secondo.

```

1 // Fig. 8.30: fig08_30.c
2 // Uso della funzione memcmp
3 #include <stdio.h>
4 #include <string.h>
5
6 int main(void)
7 {
8     char s1[] = "ABCDEFG"; // inizializza l'array di char s1
9     char s2[] = "ABCDXYZ"; // inizializza l'array di char s2
```

```

10
11     printf("%s%s\n%s%s\n\n%s%2d\n%s%2d\n%s%2d\n",
12         "s1 = ", s1, "s2 = ", s2,
13         "memcmp(s1, s2, 4) = ", memcmp(s1, s2, 4),
14         "memcmp(s1, s2, 7) = ", memcmp(s1, s2, 7),
15         "memcmp(s2, s1, 7) = ", memcmp(s2, s1, 7));
16 }

```

```

s1 = ABCDEFG
s2 = ABCDXYZ

```

```

memcmp(s1, s2, 4) =  0
memcmp(s1, s2, 7) = -1
memcmp(s2, s1, 7) =  1

```

Figura 8.30 Uso della funzione memcmp.

8.9.4 Funzione memchr

La funzione **memchr** localizza la *prima occorrenza di un byte*, rappresentato come `unsigned char`, nel numero specificato di byte di un oggetto. Se il byte viene trovato, viene restituito un puntatore al byte nell'oggetto, altrimenti viene restituito un puntatore NULL. Il programma della Figura 8.31 cerca il byte 'r' nella stringa "This is a string".

```

1 // Fig. 8.31: fig08_31.c
2 // Uso della funzione memchr
3 #include <stdio.h>
4 #include <string.h>
5
6 int main(void)
7 {
8     const char *s = "This is a string"; // inizializza il puntatore s
9
10    printf("%s\\'%c\\'%s\\'%s\"\\n",
11           "The remainder of s after character ", 'r',
12           " is found is ", (char *) memchr(s, 'r', 16));
13 }

```

```

The remainder of s after character 'r' is found is "ring"

```

Figura 8.31 Uso della funzione memchr.

8.9.5 Funzione memset

La funzione **memset** copia il valore del byte nel suo secondo argomento nei primi *n* byte dell'oggetto puntato dal suo primo argomento, dove *n* è specificato dal terzo argomento. Il programma della Figura 8.32 usa **memset** per copiare 'b' nei primi 7 byte di `string1`.



Prestazioni 8.2

Usate `memset` per impostare gli elementi di un array a 0 invece di effettuare iterazioni su di essi e assegnare 0 a ogni elemento. Ad esempio, nella Figura 6.3 avremmo potuto inizializzare l'array `n` di 5 elementi con `memset(n, 0, 5)`. Molte architetture hardware hanno istruzioni macchina per copiare o azzerare blocchi di memoria che il compilatore può usare per ottimizzare `memset` e ottenere elevate prestazioni nelle operazioni di azzeramento della memoria.

```

1 // Fig. 8.32: fig08_32.c
2 // Uso della funzione memset
3 #include <stdio.h>
4 #include <string.h>
5
6 int main(void)
7 {
8     char string1[15] = "BBBBBBBBBBBBBB"; // inizializza string1
9
10    printf("string1 = %s\n", string1);
11    printf("string1 after memset = %s\n",
12          (char *) memset(string1, 'b', 7));
13 }
```

```

string1 = BBBB BBBB BBBB BBBB
string1 after memset = bbbb bbb BBBB BBBB
```

Figura 8.32 Uso della funzione `memset`.

8.10 Altre funzioni della libreria per il trattamento delle stringhe

Le due restanti funzioni della libreria per il trattamento delle stringhe sono `strerror` e `strlen`. La Figura 8.33 riepiloga le funzioni `strerror` e `strlen`.

Prototipo della funzione	Descrizione della funzione
<code>char *strerror(int errornum);</code>	Mappa <code>errornum</code> in una stringa di testo secondo una modalità specifica per il compilatore e per la località geografica (es. il messaggio può comparire in lingue differenti in base alla località geografica del computer). Viene restituito un puntatore alla stringa. I numeri di errore sono definiti in <code>errno.h</code> .
<code>size_t strlen(const char *s);</code>	Determina la lunghezza della stringa <code>s</code> . Viene restituito il numero di caratteri che precedono il carattere nullo di terminazione.

Figura 8.33 Altre funzioni della libreria per il trattamento delle stringhe.

8.10.1 Funzione strerror

La funzione **strerror** riceve un numero di errore e crea una stringa di messaggio di errore. Viene restituito un puntatore alla stringa. La Figura 8.34 illustra **strerror**.

```

1 // Fig. 8.34: fig08_34.c
2 // Uso della funzione strerror
3 #include <stdio.h>
4 #include <string.h>
5
6 int main(void)
7 {
8     printf("%s\n", strerror( 2 ));
9 }
```

No such file or directory

Figura 8.34 Uso della funzione **strerror**.

8.10.2 Funzione strlen

La funzione **strlen** riceve una stringa come argomento e restituisce il numero di caratteri nella stringa (il carattere nullo di terminazione non è incluso nella lunghezza). La Figura 8.35 illustra la funzione **strlen**.

```

1 // Fig. 8.35: fig08_35.c
2 // Uso della funzione strlen
3 #include <stdio.h>
4 #include <string.h>
5
6 int main(void)
7 {
8     // inizializza 3 puntatori a char
9     const char *string1 = "abcdefghijklmnopqrstuvwxyz";
10    const char *string2 = "four";
11    const char *string3 = "Boston";
12
13    printf("%s\"%s\"%s\n%s\"%s\"%s\n%s\"%s\n",
14           "The length of ", string1, " is ", strlen(string1),
15           "The length of ", string2, " is ", strlen(string2),
16           "The length of ", string3, " is ", strlen(string3));
17 }
```

The length of "abcdefghijklmnopqrstuvwxyz" is 26
 The length of "four" is 4
 The length of "Boston" is 6

Figura 8.35 Uso della funzione **strlen**.

8.11 Programmazione sicura in C

Funzioni per l'elaborazione sicura di stringhe

Nei precedenti paragrafi “Programmazione sicura in C” di questo libro abbiamo presentato le funzioni più sicure del C11 `printf_s` e `scanf_s`. In questo capitolo abbiamo presentato le funzioni `sprintf`, `strcpy`, `strncpy`, `strcat`, `strncat`, `strtok`, `strlen`, `memcpy`, `memmove` e `memset`. Versioni più sicure di queste e di molte altre funzioni di elaborazione di stringhe e di input/output sono descritte dall’Annex K *opzionale* del C11 standard. Se il vostro compilatore C supporta l’Annex K, fareste bene a usare le versioni sicure di queste funzioni. Tra l’altro, le versioni più sicure contribuiscono a evitare gli overflow dei buffer, poiché richiedono ulteriori parametri che specificano il numero di elementi in un array di destinazione e controllano che gli argomenti puntatore siano diversi da `NULL`.

Lettura di input numerici e convalida degli input

È importante convalidare i dati che inserite in un programma. Ad esempio, quando chiedete all’utente di inserire un `int` nell’intervallo 1–100 e poi tentate di leggerlo usando `scanf`, è possibile che si presentino diversi problemi. L’utente potrebbe inserire

- un `int` che sia al di fuori dell’intervallo richiesto dal programma (come 102),
- un `int` che sia al di fuori dell’intervallo consentito per gli `int` su quel computer (come 8.000.000.000 su una macchina con `int` a 32 bit),
- un valore numerico non intero (come 27,43),
- un valore non numerico (come FOVR).

Potete usare le varie funzioni che avete imparato in questo capitolo per effettuare una convalida completa di un tale input. Ad esempio, potreste

- usare `fgets` per leggere l’input come riga di testo,
- convertire la stringa in un numero usando `strtod` e assicurarvi che la conversione sia riuscita e poi
- assicurarvi che il valore sia compreso nell’intervallo richiesto.

Per altre informazioni e tecniche per convertire input in valori numerici, consultate la linea guida del CERT INT05-C al sito www.securecoding.cert.org.

Riepilogo

Paragrafo 8.2 Nozioni fondamentali su stringhe e caratteri

- I caratteri sono i blocchi costituenti fondamentali dei programmi sorgente. Ogni programma è composto da una sequenza di caratteri che, quando sono raggruppati insieme in modo sensato, è interpretata dal computer come una serie di istruzioni usate per eseguire un compito.
- Una costante carattere è un valore `int` rappresentato come carattere tra virgolette singole. Il valore di una costante carattere è il valore intero del carattere nell’insieme dei caratteri della macchina.
- Una stringa è una serie di caratteri trattati come unità singola. Una stringa può comprendere lettere, cifre e vari caratteri speciali come +, -, *, / e \$. Le stringhe letterali, ovvero le stringhe costanti, sono scritte in C tra virgolette doppie.
- Una stringa in C è un array di caratteri che termina con il carattere nullo ('\0').
- A una stringa si accede mediante un puntatore al suo primo carattere. Il valore di una stringa è l’indirizzo del suo primo carattere.

- Un array di caratteri o una variabile di tipo `char *` possono essere inizializzati con una stringa in una definizione.
- Quando viene definito un array di caratteri per contenere una stringa, l'array deve essere grande abbastanza da memorizzare la stringa e il suo carattere nullo di terminazione.
- È possibile memorizzare una stringa in un array usando `scanf`. La funzione `scanf` legge i caratteri finché non incontra uno spazio, una tabulazione, un newline o l'indicatore di fine del file.
- Perché un array di caratteri sia stampato come stringa deve contenere un carattere nullo di terminazione.

Paragrafo 8.3 Libreria di funzioni per il trattamento dei caratteri

- La funzione `isdigit` determina se il suo argomento è una cifra (0–9).
- La funzione `isalpha` determina se il suo argomento è una lettera maiuscola (A–Z) o una lettera minuscola (a–z).
- La funzione `isalnum` determina se il suo argomento è una lettera maiuscola (A–Z), una lettera minuscola (a–z) o una cifra (0–9).
- La funzione `isxdigit` determina se il suo argomento è una cifra esadecimale (A–F, a–f, 0–9).
- La funzione `islower` determina se il suo argomento è una lettera minuscola (a–z).
- La funzione `isupper` determina se il suo argomento è una lettera maiuscola (A–Z).
- La funzione `toupper` converte una lettera minuscola in una maiuscola e restituisce la lettera maiuscola.
- La funzione `tolower` converte una lettera maiuscola in una minuscola e restituisce la lettera minuscola.
- La funzione `isspace` determina se il suo argomento è uno dei seguenti caratteri di spaziatura: ' ' (spazio), '\f', '\n', '\r', '\t' o '\v'.
- La funzione `iscntrl` determina se il suo argomento è uno dei seguenti caratteri di controllo: '\t', '\v', '\f', '\a', '\b', '\r' o '\n'.
- La funzione `ispunct` determina se il suo argomento è un carattere stampabile diverso da uno spazio, da una cifra o da una lettera.
- La funzione `isprint` determina se il suo argomento è un qualsiasi carattere stampabile, incluso il carattere di spazio.
- La funzione `isgraph` determina se il suo argomento è un carattere stampabile diverso dal carattere di spazio.

Paragrafo 8.4 Funzioni di conversione di stringhe

- La funzione `strtod` converte una sequenza di caratteri che rappresentano un valore in virgola mobile in un `double`. La funzione riceve due argomenti: una stringa (`char *`) e un puntatore a `char *`. La stringa contiene la sequenza di caratteri da convertire. Alla locazione specificata dal puntatore a `char *` viene assegnato l'indirizzo del resto della stringa dopo la conversione, o dell'intera stringa se non è possibile convertire alcuna porzione della stringa.
- La funzione `strtol` converte una sequenza di caratteri che rappresentano un intero in un `long`. La funzione riceve tre argomenti: una stringa (`char *`), un puntatore a `char *` e un intero. La stringa contiene la sequenza di caratteri da convertire. Alla locazione specificata dal puntatore a `char *` viene assegnato l'indirizzo del resto della stringa dopo la conversione, o dell'intera

stringa se non è possibile convertire alcuna porzione della stringa. L'intero specifica la base del valore convertito.

- La funzione `strtoul` converte una sequenza di caratteri che rappresentano un intero in un `unsigned long int`. La funzione opera in maniera identica a `strtol`.

Paragrafo 8.5 Funzioni della libreria standard di input/output

- La funzione `fgets` legge caratteri finché non incontra un carattere newline o l'indicatore di end-of-file. Gli argomenti di `fgets` sono un array di tipo `char`, il numero massimo di caratteri che possono essere letti e lo stream dal quale leggerli. Un carattere nullo ('\0') viene aggiunto in coda all'array dopo il termine della lettura. Se si incontra un newline, esso è incluso nella stringa di input.
- La funzione `putchar` stampa il carattere che riceve come argomento.
- La funzione `getchar` legge un singolo carattere dallo standard input e lo restituisce come un intero. Se incontra l'indicatore di end-of-file, `getchar` restituisce EOF.
- La funzione `puts` riceve una stringa (`char *`) come argomento e la stampa seguita da un carattere newline.
- La funzione `sprintf` usa le stesse specificazioni di conversione della funzione `printf` per memorizzare dati formattati in un array di tipo `char`.
- La funzione `sscanf` usa le stesse specificazioni di conversione della funzione `scanf` per leggere dati formattati da una stringa.

Paragrafo 8.6 Funzioni per la manipolazione di stringhe della libreria per il trattamento delle stringhe

- La funzione `strcpy` copia il suo secondo argomento (una stringa) nel suo primo argomento (un array di caratteri). Dovete assicuravi che l'array sia grande abbastanza da memorizzare la stringa e il suo carattere nullo di terminazione.
- La funzione `strncpy` è equivalente a `strcpy`, ma una chiamata a `strncpy` specifica il numero massimo di caratteri da copiare dalla stringa nell'array. Il carattere nullo di terminazione sarà copiato solo se il numero di caratteri da copiare è uno in più della lunghezza della stringa.
- La funzione `strcat` aggiunge la stringa che riceve come secondo argomento (compreso il carattere nullo di terminazione) in coda alla stringa che riceve come primo argomento. Il primo carattere della seconda stringa sostituisce il carattere nullo ('\0') della prima stringa. Dovete assicurarvi che l'array usato per memorizzare la prima stringa sia abbastanza grande da memorizzare sia la prima che la seconda stringa.
- La funzione `strncat` aggiunge in coda alla prima stringa un numero specificato di caratteri della seconda stringa. Un carattere nullo di terminazione viene aggiunto in coda al risultato.

Paragrafo 8.7 Funzioni di confronto della libreria per il trattamento delle stringhe

- La funzione `strcmp` confronta la stringa che riceve come primo argomento con la stringa che riceve come secondo argomento, carattere per carattere. Restituisce 0 se le stringhe sono uguali, restituisce un valore negativo se la prima stringa è minore della seconda e restituisce un valore positivo se la prima stringa è maggiore della seconda.
- La funzione `strncmp` è equivalente a `strcmp`, ma `strncmp` confronta un numero specificato di caratteri. Se una delle stringhe è più breve del numero dei caratteri specificato, `strncmp` confronta i caratteri finché non incontra il carattere nullo nella stringa più breve.

Paragrafo 8.8 Funzioni per la ricerca della libreria per il trattamento delle stringhe

- La funzione `strchr` cerca la prima occorrenza di un carattere in una stringa. Se il carattere viene trovato, `strchr` restituisce un puntatore al carattere nella stringa, altrimenti `strchr` restituisce `NULL`.
- La funzione `strcspn` determina la lunghezza della parte iniziale della stringa nel suo primo argomento che non contiene alcun carattere della stringa nel suo secondo argomento. La funzione restituisce la lunghezza del segmento.
- La funzione `strupr` cerca nel suo primo argomento la *prima occorrenza* di un qualsiasi carattere che fa parte del suo secondo argomento. Se viene trovato, `strupr` restituisce un puntatore al carattere, altrimenti restituisce `NULL`.
- La funzione `strrchr` cerca l'ultima occorrenza di un carattere in una stringa. Se il carattere viene trovato, `strrchr` restituisce un puntatore al carattere nella stringa, altrimenti restituisce `NULL`.
- La funzione `strspn` determina la lunghezza della parte iniziale della stringa nel suo primo argomento contenente solo caratteri che fanno parte della stringa nel suo secondo argomento. La funzione restituisce la lunghezza del segmento.
- La funzione `strstr` cerca la prima occorrenza della stringa che riceve come secondo argomento nella stringa che riceve come primo argomento. Se la seconda stringa viene trovata nella prima stringa, viene restituito un puntatore alla locazione della stringa nel primo argomento.
- Una sequenza di chiamate a `strtok` spezza la prima stringa `s1` in token separati da caratteri contenuti nella seconda stringa `s2`. La prima chiamata contiene `s1` come primo argomento, mentre le chiamate successive per continuare a spezzare in token la stessa stringa contengono `NULL` come primo argomento. A ogni chiamata viene restituito un puntatore al token corrente. Se non vi sono più token quando la funzione è chiamata, viene restituito un puntatore `NULL`.

Paragrafo 8.9 Funzioni di gestione della memoria della libreria per il trattamento delle stringhe

- La funzione `memcpy` copia un numero specificato di caratteri dall'oggetto a cui punta il suo secondo argomento nell'oggetto a cui punta il suo primo argomento. La funzione può ricevere un puntatore a qualunque tipo di oggetto.
- La funzione `memmove` copia un numero specificato di byte dall'oggetto puntato dal suo secondo argomento nell'oggetto puntato dal suo primo argomento. L'operazione di copiatura è eseguita come se i byte fossero copiati dal secondo argomento in un array di caratteri temporaneo e quindi copiati dall'array temporaneo nel primo argomento.
- La funzione `memcmp` confronta il numero specificato di caratteri del suo primo e del suo secondo argomento.
- La funzione `memchr` cerca la prima occorrenza di un byte, rappresentato come un `unsigned char`, all'interno di un numero specificato di byte di un oggetto. Se il byte viene trovato, viene restituito un puntatore al byte, altrimenti viene restituito un puntatore `NULL`.
- La funzione `memset` copia il suo secondo argomento, trattato come un `unsigned char`, in un numero specificato di byte dell'oggetto puntato dal primo argomento.

Paragrafo 8.10 Altre funzioni della libreria per il trattamento delle stringhe

- La funzione `strerror` mappa un numero intero che indica un errore in una stringa di testo secondo una modalità dipendente dal compilatore e dalla posizione geografica. Viene restituito un puntatore alla stringa.
- La funzione `strlen` riceve una stringa come argomento e restituisce il numero di caratteri nella stringa (il carattere nullo di terminazione non è incluso nella lunghezza della stringa).

Esercizi di autovalutazione

- 8.1 Scrivete una singola istruzione per eseguire ognuna delle seguenti operazioni. Supponete che le variabili `c` (che memorizza un carattere), `x`, `y` e `z` siano di tipo `int`, che le variabili `d`, `e` e `f` siano di tipo `double`, che la variabile `ptr` sia di tipo `char *` e che gli array `s1[100]` e `s2[100]` siano di tipo `char`.
- Convertite il carattere memorizzato nella variabile `c` in una lettera maiuscola. Assegnate il risultato alla variabile `c`.
 - Determinate se il valore della variabile `c` è una cifra. Usate l'operatore condizionale come mostrato nelle Figure 8.2–8.4 per stampare " `is a " o " is not a "` quando il risultato viene stampato.
 - Determinate se il valore della variabile `c` è un carattere di controllo. Usate l'operatore condizionale per stampare " `is a " o " is not a "` quando viene stampato il risultato.
 - Leggete una riga di testo dalla tastiera e memorizzatelo nell'array `s1`. Non usate `scanf`.
 - Stampate la riga di testo memorizzata nell'array `s1`. Non usate `printf`.
 - Assegnate a `ptr` l'indirizzo dell'ultima occorrenza di `c` in `s1`.
 - Stampate il valore della variabile `c`. Non usare `printf`.
 - Determinate se il valore di `c` è una lettera. Usate l'operatore condizionale per stampare " `is a " o " is not a "` quando viene stampato il risultato.
 - Leggete un carattere dalla tastiera e memorizzatelo nella variabile `c`.
 - Assegnate a `ptr` la locazione della prima occorrenza di `s2` in `s1`.
 - Determine se il valore della variabile `c` è un carattere stampabile. Usate l'operatore condizionale per stampare " `is a " o " is not a "` quando viene stampato il risultato.
 - Leggete tre valori `double` dalla stringa "1.27 10.3 9.432" e memorizzateli nelle variabili `d`, `e` e `f`.
 - Copiate la stringa memorizzata nell'array `s2` nell'array `s1`.
 - Assegnate a `ptr` la locazione della prima occorrenza di un carattere di `s2` in `s1`.
 - Confrontate la stringa in `s1` con la stringa in `s2`. Stampate il risultato.
 - Assegnate a `ptr` la locazione della prima occorrenza di `c` in `s1`.
 - Usate `sprintf` per memorizzare la stampa dei valori delle variabili intere `x`, `y` e `z` nell'array `s1`. Ogni valore va stampato con un'ampiezza di campo uguale a 7.
 - Aggiungete 10 caratteri della stringa in `s2` in coda alla stringa in `s1`.
 - Determine la lunghezza della stringa in `s1`. Stampate il risultato.
 - Assegnate a `ptr` la locazione del primo token in `s2`. I token nella stringa `s2` sono separati da virgolette (,).
- 8.2 Mostrate due metodi differenti per inizializzare l'array di caratteri `vowel` con la stringa di vocali "AEIOU".

8.3 Che cosa, eventualmente, viene stampato quando viene eseguita ognuna delle seguenti istruzioni in C? Se l'istruzione contiene un errore, descrivetelo e indicate come correggerlo. Presupponete le seguenti definizioni di variabile.

- ```
char s1[50] = "jack", s2[50] = "jill", s3[50];
```
- a) printf("%c%s", toupper(s1[0]), &s1[1]);
  - b) printf("%s", strcpy(s3, s2));
  - c) printf("%s", strcat(strcat(strcpy(s3, s1), " and "), s2));
  - d) printf("%u", strlen(s1) + strlen(s2));
  - e) printf("%u", strlen(s3)); // usando s3 dopo l'esecuzione di (c)

8.4 Trovate l'errore in ognuno dei seguenti segmenti di programma e spiegate come correggerlo:

- a) 

```
char s[10];
strncpy(s, "hello", 5);
printf("%s\n", s);
```
- b) 

```
printf("%s", 'a');
```
- c) 

```
char s[12];
strcpy(s, "Welcome Home");
```
- d) 

```
if (strcmp(string1, string2)) {
 puts("The strings are equal");
}
```

## Risposte agli esercizi di autovalutazione

- 8.1
- a) 

```
c = toupper(c);
```
  - b) 

```
printf("%c%digit\n", c, isdigit(c) ? " is a " : " is not a ");
```
  - c) 

```
printf("%c%scontrol character\n",
 c, iscntrl(c) ? " is a " : " is not a ");
```
  - d) 

```
fgets(s1, 100, stdin);
```
  - e) 

```
puts(s1);
```
  - f) 

```
ptr = strrchr(s1, c);
```
  - g) 

```
putchar(c);
```
  - h) 

```
printf("%c%sletter\n", c, isalpha(c) ? " is a " : " is not a ");
```
  - i) 

```
c = getchar();
```
  - j) 

```
ptr = strstr(s1, s2);
```
  - k) 

```
printf("%c%sprinting character\n",
 c, isprint(c) ? " is a " : " is not a ");
```
  - l) 

```
sscanf("1.27 10.3 9.432", "%f%f%f", &d, &e, &f);
```
  - m) 

```
strcpy(s1, s2);
```
  - n) 

```
ptr = strpbrk(s1, s2);
```
  - o) 

```
printf("strcmp(s1, s2) = %d\n", strcmp(s1, s2));
```
  - p) 

```
ptr = strchr(s1, c);
```
  - q) 

```
sprintf(s1, "%7d%7d%7d", x, y, z);
```
  - r) 

```
strncat(s1, s2, 10);
```
  - s) 

```
printf("strlen(s1) = %u\n", strlen(s1));
```
  - t) 

```
ptr = strtok(s2, ",");
```
- 8.2
- ```
char vowel[] = "AEIOU";
char vowel[] = { 'A', 'E', 'I', 'O', 'U', '\0' };
```

- 8.3** a) Jack
 b) jill
 c) jack and jill
 d) 8
 e) 13
- 8.4** a) Errore: la funzione `strncpy` non scrive un carattere nullo di terminazione nell'array `s`, perché il suo terzo argomento è uguale alla lunghezza della stringa "hello".
 Correzione: fornite come terzo argomento di `strncpy` 6 o assegnate '\0' a `s[5]`.
 b) Errore: si tenta di stampare una costante carattere come stringa.
 Correzione: usate %c per inviare in uscita il carattere o sostituite 'a' con "a".
 c) Errore: l'array di caratteri `s` non è abbastanza grande da memorizzare il carattere nullo di terminazione.
 Correzione: dichiarate l'array con più elementi.
 d) Errore: la funzione `strcmp` restituisce 0 se le stringhe sono uguali; pertanto, la condizione nell'istruzione `if` risulta falsa e la `printf` non viene eseguita.
 Correzione: confrontate il risultato di `strcmp` con 0 nella condizione.

Esercizi

- 8.5** (*Test di caratteri*) Scrivete un programma che legga un carattere dalla tastiera e lo testi con ognuna delle funzioni della libreria per il trattamento dei caratteri. Il programma deve stampare il valore restituito da ogni funzione.
- 8.6** (*Stampa di stringhe con caratteri maiuscoli e minuscoli*) Scrivete un programma che legga una riga di testo e la memorizzi nell'array `char s[100]`. Fate stampare la riga sia con lettere maiuscole sia con lettere minuscole.
- 8.7** (*Conversione di stringhe in interi per effettuare calcoli*) Scrivete un programma che legga quattro stringhe che rappresentano valori interi, converta le stringhe in interi, sommi i valori e stampi il totale dei quattro valori.
- 8.8** (*Conversione di stringhe in numeri in virgola mobile per effettuare calcoli*) Scrivete un programma che legga quattro stringhe che rappresentano valori in virgola mobile, converta le stringhe in valori `double`, sommi i valori e stampi il totale dei quattro valori.
- 8.9** (*Confronto di stringhe*) Scrivete un programma che usi la funzione `strcmp` per confrontare due stringhe inserite dall'utente. Il programma deve stabilire se la prima stringa è minore, uguale o maggiore della seconda.
- 8.10** (*Confronto di porzioni di stringhe*) Scrivete un programma che usi la funzione `strncmp` per confrontare due stringhe inserite dall'utente. Il programma deve leggere il numero di caratteri da confrontare, quindi stampare se la prima stringa è minore, uguale o maggiore della seconda.
- 8.11** (*Frasi casuali*) Scrivete un programma che usi la generazione di numeri casuali per creare frasi in inglese. Il programma deve usare quattro array di puntatori a `char` chiamati `article`, `noun`, `verb` e `preposition`. Deve poi creare una frase selezionando una parola a caso da ogni array nell'ordine seguente: `article`, `noun`, `verb`, `preposition`, `article` e `noun`. Ogni parola che viene scelta deve essere concatenata con le parole precedenti in un array grande abbastanza da contenere l'intera frase. Le parole vanno separate da spazi. Quando viene inviata in uscita la frase finale, essa deve cominciare con una lettera maiuscola e finire con

un punto. Il programma deve generare 20 frasi di questo tipo. Gli array vanno riempiti come segue: l'array `article` deve contenere gli articoli "the", "a", "one", "some" e "any"; l'array `noun` deve contenere i nomi "boy", "girl", "dog" "town" e "car"; l'array `verb` deve contenere i verbi "drove", "jumped", "ran", "walked" e "skipped"; l'array `preposition` deve contenere le preposizioni "to", "from", "over", "under" e "on".

Dopo aver scritto il programma precedente e averne verificato il funzionamento, modificate-lo per produrre un breve racconto contenente diverse di queste frasi. (Che ne dite della possibilità di uno scrittore di articoli a caso?)

- 8.12 (*Limericks*) Un limerick è una poesia scherzosa in inglese di cinque versi in cui il primo e il secondo fanno rima con il quinto, mentre il terzo fa rima con il quarto. Usando tecniche simili a quelle sviluppate nell'Esercizio 8.11, scrivete un programma che produca limerick casuali (in inglese o in italiano). Affinare il programma per produrre dei buoni limerick è un problema impegnativo, ma il risultato varrà lo sforzo!
- 8.13 (*Latino maccheronico*) Scrivete un programma che trasformi frasi della lingua inglese in latino maccheronico (come percepito dalle persone di madrelingua inglese). Il latino maccheronico è una forma di linguaggio codificato usato spesso per divertimento. Esistono molte variazioni nei metodi usati per formare frasi in latino maccheronico. Per semplicità usate l'algoritmo seguente:

Per formare una frase in latino maccheronico da una frase della lingua inglese, spezzate con la funzione `strtok` la frase nelle sue parole costituenti. Per tradurre ogni parola inglese in una parola in latino maccheronico, spostate la prima lettera della parola inglese alla fine della parola e aggiungete le lettere "ay". In questo modo la parola "jump" diventa "umpjay", la parola "the" diventa "hetay" e la parola "computer" diventa "omputercay". Gli spazi tra le parole rimangono tali. Presupponete quanto segue: la frase inglese è formata da parole separate da spazi, non vi sono segni di interpunkzione e tutte le parole hanno due o più lettere. La funzione `printLatinWord` deve stampare ogni parola. [Suggerimento: ogni volta che in una chiamata a `strtok` si trova un token, passate il puntatore al token alla funzione `printLatinWord` e stampate la parola in latino maccheronico. Nota: abbiamo fornito qui regole semplificate per convertire parole in latino maccheronico. Per regole e variazioni più dettagliate, visitate il sito en.wikipedia.org/wiki/Pig_latin.]

- 8.14 (*Analisi di numeri telefonici*) Scrivete un programma che legga un numero di telefono come una stringa nella forma (555) 555-5555. Il programma deve usare la funzione `strtok` per estrarre come singoli token il prefisso, le prime tre cifre e infine le ultime quattro cifre del numero telefonico. Le sette cifre del numero telefonico vanno concatenate in una stringa. Il programma deve convertire la stringa del prefisso in un `int` e la stringa del numero telefonico in un `long`. Vanno stampati sia il prefisso che il numero di telefono.
- 8.15 (*Stampa di una frase all'inverso*) Scrivete un programma che legga una riga di testo, spezzata in token la riga con la funzione `strtok` e invii in uscita i token in ordine inverso.
- 8.16 (*Ricerca di sottostringhe*) Scrivete un programma che legga dalla tastiera una riga di testo e una stringa da ricercare. Usando la funzione `strstr`, cercate nella riga di testo la prima occorrenza della stringa da ricercare e assegnate il suo indirizzo alla variabile `searchPtr` di tipo `char *`. Se la stringa viene trovata, stampate il resto della riga di testo cominciando con tale stringa. Poi usate di nuovo `strstr` per localizzare la successiva occorrenza della stringa nella riga di testo. Se questa viene trovata, stampate il resto della riga di testo cominciando di nuovo con la stringa. [Suggerimento: la seconda chiamata a `strstr` deve contenere `searchPtr + 1` come suo primo argomento.]

- 8.17 (Conteggio delle occorrenze di una sottostringa)** Scrivete un programma basato sul programma dell'Esercizio 8.16 che legga diverse righe di testo e una stringa da ricercare e che usi la funzione `strstr` per determinare il totale delle volte in cui la stringa ricorre nelle righe di testo. Stampate il risultato.
- 8.18 (Conteggio delle occorrenze di un carattere)** Scrivete un programma che legga diverse righe di testo e un carattere da ricercare e che usi la funzione `strchr` per determinare il totale delle volte in cui il carattere compare nelle righe di testo.
- 8.19 (Conteggio delle lettere dell'alfabeto in una stringa)** Scrivete un programma basato sul programma dell'Esercizio 8.18 che legga diverse righe di testo e che usi la funzione `strchr` per determinare il totale delle volte in cui ogni lettera dell'alfabeto compare nelle righe di testo. Le lettere maiuscole e minuscole vanno contate insieme. Memorizzate i totali per ogni lettera in un array e stampate i valori in formato tabellare dopo che sono stati determinati i totali.
- 8.20 (Conteggio del numero di parole in una stringa)** Scrivete un programma che legga diverse righe di testo e che usi `strtok` per contare il numero totale di parole. Supponete che le parole siano separate o da spazi o da caratteri newline.
- 8.21 (Mettere in ordine alfabetico una lista di stringhe)** Usate le funzioni per il confronto di stringhe e le tecniche per ordinare gli array per scrivere un programma che metta in ordine alfabetico una lista di stringhe. Usate i nomi di 10 o 15 città come dati per il vostro programma.
- 8.22** La tabella nell'Appendice B mostra le rappresentazioni con codici numerici dei caratteri dell'insieme di caratteri ASCII. Studiate questa tabella e poi stabilite se ognuna delle seguenti affermazioni è *vera* o *falsa*.
- La lettera "A" viene prima della lettera "B".
 - La cifra "9" viene prima della cifra "0".
 - I simboli comunemente usati per l'addizione, la sottrazione, la moltiplicazione e la divisione vengono tutti prima di una qualunque delle cifre.
 - Le cifre vengono prima delle lettere.
 - Se un programma di ordinamento ordina le stringhe in una sequenza crescente, porrà il simbolo per una parentesi destra prima del simbolo per una parentesi sinistra.
- 8.23 (Stringhe che cominciano con "b")** Scrivete un programma che legga una serie di stringhe e stampi solo quelle che cominciano con la lettera "b".
- 8.24 (Stringhe che finiscono con "ed")** Scrivete un programma che legga una serie di stringhe e stampi solo quelle che finiscono con le lettere "ed".
- 8.25 (Stampa di lettere per vari codici ASCII)** Scrivete un programma che legga un codice ASCII e stampi il carattere corrispondente.
- 8.26 (Scrivete le vostre funzioni per il trattamento dei caratteri)** Usando come guida la tabella di caratteri ASCII nell'Appendice B, scrivete le vostre versioni delle funzioni per il trattamento dei caratteri della Figura 8.1.
- 8.27 (Scrivete le vostre funzioni di conversione di stringhe)** Scrivete le vostre versioni delle funzioni della Figura 8.5 per convertire stringhe in numeri.
- 8.28 (Scrivete le vostre funzioni per copiare e concatenare stringhe)** Scrivete due versioni di ognuna delle funzioni per copiare e concatenare stringhe della Figura 8.14. La prima versione deve usare l'indicizzazione di array e la seconda i puntatori e l'aritmetica dei puntatori.

8.29 (*Scrivete le vostre funzioni di confronto di stringhe*) Scrivete due versioni di ogni funzione di confronto di stringhe della Figura 8.17. La prima versione deve usare l’indicizzazione di array e la seconda i puntatori e l’aritmetica dei puntatori.

8.30 (*Scrivete la vostra funzione per il calcolo della lunghezza di stringhe*) Scrivete due versioni della funzione `strlen` della Figura 8.33. La prima versione deve usare l’indicizzazione di array e la seconda i puntatori e l’aritmetica dei puntatori.

Paragrafo speciale: esercizi avanzati di manipolazione di stringhe

Gli esercizi precedenti sono adeguati al testo e ideati per verificare la comprensione da parte del lettore dei concetti fondamentali della manipolazione di stringhe. Questo paragrafo contiene problemi intermedi e avanzati che troverete impegnativi ma divertenti e di diversi gradi di difficoltà. Alcuni richiedono un’ora o due di programmazione, altri sono utili per attività di laboratorio che potrebbero richiedere due o tre settimane di studio e di implementazione. Alcuni sono progetti impegnativi a lungo termine.

8.31 (*Analisi di testi*) La disponibilità di computer con funzionalità orientate alla manipolazione di stringhe ha prodotto alcuni approcci alquanto interessanti all’analisi degli scritti di grandi autori. Molta attenzione si è concentrata sul fatto se William Shakespeare sia mai vissuto. Alcuni studiosi ritengono che ci siano prove sufficienti che Christopher Marlowe abbia in realtà composto i capolavori attribuiti a Shakespeare. I ricercatori hanno usato i computer per trovare somiglianze nelle opere di questi due autori. Questo esercizio esamina tre metodi per analizzare testi con un computer.

- a) Scrivete un programma che legga diverse righe di testo e stampi una tabella che indichi il numero di volte che ogni lettera dell’alfabeto ricorre nel testo. Ad esempio, la frase

To be, or not to be: that is the question:

contiene una “a”, due “b”, nessuna “c”, e così via.

- b) Scrivete un programma che legga diverse righe di testo e stampi una tabella che indichi il numero delle parole di una lettera, delle parole di due lettere, di tre lettere, ecc., che compaiono nel testo.

Ad esempio, la frase

Whether 'tis nobler in the mind to suffer

contiene

Lunghezza delle parole	Occorrenze
1	0
2	2
3	1
4	2 (compreso 'tis)
5	0
6	2
7	1

- c) Scrivete un programma che legga diverse righe di testo e stampi una tabella che indichi il numero di volte che ogni parola diversa ricorre nel testo. Il programma deve includere le parole nella tabella nello stesso ordine in cui compaiono nel testo. Ad esempio, le righe

To be, or not to be: that is the question:
Whether 'tis nobler in the mind to suffer

contengono le parole "to" tre volte, "be" due volte, "or" una volta, e così via.

- 8.32 (*Stampa di date in vari formati*) Nelle corrispondenze d'affari le date sono comunemente stampate in diversi formati differenti. Due dei formati più comuni sono

07/21/2003 e July 21, 2003

Scrivete un programma che legga una data nel primo formato e la stampi nel secondo.

- 8.33 (*Protezione di assegni*) I computer sono usati frequentemente in sistemi per la scrittura di assegni, come in applicazioni di libri paga e di conti fornitori. Circolano molte storie sugli assegni paga settimanali stampati (per errore) con importi in eccesso di 1 milione di dollari. Vengono stampati strani importi da sistemi computerizzati per la scrittura di assegni a causa di errori umani e/o di malfunzionamenti delle macchine. I progettisti di sistemi, naturalmente, fanno ogni sforzo per inserire controlli nei loro sistemi, al fine di evitare che siano emessi assegni sbagliati.

Un altro problema serio è quello dell'alterazione intenzionale di una certa quantità di assegni da parte di qualcuno che intende incassarli in modo fraudolento. Per evitare che un importo in dollari venga alterato, la maggior parte dei sistemi computerizzati per la scrittura di assegni impiega una tecnica chiamata *protezione di assegni*.

Gli assegni destinati a essere stampati da un computer contengono un numero fisso di spazi in cui il computer può stampare un importo. Supponete che un assegno paga contenga nove spazi in cui il computer è tenuto a stampare l'importo di una paga settimanale.

Se l'importo è grande, allora tutti quei nove spazi verranno riempiti, come in questo caso:

11,230.60 (importo dell'assegno)

123456789 (numeri di posizione)

D'altra parte, se l'importo è inferiore a 1000 dollari, saranno normalmente lasciati vuoti diversi spazi; ad esempio,

99.87

123456789

contiene quattro spazi vuoti. Se un assegno viene stampato con spazi vuoti, è più facile alterarne l'importo. Per evitare tale alterazione, molti sistemi per la scrittura di assegni inseriscono degli *asterischi iniziali*, così da proteggere l'importo come segue:

****99.87

123456789

Scrivete un programma che legga un importo in dollari da stampare su un assegno e che poi stampi l'importo nel formato di assegno protetto con asterischi iniziali, se necessario. Supponete che per stampare un importo siano disponibili nove spazi.

8.34 (Scrittura dell'equivalente in lettere dell'importo di un assegno) Continuando l'analisi dell'esercizio precedente, ribadiamo l'importanza di progettare sistemi per la scrittura di assegni con l'obiettivo di evitare le alterazioni degli importi. Un comune metodo di sicurezza richiede che l'importo di un assegno venga scritto sia in numeri che in lettere. Anche se qualcuno fosse capace di alterare l'importo numerico dell'assegno, è estremamente difficile cambiare l'importo scritto in lettere. Scrivete un programma che legga l'importo numerico di un assegno e ne scriva l'equivalente in lettere. Ad esempio, l'importo 52,43 deve essere scritto come

CINQUANTA DUE e 43/100

8.35 (Progetto: un programma di conversione metrica) Scrivete un programma per assistere l'utente in operazioni di conversione metrica. Il vostro programma deve permettere all'utente di specificare i nomi delle unità come stringhe (cioè centimetri, litri, grammi, ecc. per il sistema metrico, e pollici, quarti di gallone, libbre, ecc. per il sistema inglese) e deve rispondere a semplici domande come

"Quanti pollici vi sono in 2 metri?"

"Quanti litri vi sono in 10 quarti di gallone?"

Il vostro programma deve riconoscere le conversioni non valide. Ad esempio, la domanda

"Quanti piedi vi sono in 5 chilogrammi?"

è del tutto priva di senso, perché "piedi" riguarda un'unità di lunghezza, mentre "chilogrammi" riguarda un'unità di massa.

Un progetto impegnativo di manipolazione di stringhe

8.36 (Progetto: un generatore di cruciverba) Molte persone in varie occasioni si impegnano nella risoluzione di cruciverba, ma poche hanno mai tentato di crearne uno. Creare un cruciverba è un problema difficile. Qui è proposto come un progetto di manipolazione di stringhe che richiede uno sforzo e un grado di sofisticatezza notevoli. È necessario risolvere molti problemi per far funzionare anche il più semplice programma generatore di parole crociate. Ad esempio, come si può rappresentare la griglia di un cruciverba all'interno del computer? Si devono usare serie di stringhe, o forse array bidimensionali? Occorre una fonte di parole (ossia un dizionario computerizzato) a cui il programma possa fare direttamente riferimento. In quale forma vanno memorizzate queste parole per facilitare le complesse manipolazioni richieste dal programma? Il lettore veramente ambizioso vorrà creare la porzione delle "definizioni" del cruciverba in cui sono stampati per gli appassionati del gioco i brevi suggerimenti riguardo a ogni parola "orizzontale" e "verticale". Ma già soltanto stampare una versione del cruciverba vuoto non è un problema semplice.

Prove sul campo

8.37 (Cucinare con ingredienti più sani) Negli Stati Uniti l'obesità sta aumentando a un ritmo allarmante. Controllate la pagina web di *Centers for Disease Control and Prevention* (CDC) all'indirizzo www.cdc.gov/obesity/data/index.html, che contiene dati e statistiche sull'obesità negli Stati Uniti. Aumentando l'obesità, aumentano anche i casi riguardanti problemi a essa correlati (es. malattie cardiache, pressione sanguigna alta, colesterolo alto, diabete di tipo 2). Scrivete un programma che aiuti l'utente a scegliere gli ingredienti quando cucina e che aiuti gli allergici a certi cibi (es. noci, glutine) a trovarne di alternativi. Il programma deve leggere una ricetta fornita dall'utente e consigliare ingredienti sostitutivi

più sani. Per semplicità, il vostro programma deve presupporre che la ricetta non contenga abbreviazioni per le misure quali cucchiaini da tè, tazze e cucchiai, e usi cifre numeriche per le quantità (es. 1 uovo, 2 tazze) invece che lettere (un uovo, due tazze). Alcune comuni sostituzioni con alimenti alternativi sono mostrate nella Figura 8.36. Il vostro programma deve stampare un avviso come “Consultate sempre il vostro medico prima di apportare modifiche significative alla vostra dieta”.

Ingrediente	Sostituzione
1 tazza di panna acida	1 tazza di yogurt
1 tazza di latte	1/2 tazza di latte condensato senza zucchero e 1/2 tazza di acqua
1 cucchiaino di succo di limone	1/2 cucchiaino di aceto
1 tazza di zucchero	1/2 tazza di miele, 1 tazza di melassa o 1/4 di tazza di nettare di agave
1 tazza di burro	1 tazza di margarina o di yogurt
1 tazza di farina	1 tazza di farina di segale o di farina di riso
1 tazza di maionese	1 tazza di fiocchi di latte o 1/8 di tazza di maionese e 7/8 di tazza di yogurt
1 uovo	2 cucchiaini di amido di mais, fecola di maranta o amido di patate o 2 albumi o 1/2 di una grossa banana (schiacciata)
1 tazza di latte	1 tazza di latte di soia
1/4 di tazza di olio	1/4 di tazza di salsa di mele
pane bianco	pane integrale

Figura 8.36 Comuni sostituzioni di ingredienti.

Il vostro programma deve inoltre prendere in considerazione il fatto che il rapporto delle sostituzioni non è sempre di uno a uno. Ad esempio, se la ricetta di una torta richiede tre uova, essa potrebbe invece usare ragionevolmente sei albumi. È possibile ottenere dati di conversione per le misure e i cibi sostitutivi da siti web come:

chinesefood.about.com/od/recipeconversionfaqs/f/usmetricrecipes.htm
www.pioneerthinking.com/eggsub.html
www.gourmetsleuth.com/conversions.htm

Il vostro programma deve considerare le preoccupazioni dell’utente per la sua salute, come colesterolo alto, pressione alta, aumento di peso, allergia al glutine e così via. Per il colesterolo alto il programma deve suggerire alimenti alternativi alle uova e ai latticini; se l’utente desidera perdere peso, vanno consigliati cibi poco calorici al posto di ingredienti come lo zucchero.

- 8.38 (Spam scanner)** Gli spam (o e-mail indesiderate) costano alle organizzazioni statunitensi miliardi di dollari all’anno in software per la loro prevenzione, in dispositivi, risorse di rete, larghezza di banda e produttività perduta. Cercate on-line alcuni dei più comuni messaggi indesiderati inviati per e-mail e controllate la vostra cartella di posta indesiderata. Create una lista di 30 parole e frasi trovate comunemente nei messaggi indesiderati. Scrivete un programma in cui l’utente inserisca un messaggio di posta elettronica. Il vostro programma deve leggere il messaggio e memorizzarlo in un array di caratteri di grandi dimensioni. Assicura-

tevi che il programma non tenti di inserire caratteri oltre la fine dell'array. Poi analizzate il messaggio per ognuna delle 30 parole chiave o frasi. Per ogni occorrenza di una di queste parole o frasi nel messaggio, aggiungete un punto al “punteggio di spam” del messaggio. Successivamente, valutate la probabilità che il messaggio sia indesiderato, basandovi sul numero di punti che riceve.

- 8.39 (*Linguaggio per SMS*) Lo *Short Message Service* (SMS) è un servizio di comunicazioni fra telefoni cellulari che permette di inviare messaggi di testo di 160 o meno caratteri. Con la proliferazione in tutto il mondo dell'uso dei cellulari, l'SMS è usato in molte nazioni in via di sviluppo per fini politici (es. dare voce a opinioni e all'opposizione), per riferire notizie su disastri naturali, e così via. Ad esempio, visitate il sito comunica.org/radio2.0/archives/87. Poiché la lunghezza dei messaggi via SMS è limitata, si usa spesso il linguaggio SMS: abbreviazioni di parole e frasi comuni nei messaggi di testo per cellulari, e-mail, messaggi istantanei, ecc. Ad esempio, “ti voglio bene” diventa “TVB” nel linguaggio SMS. Cercate on-line linguaggi SMS. Scrivete un programma che faccia inserire all'utente un messaggio con un linguaggio SMS e che poi lo traduca nella lingua che preferite. Fornite anche un meccanismo per tradurre un testo scritto nella vostra lingua nel linguaggio SMS. Un problema potenziale è costituito dal fatto che un'abbreviazione in SMS potrebbe espandersi in una varietà di frasi. Ad esempio, TVB (come usato in precedenza) potrebbe stare anche per “tutto va bene”, “Ti Voglio Bere” (campagna per l'uso consapevole dell'acqua), ecc.
- 8.40 (*Neutralità di genere*) Molte persone cercano di eliminare il sessismo in tutte le forme di comunicazione. Descrivete un algoritmo che usereste per leggere da cima a fondo un paragrafo di testo e sostituire i termini specifici di genere con equivalenti neutrali. Create un programma che legga un paragrafo di testo, quindi sostituisca i termini specifici di genere con quelli neutrali. Stampate il testo neutrale che ne risulta.



OBIETTIVI

- Usare stream di input e output.
- Usare le funzionalità per la formattazione nelle operazioni di stampa.
- Usare le funzionalità per la formattazione nelle operazioni di input.
- Stampare interi, numeri in virgola mobile, stringhe e caratteri.
- Stampare specificando la larghezza di campo e la precisione.
- Usare dei flag nella stringa di controllo del formato con `printf`.
- Inviare in uscita letterali e sequenze di escape.
- Effettuare la formattazione dell'input usando `scanf`.

9.1 Introduzione

Una parte importante della soluzione di un problema è la *presentazione* dei risultati. In questo capitolo approfondiremo le caratteristiche di formattazione di `printf` e `scanf`, che rispettivamente leggono dati dallo stream (letteralmente “flusso”) standard input e inviano in uscita dati allo stream standard output. Includete l’intestazione `<stdio.h>` nei programmi che chiamano queste funzioni. Il Capitolo 11 esaminerà diverse ulteriori funzioni incluse nella libreria standard di input/output (`<stdio.h>`).

9.2 Stream

Tutte le operazioni di input e output vengono eseguite con gli **stream**, che sono sequenze di byte. Nelle operazioni di *input* i byte fluiscono *da un dispositivo* (es. una tastiera, un disco fisso, una connessione di rete) *alla memoria principale*. Nelle operazioni di *output* i byte fluiscono *dalla memoria principale a un dispositivo* (es. uno schermo, una stampante, un disco fisso, una connessione di rete, ecc.).

Quando inizia l’esecuzione di un programma, tre stream sono connessi automaticamente al programma. Normalmente, lo *stream standard input* è connesso alla *tastiera* e lo *stream standard output* è connesso allo *schermo*. Anche un terzo stream, lo *stream standard error*, è connesso allo *schermo*. I sistemi operativi permettono spesso a questi stream di essere *ridiretti* ad altri dispositivi. Mostriremo come inviare in uscita messaggi di errore allo *stream standard error* nel Capitolo 11, dove gli stream saranno esaminati in dettaglio.

9.3 Formattazione dell'output con printf

Una formattazione dettagliata dell'output si realizza con `printf`. Ogni chiamata di `printf` contiene una stringa di controllo del formato che descrive il formato dell'output. La stringa di controllo del formato è costituita da specificatori di conversione, flag (indicatori), larghezze di campo, precisioni e caratteri letterali. Insieme al segno di percentuale (%), questi formano le specificazioni di conversione. La funzione `printf` può realizzare le seguenti funzionalità di formattazione, ognuna delle quali verrà esaminata in questo capitolo:

1. Arrotondare i valori in virgola mobile a un numero indicato di cifre decimali.
2. Allineare una colonna di numeri con punto decimale.
3. Allineare a destra e allineare a sinistra gli output.
4. Inserire caratteri letterali in posizioni precise in una riga di output.
5. Rappresentare numeri in virgola mobile in formato esponenziale.
6. Rappresentare interi senza segno in formato ottale ed esadecimale. Consultate l'Appendice C per maggiori informazioni sui valori ottali ed esadecimali.
7. Stampare tutti i tipi di dati con precisione e larghezza di campo fissata.

La funzione `printf` ha la forma

```
printf(stringa di controllo del formato, altri argomenti);
```

La *stringa di controllo del formato* descrive il formato dell'output e gli *altri argomenti* (che sono facoltativi) corrispondono a ogni specificazione di conversione nella *stringa di controllo del formato*. Ogni specificazione di conversione inizia con un segno di percentuale e termina con uno specificatore di conversione. Vi possono essere molte specificazioni di conversione in una stringa di controllo del formato.



Errore comune di programmazione 9.1

Dimenticare di racchiudere fra virgolette una stringa di controllo del formato è un errore di sintassi.

9.4 Stampa di interi

Un intero è un numero senza punto decimale, come 776, 0 o -52. I valori interi possono essere stampati in diversi formati. La Figura 9.1 descrive gli specificatori di conversione di interi.

La Figura 9.2 stampa un intero usando ognuno degli specificatori di conversione di interi. Viene stampato soltanto il segno *meno*; i segni *più* sono normalmente soppressi – vedremo come fare in modo che i segni *più* vengano stampati. Inoltre, il valore -455, quando è letto con `%u` (riga 15), è interpretato come valore senza segno 4294966841.



Errore comune di programmazione 9.2

Stampare un valore negativo con uno specificatore di conversione che si aspetta un valore senza segno.

Specificatore di conversione	Descrizione
d	Stampa come un intero decimale con segno.
i	Stampa come un intero decimale con segno. [Nota: gli specificatori i e d sono diversi quando sono usati con scanf.]
o	Stampa come un intero ottale senza segno.
u	Stampa come un intero decimale senza segno.
x o X	Stampa come un intero esadecimale senza segno. X fa sì che siano stampate le cifre 0-9 e le lettere maiuscole A-F, e x fa sì che siano stampate le cifre 0-9 e le lettere minuscole a-f.
h, l o ll (lettera "elle")	Vanno posti prima di uno specificatore di conversione di interi per indicare che viene stampato, rispettivamente, un intero short, un intero long o un intero long long. Questi sono chiamati modificatori di lunghezza.

Figura 9.1 Specificatori di conversione di interi.

```

1 // Fig. 9.2: fig09_02.c
2 // Uso degli specificatori di conversione di interi
3 #include <stdio.h>
4
5 int main(void)
6 {
7     printf("%d\n", 455);
8     printf("%i\n", 455); // i come d in printf
9     printf("%d\n", +455); // non viene stampato il segno piu'
10    printf("%d\n", -455); // viene stampato il segno meno
11    printf("%hd\n", 32000);
12    printf("%ld\n", 2000000000L); // suffisso L per letterale long int
13    printf("%o\n", 455); // ottale
14    printf("%u\n", 455);
15    printf("%u\n", -455);
16    printf("%x\n", 455); // esadecimale con lettere minuscole
17    printf("%X\n", 455); // esadecimale con lettere maiuscole
18 }
```

```

455
455
455
-455
32000
2000000000
707
455
4294966841
1c7
1C7

```

Figura 9.2 Uso degli specificatori di conversione di interi.

9.5 Stampa di numeri in virgola mobile

Un valore in virgola mobile contiene un punto decimale come in `33.5,0.0` o in `-657.983`. I valori in virgola mobile possono essere stampati in diversi formati. La Figura 9.3 descrive gli specificatori di conversione di numeri in virgola mobile. Gli **specificatori di conversione e ed E** stampano valori in virgola mobile in **notazione esponenziale**, l’equivalente informatica della **notazione scientifica** utilizzata in matematica. Ad esempio, il valore `150,4852` è rappresentato in notazione scientifica come

```
1,504582 × 102
```

e dal computer in notazione esponenziale come

```
1.504582E+02
```

Questa notazione indica che `1.504582` è moltiplicato per `10` elevato alla seconda (`E+02`). La `E` sta per “esponente”.

Specificatore di conversione	Descrizione
<code>e</code> o <code>E</code>	Stampa un valore in virgola mobile in <i>notazione esponenziale</i> .
<code>f</code> o <code>F</code>	Stampa i valori in virgola mobile nella <i>notazione in virgola fissa</i> (lo specificatore <code>F</code> è supportato nel compilatore Visual C++ di Microsoft in Visual Studio 2015 e versioni successive).
<code>g</code> o <code>G</code>	Stampa un valore in virgola mobile o nel formato <code>f</code> oppure nel formato esponenziale <code>e</code> (o <code>E</code>), in base alla grandezza del valore.
<code>L</code>	Va posto prima dello specificatore di conversione di numeri in virgola mobile per indicare che viene stampato un valore in virgola mobile <code>long double</code> .

Figura 9.3 Specificatori di conversione di numeri in virgola mobile.

9.5.1 Specificatori di conversione e, E e f

I valori stampati con gli specificatori di conversione `e`, `E` e `f`, per impostazione predefinita, presentano *sei cifre di precisione* alla destra del punto decimale (es. `1.045927`); altre precisioni si possono specificare esplicitamente. Lo **specificatore di conversione f** stampa sempre almeno una cifra alla *sinistra* del punto decimale. Gli specificatori di conversione `e` ed `E` stampano, rispettivamente, la `e minuscola` e la `E maiuscola` prima dell’esponente e stampano *esattamente una sola* cifra alla sinistra del punto decimale.

9.5.2 Specificatori di conversione g e G

Lo specificatore di conversione `g` (o `G`) stampa sia nel formato `e` (o `E`) che nel formato `f` *senza zeri finali* (`1.234000` è stampato come `1.234`). I valori sono stampati con `e` (o `E`) se, dopo la conversione nella notazione esponenziale, l’esponente del valore è minore di `-4` o maggiore o uguale alla precisione specificata (*sei cifre significative* preimpostate per `g` e `G`). Altrimenti, per stampare il valore viene usato lo specificatore di conversione `f`. È richiesta almeno una cifra decimale perché sia stampato il punto decimale. Ad esempio, i valori `0.0000875`, `8750000.0`, `8.75` e `87.50` sono stampati, con lo specificatore di conversione `g`, come `8.75e-05`, `8.75e+06`, `8.75` e `87.5`. Per il valore `0.0000875` si usa la notazione `e` perché, quando è convertito nella notazione esponenziale, il suo esponente (`-5`) è minore di `-4`. Per il valore `8750000.0` si usa la notazione `e` perché il suo esponente (`6`) è uguale alla

precisione preimpostata. La precisione per gli specificatori di conversione g e G indica il numero massimo di cifre significative stampate, compresa la cifra alla sinistra del punto decimale. Il valore 1234567.0 è stampato come 1.234567e+06, usando lo specificatore di conversione %g (ricordate che tutti gli specificatori di conversione di numeri in virgola mobile hanno una *precisione preimposta di 6*). Vi sono sei cifre significative nel risultato. La differenza tra g e G è identica alla differenza tra e ed E quando il valore viene stampato con la notazione esponenziale: la g minuscola fa sì che sia stampata una e minuscola, e una G maiuscola fa sì che sia stampata una E maiuscola).



Prevenzione di errori 9.1

Quando inviate dati in uscita, assicuratevi che l'utente sia informato delle situazioni in cui i dati possono essere imprecisi a causa della formattazione (es. errori di arrotondamento dovuti alla precisione specificata).

9.5.3 Dimostrare gli specificatori di conversione in virgola mobile

La Figura 9.4 illustra l'uso di ognuno degli specificatori di conversione di numeri in virgola mobile. Gli specificatori di conversione %E, %e e %g fanno sì che il valore sia *arrotondato* nell'output, mentre lo specificatore di conversione %f non lo fa.



Portabilità 9.2

Con alcuni compilatori l'esponente negli output sarà mostrato con due cifre alla destra del segno +.

```

1 // Fig. 9.4: fig09_04.c
2 // Uso degli specificatori di conversione di numeri in virgola mobile
3 #include <stdio.h>
4
5 int main(void)
6 {
7     printf("%e\n", 1234567.89);
8     printf("%e\n", +1234567.89); // non viene stampato il segno piu'
9     printf("%e\n", -1234567.89); // viene stampato il meno
10    printf("%E\n", 1234567.89);
11    printf("%f\n", 1234567.89); // sei cifre a destra del punto decimale
12    printf("%g\n", 1234567.89); // stampa con la lettera minuscola e
13    printf("%G\n", 1234567.89); // stampa con la lettera maiuscola E
14 }
```

```

1.234568e+006
1.234568e+006
-1.234568e+006
1.234568E+006
1234567.890000
1.23457e+006
1.23457E+006

```

Figura 9.4 Uso degli specificatori di conversione di numeri in virgola mobile.

9.6 Stampa di stringhe e caratteri

Gli specificatori di conversione `c` ed `s` sono usati per stampare, rispettivamente, singoli caratteri e stringhe. Lo **specificatore di conversione `c`** richiede un argomento `char`. Lo **specificatore di conversione `s`** fa sì che i caratteri siano stampati finché non si incontra un carattere nullo di terminazione ('`\0`'). Se per qualche motivo la stringa da stampare non ha un terminatore nullo, la funzione `printf` continuerà a stampare finché infine non incontrerà un byte zero. Il programma mostrato nella Figura 9.5 stampa caratteri e stringhe con gli specificatori di conversione `c` e `s`.

```

1 // Fig. 9.5: fig09_05c
2 // Uso degli specificatori di conversione di caratteri e stringhe
3 #include <stdio.h>
4
5 int main(void)
6 {
7     char character = 'A'; // inizializza un char
8     printf("%c\n", character);
9
10    printf("%s\n", "This is a string");
11
12    char string[] = "This is a string"; // inizializza un array di char
13    printf("%s\n", string);
14
15    const char *stringPtr = "This is also a string"; // puntatore a char
16    printf("%s\n", stringPtr);
17 }
```

```

A
This is a string
This is a string
This is also a string
```

Figura 9.5 Uso degli specificatori di conversione di caratteri e stringhe.

La maggior parte dei compilatori non cattura errori nella stringa di controllo della formattazione, quindi solitamente non ci si accorge di tali errori finché un programma non produce risultati scorretti al momento dell'esecuzione.



Errore comune di programmazione 9.3

Usare `%c` per stampare una stringa è un errore. Lo specificatore di conversione `%c` si aspetta un argomento `char`. Una stringa è un puntatore a `char` (cioè un `char *`).



Errore comune di programmazione 9.4

Usare `%s` per stampare un argomento `char` causa spesso un errore irreversibile in fase d'esecuzione, chiamato violazione di accesso. Lo specificatore di conversione `%s` si aspetta un argomento di tipo puntatore a `char`.



Errore comune di programmazione 9.5

Usare virgolette singole attorno alle stringhe di caratteri è un errore di sintassi. Le stringhe di caratteri devono essere racchiuse tra virgolette doppie.



Errore comune di programmazione 9.6

L'uso delle doppie virgolette attorno a una costante carattere crea un puntatore a una stringa formata da due caratteri, il secondo dei quali è quello nullo di terminazione.

9.7 Altri specificatori di conversione

La Figura 9.6 mostra gli specificatori di conversione p e %. Il %p usato nel programma della Figura 9.7 stampa il valore di ptr e l'indirizzo di x; questi valori sono identici perché a ptr è assegnato l'indirizzo di x. L'ultima istruzione printf usa %% per stampare il carattere % in una stringa di caratteri.



Portabilità 9.2

Lo specificatore di conversione p stampa un indirizzo in un formato definito dall'implementazione (su molti sistemi viene usata la notazione esadecimale invece di quella decimale).



Errore comune di programmazione 9.7

Cercare di stampare un carattere letterale di percentuale usando % invece di %% nella stringa di controllo del formato. Quando in una stringa di controllo del formato compare %, questo deve essere seguito da uno specificatore di conversione.

Specificatore di conversione	Descrizione
p	Stampa il valore di un puntatore in un formato definito dall'implementazione.
%	Stampa il carattere di percentuale.

Figura 9.6 Altri specificatori di conversione.

```

1 // Fig. 9.7: fig09_07.c
2 // Uso degli specificatori di conversione p e %
3 #include <stdio.h>
4
5 int main(void)
6 {
7     int x = 12345; // inizializza int x
8     int *ptr = &x; // assegna l'indirizzo di x a ptr
9
10    printf("The value of ptr is %p\n", ptr);
11    printf("The address of x is %p\n\n", &x);
12
13    puts("Printing a %% in a format control string\n");
14 }
```

```
The value of ptr is 002EF778
The address of x is 002EF778
```

```
Printing a % in a format control string
```

Figura 9.7 Uso degli specificatori di conversione p e %.

9.8 Stampare con larghezza di campo e precisione

La dimensione esatta di un campo in cui sono stampati i dati è specificata da una **larghezza di campo**. Se la larghezza di campo è maggiore rispetto ai dati che vengono stampati, questi vengono normalmente *allineati a destra* all'interno del campo. Un intero che rappresenta la larghezza di campo è inserito tra il segno di percentuale (%) e lo specificatore di conversione (es. %4d).

9.8.1 Specificare larghezze di campo per la stampa di interi

La Figura 9.8 stampa due gruppi di cinque numeri ciascuno, *allineando a destra* i numeri contenenti meno cifre della larghezza di campo. La larghezza di campo viene aumentata per stampare valori più lunghi del campo. Notate che il segno *meno* di un valore negativo usa una posizione di un carattere nella larghezza di campo. Le larghezze di campo possono essere usate con tutti gli specificatori di conversione.



Errore comune di programmazione 9.8

Non fornire una larghezza di campo sufficientemente grande per rappresentare un valore da stampare può provocare lo spostamento di altri dati stampati e produrre output che generano confusione. Siate consapevoli dei vostri dati!

```

1 // Fig. 9.8: fig09_08.c
2 // Allineamento a destra di interi in un campo
3 #include <stdio.h>
4
5 int main(void)
6 {
7     printf("%4d\n", 1);
8     printf("%4d\n", 12);
9     printf("%4d\n", 123);
10    printf("%4d\n", 1234);
11    printf("%4d\n\n", 12345);
12
13    printf("%4d\n", -1);
14    printf("%4d\n", -12);
15    printf("%4d\n", -123);
16    printf("%4d\n", -1234);
17    printf("%4d\n", -12345);
18 }
```

```
1  
12  
123  
1234  
12345  
  
-1  
-12  
-123  
-1234  
-12345
```

Figura 9.8 Allineamento a destra di interi in un campo.

9.8.2 Specificare la precisione per interi, numeri in virgola mobile e stringhe

La funzione `printf` permette inoltre di specificare la precisione con cui i dati sono stampati. La precisione ha significati differenti per i diversi tipi di dati. Quando si usa con specificatori di conversione di interi, la precisione indica *il numero minimo di cifre da stampare*. Se il valore stampato contiene meno cifre della precisione specificata e il valore di precisione ha uno zero iniziale o un punto decimale, vengono inseriti degli zeri come prefissi per il valore stampato fino a raggiungere il numero totale di cifre richiesto dalla precisione. Se nel valore di precisione non è presente né uno zero né un punto decimale, sono invece inseriti degli spazi. La precisione preimpostata per gli interi è 1. Quando viene usata con gli specificatori di conversione di numeri in virgola mobile e, E ed f, la precisione è *il numero di cifre che compaiono dopo il punto decimale*. Quando viene usata con gli specificatori di conversione g e G, la precisione è *il numero massimo di cifre significative da stampare*. Quando è usata con lo specificatore di conversione s, la precisione è *il numero massimo di caratteri appartenenti alla stringa da scrivere*.

Per specificare la precisione, mettete un punto decimale (.) seguito da un intero che rappresenta la precisione tra il segno di percentuale e lo specificatore di conversione. La Figura 9.9 illustra l'uso della precisione nelle stringhe di controllo del formato. Quando il valore in virgola mobile è stampato con una precisione più piccola del numero originario di cifre decimali nel valore, questo è *arrotondato*.

```
1 // Fig. 9.9: fig09_09.c  
2 // Stampa di interi, numeri in virgola mobile e stringhe  
3 #include <stdio.h>  
4  
5 int main(void)  
6 {  
7     puts("Using precision for integers");  
8     int i = 873; // inizializza int i  
9     printf("\t%.4d\n\t%.9d\n\n", i, i);  
10  
11    puts("Using precision for floating-point numbers");  
12    double f = 123.94536; // inizializza double f  
13    printf("\t%.3f\n\t%.3e\n\t%.3g\n\n", f, f, f);  
14  
15    puts("Using precision for strings");
```

```

16     char s[] = "Happy Birthday"; // inizializza l'array di char s
17     printf("\t%.11s\n", s);
18 }
```

Using precision for integers

```

0873
000000873
```

Using precision for floating-point numbers

```

123.945
1.239e+002
124
```

Using precision for strings

```

Happy Birth
```

Figura 9.9 Stampa di interi, numeri in virgola mobile e stringhe con specifica della precisione.

9.8.3 Combinare larghezze di campo e precisioni

La larghezza di campo e la precisione possono essere combinate inserendo la larghezza di campo, seguita da un punto decimale, seguito a sua volta da un valore di precisione tra il segno di percentuale e lo specificatore di conversione, come nell’istruzione

```
printf("%9.3f", 123.456789);
```

che stampa 123.457 con tre cifre alla destra del punto decimale, allineato a destra in un campo di nove cifre.

È possibile specificare la larghezza di campo e la precisione usando espressioni intere nella lista degli argomenti che segue dopo la stringa di controllo del formato. Per usare questa modalità, inserite un asterisco (*) al posto della larghezza di campo o della precisione (o di entrambe). Il corrispondente argomento int nella lista degli argomenti viene valutato e usato al posto dell’asterisco. Un valore di larghezza di campo può essere positivo o negativo (il che fa sì che l’output sia allineato a sinistra nel campo, come descritto nel prossimo paragrafo). L’istruzione

```
printf("%*.*f", 7, 2, 98.736);
```

usa 7 per la larghezza di campo, 2 per la precisione e invia in uscita il valore 98.74 allineato a destra.

9.9 Uso di flag nella stringa di controllo del formato per printf

La funzione `printf` permette di inserire anche dei *flag* per integrare le sue funzionalità di formattazione dell’output. Sono disponibili cinque flag da usare nelle stringhe di controllo del formato (Figura 9.10). Per utilizzare un flag in una stringa di controllo del formato, inseritelo immediatamente alla destra del segno di percentuale. È possibile combinare assieme diversi flag in un solo specificatore di conversione.

Flag	Descrizione
- (segno meno)	Allinea a sinistra l'output dentro il campo specificato.
+(segno più)	Stampa come prefisso il segno più per i valori positivi e il segno meno per i valori negativi.
spazio	Stampa uno spazio prima di un valore positivo non stampato con il flag +.
#	Premetti 0 al valore in output quando è usato con lo specificatore di conversione ottale o.
	Premetti 0x o 0X al valore in output quando è usato con lo specificatore di conversione esadecimale x o X.
	Forza la scrittura di un punto decimale per un numero in virgola mobile stampato con e, E, f, g o G che non contiene una parte frazionale.
	(Normalmente il punto decimale è stampato solo se lo segue una cifra.)
0 (zero)	Con gli specificatori g e G gli zeri finali non vengono eliminati.
	Riempì un campo con zeri iniziali.

Figura 9.10 Flag della stringa di controllo del formato.

9.9.1 Allineamento a destra e a sinistra

La Figura 9.11 illustra l'allineamento a destra e l'allineamento a sinistra di una stringa, di un intero, di un carattere e di un numero in virgola mobile. La riga 7 invia in uscita una riga di numeri che rappresentano le posizioni delle colonne, dandovi la possibilità di confermare che l'allineamento a destra e a sinistra abbia funzionato correttamente.

```

1 // Fig. 9.11: fig09_11.c
2 // Allineamento a destra e a sinistra di valori
3 #include <stdio.h>
4
5 int main(void)
6 {
7     puts("1234567890123456789012345678901234567890\n");
8     printf("%10s%10d%10c%10f\n\n", "hello", 7, 'a', 1.23);
9     printf("%-10s%-10d%-10c%-10f\n", "hello", 7, 'a', 1.23);
10 }
```

```

1234567890123456789012345678901234567890
    hello      7      a   1.230000

    hello      7      a   1.230000

```

Figura 9.11 Allineamento a destra e a sinistra di valori.

9.9.2 Stampare numeri positivi e negativi con e senza il flag +

La Figura 9.12 stampa un numero positivo e un numero negativo, ognuno con e senza il flag +. Il segno meno è stampato in entrambi i casi, ma il segno più è stampato solo quando è usato il flag +.

```

1 // Fig. 9.12: fig09_12.c
2 // Stampa di numeri positivi e negativi con e senza il flag +
3 #include <stdio.h>
```

```

4
5 int main(void)
6 {
7
8     printf("%d\n%d\n", 786, -786);
9     printf("%+d\n%+d\n", 786, -786);
10 }

```

```

786
-786
+786
-786

```

Figura 9.12 Stampa di numeri positivi e negativi con e senza il flag +.

9.9.3 Usare il flag spazio

Il programma della Figura 9.13 premette uno spazio a un numero positivo con il **flag spazio**. Questo è utile per allineare i numeri positivi e negativi con lo stesso numero di cifre. Il valore –547 non è preceduto da uno spazio nell'output a causa del suo segno meno.

```

1 // Fig. 9.13: fig09_13.c
2 // Uso del flag spazio
3 // non preceduto da + o da -
4 #include <stdio.h>
5
6 int main(void)
7 {
8     printf(" % d\n% d\n", 547, -547);
9 }

```

```

547
-547

```

Figura 9.13 Uso del flag spazio.

9.9.4 Usare il flag

La Figura 9.14 usa il **flag #** per premettere 0 a un valore ottale e 0x e 0X a valori esadecimali, e inoltre per forzare la stampa del punto decimale in un valore stampato con g.

```

1 // Fig. 9.14: fig09_14.c
2 // Uso del flag # con gli specificatori di conversione
3 // o, x, X e qualsiasi specificatore di valori in virgola mobile
4 #include <stdio.h>
5
6 int main(void)
7 {
8     int c = 1427; // inizializza c
9     printf("%#o\n", c);
10    printf("%#x\n", c);
11    printf("%#X\n", c);
12

```

```
13     double p = 1427.0; // inizializza p
14     printf("\n%g\n", p);
15     printf("%#g\n", p);
16 }
```

```
02623
0x593
0X593

1427
1427.00
```

Figura 9.14 Uso del flag # con specificatori di conversione.

9.9.5 Usare il flag 0

Il programma della Figura 9.15 combina il flag + e il **flag 0 (zero)** per stampare 452 in un campo di nove spazi con un segno + e zeri iniziali, poi stampa di nuovo 452 usando soltanto il flag 0 e un campo di nove spazi.

```
1 // Fig. 9.15: fig09_15.c
2 // Uso del flag 0 (zero)
3 #include <stdio.h>
4
5 int main(void)
6 {
7     printf("%+09d\n", 452);
8     printf("%09d\n", 452);
9 }
```

```
+000000452
000000452
```

Figura 9.15 Uso del flag 0 (zero).

9.10 Stampare letterali e sequenze di escape

Come avete visto nel corso del libro, i caratteri letterali inclusi nelle stringhe di controllo del formato sono semplicemente inviati in uscita da `printf`. Tuttavia, vi sono diversi caratteri che sono un “problema”, come le *virgolette* (") che delimitano la stessa stringa di controllo del formato. Vari caratteri di controllo, come *newline* e *tab*, devono essere rappresentati con sequenze di escape. Una sequenza di escape è rappresentata da un backslash (\) seguito da un particolare carattere di escape. La Figura 9.16 elenca le sequenze di escape e le azioni che queste causano.

9.11 Leggere input formattati con scanf

Una precisa *formattazione dell'input* può essere realizzata con `scanf`. Ogni istruzione `scanf` contiene una stringa di controllo del formato che descrive il formato dei dati da inserire. La stringa di controllo del formato consiste di specificatori di conversione e caratteri letterali. La funzione `scanf` presenta le seguenti funzionalità di formattazione dell'input:

1. Leggere tutti i tipi di dati.
2. Leggere caratteri specifici da uno stream di input.
3. Saltare caratteri specifici nello stream di input.

Sequenza di escape	Descrizione
\' (virgoletta singola)	Invia in uscita il carattere di virgoletta singola (').
\\" (virgolette doppie)	Invia in uscita il carattere di virgolette doppie (").
\? (punto interrogativo)	Invia in uscita il carattere di punto interrogativo (?).
\\" (backslash)	Invia in uscita il carattere di backslash (\).
\a (messaggio di avviso o squillo)	Emetti un segnale acustico o visivo (di solito con un segnale luminoso nella finestra di esecuzione del programma).
\b (backspace)	Sposta il cursore indietro di una posizione sulla riga corrente.
\f (pagina nuova o avanzamento pagina)	Sposta il cursore all'inizio della successiva pagina logica.
\n (newline)	Sposta il cursore all'inizio della riga <i>successiva</i> .
\r (ritorno a capo)	Sposta il cursore all'inizio della riga <i>corrente</i> .
\t (tab orizzontale)	Sposta il cursore alla posizione del tab orizzontale successivo.
\v (tab verticale)	Sposta il cursore alla posizione del tab verticale successivo.

Figura 9.16 Sequenze di escape.

9.11.1 Sintassi di scanf

La funzione `scanf` viene scritta nella forma seguente:

```
scanf(stringa di controllo del formato, altri argomenti);
```

La *stringa di controllo del formato* descrive i formati dell'input, e *altri argomenti* è una serie di puntatori alle variabili nelle quali sarà memorizzato l'input.



Buona pratica di programmazione 9.1

Quando leggete dei dati, stampate un prompt di richiesta all'utente di un dato o di una porzione di dati alla volta. Evitate di chiedere all'utente di inserire molti dati in risposta a una singola richiesta.



Buona pratica di programmazione 9.2

Considerate sempre cosa faranno l'utente e il vostro programma quando (non se) saranno inseriti dati scorretti, ad esempio un valore per un intero che non ha senso nel contesto di un programma o una stringa senza punteggiatura o spazi.

9.11.2 Specificatori di conversione di scanf

La Figura 9.17 riepiloga gli specificatori di conversione usati per leggere tutti i tipi di dati. Il resto di questo paragrafo presenta programmi che illustrano la lettura di dati con i vari specificatori di conversione di `scanf`. Osservate che gli specificatori di conversione `d` e `i` hanno significati differenti per l'input con `scanf`, mentre sono intercambiabili per l'output con `printf`.

Specificatore di conversione	Descrizione
<i>Interi</i>	
d	Leggi un <i>intero decimale con o senza segno</i> . L'argomento corrispondente è un puntatore a un <code>int</code> .
i	Leggi un <i>intero decimale, ottale o esadecimale con o senza segno</i> . L'argomento corrispondente è un puntatore a un <code>int</code> .
o	Leggi un <i>intero ottale</i> . L'argomento corrispondente è un puntatore a un <code>int</code> senza segno.
u	Leggi un <i>intero decimale senza segno</i> . L'argomento corrispondente è un puntatore a un <code>int</code> senza segno.
x o X	Leggi un <i>intero esadecimale</i> . L'argomento corrispondente è un puntatore a un <code>int</code> senza segno.
h, l e ll	Vanno posti prima di uno qualsiasi degli specificatori di conversione di interi per indicare che si deve leggere, rispettivamente, un intero <code>short</code> , <code>long</code> o <code>long long</code> .
<i>Numeri in virgola mobile</i>	
e, E, f, g o G	Leggi un <i>valore in virgola mobile</i> . L'argomento corrispondente è un puntatore a una variabile in virgola mobile.
l o L	Vanno posti prima di uno qualunque degli specificatori di conversione di numeri in virgola mobile per indicare che si deve leggere un valore <code>double</code> o <code>long double</code> . L'argomento corrispondente è un puntatore a una variabile <code>double</code> o <code>long double</code> .
<i>Caratteri e stringhe</i>	
c	Leggi un <i>carattere</i> . L'argomento corrispondente è un puntatore a <code>char</code> ; non viene aggiunto alcun carattere nullo ('\0').
s	Leggi una <i>stringa</i> . L'argomento corrispondente è un puntatore a un array di tipo <code>char</code> , grande abbastanza da contenere la stringa e un carattere nullo di terminazione ('\0') che viene aggiunto automaticamente.
<i>Insieme di scansione</i>	
[caratteri per la scansione]	Esegui la scansione di una stringa per un insieme di caratteri memorizzati in un array.
<i>Altri</i>	
p	Leggi un <i>indirizzo</i> nello stesso formato prodotto da un'istruzione <code>printf</code> con lo specificatore di formato %p.
n	Memorizza il numero di caratteri letti fino a quel punto nella chiamata corrente a <code>scanf</code> . L'argomento corrispondente è un puntatore a un <code>int</code> .
%	Ignora un segno di percentuale (%) nell'input.

Figura 9.17 Specificatori di conversione per `scanf`.

9.11.3 Leggere interi con scanf

Il programma della Figura 9.18 legge valori interi con vari specificatori di conversione di interi e stampa gli interi come interi decimali. Lo specificatore di conversione **%i** legge interi decimali, ottali ed esadecimali.

```

1 // Fig. 9.18: fig09_18.c
2 // Lettura di input con specificatori di conversione di interi
3 #include <stdio.h>
4
5 int main(void)
6 {
7     int a;
8     int b;
9     int c;
10    int d;
11    int e;
12    int f;
13    int g;
14
15    puts("Enter seven integers: ");
16    scanf("%d%i%o%u%x", &a, &b, &c, &d, &e, &f, &g);
17
18    puts("\nThe input displayed as decimal integers is:");
19    printf("%d %d %d %d %d %d %d\n", a, b, c, d, e, f, g);
20 }
```

```
Enter seven integers:
-70 -70 070 0x70 70 70 70
```

```
The input displayed as decimal integers is:
-70 -70 56 112 56 70 112
```

Figura 9.18 Lettura di dati in ingresso con specificatori di conversione di interi.

9.11.4 Leggere numeri in virgola mobile con scanf

Quando si leggono numeri in virgola mobile, si può usare uno qualunque degli specificatori di conversione di numeri in virgola mobile **e**, **E**, **f**, **g** o **G**. La Figura 9.19 legge tre numeri in virgola mobile, uno per ciascuno dei tre tipi di specificatori di conversione, e stampa tutti e tre i numeri con lo specificatore di conversione **f**.

```

1 // Fig. 9.19: fig09_19.c
2 // Lettura di numeri in virgola mobile
3 #include <stdio.h>
4
5 // la funzione main inizia l'esecuzione del programma
6 int main(void)
7 {
8     double a;
```

```

9     double b;
10    double c;
11
12    puts("Enter three floating-point numbers:");
13    scanf("%le%lf%lg", &a, &b, &c);
14
15    printf("\nHere are the numbers entered in plain:");
16    puts("floating-point notation:\n");
17    printf("%f\n%f\n%f\n", a, b, c);
18 }

```

```

Enter three floating-point numbers:
1.27987 1.27987e+03 3.38476e-06

```

```

Here are the numbers entered in plain floating-point notation:
1.279870
1279.870000
0.000003

```

Figura 9.19 Lettura di dati in ingresso con specificatori di conversione di numeri in virgola mobile.

9.11.5 Leggere caratteri e stringhe con scanf

Caratteri e stringhe vengono letti usando, rispettivamente, gli specificatori di conversione **c** e **s**. La Figura 9.20 richiede all’utente l’inserimento di una stringa. Il programma riceve in ingresso il primo carattere della stringa con **%c** e lo memorizza nella variabile di tipo carattere **x**, poi legge il resto della stringa con **%s** e lo immagazzina nell’array di caratteri **y**.

```

1 // Fig. 9.20: fig09_20.c
2 // Lettura di caratteri e stringhe
3 #include <stdio.h>
4
5 int main(void)
6 {
7     char x;
8     char y[9];
9
10    printf("%s", "Enter a string: ");
11    scanf("%c%s", &x, y);
12
13    puts("The input was:\n");
14    printf("the character \"%c\" and the string \"%s\"\n", x, y);
15 }

```

```

Enter a string: Sunday
The input was:
the character "S" and the string "unday"

```

Figura 9.20 Lettura di caratteri e stringhe.

9.11.6 Usare insiemi di scansione con scanf

Una sequenza di caratteri può essere letta usando un **insieme di scansione**. Un insieme di scansione è un insieme di caratteri racchiusi fra parentesi quadre, [], e preceduti da un segno di per centuale nella stringa di controllo del formato. Un insieme di scansione esamina i caratteri nello stream di input, cercando solamente i caratteri corrispondenti ai caratteri contenuti nell'insieme di scansione. Ogni volta che viene trovato un carattere, viene memorizzato nell'argomento corrispondente: un puntatore a un array di caratteri. La lettura di caratteri termina quando si incontra un carattere non contenuto nell'insieme di scansione. Se il primo carattere nello stream di input *non* corrisponde a un carattere nell'insieme di scansione, l'array non viene modificato. La Figura 9.21 usa l'insieme di scansione [aeiou] per eseguire la scansione dello stream di ingresso alla ricerca di vocali. Notate che vengono lette le prime sette lettere dell'input. L'ottava lettera (h) non è nell'insieme di scansione e pertanto la scansione viene terminata.

```

1 // Fig. 9.21: fig09_21.c
2 // Uso di un insieme di scansione
3 #include <stdio.h>
4
5 // la funzione main inizia l'esecuzione del programma
6 int main(void)
7 {
8     char z[9]; // definisci l'array z
9
10    printf("%s", "Enter string: ");
11    scanf("%8[aeiou]", z); // cerca un insieme di caratteri
12
13    printf("The input was \"%s\"\n", z);
14 }
```

```
Enter string: oooooohah
The input was "oooooa"
```

Figura 9.21 Uso di un insieme di scansione.

L'insieme di scansione può essere usato anche per eseguire la scansione di caratteri non contenuti in tale insieme usando un **insieme di scansione invertito**. Per creare un insieme di scansione invertito, mettete un **accento circonflesso** (^) dentro le parentesi quadre prima dei caratteri per i quali eseguire la scansione. Ciò fa sì che vengano memorizzati i caratteri che non compaiono nell'insieme. Quando si incontra un carattere contenuto nell'insieme di scansione invertito, l'input termina. La Figura 9.22 usa l'insieme di scansione invertito [^aeiou] per cercare consonanti, più propriamente per cercare “lettere non vocali”.

```

1 // Fig. 9.22: fig09_22.c
2 // Uso di un insieme di scansione invertito
3 #include <stdio.h>
4
5 int main(void)
6 {
7     char z[9];
8
9     printf("%s", "Enter a string: ");
```

```

10     scanf("%8[^aeiou]", z); // insieme di scansione invertito
11
12     printf("The input was \"%s\"\n", z);
13 }
```

Enter a string: String
The input was "Str"

Figura 9.22 Uso di un insieme di scansione invertito.

9.11.7 Usare larghezze di campo con scanf

È possibile usare un valore di larghezza di campo in uno specificatore di conversione per scanf per leggere un numero specifico di caratteri dallo stream di input. Il programma della Figura 9.23 legge una serie di cifre consecutive come un intero di due cifre e un intero formato dalle restanti cifre dallo stream di input.

```

1 // Fig. 9.23: fig09_23.c
2 // Lettura di dati con una larghezza di campo
3 #include <stdio.h>
4
5 int main(void)
6 {
7     int x;
8     int y;
9
10    printf("%s", "Enter a six digit integer: ");
11    scanf("%2d%d", &x, &y);
12
13    printf("The integers input were %d and %d\n", x, y);
14 }
```

Enter a six digit integer: 123456
The integers input were 12 and 3456

Figura 9.23 Lettura di dati con una larghezza di campo.

9.11.8 Tralasciare caratteri in uno stream di input

Spesso è necessario tralasciare dei caratteri nello stream di input. Ad esempio, una data si potrebbe inserire come

11-10-1999

Ogni numero della data deve essere memorizzato, ma i trattini che separano i numeri possono essere scartati. Per eliminare i caratteri superflui, includeteli nella stringa di controllo del formato di scanf (i caratteri di spaziatura – come spazi, newline e tab – ignorano tutti i caratteri di spaziatura iniziali). Ad esempio, per tralasciare i trattini nell'input, usate l'istruzione

scanf("%d-%d-%d", &month, &day, &year);

Sebbene questa `scanf` elimini i trattini nell'input precedente, è possibile che la data venga inserita come

```
10/11/1999
```

In questo caso, la `scanf` precedente *non* eliminerebbe i caratteri superflui. Per questa ragione, `scanf` prevede il carattere * di soppressione dell'assegnazione. Questo carattere permette a `scanf` di leggere qualunque tipo di dato dall'input e di scartarlo senza assegnarlo a una variabile. Il programma della Figura 9.24 usa il carattere di soppressione dell'assegnazione nello specificatore di conversione %c per indicare che un carattere che compare nello stream di input va letto ed eliminato. Solo il mese, il giorno e l'anno vengono memorizzati. I valori delle variabili sono stampati per dimostrare che di fatto sono stati letti correttamente. Le liste di argomenti per ogni chiamata di `scanf` non contengono variabili per gli specificatori di conversione che usano il carattere di soppressione dell'assegnazione. I caratteri corrispondenti sono semplicemente *eliminati*.

```
1 // Fig. 9.24: fig09_24.c
2 // Lettura ed eliminazione di caratteri dallo stream di input
3 #include <stdio.h>
4
5 int main(void)
6 {
7     int month = 0;
8     int day = 0;
9     int year = 0;
10    printf("%s", "Enter a date in the form mm-dd-yyyy: ");
11    scanf("%d%c%d%c%d", &month, &day, &year);
12    printf("month = %d day = %d year = %d\n\n", month, day, year);
13
14    printf("%s", "Enter a date in the form mm/dd/yyyy: ");
15    scanf("%d%c%d%c%d", &month, &day, &year);
16    printf("month = %d day = %d year = %d\n", month, day, year);
17 }
```

```
Enter a date in the form mm-dd-yyyy: 11-18-2012
month = 11 day = 18 year = 2012
```

```
Enter a date in the form mm/dd/yyyy: 11/18/2012
month = 11 day = 18 year = 2012
```

Figura 9.24 Lettura ed eliminazione di caratteri dallo stream di input.

9.12 Programmazione sicura in C

Il C standard elenca molti casi in cui l'uso di argomenti scorretti per funzioni di libreria può produrre *comportamenti indefiniti*. Questi possono provocare vulnerabilità della sicurezza, per cui vanno evitati. Tali problemi possono verificarsi quando si usa `printf` (o una qualunque delle sue varianti, come `sprintf`, `fprintf`, `printf_s`, ecc.) con specificazioni di conversione scritte in modo improprio. La regola FIO00.C del CERT (www.securecoding.cert.org) esamina questi problemi e presenta una tabella che mostra le combinazioni valide per i flag di formattazione, i modificatori di lunghezza e i caratteri specificatori di conversione da usare nelle specificazioni di

conversione. La tabella mostra anche il tipo di argomento adatto per ogni specificazione di conversione valida. In generale, quando studiate un linguaggio di programmazione, se la specificazione del linguaggio dice che fare qualcosa può portare a un comportamento indefinito, evitate di farlo per prevenire vulnerabilità della sicurezza.

Riepilogo

Paragrafo 9.2 Stream

- Tutte le operazioni di input e output vengono effettuate tramite stream, che sono sequenze di byte.
- Normalmente, lo stream standard input è connesso alla tastiera e gli stream standard output e standard error sono connessi allo schermo del computer.
- I sistemi operativi spesso permettono di ridirigere gli stream standard input e standard output verso altri dispositivi.

Paragrafo 9.3 Formattazione dell'output con printf

- Una stringa di controllo del formato descrive i formati in cui vengono stampati i valori di output. La stringa di controllo del formato è costituita da specificatori di conversione, flag, larghezze di campo, precisioni e caratteri letterali.
- Una specificazione di conversione è composta da un segno di percentuale (%) e di uno specificatore di conversione.

Paragrafo 9.4 Stampa di interi

- Gli interi sono stampati con i seguenti specificatori di conversione: d o i per interi (con o senza segno) o per interi senza segno in forma ottale, u per interi senza segno in forma decimale e x o X per interi senza segno in forma esadecimale. Il modificatore h, l o ll viene premesso agli specificatori di conversione precedenti per indicare, rispettivamente, un intero short, long o long long.

Paragrafo 9.5 Stampa di numeri in virgola mobile

- I valori in virgola mobile sono stampati con i seguenti specificatori di conversione: e o E per la notazione esponenziale, f per la notazione regolare di numeri in virgola mobile e g o G per entrambe le notazioni e (o E) ed f. Quando è indicato lo specificatore di conversione g (o G), si usa lo specificatore di conversione e (o E) se l'esponente del valore è minore di -4 o maggiore o uguale alla precisione con cui il valore è stampato.
- La precisione per gli specificatori di conversione g e G indica il numero massimo di cifre significative stampate.

Paragrafo 9.6 Stampa di stringhe e caratteri

- Lo specificatore di conversione c stampa un carattere.
- Lo specificatore di conversione s stampa una stringa di caratteri che termina col carattere nullo.

Paragrafo 9.7 Altri specificatori di conversione

- Lo specificatore di conversione p stampa un indirizzo in un modo definito dall'implementazione (su molti sistemi si usa la notazione esadecimale).
- Lo specificatore di conversione %% fa sì che venga stampato un letterale %.

Paragrafo 9.8 Stampare con larghezza di campo e precisione

- Se la larghezza di campo è maggiore dell’oggetto che viene stampato, per impostazione predefinita l’oggetto è allineato a destra.
- Le larghezze di campo possono essere usate con tutti gli specificatori di conversione.
- La precisione usata con gli specificatori di conversione di interi indica il numero minimo di cifre stampate. Vengono premessi degli zeri al valore stampato finché il numero di cifre non è uguale alla precisione.
- La precisione usata con gli specificatori di conversione di numeri in virgola mobile e, E e f indica il numero di cifre che compaiono dopo il punto decimale. La precisione usata con gli specificatori di conversione di numeri in virgola mobile g e G indica il numero di cifre significative da stampare.
- La precisione usata con lo specificatore di conversione s indica il numero di caratteri da stampare.
- La larghezza di campo e la precisione possono essere combinate mettendo tra il segno di per centuale e lo specificatore di conversione prima la larghezza di campo, poi un punto decimale e infine la precisione.
- È possibile specificare la larghezza di campo e la precisione con espressioni intere nella lista di argomenti che segue la stringa di controllo del formato. Per fare così, usate un asterisco (*) per la larghezza di campo o la precisione. L’argomento corrispondente nella lista di argomenti viene usato al posto dell’asterisco.

Paragrafo 9.9 Uso di flag nella stringa di controllo del formato per printf

- Il flag – allinea il suo argomento a sinistra in un campo.
- Il flag + stampa un segno più per i valori positivi e un segno meno per i valori negativi.
- Il flag spazio stampa uno spazio che precede un valore positivo che non viene stampato con il flag +.
- Il flag # premette 0 ai valori ottali, 0x o 0X ai valori esadecimali e forza la stampa del punto decimale per i valori in virgola mobile con e, E, f, g o G.
- Il flag 0 stampa zeri iniziali per un valore che non occupa la sua intera larghezza di campo.

Paragrafo 9.10 Stampare letterali e sequenze di escape

- La maggior parte dei caratteri letterali da stampare in un’istruzione printf può essere semplicemente inclusa nella stringa di controllo del formato. Tuttavia, vi sono diversi caratteri “problematici”, come il carattere di doppie virgolette (") che delimita la stessa stringa di controllo del formato. Vari caratteri di controllo, come newline e tab, devono essere rappresentati con sequenze di escape. Una sequenza di escape è rappresentata con un backslash (\) seguito da un particolare carattere di escape.

Paragrafo 9.11 Leggere input formattati con scanf

- Una precisa formattazione dell’input viene realizzata con la funzione di libreria scanf.
- Gli interi vengono letti con scanf usando gli specificatori di conversione d e i per gli interi con o senza segno, e o, u, x o X per gli interi senza segno. I modificatori h, l e ll sono posti prima di uno specificatore di conversione di interi per leggere, rispettivamente, un intero short, long e long long.

- I valori in virgola mobile sono letti con `scanf` usando gli specificatori di conversione e, E, f, g o G. I modificatori l e L sono posti prima di uno qualsiasi degli specificatori di conversione di numeri in virgola mobile per indicare che il valore in input è un valore, rispettivamente, `double` o `long double`.
- I caratteri sono letti con `scanf` con lo specificatore di conversione c.
- Le stringhe sono lette con `scanf` con lo specificatore di conversione s.
- Una `scanf` con insieme di scansione esegue la scansione dei caratteri in input, cercando solo i caratteri corrispondenti ai caratteri contenuti in tale insieme. Quando viene trovato uno di questi caratteri, esso viene memorizzato in un array di caratteri. Quando si incontra un carattere non contenuto nell'insieme di scansione, la lettura di caratteri termina.
- Per creare un insieme di scansione invertito, mettete un accento circonflesso (^) dentro le parentesi quadre prima dei caratteri per cui effettuare la scansione. Questo fa sì che i caratteri letti con `scanf` e che non compaiono nell'insieme di scansione vengano memorizzati finché non si incontra un carattere contenuto nell'insieme di scansione invertito.
- Gli indirizzi sono letti con `scanf` con lo specificatore di conversione p.
- Lo specificatore di conversione n memorizza il numero di caratteri letti fino a quel momento nella `scanf` corrente. L'argomento corrispondente è un puntatore a `int`.
- Il carattere di soppressione dell'assegnazione legge i dati dallo stream di input e li elimina.
- La larghezza di campo si usa in `scanf` per leggere un numero specifico di caratteri dallo stream di input.

Esercizi di autovalutazione

9.1 Riempite gli spazi in ognuna delle seguenti asserzioni:

- Tutto l'input e l'output è trattato in forma di _____.
- Lo stream _____ è normalmente connesso alla tastiera.
- Lo stream _____ è normalmente connesso allo schermo del computer.
- Una precisa formattazione dell'output si ottiene con la funzione _____.
- La stringa di controllo del formato può contenere _____, _____, _____, _____ e _____.
- Lo specificatore di conversione _____ o _____ può essere usato per inviare in uscita un intero decimale con segno.
- Gli specificatori di conversione _____, _____ e _____ sono usati per stampare interi senza segno in forma, rispettivamente, ottale, decimale ed esadecimale.
- I modificatori _____ e _____ sono messi prima degli specificatori di conversione di interi per indicare che si devono stampare valori interi `short` o `long`.
- Lo specificatore di conversione _____ è usato per stampare un valore in virgola mobile con notazione esponenziale.
- Il modificatore _____ viene messo prima di uno specificatore di conversione di un numero in virgola mobile per indicare che deve essere stampato un valore `long double`.
- Gli specificatori di conversione e, E ed f sono stampati con _____ cifre di precisione alla destra del punto decimale, se non è specificata alcuna precisione.
- Gli specificatori di conversione _____ e _____ sono usati per stampare, rispettivamente, stringhe e caratteri.
- Tutte le stringhe terminano con il carattere _____.

- n) La larghezza di campo e la precisione in uno specificatore di conversione per `printf` possono essere controllate con espressioni intere ponendo un _____ per la larghezza di campo o per la precisione e mettendo un'espressione intera nell'argomento corrispondente della lista di argomenti.
- o) Il flag _____ fa sì che l'output sia allineato a sinistra in un campo.
- p) Il flag _____ fa sì che i valori siano stampati o con un segno più o con un segno meno.
- q) Una precisa formattazione dell'input viene realizzata con la funzione _____.
- r) Un _____ serve per fare la scansione di una stringa per caratteri specifici da memorizzare in un array.
- s) Lo specificatore di conversione _____ può essere usato per leggere interi ottali, decimali ed esadecimali con o senza segno.
- t) Gli specificatori di conversione _____ possono essere usati per leggere un valore `double`.
- u) Il _____ è usato per leggere dati dallo stream di input ed eliminarli senza assegnarli a una variabile.
- v) Una _____ può essere usata in uno specificatore di conversione per `scanf` per indicare che si deve leggere un numero specifico di caratteri o di cifre dallo stream di input.
- 9.2 Trovate l'errore in ognuna delle seguenti istruzioni e spiegate come sarebbe possibile correggerlo.
- L'istruzione seguente deve stampare il carattere 'c'.
`printf("%s\n", 'c');`
 - L'istruzione seguente deve stampare 9.375%.
`printf("%.3f%", 9.375);`
 - L'istruzione seguente deve stampare il primo carattere della stringa "Monday".
`printf("%c\n", "Monday");`
 - `puts("A string in quotes");`
 - `printf(%d%d, 12, 20);`
 - `printf("%c", "x");`
 - `printf("%s\n", 'Richard');`
- 9.3 Scrivete un'istruzione per ognuna delle seguenti operazioni:
- Stampare 1234 allineato a destra in un campo di 10 cifre.
 - Stampare 123.456789 in notazione esponenziale con un segno (+ o -) e 3 cifre di precisione.
 - Leggere un valore `double` e memorizzarlo nella variabile `number`.
 - Stampare 100 in forma ottale preceduto da 0.
 - Leggere una stringa e memorizzarla nell'array di caratteri `string`.
 - Leggere caratteri e memorizzarli nell'array `n` finché non si incontra un carattere diverso da una cifra.
 - Usare le variabili intere `x` e `y` per specificare la larghezza di campo e la precisione usata per stampare il valore `double` 87.4573.
 - Leggere un valore della forma 3.5%. Memorizzare il valore della percentuale nella variabile `float percent` ed eliminare il % dallo stream di input. Non usare il carattere di soppressione dell'assegnazione.
 - Stampare 3.333333 come valore `long double` con un segno (+ o -) in un campo di 20 caratteri con una precisione di 3.

Risposte agli esercizi di autovalutazione

- 9.1** a) stream. b) standard input. c) standard output. d) `printf`. e) specificatori di conversione, flag, larghezze di campo, precisioni, caratteri letterali. f) d, i, g) o, u, x (o X). h) h, l, i) e (o E). j) L, k) 6, l) s, c, m) NULL ('\\0'). n) asterisco (*). o) - (meno). p) + (più). q) `scanf`. r) insieme di scansione. s) i, t) le, LE, lf, lg o LG. u) carattere di soppressione dell'assegnazione (*). v) larghezza di campo.
- 9.2** a) Errore: lo specificatore di conversione s si aspetta un argomento di tipo puntatore a `char`.
Correzione: per stampare il carattere 'c' usate lo specificatore di conversione %c oppure cambiate 'c' in "c".
- b) Errore: cercare di stampare il carattere letterale % senza usare lo specificatore di conversione %.
Correzione: usate %% per stampare un carattere letterale %.
- c) Errore: lo specificatore di conversione c si aspetta un argomento di tipo `char`.
Correzione: per stampare il primo carattere di "Monday" usate lo specificatore di conversione %1s.
- d) Errore: cercare di stampare il carattere letterale " senza usare la sequenza di escape \".
Correzione: sostituite ogni carattere di doppie virgolette all'interno della stringa con \".
- e) Errore: la stringa di controllo del formato non è racchiusa tra doppie virgolette.
Correzione: racchiudete %d%d tra doppie virgolette.
- f) Errore: il carattere x è racchiuso tra doppie virgolette.
Correzione: le costanti carattere da stampare con %c devono essere racchiuse tra virgolette singole.
- g) Errore: la stringa da stampare è racchiusa tra virgolette singole.
Correzione: usate le doppie virgolette invece delle virgolette singole per rappresentare una stringa.
- 9.3** a) `printf("%10d\n", 1234);`
b) `printf("%+.3e\n", 123.456789);`
c) `scanf("%lf", &number);`
d) `printf("%#o\n", 100);`
e) `scanf("%s", string);`
f) `scanf("%[0123456789]", n);`
g) `printf("%.*f\n", x, y, 87.4573);`
h) `scanf("%f%%", &percent);`
i) `printf("%+20.3Lf\n", 3.333333);`

Esercizi

- 9.4** Scrivete un'istruzione `printf` o `scanf` per ognuna delle seguenti operazioni:
- a) Stampare l'intero senza segno 40000 allineato a sinistra in un campo di 15 cifre con 8 cifre.
- b) Leggere un valore esadecimale e memorizzarlo nella variabile hex.
- c) Stampare 200 con e senza segno.
- d) Stampare 100 nella forma esadecimale preceduta da 0x.
- e) Leggere caratteri e memorizzarli nell'array s finché non si incontra la lettera p.
- f) Stampare 1.234 preceduto da zeri in un campo di 9 cifre.

- g) Leggere un valore temporale della forma `hh:mm:ss`, memorizzando le singole parti nelle variabili intere `hour`, `minute` e `second`. Tralasciare i due punti (`:`) nello stream di input. Usare il carattere di soppressione dell'assegnazione.
- h) Leggere una stringa della forma "characters" dallo standard input. Memorizzare la stringa nell'array di caratteri `s`. Eliminare le doppie virgolette dallo stream di input.
- i) Leggere un valore temporale della forma `hh:mm:ss`, memorizzando le singole parti nelle variabili intere `hour`, `minute` e `second`. Tralasciare i due punti (`:`) nello stream di input. Non usare il carattere di soppressione dell'assegnazione.
- 9.5 Mostrate cosa stampa ognuna delle seguenti istruzioni. Se un'istruzione è scorretta, indicate perché.
- `printf("%-10d\n", 10000);`
 - `printf("%c\n", "This is a string");`
 - `printf("%.1f\n", 8, 3, 1024.987654);`
 - `printf("%#o\n %#X\n %#e\n", 17, 17, 1008.83689);`
 - `printf("% 1d\n%+1d\n", 1000000, 1000000);`
 - `printf("%10.2E\n", 444.93738);`
 - `printf("%10.2g\n", 444.93738);`
 - `printf("%d\n", 10.987);`
- 9.6 Trovate l'errore (o gli errori) in ognuno dei seguenti segmenti di programma. Spiegate come ogni errore può essere corretto.
- `printf("%s\n", 'Happy Birthday');`
 - `printf("%c\n", 'Hello');`
 - `printf("%c\n", "This is a string");`
 - L'istruzione seguente deve stampare "Bon Voyage":
`printf("'"s"', "Bon Voyage");`
 - `char day[] = "Sunday";`
`printf("%s\n", day[3]);`
 - `puts('Enter your name: ');`
 - `printf(%f, 123.456);`
 - L'istruzione seguente deve stampare i caratteri 'O' e 'K':
`printf("%s%s\n", 'O', 'K');`
 - `char s[10];`
`scanf("%c", s[7]);`
- 9.7 (*Differenze tra %d e %i*) Scrivete un programma per verificare la differenza tra gli specificatori di conversione `%d` e `%i` quando sono usati in istruzioni `scanf`. Chiedete all'utente di inserire due interi separati da uno spazio. Usate le istruzioni
- ```
scanf("%i%d", &x, &y);
printf("%d %d\n", x, y);
```
- per leggere e stampare i valori. Testate il programma con i seguenti insiemi di dati di input:

|      |      |
|------|------|
| 10   | 10   |
| -10  | -10  |
| 010  | 010  |
| 0x10 | 0x10 |

**9.8 (Stampa di numeri con varie larghezze di campo)** Scrivete un programma per verificare i risultati della stampa del valore intero 12345 e del valore in virgola mobile 1.2345 in campi di varie dimensioni. Cosa succede quando i valori sono stampati in campi con meno cifre dei loro valori?

**9.9 (Arrotondamento di numeri in virgola mobile)** Scrivete un programma che stampi il valore 100.453627 arrotondato alla cifra più vicina, quale quella dei decimi, dei centesimi, dei millesimi e dei decimillesimi.

**9.10 (Conversione di temperature)** Scrivete un programma che converte temperature intere in gradi Fahrenheit da 0 a 212 gradi in temperature Celsius in virgola mobile con 3 cifre di precisione. Eseguite il calcolo usando la formula

```
celsius = 5.0 / 9.0 * (fahrenheit - 32);
```

L'output va stampato in due colonne allineate a destra di 10 caratteri ciascuna e le temperature Celsius vanno precedute da un segno sia per valori positivi che per quelli negativi.

**9.11 (Sequenze di escape)** Scrivete un programma per provare le sequenze di escape '\', '\"', '\?', '\\', '\a', '\b', '\n', '\r' e '\t'. Per le sequenze di escape che spostano il cursore, stampate un carattere prima e dopo la stampa della sequenza di escape, così è chiaro dove è stato spostato il cursore.

**9.12 (Stampa di un punto interrogativo)** Scrivete un programma che determini se '?' può essere stampato come un carattere letterale facente parte di una stringa di controllo del formato di printf invece di usare la sequenza di escape '\?'.

**9.13 (Leggere un intero con ogni specificatore di conversione di scanf)** Scrivete un programma che legga il valore 437 usando ognuno degli specificatori di conversione per scanf. Stampate ogni valore letto usando tutti gli specificatori di conversione di interi.

**9.14 (Stampare un numero con gli specificatori di conversione di numeri in virgola mobile)** Scrivete un programma che usi ognuno degli specificatori di conversione e, f e g per leggere il valore 1.2345. Stampate il valore di ogni variabile per provare che è possibile usare ognuno degli specificatori di conversione per leggere questo stesso valore.

**9.15 (Leggere stringhe tra virgolette)** In alcuni linguaggi di programmazione le stringhe sono inserite circondate da virgolette singole o da virgolette doppie. Scrivete un programma che legga le tre stringhe suzy, "suzy" e 'suzy'. Le virgolette singole e doppie sono ignorate dal C o lette come parte della stringa?

**9.16 (Stampare un punto interrogativo come una costante carattere)** Scrivete un programma che determini se è possibile stampare '?' come la costante carattere '?' invece che con la sequenza di escape della costante carattere '\?' , usando lo specificatore di conversione %c nella stringa di controllo del formato di un'istruzione printf.

**9.17 (Uso di %g con varie precisioni)** Scrivete un programma che usi lo specificatore di conversione g per stampare il valore 9876.12345. Stampate il valore con precisioni nell'intervallo da 1 a 9.

# Strutture, unioni, manipolazione di bit ed enumerazioni in C



## OBIETTIVI

- Creare e usare strutture (**struct**), unioni (**union**) ed enumerazioni (**enum**).
- Comprendere **struct** autoreferenziali.
- Apprendere le operazioni che possono essere effettuate su esempi di **struct**.
- Inizializzare membri di **struct**.
- Accedere a membri di **struct**.
- Passare esempi di **struct** a funzioni per valore e per riferimento.
- Usare la parola chiave **typedef** per creare alias per nomi di tipi esistenti.
- Apprendere le operazioni che possono essere effettuate su **union**.
- Inizializzare **union**.
- Manipolare dati interi con gli operatori bit a bit (cioè applicati ai singoli bit).
- Creare campi di bit per memorizzare dati in modo compatto.
- Usare costanti **enum**.
- Considerare problemi di sicurezza quando si lavora con **struct**, manipolazione di bit ed **enum**.

## 10.1 Introduzione

Le **strutture**, talvolta chiamate **aggregati** nel C standard, sono collezioni di variabili collegate sotto un unico nome. Le strutture possono contenere variabili di vari tipi differenti di dati (contrariamente agli array, che contengono *solo* elementi dello stesso tipo di dati). Le strutture sono usate comunemente per definire *record* di dati da memorizzare in file (vedi Capitolo 11). I puntatori e le strutture facilitano la formazione di strutture di dati più complesse come liste collegate, code, pile e alberi (vedi Capitolo 12). Esamineremo inoltre:

- la parola chiave **typedef** per creare *alias* per tipi di dati definiti in precedenza
- le unioni (**union**): simili alle strutture, ma con membri che *condividono* lo stesso spazio di memoria
- gli operatori bit a bit per manipolare i bit degli operandi interi

- i campi di bit: membri `unsigned int` o `int` di strutture o di unioni per le quali si specifica il numero di bit in cui essi sono memorizzati, così da impacchettare le informazioni facilmente in modo compatto
- le enumerazioni: insiemi di costanti intere rappresentate da identificatori.

## 10.2 Definizione di strutture

Le strutture sono **tipi di dati derivati**, essendo costruite usando oggetti di altri tipi. Considerate la seguente definizione di struttura:

```
struct card {
 char *face;
 char *suit;
};
```

La parola chiave **struct** introduce una definizione di struttura. L'identificatore `card` è l'**etichetta della struttura**, che denoma la definizione di struttura e viene usata con **struct** per dichiarare le variabili del **tipo di struttura**, ad esempio `struct card`. Le variabili dichiarate entro le parentesi della definizione di struttura sono i **membri** della struttura. I membri dello stesso tipo di struttura devono avere nomi unici, ma due tipi di strutture differenti possono contenere membri dello stesso nome senza che ciò crei un conflitto (vedremo presto perché). Ogni definizione di struttura *dove* terminare con un punto e virgola.



### Errore comune di programmazione 10.1

Dimenticare il punto e virgola che termina una definizione di struttura è un errore di sintassi.

La definizione di `struct card` contiene i membri `face` e `suit`, ognuno di tipo `char *`. I membri di una struttura possono essere variabili dei tipi di dati primitivi (es. `int`, `float`, ecc.) o aggregati, come array e altre strutture. Come abbiamo visto nel Capitolo 6, ciascun elemento di un array deve essere dello *stesso* tipo. I membri di una struttura, invece, possono essere di tipi differenti. Ad esempio, la seguente definizione `struct` contiene membri di tipo array di caratteri per il nome e il cognome di un impiegato, un membro `unsigned int` per l'età dell'impiegato, un membro `char` che contiene 'M' o 'F' per il sesso dell'impiegato e un membro `double` per la sua paga oraria:

```
struct employee {
 char firstName[20];
 char lastName[20];
 unsigned int age;
 char gender;
 double hourlySalary;
};
```

### 10.2.1 Strutture autoreferenziali

Una variabile di tipo `struct` non può essere dichiarata nella definizione di quello stesso tipo di `struct`. È possibile includere, tuttavia, un puntatore a quel tipo di `struct`. Ad esempio, in `struct employee2`:

```
struct employee2 {
 char firstName[20];
 char lastName[20];
 unsigned int age;
 char gender;
 double hourlySalary;
 struct employee2 teamLeader; // ERRORE
 struct employee2 *teamLeaderPtr; // puntatore
};
```

l'esempio di se stessa (`teamLeader`) è un errore. Poiché `teamLeader` è un puntatore (al tipo `struct employee2`), è accettato nella definizione. Una struttura contenente un membro che è un puntatore allo stesso tipo di struttura è detta **struttura autoreferenziale**. Le strutture autoreferenziali sono usate nel Capitolo 12 per costruire strutture di dati collegate.



## Errore comune di programmazione 10.2

Una struttura non può contenere un esempio di se stessa.

### 10.2.2 Definizione di variabili di tipo struttura

Le definizioni di strutture *non* riservano alcuno spazio in memoria; invece, ogni definizione crea un nuovo tipo di dati usato per definire le variabili – come un progetto di come costruire esempi di quella `struct`. Le variabili di tipo struttura sono definite come le variabili di altri tipi. La definizione

```
struct card aCard, deck[52], *cardPtr;
```

dichiara `aCard` variabile di tipo `struct card`, `deck` un array con 52 elementi di tipo `struct card` e, infine, `cardPtr` un puntatore a `struct card`. Dopo l'istruzione precedente, abbiamo riservato memoria per un oggetto `struct card` chiamato `aCard`, 52 oggetti `struct card` nell'array `deck` e un puntatore non inizializzato di tipo `struct card`. Le variabili di un dato tipo di struttura possono anche essere dichiarate mettendo una lista dei nomi delle variabili, separata da virgole, tra la parentesi che chiude la definizione di struttura e il punto e virgola che la termina. Ad esempio, la definizione precedente avrebbe potuto essere accorpata nella definizione di `struct card` come segue:

```
struct card {
 char *face;
 char *suit;
} aCard, deck[52], *cardPtr;
```

### 10.2.3 Etichette delle strutture

Le etichette delle strutture sono facoltative. Se una definizione di struttura non contiene un'etichetta, le variabili del tipo della struttura possono essere dichiarate *soltanto* nella definizione della struttura, *non* in una dichiarazione separata.



## Buona pratica di programmazione 10.1

*Mettete sempre l'etichetta quando create un tipo di struttura. L'etichetta è richiesta per dichiarare nuove variabili del tipo di struttura in seguito nel programma.*

### 10.2.4 Operazioni che si possono eseguire sulle strutture

Le sole operazioni valide eseguibili sulle strutture sono:

- assegnare variabili `struct` a variabili `struct` dello stesso tipo (vedi Paragrafo 10.7) – per un membro puntatore, viene copiato solo l'indirizzo memorizzato nel puntatore;
- accedere all'indirizzo (&) di una variabile di tipo struttura (vedi Paragrafo 10.4);
- accedere ai membri di una variabile di tipo struttura (vedi Paragrafo 10.4);
- usare l'operatore `sizeof` per determinare la dimensione di variabili `struct`.



## Errore comune di programmazione 10.3

*Assegnare una struttura di un tipo a una struttura di un tipo differente è un errore in fase di compilazione.*

Le strutture non vanno confrontate usando gli operatori `==` e `!=`, perché i membri delle strutture non sono necessariamente memorizzati in byte consecutivi di memoria. A volte vi sono “buchi” in una struttura, perché i computer possono memorizzare tipi specifici di dati solo all'interno dei confini di certe unità di memoria come metà parola, una parola intera o una parola doppia. Una parola è un'unità di memoria (di solito 4 o 8 byte) usata per memorizzare dati in un computer. Considerate la seguente definizione di struttura, nella quale vengono dichiarati `sample1` e `sample2` di tipo `struct example`:

```
struct example {
 char c;
 int i;
} sample1, sample2;
```

Un computer con parole di quattro byte può richiedere che ogni membro di `struct example` sia allineato su un confine di parola, ossia all'inizio di una parola (questo dipende dalla macchina). La Figura 10.1 mostra un esempio di allineamento in memoria per una variabile di tipo `struct example` a cui è stato assegnato il carattere 'a' e l'intero 97 (sono mostrate le rappresentazioni in termini di bit dei valori). Se i membri sono memorizzati allineati all'inizio di una parola, vi è un buco di tre byte (i byte 1–3 nella figura) nella memoria per le variabili di tipo `struct example`. Il valore nel buco di tre byte è indefinito. Anche se i valori dei membri di `sample1` e `sample2` sono effettivamente uguali, le strutture non sono necessariamente uguali, perché è probabile che i buchi indefiniti di tre byte non contengano valori identici.



**Figura 10.1** Possibile allineamento in memoria per la variabile di tipo `struct example` in cui viene mostrata un'area indefinita in memoria.



## Portabilità 10.1

Poiché la dimensione dei dati di un particolare tipo e le caratteristiche relative all'allineamento in memoria sono dipendenti dalla macchina, lo è anche la rappresentazione di una struttura.

## 10.3 Inizializzazione di strutture

Le strutture possono essere inizializzate usando liste di inizializzatori come con gli array. Per inizializzare una struttura, fate seguire al nome della variabile nella definizione un segno di uguale e una lista di inizializzatori separati da virgole e racchiusi tra parentesi. Ad esempio, la dichiarazione

```
struct card aCard = { "Three", "Hearts" };
```

crea la variabile aCard di tipo **struct card** (come definita nel Paragrafo 10.2) e inizializza il membro **face** a "Three" e il membro **suit** a "Hearts". Se nella lista vi sono *meno* inizializzatori dei membri nella struttura, i restanti membri sono automaticamente inizializzati a 0 (o NULL se il membro è un puntatore). Le variabili di tipo struttura definite al di fuori di una definizione di funzione (cioè esternamente) sono inizializzate a 0 o a NULL se non sono esplicitamente inizializzate nella definizione esterna. Le variabili di tipo struttura possono anche essere inizializzate con istruzioni di assegnazione in cui si assegna loro una variabile di struttura dello *stesso* tipo, o in cui si assegnano valori ai membri *individuali* della struttura.

## 10.4 Accesso ai membri delle strutture con . e ->

Si usano due operatori per accedere ai membri delle strutture: l'**operatore di membro di struttura** (**.**), chiamato anche operatore punto, e l'**operatore di puntatore a struttura** (**->**), chiamato anche **operatore freccia**. L'operatore di membro di struttura accede a un membro di una struttura tramite il nome di una variabile di tipo struttura. Ad esempio, per stampare il membro **suit** della variabile di tipo struttura **aCard** definita nel Paragrafo 10.3, potete usare l'istruzione

```
printf("%s", aCard.suit); // stampa Hearts
```

L'operatore di puntatore a struttura, formato da un segno meno (**-**) e da un segno di maggiore di (**>**) senza spazi che si frappongono, accede a un membro della struttura per mezzo di un **puntatore alla struttura**. Supponete che il puntatore **cardPtr** sia stato dichiarato come puntatore a **struct card** e che l'indirizzo della struttura **aCard** sia stato assegnato a **cardPtr**. Per stampare il membro **suit** della struttura **aCard** con il puntatore **cardPtr** potete usare l'istruzione

```
printf("%s", cardPtr->suit); // stampa Hearts
```

L'espressione **cardPtr->suit** è equivalente a **(\*cardPtr).suit**, che dereferenzia il puntatore e accede al membro **suit** usando l'operatore di membro di struttura. Le parentesi sono qui necessarie perché l'operatore di membro di struttura (**.**) ha una precedenza più alta dell'operatore che dereferenzia il puntatore (**\***). L'operatore di puntatore a struttura e l'operatore di membro di struttura, insieme con le parentesi usate per chiamare le funzioni e le parentesi quadre ([ ]) usate per l'indicizzazione di array, hanno la precedenza più alta e sono associativi da sinistra a destra.



## Buona pratica di programmazione 10.2

*Non mettete spazi attorno agli operatori . e ->. Omettere gli spazi contribuisce a evidenziare che le espressioni in cui sono contenuti gli operatori sono essenzialmente singoli nomi di variabili.*



## Errore comune di programmazione 10.4

*Inserire uno spazio tra i componenti – e > dell'operatore di puntatore a struttura o tra i componenti di un qualsiasi altro operatore formato da una sequenza multipla di tasti eccetto ?: è un errore di sintassi.*



## Errore comune di programmazione 10.5

*Tentare di fare riferimento a un membro di una struttura usando solamente il nome del membro è un errore di sintassi.*



## Errore comune di programmazione 10.6

*Non usare parentesi quando ci si riferisce al membro di una struttura usando un puntatore e l'operatore di membro di struttura (es. \*cardPtr.suit) è un errore di sintassi. Per evitare questo problema usate invece l'operatore freccia (->).*

Il programma della Figura 10.2 illustra l'uso degli operatori di membro di struttura e di puntatore a struttura. Usando l'operatore di membro di struttura, ai membri della struttura aCard sono assegnati rispettivamente i valori "Ace" e "Spades" (righe 17 e 18). Al puntatore cardPtr è assegnato l'indirizzo della struttura aCard (riga 20). La funzione printf stampa i membri della variabile di tipo struttura aCard usando l'operatore di membro di struttura con il nome della variabile aCard, l'operatore di puntatore a struttura con il puntatore cardPtr e l'operatore di membro di struttura con il puntatore cardPtr dereferenziato (righe 22–24).

```
1 // Fig. 10.2: fig10_02.c
2 // Operatore di membro di struttura e
3 // operatore di puntatore a struttura
4 #include <stdio.h>
5
6 // definizione della struttura card
7 struct card {
8 char *face; // definisci il puntatore face
9 char *suit; // definisci il puntatore suit
10 };
11
12 int main(void)
13 {
14 struct card aCard; // definisci una variabile di tipo struct card
15
16 // inserisci le stringhe in aCard
17 aCard.face = "Ace";
18 aCard.suit = "Spades";
```

```

19
20 struct card *cardPtr = &aCard; // assegna l'indirizzo di aCard a cardPtr
21
22 printf("%s%s%s\n%s%s%s\n%s%s%s\n", aCard.face, " of ", aCard.suit,
23 cardPtr->face, " of ", cardPtr->suit,
24 (*cardPtr).face, " of ", (*cardPtr).suit);
25 }
```

```

Ace of Spades
Ace of Spades
Ace of Spades
```

**Figura 10.2** Operatore di membro di struttura e operatore di puntatore a struttura.

## 10.5 Uso delle strutture con le funzioni

Le strutture possono essere passate alle funzioni nei seguenti modi:

- passando i loro membri individuali,
- passando l'intera struttura o
- passando un puntatore alla struttura.

Quando le strutture o i loro membri individuali sono passati a una funzione, sono passati per valore. Pertanto, i membri di una struttura di una funzione chiamante non possono essere modificati dalla funzione chiamata. Per passare una struttura per riferimento, passate l'indirizzo di una variabile di tipo struttura. Gli array di strutture, come tutti gli altri array, sono automaticamente passati per riferimento.

Nel Capitolo 6 abbiamo affermato che un array può essere passato per valore usando una struttura. Per farlo, create una struttura con l'array come membro. Le strutture sono passate per valore, per cui l'array è passato per valore.



### Errore comune di programmazione 10.7

*Presumere che le strutture, come gli array, siano passate automaticamente per riferimento e cercare di modificare i valori di una struttura della funzione chiamante nella funzione chiamata è un errore logico.*



### Prestazioni 10.1

*Passare le strutture per riferimento è più efficiente che passare le strutture per valore (cosa che richiede la copiatura dell'intera struttura).*

## 10.6 **typedef**

La parola chiave **typedef** fornisce un meccanismo per creare sinonimi (o alias) per tipi di dati precedentemente definiti. I nomi per i tipi di strutture sono spesso definiti con **typedef** per creare nomi di tipo più brevi. Ad esempio, l'istruzione

```
typedef struct card Card;
```

definisce il nuovo nome di tipo `Card` come sinonimo per il tipo `struct card`. I programmati in C usano spesso `typedef` per definire un tipo di struttura, per cui non è necessaria l'etichetta della struttura.

Ad esempio, la definizione seguente

```
typedef struct {
 char *face;
 char *suit;
} Card;
```

crea il tipo di struttura `Card` senza la necessità di un'istruzione separata `typedef`.



### Buona pratica di programmazione 10.3

*Scrivete in maiuscolo la prima lettera dei nomi creati con `typedef` per mettere in evidenza che sono sinonimi di altri nomi di tipo.*

`Card` è ora utilizzabile per dichiarare variabili di tipo `struct card`. La dichiarazione

```
Card deck[52];
```

dichiara un array di 52 strutture `Card` (cioè variabili di tipo `struct card`). Creare un nome nuovo con `typedef` *non* crea un nuovo tipo; `typedef` crea semplicemente un nuovo nome di tipo, che può essere usato come alias per un nome di tipo esistente. Un nome significativo contribuisce a rendere il programma autodocumentante. Ad esempio, quando leggiamo la dichiarazione precedente, sappiamo che “`deck` è un array di 52 `Card`”.

Spesso si usa `typedef` per creare sinonimi dei tipi di dati fondamentali. Ad esempio, un programma che richiede interi di quattro byte può usare il tipo `int` su un sistema e il tipo `long` su un altro. I programmi progettati per la portabilità usano spesso `typedef` per creare un alias per interi di quattro byte, come `Integer`. L'alias `Integer` può essere cambiato una volta nel programma per far sì che il programma lavori su entrambi i sistemi.



### Portabilità 10.2

*Usate `typedef` per contribuire a rendere un programma più portatile.*



### Buona pratica di programmazione 10.4

*L'uso di `typedef` può contribuire a rendere un programma più leggibile e mantenibile.*

## 10.7 Esempio: simulazione ad alte prestazioni del mescolamento e della distribuzione di carte

Il programma nella Figura 10.3 si basa sulla simulazione del mescolamento e della distribuzione di carte esaminata nel Capitolo 7. Il programma rappresenta il mazzo di carte come un array di strutture e usa algoritmi ad alte prestazioni per mescolare e distribuire. L'output del programma è mostrato nella Figura 10.4.

```
1 // Fig. 10.3: fig10_03.c
2 // Programma per mescolare e distribuire le carte con uso di strutture
3 #include <stdio.h>
4 #include <stdlib.h>
5 #include <time.h>
6
7 #define CARDS 52
8 #define FACES 13
9
10 // definizione della struttura card
11 struct card {
12 const char *face; // definisci il puntatore face
13 const char *suit; // definisci il puntatore suit
14 };
15
16 typedef struct card Card; // nuovo nome di tipo per struct card
17
18 // prototipi
19 void fillDeck(Card * const wDeck, const char * wFace[],
20 const char * wSuit[]);
21 void shuffle(Card * const wDeck);
22 void deal(const Card * const wDeck);
23
24 int main(void)
25 {
26 Card deck[CARDS]; // definisci l'array di Card
27
28 // inizializza un array di puntatori
29 const char *face[] = { "Ace", "Deuce", "Three", "Four", "Five",
30 "Six", "Seven", "Eight", "Nine", "Ten",
31 "Jack", "Queen", "King"};
32
33 // inizializza un array di puntatori
34 const char *suit[] = { "Hearts", "Diamonds", "Clubs", "Spades"};
35
36 srand(time(NULL)); // randomizza
37
38 fillDeck(deck, face, suit); // carica il mazzo con le carte
39 shuffle(deck); // metti le carte in ordine casuale
40 deal(deck); // distribuisci tutte le 52 carte
41 }
42
43 // metti le stringhe nelle strutture Card
44 void fillDeck(Card * const wDeck, const char * wFace[],
45 const char * wSuit[])
46 {
47 // effettua un'iterazione attraverso wDeck
48 for (size_t i = 0; i < CARDS; ++i) {
49 wDeck[i].face = wFace[i % FACES];
50 wDeck[i].suit = wSuit[i / FACES];
51 }
}
```

```

52 }
53
54 // mescola le carte
55 void shuffle(Card * const wDeck)
56 {
57 // effettua un'iterazione attraverso wDeck scambiando a caso le carte
58 for (size_t i = 0; i < CARDS; ++i) {
59 size_t j = rand() % CARDS;
60 Card temp = wDeck[i];
61 wDeck[i] = wDeck[j];
62 wDeck[j] = temp;
63 }
64 }
65
66 // distribuisci le carte
67 void deal(const Card * const wDeck)
68 {
69 // effettua un'iterazione attraverso wDeck
70 for (size_t i = 0; i < CARDS; ++i) {
71 printf("%5s of %-8s%s", wDeck[i].face , wDeck[i].suit ,
72 (i + 1) % 4 ? " " : "\n");
73 }
74 }
```

**Figura 10.3** Programma per mescolare e distribuire le carte con uso di strutture.

|                   |                   |                   |                   |
|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| Three of Hearts   | Jack of Clubs     | Three of Spades   | Six of Diamonds   |
| Five of Hearts    | Eight of Spades   | Three of Clubs    | Deuce of Spades   |
| Jack of Spades    | Four of Hearts    | Deuce of Hearts   | Six of Clubs      |
| Queen of Clubs    | Three of Diamonds | Eight of Diamonds | King of Clubs     |
| King of Hearts    | Eight of Hearts   | Queen of Hearts   | Seven of Clubs    |
| Seven of Diamonds | Nine of Spades    | Five of Clubs     | Eight of Clubs    |
| Six of Hearts     | Deuce of Diamonds | Five of Spades    | Four of Clubs     |
| Deuce of Clubs    | Nine of Hearts    | Seven of Hearts   | Four of Spades    |
| Ten of Spades     | King of Diamonds  | Ten of Hearts     | Jack of Diamonds  |
| Four of Diamonds  | Six of Spades     | Five of Diamonds  | Ace of Diamonds   |
| Ace of Clubs      | Jack of Hearts    | Ten of Clubs      | Queen of Diamonds |
| Ace of Hearts     | Ten of Diamonds   | Nine of Clubs     | King of Spades    |
| Ace of Spades     | Nine of Diamonds  | Seven of Spades   | Queen of Spades   |

**Figura 10.4** Output della simulazione ad alte prestazioni del mescolamento e della distribuzione delle carte.

La funzione `fillDeck` (righe 44–52) del programma inizializza l’array di `Card` in ordine dall’“Asso” al “Re” per ogni seme. L’array di `Card` viene passato (nella riga 39) alla funzione `shuffle` (righe 55–64), dove è implementato l’algoritmo ad alte prestazioni per mescolare. La funzione `shuffle` prende un array di 52 carte come argomento. La funzione effettua un’iterazione per le 52 carte (righe 58–63). Per ogni `Card` viene scelto a caso un numero tra 0 e 51. Dopodiché, la carta corrente e la carta selezionata a caso sono scambiate nell’array (righe 60–62). Viene effettuato un totale di 52 scambi in una singola passata lungo l’intero array, e l’array di `Card` è

mescolato! Questo algoritmo *non può* soffrire del problema della *posposizione indefinita* come l’algoritmo per mescolare presentato nel Capitolo 7. Poiché le carte sono state scambiate sul posto nell’array, l’algoritmo ad alte prestazioni per la distribuzione, implementato nella funzione `deal` (righe 67–74), richiede *soltamente* un’iterazione lungo l’array per distribuire le carte mescolate.



### Errore comune di programmazione 10.8

Dimenticare di includere l’indice dell’array quando ci si riferisce a strutture individuali in un array di strutture è un errore di sintassi.

#### Algoritmo di mescolamento Fisher-Yates

Si consiglia di utilizzare un algoritmo di mescolamento *imparziale* per i giochi di carte reali. Un tale algoritmo garantisce che tutte le possibili sequenze di carte mescolate abbiano le stesse probabilità di verificarsi. L’Esercizio 10.18 chiede di fare ricerche sul popolare algoritmo di mescolamento imparziale Fisher-Yates e di usarlo per implementare il metodo `shuffle` di `DeckOfCards` della Figura 10.3.

## 10.8 Unioni

Un’**unione** è un *tipo di dati derivato* (come una struttura) con membri *che condividono lo stesso spazio di memoria*. Per diverse situazioni in un programma, alcune variabili possono non essere rilevanti mentre altre possono esserlo, e così un’unione fa *condividere* spazio di memoria invece di sprecarlo per variabili che non vengono usate. I membri di un’unione possono appartenere a *qualsiasi* tipo di dati. Il numero di byte utilizzati per memorizzare un’unione deve essere sufficiente almeno a contenere il membro *più grande*. Si può fare riferimento soltanto a un membro alla volta e di conseguenza a un solo tipo di dati alla volta. È vostra responsabilità assicurare che si faccia riferimento ai dati in un’unione con il tipo di dati appropriato.



### Errore comune di programmazione 10.9

Fare riferimento ai dati in un’unione con una variabile del tipo sbagliato è un errore logico.



### Portabilità 10.3

Se i dati sono memorizzati in un’unione come un tipo e a essi si fa riferimento come a un altro tipo, i risultati sono dipendenti dall’implementazione.

#### 10.8.1 Dichiarazione di unioni

Una definizione `union` ha lo stesso formato di una definizione di struttura. La definizione

```
union number {
 int x;
 double y;
};
```

indica che `number` è un tipo `union` con membri `int x` e `double y`. La definizione di un’unione è normalmente posta in un file di intestazione e inclusa in tutti i file sorgente che usano il tipo `union`.



## Osservazione di ingegneria del software 10.1

Come con una definizione `struct`, una definizione `union` crea semplicemente un nuovo tipo. Porre una definizione `union` o `struct` al di fuori di una funzione non crea una variabile globale.

### 10.8.2 Operazioni eseguibili su unioni

Le operazioni che possono essere eseguite su un'unione sono:

- assegnare un'unione a un'altra unione dello stesso tipo,
- accedere all'indirizzo (&) di una variabile di tipo unione e
- accedere ai membri di un'unione usando l'operatore di membro di struttura e l'operatore di puntatore a struttura.

Le unioni non vanno confrontate usando gli operatori `==` e `!=` per le stesse ragioni per cui non vanno confrontate le strutture.

### 10.8.3 Inizializzare unioni in dichiarazioni

In una dichiarazione, un'unione può essere inizializzata con un valore dello stesso tipo del primo membro dell'unione. Ad esempio, per l'unione definita nel Paragrafo 10.8.1, l'istruzione

```
union number value = { 10 };
```

è un'inizializzazione valida della variabile di tipo unione `value` perché l'unione è inizializzata con un `int`, mentre la dichiarazione seguente troncherebbe la parte dopo il punto decimale del valore dell'inizializzatore (alcuni compilatori forniranno un avvertimento a tale riguardo):

```
union number value = { 1.43 };
```



## Portabilità 10.4

La quantità di memoria richiesta per memorizzare un'unione è dipendente dall'implementazione, ma sarà sempre almeno tanto grande quanto quella richiesta dal membro più grande dell'unione.



## Portabilità 10.5

È possibile che alcune unioni non siano facilmente portabili su altri sistemi. Il fatto che un'unione sia portabile o meno dipende spesso dai requisiti di allineamento nella memoria per i tipi di dati dei membri dell'unione su un dato sistema.

### 10.8.4 Esempio di uso di unioni

Il programma nella Figura 10.5 usa la variabile `value` (riga 13) del tipo `union number` (righe 6–9) per stampare il valore memorizzato nell'unione sia come un `int` sia come un `double`. L'output del programma è dipendente dall'implementazione. L'output del programma mostra che la rappresentazione interna di un valore `double` può essere alquanto differente dalla rappresentazione di un `int`.

```
1 // Fig. 10.5: fig10_05.c
2 // Stampa del valore di un'unione con entrambi i tipi di dati dei membri
3 #include <stdio.h>
4
5 // definizione dell'unione number
6 union number {
7 int x;
8 double y;
9 };
10
11 int main(void)
12 {
13 union number value; // definisci la variabile di tipo union
14
15 value.x = 100; // inserisci un intero nell'unione
16 printf("%s\n%s\n%s\n %d\n\n%s\n %f\n\n\n",
17 "Put 100 in the integer member",
18 "and print both members.",
19 "int:", value.x,
20 "double:", value.y);
21
22 value.y = 100.0; // inserisci un double nella stessa unione
23 printf("%s\n%s\n%s\n %d\n\n%s\n %f\n",
24 "Put 100.0 in the floating member",
25 "and print both members.",
26 "int:", value.x,
27 "double:", value.y);
28 }
```

**Figura 10.5** Stampa del valore di un'unione con entrambi i tipi di dati dei membri.

## 10.9 Operatori bit a bit

I computer rappresentano tutti i dati internamente come sequenze di bit. Ogni bit può assumere il valore 0 o il valore 1. Sulla maggior parte dei sistemi, una sequenza di 8 bit forma un byte, la tipica unità di memoria per una variabile di tipo `char`. Altri tipi di dati sono memorizzati in numeri di byte più grandi. Gli operatori bit a bit sono usati per manipolare i bit di operandi interi, sia `signed` che `unsigned`. Con gli operatori bit a bit sono normalmente usati gli interi senza segno, che sono riepilogati nella Figura 10.6.



### Portabilità 10.6

*Le manipolazioni dei dati bit a bit sono dipendenti dalla macchina.*

Gli operatori bit a bit AND, OR inclusivo e OR esclusivo confrontano i loro due operandi bit per bit. L'*operatore bit a bit AND* mette a 1 ogni bit nel risultato se il bit corrispondente in entrambi gli operandi è 1. L'*operatore bit a bit OR inclusivo* mette a 1 ogni bit nel risultato se il bit corrispondente nell'uno o nell'altro operando (o in entrambi) è 1. L'*operatore bit a bit OR esclusivo* mette a 1 ogni bit nel risultato se i bit corrispondenti in ogni operando sono differenti. L'*operatore di spostamento a sinistra* sposta a sinistra i bit del suo operando sinistro del numero di bit specificato nel suo operando destro. L'*operatore di spostamento a destra* sposta a destra i bit nel suo operando sinistro del numero di bit specificato nel suo operando destro. L'*operatore bit a bit complemento* mette a 1 nel risultato tutti i bit che sono a 0 nel suo operando e mette a 0 nel risultato tutti i bit che sono a 1 (operazione nota anche come *attivazione/disattivazione* dei bit). Gli esempi che seguono presentano un'analisi dettagliata di ogni operatore bit a bit. Gli operatori bit a bit sono riepilogati nella Figura 10.6.

| Operatore                                                         | Descrizione                                                                                                                                                                                          |
|-------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| & AND bit a bit                                                   | Confronta i suoi due operandi bit per bit. I bit nel risultato sono messi a 1 se i bit corrispondenti nei due operandi sono <i>entrambi</i> 1.                                                       |
| OR inclusivo bit a bit                                            | Confronta i suoi due operandi bit per bit. I bit nel risultato sono messi a 1 se <i>almeno uno</i> dei bit corrispondenti nei due operandi è 1.                                                      |
| ^ OR esclusivo bit a bit<br>(conosciuto anche come XOR bit a bit) | I bit nel risultato sono posti a 1 se esattamente <i>uno soltanto</i> dei bit corrispondenti nei due operandi è 1.                                                                                   |
| << spostamento a sinistra                                         | Sposta a sinistra i bit del primo operando del numero di bit specificato dal secondo operando; i bit da destra vengono riempiti con 0.                                                               |
| >> spostamento a destra                                           | Sposta a destra i bit del primo operando del numero di bit specificato dal secondo operando; il metodo di riempimento da sinistra è dipendente dalla macchina quando l'operando sinistro è negativo. |
| ~ complemento a uno                                               | Tutti i bit 0 sono messi a 1 e tutti i bit 1 sono messi a 0.                                                                                                                                         |

**Figura 10.6** Operatori bit a bit.

La trattazione degli operatori bit a bit in questo paragrafo illustra le rappresentazioni binarie degli operandi interi. Per una descrizione dettagliata del sistema numerico binario (detto anche in base 2) consultate l'Appendice C. Per via della dipendenza dalla macchina delle manipolazioni di singoli bit, è possibile che questi programmi non funzionino correttamente o funzionino in modo differente sul vostro sistema.

### 10.9.1 Stampa di un intero senza segno nella sua rappresentazione in bit

Quando si usano gli operatori bit a bit, è utile stampare i valori in binario per mostrare gli effetti esatti di questi operatori. Il programma della Figura 10.7 stampa un `unsigned int` nella sua rappresentazione binaria in gruppi di otto bit ciascuno per facilitarne la leggibilità. Per gli esempi in questo paragrafo presupponiamo un'implementazione dove gli `unsigned int` sono memorizzati in 4 byte (32 bit) di memoria.

```

1 // Fig. 10.7: fig10_07.c
2 // Stampa di un int senza segno nella sua rappresentazione in bit
3 #include <stdio.h>
4
5 void displayBits(unsigned int value); // prototipo
6
7 int main(void)
8 {
9 unsigned int x; // variabile per memorizzare l'input dell'utente
10
11 printf("%s", "Enter a nonnegative int: ");
12 scanf("%u", &x);
13
14 displayBits(x);
15 }
16
17 // mostra i bit di un valore int senza segno
18 void displayBits(unsigned int value)
19 {
20 // definisci displayMask ed effettua uno spostamento a sinistra di 31 bit
21 unsigned int displayMask = 1 << 31;
22
23 printf("%10u = ", value);
24
25 // effettua un'iterazione attraverso tutti i bit
26 for (unsigned int c = 1; c <= 32; ++c) {
27 putchar(value & displayMask ? "1" : "0");
28 value <= 1; // sposta value a sinistra di 1 bit
29
30 if (c % 8 == 0) { // stampa uno spazio dopo 8 bit
31 putchar(" ");
32 }
33 }
34
35 putchar("\n");
36 }
```

```
Enter a nonnegative int: 65000
65000 = 00000000 00000000 11111101 11101000
```

**Figura 10.7** Stampa di un intero senza segno nella sua rappresentazione in bit.

La funzione `displayBits` (righe 18–36) utilizza l'operatore bit a bit AND per combinare la variabile `value` con la variabile `displayMask` (riga 27). Spesso, l'operatore bit a bit AND è usato con un operando chiamato **maschera**, un valore intero con bit specifici messi a 1. Le maschere servono per *nascondere* alcuni bit in un valore mentre *vengono selezionati* altri bit. Nella funzione `displayBits`, alla variabile maschera `displayMask` è assegnato il valore

```
1 << 31 (10000000 00000000 00000000 00000000)
```

L'operatore di spostamento a sinistra sposta il valore 1 dal bit di ordine più basso (più a destra) al bit di ordine più alto (più a sinistra) in `displayMask` ed effettua il riempimento con bit 0 da destra. La riga 27

```
putchar(value & displayMask ? "1" : "0");
```

determina se si deve stampare un 1 o uno 0 per il bit corrente più a sinistra della variabile `value`. Quando `value` e `displayMask` vengono combinati usando `&`, tutti i bit eccetto il bit di ordine più alto nella variabile `value` sono “mascherati” (nascosti), perché ogni bit “in AND” con 0 dà 0. Se il bit più a sinistra è 1, `value & displayMask` dà un valore diverso da zero (vero) e viene stampato 1, altrimenti viene stampato 0. Il valore della variabile `value` è allora spostato a sinistra di un bit tramite l'espressione `value <= 1` (questo è equivalente a `value = value << 1`). Questi passi si ripetono per ogni bit nella variabile `unsigned value`. La Figura 10.8 riepiloga i risultati della combinazione di due bit con l'operatore bit a bit AND.



### Errore comune di programmazione 10.10

*Usare l'operatore logico AND (&&) al posto dell'operatore bit a bit AND (&) – e viceversa – è un errore.*

| Bit 1 | Bit 2 | Bit 1 & Bit 2 |
|-------|-------|---------------|
| 0     | 0     | 0             |
| 0     | 1     | 0             |
| 1     | 0     | 0             |
| 1     | 1     | 1             |

**Figura 10.8** Risultati della combinazione di due bit con l'operatore bit a bit AND (`&`).

## 10.9.2 Rendere la funzione `displayBits` più scalabile e portatile

Nella riga 21 della Figura 10.7 abbiamo impostato a mano l'intero 31 per indicare che il valore 1 andava spostato al bit più a sinistra nella variabile `displayMask`. In modo simile, nella riga 26 abbiamo impostato a mano l'intero 32 per indicare che il ciclo deve essere iterato 32 volte, una volta per ogni bit nella variabile `value`. Abbiamo supposto che gli `unsigned int` fossero sempre memorizzati in 32 bit (quattro byte) di memoria. Molti dei computer odierni più diffusi usano architetture hardware con parole di 32 o 64 bit. Come programmatore in C, dovete lavorare su tante diverse architetture hardware e qualche volta gli `unsigned int` saranno memorizzati con un numero di bit più piccolo o più grande.



## Portabilità 10.7

Possiamo rendere il programma nella Figura 10.7 più generico e più portabile sostituendo gli interi 31 (riga 21) e 32 (riga 26) con espressioni che calcolino questi interi, in base alla dimensione di un `unsigned int` per la piattaforma sulla quale viene eseguito il programma. La costante simbolica `CHAR_BIT` (definita in `<limits.h>`) rappresenta il numero di bit in un byte (normalmente 8). Ricordatevi che `sizeof` determina il numero di byte usati per memorizzare un oggetto o un tipo. L'espressione `sizeof(unsigned int)` assume il valore 4 per `unsigned int` a 32 bit e 8 per `unsigned int` a 64 bit. È possibile sostituire 31 con `CHAR_BIT * sizeof(unsigned int) - 1` e sostituire 32 con `CHAR_BIT * sizeof(unsigned int)`. Per `unsigned int` a 32 bit, queste espressioni assumono il valore 31 e 32, rispettivamente; per `unsigned int` a 64 bit, assumono il valore 63 e 64.

### 10.9.3 Uso degli operatori bit a bit AND, OR inclusivo, OR esclusivo e complemento

Il programma della Figura 10.9 illustra l'uso degli operatori bit a bit AND, OR inclusivo, OR esclusivo e complemento. Il programma usa la funzione `displayBits` (righe 46–64) per stampare i valori `unsigned int`. L'output è mostrato nella Figura 10.10.

```

1 // Fig. 10.9: fig10_09.c
2 // Uso degli operatori bit a bit AND, OR inclusivo,
3 // OR esclusivo e complemento
4 #include <stdio.h>
5
6 void displayBits(unsigned int value); // prototipo
7
8 int main(void)
9 {
10 // illustra l'AND (&) bit a bit
11 unsigned int number1 = 65535;
12 unsigned int mask = 1;
13 puts("The result of combining the following");
14 displayBits(number1);
15 displayBits(mask);
16 puts("using the bitwise AND operator & is");
17 displayBits(number1 & mask);
18
19 // illustra l'OR inclusivo (|) bit a bit
20 number1 = 15;
21 unsigned int setBits = 241;
22 puts("\nThe result of combining the following");
23 displayBits(number1);
24 displayBits(setBits);
25 puts("using the bitwise inclusive OR operator | is");
26 displayBits(number1 | setBits);
27
28 // illustra l'OR esclusivo (^) bit a bit
29 number1 = 139;
30 unsigned int number2 = 199;

```

```

31 puts("\nThe result of combining the following");
32 displayBits(number1);
33 displayBits(number2);
34 puts("using the bitwise exclusive OR operator ^ is");
35 displayBits(number1 ^ number2);
36
37 // illustra il complemento (~) bit a bit
38 number1 = 21845;
39 puts("\nThe one's complement of");
40 displayBits(number1);
41 puts("is");
42 displayBits(~number1);
43 }
44
45 // stampa i bit di un valore unsigned int
46 void displayBits(unsigned int value)
47 {
48 // imposta displayMask
49 unsigned int displayMask = 1 << 31;
50
51 printf("%10u = ", value);
52
53 // effettua un'iterazione attraverso tutti i bit
54 for (unsigned int c = 1; c <= 32; ++c) {
55 putchar(value & displayMask ? "1" : "0");
56 value <= 1; // sposta value a sinistra di 1 bit
57
58 if (c % 8 == 0) { // stampa uno spazio dopo 8 bit
59 putchar(" ");
60 }
61 }
62
63 putchar("\n");
64 }
```

**Figura 10.9** Uso degli operatori bit a bit AND, OR inclusivo, OR esclusivo e complemento.

```

The result of combining the following
 65535 = 00000000 00000000 11111111 11111111
 1 = 00000000 00000000 00000000 00000001
using the bitwise AND operator & is
 1 = 00000000 00000000 00000000 00000001

The result of combining the following
 15 = 00000000 00000000 00000000 00001111
 241 = 00000000 00000000 00000000 11110001
using the bitwise inclusive OR operator | is
 255 = 00000000 00000000 00000000 11111111
```

**Figura 10.10** Output per il programma della Figura 10.9.

continua

```

The result of combining the following
139 = 00000000 00000000 00000000 10001011
199 = 00000000 00000000 00000000 11000111
using the bitwise exclusive OR operator ^ is
76 = 00000000 00000000 00000000 01001100

The one's complement of
21845 = 00000000 00000000 01010101 01010101
is
4294945450 = 11111111 11111111 10101010 10101010

```

**Figura 10.10** Output per il programma della Figura 10.9.

#### **Operatore bit a bit AND (&)**

Nella Figura 10.9, alla variabile intera `number1` è assegnato il valore 65535 (`00000000 00000000 11111111 11111111`) nella riga 11 e alla variabile `mask` è assegnato il valore 1 (`00000000 00000000 00000000 00000001`) nella riga 12. Quando `number1` e `mask` sono combinati usando l'*operatore bit a bit AND (&)* nell'espressione `number1 & mask` (riga 17), il risultato è `00000000 00000000 00000000 00000001`. Tutti i bit, eccetto il bit di ordine più basso nella variabile `number1`, sono “mascherati” (nascosti) da un'operazione AND con la variabile `mask`.

#### **Operatore bit a bit OR inclusivo (|)**

L'*operatore bit a bit OR inclusivo* è usato per mettere specifici bit a 1 in un operando. Nella Figura 10.9 alla variabile `number1` è assegnato 15 (`00000000 00000000 00000000 00001111`) nella riga 20 e alla variabile `setBits` è assegnato 241 (`00000000 00000000 00000000 11110001`) nella riga 21. Quando `number1` e `setBits` sono combinati usando l'*operatore bit a bit OR inclusivo* nell'espressione `number1 | setBits` (riga 26), il risultato è 255 (`00000000 00000000 00000000 11111111`). La Figura 10.11 riepiloga i risultati della combinazione di due bit con l'*operatore bit a bit OR inclusivo*.

| Bit 1 | Bit 2 | Bit 1   Bit 2 |
|-------|-------|---------------|
| 0     | 0     | 0             |
| 0     | 1     | 1             |
| 1     | 0     | 1             |
| 1     | 1     | 1             |

**Figura 10.11** Risultati della combinazione di due bit con l'*operatore bit a bit OR inclusivo* (|).

#### **Operatore bit a bit OR esclusivo (^)**

L'*operatore bit a bit OR esclusivo* (^) mette ogni bit nel risultato a 1 se *esattamente* uno soltanto dei bit corrispondenti nei suoi due operandi è 1. Nella Figura 10.9, alle variabili `number1` e `number2` sono assegnati i valori 139 (`00000000 00000000 00000000 10001011`) e 199 (`00000000 00000000 00000000 11000111`) nella righe 29–30. Quando queste variabili sono combinate con l'*operatore bit a bit OR esclusivo* nell'espressione `number1 ^ number2` (riga 35), il risultato è `00000000 00000000 00000000 01001100`. La Figura 10.12 riepiloga i risultati della combinazione di due bit con l'*operatore bit a bit OR esclusivo*.

| Bit 1 | Bit 2 | Bit 1 <sup>^</sup> Bit 2 |
|-------|-------|--------------------------|
| 0     | 0     | 0                        |
| 0     | 1     | 1                        |
| 1     | 0     | 1                        |
| 1     | 1     | 0                        |

**Figura 10.12** Risultati della combinazione di due bit con l'operatore bit a bit OR esclusivo (^).

#### Operatore bit a bit complemento (~)

L'operatore bit a bit complemento (~) mette tutti i bit che sono 1 nel suo operando a 0 nel risultato e mette tutti i bit che sono 0 a 1 nel risultato, ossia “calcola il **complemento a uno del valore**”. Nella Figura 10.9 alla variabile number1 è assegnato il valore 21845 (00000000 00000000 01010101 01010101) nella riga 38. Quando viene valutata l'espressione ~number1 (riga 42), il risultato è 11111111 11111111 10101010 10101010.

#### 10.9.4 Uso degli operatori bit a bit di spostamento a sinistra e a destra

Il programma della Figura 10.13 illustra l'*operatore di spostamento a sinistra (<<)* e l'*operatore di spostamento a destra (>>)*. Viene usata la funzione displayBits per stampare i valori unsigned int.

```

1 // Fig. 10.13: fig10_13.c
2 // Uso degli operatori di spostamento bit a bit
3 #include <stdio.h>
4
5 void displayBits(unsigned int value); // prototipo
6
7 int main(void)
8 {
9 unsigned int number1 = 960; // inizializza number1
10
11 // illustra lo spostamento a sinistra bit a bit
12 puts("\nThe result of left shifting");
13 displayBits(number1);
14 puts("8 bit positions using the left shift operator << is");
15 displayBits(number1 << 8);
16
17 // illustra lo spostamento a destra bit a bit
18 puts("\nThe result of right shifting");
19 displayBits(number1);
20 puts("8 bit positions using the right shift operator >> is");
21 displayBits(number1 >> 8);
22 }
23
24 // stampa i bit di un valore unsigned int
25 void displayBits(unsigned int value)
26 {

```

```

27 // imposta displayMask
28 unsigned int displayMask = 1 << 31;
29
30 printf("%7u = ", value);
31
32 // effettua un'iterazione attraverso tutti i bit
33 for (unsigned int c = 1; c <= 32; ++c) {
34 putchar(value & displayMask ? "1" : "0");
35 value <<= 1; // sposta value a sinistra di 1 bit
36
37 if (c % 8 == 0) { // stampa uno spazio dopo 8 bit
38 putchar(" ");
39 }
40 }
41
42 putchar("\n");
43 }
```

```

The result of left shifting
960 = 00000000 00000000 00000011 11000000
8 bit positions using the left shift operator << is
245760 = 00000000 00000011 11000000 00000000

The result of right shifting
960 = 00000000 00000000 00000011 11000000
8 bit positions using the right shift operator >> is
3 = 00000000 00000000 00000000 00000011
```

**Figura 10.13** Uso degli operatori di spostamento bit a bit.

#### *Operatore di spostamento a sinistra (<<)*

L'*operatore di spostamento a sinistra* (`<<`) sposta a sinistra i bit del suo operando sinistro del numero di bit specificato nel suo operando destro. I bit vuoti a destra sono sostituiti con zeri; i bit spostati a sinistra vanno perduti. Nella Figura 10.13, alla variabile `number1` è assegnato il valore 960 (00000000 00000000 00000011 11000000) nella riga 9. Il risultato dello spostamento a sinistra di 8 bit della variabile `number1` nell'espressione `number1 << 8` (riga 15) è 245760 (00000000 00000011 11000000 00000000).

#### *Operatore di spostamento a destra (>>)*

L'*operatore di spostamento a destra* (`>>`) sposta a destra i bit del suo operando sinistro del numero di bit specificato nel suo operando destro. Eseguire uno spostamento a destra su un `unsigned int` fa sì che i bit vuoti a sinistra siano sostituiti da zeri; i bit spostati a destra vanno perduti. Nella Figura 10.13, il risultato dello spostamento a destra di `number1` nell'espressione `number1 >> 8` (riga 21) è 3 (00000000 00000000 00000000 00000011).



#### **Errore comune di programmazione 10.11**

*Il risultato dello spostamento a destra o a sinistra di un valore è indefinito se l'operando destro è negativo o se l'operando destro è più grande del numero di bit con cui è memorizzato l'operando sinistro.*



## Portabilità 10.8

*Il risultato dello spostamento a destra di un numero negativo è definito in base all'implementazione.*

### 10.9.5 Operatori di assegnazione bit a bit

Ogni operatore bit a bit binario ha un operatore di assegnazione corrispondente. Questi **operatori di assegnazione bit a bit** sono mostrati nella Figura 10.14 e sono usati in modo simile agli operatori di assegnazione aritmetici introdotti nel Capitolo 3.

| Operatori di assegnazione bit a bit |                                                      |
|-------------------------------------|------------------------------------------------------|
| <code>&amp;=</code>                 | Operatore di assegnazione AND bit a bit.             |
| <code> =</code>                     | Operatore di assegnazione OR inclusivo bit a bit.    |
| <code>^=</code>                     | Operatore di assegnazione OR esclusivo bit a bit.    |
| <code>&lt;&lt;=</code>              | Operatore di assegnazione di spostamento a sinistra. |
| <code>&gt;&gt;=</code>              | Operatore di assegnazione di spostamento a destra.   |

**Figura 10.14** Gli operatori di assegnazione bit a bit.

La Figura 10.15 mostra la precedenza e l'associatività dei vari operatori introdotti fino a questo punto nel testo; essi sono mostrati dall'alto in basso in ordine decrescente di precedenza.

| Operatori                                                      | Associatività        | Tipo                    |
|----------------------------------------------------------------|----------------------|-------------------------|
| <code>() [] . -&gt; ++ (postfisso) -- (postfisso)</code>       | da sinistra a destra | con precedenza più alta |
| <code>+ - ++ -- ! &amp; * ~ sizeof (tipo)</code>               | da destra a sinistra | unario                  |
| <code>* / %</code>                                             | da sinistra a destra | moltiplicativo          |
| <code>+ -</code>                                               | da sinistra a destra | additivo                |
| <code>&lt;&lt; &gt;&gt;</code>                                 | da sinistra a destra | di spostamento          |
| <code>&lt; &lt;= &gt; &gt;=</code>                             | da sinistra a destra | relazionale             |
| <code>== !=</code>                                             | da sinistra a destra | di uguaglianza          |
| <code>&amp;</code>                                             | da sinistra a destra | AND bit a bit           |
| <code>^</code>                                                 | da sinistra a destra | XOR bit a bit           |
| <code> </code>                                                 | da sinistra a destra | OR bit a bit            |
| <code>&amp;&amp;</code>                                        | da sinistra a destra | AND logico              |
| <code>  </code>                                                | da sinistra a destra | OR logico               |
| <code>? :</code>                                               | da destra a sinistra | condizionale            |
| <code>= += -= *= /= &amp;=  = ^= &lt;&lt;= &gt;&gt;= %=</code> | da destra a sinistra | di assegnazione         |
| <code>,</code>                                                 | da sinistra a destra | virgola                 |

**Figura 10.15** Precedenza e associatività degli operatori.

## 10.10 Campi di bit

Il C consente di specificare il numero di bit con cui memorizzare un membro `unsigned int` o `int` di una struttura o di un'unione. Questo costrutto viene chiamato **campo di bit**. I campi di bit permettono un migliore utilizzo della memoria, memorizzando i dati nel minimo numero di bit necessario. I membri di un campo di bit *devono* essere dichiarati come `int` o `unsigned int`.

### 10.10.1 Definire campi di bit

Considerate la seguente definizione di struttura:

```
struct bitCard {
 unsigned int face : 4;
 unsigned int suit : 2;
 unsigned int color : 1;
};
```

che contiene tre campi di bit `unsigned int` (`face`, `suit` e `color`) usati per rappresentare una carta di un mazzo di 52 carte. Un campo di bit viene dichiarato facendo seguire il **nome di un membro** intero `unsigned` o `signed` da due punti (`:`) e da una costante intera rappresentante la **larghezza** del campo (cioè il numero di bit in cui il membro è memorizzato). La costante che rappresenta la larghezza del campo deve essere un intero tra 0 (vedi Paragrafo 10.10.3) e il numero totale di bit usati per memorizzare un `int` sul vostro sistema (incluso). I nostri esempi sono stati testati su un computer con interi a 4 byte (32 bit).

La definizione di struttura precedente indica che il membro `face` è memorizzato in 4 bit, il membro `suit` in 2 bit e il membro `color` in 1 bit. Il numero di bit si basa sull'intervallo di valori desiderato per ogni membro della struttura. Il membro `face` memorizza valori da 0 (Asso) a 12 (Re); 4 bit possono memorizzare valori nell'intervallo 0–15. Il membro `suit` memorizza valori da 0 a 3 (0 = Cuori, 1 = Quadri, 2 = Fiori, 3 = Picche); 2 bit possono memorizzare valori nell'intervallo 0–3. Infine, il membro `color` memorizza 0 (Rosso) o 1 (Nero): 1 bit può memorizzare 0 o 1.

### 10.10.2 Usare campi di bit per rappresentare i membri face, suit e color di una carta

Il programma della Figura 10.16 (il cui output è mostrato nella Figura 10.17) crea un array `deck` contenente 52 strutture `struct bitCard` nella riga 20. La funzione `fillDeck` (righe 31–39) inserisce le 52 carte nell'array `deck`, e la funzione `deal` (righe 43–55) stampa le 52 carte. Notate che ai membri campi di bit delle strutture si accede esattamente come a un qualsiasi altro membro della struttura. Il membro `color` è incluso come un ausilio per indicare il colore della carta su un sistema che permette la visualizzazione del colore.

```
1 // Fig. 10.16: fig10_16.c
2 // Rappresentazione di carte con campi di bit in una struttura
3 #include <stdio.h>
4 #define CARDS 52
5
6 // definizione della struttura bitCard con campi di bit
7 struct bitCard {
8 unsigned int face : 4; // 4 bit; 0-15
```

```

9 unsigned int suit : 2; // 2 bit; 0-3
10 unsigned int color : 1; // 1 bit; 0-1
11 };
12
13 typedef struct bitCard Card; // nuovo nome di tipo per la struttura
14
15 void fillDeck(Card * const wDeck); // prototipo
16 void deal(const Card * const wDeck); // prototipo
17
18 int main(void)
19 {
20 Card deck[CARDS]; // crea un array di Card
21
22 fillDeck(deck);
23
24 puts("Card values 0-12 correspond to Ace through King");
25 puts("Suit values 0-3 correspond Hearts, Diamonds, Clubs and Spades");
26 puts("Color values 0-1 correspond to red and black\n");
27 deal(deck);
28 }
29
30 // inizializza l'array di Card
31 void fillDeck(Card * const wDeck)
32 {
33 // effettua un'iterazione attraverso wDeck
34 for (size_t i = 0; i < CARDS; ++i) {
35 wDeck[i].face = i % (CARDS / 4);
36 wDeck[i].suit = i / (CARDS / 4);
37 wDeck[i].color = i / (CARDS / 2);
38 }
39 }
40
41 // stampa le carte nel formato a due colonne; le carte 0-25 indicizzate con
42 // k1 (colonna 1); le carte 26-51 indicizzate con k2 (colonna 2)
43 void deal(const Card * const wDeck)
44 {
45 printf("%-6s%-6s%-15s%-6s%-6s%\n", "Card", "Suit", "Color",
46 "Card", "Suit", "Color");
47
48 // effettua l'iterazione attraverso wDeck
49 for (size_t k1 = 0, k2 = k1 + 26; k1 < CARDS / 2; ++k1, ++k2) {
50 printf("Card:%3d Suit:%2d Color:%2d ",
51 wDeck[k1].face, wDeck[k1].suit, wDeck[k1].color);
52 printf("Card:%3d Suit:%2d Color:%2d\n",
53 wDeck[k2].face, wDeck[k2].suit, wDeck[k2].color);
54 }
55 }
```

**Figura 10.16** Rappresentazione di carte con campi di bit in una struttura.

|                                                               |      |       |
|---------------------------------------------------------------|------|-------|
| Card values 0-12 correspond to Ace through King               |      |       |
| Suit values 0-3 correspond Hearts, Diamonds, Clubs and Spades |      |       |
| Color values 0-1 correspond to red and black                  |      |       |
| Card                                                          | Suit | Color |
| 0                                                             | 0    | 0     |
| 1                                                             | 0    | 0     |
| 2                                                             | 0    | 0     |
| 3                                                             | 0    | 0     |
| 4                                                             | 0    | 0     |
| 5                                                             | 0    | 0     |
| 6                                                             | 0    | 0     |
| 7                                                             | 0    | 0     |
| 8                                                             | 0    | 0     |
| 9                                                             | 0    | 0     |
| 10                                                            | 0    | 0     |
| 11                                                            | 0    | 0     |
| 12                                                            | 0    | 0     |
| 0                                                             | 1    | 0     |
| 1                                                             | 1    | 0     |
| 2                                                             | 1    | 0     |
| 3                                                             | 1    | 0     |
| 4                                                             | 1    | 0     |
| 5                                                             | 1    | 0     |
| 6                                                             | 1    | 0     |
| 7                                                             | 1    | 0     |
| 8                                                             | 1    | 0     |
| 9                                                             | 1    | 0     |
| 10                                                            | 1    | 0     |
| 11                                                            | 1    | 0     |
| 12                                                            | 1    | 0     |
|                                                               |      |       |
| Card                                                          | Suit | Color |
| 0                                                             | 2    | 1     |
| 1                                                             | 2    | 1     |
| 2                                                             | 2    | 1     |
| 3                                                             | 2    | 1     |
| 4                                                             | 2    | 1     |
| 5                                                             | 2    | 1     |
| 6                                                             | 2    | 1     |
| 7                                                             | 2    | 1     |
| 8                                                             | 2    | 1     |
| 9                                                             | 2    | 1     |
| 10                                                            | 2    | 1     |
| 11                                                            | 2    | 1     |
| 12                                                            | 2    | 1     |
| 0                                                             | 3    | 1     |
| 1                                                             | 3    | 1     |
| 2                                                             | 3    | 1     |
| 3                                                             | 3    | 1     |
| 4                                                             | 3    | 1     |
| 5                                                             | 3    | 1     |
| 6                                                             | 3    | 1     |
| 7                                                             | 3    | 1     |
| 8                                                             | 3    | 1     |
| 9                                                             | 3    | 1     |
| 10                                                            | 3    | 1     |
| 11                                                            | 3    | 1     |
| 12                                                            | 3    | 1     |

**Figura 10.17** Output del programma nella Figura 10.16.

## Prestazioni 10.2

I campi di bit riducono la quantità di memoria di cui ha bisogno un programma.



## Portabilità 10.9

Le manipolazioni dei campi di bit sono dipendenti dalla macchina.



## Errore comune di programmazione 10.12

Tentare di accedere a bit individuali di un campo di bit come se fossero elementi di un array è un errore di sintassi. I campi di bit non sono “array di bit”.



## Errore comune di programmazione 10.13

Tentare di accedere all’indirizzo di un campo di bit (l’operatore & non può essere usato con campi di bit, perché questi non hanno indirizzi).



### Prestazioni 10.3

Sebbene i campi di bit facciano risparmiare spazio di memoria, usarli può far sì che il compilatore generi un codice in linguaggio macchina che viene eseguito più lentamente. Ciò accade perché sono necessarie ulteriori operazioni in linguaggio macchina per accedere soltanto a porzioni di un'unità di memoria indirizzabile. Questo è uno dei molti esempi di compromesso spazio-tempo che ricorrono nell'informatica.

#### 10.10.3 Campi di bit anonimi

È possibile specificare un campo di bit anonimo da usare per occupare lo spazio libero della struttura. Ad esempio, la definizione di struttura

```
struct example {
 unsigned int a : 13;
 unsigned int : 19;
 unsigned int b : 4;
};
```

usa per occupare lo spazio libero della struttura un campo anonimo di 19 bit: non è possibile memorizzare niente in quei 19 bit. Il membro b (sul nostro computer con parole di 4 byte) è memorizzato in un'altra unità di memoria.

Un campo di bit anonimo con larghezza zero viene usato per allineare il successivo campo di bit su un nuovo confine di unità di memoria. Ad esempio, la definizione di struttura

```
struct example {
 unsigned int a : 13;
 unsigned int : 0;
 unsigned int : 4;
};
```

usa un campo anonimo di 0 bit per tralasciare i restanti bit (tanti quanti ve ne sono) dell'unità di memoria in cui è memorizzato a e per allineare b sul successivo confine di unità di memoria.

## 10.11 Costanti di enumerazione

Un'enumerazione (esaminata brevemente nel Paragrafo 5.11), introdotta dalla parola chiave `enum`, è un insieme di costanti intere di enumerazione rappresentate da identificatori. I valori in un `enum` partono da 0, a meno che non sia specificato diversamente, e sono incrementati nell'ordine di 1. Ad esempio, l'enumerazione

```
enum months {
 JAN, FEB, MAR, APR, MAY, JUN, JUL, AUG, SEP, OCT, NOV, DEC
};
```

crea un nuovo tipo, `enum months`, in cui gli identificatori sono impostati, rispettivamente, con gli interi da 0 a 11.

Per numerare i mesi da 1 a 12, usate la seguente enumerazione:

```
enum months {
 JAN = 1, FEB, MAR, APR, MAY, JUN, JUL, AUG, SEP, OCT, NOV, DEC
};
```

Poiché il primo valore nella precedente enumerazione è esplicitamente posto a 1, i valori restanti sono incrementati a partire da 1, ottenendo così i valori da 1 a 12. Gli *identificatori* in un'enumerazione *devono essere unici*. Il valore di ogni costante in un'enumerazione può essere impostato esplicitamente nella definizione, assegnando un valore all'identificatore. Più membri di un'enumerazione *possono avere lo stesso* valore costante.

Nel programma della Figura 10.18, la variabile di tipo enumerazione `month` è usata in un'istruzione `for` per stampare i mesi dell'anno dall'array `monthName`. Abbiamo impostato `monthName[0]` con la stringa vuota `""`. Potreste impostare `monthName[0]` a un valore come `***ERROR***` per indicare che si è verificato un errore logico.



### Errore comune di programmazione 10.14

Assegnare un valore a una costante di enumerazione dopo che è stata definita è un errore di sintassi.



### Buona pratica di programmazione 10.5

Usate solo lettere maiuscole nei nomi di costanti di enumerazione. Ciò fa risaltare queste costanti in un programma e vi ricorda che le costanti di enumerazione non sono variabili.

```
1 // Fig. 10.18: fig10_18.c
2 // Uso di un'enumerazione
3 #include <stdio.h>
4
5 // le costanti di enumerazione rappresentano i mesi dell'anno
6 enum months {
7 JAN = 1, FEB, MAR, APR, MAY, JUN, JUL, AUG, SEP, OCT, NOV, DEC
8 };
9
10 int main(void)
11 {
12 // inizializza un array di puntatori
13 const char *monthName[] = { "", "January", "February", "March",
14 "April", "May", "June", "July", "August", "September", "October",
15 "November", "December" };
16
17 // effettua un'iterazione attraverso months
18 for (enum months month = JAN; month <= DEC; ++month) {
19 printf("%2d%11s\n", month, monthName[month]);
20 }
21 }
```

```
1 January
2 February
3 March
4 April
5 May
6 June
7 July
8 August
9 September
10 October
11 November
12 December
```

**Figura 10.18** Uso di un'enumerazione.

## 10.12 Strutture e unioni anonime

Precedentemente in questo capitolo abbiamo introdotto `struct` e `union`. Il C11 ora supporta `struct` e `union` anonime che possono essere annidate in `struct` e `union` con nome. I membri di una `struct` o `union` anonima annidata sono considerati membri della `struct` o dell'`union` che racchiude la loro `struct` o `union` anonima annidata e sono accessibili direttamente tramite un oggetto del tipo che racchiude. Per esempio, consideriamo la seguente dichiarazione di una `struct`:

```
struct MyStruct {
 int member1;
 int member2;

 struct {
 int nestedMember1;
 int nestedMember2;
 }; // fine della struttura annidata
}; // fine della struttura esterna
```

Per una variabile `myStruct` di tipo `struct MyStruct`, potete accedere ai membri come:

```
myStruct.member1;
myStruct.member2;
myStruct.nestedMember1;
myStruct.nestedMember2;
```

## 10.13 Programmazione sicura in C

Gli argomenti di questo capitolo riguardano varie linee guida e regole del CERT. Per maggiori informazioni visitate il sito [www.securecoding.cert.org](http://www.securecoding.cert.org).

### *Guida linea del CERT per le struct*

Come abbiamo visto nel Paragrafo 10.2.4, i requisiti di allineamento ai confini delle unità di memoria per i membri di tipi `struct` possono produrre byte extra contenenti dati indefiniti per ogni variabile `struct` che si crea. Ognuna delle linee guida seguenti riguarda questo problema:

- EXP03-C: a causa dei requisiti di *allineamento ai confini*, la dimensione di una variabile `struct` non è necessariamente la somma delle dimensioni dei suoi membri. Usate sempre `sizeof` per determinare il numero di byte in una variabile `struct`. Come vedrete, useremo questa tecnica nel Capitolo 11 per manipolare record di lunghezza fissa scritti su file e letti da file e per creare nel Capitolo 12 le cosiddette strutture dinamiche di dati.
- EXP04-C: come abbiamo visto nel Paragrafo 10.2.4, le variabili `struct` non possono essere confrontate per egualanza o inegualanza, perché potrebbero contenere byte di dati indefiniti. Di conseguenza, dovete confrontare i loro membri individuali.
- DCL39-C: in una variabile `struct` i byte extra indefiniti potrebbero contenere dati con requisiti di sicurezza (rimasti dall'uso precedente di quelle locazioni di memoria) che *non* devono essere accessibili. Questa linea guida del CERT esamina i meccanismi specifici del compilatore per *impacchettare i dati* al fine di eliminare questi byte extra.

### *Guida linea del CERT per typedef*

- DCL05-C: le dichiarazioni complesse di tipo, come quelle per i puntatori a funzioni, possono essere difficili da leggere. Dovreste usare `typedef` per creare nomi di tipo autodocumentanti che rendano più leggibili i vostri programmi.

### *Guida linea del CERT per la manipolazione di bit*

- INT02-C: come conseguenza delle regole di promozione per gli interi (esaminate nel Paragrafo 5.6), l'esecuzione di operazioni bit a bit su tipi interi più piccoli di `int` può portare a risultati inattesi. Sono necessari cast esplicativi per assicurare risultati corretti.
- INT13-C: alcune operazioni bit a bit su tipi interi *con segno* sono *definite in base all'implementazione*. Ciò significa che le operazioni possono avere risultati differenti a seconda del compilatore C usato. Per questa ragione, con gli operatori bit a bit vanno usati tipi interi *senza segno*.
- EXP46-C: gli operatori logici `&&` e `||` sono frequentemente confusi, rispettivamente, con gli operatori bit a bit `&` e `|`. L'uso di `&` e `|` nella condizione di un'espressione condizionale (`? :`) può portare a un comportamento inaspettato, perché gli operatori `&` e `|` non usano la valutazione di tipo corto circuito.

### *Guida linea del CERT per enum*

- INT09-C: permettere a più costanti di enumerazione di avere lo *stesso* valore può generare errori logici difficili da trovare. Nella maggior parte dei casi, le costanti di enumerazione di un `enum` dovrebbero avere valori *unici*, in modo da evitare tali errori logici.

## Riepilogo

### Paragrafo 10.1 Introduzione

- Le strutture sono collezioni di variabili collegate sotto un unico nome. Esse possono contenere variabili di più tipi differenti di dati.
- Le strutture sono usate comunemente per definire record da memorizzare in file.
- I puntatori e le strutture facilitano la formazione di strutture di dati più complesse come liste collegate, code, pile e alberi.

### Paragrafo 10.2 Definizione di strutture

- La parola chiave `struct` introduce una definizione di struttura.
- L'identificatore che segue la parola chiave `struct` è l'etichetta della struttura, la quale dà il nome alla definizione di struttura. L'etichetta della struttura è usata con la parola chiave `struct` per dichiarare le variabili di tipo struttura.
- Le variabili dichiarate tra le parentesi della definizione di struttura sono i membri della struttura.
- I membri dello stesso tipo di struttura devono avere nomi unici.
- Ogni definizione di struttura deve terminare con un punto e virgola.
- I membri di una struttura possono avere tipi di dati primitivi o aggregati.
- Una struttura non può contenere un esempio di se stessa (un membro del suo stesso tipo), ma può includere un puntatore al suo tipo.
- Una struttura contenente un membro che è un puntatore allo stesso tipo della struttura si dice struttura autoreferenziale. Le strutture autoreferenziali sono usate per costruire strutture di dati collegate.
- Le definizioni di strutture creano nuovi tipi di dati che vengono usati per definire variabili.
- Le variabili di un dato tipo di struttura possono essere dichiarate mettendo una lista di nomi di variabile separati da virgolette tra la parentesi graffa che chiude la definizione della struttura e il suo punto e virgola finale.
- L'etichetta di una struttura è facoltativa. Se una definizione di struttura non contiene un'etichetta, le variabili di tipo struttura possono essere dichiarate solo nella definizione di struttura.
- Le uniche operazioni valide che possono essere eseguite su strutture sono: assegnare variabili di tipo struttura a variabili dello stesso tipo, accedere all'indirizzo (&) di una variabile di tipo struttura, accedere ai membri di una variabile di tipo struttura e usare l'operatore `sizeof` per determinare la dimensione di una variabile di tipo struttura.

### Paragrafo 10.3 Inizializzazione di strutture

- Le strutture possono essere inizializzate usando liste di inizializzatori.
- Se vi sono meno inizializzatori nella lista rispetto ai membri della struttura, i membri restanti sono automaticamente inizializzati a 0 (o a NULL se il membro è un puntatore).
- I membri delle variabili di tipo struttura definiti al di fuori di una definizione di funzione sono inizializzati a 0 o a NULL se non sono esplicitamente inizializzati nella definizione esterna.

- Le variabili di tipo struttura possono essere inizializzate con istruzioni di assegnazione, in cui si assegna loro una variabile di tipo struttura dello stesso tipo, o in cui si assegnano valori ai membri individuali della struttura.

#### **Paragrafo 10.4 Accesso ai membri delle strutture con . e ->**

- L'operatore (.) di membro di struttura e l'operatore (->) di puntatore a struttura sono usati per accedere ai membri di una struttura.
- L'operatore di membro di struttura accede a un membro della struttura tramite il nome di una variabile di tipo struttura.
- L'operatore di puntatore a struttura accede a un membro di una struttura per mezzo di un puntatore alla struttura.

#### **Paragrafo 10.5 Uso delle strutture con le funzioni**

- Le strutture possono essere passate alle funzioni passando i membri individuali di una struttura, passando un'intera struttura o passando un puntatore a una struttura.
- Le variabili di tipo struttura vengono passate per valore per impostazione predefinita.
- Per passare una struttura per riferimento, passate il suo indirizzo. Gli array di strutture, come tutti gli altri array, vengono passati automaticamente per riferimento.
- Per passare un array per valore, create una struttura con l'array come membro. Le strutture vengono passate per valore, per cui l'array viene passato per valore.

#### **Paragrafo 10.6 `typedef`**

- La parola chiave `typedef` fornisce un meccanismo per creare sinonimi per tipi definiti in precedenza.
- I nomi per i tipi di struttura sono definiti spesso con `typedef` per creare nomi di tipo più corti.
- `typedef` è usato spesso per creare sinonimi per i tipi fondamentali di dati. Ad esempio, un programma che richiede interi di 4 byte può usare il tipo `int` su un sistema e il tipo `long` su un altro. I programmi progettati per la portabilità usano spesso `typedef` per creare un alias per interi di 4 byte come `Integer`. L'alias `Integer` può essere cambiato una sola volta nel programma per farlo funzionare su entrambi i sistemi.

#### **Paragrafo 10.8 Unioni**

- Un'unione è dichiarata con la parola chiave `union` e con lo stesso formato di una struttura. I suoi membri condividono lo stesso spazio di memoria.
- I membri di un'unione possono essere di un tipo qualsiasi di dati. Il numero di byte usati per memorizzare un'unione deve essere almeno sufficiente a contenere il membro più grande.
- Si può fare riferimento solo a un membro di un'unione alla volta. È vostra responsabilità assicurare che ai dati in un'unione si faccia riferimento con il tipo appropriato di dati.
- Le operazioni che possono essere eseguite su un'unione sono: assegnare un'unione a un'altra dello stesso tipo, accedere all'indirizzo (&) di una variabile di tipo `union` e accedere ai membri di un'unione usando l'operatore di membro di struttura e l'operatore di puntatore a struttura.
- Un'unione può essere inizializzata in una dichiarazione con un valore dello stesso tipo del suo primo membro.

### Paragrafo 10.9 Operatori bit a bit

- I computer rappresentano tutti i dati internamente come sequenze di bit con i valori 0 o 1.
- Sulla maggior parte dei sistemi, una sequenza di 8 bit forma un byte, l'unità standard di memoria per una variabile di tipo `char`. Altri tipi di dati sono memorizzati in un numero maggiore di byte.
- Gli operatori bit a bit sono usati per manipolare i bit di operandi interi (`char`, `short`, `int` e `long`; sia con segno che senza segno). Normalmente si usano gli interi senza segno.
- Gli operatori bit a bit sono AND (`&`) bit a bit, OR (`|`) inclusivo bit a bit, OR (`^`) esclusivo bit a bit, lo spostamento a sinistra (`<<`), lo spostamento a destra (`>>`) e il complemento (`~`).
- Gli operatori bit a bit AND, OR inclusivo e OR esclusivo confrontano i loro due operandi bit a bit. L'operatore AND bit a bit mette ogni bit nel risultato a 1 se il bit corrispondente in entrambi gli operandi è 1. L'operatore OR inclusivo bit a bit mette ogni bit nel risultato a 1 se il bit corrispondente nell'uno o nell'altro operando o in entrambi è 1. L'operatore OR esclusivo bit a bit mette ogni bit nel risultato a 1 se i bit corrispondenti di entrambi gli operandi sono differenti.
- L'operatore di spostamento a sinistra sposta a sinistra i bit del suo operando sinistro del numero di bit specificato nel suo operando destro. I bit vuoti a destra sono sostituiti con zeri; i bit spostati a sinistra vanno perduti.
- L'operatore di spostamento a destra sposta a destra i bit nel suo operando sinistro del numero di bit specificati nel suo operando destro. L'esecuzione di uno spostamento a destra su un `unsigned int` fa sì che i bit vuoti alla sinistra siano sostituiti da zeri; i bit spostati a destra vanno perduti.
- L'operatore complemento bit a bit mette nel risultato a 1 tutti i bit che sono a 0 nel suo operando e a 0 tutti i bit che sono a 1.
- L'operatore AND bit a bit è usato spesso con un operando chiamato maschera, un valore intero con bit specifici messi a 1. Le maschere sono usate per nascondere alcuni bit in un valore mentre vengono selezionati altri bit.
- La costante simbolica `CHAR_BIT` (definita in `<limits.h>`) rappresenta il numero di bit in un byte (normalmente 8). Si può usare per rendere un programma di manipolazione di bit più scalabile e portabile.
- Ogni operatore bit a bit binario ha un operatore di assegnazione corrispondente.

### Paragrafo 10.10 Campi di bit

- Il C consente di specificare il numero di bit in cui è memorizzato un membro intero `unsigned` o `signed` di una struttura o di un'unione. Questo costrutto si chiama campo di bit. I campi di bit consentono un migliore uso della memoria, memorizzando i dati nel numero minimo di bit necessario.
- Un campo di bit viene dichiarato facendo seguire il nome di un membro `unsigned int` o `int` da due punti (`:`) e da una costante intera rappresentante la larghezza del campo. La costante deve essere un intero tra 0 e il numero totale di bit usati per memorizzare un `int` sul sistema (incluso).
- Ai membri campo di bit di strutture si accede esattamente come a qualsiasi altro membro di strutture.
- È possibile specificare un campo di bit anonimo da usare per occupare lo spazio inutilizzato nella struttura.
- Un campo di bit anonimo con una larghezza 0 allinea il successivo campo di bit a un nuovo confine di unità di memoria.

### Paragrafo 10.11 Costanti di enumerazione

- Un `enum` definisce un insieme di costanti intere rappresentate da identificatori. I valori in un `enum` partono da 0, a meno che non sia specificato diversamente, e sono incrementati di 1.
- Gli identificatori in un `enum` devono essere unici.
- Il valore di una costante `enum` può essere inserito in una definizione `enum` mediante un'assegnazione.

## Esercizi di autovalutazione

10.1 Riempite gli spazi in ognuna delle seguenti asserzioni:

- Una \_\_\_\_\_ è un insieme di variabili collegate sotto un unico nome.
- Un' \_\_\_\_\_ è un insieme di variabili sotto un unico nome in cui le variabili condividono la stessa memoria.
- I bit nel risultato di un'espressione che usa l'operatore \_\_\_\_\_ sono messi a 1 se i bit corrispondenti in ogni operando sono messi a 1. Altrimenti i bit sono messi a zero.
- Le variabili dichiarate in una definizione di struttura sono chiamate i suoi \_\_\_\_\_.
- In un'espressione che usa l'operatore \_\_\_\_\_, i bit sono messi a 1 se almeno uno dei bit corrispondenti in entrambi gli operandi è messo a 1. Altrimenti i bit sono messi a zero.
- La parola chiave \_\_\_\_\_ introduce una dichiarazione di struttura.
- La parola chiave \_\_\_\_\_ è usata per creare un sinonimo di un tipo di dati definito in precedenza.
- In un'espressione che usa l'operatore \_\_\_\_\_, i bit sono messi a 1 se esattamente uno solo dei bit corrispondenti in entrambi gli operandi è messo a 1. Altrimenti i bit sono messi a zero.
- L'operatore AND (&) bit a bit si usa spesso per \_\_\_\_\_ i bit, vale a dire per selezionare certi bit mentre gli altri vengono azzerati.
- La parola chiave \_\_\_\_\_ è usata per introdurre una definizione di unione.
- Il nome della struttura è detto \_\_\_\_\_ della struttura.
- Al membro di una struttura si accede sia con l'operatore di \_\_\_\_\_ sia con l'operatore di \_\_\_\_\_.
- Gli operatori di \_\_\_\_\_ e di \_\_\_\_\_ sono usati per spostare i bit di un valore, rispettivamente, a sinistra o a destra.
- Una \_\_\_\_\_ è un insieme di interi rappresentati da identificatori.

10.2 Stabilite se ognuna delle seguenti affermazioni è *vera* o *falsa*. Se *falsa*, spiegate perché.

- Le strutture possono contenere soltanto variabili di un tipo di dati.
- Due unioni possono essere confrontate (usando ==) per determinare se sono uguali.
- L'etichetta di una struttura è facoltativa.
- I membri di strutture differenti devono avere nomi unici.
- La parola chiave `typedef` è usata per definire nuovi tipi di dati.
- Le strutture vengono sempre passate alle funzioni per riferimento.
- Le strutture non possono essere confrontate usando gli operatori == e !=.

10.3 Scrivete del codice per effettuare ognuna delle seguenti operazioni:

- Definire una struttura chiamata `part` contenente la variabile `unsigned int partNumber` e l'array di `char partName` con valori che possono essere lunghi fino a 25 caratteri (incluso il carattere nullo di terminazione).
- Definire `Part` come sinonimo per il tipo `struct part`.

- c) Usare `Part` per dichiarare la variabile `a` di tipo `struct part`, l'array `b[10]` di tipi `struct part` e la variabile `ptr` di tipo puntatore a `struct part`.
- d) Leggere un numero di una parte e un nome di una parte dalla tastiera e memorizzarli nei singoli membri della variabile `a`.
- e) Assegnare i valori dei membri della variabile `a` all'elemento 3 dell'array `b`.
- f) Assegnare l'indirizzo dell'array `b` alla variabile puntatore `ptr`.
- g) Stampare i valori dei membri dell'elemento 3 dell'array `b` usando la variabile `ptr` e l'operatore di puntatore a struttura per riferirsi ai membri.

#### 10.4 Trovate l'errore:

- a) Supponete che `struct card` sia stata definita come contenente due puntatori al tipo `char`, vale a dire `face` e `suit`. Supponete inoltre che la variabile `c` sia stata definita di tipo `struct card` e la variabile `cPtr` di tipo puntatore a `struct card`, e che alla variabile `cPtr` sia stato assegnato l'indirizzo di `c`.

```
printf("%s\n", *cPtr->face);
```

- b) Supponete che `struct card` sia stata definita come contenente due puntatori al tipo `char`, cioè `face` e `suit`, e che l'array `hearts[13]` sia stato definito di tipo `struct card`. La seguente istruzione deve stampare il membro `face` dell'elemento 10 dell'array.

```
printf("%s\n", hearts.face);
```

- c) `union values {`  
    `char w;`  
    `float x;`  
    `double y;`  
`};`

- `union values v = { 1.27 }`
- d) `struct person {`  
    `char lastName[15];`  
    `char firstName[15];`  
    `unsigned int age;`  
`}`

- e) Supponete che `struct person` sia stata definita come nella voce (d) ma con la correzione appropriata.

```
person d;
```

- f) Supponete che la variabile `p` sia stata dichiarata come tipo `struct person` e che la variabile `c` sia stata dichiarata come tipo `struct card`.

```
p = c;
```

## Risposte agli esercizi di autovalutazione

- 10.1 a) struttura. b) unione. c) AND (&) bit a bit. d) membri. e) OR (|) inclusivo bit a bit. f) `struct`. g) `typedef`. h) OR (^) esclusivo bit a bit. i) mascherare. j) `union`. k) etichetta. l) membro di struttura, puntatore a struttura. m) spostamento a sinistra (<<), spostamento a destra (>>). n) enumerazione.

- 10.2 a) Falso. Una struttura può contenere variabili di più tipi di dati.  
b) Falso. Le unioni non possono essere confrontate, perché potrebbero esservi byte di dati indefiniti con valori differenti nelle variabili di tipo unione che sarebbero altrettanti identiche.

- c) Vero.
- d) Falso. I membri di strutture separate possono avere gli stessi nomi, ma i membri della stessa struttura devono avere nomi unici.
- e) Falso. La parola chiave `typedef` è usata per definire nomi nuovi (sinonimi) per tipi di dati definiti in precedenza.
- f) Falso. Le strutture vengono sempre passate alle funzioni per valore.
- g) Vero, a causa di problemi di allineamento.

- 10.3 a) `struct part {  
 unsigned int partNumber;  
 char partName[25];  
};`
- b) `typedef struct part Part;`
  - c) `Part a, b[10], *ptr;`
  - d) `scanf("%d%24s", &a.partNumber, a.partName);`
  - e) `b[3] = a;`
  - f) `ptr = b;`
  - g) `printf("%d %s\n", (ptr + 3)->partNumber, (ptr + 3)->partName);`
- 10.4 a) Le parentesi che devono racchiudere `*cPtr` sono state omesse, con la conseguenza che l'ordine di valutazione dell'espressione è scorretto. L'espressione deve essere  
`cPtr->face`  
oppure  
`(*cPtr).face`
- b) L'indice dell'array è stato omesso. L'espressione deve essere  
`hearts[10].face`
  - c) Un'unione può essere inizializzata solo con un valore che ha lo stesso tipo del suo primo membro.
  - d) È necessario un punto e virgola per terminare una definizione di struttura.
  - e) La parola chiave `struct` è stata omessa dalla dichiarazione della variabile. La dichiarazione deve essere  
`struct person d;`
  - f) Le variabili di tipi differenti di strutture non possono essere assegnate l'una all'altra.

## Esercizi

- 10.5 Fornite la definizione per ognuna delle seguenti strutture e unioni.
- a) La struttura `inventory` contenente l'array di caratteri `partName[30]`, l'intero `partNumber`, il membro `price` in virgola mobile, l'intero `stock` e l'intero `reorder`.
  - b) L'unione `data` contenente `char c`, `short s`, `long b`, `float f` e `double d`.
  - c) Una struttura chiamata `address` contenente gli array di caratteri `streetAddress[25]`, `city[20]`, `state[3]` e `zipCode[6]`.
  - d) La struttura `student` contenente gli array `firstName[15]` e `lastName[15]` e la variabile `homeAddress` di tipo `struct address` della voce c).
  - e) La struttura `test` contenente 16 campi di bit con larghezze di 1 bit. I nomi dei campi di bit sono le lettere da a a p.

10.6 Date le seguenti definizioni di strutture e di variabili,

```
struct customer {
 char lastName[15];
 char firstName[15];
 unsigned int customerNumber;
 struct {
 char phoneNumber[11];
 char address[50];
 char city[15];
 char state[3];
 char zipCode[6];
 } personal;
} customerRecord, *customerPtr;
customerPtr = &customerRecord;
```

scrivete un'espressione utilizzabile per accedere ai membri delle strutture in ognuna delle seguenti parti:

- Membro `lastName` della struttura `customerRecord`.
- Membro `lastName` della struttura puntata da `customerPtr`.
- Membro `firstName` della struttura `customerRecord`.
- Membro `firstName` della struttura puntata da `customerPtr`.
- Membro `customerNumber` della struttura `customerRecord`.
- Membro `customerNumber` della struttura puntata da `customerPtr`.
- Membro `phoneNumber` del membro `personal` della struttura `customerRecord`.
- Membro `phoneNumber` del membro `personal` della struttura puntata da `customerPtr`.
- Membro `address` del membro `personal` della struttura `customerRecord`.
- Membro `address` del membro `personal` della struttura puntata da `customerPtr`.
- Membro `city` del membro `personal` della struttura `customerRecord`.
- Membro `city` del membro `personal` della struttura puntata da `customerPtr`.
- Membro `state` del membro `personal` della struttura `customerRecord`.
- Membro `state` del membro `personal` della struttura puntata da `customerPtr`.
- Membro `zipCode` del membro `personal` della struttura `customerRecord`.
- Membro `zipCode` del membro `personal` della struttura puntata da `customerPtr`.

10.7 (*Modifiche al programma per il mescolamento e la distribuzione di carte*) Modificate il programma della Figura 10.16 per mescolare le carte usando un algoritmo di mescolamento ad alte prestazioni (come mostrato nella Figura 10.3). Stampate il mazzo risultante in un formato a due colonne che utilizzi i nomi di `face` e `suit`. Fate precedere ogni carta dal suo colore.

10.8 (*Uso di unioni*) Create un'unione `integer` con i membri `char c`, `short s`, `int i` e `long b`. Scrivete un programma che riceva in ingresso valori di tipo `char`, `short`, `int` e `long` e li memorizzi in variabili di tipo `union integer`. Ogni variabile di tipo `union` deve essere stampata come un `char`, uno `short`, un `int` e un `long`. I valori sono sempre stampati correttamente?

10.9 (*Uso di unioni*) Create l'unione `floatingPoint` con i membri `float f`, `double d` e `long double x`. Scrivete un programma che riceva in ingresso valori di tipo `float`, `double` e `long double` e li memorizzi in variabili di tipo `union floatingPoint`. Ogni variabile

di tipo unione deve essere stampata come un `float`, un `double` e un `long double`. I valori sono sempre stampati correttamente?

- 10.10 (*Spostamento a destra di interi*) Scrivete un programma che sposti a destra una variabile intera di 4 bit. Il programma deve stampare l'intero in bit prima e dopo l'operazione di spostamento. Il vostro sistema mette degli 0 o degli 1 nei bit vuoti?

- 10.11 (*Spostamento a sinistra di interi*) Spostare a sinistra un `unsigned int` di 1 bit è equivalente a moltiplicare il valore per 2. Scrivete la funzione `power2` che prende due argomenti interi `number` e `pow` e calcola

```
number * 2pow
```

Usate l'operatore di spostamento per calcolare il risultato. Stampate i valori come interi e come bit.

- 10.12 (*Impacchettare caratteri in un intero*) L'operatore di spostamento a sinistra può essere usato per impacchettare quattro valori di tipo carattere in una variabile `unsigned int` di quattro byte. Scrivete un programma che riceva in ingresso quattro caratteri dalla tastiera e li passi alla funzione `packCharacters`. Per impacchettare quattro caratteri in una variabile `unsigned int`, assegnate il primo carattere alla variabile `unsigned int`, effettuate uno spostamento della variabile `unsigned int` a sinistra di 8 posizioni di bit e combinate la variabile `unsigned int` con il secondo carattere usando l'operatore OR inclusivo bit a bit. Ripetete questo processo per il terzo e il quarto carattere. Il programma deve inviare in uscita i caratteri nel loro formato in bit prima e dopo che siano impacchettati nello `unsigned int` per provare che i caratteri sono stati di fatto impacchettati correttamente.

- 10.13 (*Spacchettare caratteri da un intero*) Usando l'operatore di spostamento a destra, l'operatore AND bit a bit e una maschera, scrivete la funzione `unpackCharacters` che prenda il valore `unsigned int` dell'Esercizio 10.12 e lo spacchetti in quattro caratteri. Per spacchettare caratteri da un `unsigned int` di quattro byte, combinate il valore `unsigned int` con la maschera `4278190080` (`11111111 00000000 00000000 00000000`) e spostate completamente a destra gli 8 bit risultanti. Assegnate il valore risultante a una variabile `char`, quindi combinate il valore `unsigned int` con la maschera `16711680` (`00000000 11111111 00000000 00000000`). Assegnate il risultato a un'altra variabile `char`. Continuate questo processo con le maschere `65280` e `255`. Il programma deve stampare l'`unsigned int` in bit prima di essere spacchettato, poi stampare i caratteri in bit per confermare che sono stati spacchettati correttamente.

- 10.14 (*Inversione dell'ordine dei bit di un intero*) Scrivete un programma che inverta l'ordine dei bit in un valore `unsigned int`. Il programma deve ricevere in ingresso il valore dall'utente e chiamare la funzione `reverseBits` per stampare i bit in ordine inverso. Stampate il valore in bit sia prima che dopo l'inversione dei bit per confermare che essi siano stati invertiti correttamente.

- 10.15 (*Funzione portabile `displayBits`*) Modificate la funzione `displayBits` della Figura 10.7 in modo che essa sia portabile tra i sistemi che usano interi di 2 byte e i sistemi che usano interi di 4 byte. [Suggerimento: usate l'operatore `sizeof` per determinare la dimensione di un intero su una particolare macchina.]

- 10.16 (*Qual è il valore di X?*) Il programma seguente usa la funzione `multiple` per determinare se l'intero inserito dalla tastiera è un multiplo di qualche intero X. Analizzate la funzione `multiple`, quindi determinate il valore di X.

```

1 // ex10_16.c
2 // Questo programma determina se un valore e' un multiplo di X.
3 #include <stdio.h>
4
5 int multiple(int num); // prototipo
6
7 int main(void)
8 {
9 int y; // y memorizza un intero inserito dall'utente
10
11 puts("Enter an integer between 1 and 32000: ");
12 scanf("%d", &y);
13
14 // se y e' un multiplo di X
15 if (multiple(y)) {
16 printf("%d is a multiple of X\n", y);
17 }
18 else {
19 printf("%d is not a multiple of X\n", y);
20 }
21 }
22
23 // determina se num e' un multiplo di X
24 int multiple(int num)
25 {
26 int mask = 1; // inizializza mask
27 int mult = 1; // inizializza mult
28
29 for (int i = 1; i <= 10; ++i, mask <= 1) {
30
31 if ((num & mask) != 0) {
32 mult = 0;
33 break;
34 }
35 }
36
37 return mult;
38 }

```

**10.17** Cosa fa il seguente programma?

```

1 // ex10_17.c
2 #include <stdio.h>
3
4 int mystery(unsigned int bits); // prototipo
5
6 int main(void)
7 {
8 unsigned int x; // x memorizza un intero inserito dall'utente
9
10 puts("Enter an integer: ");

```

```
11 scanf("%u", &x);
12
13 printf("The result is %d\n", mystery(x));
14 }
15
16 // Cosa fa questa funzione?
17 int mystery(unsigned int bits)
18 {
19 unsigned int mask = 1 << 31; // inizializza mask
20 unsigned int total = 0; // inizializza total
21
22 for (unsigned int i = 1; i <= 32; ++i, bits <<= 1) {
23
24 if ((bits & mask) == mask) {
25 ++total;
26 }
27 }
28
29 return !(total % 2) ? 1 : 0;
30 }
```

- 10.18 (*Algoritmo di mescolamento Fisher-Yates*) Fate ricerche on-line sull’algoritmo di mescolamento Fisher-Yates, poi utilizzatelo per reimplementare il metodo `shuffle` della Figura 10.3.

## Prove sul campo

- 10.19 (*Computerizzazione di cartelle cliniche*) Un argomento riguardante l’assistenza sanitaria, apparso ultimamente sui giornali, è quello della computerizzazione delle cartelle cliniche. Questa possibilità viene affrontata con cautela, a motivo, fra l’altro, di delicati problemi di riservatezza e sicurezza. Computerizzare le cartelle cliniche potrebbe semplificare la condivisione delle anamnesi dei pazienti fra i vari specialisti. Ciò potrebbe migliorare la qualità dell’assistenza sanitaria, contribuire a evitare incompatibilità tra i farmaci e prescrizioni erronee di questi ultimi, ridurre i costi e salvare vite nei casi d’emergenza. In questo esercizio progetterete una struttura “iniziale” `HealthProfile` per una persona. I membri della struttura devono comprendere il nome, il cognome, il sesso, la data di nascita (consistente in attributi separati per il giorno, il mese e l’anno di nascita), l’altezza e il peso della persona. Il vostro programma deve avere una funzione che riceve questi dati e li utilizza per impostare i membri di una variabile di tipo `HealthProfile`. Il programma deve includere anche le funzioni che calcolano e restituiscono l’età del paziente in anni, la massima frequenza cardiaca, l’intervallo della frequenza cardiaca normale (vedi Esercizio 3.47) e l’indice di massa corporea (BMI; vedi Esercizio 2.32). Il programma deve richiedere le informazioni di una persona, creare una variabile di tipo `HealthProfile` per essa e stampare le informazioni contenute in quella variabile (compreso il nome della persona, il cognome, il sesso, la data di nascita, l’altezza e il peso), quindi calcolare e stampare l’età della persona in anni, il BMI, la massima frequenza cardiaca e l’intervallo della frequenza cardiaca normale. Deve inoltre stampare la tabella dei “valori del BMI”, come nell’Esercizio 2.32.

**OBIETTIVI**

- Comprendere i concetti di file e stream.
- Creare e leggere dati usando l'elaborazione di file ad accesso sequenziale.
- Creare, leggere e aggiornare dati usando l'elaborazione di file ad accesso casuale.
- Sviluppare un vero e proprio programma di elaborazione di transazioni.
- Studiare la programmazione sicura in C nell'ambito dell'elaborazione dei file.

## 11.1 Introduzione

Nel Capitolo 1 avete studiato la *gerarchia di dati*. La memorizzazione dei dati nelle variabili e negli array è *temporanea*: tali dati vanno *perduti* quando un programma termina. I **file** vengono usati per la memorizzazione a lungo termine di dati. I computer memorizzano file su dispositivi di memoria secondaria, come dischi fissi, unità allo stato solido, unità flash e DVD. In questo capitolo spiegheremo come i file di dati vengono creati, aggiornati ed elaborati dai programmi in C. Considereremo l'elaborazione di file sia ad accesso sequenziale che ad accesso casuale.

## 11.2 File e stream

Il C vede ogni file semplicemente come uno *stream* (flusso) *sequenziale di byte* (Figura 11.1). Ogni file termina o con un marcatore di **end-of-file** o dopo uno specifico numero di byte registrato in una struttura di dati di amministrazione gestita dal sistema – questo è determinato dalla piattaforma in uso e non si può vedere.



**Figura 11.1** File di  $n$  byte dal punto di vista del C.

### Stream standard in ogni programma

Quando un file viene *aperto*, a esso viene associato uno **stream**. Tre stream vengono aperti automaticamente quando inizia l'esecuzione di un programma:

- lo **standard input** (che riceve input dalla tastiera),
- lo **standard output** (che stampa output sullo schermo) e
- lo **standard error** (che stampa messaggi d'errore sullo schermo).

### **Canali di comunicazione**

Gli stream forniscono i canali di comunicazione tra file e programmi. Ad esempio, lo stream standard input permette a un programma di leggere dati dalla tastiera, e lo stream standard output permette a un programma di stampare dati sullo schermo.

### **Struttura FILE**

L'apertura di un file restituisce un puntatore a una struttura FILE (definita in `<stdio.h>`) contenente informazioni usate per elaborare il file. In alcuni sistemi operativi questa struttura comprende un **descrittore di file**, cioè un indice intero in un array del sistema operativo chiamato **tavella dei file aperti**. Ogni elemento dell'array contiene un **blocco di controllo del file** (FCB) in cui sono memorizzate le informazioni usate dal sistema operativo per amministrare un particolare file. Lo standard input, lo standard output e lo standard error vengono manipolati usando `stdin`, `stdout` e `stderr`.

### **Funzione di elaborazione di file fgetc**

La Libreria Standard fornisce molte funzioni per leggere dati da file e per scrivere dati su file. La funzione **fgetc**, come `getchar`, legge un carattere da un file. La funzione `fgetc` riceve come argomento un puntatore a **FILE** per il file da cui si leggerà il carattere. La chiamata `fgetc(stdin)` legge un carattere da `stdin` (lo standard input). Tale chiamata è equivalente alla chiamata `getchar()`.

### **Funzione di elaborazione di file fputc**

La funzione **fputc**, come `putchar`, scrive un carattere su un file. La funzione `fputc` riceve come argomenti un carattere da scrivere e un puntatore per il file su cui verrà scritto il carattere. La chiamata di funzione `fputc('a', stdout)` scrive il carattere 'a' su `stdout` (lo standard output). Questa chiamata è equivalente a `putchar('a')`.

### **Altre funzioni di elaborazione di file**

Diverse altre funzioni, usate per leggere dati dallo standard input e scrivere dati sullo standard output, hanno, analogamente, funzioni corrispondenti con nomi simili per l'elaborazione di file. Le funzioni **fgets** e **fputs**, ad esempio, possono essere usate, rispettivamente, per *leggere una riga da un file* e per *scrivere una riga su un file*. Nei prossimi paragrafi introdurremo le funzioni equivalenti a **scanf** e **printf** per l'elaborazione di file, ovvero **fscanf** e **fprintf**. Più avanti nel capitolo esamineremo le funzioni **fread** e **fwrite**.

## **11.3 Creazione di un file ad accesso sequenziale**

*Il C non impone alcuna struttura a un file.* Pertanto, nozioni come *record di un file* non fanno parte del linguaggio C. L'esempio seguente mostra come imporre a un file una struttura a record.

La Figura 11.2 crea un semplice file ad accesso sequenziale che potrebbe essere usato in un sistema che gestisce conti che tengono traccia delle somme di denaro dovute (crediti) dai clienti di un'azienda. Per ogni cliente il programma legge un *numero di conto*, il *nome del cliente* e il *saldo del cliente* (ossia la somma che il cliente deve all'azienda per beni e servizi ricevuti in passato). I dati ottenuti per ogni cliente costituiscono un "record" per quel cliente. Il numero di conto

in questa applicazione viene usato come la *chiave del record*: il file sarà creato e mantenuto ordinato secondo i numeri di conto. Questo programma presuppone che l'utente inserisca i record ordinati secondo i numeri di conto. In un grande sistema di gestione di conti sarebbero invece disponibili funzionalità per l'ordinamento, in modo che l'utente possa inserire i record in un ordine qualunque. I record verrebbero poi ordinati e scritti su file. [Nota: i programmi delle Figure 11.6 e 11.7 usano il file di dati creato nella Figura 11.2, per cui il programma di quest'ultima deve essere eseguito prima dei programmi delle Figure 11.6 e 11.7.]

```

1 // Fig. 11.2: fig11_02.c
2 // Creazione di un file sequenziale
3 #include <stdio.h>
4
5 int main(void)
6 {
7 FILE *cfPtr; // cfPtr = puntatore al file clients.txt
8
9 // fopen apre il file per la scrittura
10 if ((cfPtr = fopen("clients.txt", "w")) == NULL) {
11 puts("File could not be opened");
12 }
13 else {
14 puts("Enter the account, name, and balance.");
15 puts("Enter EOF to end input.");
16 printf("%s", "? ");
17
18 unsigned int account; // numero del conto
19 char name[30]; // nome del titolare del conto
20 double balance; // saldo del conto
21
22 scanf("%d%29s%lf", &account, name, &balance);
23
24 // scrivi numero del conto, nome e saldo nel file con fprintf
25 while (!feof(stdin)) {
26 fprintf(cfPtr, "%d %s %.2f\n", account, name, balance);
27 printf("%s", "? ");
28 scanf("%d%29s%lf", &account, name, &balance);
29 }
30
31 fclose(cfPtr); // fclose chiude il file
32 }
33 }
```

```

Enter the account, name, and balance.
Enter EOF to end input.
? 100 Jones 24.98
? 200 Doe 345.67
? 300 White 0.00
? 400 Stone -42.16
? 500 Rich 224.62
? ^Z
```

**Figura 11.2** Creazione di un file sequenziale.

### 11.3.1 Puntatore a un FILE

Ora analizziamo questo programma. La riga 7 definisce `cfPtr` come un puntatore a una struttura `FILE`. Un programma in C amministra ogni file con una struttura `FILE` separata. Ogni file aperto deve avere un puntatore di tipo `FILE` dichiarato separatamente, usato per riferirsi al file. Per usare i file non occorre conoscere le caratteristiche specifiche della struttura `FILE`, ma se volete potete studiare la sua dichiarazione in `stdio.h`. Vedremo presto esattamente come la struttura `FILE` porti indirettamente al blocco di controllo del file (FCB) del sistema operativo.

### 11.3.2 Usare fopen per aprire il file

La riga 10 dà il nome al file ("clients.txt") che il programma deve usare e stabilisce una "linea di comunicazione" con il file. Alla variabile puntatore `cfPtr` è assegnato un puntatore alla struttura `FILE` per il file aperto con `fopen`. La funzione `fopen` riceve due argomenti:

- un nome di file (che può includere informazioni sul percorso, per localizzare la posizione del file) e
- una modalità di apertura del file.

La modalità di apertura del file "w" indica che il file deve essere aperto per scriverci, ovvero in scrittura. Se un file *non esiste* e viene aperto in scrittura, `fopen` *crea il file*. Se un file esistente viene aperto in scrittura, i suoi contenuti sono *eliminati senza avvertimento*. Nel programma, l'istruzione `if` è usata per determinare se il puntatore a file `cfPtr` è `NULL` (vale a dire, il file non è aperto perché non esiste o l'utente non ha il permesso di aprirlo). Se è `NULL`, il programma stampa un messaggio di errore e termina. Altrimenti, il programma elabora l'input e lo scrive sul file.



#### Errore comune di programmazione 11.1

*Aprire un file esistente in scrittura ("w") quando, in realtà, l'utente vuole mantenere il file originale, ne elimina i contenuti senza avvertimento.*



#### Errore comune di programmazione 11.2

*Dimenticare di aprire un file prima di tentare di fare riferimento a esso in un programma è un errore logico.*

### 11.3.3 Usare feof per controllare l'indicatore di end-of-file

Il programma richiede all'utente di inserire i vari campi per ogni record, oppure di inserire *end-of-file* quando l'inserimento dei dati è completato. La Figura 11.3 elenca le combinazioni di tasti per inserire un end-of-file per vari sistemi.

| Sistema operativo   | Combinazione di tasti             |
|---------------------|-----------------------------------|
| Linux/Mac OS X/UNIX | <Ctrl> d                          |
| Windows             | <Ctrl> z poi premete <i>Invio</i> |

**Figura 11.3** Combinazioni di tasti per end-of-file in vari comuni sistemi operativi.

La riga 25 usa la funzione **feof** per determinare se l'indicatore di end-of-file è impostato per **stdin**. L'*indicatore di end-of-file* informa il programma che non vi sono più dati da elaborare. Nella Figura 11.2 l'indicatore di end-of-file viene impostato per lo standard input quando l'utente inserisce la *combinazione di tasti di end-of-file*. L'argomento per la funzione **feof** è un puntatore al file da testare per l'indicatore di end-of-file (**stdin** in questo caso). La funzione restituisce un valore diverso da zero (vero) quando l'indicatore di end-of-file è stato impostato; diversamente, la funzione restituisce zero. L'istruzione **while**, che in questo programma include la chiamata di **feof**, continua l'esecuzione finché non risulta impostato l'indicatore di end-of-file.

### 11.3.4 Usare **fprintf** per scrivere su un file

La riga 26 scrive dati sul file **clients.txt**. I dati possono essere recuperati in seguito da un programma progettato per leggere il file (vedi Paragrafo 11.4). La funzione **fprintf** è equivalente a **printf**, però **fprintf** riceve come argomento anche un puntatore a file per il file su cui saranno scritti i dati. La funzione **fprintf** può inviare in uscita dati allo standard output, usando **stdout** come puntatore a file, come in:

```
fprintf(stdout, "%d %s %.2f\n", account, name, balance);
```

### 11.3.5 Usare **fclose** per chiudere il file

Dopo l'inserimento della combinazione di end-of-file da parte dell'utente, il programma chiude il file **clients.txt** con **fclose** (riga 31) e termina. La funzione **fclose** riceve come argomento il puntatore al file (invece che il nome del file). *Se la funzione fclose non viene esplicitamente chiamata, il sistema operativo chiuderà normalmente il file al termine dell'esecuzione del programma.* Questo è un esempio di “manutenzione” da parte di un sistema operativo.



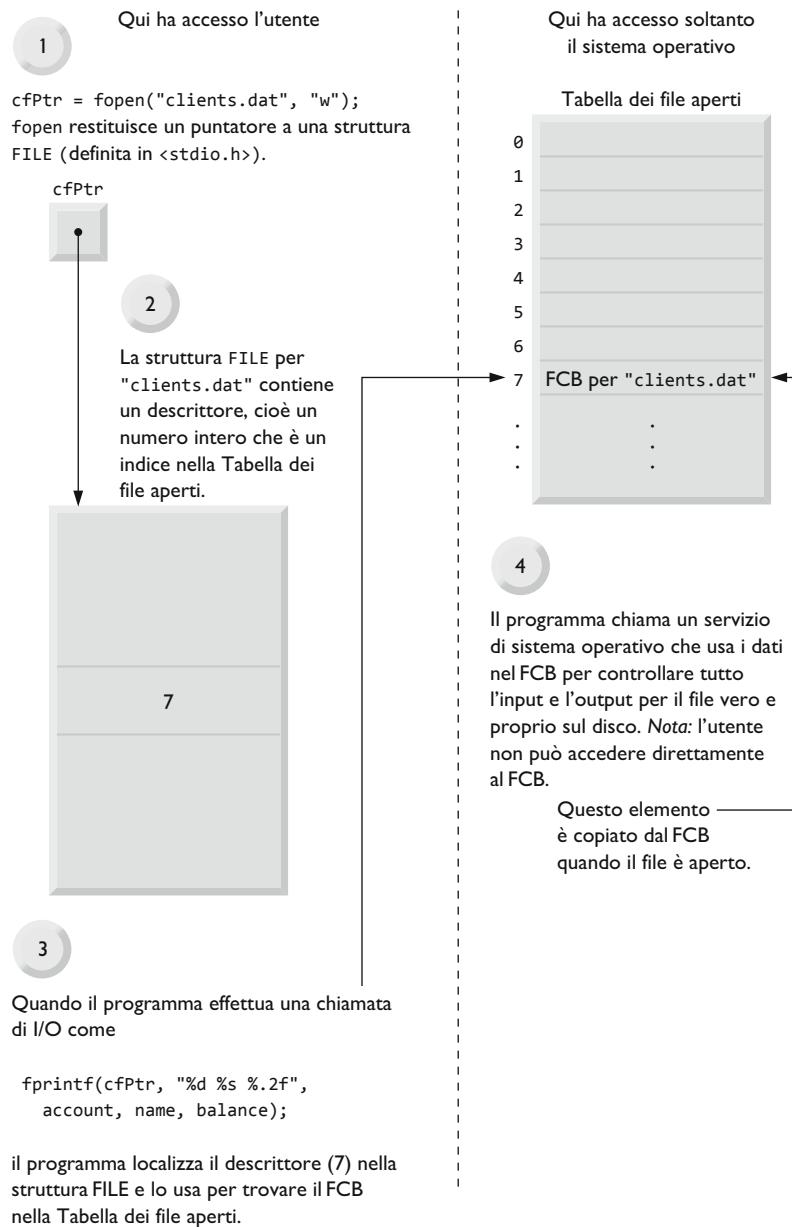
#### Prestazioni 11.1

*La chiusura di un file può liberare risorse che altri utenti o programmi stanno forse aspettando, perciò dovete chiudere ogni file non appena esso non è più necessario, invece di aspettare che sia il sistema operativo a chiuderlo al termine del programma.*

Nell'esempio di esecuzione del programma della Figura 11.2 l'utente inserisce informazioni per cinque conti, poi inserisce un end-of-file per segnalare che l'inserimento dei dati è completato. L'esempio di esecuzione non mostra come i record dei dati appaiano realmente nel file. Per verificare che il file è stato creato con successo, nel prossimo paragrafo presenteremo un programma che legge il file e stampa i suoi contenuti.

#### Relazione tra puntatori a FILE, strutture FILE e FCB

La Figura 11.4 illustra le relazioni tra i puntatori a **FILE**, le strutture **FILE** e i **FCB**. Quando viene aperto il file "clients.txt", un **FCB** per il file viene copiato in memoria. La figura mostra la connessione tra il puntatore del file restituito da **fopen** e il **FCB** usato dal sistema operativo per amministrare il file. I programmi possono elaborare uno o più file o non elaborare alcun file. Ogni file usato in un programma avrà un differente puntatore a file restituito da **fopen**. *Tutte le successive funzioni di elaborazione di file dopo l'apertura di un file devono riferirsi al file con il puntatore appropriato.*

**Figura 11.4** Relazioni tra i puntatori a FILE, le strutture FILE e i FCB.

### 11.3.6 Modalità di apertura dei file

I file possono essere aperti secondo diverse modalità, che sono riepilogate nella Figura 11.5. Ciascuna modalità di apertura dei file nella prima metà della tabella ha una corrispondente modalità *binaria* ( contenente la lettera b) per manipolare file binari. Le modalità binarie saranno usate nei Paragrafi 11.5–11.9, quando introdurremo i file ad accesso casuale.

| Modalità | Descrizione                                                                                                                                                     |
|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| r        | Apre un file esistente per la lettura.                                                                                                                          |
| w        | Crea un file per la scrittura. Se il file esiste già, <i>elimina</i> i contenuti correnti.                                                                      |
| a        | Apre o crea un file per scrivere alla fine del file – cioè, le operazioni di scrittura aggiungono dati al file.                                                 |
| r+       | Apre un file esistente per l'aggiornamento (lettura e scrittura).                                                                                               |
| w+       | Crea un file per l'aggiornamento. Se il file esiste già, <i>elimina</i> i contenuti correnti.                                                                   |
| a+       | Append: apre o crea un file per l'aggiornamento; tutta la scrittura è effettuata alla fine del file – cioè, le operazioni di scrittura aggiungono dati al file. |
| rb       | Apre un file esistente per la lettura in forma binaria.                                                                                                         |
| wb       | Crea un file per la scrittura in forma binaria. Se il file esiste già, elimina i contenuti correnti.                                                            |
| ab       | Append: apre o crea un file per la scrittura alla fine del file in forma binaria.                                                                               |
| rb+      | Apre un file esistente per l'aggiornamento (lettura e scrittura) in forma binaria.                                                                              |
| wb+      | Crea un file per l'aggiornamento in forma binaria. Se il file esiste già, elimina i contenuti correnti.                                                         |
| ab+      | Append: apre o crea un file per l'aggiornamento in forma binaria; la scrittura è effettuata alla fine del file.                                                 |

**Figura 11.5** Modalità di apertura dei file.

#### Modalità esclusiva di scrittura del C11

Inoltre, il C11 fornisce una modalità *esclusiva* di scrittura, che si indica aggiungendo una x alla fine delle modalità w, w+, wb o wb+. Nella modalità esclusiva di scrittura, fopen fallirà se il file esiste già o non può essere creato. Se l'apertura di un file nella modalità esclusiva di scrittura riesce e il sistema sottostante supporta l'accesso esclusivo al file, allora solo il vostro programma può accedere al file finché è aperto. (Alcuni compilatori e piattaforme non supportano la modalità esclusiva di scrittura.) Se si verifica un errore mentre si apre un file in una qualsiasi modalità, fopen restituisce NULL.



#### Errore comune di programmazione 11.3

Aprire un file inesistente per la lettura è un errore.



#### Errore comune di programmazione 11.4

Aprire un file per la lettura o la scrittura senza che si siano ottenuti gli opportuni diritti di accesso (dipendenti dal sistema operativo) è un errore.



#### Errore comune di programmazione 11.5

Aprire un file per scrivere quando non c'è spazio disponibile è un errore in fase di esecuzione.



### Errore comune di programmazione 11.6

Aprire un file in modalità di scrittura ("w") quando si deve aprire in modalità di aggiornamento ("r+") provoca l'eliminazione dei contenuti del file.



### Prevenzione di errori 11.1

Aprete un file solo per la lettura (e non per l'aggiornamento) se i suoi contenuti non devono essere modificati. Ciò previene la modifica non intenzionale dei contenuti del file. Questo è un altro esempio del principio del privilegio minimo.

## 11.4 Lettura di dati da un file ad accesso sequenziale

I dati vengono memorizzati in un file in modo che, quando servono, si possano recuperare per l'elaborazione. Il paragrafo precedente ha illustrato come creare un file per l'accesso sequenziale. Il presente paragrafo mostra come leggere dati da un file in maniera sequenziale.

La Figura 11.6 legge record dal file "clients.txt" creato dal programma della Figura 11.2 e stampa i loro contenuti. La riga 7 indica che cfPtr è un puntatore a FILE. La riga 10 tenta di aprire il file "clients.txt" per leggere ("r") e determina se si è aperto con successo (vale a dire che fopen non restituisce NULL). La riga 19 legge un "record" dal file. La funzione fscanf è equivalente alla funzione scanf, però fscanf riceve come argomento un puntatore al file da cui sono letti i dati. Dopo la prima esecuzione di questa funzione, account avrà il valore 100, name il valore "Jones" e balance il valore 24.98. Ogni volta che viene eseguita la seconda istruzione fscanf (riga 24), il programma legge un altro record dal file e account, name e balance assumono nuovi valori. Quando il programma raggiunge la fine del file, il file viene chiuso (riga 27) e il programma termina. La funzione feof restituisce vero soltanto dopo che il programma tenta di leggere dati inesistenti dopo l'ultima riga.

```

1 // Fig. 11.6: fig11_06.c
2 // Lettura e stampa di un file sequenziale
3 #include <stdio.h>
4
5 int main(void)
6 {
7 FILE *cfPtr; // cfPtr = puntatore al file clients.txt
8
9 // fopen apre il file per la lettura
10 if ((cfPtr = fopen("clients.txt", "r")) == NULL) {
11 puts("File could not be opened");
12 }
13 else { // leggi account, name e balance dal file
14 unsigned int account; // numero del conto
15 char name[30]; // nome del titolare del conto
16 double balance; // saldo del conto
17
18 printf("%-10s%-13s%lf\n", "Account", "Name", "Balance");
19 fscanf(cfPtr, "%d%29s%lf", &account, name, &balance);
20 }

```

```

21 // finché non si incontra un end of file
22 while (!feof(cfPtr)) {
23 printf("%-10d%-13s%7.2f\n", account, name, balance);
24 fscanf(cfPtr, "%d%29s%lf", &account, name, &balance);
25 }
26
27 fclose(cfPtr); // fclose chiude il file
28 }
29 }
```

| Account | Name  | Balance |
|---------|-------|---------|
| 100     | Jones | 24.98   |
| 200     | Doe   | 345.67  |
| 300     | White | 0.00    |
| 400     | Stone | -42.16  |
| 500     | Rich  | 224.62  |

**Figura 11.6** Lettura e stampa di un file sequenziale.

### 11.4.1 Reimpostare il puntatore di posizione del file

Per recuperare dati da un file in maniera sequenziale, un programma comincia normalmente a leggere dall'inizio del file e legge tutti i dati consecutivamente, finché non vengono trovati i dati desiderati. Durante l'esecuzione di un programma, può essere opportuno elaborare i dati in un file in maniera sequenziale diverse volte (dall'inizio del file). L'istruzione

```
rewind(cfPtr);
```

fa sì che il puntatore di posizione del file di un programma (il quale indica il numero del byte successivo da leggere o da scrivere nel file) sia riposizionato *all'inizio* (cioè al byte 0) del file puntato da cfPtr. Il puntatore di posizione del file *non* è realmente un puntatore. Piuttosto, è un valore intero che specifica il byte nel file oggetto della successiva lettura o scrittura. Questo è a volte detto **file offset**. Il puntatore di posizione del file è un membro della struttura FILE associata a ogni file.

### 11.4.2 Programma di interrogazione per il credito

Il programma della Figura 11.7 permette a un gestore del credito di ottenere liste di clienti con saldo zero (ossia clienti non debitori), di clienti con saldo a credito (ossia clienti ai quali l'azienda deve del denaro) e di clienti con saldo a debito (ossia clienti che devono denaro all'azienda per beni e servizi ricevuti). Un saldo a credito è una somma *negativa*; un saldo a debito è una somma *positiva*.

Il programma stampa un menu e permette al gestore del credito di inserire una delle seguenti quattro opzioni:

- l'opzione 1 produce una lista di conti con *saldi zero*,
- l'opzione 2 una lista di conti con *saldi a credito*,
- l'opzione 3 una lista di conti con *saldi a debito*,
- l'opzione 4 termina l'esecuzione del programma.

Un output di esempio è mostrato nella Figura 11.8.

```
1 // Fig. 11.7: fig11_07.c
2 // Programma di interrogazione per il credito
3 #include <stdio.h>
4
5 // la funzione main inizia l'esecuzione del programma
6 int main(void)
7 {
8 FILE *cfPtr; // puntatore al file clients.txt
9
10 // fopen apre il file per la lettura
11 if ((cfPtr = fopen("clients.txt", "r")) == NULL) {
12 puts("File could not be opened");
13 }
14 else {
15
16 // stampa le opzioni di richiesta
17 printf("%s", "Enter request\n"
18 " 1 - List accounts with zero balances\n"
19 " 2 - List accounts with credit balances\n"
20 " 3 - List accounts with debit balances\n"
21 " 4 - End of run\n? ");
22 unsigned int request; // numero di richiesta
23 scanf("%u", &request);
24
25 // elabora la richiesta dell'utente
26 while (request != 4) {
27 unsigned int account; // numero del conto
28 double balance; // saldo del conto
29 char name[30]; // nome del titolare del conto
30
31 // leggi il numero del conto, il nome e il saldo dal file
32 fscanf(cfPtr, "%d%29s%lf", &account, name, &balance);
33
34 switch (request) {
35 case 1:
36 puts("\nAccounts with zero balances:");
37
38 // leggi i contenuti del file (fino a eof)
39 while (!feof(cfPtr)) {
40 // scrive solo se balance è 0
41 if (balance == 0) {
42 printf("%-10d%-13s%7.2f\n",
43 account, name, balance);
44 }
45
46 // leggi il numero del conto, il nome e il saldo dal file
47 fscanf(cfPtr, "%d%29s%lf",
48 &account, name, &balance);
49 }
50 }
```

```

51 break;
52 case 2:
53 puts("\nAccounts with credit balances:\n");
54
55 // leggi i contenuti del file (fino a eof)
56 while (!feof(cfPtr)) {
57 // scrive solo se balance è minore di 0
58 if (balance < 0) {
59 printf("%-10d%-13s%7.2f\n",
60 account, name, balance);
61 }
62
63 // leggi il numero del conto, il nome e il saldo dal file
64 fscanf(cfPtr, "%d%29s%lf",
65 &account, name, &balance);
66 }
67
68 break;
69 case 3:
70 puts("\nAccounts with debit balances:\n");
71
72 // leggi i contenuti del file (fino a eof)
73 while (!feof(cfPtr)) {
74 // scrive solo se balance è maggiore di 0
75 if (balance > 0) {
76 printf("%-10d%-13s%7.2f\n",
77 account, name, balance);
78 }
79
80 // leggi il numero del conto, il nome e il saldo dal file
81 fscanf(cfPtr, "%d%29s%lf",
82 &account, name, &balance);
83 }
84
85 break;
86 }
87
88 rewind(cfPtr); // riporta cfPtr all'inizio del file
89
90 printf("%s", "\n? ");
91 scanf("%d", &request);
92 }
93
94 puts("End of run.");
95 fclose(cfPtr); // fclose chiude il file
96 }
97 }
```

**Figura 11.7** Programma di interrogazione per il credito.

```

Enter request
1 - List accounts with zero balances
2 - List accounts with credit balances
3 - List accounts with debit balances
4 - End of run
? 1

Accounts with zero balances:
300 White 0.00

? 2

Accounts with credit balances:
400 Stone -42.16

? 3

Accounts with debit balances:
100 Jones 24.98
200 Doe 345.67
500 Rich 224.62

? 4
End of run.

```

**Figura 11.8** Esempio di output del programma di interrogazione per il credito della Figura 11.7.

#### *Aggiornamento di un file sequenziale*

I dati in questo tipo di file sequenziale non possono essere modificati senza il rischio di distruggere altri dati. Ad esempio, se il nome “White” deve essere cambiato in “Worthington”, il vecchio nome non può semplicemente venire sovrascritto. Il record per White è stato scritto sul file come

```
300 White 0.00
```

Se il record verrà riscritto iniziando dalla stessa posizione nel file usando il nuovo nome, il record sarà

```
300 Worthington 0.00
```

Il nuovo record è più grande (ha più caratteri) del record originario. I caratteri oltre la seconda “o” in “Worthington” sovraseranno l’inizio del record sequenziale successivo nel file. Il problema qui è che nel **modello di input/output formattato** con cui vengono usate **fprintf** e **fscanf**, i campi (e di conseguenza i record) possono *variare* in dimensioni. Ad esempio, i valori 7, 14, -117, 2074 e 27383 sono tutti **int** memorizzati internamente nello stesso numero di byte, ma richiedono campi di dimensioni differenti quando sono stampati sullo schermo o scritti su un file come testo.

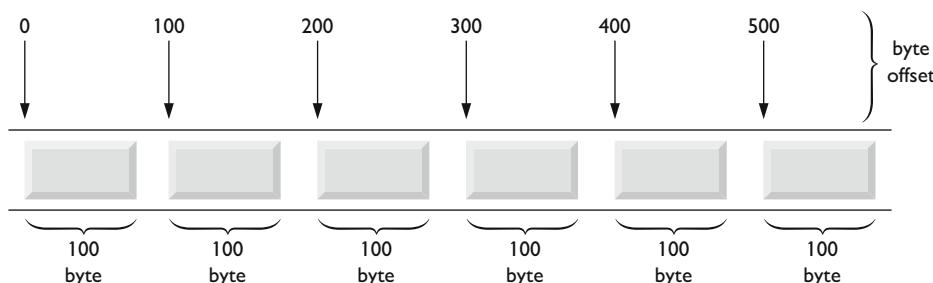
Pertanto, l’accesso sequenziale con **fprintf** e **fscanf** non viene solitamente usato per *aggiornare i record sul posto*. Invece, l’intero file viene solitamente *riscritto*. Per effettuare il cambio di nome precedente, i record che vengono prima di 300 White 0.00 in un tale file ad accesso sequenziale verrebbero copiati in un nuovo file, il nuovo record verrebbe quindi scritto al posto di quello originale e i record successivi verrebbero copiati anch’essi nel nuovo file. Questo richiede l’elaborazione di ogni record nel file per aggiornare un record.

## 11.5 File ad accesso casuale

Come precedentemente affermato, i record in un file creato con la funzione di output formattata `fprintf` non sono necessariamente della stessa lunghezza. Invece, i record individuali che scrivete su e leggete da un **file ad accesso casuale** sono normalmente *di lunghezza fissa* e vi si può accedere direttamente (e quindi velocemente) senza effettuare ricerche in altri record. Questo rende i file ad accesso casuale adatti per i sistemi di prenotazione delle compagnie aeree, per i sistemi bancari, per i sistemi informatici dei punti vendita e per altri generi di **sistemi di elaborazione di transazioni** che richiedono l'accesso rapido a dati specifici. Vi sono altri modi per implementare file ad accesso casuale, ma limiteremo la nostra analisi a questo semplice approccio, usando record di lunghezza fissa.

Poiché ogni record in un file ad accesso casuale ha normalmente la stessa lunghezza, la posizione esatta di un record rispetto all'inizio del file può essere calcolata come una funzione della chiave del record. Vedremo presto come ciò facilita l'accesso *immediato* a record specifici anche in file di grandi dimensioni.

La Figura 11.9 illustra un modo per implementare un file ad accesso casuale. Un tale file è come un treno merci con molti vagoni, alcuni vuoti e alcuni con un carico. Ogni vagone del treno ha la stessa lunghezza.



**Figura 11.9** Un file ad accesso casuale dal punto di vista del C.

I record di lunghezza fissa permettono di inserire dati in un file ad accesso casuale *senza distruggere altri dati del file*. È anche possibile aggiornare o cancellare i dati memorizzati in precedenza senza riscrivere l'intero file. Nei paragrafi seguenti spiegheremo come

- creare un file ad accesso casuale,
- inserire i dati,
- leggere i dati sia in modo sequenziale che in modo casuale,
- aggiornare i dati e
- cancellare quelli non più necessari.

## 11.6 Creazione di un file ad accesso casuale

La funzione `fwrite` trasferisce un numero specificato di byte su un file, a cominciare da una data posizione in memoria. I dati sono scritti a iniziare dalla posizione nel file indicata dal puntatore di posizione del file. La funzione `fread` trasferisce un numero specificato di byte dalla posizione nel file specificata dal puntatore di posizione del file a un'area nella memoria, a cominciare da un indirizzo specificato.

Adesso, quando scriviamo un intero, invece di usare

```
fprintf(fPtr, "%d", number);
```

che potrebbe stampare o una singola cifra o anche 11 cifre (10 cifre più un segno, ognuna delle quali richiede 1 byte di memoria) per un intero di quattro byte, possiamo usare

```
fwrite(&number, sizeof(int), 1, fPtr);
```

che scrive *sempre* quattro byte, su un sistema con interi di quattro byte, contenuti in una variabile `number` sul file rappresentato da `fPtr` (descriveremo a breve l'argomento 1). In seguito, `fread` può essere usata per leggere quei quattro byte e memorizzarli in una variabile intera `number`. Sebbene `fread` e `fwrite` leggano e scrivano dati come numeri interi, in una dimensione fissa invece che in un formato di dimensione variabile, i dati che trattano sono elaborati nel formato da computer “raw data” (cioè byte di dati) invece che nel formato testo di `printf` e `scanf` facilmente leggibile dagli esseri umani. Poiché la rappresentazione “raw” (letteralmente “grezza”) dei dati è dipendente dal sistema, i “dati raw” potrebbero non essere leggibili su altri sistemi, o da parte di programmi prodotti da altri compilatori oppure con altre opzioni di compilazione.

#### ***fwrite e fread possono scrivere e leggere array***

Le funzioni `fwrite` e `fread` possono leggere e scrivere array di dati da e su file. Il terzo argomento sia di `fread` che di `fwrite` è il numero di elementi dell'array che deve essere letto dal disco o scritto sul disco. La precedente chiamata alla funzione `fwrite` scrive un singolo intero su un file, cosicché il terzo argomento è 1 (come se si scrivesse un solo elemento di un array). I programmi di elaborazione di file raramente scrivono un singolo campo su un file. Normalmente scrivono un elemento `struct` alla volta, come mostreremo negli esempi seguenti.

#### **Problema**

Considerate il seguente problema:

*Create un sistema di elaborazione della transazione in grado di memorizzare fino a 100 record di lunghezza fissa. Ogni record deve consistere in un numero di conto che sarà usato come chiave del record, un cognome, un nome e un saldo. Il programma risultante deve essere in grado di aggiornare un conto, inserire un nuovo record di conto, cancellare un conto ed elencare tutti i record di conto in un file di testo formato per la stampa. Usate un file ad accesso casuale.*

I paragrafi successivi introdurranno le tecniche necessarie per creare il programma di elaborazione della transazione. Il programma della Figura 11.10 mostra come aprire un file ad accesso casuale, come definire un formato di record usando il costrutto `struct`, come scrivere dati sul disco e come chiudere il file. Questo programma inizializza tutti e 100 i record del file "accounts.dat" con elementi `struct` vuoti, usando la funzione `fwrite`. Ogni elemento `struct` vuoto contiene 0 per il numero di conto, "" (la stringa vuota) per il cognome, "" per il nome e 0.0 per il saldo. Il file è inizializzato in questa maniera per riservare lo spazio in cui il file sarà memorizzato e perché sia possibile determinare se un record contiene dati.

```
1 // Fig. 11.10: fig11_10.c
2 // Creazione di un file ad accesso casuale in maniera sequenziale
3 #include <stdio.h>
4
5 // definizione della struttura clientData
```

```
6 struct clientData {
7 unsigned int acctNum; // numero del conto
8 char lastName[15]; // cognome del titolare del conto
9 char firstName[10]; // nome del titolare del conto
10 double balance; // saldo del conto
11};
12
13 int main(void)
14 {
15 FILE *cfPtr; // puntatore al file accounts.dat
16
17 // fopen apre il file per la scrittura binaria
18 if ((cfPtr = fopen("accounts.dat", "wb")) == NULL) {
19 puts("File could not be opened.");
20 }
21 else {
22 // crea clientData con informazioni predefinite
23 struct clientData blankClient = {0, "", "", 0.0};
24
25 // scrive 100 record vuoti su file
26 for (unsigned int i = 1; i <= 100; ++i) {
27 fwrite(&blankClient, sizeof(struct clientData), 1, cfPtr);
28 }
29
30 fclose (cfPtr); // fclose chiude il file
31 }
32 }
```

**Figura 11.10** Creazione di un file ad accesso casuale in maniera sequenziale.

La funzione `fwrite` scrive un blocco di byte su un file. La riga 27 fa sì che la struttura `blankClient` della dimensione `sizeof(struct clientData)` sia scritta sul file puntato da `cfPtr`. L'operatore `sizeof` restituisce la dimensione in byte del suo operando tra parentesi (in questo caso `struct clientData`).

La funzione `fwrite` può in realtà essere usata per scrivere più elementi di un array di oggetti. Per fare ciò, inserite nella chiamata a `fwrite` un puntatore a un array come primo argomento e il numero di elementi da scrivere come terzo argomento. Nell'istruzione precedente `fwrite` viene usata per scrivere un singolo oggetto che non è un elemento di un array. Scrivere un singolo oggetto è equivalente a scrivere un elemento di un array, da qui l'`1` nella chiamata di `fwrite`. [Nota: i programmi delle Figure 11.11, 11.14 e 11.15 usano il file di dati creato nella Figura 11.10, quindi dovete fare eseguire prima il programma di questa figura.]

## 11.7 Scrittura di dati in maniera casuale su un file ad accesso casuale

La Figura 11.11 scrive dati sul file "accounts.dat". Essa usa la combinazione di `fseek` e `fwrite` per memorizzare dati in posizioni specifiche del file. La funzione `fseek` imposta il puntatore di posizione del file a una posizione specifica nel file, quindi `fwrite` scrive i dati. Un esempio di esecuzione è mostrato nella Figura 11.12.

```
1 // Fig. 11.11: fig11_11.c
2 // Scrittura di dati in maniera casuale su un file ad accesso casuale
3 #include <stdio.h>
4
5 // definizione della struttura clientData
6 struct clientData {
7 unsigned int acctNum; // numero del conto
8 char lastName[15]; // cognome del titolare del conto
9 char firstName[10]; // nome del titolare del conto
10 double balance; // saldo del conto
11}; // fine della struttura clientData
12
13 int main(void)
14 {
15 FILE *cfPtr; // puntatore al file accounts.dat
16
17 // fopen apre il file per l'aggiornamento
18 if ((cfPtr = fopen("accounts.dat", "rb+")) == NULL) {
19 puts("File could not be opened.");
20 }
21 else {
22 // crea un oggetto clientData con informazioni predefinite
23 struct clientData client = {0, "", "", 0.0};
24
25 // richiedi all'utente di specificare il numero di conto
26 printf("%s", "Enter account number"
27 " (1 to 100, 0 to end input): ");
28 scanf("%d", &client.acctNum);
29
30 // l'utente inserisce le informazioni, che vengono copiate sul file
31 while (client.acctNum != 0) {
32 // l'utente inserisce il cognome, il nome e il saldo
33 printf("%s", "\nEnter lastname, firstname, balance: ");
34
35 // imposta il record con il cognome, il nome e il valore del saldo
36 fscanf(stdin, "%14s%9s%lf", client.lastName,
37 client.firstName, &client.balance);
38
39 // cerca (seek) nel file la posizione del record specificato
40 fseek(cfPtr, (client.acctNum - 1) *
41 sizeof(struct clientData), SEEK_SET);
42
43 // scrivi le informazioni specificate dall'utente sul file
44 fwrite(&client, sizeof(struct clientData), 1, cfPtr);
45
46 // consenti all'utente di inserire un altro numero di conto
47 printf("%s", "\nEnter account number: ");
48 scanf("%d", &client.acctNum);
49 }
```

```
50 fclose(cfPtr); // fclose chiude il file
51 }
52 }
53 }
```

**Figura 11.11** Scrittura di dati in maniera casuale su un file ad accesso casuale.

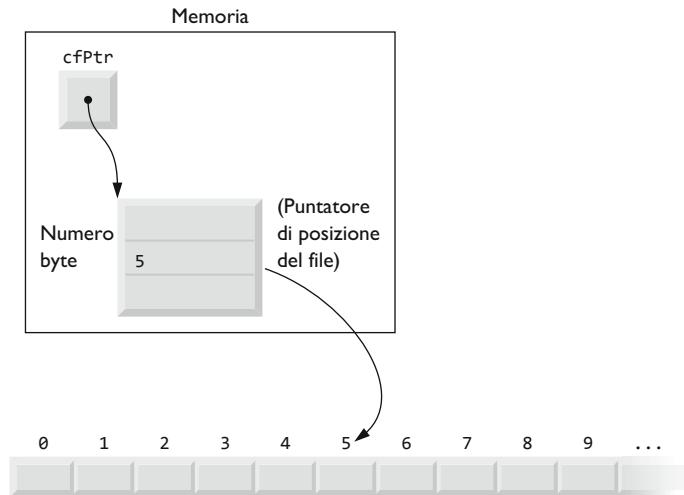
```
Enter account number (1 to 100, 0 to end input): 37
Enter lastname, firstname, balance: Barker Doug 0.00
Enter account number: 29
Enter lastname, firstname, balance: Brown Nancy -24.54
Enter account number: 96
Enter lastname, firstname, balance: Stone Sam 34.98
Enter account number: 88
Enter lastname, firstname, balance: Smith Dave 258.34
Enter account number: 33
Enter lastname, firstname, balance: Dunn Stacey 314.33
Enter account number: 0
```

**Figura 11.12** Esempio di esecuzione del programma della Figura 11.11.

### 11.7.1 Collocare il puntatore di posizione del file con fseek

Le righe 40–41 collocano il puntatore di posizione del file, per il file a cui cfPtr fa riferimento, nel punto in termini di byte calcolato da `(client.accountNum - 1) * sizeof(struct clientData)`. Il valore di questa espressione è chiamato **offset** o **spostamento**. Poiché il numero di conto è compreso tra 1 e 100, ma le posizioni dei byte nel file partono da 0, viene sottratto 1 dal numero di conto quando si calcola la posizione del record riferita ai byte. Così, per il record 1, il puntatore di posizione del file è impostato al byte 0 del file. La costante simbolica **SEEK\_SET** indica che il puntatore di posizione del file è posizionato secondo il valore di offset riferito all'inizio del file. Come indica l'istruzione riportata sopra, un'operazione di seek per il numero di conto 1 nel file colloca il puntatore di posizione del file all'inizio del file, perché la posizione calcolata in termini di byte è 0.

La Figura 11.13 mostra il puntatore del file che si riferisce a una struttura FILE in memoria. Il puntatore di posizione del file in questo diagramma indica che il byte successivo da leggere o da scrivere si trova dopo 5 byte dall'inizio del file.



**Figura 11.13** Puntatore di posizione del file che indica un offset di 5 byte dall'inizio del file.

#### Prototipo di funzione `fseek`

Il prototipo di funzione per `fseek` è

```
int fseek(FILE *stream, long int offset, int whence);
```

dove `offset` è il numero di byte di cui ci si deve spostare rispetto a `whence` nel file puntato da `stream` (un `offset` positivo indica uno spostamento in avanti e uno negativo uno spostamento all'indietro). L'argomento `whence` è uno dei valori `SEEK_SET`, `SEEK_CUR` o `SEEK_END` (tutti definiti in `<stdio.h>`), che indicano la posizione di riferimento per il posizionamento. `SEEK_SET` indica che il posizionamento è riferito all'*inizio* del file, `SEEK_CUR` alla *posizione corrente* nel file e `SEEK_END` alla *fine* del file.

### 11.7.2 Controllo sugli errori

Per semplicità, i programmi di questo capitolo *non* eseguono alcun controllo sugli errori. I programmi a livello industriale devono determinare se le funzioni come `fscanf` (Figura 11.11, righe 36–37)), `fseek` (righe 40–41) e `fwrite` (riga 44) operano correttamente, controllando i loro valori di ritorno. La funzione `fscanf` restituisce il numero di dati letti con successo, o il valore `EOF` se si verifica un problema durante la lettura dei dati. La funzione `fseek` restituisce un valore diverso da zero se l'operazione di accesso non può essere eseguita (ad esempio, il tentativo di accesso a una posizione prima dell'avvio del file). La funzione `fwrite` restituisce il numero di elementi che ha inviato in uscita con successo. Se questo numero è minore del *terzo argomento* nella chiamata della funzione, si è verificato un errore di scrittura.

## 11.8 Lettura di dati da un file ad accesso casuale

La funzione `fread` legge un numero specificato di byte da un file in memoria. Ad esempio,

```
fread(&client, sizeof(struct clientData), 1, cfPtr);
```

legge il numero di byte determinato da `sizeof(struct clientData)` dal file a cui `cfPtr` fa riferimento, memorizza i dati in `client` e restituisce il numero di elementi letti. I byte vengono letti dalla posizione specificata dal puntatore di posizione del file. È possibile far leggere alla funzione `fread` più elementi di un array di dimensione fissa, fornendo a essa un puntatore all'array nel quale memorizzare gli elementi e indicando il numero di elementi da leggere. L'istruzione precedente legge *un solo* elemento. Per leggerne *più di uno*, specificate il numero di elementi come terzo argomento di `fread`. La funzione `fread` restituisce il numero di elementi letti con successo. Se questo numero è minore del terzo argomento nella chiamata della funzione, allora si è verificato un errore di lettura.

La Figura 11.14 legge in maniera sequenziale ogni record nel file "accounts.dat", determina se ogni record contiene dati e stampa i dati formattati per i record contenenti dati. La funzione `feof` determina quando viene raggiunta la fine del file e la funzione `fread` trasferisce dati dal file alla struttura `clientData` `client`.

```
1 // Fig. 11.14: fig11_14.c
2 // Lettura sequenziale di un file ad accesso casuale
3 #include <stdio.h>
4
5 // definizione della struttura clientData
6 struct clientData {
7 unsigned int acctNum; // numero del conto
8 char lastName[15]; // cognome del titolare del conto
9 char firstName[10]; // nome del titolare del conto
10 double balance; // saldo del conto
11 };
12
13 int main(void)
14 {
15 FILE *cfPtr; // puntatore al file accounts.dat
16
17 // fopen apre il file per la lettura binaria
18 if ((cfPtr = fopen("accounts.dat", "rb")) == NULL) {
19 puts("File could not be opened.");
20 }
21 else {
22 printf("%-6s%-16s%-11s%10s\n", "Acct", "Last Name",
23 "First Name", "Balance");
24
25 // leggi tutti i record dal file (fino a eof)
26 while (!feof(cfPtr)) {
27 // crea clientData con informazioni predefinite
28 struct clientData client = {0, "", "", 0.0};
29
30 int result = fread(&client, sizeof(struct clientData), 1, cfPtr);
31
32 // stampa il record
33 if (result != 0 && client.acctNum != 0) {
34 printf("%-6d%-16s%-11s%10.2f\n",
35 client.acctNum, client.lastName,
36 client.firstName, client.balance);
37 }
38 }
39 }
```

```

37 }
38 }
39
40 fclose(cfPtr); // fclose chiude il file
41 }
42 }
```

| Acct | Last Name | First Name | Balance |
|------|-----------|------------|---------|
| 29   | Brown     | Nancy      | -24.54  |
| 33   | Dunn      | Stacey     | 314.33  |
| 37   | Barker    | Doug       | 0.00    |
| 88   | Smith     | Dave       | 258.34  |
| 96   | Stone     | Sam        | 34.98   |

**Figura 11.14** Lettura sequenziale di un file ad accesso casuale.

## 11.9 Caso pratico: programma per l’elaborazione di transazioni

Ora presentiamo un programma di una certa complessità per l’elaborazione di transazioni (Figura 11.15) con l’uso di file ad accesso casuale. Il programma gestisce le informazioni relative ai conti correnti di una banca, aggiornando i conti esistenti, aggiungendo nuovi conti, cancellando conti e memorizzando un elenco di tutti i conti correnti in un file di testo per la stampa. Supponiamo che sia stato eseguito il programma che crea il file `accounts.dat` della Figura 11.10.

### Opzione 1: Creare un elenco formattato di account

Il programma che presentiamo ha cinque opzioni. L’opzione 1 chiama la funzione `textFile` (righe 64–94) per memorizzare una lista formattata di tutti i conti (detta tipicamente report) in un file di testo con nome `accounts.txt` che può essere stampato in seguito. La funzione usa `fread` e le tecniche sequenziali di accesso a file utilizzate nel programma della Figura 11.14. Dopo l’opzione 1, il file `accounts.txt` contiene:

| Acct | Last Name | First Name | Balance |
|------|-----------|------------|---------|
| 29   | Brown     | Nancy      | -24.54  |
| 33   | Dunn      | Stacey     | 314.33  |
| 37   | Barker    | Doug       | 0.00    |
| 88   | Smith     | Dave       | 258.34  |
| 96   | Stone     | Sam        | 34.98   |

### Opzione 2: Aggiornare un account

L’opzione 2 chiama la funzione `updateRecord` (righe 97–140) per aggiornare un conto. La funzione aggiorna solo un record che esiste già, per cui la funzione dapprima controlla se il record specificato dall’utente è vuoto. Il record viene letto nella struttura `client` con `fread`, quindi il membro `acctNum` viene confrontato con 0. Se è 0, il record non contiene informazioni, per cui viene stampato un messaggio che dice che il record è vuoto. Poi viene stampato il menu con le sue scelte. Se il record contiene informazioni, la funzione `updateRecord` legge in ingresso l’ammontare della transazione, calcola il nuovo saldo e riscrive il record sul file. Un output tipico per l’opzione 2 è:

```
Enter account to update (1 - 100): 37
37 Barker Doug 0.00

Enter charge (+) or payment (-): +87.99
37 Barker Doug 87.99
```

### Opzione 3: Creare un nuovo account

L'opzione 3 chiama la funzione newRecord (righe 177–215) per aggiungere un nuovo conto al file. Se l'utente inserisce un numero di conto di un conto esistente, newRecord stampa un messaggio di errore che indica che il record contiene già informazioni e vengono quindi ristampate le scelte del menu. Per aggiungere un nuovo conto, questa funzione usa lo stesso processo del programma nella Figura 11.11. Un output tipico per l'opzione 3 è

```
Enter new account number (1 - 100): 22
Enter lastname, firstname, balance
? Johnston Sarah 247.45
```

### Opzione 4: Eliminare un account

L'opzione 4 chiama la funzione deleteRecord (righe 143–174) per cancellare un record dal file. La cancellazione è effettuata chiedendo all'utente il numero del conto e reinizializzando il record. Se il conto non contiene informazioni, deleteRecord stampa un messaggio di errore che indica che il conto non esiste.

### Codice del programma per l'elaborazione della transazione

Il programma è mostrato nella Figura 11.15. Il file "accounts.dat" viene aperto per l'aggiornamento (lettura e scrittura) usando la modalità "rb+".

```
1 // Fig. 11.15: fig11_15.c
2 // Il programma per l'elaborazione della transazione legge sequenzialmente
3 // un file ad accesso casuale, aggiorna i dati già scritti sul file,
4 // crea nuovi dati da inserire nel file e cancella dati dal file.
5 #include <stdio.h>
6
7 // definizione della struttura clientData
8 struct clientData {
9 unsigned int acctNum; // numero di conto
10 char lastName[15]; // cognome del titolare del conto
11 char firstName[10]; // nome del titolare del conto
12 double balance; // saldo del conto
13 };
14
15 // prototipi
16 unsigned int enterChoice(void);
17 void textFile(FILE *readPtr);
18 void updateRecord(FILE *fPtr);
19 void newRecord(FILE *fPtr);
20 void deleteRecord(FILE *fPtr);
21
```

```
22 int main(void)
23 {
24 FILE *cfPtr; // puntatore al file accounts.dat
25
26 // fopen apre il file per l'aggiornamento
27 if ((cfPtr = fopen("accounts.dat", "rb+")) == NULL) {
28 puts("File could not be opened.");
29 }
30 else {
31 unsigned int choice; // scelta dell'utente
32
33 // consente all'utente di specificare l'azione
34 while ((choice = enterChoice()) != 5) {
35 switch (choice) {
36 // crea un file di testo dal file di record
37 case 1:
38 textFile(cfPtr);
39 break;
40 // aggiorna un record
41 case 2:
42 updateRecord(cfPtr);
43 break;
44 // crea un record
45 case 3:
46 newRecord(cfPtr);
47 break;
48 // cancella un record esistente
49 case 4:
50 deleteRecord(cfPtr);
51 break;
52 // stampa un messaggio per una scelta non valida
53 default:
54 puts("Incorrect choice");
55 break;
56 }
57 }
58
59 fclose(cfPtr); // fclose chiude il file
60 }
61 }
62
63 // crea un file di testo formattato per la stampa
64 void textFile(FILE *readPtr)
65 {
66 FILE *writePtr; // puntatore al file accounts.txt
67
68 // fopen apre il file di testo per la scrittura
69 if ((writePtr = fopen("accounts.txt", "w")) == NULL) {
70 puts("File could not be opened.");
71 }
```

```
72 else {
73 rewind(readPtr); // sposta il puntatore all'inizio del file
74 fprintf(writePtr, "%-6s%-16s%-11s%10s\n",
75 "Acct", "Last Name", "First Name", "Balance");
76
77 // copia tutti i record sul file di testo
78 while (!feof(readPtr)) {
79 // crea un oggetto clientData con informazioni predefinite
80 struct clientData client = { 0, "", "", 0.0 };
81 int result =
82 fread(&client, sizeof(struct clientData), 1, readPtr);
83
84 // scrivi un singolo record sul file di testo
85 if (result != 0 && client.acctNum != 0) {
86 fprintf(writePtr, "%-6d%-16s%-11s%10.2f\n",
87 client.acctNum, client.lastName,
88 client.firstName, client.balance);
89 }
90 }
91
92 fclose(writePtr); // fclose chiude il file
93 }
94 }
95
96 // aggiorna il saldo in un record
97 void updateRecord(FILE *fPtr)
98 {
99 // ottieni il numero di conto da aggiornare
100 printf("%s", "Enter account to update (1 - 100): ");
101 unsigned int account; // numero del conto
102 scanf("%d", &account);
103
104 // sposta il puntatore del file al record corretto nel file
105 fseek(fPtr, (account - 1) * sizeof(struct clientData),
106 SEEK_SET);
107
108 // crea un oggetto clientData senza informazioni
109 struct clientData client = {0, "", "", 0.0};
110
111 // leggi il record dal file
112 fread(&client, sizeof(struct clientData), 1, fPtr);
113
114 // stampa un messaggio di errore se il conto non esiste
115 if (client.acctNum == 0) {
116 printf("Account #%d has no information.\n", account);
117 }
118 else { // aggiorna il record
119 printf("%-6d%-16s%-11s%10.2f\n\n",
120 client.acctNum, client.lastName,
121 client.firstName, client.balance);
```

```
122 // richiedi l'ammontare della transazione all'utente
123 printf("%s", "Enter charge (+) or payment (-): ");
124 double transaction; // ammontare della transazione
125 scanf("%lf", &transaction);
126 client.balance += transaction; // aggiorna il saldo del record
127
128 printf("%-6d%-16s%-11s%10.2f\n",
129 client.acctNum, client.lastName,
130 client.firstName, client.balance);
131
132 // sposta il puntatore del file al record corretto nel file
133 fseek(fPtr, (account - 1) * sizeof(struct clientData),
134 SEEK_SET);
135
136 // scrivi il record aggiornato al posto del vecchio record nel file
137 fwrite(&client, sizeof(struct clientData), 1, fPtr);
138 }
139 }
140
141 // cancella un record esistente
142 void deleteRecord(FILE *fPtr)
143 {
144 // ottieni il numero del conto da cancellare
145 printf("%s", "Enter account number to delete (1 - 100): ");
146 unsigned int accountNum; // numero del conto
147 scanf("%d", &accountNum);
148
149 // sposta il puntatore del file al record corretto nel file
150 fseek(fPtr, (accountNum - 1) * sizeof(struct clientData),
151 SEEK_SET);
152
153 struct clientData client; // memorizza il record letto dal file
154
155 // leggi il record dal file
156 fread(&client, sizeof(struct clientData), 1, fPtr);
157
158 // stampa un messaggio di errore se il record non esiste
159 if (client.acctNum == 0) {
160 printf("Account %d does not exist.\n", accountNum);
161 }
162 else { // cancella il record
163 // sposta il puntatore del file al record corretto nel file
164 fseek(fPtr, (accountNum - 1) * sizeof(struct clientData),
165 SEEK_SET);
166
167 struct clientData blankClient = {0, "", "", 0}; // cliente vuoto
168
169 // sostituisci il record esistente con il record vuoto
170 fwrite(&blankClient,
171 sizeof(struct clientData), 1, fPtr);
```

```
173 }
174 }
175
176 // crea e inserisci un record
177 void newRecord(FILE *fPtr)
178 {
179 // ottieni il numero del conto da creare
180 printf("%s", "Enter new account number (1 - 100): ");
181 unsigned int accountNum; // numero del conto
182 scanf("%d", &accountNum);
183
184 // sposta il puntatore del file al record corretto nel file
185 fseek(fPtr, (accountNum - 1) * sizeof(struct clientData),
186 SEEK_SET);
187
188 // crea clientData con informazioni predefinite
189 struct clientData client = {0, "", "", 0.0};
190
191 // leggi il record dal file
192 fread(&client, sizeof(struct clientData), 1, fPtr);
193
194 // stampa un messaggio di errore se il conto esiste già'
195 if (client.acctNum != 0) {
196 printf("Account #%d already contains information.\n",
197 client.acctNum);
198 }
199 else { // crea il record
200 // l'utente inserisce il cognome, il nome e il saldo
201 printf("%s", "Enter lastname, firstname, balance\n? ");
202 scanf("%14s%9s%lf", &client.lastName, &client.firstName,
203 &client.balance);
204
205 client.acctNum = accountNum;
206
207 // sposta il puntatore del file al record corretto nel file
208 fseek(fPtr, (client.acctNum - 1) *
209 sizeof(struct clientData), SEEK_SET);
210
211 // inserisci il record nel file
212 fwrite(&client,
213 sizeof(struct clientData), 1, fPtr);
214 }
215 }
216
217 // consenti all'utente di inserire la scelta del menu
218 unsigned int enterChoice(void)
219 {
220 // stampa le opzioni disponibili
221 printf("%s", "\nEnter your choice\n"
222 "1 - store a formatted text file of accounts called\n"
```

```

223 " \"accounts.txt\" for printing\n"
224 "2 - update an account\n"
225 "3 - add a new account\n"
226 "4 - delete an account\n"
227 "5 - end program\n? ");
228
229 unsigned int menuChoice; // scelta dell'utente
230 scanf("%u", &menuChoice); // ricevi la scelta dall'utente
231 return menuChoice;
232 }

```

**Figura 11.15** Programma per la gestione di conti bancari.

## 11.10 Programmazione sicura in C

### *fprintf\_s e fscanf\_s*

Gli esempi nei Paragrafi 11.3 e 11.4 usano le funzioni `fprintf` e `fscanf`, rispettivamente, per scrivere un testo su file e leggere un testo da file. L'Annex K del nuovo standard fornisce versioni più sicure di queste funzioni denominate `fprintf_s` e `fscanf_s` che sono identiche alle funzioni `printf_s` e `scanf_s` introdotte precedentemente, solo che richiedono anche la specifica di un argomento puntatore a `FILE` che indica il file da manipolare. Se le librerie standard del vostro compilatore C comprendono queste funzioni, vi conviene usarle al posto di `fprintf` e `fscanf`. Come con `scanf_s` e `printf_s`, le versioni di Microsoft di `fprintf` e `fscanf` differiscono da quelle nell'Annex K.

### *Capitolo 9 del CERT Secure C Coding Standard*

Il Capitolo 9 del *CERT Secure C Coding Standard* è dedicato alle raccomandazioni e alle regole per input/output. Molte riguardano l'elaborazione di file in generale e diverse riguardano le funzioni di elaborazione di file presentate in questo capitolo. Per maggiori informazioni, visitate il sito [www.securecoding.cert.org](http://www.securecoding.cert.org).

- FIO03-C. Quando si apre un file per scrivere, usando le modalità non esclusive di apertura del file (Figura 11.5), se il file esiste la funzione `fopen` lo apre ed elimina i suoi contenuti, senza fornire indicazioni riguardo all'esistenza del file prima della chiamata di `fopen`. Per assicurarsi che un file esistente *non* sarà aperto ed eliminato, si può usare la nuova *modalità esclusiva* del C11 (esaminata nel Paragrafo 11.3), che permette a `fopen` di aprire il file *solo* se *non* esiste già.
- FIO04-C. Nel codice sviluppato a livello industriale bisogna sempre controllare i valori di ritorno delle funzioni di elaborazione di file che restituiscono indicatori di errore, così da assicurarsi che le funzioni eseguano i loro compiti correttamente.
- FIO07-C. La funzione `rewind` non restituisce valori, pertanto non si può verificare se l'operazione sia riuscita. Si raccomanda, invece, di usare la funzione `fseek`, perché questa, se fallisce, restituisce un valore diverso da zero.
- FIO09-C. In questo capitolo abbiamo illustrato sia i file di testo che i file binari. Per via di differenze nelle rappresentazioni di dati binari su diverse piattaforme, spesso i file scritti in formato binario *non* sono portabili. Per rappresentazioni di file più portabili, prendete in considerazione l'uso di file di testo o di una libreria di funzioni in grado di gestire le differenze nelle rappresentazioni di file binari su diverse piattaforme.

- FIO14-C. Alcune funzioni di libreria non operano in maniera identica sui file di testo e sui file binari. In particolare, *non* si è sicuri che la funzione `fseek` lavori correttamente con i file binari se si specifica `SEEK_END`, pertanto è preferibile usare `SEEK_SET`.
- FIO42-C. Su molte piattaforme è possibile avere solo un numero limitato di file aperti contemporaneamente. Per questa ragione, occorre sempre chiudere un file non appena esso non è più necessario per il proprio programma.

## Riepilogo

### Paragrafo 11.1 Introduzione

- I file sono usati per la memorizzazione permanente di grandi quantità di dati.
- I computer memorizzano i file su dispositivi di memoria secondaria, come dischi fissi, unità allo stato solido, unità flash e DVD.

### Paragrafo 11.2 File e stream

- Il C vede ciascun file come uno stream sequenziale di byte. Quando un file viene aperto, a esso viene associato uno stream.
- Tre stream vengono aperti automaticamente quando inizia l'esecuzione di un programma: lo standard input, lo standard output e lo standard error.
- Gli stream forniscono canali di comunicazione tra file e programmi.
- Lo stream standard input permette a un programma di leggere dati dalla tastiera, mentre lo stream standard output permette di stampare dati sullo schermo.
- L'apertura di un file restituisce un puntatore a una struttura `FILE` (definita in `<stdio.h>`) contenente informazioni utilizzate per elaborare il file. Questa struttura include un descrittore di file, cioè un indice per un array del sistema operativo, chiamato tabella dei file aperti. Ogni elemento dell'array contiene un blocco di controllo del file (FCB) che il sistema operativo usa per amministrare un particolare file.
- Lo standard input, lo standard output e lo standard error vengono manipolati usando i puntatori a file `stdin`, `stdout` e `stderr`.
- La funzione `fgetc` legge un carattere da un file. Essa riceve come argomento un puntatore a `FILE` per il file da cui verrà letto un carattere.
- La funzione `fputc` scrive un carattere su un file. Essa riceve come argomento un carattere da scrivere e un puntatore al file su cui verrà scritto il carattere.
- Le funzioni `fgets` e `fputs`, rispettivamente, leggono una riga da un file e scrivono una riga su un file.

### Paragrafo 11.3 Creazione di un file ad accesso sequenziale

- Il C non assegna alcuna struttura a un file. È necessario specificare esplicitamente una struttura per un file per soddisfare le esigenze di una particolare applicazione.
- Un programma in C amministra ogni file con una struttura di tipo `FILE` separata.
- Ogni file aperto deve avere un puntatore a un tipo `FILE` dichiarato separatamente, che viene usato come riferimento al file.
- La funzione `fopen` riceve come argomenti un nome di file e una modalità di apertura del file e restituisce un puntatore alla struttura `FILE` per il file aperto.

- La modalità di apertura del file "w" indica che il file deve essere aperto per la scrittura. Se il file non esiste, fopen lo crea. Se il file esiste, i contenuti sono eliminati senza avvertimento.
- Se non è in grado di aprire un file, la funzione fopen restituisce NULL.
- La funzione feof riceve un puntatore a un FILE e restituisce un valore diverso da zero (vero) quando trova impostato l'indicatore di end-of-file; diversamente, la funzione restituisce zero. Ogni tentativo di lettura da un file per il quale feof restituisce vero fallirà.
- La funzione fprintf è equivalente a printf, solo che fprintf riceve anche come argomento un puntatore a file per il file su cui saranno scritti i dati.
- La funzione fclose riceve come argomento un puntatore a file e chiude il file specificato.
- Quando viene aperto un file, il blocco di controllo del file (FCB) per il file viene copiato nella memoria. Il FCB è usato dal sistema operativo per amministrare il file.
- Per creare un nuovo file, o per eliminarne i contenuti prima di scrivere dati, aprite il file per la scrittura ("w").
- Per leggere un file esistente, apritelo per la lettura ("r").
- Per aggiungere record alla fine di un file esistente, aprite il file in modalità append ("a").
- Per aprire un file così da poterci scrivere e leggere, apritelo per aggiornarlo in una delle tre modalità di aggiornamento: "r+", "w+" o "a+". La modalità "r+" apre un file per la lettura e la scrittura. La modalità "w+" crea un file per la lettura e la scrittura. Se il file esiste già, esso viene aperto e i suoi contenuti vengono eliminati. La modalità "a+" apre un file per la lettura e la scrittura. Tutta la scrittura è effettuata alla fine del file. Se il file non esiste, viene creato.
- Ogni modalità di apertura di un file ha una modalità binaria corrispondente (contenente la lettera b) per manipolare i file binari.
- Il C11 supporta anche la modalità esclusiva di scrittura, che si specifica aggiungendo x alle modalità w, w+, wb e wb+.

#### **Paragrafo 11.4 Lettura di dati da un file ad accesso sequenziale**

- La funzione fscanf è equivalente alla funzione scanf, solo che fscanf riceve anche come argomento un puntatore a file per il file da cui si leggono i dati.
- Per recuperare dati da un file in maniera sequenziale, un programma normalmente comincia la lettura dall'inizio del file e legge tutti i dati consecutivamente finché non trova quelli desiderati.
- La funzione rewind fa sì che il puntatore di posizione del file in un programma sia riposizionato all'inizio del file (cioè al byte 0) puntato dal suo argomento.
- Il puntatore di posizione del file è un valore intero che specifica la posizione espressa in byte nel file oggetto della successiva lettura o scrittura. Questo è a volte detto offset del file. Il puntatore di posizione del file è un membro della struttura FILE associata a ogni file.
- I dati di un file sequenziale non possono essere modificati senza il rischio di distruggere altri dati del file.

#### **Paragrafo 11.5 File ad accesso casuale**

- I record individuali di un file ad accesso casuale sono normalmente di lunghezza fissa e vi si può accedere direttamente (e quindi rapidamente) senza effettuare ricerche in altri record.
- Poiché ogni record in un file ad accesso casuale ha normalmente la stessa lunghezza, la posizione esatta di un record rispetto all'inizio del file può essere calcolata come una funzione della chiave del record.

- I record di lunghezza fissa permettono di inserire dati in un file ad accesso casuale senza distruggere altri dati. I dati memorizzati in precedenza possono anche essere aggiornati o cancellati senza riscrivere l'intero file.

#### **Paragrafo 11.6 Creazione di un file ad accesso casuale**

- La funzione **fwrite** trasferisce un numero specificato di byte su un file, iniziando da una posizione specificata in memoria.
- La funzione **fread** trasferisce un numero specificato di byte dalla posizione nel file specificata dal puntatore di posizione del file a un'area in memoria che inizia con un indirizzo specificato.
- Le funzioni **fread** e **fwrite** possono leggere e scrivere array di dati da e su file. Il terzo argomento sia di **fread** che di **fwrite** è il numero di elementi da elaborare.
- I programmi di elaborazione di file scrivono normalmente un elemento **struct** alla volta.
- La funzione **fwrite** scrive un blocco (numero specifico di byte) di dati su un file.
- Per scrivere diversi elementi di un array, specificate nella chiamata a **fwrite** un puntatore a un array come primo argomento e il numero di elementi da scrivere come terzo argomento.

#### **Paragrafo 11.7 Scrittura di dati in maniera casuale su un file ad accesso casuale**

- La funzione **fseek** imposta il puntatore di posizione di un dato file a una posizione specifica nel file. Il suo secondo argomento indica il numero di byte di cui spostarsi e il suo terzo argomento indica la posizione di riferimento. Il terzo argomento può avere uno di tre valori: **SEEK\_SET**, **SEEK\_CUR** o **SEEK\_END** (tutti definiti in **<stdio.h>**). **SEEK\_SET** indica che il riferimento per l'accesso ai dati è l'inizio del file, **SEEK\_CUR** indica che è la posizione corrente nel file e **SEEK\_END** indica che è la fine del file.
- I programmi realizzati a livello industriale devono determinare se le funzioni come **fscanf**, **fseek** e **fwrite** operano correttamente controllando i loro valori di ritorno.
- La funzione **fscanf** restituisce il numero di campi letti con successo o il valore **EOF** se si verifica un problema durante la lettura dei dati.
- La funzione **fseek** restituisce un valore diverso da zero se l'operazione non può essere eseguita.
- La funzione **fwrite** restituisce il numero di elementi che ha inviato in uscita con successo. Se questo numero è minore del terzo argomento nella chiamata della funzione, vuol dire che si è verificato un errore.

#### **Paragrafo 11.8 Lettura di dati da un file ad accesso casuale**

- La funzione **fread** legge un numero specificato di byte da un file nella memoria.
- La funzione **fread** può essere usata per leggere diversi elementi di un array di lunghezza fissa, fornendo a essa un puntatore all'array nel quale saranno memorizzati gli elementi e indicando il numero di elementi da leggere.
- La funzione **fread** restituisce il numero di elementi che ha letto con successo. Se questo numero è minore del terzo argomento nella chiamata della funzione, si è verificato un errore di lettura.

## Esercizi di autovalutazione

- 11.1 Riempite gli spazi in ognuna delle seguenti asserzioni:
- La funzione \_\_\_\_\_ chiude un file.
  - La funzione \_\_\_\_\_ legge i dati da un file in un modo simile a come `scanf` legge i dati da `stdin`.
  - La funzione \_\_\_\_\_ legge un carattere da un file specificato.
  - La funzione \_\_\_\_\_ legge una riga da un file specificato.
  - La funzione \_\_\_\_\_ apre un file.
  - La funzione \_\_\_\_\_ è usata normalmente quando si leggono dati da un file in applicazioni che richiedono l'accesso casuale.
  - La funzione \_\_\_\_\_ ricolloca il puntatore di posizione del file in un punto specifico del file.
- 11.2 Stabilite quali delle seguenti affermazioni sono *vere* e quali *false*. Se *false*, spiegate perché.
- La funzione `fscanf` non può essere usata per leggere dati dallo standard input.
  - Si deve esplicitamente usare `fopen` per aprire gli stream standard input, standard output e standard error.
  - Un programma deve chiamare esplicitamente la funzione `fclose` per chiudere un file.
  - Se il puntatore di posizione del file punta a una posizione in un file sequenziale diversa dall'inizio del file, il file deve essere chiuso e riaperto per leggerlo dall'inizio.
  - La funzione `fprintf` può scrivere sullo standard output.
  - I dati nei file ad accesso sequenziale vengono sempre aggiornati senza sovrascrivere altri dati.
  - Non è necessario esaminare tutti i record in un file ad accesso casuale per trovare un record specifico.
  - I record nei file ad accesso casuale non sono di lunghezza uniforme.
  - La funzione `fseek` può solo avere come riferimento l'inizio di un file.
- 11.3 Scrivete una singola istruzione per effettuare ognuna delle seguenti operazioni. Supponete che ciascuna di queste istruzioni si riferisca allo stesso programma.
- Scrivete un'istruzione che apra il file "oldmast.dat" per la lettura e assegni a `ofPtr` il puntatore a file restituito.
  - Scrivete un'istruzione che apra il file "trans.dat" per la lettura e assegni a `tfPtr` il puntatore a file restituito.
  - Scrivete un'istruzione che apra il file "newmast.dat" per la scrittura (e la creazione) e assegni a `nfPtr` il puntatore a file restituito.
  - Scrivete un'istruzione che legga un record dal file "oldmast.dat". Il record consiste nell'intero `accountNum`, nella stringa `name` e nel valore in virgola mobile `currentBalance`.
  - Scrivete un'istruzione che legga un record dal file "trans.dat". Il record consiste nell'intero `accountNum` e nel valore in virgola mobile `dollarAmount`.
  - Scrivete un'istruzione che scriva un record sul file "newmast.dat". Il record consiste nell'intero `accountNum`, nella stringa `name` e nel valore in virgola mobile `currentBalance`.
- 11.4 Trovate l'errore in ognuno dei seguenti segmenti di programma e spiegate come correggerlo.
- Il file a cui `fPtr` fa riferimento ("payables.dat") non è stato aperto.  
`printf(fPtr, "%d%s%d\n", account, company, amount);`

- b) `open("receive.dat", "r+");`
- c) L'istruzione seguente deve leggere un record dal file "payables.dat". Il puntatore a file `payPtr` fa riferimento a questo file e il puntatore a file `recPtr` fa riferimento al file "receive.dat":  
`scanf(recPtr, "%d%s%d\n", &account, company, &amount);`
- d) Il file "tools.dat" deve essere aperto per aggiungervi dati senza eliminare quelli correnti.  
`if ((tfPtr = fopen("tools.dat", "w")) != NULL)`
- e) Il file "courses.dat" deve essere aperto in modalità *append* senza modificarne i contenuti correnti.  
`if ((cfPtr = fopen("courses.dat", "w+")) != NULL)`

## Risposte agli esercizi di autovalutazione

- 11.1** a) `fclose`. b) `fscanf`. c) `fgetc`. d) `fgets`. e) `fopen`. f) `fread`. g) `fseek`.
- 11.2** a) Falso. La funzione `fscanf` può essere usata per leggere dallo standard input includendo il puntatore allo stream standard input, `stdin`, nella sua chiamata.
- b) Falso. Questi tre stream sono aperti automaticamente dal C quando inizia l'esecuzione del programma.
- c) Falso. I file verranno chiusi quando l'esecuzione del programma terminerà, ma tutti i file vanno esplicitamente chiusi con `fclose`.
- d) Falso. È possibile usare la funzione `rewind` per ricollocare il puntatore di posizione del file all'inizio del file.
- e) Vero.
- f) Falso. Nella più parte dei casi, i record di file sequenziali non sono di lunghezza uniforme. Pertanto, è possibile che l'aggiornamento di un record porti a sovrascrivere altri dati.
- g) Vero.
- h) Falso. I record in un file ad accesso casuale sono normalmente di lunghezza uniforme.
- i) Falso. È possibile avere come riferimento l'inizio del file, la fine del file o la posizione corrente nel file.
- 11.3** a) `ofPtr = fopen("oldmast.dat", "r");`
- b) `tfPtr = fopen("trans.dat", "r");`
- c) `nfPtr = fopen("newmast.dat", "w");`
- d) `fscanf(ofPtr, "%d%s%f", &accountNum, name, &currentBalance);`
- e) `fscanf(tfPtr, "%d%f", &accountNum, &dollarAmount);`
- f) `fprintf(nfPtr, "%d %s %.2f", accountNum, name, currentBalance);`
- 11.4** a) Errore: il file "payables.dat" non è stato aperto prima che si faccia riferimento al suo puntatore a file.  
Correzione: usate `fopen` per aprire "payables.dat" per la scrittura, l'aggiunta di dati in coda e l'aggiornamento.
- b) Errore: la funzione `open` non è una funzione del C standard.  
Correzione: usate la funzione `fopen`.
- c) Errore: la funzione `scanf` deve essere `fscanf`. La funzione `fscanf` usa il puntatore a file sbagliato per fare riferimento al file "payables.dat".  
Correzione: usate il puntatore a file `payPtr` per fare riferimento a "payables.dat" e usare `fscanf`.

- d) Errore: i contenuti del file "tools.dat" vengono eliminati perché il file viene aperto in scrittura ("w").  
Correzione: per aggiungere dati al file, aprirete il file o per l'aggiornamento ("r+") o in modalità *append* ("a" o "a+").
- e) Errore: il file "courses.dat" viene aperto per l'aggiornamento in modalità "w+", che elimina i contenuti correnti del file.  
Correzione: aprite il file in modalità "a" o "a+".

## Esercizi

11.5 Riempite gli spazi in ognuna delle seguenti asserzioni:

- a) I computer memorizzano grandi quantità di dati su dispositivi secondari di memoria come \_\_\_\_\_.
- b) Un \_\_\_\_\_ è composto da diversi campi.
- c) Per facilitare il recupero di record specifici da un file, un campo in ogni record viene scelto come \_\_\_\_\_.
- d) Un gruppo di caratteri collegati che trasmette un significato è chiamato \_\_\_\_\_.
- e) I puntatori a file per i tre stream che vengono aperti automaticamente quando inizia l'esecuzione di un programma sono denominati \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ e \_\_\_\_\_.
- f) La funzione \_\_\_\_\_ scrive un carattere su un file specificato.
- g) La funzione \_\_\_\_\_ scrive una riga su un file specificato.
- h) La funzione \_\_\_\_\_ è usata generalmente per scrivere dati su un file ad accesso casuale.
- i) La funzione \_\_\_\_\_ ricolloca il puntatore di posizione del file all'inizio del file.

11.6 Stabilite quali delle seguenti affermazioni sono *vere* e quali *false*. Se *false*, spiegate perché.

- a) Le straordinarie funzioni realizzate dai computer riguardano essenzialmente la manipolazione di zeri e uni.
- b) Le persone preferiscono manipolare bit invece di caratteri e campi, perché i bit sono più compatti.
- c) Le persone specificano i programmi e i dati usando caratteri; i computer, quindi, manipolano ed elaborano questi caratteri come gruppi di zeri e uni.
- d) Il codice postale di una persona è un esempio di campo numerico.
- e) I dati elaborati da un computer formano una gerarchia di dati in cui i dati diventano di maggiori dimensioni e più complessi man mano che si passa dai campi ai caratteri, ai bit, e così via.
- f) La maggior parte delle aziende memorizza le proprie informazioni in un singolo file per facilitare l'elaborazione da parte di un computer.
- g) Nei programmi in C si fa sempre riferimento ai file con un nome.
- h) Quando un programma crea un file, questo viene automaticamente conservato dal computer per riferimenti futuri.

11.7 (*Creazione di dati per un programma di confronto di file*) Scrivete un semplice programma per creare alcuni dati di test per verificare il programma dell'Esercizio 11.8. Usate il seguente campione di dati relativi a conti di clienti:

| File principale: |            |        |
|------------------|------------|--------|
| Numero di conto  | Nome       | Saldo  |
| 100              | Alan Jones | 348.17 |
| 300              | Mary Smith | 27.19  |
| 500              | Sam Sharp  | 0.00   |
| 700              | Suzy Green | -14.22 |

| File delle transazioni: |                      |
|-------------------------|----------------------|
| Numero di conto         | Ammontare in dollari |
| 100                     | 27.14                |
| 300                     | 62.11                |
| 400                     | 100.56               |
| 900                     | 82.17                |

- 11.8 (*Confronto di file*) L'Esercizio 11.3 chiedeva al lettore di scrivere una serie di istruzioni singole. In realtà, queste istruzioni formano il nucleo di un importante tipo di programma di elaborazione di file, vale a dire un programma di confronto di file. Nell'elaborazione di dati commerciali è comune avere sistemi con diversi file. In un sistema di contabilità dei clienti, ad esempio, vi è generalmente un file principale contenente informazioni dettagliate su ogni cliente, come il nome del cliente, l'indirizzo, il numero di telefono, il saldo scoperto, il limite di credito, i termini dello sconto, gli accordi di contratto e possibilmente una sintesi dei recenti acquisti e pagamenti in contanti.

Quando avvengono delle transazioni (cioè si effettuano vendite e si ricevono pagamenti in contanti), queste sono inserite in un file. Alla fine di ogni periodo di attività (cioè un mese per alcune aziende, una settimana per altre e un giorno in alcuni casi), il file delle transazioni (chiamato "trans.dat" nell'Esercizio 11.3) viene confrontato con il file principale (chiamato "oldmast.dat" nell'Esercizio 11.3), per aggiornare così ogni record di conto riguardo agli acquisti e ai pagamenti. Dopo l'esecuzione di ognuno di questi aggiornamenti, il file principale viene riscritto come nuovo file ("newmast.dat"), che viene poi usato nel successivo periodo di attività per il nuovo processo di aggiornamento.

I programmi di confronto di file devono avere a che fare con certi problemi che non esistono nei programmi con file singoli. Ad esempio, con i file singoli non si ha mai un confronto di file. Un cliente sul file principale potrebbe non aver fatto acquisti o pagamenti in contanti nel periodo corrente di attività e pertanto non comparirà alcun record sul file delle transazioni per questo cliente. Analogamente, un cliente che ha fatto alcuni acquisti o pagamenti in contanti potrebbe essere venuto a far parte di quella comunità di recente e l'azienda può non aver avuto la possibilità di creare un record principale per questo cliente.

Usate le istruzioni scritte nell'Esercizio 11.3 come base per un programma completo di contabilità dei clienti, in grado di effettuare confronti tra file. Usate il numero di conto per ognuno dei file come chiave del record per i confronti. Supponete che ogni file sia un file sequenziale con record memorizzati in ordine crescente di numero di conto.

Quando un confronto ha successo (cioè i record con lo stesso numero di conto compaiono sia sul file principale che sul file delle transazioni) aggiungete l'ammontare in dollari contenuto nel file delle transazioni al saldo corrente nel file principale e scrivete il record nel file "newmast.dat". (Supponete che gli acquisti siano indicati con importi positivi nel file delle transazioni e che i pagamenti siano indicati con importi negativi.) Quando vi è un record principale per un certo conto, ma nessun record di transazione corrispondente, trasferite solamente il record principale su "newmast.dat". Quando vi è un record di transazione, ma nessun record principale corrispondente, stampate il messaggio "Unmatched transaction record for account number ..." (inserite il numero di conto dal record della transazione).

- 11.9** (*Verificare gli esercizi per il confronto di file*) Fate eseguire il programma dell'Esercizio 11.8 usando i file di dati di test creati nell'Esercizio 11.7. Controllate attentamente i risultati.
- 11.10** (*Confronto di file con transazioni multiple*) È possibile (in realtà comune) avere diversi record di transazioni con la stessa chiave. Questo succede perché, durante un periodo di attività commerciale, un particolare cliente potrebbe fare diversi acquisti e pagamenti in contanti. Riscrivete il vostro programma di confronto di file per la contabilità dei clienti dell'Esercizio 11.8 per rendere possibile il trattamento di record relativi a transazioni diverse ma con la stessa chiave. Modificate i dati di test dell'Esercizio 11.7 per includere i seguenti ulteriori record di transazione.

| Numero di conto | Ammontare in dollari |
|-----------------|----------------------|
| 300             | 83.89                |
| 700             | 80.78                |
| 700             | 1.53                 |

- 11.11** (*Scrivere istruzioni per eseguire un'operazione*) Scrivete delle istruzioni che eseguano ognuna delle seguenti operazioni. Supponete che sia stata definita la struttura

```
struct person {
 char lastName[15];
 char firstName[15];
 char age[4];
};
```

e che il file sia già aperto per la scrittura.

- Inizializzate il file "nameage.dat" in modo che vi siano 100 record con lastName = "unassigned", firstname = "" e age = "0".
- Inserite 10 cognomi, nomi ed età e scriveteli sul file.
- Aggiornate un record; se nel record non vi sono informazioni, dite all'utente "No info".
- Cancellate un record con informazioni reinizializzando quel particolare record.

- 11.12** (*Inventario di ferramenta*) Siete i proprietari di un negozio di ferramenta e avete necessità di tenere un inventario che possa dirvi quali attrezzi avete, quanti ne avete e il costo di ognuno di essi. Scrivete un programma che inizializzi il file "hardware.dat" con 100 record vuoti, che vi faccia inserire i dati riguardanti ogni attrezzo, vi consenta di fare una lista di tutti i vostri attrezzi, vi faccia cancellare un record relativo a un attrezzo che non

avete più e vi faccia aggiornare una qualunque informazione nel file. Il numero di identificazione dell'attrezzo deve essere il numero del record. Usate le seguenti informazioni per riempire il file:

| Record # | Nome attrezzo         | Quantità | Costo |
|----------|-----------------------|----------|-------|
| 3        | Levigatrice elettrica | 7        | 57.98 |
| 17       | Martello              | 76       | 11.99 |
| 24       | Seghetto              | 21       | 11.00 |
| 39       | Tagliaerba            | 3        | 79.50 |
| 56       | Sega elettrica        | 18       | 99.99 |
| 68       | Cacciavite            | 106      | 6.99  |
| 77       | Martello da fabbro    | 11       | 21.50 |
| 83       | Chiave inglese        | 34       | 7.50  |

- 11.13 (Generatore di parole per numeri telefonici)** Le tastiere telefoniche standard contengono le cifre da 0 a 9. A tutti i numeri da 2 a 9 sono associate tre lettere, come indica la seguente tabella:

| Cifra | Lettera | Cifra | Lettera |
|-------|---------|-------|---------|
| 2     | A B C   | 6     | M N O   |
| 3     | D E F   | 7     | P R S   |
| 4     | G H I   | 8     | T U V   |
| 5     | J K L   | 9     | W X Y   |

Molte persone trovano difficile memorizzare i numeri di telefono, e così usano la corrispondenza tra cifre e lettere per generare parole di sette lettere corrispondenti ai loro numeri di telefono. Ad esempio, una persona il cui numero telefonico è 686-2377 potrebbe usare la corrispondenza indicata nella tabella riportata sopra per generare la parola di sette lettere “NUMBERS”.

Le aziende cercano frequentemente di avere numeri telefonici facili da ricordare per i loro clienti. Se un’azienda può rendere nota ai suoi clienti una parola semplice da comporre, senza dubbio riceverà qualche telefonata in più.

Ogni parola di sette lettere corrisponde esattamente a un numero telefonico di sette cifre. Il ristorante che desidera accrescere i propri affari sui piatti da asporto, potrebbe sicuramente farlo con il numero 825-3688 (cioè “TAKEOUT”).

Ogni numero di telefono di sette cifre corrisponde a molte parole diverse di sette lettere. Purtroppo, la maggior parte di queste rappresenta giustapposizioni irriconoscibili di lettere. È possibile, tuttavia, che al proprietario di un salone da barba faccia piacere sapere che il numero telefonico del proprio negozio 424-7288 corrisponde a “HAIRCUT”. Il proprietario di un negozio di alcolici si rallegrerebbe senza dubbio se il numero telefonico del proprio negozio 233-7226 corrispondesse a “BEERCAN”. Un veterinario con il numero di telefono 738-2273 sarebbe contento di sapere che il numero corrisponde alle lettere “PETCARE”.

Scrivete un programma in C che, dato un numero di sette cifre, scriva su un file ogni possibile parola di sette lettere corrispondente a quel numero. Ne esistono 2187 (3 alla settima potenza) di tali parole. Evitate i numeri di telefono con le cifre 0 e 1.

- 11.14 (Progetto: modifiche al generatore di parole per numeri telefonici)** Se avete a disposizione un dizionario computerizzato, modificate il programma che avete scritto nell'Esercizio 11.13 per prendere le parole dal dizionario. Alcune combinazioni di sette lettere create da questo programma corrispondono a due o più parole (ad esempio, il numero telefonico 843-2677 produce “THEBOSS”).
- 11.15 (Usare funzioni per l'elaborazione di file con stream di input/output standard)** Modificate l'esempio della Figura 8.11 in modo da usare le funzioni `fgetc` e `fputs` al posto di `getchar` e `puts`. Il programma deve offrire all'utente l'opzione di poter leggere dallo standard input e scrivere sullo standard output, oppure di leggere da un file specificato e scrivere su un file specificato. Se l'utente sceglie la seconda opzione, fate sì che l'utente inserisca i nomi dei file per i file di input e di output.
- 11.16 (Inviare in uscita su un file le dimensioni dei tipi)** Scrivete un programma che usi l'operatore `sizeof` per determinare le dimensioni in byte dei vari tipi di dati sul vostro computer. Scrivete i risultati sul file "datasize.dat", così che dopo possiate stampare i risultati. Il formato per i risultati sul file deve essere il seguente (le dimensioni dei tipi sul vostro computer potrebbero essere diverse da quelle mostrate nell'output dell'esempio):

| Data type                       | Size |
|---------------------------------|------|
| <code>char</code>               | 1    |
| <code>unsigned char</code>      | 1    |
| <code>short int</code>          | 2    |
| <code>unsigned short int</code> | 2    |
| <code>int</code>                | 4    |
| <code>unsigned int</code>       | 4    |
| <code>long int</code>           | 4    |
| <code>unsigned long int</code>  | 4    |
| <code>float</code>              | 4    |
| <code>double</code>             | 8    |
| <code>long double</code>        | 16   |

- 11.17 (Simpletron con elaborazione di file)** Nell'Esercizio 7.28 avete scritto un programma per la simulazione software di un computer che usava uno speciale linguaggio macchina chiamato *Simpletron Machine Language* (SML). Nella simulazione, ogni volta che volevate avviare l'esecuzione di un programma in SML dovevate inserire il programma nel simulatore dalla tastiera. Se scrivendo il programma in SML commetteteve un errore, era necessario far ripartire il simulatore per reinserire il codice SML. Sarebbe bello poter leggere da un file il programma in SML, invece di scriverlo ogni volta, in modo da risparmiare tempo e ridurre gli errori nella preparazione dell'esecuzione di programmi in SML.
- Modificate il simulatore che avete scritto nell'Esercizio 7.28 per leggere programmi in SML da un file specificato dall'utente alla tastiera.
  - Dopo aver terminato l'esecuzione, il Simpletron invia in uscita i contenuti dei suoi registri e della sua memoria sullo schermo. Non sarebbe male memorizzare l'output in un file. Pertanto modificate il simulatore per memorizzare il suo output in un file, oltre a stamparlo sullo schermo.

**11.18 (Programma per l'elaborazione della transazione modificato)** Modificate il programma del Paragrafo 11.9 per includere un'opzione che stampi l'elenco di account sullo schermo. Considerate la modifica della funzione `textFile` per usare l'output standard o un file di testo basato su un parametro della funzione addizionale che specifichi dove deve essere scritto l'output.

## Prove sul campo

**11.19 (Progetto: phishing scanner)** Il *phishing* è una forma di furto di identità, in cui in un'e-mail un mittente, spacciandosi per una fonte fidata, tenta di acquisire informazioni private, come il numero di utente, la password, i numeri della carta di credito e il numero del codice fiscale. Le e-mail di raggiro telematico che sostengono di provenire da note banche, da società di carte di credito, siti di vendite all'asta, social network e servizi di pagamento on-line possono sembrare del tutto legittime. Questi messaggi fraudolenti forniscono spesso link a siti web fasulli dove vi si chiede di inserire informazioni segrete.

Visitate <http://www.snopes.com> e altri siti web per trovare le liste delle principali frodi telematiche. Controllate anche l'Anti-Phishing Working Group (<http://www.antiphishing.org>) e il sito del Cyber Investigations del FBI (<http://www.fbi.gov/about-us/investigate/cyber/cyber>), dove troverete informazioni sulle truffe più recenti e su come proteggersi.

Create una lista di 30 parole, frasi e nomi di aziende che si trovano comunemente nei messaggi di phishing. Assegnate un punteggio a ognuno di essi valutando voi stessi il livello di probabilità che facciano parte di un messaggio di phishing (ad esempio: un punto se è leggermente probabile, due punti se è moderatamente probabile o tre punti se è altamente probabile). Scrivete un programma che esegua la scansione di un file di testo per questi termini e frasi. Ogni volta che una parola chiave o una frase ricorre nel file di testo, aggiungete il punteggio assegnato ai punti totali per quella parola o frase. Per ogni parola chiave o frase trovata, stampate una riga con la parola o la frase, il numero delle volte che ricorre e il punteggio totale. Poi mostrate il punteggio totale per l'intero messaggio. Il vostro programma assegna un punteggio totale alto ad alcune vere e-mail di phishing che avete ricevuto? Assegna un punteggio totale alto ad alcune e-mail legittime che avete ricevuto?

**OBIETTIVI**

- Allocare e liberare memoria in modo dinamico per i dati.
- Formare strutture di dati collegate usando puntatori, strutture autoreferenziali e ricorsione.
- Creare e manipolare liste collegate, code, pile e alberi binari.
- Conoscere importanti applicazioni delle strutture di dati collegate.
- Studiare le raccomandazioni per la programmazione sicura in C per puntatori e allocazione dinamica della memoria.
- Costruire facoltativamente un compilatore personale negli esercizi.

## 12.1 Introduzione

Abbiamo studiato le strutture di dati di dimensione fissa come gli array unidimensionali, gli array bidimensionali e le strutture (**struct**). Questo capitolo introduce le **strutture dinamiche di dati** che possono crescere e ridursi al momento dell'esecuzione.

- Le **liste collegate** sono collezioni di dati “allineati in una riga”. In una lista collegata le inserzioni e le cancellazioni vengono fatte *ovunque*.
- Le **pile** sono importanti nei sistemi operativi e nei compilatori – le inserzioni e le cancellazioni vengono fatte *solo a un estremo* di una pila, ovvero la sua **cima**.
- Le **code** rappresentano le linee di attesa; le inserzioni vengono fatte *solo alla fine* (indicata con **tail**) di una coda e le rimozioni vengono fatte *solo all'inizio* (indicato con **head**) di una coda.
- Gli **alberi binari** facilitano la ricerca e l'ordinamento ad alta velocità dei dati, l'efficiente eliminazione dei dati duplicati e la compilazione di espressioni nel linguaggio macchina.

Ciascuna di queste strutture di dati ha molte altre applicazioni interessanti.

Esamineremo ognuno dei principali tipi di strutture di dati e implementeremo programmi per crearle e manipolarle.

### *Progetto facoltativo: costruire il proprio compilatore*

Ci auguriamo che tenterete il progetto più importante facoltativo descritto nel “Paragrafo speciale: costruire il proprio compilatore”. Finora avete continuato a usare un compilatore per tra-

durre i vostri programmi in C nel linguaggio macchina, in modo da poter eseguire i programmi sul vostro computer. In questo progetto creerete effettivamente il vostro compilatore. Questo leggerà un file di istruzioni scritte in un linguaggio semplice ma formidabile, ad alto livello. Il vostro compilatore tradurrà queste istruzioni in un file di istruzioni del linguaggio macchina del Simpletron (SML). SML è il linguaggio (creato da Deitel) che avete imparato nel “Paragrafo speciale: costruire il proprio computer” del Capitolo 7. Il vostro programma del simulatore Simpletron eseguirà quindi il programma in SML prodotto dal vostro compilatore! Questo progetto vi darà la splendida opportunità di esercitarvi su quasi tutto quello che avete appreso in questo libro. Il paragrafo speciale vi mostrerà in dettaglio come specificare il linguaggio ad alto livello e descriverà gli algoritmi di cui avrete bisogno per convertire ogni tipo di istruzione del linguaggio ad alto livello nelle istruzioni del linguaggio macchina. Se vi diverte la sfida, potrete tentare i numerosi miglioramenti sia del compilatore sia del simulatore Simpletron consigliati negli esercizi.

## 12.2 Strutture autoreferenziali

Ricordate che una *struttura autoreferenziale* contiene un membro puntatore che punta a una struttura dello stesso tipo. Ad esempio, la definizione

```
struct node {
 int data;
 struct node *nextPtr;
};
```

definisce un tipo, `struct node`. Una struttura di tipo `struct node` ha due membri: il membro intero `data` e il membro puntatore `nextPtr`. Il membro `nextPtr` punta a una struttura di tipo `struct node` – una struttura dello stesso tipo di quella dichiarata qui, da ciò il termine *struttura autoreferenziale*. Il membro `nextPtr` è chiamato **link**, perché può essere usato per “legare” una struttura di tipo `struct node` a un’altra struttura dello stesso tipo. Le strutture autoreferenziali possono essere *collegate* insieme per formare strutture di dati utili come liste, code, pile e alberi. La Figura 12.1 illustra due oggetti aventi come tipo una struttura autoreferenziale collegati insieme per formare una lista. Viene posta una barra – che rappresenta un puntatore `NULL` – nel membro link della seconda struttura autoreferenziale, per indicare che il collegamento non punta a un’altra struttura. [Nota: la barra è indicata solo a scopo illustrativo; essa non corrisponde al carattere backslash in C.] Un puntatore `NULL` indica normalmente la *fine* di una struttura di dati proprio come il carattere nullo indica la fine di una stringa.



### Errore comune di programmazione 12.1

*Non impostare il link nell’ultimo nodo di una lista a NULL può portare a errori in fase di esecuzione.*



**Figura 12.1** Strutture autoreferenziali collegate.

## 12.3 Allocazione dinamica di memoria

Creare e mantenere strutture dinamiche di dati che possono crescere e ridursi durante l'esecuzione del programma richiede l'**allocazione dinamica di memoria**, ossia la capacità, da parte di un programma, di *ottenere un maggiore spazio di memoria al momento dell'esecuzione*, così da contenere nuovi nodi, e di *liberare lo spazio non più necessario*. Le funzioni `malloc` e `free` e l'operatore `sizeof` sono essenziali per l'allocazione dinamica di memoria. La funzione `malloc` riceve come argomento il numero di byte da allocare e restituisce un puntatore di tipo `void *` (puntatore a void) alla memoria allocata. Come ricorderete, un puntatore `void *` può essere assegnato a una variabile di un qualsiasi tipo di puntatore. La funzione `malloc` viene usata normalmente con l'operatore `sizeof`. Ad esempio, l'istruzione

```
newPtr = malloc(sizeof(struct node));
```

valuta `sizeof(struct node)` per determinare la dimensione in byte di un oggetto `struct node`, *alloca una nuova area nella memoria* di quel numero di byte e memorizza un puntatore alla memoria allocata in `newPtr`. Non è garantito che la memoria sia inizializzata, sebbene molte implementazioni la inizializzino per sicurezza. Se non è disponibile alcuna memoria, `malloc` restituisce `NULL`.

La funzione `free` *libera* la memoria, ossia la memoria viene *restituita* al sistema, in modo che possa essere riallocata in futuro. Per *liberare* la memoria allocata dinamicamente dalla precedente chiamata a `malloc`, usate l'istruzione

```
free(newPtr);
```

Il C fornisce anche le funzioni `calloc` e `realloc` per creare e modificare *array dinamici*. Queste funzioni saranno esaminate nel Paragrafo 14.9. Nei paragrafi che seguono sono esaminati liste, pile, code e alberi, ognuno dei quali viene creato e mantenuto con l'allocazione dinamica di memoria e le strutture autoreferenziali.



### Portabilità 12.1

*La dimensione di una struttura non è necessariamente la somma delle dimensioni dei suoi membri. Ciò è dovuto ai vari requisiti di allineamento ai confini dipendenti dalla macchina (vedi Capitolo 10).*



### Prevenzione di errori 12.1

*Quando usate `malloc`, controllate se il valore di ritorno è un puntatore `NULL`, il quale indica che la memoria non è stata allocata.*



### Errore comune di programmazione 12.2

*Non usare `free` per restituire la memoria allocata in modo dinamico quando non serve più può far sì che il sistema esaurisca prematuramente la memoria. Ciò viene talvolta indicato con il termine "memory leak" ("falla nella memoria").*



### Prevenzione di errori 12.2

*Quando la memoria che è stata allocata dinamicamente non è più necessaria, usate `free` per restituire immediatamente la memoria al sistema. Poi impostate il puntatore a `NULL` per eliminare la possibilità che il programma faccia riferimento alla memoria che è stata liberata e che potrebbe essere già stata allocata per un altro scopo.*



### **Errore comune di programmazione 12.3**

Liberare la memoria non allocata in modo dinamico con `malloc` è un errore.



### **Errore comune di programmazione 12.4**

Fare riferimento alla memoria che è stata liberata è un errore che provoca tipicamente l'arresto anomalo del programma.

## **12.4 Liste collegate**

Una lista collegata è una collezione con organizzazione lineare di strutture autoreferenziali, chiamate **nodi**, connesse da puntatori di collegamento (**link**), da cui il termine lista “collegata”. A una lista collegata si accede mediante un puntatore al *primo* nodo della lista. Ai nodi successivi si accede mediante il *puntatore di collegamento* memorizzato in ogni nodo. Per convenzione, il puntatore di collegamento nell’ultimo nodo di una lista è posto a `NULL`, per segnare la *fine* della lista. I dati sono memorizzati dinamicamente in una lista collegata: ogni nodo è creato quando necessario. Un nodo può contenere dati di *ogni* tipo comprese altre `struct`. Anche le pile e le code sono strutture lineari di dati e, come vedremo, sono versioni vincolate delle liste collegate. Gli alberi sono strutture *non lineari* di dati.

Le liste di dati possono essere memorizzate in array, ma le liste collegate presentano diversi vantaggi. Una lista collegata è appropriata quando il numero di elementi da rappresentare nella struttura di dati *non è prevedibile*. Le liste collegate sono dinamiche, pertanto la lunghezza di una lista può aumentare o diminuire in *fase di esecuzione*, in base alle necessità. La dimensione di un array creato al momento della compilazione, invece, non può essere alterata. Gli array possono riempirsi. Le liste collegate si riempiono solo quando il sistema ha *memoria non sufficiente* per soddisfare le richieste di allocazione dinamica della memoria.



### **Prestazioni 12.1**

Un array può essere dichiarato con più elementi rispetto a quelli attesi, ma ciò spreca memoria. In queste situazioni le liste collegate possono permettere un uso migliore della memoria.

Le liste collegate possono essere mantenute in ordine inserendo ogni nuovo elemento al punto giusto nella lista.



### **Prestazioni 12.2**

Le inserzioni e le cancellazioni in un array ordinato richiedono tempo, poiché tutti gli elementi che seguono l’elemento inserito o cancellato devono essere opportunamente spostati.



### **Prestazioni 12.3**

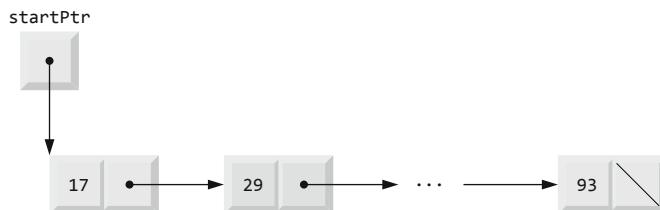
Gli elementi di un array sono registrati nella memoria in modo contiguo. Questo permette l’accesso immediato a un elemento di un array, perché l’indirizzo dell’elemento può essere calcolato direttamente in base alla sua posizione rispetto all’inizio dell’array. Le liste collegate non offrono un tale accesso immediato ai loro elementi.

I nodi delle liste collegate *non* sono normalmente registrati in modo contiguo nella memoria. Dal punto di vista logico, tuttavia, i nodi di una lista collegata *appaiono* contigui. La Figura 12.2 illustra una lista collegata con diversi nodi.



## Prestazioni 12.4

L'uso dell'allocazione dinamica della memoria (invece degli array) per le strutture di dati che crescono e si riducono al momento dell'esecuzione può far risparmiare memoria. Tenete in mente, comunque, che i puntatori occupano spazio e che l'allocazione dinamica della memoria espone al rischio di un sovraccarico di chiamate a funzioni.



**Figura 12.2** Rappresentazione grafica di una lista collegata.

Il programma della Figura 12.3 (il cui output è mostrato nella Figura 12.4) manipola una lista di caratteri. È possibile inserire un carattere nella lista in ordine alfabetico (funzione `insert`) o cancellare un carattere dalla lista (funzione `delete`). Segue un'analisi dettagliata del programma.

```

1 // Fig. 12.3: fig12_03.c
2 // Inserimento e cancellazione di nodi in una lista
3 #include <stdio.h>
4 #include <stdlib.h>
5
6 // struttura autoreferenziale
7 struct ListNode {
8 char data; // ogni ListNode contiene un carattere
9 struct ListNode *nextPtr; // puntatore al nodo successivo
10 };
11
12 typedef struct ListNode ListNode; // sinonimo per struct ListNode
13 typedef ListNode *ListNodePtr; // sinonimo per ListNode*
14
15 // prototipi
16 void insert(ListNodePtr *sPtr, char value);
17 char delete(ListNodePtr *sPtr, char value);
18 int isEmpty(ListNodePtr sPtr);
19 void printList(ListNodePtr currentPtr);
20 void instructions(void);
21
22 int main(void)
23 {
24 ListNodePtr startPtr = NULL; // inizialmente non vi sono nodi
25 char item; // char inserito dall'utente
26

```

```
27 instructions(); // stampa il menu
28 printf("%s", "? ");
29 unsigned int choice; // scelta dell'utente
30 scanf("%u", &choice);
31
32 // ripeti il ciclo finche' l'utente non sceglie 3
33 while (choice != 3) {
34
35 switch (choice) {
36 case 1:
37 printf("%s", "Enter a character: ");
38 scanf("\n%c", &item);
39 insert(&startPtr, item); // inserisci l'elemento nella lista
40 printList(startPtr);
41 break;
42 case 2: // cancella un elemento
43 // se la lista non è vuota
44 if (!isEmpty(startPtr)) {
45 printf("%s", "Enter character to be deleted: ");
46 scanf("\n%c", &item);
47
48 // se il carattere viene trovato, rimuovilo
49 if (delete(&startPtr, item)) { // rimuovi l'elemento
50 printf("%c deleted.\n", item);
51 printList(startPtr);
52 }
53 else {
54 printf("%c not found.\n\n", item);
55 }
56 }
57 else {
58 puts("List is empty.\n");
59 }
60
61 break;
62 default:
63 puts("Invalid choice.\n");
64 instructions();
65 break;
66 }
67
68 printf("%s", "? ");
69 scanf("%u", &choice);
70 }
71
72 puts("End of run.");
73 }
74
75 // stampa le istruzioni per l'utente
76 void instructions(void)
```

```
77 {
78 puts("Enter your choice:\n"
79 " 1 to insert an element into the list.\n"
80 " 2 to delete an element from the list.\n"
81 " 3 to end.");
82 }
83
84 // inserisci un nuovo valore nella lista ordinata
85 void insert(ListNodePtr *sPtr, char value)
86 {
87 ListNodePtr newPtr = malloc(sizeof(ListNode)); // crea il nodo
88
89 if (newPtr != NULL) { // se c'e' spazio disponibile
90 newPtr->data = value; // inserisci value nel nodo
91 newPtr->nextPtr = NULL; // il nodo non è collegato ad altri nodi
92
93 ListNodePtr previousPtr = NULL;
94 ListNodePtr currentPtr = *sPtr;
95
96 // ripeti il ciclo per trovare la posizione corretta nella lista
97 while (currentPtr != NULL && value > currentPtr->data) {
98 previousPtr = currentPtr; // va avanti ...
99 currentPtr = currentPtr->nextPtr; // ... al nodo successivo
100 }
101
102 // inserisci il nuovo nodo all'inizio della lista
103 if (previousPtr == NULL) {
104 newPtr->nextPtr = *sPtr;
105 *sPtr = newPtr;
106 }
107 else { // inserisci il nuovo nodo tra previousPtr e currentPtr
108 previousPtr->nextPtr = newPtr;
109 newPtr->nextPtr = currentPtr;
110 }
111 }
112 else {
113 printf("%c not inserted. No memory available.\n", value);
114 }
115 }
116
117 // cancella un elemento della lista
118 char delete(ListNodePtr *sPtr, char value)
119 {
120 // cancella il primo nodo se viene trovata una corrispondenza
121 if (value == (*sPtr)->data) {
122 ListNodePtr tempPtr = *sPtr; // aggancia il nodo da rimuovere
123 *sPtr = (*sPtr)->nextPtr; // sfila il nodo
124 free(tempPtr); // libera il nodo
125 return value;
126 }
```

```
127 else {
128 ListNodePtr previousPtr = *sPtr;
129 ListNodePtr currentPtr = (*sPtr)->nextPtr;
130
131 // ripeti il ciclo per trovare la posizione corretta nella lista
132 while (currentPtr != NULL && currentPtr->data != value) {
133 previousPtr = currentPtr; // va avanti ...
134 currentPtr = currentPtr->nextPtr; // ... al nodo successivo
135 }
136
137 // cancella il nodo a cui punta currentPtr
138 if (currentPtr != NULL) {
139 ListNodePtr tempPtr = currentPtr;
140 previousPtr->nextPtr = currentPtr->nextPtr;
141 free(tempPtr);
142 return value;
143 }
144 }
145
146 return '\0';
147 }
148
149 // restituisci 1 se la lista e' vuota, altrimenti 0
150 int isEmpty(ListNodePtr sPtr)
151 {
152 return sPtr == NULL;
153 }
154
155 // stampa la lista
156 void printList(ListNodePtr currentPtr)
157 {
158 // se la lista e' vuota
159 if (isEmpty(currentPtr)) {
160 puts("List is empty.\n");
161 }
162 else {
163 puts("The list is:");
164
165 // finche' non si raggiunge la fine della lista
166 while (currentPtr != NULL) {
167 printf("%c --> ", currentPtr->data);
168 currentPtr = currentPtr->nextPtr;
169 }
170
171 puts("NULL\n");
172 }
173 }
```

**Figura 12.3** Inserimento e cancellazione di nodi in una lista.

```
Enter your choice:
1 to insert an element into the list.
2 to delete an element from the list.
3 to end.
? 1
Enter a character: B
The list is:
B --> NULL

? 1
Enter a character: A

The list is:
A --> B --> NULL

? 1
Enter a character: C
The list is:
A --> B --> C --> NULL

? 2
Enter character to be deleted: D
D not found.

? 2
Enter character to be deleted: B
B deleted.
The list is:
A --> C --> NULL

? 2
Enter character to be deleted: C
C deleted.
The list is:
A --> NULL

? 2
Enter character to be deleted: A
A deleted.
List is empty.

? 4
Invalid choice.

Enter your choice:
1 to insert an element into the list.
2 to delete an element from the list.
3 to end.
? 3
End of run.
```

**Figura 12.4** Esempio di output per il programma della Figura 12.3.

Le funzioni principali delle liste collegate sono `insert` (righe 85–115) e `delete` (righe 118–147). La funzione `isEmpty` (righe 150–153) è chiamata **funzione predicato**. Essa *non* altera in alcun modo la lista, piuttosto determina se la lista è vuota (cioè se il puntatore al primo nodo della lista è `NULL`). Se la lista è vuota restituisce 1, altrimenti restituisce 0. [Nota: se state usando un compilatore conforme al C standard, potete usare il tipo `_Bool` (Paragrafo 4.10) invece di `int`.] La funzione `printList` (righe 156–173) stampa la lista.

### 12.4.1 Funzione insert

I caratteri vengono inseriti nella lista in *ordine alfabetico*. La funzione `insert` (righe 85–115) riceve l'indirizzo della lista e un carattere da inserire. L'indirizzo della lista è necessario quando si deve inserire un valore all'*inizio* della lista. Fornire l'indirizzo permette alla lista (cioè il puntatore al primo nodo della lista) di essere *modificata* tramite una chiamata per riferimento. Poiché la lista stessa è un puntatore (al suo primo elemento), passare il suo indirizzo crea un **puntatore a un puntatore** (cioè un'*indirezione doppia*). Questa è una nozione complessa e richiede una programmazione accurata. I passi per l'inserimento di un carattere nella lista seguono l'ordine seguente (Figura 12.5):

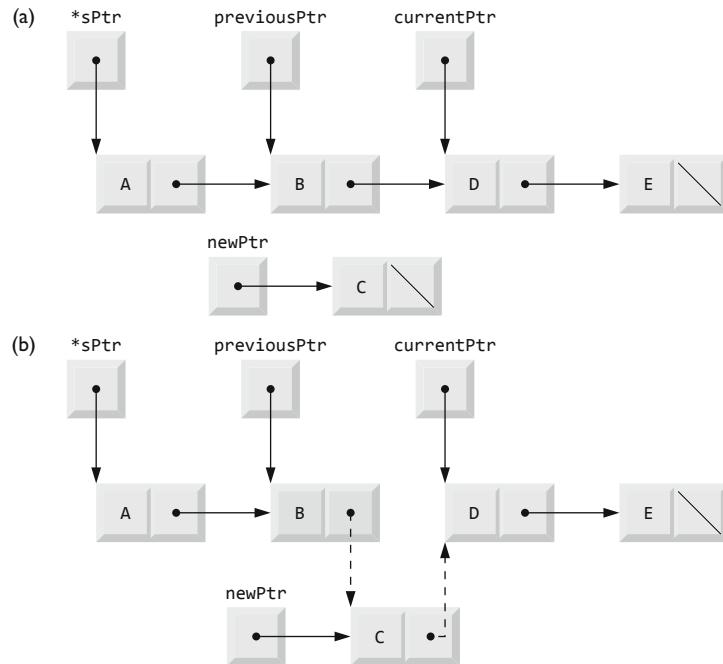
1. Crea un nodo chiamando `malloc`, assegna a `newPtr` l'indirizzo della memoria allocata (riga 87), assegna il carattere da inserire a `newPtr->data` (riga 90) e assegna `NULL` a `newPtr->nextPtr` (riga 91).
2. Inizializza `previousPtr` a `NULL` (riga 93) e `currentPtr` a `*sPtr` (riga 94), il puntatore all'*inizio* della lista. I puntatori `previousPtr` e `currentPtr` memorizzano rispettivamente le posizioni del nodo che *precede* e che *segue* il punto dell'inserzione.
3. Finché `currentPtr` non è `NULL` e il valore da inserire è maggiore di `currentPtr->data` (riga 97), assegna `currentPtr` a `previousPtr` (riga 98) e fai avanzare `currentPtr` al nodo successivo nella lista (riga 99). In questo modo si localizza il *punto d'inserzione* per il valore.
4. Se `previousPtr` è `NULL` (riga 103), inserisci il nuovo nodo come *primo* nella lista (righe 104–105). Assegna `*sPtr` a `newPtr->nextPtr` (il *collegamento del nuovo nodo* punta all'*ex primo nodo*) e assegna `newPtr` a `*sPtr` (`*sPtr` punta ora al *nuovo nodo*). Altrimenti, se `previousPtr` non è `NULL`, inserisci il nuovo nodo all'interno della lista (righe 108–109). Assegna `newPtr` a `previousPtr->nextPtr` (il nodo *precedente* punta al *nuovo nodo*) e assegna `currentPtr` a `newPtr->nextPtr` (il *collegamento del nuovo nodo* punta al nodo *corrente*).



#### Prevenzione di errori 12.3

Assegnate `NULL` al membro `link` di un nuovo nodo. I puntatori devono essere inizializzati prima di essere usati.

La Figura 12.5 illustra l'inserimento di un nodo contenente il carattere 'C' in una lista ordinata. La parte (a) della figura mostra la lista e il nuovo nodo appena prima dell'inserimento. La parte (b) della figura mostra il risultato dell'inserimento del nuovo nodo. Le frecce tratteggiate rappresentano i puntatori riassegnati. Per semplicità, abbiamo implementato la funzione `insert` (e altre funzioni simili in questo capitolo) con un tipo di ritorno `void`. È possibile che la funzione `malloc` non riesca ad allocare la memoria necessaria. In questo caso, sarebbe meglio che la nostra funzione `insert` restituisse un valore che indichi se l'operazione ha avuto successo.



**Figura 12.5** Inserimento di un nodo in una lista ordinata.

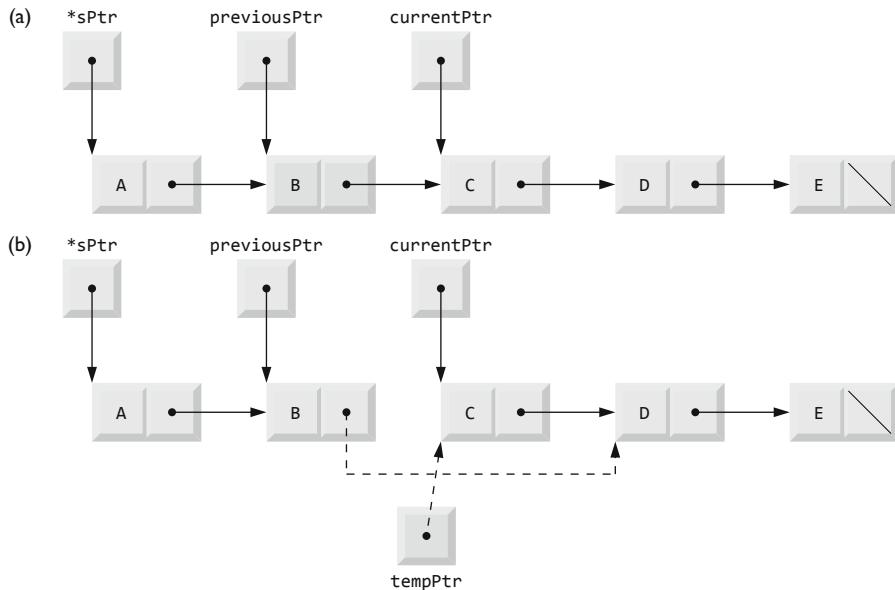
### 12.4.2 Funzione delete

La funzione `delete` (righe 118–147) riceve l’indirizzo del puntatore all’inizio della lista e un carattere da cancellare. I passi per cancellare un carattere dalla lista sono i seguenti (Figura 12.6):

- Se il carattere da cancellare corrisponde al carattere nel *primo* nodo della lista (riga 121), assegna `*sPtr` a `tempPtr` (`tempPtr` sarà usato per liberare (`free`) la memoria non più necessaria), assegna `(*sPtr)->nextPtr` a `*sPtr` (`*sPtr` punta ora al *secondo* nodo nella lista), libera la memoria puntata da `tempPtr` e restituisci il carattere che è stato cancellato.
- Altrimenti, inizializza `previousPtr` con `*sPtr` e `currentPtr` con `(*sPtr)->nextPtr` (righe 128–129) per avanzare fino al secondo nodo.
- Finché `currentPtr` non è `NULL` e il valore da cancellare non è uguale a `currentPtr->data` (riga 132), assegna `currentPtr` a `previousPtr` (riga 133) e assegna `currentPtr->nextPtr` a `currentPtr` (riga 134). In questo modo viene localizzato il carattere da cancellare, se è contenuto nella lista.
- Se `currentPtr` non è `NULL` (riga 138), assegna `currentPtr` a `tempPtr` (riga 139), assegna `currentPtr->nextPtr` a `previousPtr->nextPtr` (riga 140), libera il nodo puntato da `tempPtr` (riga 141) e restituisci il carattere che è stato cancellato dalla lista (riga 142). Se `currentPtr` è `NULL`, restituisci il carattere nullo ('\0') per indicare che il carattere da cancellare *non* è stato trovato nella lista (riga 146).

La Figura 12.6 illustra la cancellazione del nodo contenente il carattere ‘C’ da una lista collegata. La parte (a) della figura mostra la lista collegata dopo la precedente operazione di inserimento. La parte (b) mostra la riassegnazione dell’elemento di collegamento di `previousPtr` e l’assegnazione di

`currentPtr` a `tempPtr`. Il puntatore `tempPtr` viene usato per *liberare* la memoria allocata al nodo che memorizza ‘C’. Notate che nelle righe 124 e 141 liberiamo `tempPtr`. Ricordate che abbiamo raccomandato di impostare un puntatore liberato a `NULL`. Non lo facciamo in questi due casi, perché `tempPtr` è una variabile automatica locale e la funzione restituisce il controllo immediatamente.



**Figura 12.6** Cancellazione di un nodo da una lista.

### 12.4.3 Funzione `printList`

La funzione `printList` (righe 156–173) riceve come argomento un puntatore all’inizio della lista e fa riferimento a esso come `currentPtr`. La funzione prima determina se la lista è *vuota* (righe 159–161) e, se è così, stampa “*List is empty.*” e termina. Altrimenti stampa i dati nella lista (righe 162–172). Finché `currentPtr` non è `NULL`, viene stampato dalla funzione il valore di `currentPtr->data`, e `currentPtr->nextPtr` è assegnato a `currentPtr` per avanzare al nodo successivo. Se il collegamento nell’ultimo nodo della lista non è `NULL`, l’algoritmo di stampa cercherà di stampare *oltre la fine della lista* e si verificherà un errore. L’algoritmo di stampa è identico per le liste collegate, le pile e le code.

L’Esercizio 12.20 vi chiede di implementare una funzione ricorsiva che stampi gli elementi in una lista in ordine inverso. L’Esercizio 12.21 vi chiede di implementare una funzione ricorsiva che cerchi un particolare elemento in una lista collegata.

## 12.5 Pile

Una **pila** può essere implementata come una versione vincolata di una lista collegata. È possibile aggiungere e rimuovere da una pila nuovi nodi *solo in cima*. Per questa ragione, una pila è detta struttura di dati **last-in, first out (LIFO)**: il primo elemento a uscire è l’ultimo entrato. A una pila si fa riferimento tramite un puntatore all’elemento in cima alla pila. Il membro `link` nell’ultimo nodo della pila è posto a `NULL` per indicare il fondo della pila.

La Figura 12.7 illustra una pila con diversi nodi: `stackPtr` punta all'elemento in cima alla pila. Le pile e le liste collegate sono rappresentate in modo identico in queste figure. La differenza tra pile e liste collegate è che l'inserimento e la cancellazione possono avvenire *ovunque* in una lista collegata, ma *solo* in *cima* alla pila.



### Errore comune di programmazione 12.5

*Non impostare a NULL il collegamento nel nodo in fondo a una pila può portare a errori in fase di esecuzione.*



**Figura 12.7** Rappresentazione grafica di una pila.

#### Principali operazioni per le pile

Le principali funzioni usate per manipolare una pila sono `push` e `pop`. La funzione `push` crea un nuovo nodo e lo colloca in *cima* alla pila. La funzione `pop` *rimuove* un nodo dalla *cima* della pila, *libera* la memoria che era stata allocata per il nodo rimosso e *restituisce il valore del nodo*.

#### Implementare una pila

Il programma della Figura 12.8 (il cui output è mostrato nella Figura 12.9) implementa una semplice pila di interi. Il programma fornisce tre opzioni: 1) effettuare un `push` di un valore nella pila (funzione `push`), 2) effettuare un `pop` di un valore dalla pila (funzione `pop`) e 3) terminare il programma.

```

1 // Fig. 12.8: fig12_08.c
2 // Un semplice programma che usa una pila
3 #include <stdio.h>
4 #include <stdlib.h>
5
6 // struttura autoreferenziale
7 struct stackNode {
8 int data; // il campo dati e' un int
9 struct stackNode *nextPtr; // puntatore a stackNode
10 };
11
12 typedef struct stackNode StackNode; // sinonimo per struct stackNode
13 typedef StackNode *StackNodePtr; // sinonimo per StackNode*
14
15 // prototipi
16 void push(StackNodePtr *topPtr, int info);
17 int pop(StackNodePtr *topPtr);
18 int isEmpty(StackNodePtr topPtr);
19 void printStack(StackNodePtr currentPtr);
20 void instructions(void);
21
22 // la funzione main inizia l'esecuzione del programma
23 int main(void)
24 {
25 StackNodePtr stackPtr = NULL; // punta alla cima della pila

```

```
26 int value; // valore int inserito dall'utente
27
28 instructions(); // stampa il menu
29 printf("%s", "? ");
30 unsigned int choice; // scelta da menu da parte dell'utente
31 scanf("%u", &choice);
32
33 // finche' l'utente non inserisce 3
34 while (choice != 3) {
35
36 switch (choice) {
37 // effettua un push di un valore nella pila
38 case 1:
39 printf("%s", "Enter an integer: ");
40 scanf("%d", &value);
41 push(&stackPtr, value);
42 printStack(stackPtr);
43 break;
44 // effettua un pop di un valore dalla pila
45 case 2:
46 // se la pila non e' vuota
47 if (!isEmpty(stackPtr)) {
48 printf("The popped value is %d.\n", pop(&stackPtr));
49 }
50
51 printStack(stackPtr);
52 break;
53 default:
54 puts("Invalid choice.\n");
55 instructions();
56 break;
57 }
58
59 printf("%s", "? ");
60 scanf("%u", &choice);
61 }
62
63 puts("End of run.");
64 }
65
66 // stampa le istruzioni per l'utente
67 void instructions(void)
68 {
69 puts("Enter choice:\n"
70 "1 to push a value on the stack\n"
71 "2 to pop a value off the stack\n"
72 "3 to end program");
73 }
74
75 // inserisci un nodo in cima alla pila
76 void push(StackNodePtr *topPtr, int info)
```

```
77 {
78 StackNodePtr newPtr = malloc(sizeof(StackNode));
79
80 // inserisci il nodo in cima alla pila
81 if (newPtr != NULL) {
82 newPtr->data = info;
83 newPtr->nextPtr = *topPtr;
84 *topPtr = newPtr;
85 }
86 else { // non c'e' spazio disponibile
87 printf("%d not inserted. No memory available.\n", info);
88 }
89 }
90
91 // rimuovi un nodo dalla cima della pila
92 int pop(StackNodePtr *topPtr)
93 {
94 StackNodePtr tempPtr; = *topPtr;
95 int popValue = (*topPtr)->data;
96 *topPtr = (*topPtr)->nextPtr;
97 free(tempPtr);
98 return popValue;
99 }
100
101 // stampa la pila
102 void printStack(StackNodePtr currentPtr)
103 {
104 // se la pila e' vuota
105 if (currentPtr == NULL) {
106 puts("The stack is empty.\n");
107 }
108 else {
109 puts("The stack is:");
110
111 // finche' non si raggiunge la fine della pila
112 while (currentPtr != NULL) {
113 printf("%d --> ", currentPtr->data);
114 currentPtr = currentPtr->nextPtr;
115 }
116
117 puts("NULL\n");
118 }
119 }
120
121 // restituisci 1 se la pila e' vuota, altrimenti 0
122 int isEmpty(StackNodePtr topPtr)
123 {
124 return topPtr == NULL;
125 }
```

**Figura 12.8** Un semplice programma che usa una pila.

```
Enter choice:
1 to push a value on the stack
2 to pop a value off the stack
3 to end program
? 1
Enter an integer: 5
The stack is:
5 --> NULL

? 1
Enter an integer: 6
The stack is:
6 --> 5 --> NULL

? 1
Enter an integer: 4
The stack is:
4 --> 6 --> 5 --> NULL

? 2
The popped value is 4.
The stack is:
6 --> 5 --> NULL

? 2
The popped value is 6.
The stack is:
5 --> NULL

? 2
The popped value is 5.
The stack is empty.

? 2
The stack is empty.

? 4
Invalid choice.

Enter choice:
1 to push a value on the stack
2 to pop a value off the stack
3 to end program
? 3
End of run.
```

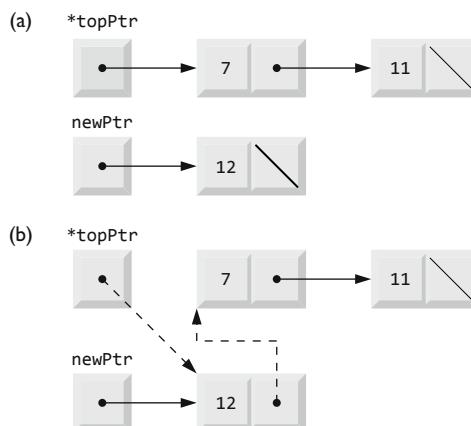
**Figura 12.9** Esempio di output per il programma della Figura 12.8.

### 12.5.1 Funzione push

La funzione push (righe 76–89) inserisce un nuovo nodo in cima alla pila. La funzione opera in tre passi:

1. Crea un *nuovo nodo* chiamando `malloc` e assegna l’indirizzo della memoria allocata a `newPtr` (riga 78).
2. Assegna a `newPtr->data` il valore da mettere nella pila (riga 82) e assegna `*topPtr` (il *puntatore in cima alla pila*) a `newPtr->nextPtr` (riga 83). Il *membro link* di `newPtr` punta ora al *precedente* nodo in cima.
3. Assegna `newPtr` a `*topPtr` (riga 84): `*topPtr` punta ora alla *nuova* cima della pila.

Le manipolazioni che coinvolgono `*topPtr` cambiano il valore di `stackPtr` in `main`. La Figura 12.10 illustra la funzione push. La parte (a) della figura mostra la pila e il nuovo nodo *prima* dell’operazione di push. Le frecce tratteggiate nella parte (b) illustrano i *passi 2 e 3* dell’operazione di push, che fanno sì che il nodo contenente 12 diventi la nuova cima della pila.



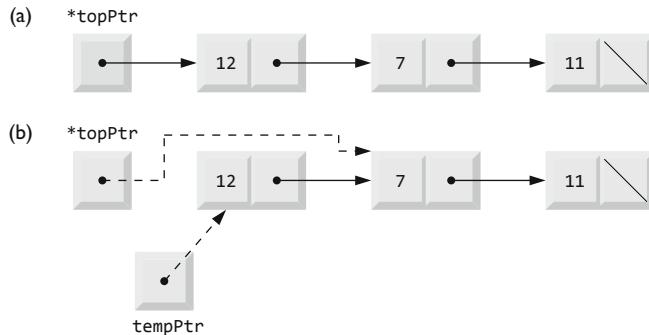
**Figura 12.10** Operazione push.

### 12.5.2 Funzione pop

La funzione pop (righe 92–99) estrae un nodo dalla cima della pila. La funzione `main` verifica se la pila è vuota prima di chiamare `pop`. L’operazione `pop` è costituita da cinque passi:

1. Assegna `*topPtr` a `tempPtr` (riga 94); `tempPtr` sarà usato per *liberare* la memoria non più necessaria.
2. Assegna `(*topPtr)->data` a `popValue` (riga 95) per *recuperare* il valore del nodo in cima.
3. Assegna `(*topPtr)->nextPtr` a `*topPtr` (riga 96) in modo che `*topPtr` contenga l’*indirizzo del nuovo nodo in cima*.
4. *Libera la memoria* puntata da `tempPtr` (riga 97).
5. *Restituisci* `popValue` alla funzione chiamante (riga 98).

La Figura 12.11 illustra la funzione `pop`. La parte (a) mostra la pila *dopo* la precedente operazione `push`. La parte (b) mostra `tempPtr` che punta al *primo nodo* della pila e `topPtr` che punta al *secondo nodo* della pila. La funzione `free` è usata per *liberare la memoria* puntata da `tempPtr`.



**Figura 12.11** Operazione `pop`.

### 12.5.3 Applicazioni delle pile

Le pile hanno molte applicazioni interessanti. Ad esempio, ogni volta che viene effettuata una *chiamata a una funzione*, la funzione chiamata deve sapere come *ritornare* alla sua funzione chiamante, pertanto l'*indirizzo di ritorno* è inserito con un `push` in una pila (Paragrafo 5.7). Se si ha una serie di chiamate a funzioni, i valori successivi di ritorno sono inseriti nella pila nell'*ordine last-in, first-out*, in modo che ogni funzione possa ritornare alla sua funzione chiamante. Le pile supportano le chiamate di funzioni ricorsive nello stesso modo delle chiamate convenzionali non ricorsive.

Le pile mantengono lo spazio di memoria creato per le *variabili automatiche* in ogni invocazione di una funzione. Quando la funzione ritorna alla sua funzione chiamante, lo spazio di memoria per le variabili automatiche di quella funzione viene eliminato con un `pop` dalla pila e queste variabili non sono più note al programma. Le pile sono usate dai compilatori nel processo di valutazione delle espressioni e di generazione di codice in linguaggio macchina. Gli esercizi esplorano diverse applicazioni delle pile.

## 12.6 Code

Un'altra struttura di dati comune è la **coda**. Una coda è simile alla fila davanti alla cassa in un supermercato: la *prima* persona in fila è *servita per prima*; gli altri clienti si aggiungono alla fila solo alla *fine* della coda e *aspettano* di essere serviti. I nodi della coda si estraggono *solo* dalla **testa della coda (head)** e si inseriscono *solo* alla **fine della coda (tail)**. Per questa ragione, una coda è chiamata struttura di dati **first-in, first out (FIFO)**: il primo elemento a entrare è il primo a uscire. Le operazioni di *inserimento* e di *estrazione* sono note, rispettivamente, come `enqueue` e `dequeue`.

Le code hanno molte applicazioni nei sistemi di elaborazione. Nei computer che hanno soltanto un singolo processore è possibile servire solo un utente alla volta. Le richieste degli altri utenti sono poste in una coda. Ogni richiesta avanza gradualmente verso la testa della coda man mano che le richieste di servizio vengono soddisfatte. L'elemento in *testa* alla coda è il *prossimo a ricevere il*

*servizio*. Analogamente, per i sistemi multicore odierni, potrebbero esserci più utenti che processori, quindi gli utenti che non sono ancora in esecuzione vengono collocati in una coda finché non diverrà disponibile un processore che al momento è occupato. Nell'Appendice E (on-line) parleremo di multithreading. Quando il lavoro di un utente viene suddiviso in più thread in grado di funzionare in parallelo, ci possono essere più thread che processori, quindi i thread che al momento non sono in esecuzione devono rimanere in attesa in una coda.

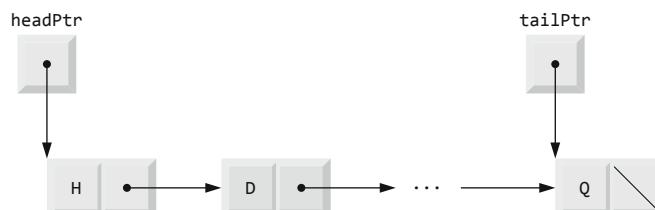
Le code sono usate anche per supportare lo *spooling di stampa*, ossia la memorizzazione di dati in attesa di essere stampati. Un ambiente multiutente può avere solo una singola stampante e molti utenti possono generare allo stesso tempo output da stampare. Se la stampante è occupata, possono comunque essere generati altri output, che verranno *accodati* sul disco, dove *attenderanno* in una *coda* fino a quando la stampante non diverrà disponibile.

Anche i pacchetti di informazioni aspettano in code nelle reti di computer. Ogni volta che arriva un pacchetto al nodo di una rete, deve essere instradato al nodo successivo sulla rete lungo il percorso verso la sua destinazione finale. Il nodo che effettua l'instradamento (router) inoltra un pacchetto alla volta, pertanto gli ulteriori pacchetti sono messi in coda in attesa di essere instradati. La Figura 12.12 illustra una coda con diversi nodi. Notate i puntatori alla testa e alla fine della coda.



### Errore comune di programmazione 12.6

*Non impostare a NULL il collegamento nell'ultimo nodo di una coda può portare a errori in fase di esecuzione.*



**Figura 12.12** Rappresentazione grafica di una coda.

Il programma della Figura 12.13 (il cui output è mostrato nella Figura 12.14) esegue operazioni su una coda. Il programma fornisce diverse opzioni: *inserire* un nodo nella coda (funzione **enqueue**), *rimuovere* un nodo dalla coda (funzione **dequeue**) e terminare il programma.

```

1 // Fig. 12.13: fig12_13.c
2 // Gestione di una coda
3 #include <stdio.h>
4 #include <stdlib.h>
5
6 // struttura autoreferenziale
7 struct queueNode {
8 char data; // il campo dati e' un char
9 struct queueNode *nextPtr; // puntatore a queueNode
10 };
11
12 typedef struct queueNode QueueNode;

```

```
13 typedef QueueNode *QueueNodePtr;
14
15 // prototipi di funzione
16 void printQueue(QueueNodePtr currentPtr);
17 int isEmpty(QueueNodePtr headPtr);
18 char dequeue(QueueNodePtr *headPtr, QueueNodePtr *tailPtr);
19 void enqueue(QueueNodePtr *headPtr, QueueNodePtr *tailPtr, char value);
20 void instructions(void);
21
22 // la funzione main inizia l'esecuzione del programma
23 int main(void)
24 {
25 QueueNodePtr headPtr = NULL; // inizializza headPtr
26 QueueNodePtr tailPtr = NULL; // inizializza tailPtr
27 char item; // char inserito dall'utente
28
29 instructions(); // stampa il menu
30 printf("%s", "? ");
31 unsigned int choice; // scelta da menu da parte dell'utente
32 scanf("%u", &choice);
33
34 // finche' l'utente non inserisce 3
35 while (choice != 3) {
36
37 switch(choice) {
38 // metti in coda un valore
39 case 1:
40 printf("%s", "Enter a character: ");
41 scanf("\n%c", &item);
42 enqueue(&headPtr, &tailPtr, item);
43 printQueue(headPtr);
44 break;
45 // estrai dalla coda un valore
46 case 2:
47 // se la coda non e' vuota
48 if (!isEmpty(headPtr)) {
49 item = dequeue(&headPtr, &tailPtr);
50 printf("%c has been dequeued.\n", item);
51 }
52
53 printQueue(headPtr);
54 break;
55 default:
56 puts("Invalid choice.\n");
57 instructions();
58 break;
59 }
60
61 printf("%s", "? ");
```

```
62 scanf("%u", &choice);
63 }
64
65 puts("End of run.");
66 }
67
68 // stampa le istruzioni per l'utente
69 void instructions(void)
70 {
71 printf ("Enter your choice:\n"
72 " 1 to add an item to the queue\n"
73 " 2 to remove an item from the queue\n"
74 " 3 to end\n");
75 }
76
77 // inserisci un nodo in fondo alla coda
78 void enqueue(QueueNodePtr *headPtr, QueueNodePtr *tailPtr, char value)
79 {
80 QueueNodePtr newPtr = malloc(sizeof(QueueNode));
81
82 if (newPtr != NULL) { // c'e' spazio disponibile?
83 newPtr->data = value;
84 newPtr->nextPtr = NULL;
85
86 // se la coda e' vuota, inserisci il nodo in testa
87 if (isEmpty(*headPtr)) {
88 *headPtr = newPtr;
89 }
90 else {
91 (*tailPtr)->nextPtr = newPtr;
92 }
93
94 *tailPtr = newPtr;
95 }
96 else {
97 printf("%c not inserted. No memory available.\n", value);
98 }
99 }
100
101 // rimuovi un nodo dalla testa della coda
102 char dequeue(QueueNodePtr *headPtr, QueueNodePtr *tailPtr)
103 {
104 char value = (*headPtr)->data;
105 QueueNodePtr tempPtr = *headPtr;
106 *headPtr = (*headPtr)->nextPtr;
107
108 // se la coda e' vuota
109 if (*headPtr == NULL) {
110 *tailPtr = NULL;
```

```
111 }
112
113 free(tempPtr);
114 return value;
115 }
116
117 // restituisci 1 se la coda e' vuota, altrimenti 0
118 int isEmpty(QueueNodePtr headPtr)
119 {
120 return headPtr == NULL;
121 }
122
123 // stampa la coda
124 void printQueue(QueueNodePtr currentPtr)
125 {
126 // se la coda e' vuota
127 if (currentPtr == NULL) {
128 puts("Queue is empty.\n");
129 }
130 else {
131 puts("The queue is:");
132
133 // finche' non si raggiunge la fine della coda
134 while (currentPtr != NULL) {
135 printf("%c --> ", currentPtr->data);
136 currentPtr = currentPtr->nextPtr;
137 }
138
139 puts("NULL\n");
140 }
141 }
```

**Figura 12.13** Gestione di una coda.

```
Enter your choice:
1 to add an item to the queue
2 to remove an item from the queue
3 to end

? 1
Enter a character: A
The queue is:
A --> NULL

? 1
Enter a character: B
The queue is:
A --> B --> NULL
```

```

? 1
Enter a character: C
The queue is:
A --> B --> C --> NULL

? 2
A has been dequeued.
The queue is:
B --> C --> NULL

? 2
B has been dequeued.
The queue is:
C --> NULL

? 2
C has been dequeued.
Queue is empty.

? 2
Queue is empty.

? 4
Invalid choice.

Enter your choice:
 1 to add an item to the queue
 2 to remove an item from the queue
 3 to end
? 3
End of run.

```

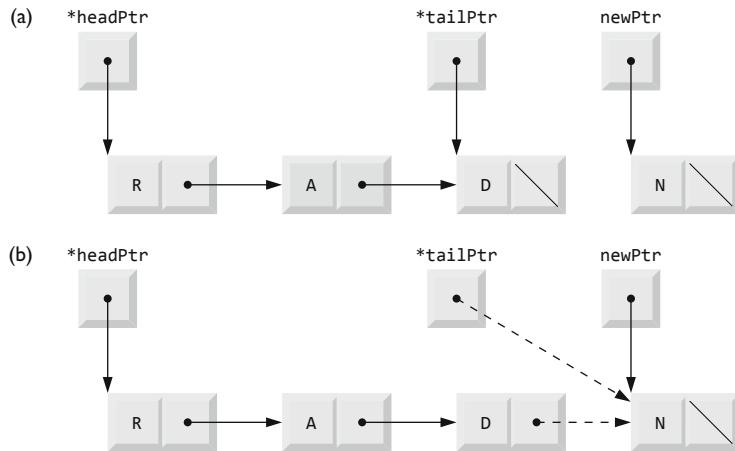
**Figura 12.14** Esempio di output per il programma della Figura 12.13.

### 12.6.1 Funzione enqueue

La funzione enqueue (righe 78–99) riceve tre argomenti da `main`: l’*indirizzo del puntatore alla testa della coda*, l’*indirizzo del puntatore alla fine della coda* e il *valore* da inserire nella coda. La funzione opera in tre passi:

1. Crea un nuovo nodo: chiama `malloc`, assegna l’indirizzo della memoria allocata a `newPtr` (riga 80), assegna il valore da inserire nella coda a `newPtr->data` (riga 83) e assegna `NULL` a `newPtr->nextPtr` (riga 84).
2. Se la coda è vuota (riga 87), assegna `newPtr` a `*headPtr` (riga 88), perché il nuovo nodo sarà sia la testa sia la fine della coda; altrimenti, assegna il puntatore `newPtr` a `(*tailPtr)->nextPtr` (riga 91), perché il nuovo nodo sarà posto dopo quello che era prima alla fine della coda.
3. Assegna `newPtr` a `*tailPtr` (riga 94), perché il nuovo nodo è la fine della coda.

La Figura 12.15 illustra un'operazione di enqueue. La parte (a) mostra la coda e il nuovo nodo *prima* dell'operazione. Le frecce tratteggiate nella parte (b) illustrano i *passi 2 e 3* della funzione enqueue che fanno sì che il nuovo nodo venga aggiunto alla *fine* di una coda non vuota.



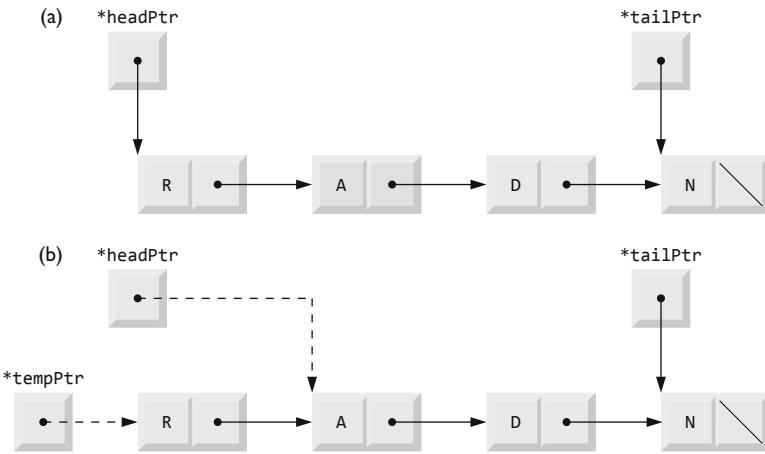
**Figura 12.15** Operazione enqueue.

## 12.6.2 Funzione dequeue

La funzione `dequeue` (righe 102–115) riceve come argomenti l'*indirizzo del puntatore alla testa della coda* e l'*indirizzo del puntatore alla fine della coda* e rimuove il *primo* nodo dalla coda. L'operazione `dequeue` consiste in sei passi:

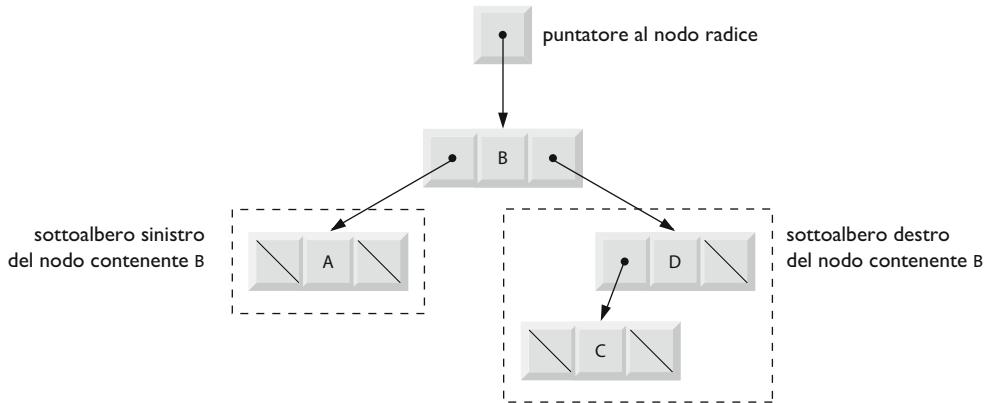
1. Assegna `(*headPtr)->data` a `value` per recuperare il valore in testa alla coda (riga 104).
2. Assegna `*headPtr` a `tempPtr` (riga 105), che sarà usato per liberare la memoria non più necessaria.
3. Assegna `(*headPtr)->nextPtr` a `*headPtr` (riga 106) in modo che `*headPtr` punti ora al nuovo primo nodo della coda.
4. Se `*headPtr` è `NULL` (riga 109), assegna `NULL` a `*tailPtr` (riga 110), perché la coda adesso è vuota.
5. Libera la memoria puntata da `tempPtr` (riga 113).
6. Restituisce `value` alla funzione chiamante (riga 114).

La Figura 12.16 illustra la funzione `dequeue`. La parte (a) mostra la coda *dopo* la precedente operazione di enqueue. La parte (b) mostra `tempPtr` che punta al *nodo rimosso* e `headPtr` che punta al *nuovo primo nodo* della coda. La funzione `free` viene usata per *recuperare la memoria* puntata da `tempPtr`.

**Figura 12.16** Operazione dequeue.

## 12.7 Alberi

Liste collegate, pile e code sono **strutture di dati lineari**. Un **albero** è una *struttura di dati non lineare e bidimensionale* con speciali proprietà. I nodi di un albero contengono *due o più collegamenti*. Questo paragrafo esamina gli **alberi binari** (Figura 12.17), alberi i cui nodi contengono tutti *due collegamenti* (di cui nessuno, uno o entrambi possono essere NULL). Il **nodo radice** è il *primo* nodo in un albero. Ogni collegamento nel nodo radice si riferisce a un **figlio**. Il **figlio a sinistra** è il *primo* nodo nel **sottoalbero sinistro** e il **figlio a destra** è il *primo* nodo nel **sottoalbero destro**. I figli di un nodo sono chiamati **fratelli**. Un nodo *senza figli* è chiamato **nodo foglia**. Gli informatici normalmente disegnano alberi con il nodo radice in cima, esattamente l'*opposto* degli alberi in natura.

**Figura 12.17** Rappresentazione grafica di un albero binario.

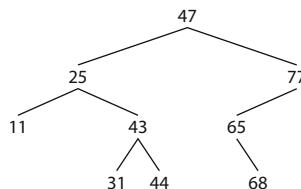
In questo paragrafo ci soffermiamo su uno speciale albero binario chiamato **albero di ricerca binaria**. Un albero di ricerca binaria (senza valori duplicati dei nodi) ha la caratteristica che i valori in ogni sottoalbero sinistro sono minori del valore nel nodo padre corrispondente e i valori in ogni sottoalbero destro sono maggiori del valore nel **nodo padre** corrispondente. La Figura

12.18 illustra un albero di ricerca binaria con nove valori. La forma dell'albero di ricerca binaria per un insieme di dati può variare a seconda dell'*ordine* in cui i valori sono inseriti nell'albero.



### Errore comune di programmazione 12.7

*Non impostare a NULL i collegamenti nei nodi foglia di un albero può portare a errori in fase di esecuzione.*



**Figura 12.18** Albero di ricerca binaria.

Il programma della Figura 12.19 (il cui output è mostrato nella Figura 12.20) crea un albero per la ricerca binaria e lo *attraversa* in tre modi: **in-ordine**, in **pre-ordine** e in **post-ordine**. Il programma genera 10 numeri a caso e li inserisce ognuno nell'albero, ma i valori *duplicati* vengono *eliminati*.

```

1 // Fig. 12.19: fig12_19.c
2 // Creazione e attraversamento di un albero binario
3 // in pre-ordine, in ordine e in post-ordine
4 #include <stdio.h>
5 #include <stdlib.h>
6 #include <time.h>
7
8 // struttura autoreferenziale
9 struct treeNode {
10 struct treeNode *leftPtr; // puntatore al sottoalbero sinistro
11 int data; // valore del nodo
12 struct treeNode *rightPtr; // puntatore al sottoalbero destro
13 };
14
15 typedef struct treeNode TreeNode; // sinonimo per struct treeNode
16 typedef TreeNode *TreeNodePtr; // sinonimo per TreeNode*
17
18 // prototipi
19 void insertNode(TreeNodePtr *treePtr, int value);
20 void inOrder(TreeNodePtr treePtr);
21 void preOrder(TreeNodePtr treePtr);
22 void postOrder(TreeNodePtr treePtr);
23
24 // la funzione main inizia l'esecuzione del programma
25 int main(void)
26 {
27 TreeNodePtr rootPtr = NULL; // albero inizialmente vuoto
28
29 srand(time(NULL));
30 puts("The numbers being placed in the tree are:");

```

```
31
32 // inserisci nell'albero valori a caso tra 0 e 14
33 for (unsigned int i = 1; i <= 10; ++i) {
34 int item = rand() % 15;
35 printf("%3d", item);
36 insertNode(&rootPtr, item);
37 }
38
39 // attraversa l'albero in pre-ordine
40 puts("\n\nThe preOrder traversal is:");
41 preOrder(rootPtr);
42
43 // attraversa l'albero in ordine
44 puts("\n\nThe inOrder traversal is:");
45 inOrder(rootPtr);
46
47 // attraversa l'albero in post-ordine
48 puts("\n\nThe postOrder traversal is:");
49 postOrder(rootPtr);
50 }
51
52 // inserisci un nodo nell'albero
53 void insertNode(TreeNodePtr *treePtr, int value)
54 {
55 // se l'albero e' vuoto
56 if (*treePtr == NULL) {
57 *treePtr = malloc(sizeof(TreeNode));
58
59 // se la memoria e' stata allocata, allora memorizza il valore
60 if (*treePtr != NULL) {
61 (*treePtr)->data = value;
62 (*treePtr)->leftPtr = NULL;
63 (*treePtr)->rightPtr = NULL;
64 }
65 else {
66 printf("%d not inserted. No memory available.\n", value);
67 }
68 }
69 else { // l'albero non e' vuoto
70 // il valore da inserire e' minore del valore nel nodo corrente
71 if (value < (*treePtr)->data) {
72 insertNode(&(*treePtr)->leftPtr, value);
73 }
74
75 // il valore da inserire e' maggiore del valore nel nodo corrente
76 else if (value > (*treePtr)->data) {
77 insertNode(&(*treePtr)->rightPtr, value);
78 }
79 else { // i valori duplicati vengono ignorati
80 printf("%s", "dup");
81 }
}
```

```

82 }
83 }
84
85 // inizia l'attraversamento in ordine dell'albero
86 void inOrder(TreeNodePtr treePtr)
87 {
88 // se l'albero non e' vuoto, allora attraversalo
89 if (treePtr != NULL) {
90 inOrder(treePtr->leftPtr);
91 printf("%3d", treePtr->data);
92 inOrder(treePtr->rightPtr);
93 }
94 }
95
96 // inizia l'attraversamento in pre-ordine dell'albero
97 void preOrder(TreeNodePtr treePtr)
98 {
99 // se l'albero non e' vuoto, allora attraversalo
100 if (treePtr != NULL) {
101 printf("%3d", treePtr->data);
102 preOrder(treePtr->leftPtr);
103 preOrder(treePtr->rightPtr);
104 }
105 }
106
107 // inizia l'attraversamento in post-ordine dell'albero
108 void postOrder(TreeNodePtr treePtr)
109 {
110 // se l'albero non e' vuoto, allora attraversalo
111 if (treePtr != NULL) {
112 postOrder(treePtr->leftPtr);
113 postOrder(treePtr->rightPtr);
114 printf("%3d", treePtr->data);
115 }
116 }
```

**Figura 12.19** Creazione e attraversamento di un albero binario.

```

The numbers being placed in the tree are:
6 7 4 12 7dup 2 2dup 5 7dup 11

The preOrder traversal is:
6 4 2 5 7 12 11

The inOrder traversal is:
2 4 5 6 7 11 12

The postOrder traversal is:
2 5 4 11 12 7 6
```

**Figura 12.20** Esempio di output per il programma della Figura 12.19.

### 12.7.1 Funzione insertNode

Le funzioni usate nella Figura 12.19 per creare un albero di ricerca binaria e attraversarlo sono *ricorsive*. La funzione `insertNode` (righe 53–83) riceve come argomenti l'*indirizzo dell’albero* e un *intero da memorizzare* nell’albero. Un nodo può essere inserito in un albero di ricerca binaria solo come *nodo foglia*. I passi per inserire un nodo in un albero di ricerca binaria sono i seguenti:

1. Se `*treePtr` è `NULL` (riga 56), crea un nuovo nodo (riga 57). Chiama `malloc`, assegna la *memoria allocata* a `*treePtr`, assegna a `(*treePtr)->data` l'*intero da memorizzare* (riga 61), assegna a `(*treePtr)->leftPtr` e a `(*treePtr)->rightPtr` il valore `NULL` (righe 62–63) e restituisce il controllo alla funzione chiamante (o `main` o una precedente chiamata di `insertNode`).
2. Se il valore di `*treePtr` non è `NULL` e il valore da inserire è *minore di* `(*treePtr)->data`, si chiama ricorsivamente la funzione `insertNode` con l’indirizzo di `(*treePtr)->leftPtr` (riga 72) per inserire il nodo nel sottoalbero sinistro del nodo puntato da `treePtr`. Se il valore da inserire è *maggiori di* `(*treePtr)->data`, si chiama ricorsivamente la funzione `insertNode` con l’indirizzo di `(*treePtr)->rightPtr` (riga 77) per inserire il nodo nel sottoalbero destro del nodo puntato da `treePtr`.

Le *chiamate ricorsive* continuano finché non si trova un puntatore `NULL`, quindi il *passo 1* inserisce il nodo nuovo.

### 12.7.2 Visite di alberi: funzioni inOrder, preOrder e postOrder

Le funzioni `inOrder` (righe 86–94), `preOrder` (righe 97–105) e `postOrder` (righe 108–116) ricevono ognuna un *albero* (cioè il *puntatore al nodo radice dell’albero*) e lo visitano, ovvero lo *attraversano*.

I passi per una visita *in ordine* (funzione `inOrder`) sono:

1. Visita il sottoalbero *sinistro* in ordine.
2. Elabora il valore nel nodo.
3. Visita il sottoalbero *destro* in ordine.

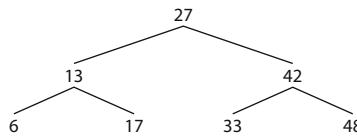
Il valore in un nodo non viene elaborato finché non vengono elaborati i valori nel suo sottoalbero *sinistro*. La visita in ordine dell’albero nella Figura 12.21 è:

```
6 13 17 27 33 42 48
```

La visita in ordine di un albero di ricerca binaria stampa i valori del nodo in ordine *crescente*. Il processo di creazione di un albero di ricerca binaria in realtà mette in ordine i dati, per cui questo processo è chiamato **ordinamento con albero binario**.

I passi per una visita in *pre-ordine* (funzione `preOrder`) sono:

1. Elabora il valore nel nodo.
2. Visita il sottoalbero *sinistro* in pre-ordine.
3. Visita il sottoalbero *destro* in pre-ordine.



**Figura 12.21** Albero di ricerca binaria con sette nodi.

Il valore in ogni nodo viene elaborato quando il nodo viene visitato. Dopo l'elaborazione del valore in un dato nodo, vengono elaborati i valori nel sottoalbero *sinistro*, quindi quelli nel sottoalbero *destro*. La visita in pre-ordine dell'albero nella Figura 12.21 è:

27 13 6 17 42 33 48

I passi per una visita in post-ordine (funzione `postOrder`) sono:

1. Visita il sottoalbero sinistro in post-ordine.
2. Visita il sottoalbero destro in post-ordine.
3. Elabora il valore nel nodo.

Il valore in ogni nodo non viene stampato finché non vengono stampati i valori dei suoi figli. La visita in post-ordine dell'albero nella Figura 12.21 è:

6 17 13 33 48 42 27

### 12.7.3 Eliminazione dei duplicati

L'albero di ricerca binaria facilita l'**eliminazione dei duplicati**. Quando si crea un albero, il tentativo di inserire un valore duplicato verrà riconosciuto, perché un duplicato seguirà su ogni confronto le *stesse* decisioni “andare a sinistra” o “andare a destra” del valore originario. Pertanto, il duplicato verrà alla fine confrontato con un nodo nell'albero contenente lo stesso valore. A questo punto il valore duplicato verrà semplicemente eliminato.

### 12.7.4 Ricerca in un albero binario

La ricerca in un albero binario di un valore che corrisponde a un valore chiave è anche veloce. Se l'albero è ben compattato, ogni livello contiene all'incirca *il doppio* degli elementi del livello precedente. Un albero di ricerca binaria con  $n$  elementi avrà quindi un *massimo* di  $\log_2 n$  livelli e di conseguenza si dovranno effettuare un massimo di  $\log_2 n$  confronti sia per trovare una corrispondenza sia per determinare che non ne esistano. Ciò significa, ad esempio, che quando si effettua una ricerca in un albero di ricerca binaria (ben compattato) con 1000 elementi, sono necessari non più di 10 confronti, perché  $2^{10} > 1000$ . Quando si effettua una ricerca in un albero di ricerca binaria (ben compattato) con 1.000.000 di elementi, sono necessari non più di 20 confronti, perché  $2^{20} > 1.000.000$ .

### 12.7.5 Altre operazioni su alberi binari

Negli esercizi vengono presentati algoritmi per diverse altre operazioni su alberi binari, come la *stamp*a di un albero binario in un formato ad albero bidimensionale e l'esecuzione di un *attraver-*

*samento per livelli successivi* (detto anche *in ampiezza*) di un albero binario. L’attraversamento per livelli successivi visita i nodi dell’albero *riga per riga* iniziando dal livello del nodo radice. In ogni livello dell’albero i nodi vengono visitati da sinistra a destra. Gli altri esercizi sugli alberi binari riguardano la possibilità per un albero di ricerca binaria di contenere valori duplicati, l’inserimento in un albero binario di valori stringa e la determinazione del numero di livelli.

## 12.8 Programmazione sicura in C

Il Capitolo 8 del *CERT Secure C Coding Standard* è dedicato alle raccomandazioni e alle regole riguardanti la gestione della memoria (molte si riferiscono all’uso dei puntatori e all’allocazione dinamica della memoria presentata in questo capitolo). Per maggiori informazioni, visitate il sito [www.securecoding.cert.org](http://www.securecoding.cert.org).

- MEM01-C/MEM30-C: i puntatori non devono restare non inizializzati. Invece, si deve loro assegnare o NULL o l’indirizzo di un elemento valido in memoria. Quando usate `free` per rilasciare dinamicamente la memoria allocata, al puntatore passato a `free` *non* viene assegnato un nuovo valore, per cui esso continua a puntare all’indirizzo della memoria che era stata allocata in modo dinamico. L’uso di un tale puntatore “sospeso” può portare ad arresti anomali del programma e a vulnerabilità della sicurezza. Quando liberate la memoria allocata dinamicamente, dovete immediatamente assegnare al puntatore o NULL o un indirizzo valido. Scegliamo di non fare ciò per variabili puntatore locali che immediatamente escono dal campo di azione dopo una chiamata a `free`.
- MEM01-C: quando tentate di usare `free` per rilasciare memoria dinamica che è stata già rilasciata, si verifica un comportamento indefinito, noto come “vulnerabilità del doppio `free`”. Per assicuravi che non tentiate di rilasciare più di una volta la stessa memoria, impostate immediatamente il puntatore a NULL dopo la chiamata a `free`. Tentare di liberare un puntatore NULL non ha alcun effetto.
- ERR33-C: la maggior parte delle funzioni della Libreria Standard restituisce valori che consentono di determinare se le funzioni hanno eseguito le loro operazioni correttamente. La funzione `malloc`, ad esempio, restituisce NULL se non è in grado di allocare la memoria necessaria. Dovete *sempre* assicurarvi che `malloc` non restituisca NULL *prima* di tentare di usare il puntatore che memorizza il valore di ritorno di `malloc`.

## Riepilogo

### Paragrafo 12.1 Introduzione

- Le strutture dinamiche di dati crescono e si riducono in fase di esecuzione.
- Le liste collegate sono collezioni di dati “allineati in una riga”. In una lista collegata gli inserimenti e le cancellazioni vengono effettuati ovunque.
- Con le pile gli inserimenti e le cancellazioni si effettuano solo in cima.
- Le code rappresentano file di attesa; gli inserimenti sono effettuati nel retro di una coda (detto anche tail) e le estrazioni sono effettuate dal fronte di una coda (detto anche head).
- Gli alberi binari facilitano la ricerca e l’ordinamento ad alta velocità di dati, l’eliminazione efficiente di dati duplicati, la rappresentazione di directory di file system e la compilazione di espressioni nel linguaggio macchina.

### **Paragrafo 12.2 Strutture autoreferenziali**

- Una struttura autoreferenziale contiene un membro puntatore che punta a una struttura dello stesso tipo.
- Le strutture autoreferenziali possono essere collegate insieme per formare liste, code, pile e alberi.
- Un puntatore `NULL` indica normalmente la fine di una struttura di dati.

### **Paragrafo 12.3 Allocazione dinamica di memoria**

- La creazione e il mantenimento di strutture dinamiche di dati richiedono l'allocazione dinamica di memoria.
- Le funzioni `malloc` e `free` e l'operatore `sizeof` sono essenziali per l'allocazione dinamica di memoria.
- La funzione `malloc` riceve il numero di byte da allocare e restituisce un puntatore `void *` alla memoria allocata. Un puntatore `void *` può essere assegnato a una variabile di un qualsiasi tipo di puntatore.
- La funzione `malloc` è usata normalmente con l'operatore `sizeof`.
- La memoria allocata da `malloc` non viene inizializzata.
- Se non c'è memoria disponibile, `malloc` restituisce `NULL`.
- La funzione `free` rilascia la memoria, in modo da poterla riallocare in futuro.
- Il C fornisce anche le funzioni `calloc` e `realloc` per creare e modificare gli array dinamici.

### **Paragrafo 12.4 Liste collegate**

- Una lista collegata è una collezione con organizzazione lineare di strutture autoreferenziali, chiamate nodi, connesse da collegamenti tramite puntatori.
- Una lista collegata è accessibile mediante un puntatore al primo nodo. I nodi successivi sono accessibili mediante il membro puntatore di collegamento (link) memorizzato in ogni nodo.
- Per convenzione, il puntatore di collegamento nell'ultimo nodo di una lista è posto a `NULL` per segnare la fine della lista.
- In una lista collegata i dati sono memorizzati in modo dinamico. Ogni nodo viene creato quando è necessario.
- Un nodo può contenere dati di ogni tipo compresi altri oggetti `struct`.
- Le liste collegate sono dinamiche, perciò la lunghezza di una lista può aumentare o diminuire quando è necessario.
- I nodi delle liste collegate non sono normalmente contenuti in memoria in modo contiguo. Dal punto di vista logico, tuttavia, i nodi di una lista collegata appaiono contigui.

### **Paragrafo 12.5 Pile**

- Una pila si può implementare come una versione vincolata di una lista collegata. I nuovi nodi possono essere aggiunti e rimossi da una pila solo dalla cima, per cui una pila viene indicata come una struttura di dati last-in, first-out (LIFO).
- Le principali funzioni usate per manipolare una pila sono `push` e `pop`. La funzione `push` crea un nuovo nodo e lo pone in cima alla pila. La funzione `pop` estrae un nodo dalla cima della pila, libera la memoria che era allocata per il nodo estratto e restituisce il valore estratto.

- Ogni volta che viene effettuata una chiamata a una funzione, la funzione chiamata deve sapere come tornare alla sua funzione chiamante, pertanto l'indirizzo di ritorno è inserito in cima a una pila. Se si verifica una serie di chiamate a funzioni, i valori di ritorno successivi sono inseriti nella pila in ordine last-in, first-out, in modo che ogni funzione possa tornare alla sua funzione chiamante. Le pile supportano le chiamate di funzioni ricorsive alla stessa maniera delle chiamate non ricorsive convenzionali.
- Le pile sono usate dai compilatori nel processo di valutazione di espressioni e di generazione del codice in linguaggio macchina.

#### *Paragrafo 12.6 Code*

- I nodi di una coda vengono rimossi solo dalla testa della coda e inseriti solo in fondo alla coda. Una coda viene pertanto indicata come una struttura di dati first-in, first-out (FIFO).
- Le operazioni di inserimento e di rimozione di elementi per una coda sono note come enqueue e dequeue.

#### *Paragrafo 12.7 Alberi*

- Un albero è una struttura di dati non lineare e bidimensionale. I nodi di un albero contengono due o più collegamenti.
- Gli alberi binari sono alberi i cui nodi contengono tutti due collegamenti.
- Il nodo radice è il primo nodo in un albero. Ogni collegamento nel nodo radice di un albero binario si riferisce a un figlio. Il figlio sinistro è il primo nodo nel sottoalbero sinistro e il figlio destro è il primo nodo nel sottoalbero destro. I figli di un nodo sono chiamati fratelli.
- Un nodo senza figli è chiamato nodo foglia.
- Un albero di ricerca binaria (senza valori duplicati) ha la caratteristica che i valori in ogni sottoalbero sinistro sono minori del valore nel nodo padre corrispondente e i valori in ogni sottoalbero destro sono maggiori del valore nel nodo padre corrispondente.
- Un nodo può essere inserito in un albero di ricerca binaria solo come nodo foglia.
- I passi per una visita in ordine sono: visita il sottoalbero sinistro in ordine, elabora il valore nel nodo, quindi visita il sottoalbero destro in ordine. Il valore in ogni nodo non è elaborato finché non sono stati elaborati i valori nel suo sottoalbero sinistro.
- La visita in ordine di un albero di ricerca binaria elabora i valori dei nodi in ordine crescente. Il processo di creazione di un albero di ricerca binaria in realtà ordina i dati. Pertanto questo processo viene chiamato ordinamento con albero binario.
- I passi per una visita in pre-ordine sono: elabora il valore nel nodo, visita il sottoalbero sinistro in pre-ordine, quindi visita il sottoalbero destro in pre-ordine. Il valore in ogni nodo è elaborato quando il nodo viene visitato. Dopo che viene elaborato il valore in un dato nodo, vengono elaborati i valori nel sottoalbero sinistro, poi vengono elaborati i valori nel sottoalbero destro.
- I passi per una visita in post-ordine sono: visita il sottoalbero sinistro in post-ordine, visita il sottoalbero destro in post-ordine, quindi elabora il valore nel nodo. Il valore in ogni nodo non viene elaborato finché non sono stati elaborati i valori dei suoi figli.
- Un albero di ricerca binaria facilita l'eliminazione di duplicati. Quando si crea un albero, un tentativo di inserire un valore duplicato sarà riconosciuto perché un duplicato seguirà su ogni confronto le stesse decisioni “andare a sinistra” o “andare a destra” del valore originario. Pertanto, il duplicato verrà alla fine confrontato con un nodo nell'albero contenente lo stesso valore. A questo punto il valore duplicato potrà essere semplicemente eliminato.

- La ricerca in un albero binario di un valore corrispondente a un valore chiave è anche veloce. Se l'albero è ben compattato, ogni livello contiene circa il doppio degli elementi del livello precedente. Pertanto un albero per la ricerca binaria con  $n$  elementi avrebbe un massimo di  $\log_2 n$  livelli e si dovrebbe quindi effettuare un massimo di  $\log_2 n$  confronti sia per trovare una corrispondenza sia per determinare che non ne esiste alcuna. Ciò significa che, quando si effettua una ricerca in un albero di ricerca binaria con 1000 elementi (ben compattato), servono non più di 10 confronti, perché  $2^{10} > 1000$ . Quando si effettua una ricerca in un albero di ricerca binaria con 1.000.000 di elementi (ben compattato), servono non più di 20 confronti, perché  $2^{20} > 1.000.000$ .

## Esercizi di autovalutazione

**12.1** Riempite gli spazi in ognuna delle seguenti asserzioni:

- Una struttura auto-\_\_\_\_\_ viene usata per costruire strutture dinamiche di dati.
- La funzione \_\_\_\_\_ viene usata per allocare in modo dinamico la memoria.
- Una \_\_\_\_\_ è una versione specializzata di una lista collegata nella quale i nodi possono essere inseriti e cancellati solo dall'inizio della lista.
- Le funzioni che esaminano una lista collegata ma non la modificano sono chiamate \_\_\_\_\_.
- Una coda viene detta una struttura di dati \_\_\_\_\_.
- Il puntatore al nodo successivo in una lista collegata è chiamato \_\_\_\_\_.
- La funzione \_\_\_\_\_ viene usata per rilasciare la memoria allocata in modo dinamico.
- Una \_\_\_\_\_ è una versione specializzata di una lista collegata nella quale i nodi possono essere inseriti solo alla fine della lista e rimossi solo dall'inizio di essa.
- Un \_\_\_\_\_ è una struttura di dati non lineare e bidimensionale contenente nodi con due o più collegamenti.
- Una pila è chiamata struttura di dati \_\_\_\_\_ perché l'ultimo nodo inserito è il primo a essere rimosso.
- I nodi di un albero \_\_\_\_\_ contengono due membri link.
- Il primo nodo di un albero è il nodo \_\_\_\_\_.
- Ogni collegamento nel nodo di un albero punta a un \_\_\_\_\_ o a un \_\_\_\_\_ di quel nodo.
- Un nodo di un albero che non ha figli è chiamato nodo \_\_\_\_\_.
- I tre algoritmi di attraversamento (trattati in questo capitolo) per un albero binario sono detti \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ e \_\_\_\_\_.

**12.2** Quali sono le differenze tra una lista collegata e una pila?

**12.3** Quali sono le differenze tra una pila e una coda?

**12.4** Scrivete un'istruzione o un insieme di istruzioni per eseguire ognuna delle seguenti operazioni. Supponete che tutte le manipolazioni avvengano nella funzione `main` (dunque non occorrono indirizzi di variabili puntatore) e presupponete le seguenti definizioni:

```
struct gradeNode {
 char lastName[20];
 double grade;
 struct gradeNode *nextPtr;
};

typedef struct gradeNode GradeNode;
typedef GradeNode *GradeNodePtr;
```

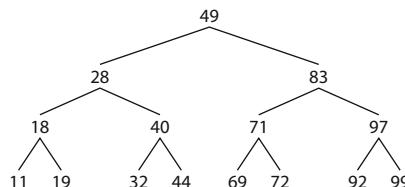
- a) Create un puntatore all'inizio della lista con il nome `startPtr`. La lista è vuota.
- b) Create un nuovo nodo di tipo `GradeNode` puntato dal puntatore `newPtr` di tipo `GradeNodePtr`. Assegnate la stringa "Jones" al membro `lastName` e il valore 91.5 al membro `grade` (usate `strcpy`). Scrivete tutte le dichiarazioni e le istruzioni necessarie.
- c) Supponete che la lista puntata da `startPtr` sia composta attualmente da 2 nodi: uno contenente "Jones" e uno contenente "Smith". I nodi sono in ordine alfabetico. Scrivete le istruzioni necessarie per inserire in ordine i nodi contenenti i seguenti dati per `lastName` e `grade`:

|             |      |
|-------------|------|
| "Adams"     | 85.0 |
| "Thompson"  | 73.5 |
| "Pritchard" | 66.5 |

Usate i puntatori `previousPtr`, `currentPtr` e `newPtr` per effettuare gli inserimenti. Prima di ogni inserimento, stabilite a cosa puntano `previousPtr` e `currentPtr`. Supponete che `newPtr` punti sempre al nuovo nodo e che a questo siano già stati assegnati i dati.

- d) Scrivete un ciclo `while` che stampi i dati di ogni nodo della lista. Usate il puntatore `currentPtr` per spostarvi lungo la lista.
- e) Scrivete un ciclo `while` che cancelli tutti i nodi nella lista e liberi la memoria associata a ogni nodo. Usate il puntatore `currentPtr` e il puntatore `tempPtr`, rispettivamente, per muovervi lungo la lista e per liberare la memoria.

- 12.5** (*Visite di un albero di ricerca binaria*) Indicate le sequenze di valori relative alle visite in ordine, pre-ordine e post-ordine dell'albero di ricerca binaria della Figura 12.22.



**Figura 12.22** Un albero di ricerca binaria con 15 nodi.

## Risposte agli esercizi di autovalutazione

- 12.1** a) referenziale. b) `malloc`. c) pila. d) predicati. e) FIFO. f) link. g) `free`. h) coda. i) albero. j) LIFO. k) binario. l) radice. m) figlio, sottoalbero. n) foglia. o) in ordine, pre-ordine, post-ordine.
- 12.2** È possibile inserire e rimuovere un nodo ovunque in una lista collegata. I nodi in una pila possono essere inseriti e rimossi solo dalla cima della pila.
- 12.3** Una coda ha puntatori sia alla testa che alla fine di essa, in modo che i nodi possano essere inseriti alla fine e rimossi dalla testa. Una pila ha un solo puntatore in cima, dove si effettuano sia l'inserimento che la rimozione dei nodi.
- 12.4**
- ```

a) GradeNodePtr startPtr = NULL;
b) GradeNodePtr newPtr;
    newPtr = malloc(sizeof(GradeNode));
    strcpy(newPtr->lastName, "Jones");
    newPtr->grade = 91.5;
    newPtr->nextPtr = NULL;
  
```

c) Per inserire "Adams":

`previousPtr è NULL, currentPtr punta al primo elemento nella lista.`

`newPtr->nextPtr = currentPtr;`

`startPtr = newPtr;`

Per inserire "Thompson":

`previousPtr punta all'ultimo elemento nella lista (contenente "Smith")`

`currentPtr è NULL.`

`newPtr->nextPtr = currentPtr;`

`previousPtr->nextPtr = newPtr;`

Per inserire "Pritchard":

`previousPtr punta al nodo contenente "Jones"`

`currentPtr punta al nodo contenente "Smith"`

`newPtr->nextPtr = currentPtr;`

`previousPtr->nextPtr = newPtr;`

d) `currentPtr = startPtr;`

`while (currentPtr != NULL) {`

`printf("Lastname = %s\nGrade = %6.2f\n",
 currentPtr->lastName, currentPtr->grade);`

`currentPtr = currentPtr->nextPtr;`

`}`

e) `currentPtr = startPtr;`

`while (currentPtr != NULL) {`

`tempPtr = currentPtr;`

`currentPtr = currentPtr->nextPtr;`

`free(tempPtr);`

`}`

`startPtr = NULL;`

12.5 L'attraversamento *in ordine* dà:

11 18 19 28 32 40 44 49 69 71 72 83 92 97 99

L'attraversamento *in pre-ordine* dà:

49 28 18 11 19 40 32 44 83 71 69 72 97 92 99

L'attraversamento *in post-ordine* dà:

11 19 18 32 44 40 28 69 72 71 92 99 97 83 49

Esercizi

12.6 (*Concatenamento di liste*) Scrivete un programma che concatensi due liste collegate di caratteri. Il programma deve includere la funzione `concatenate` che riceve come argomenti i puntatori a entrambe le liste e concatena la seconda lista alla prima.

12.7 (*Fusione di liste ordinate*) Scrivete un programma in grado di fondere due liste ordinate di interi in una singola lista ordinata di interi. La funzione `merge` deve ricevere i puntatori al primo nodo di ognuna delle liste da fondere e restituire un puntatore al primo nodo della lista fusa.

12.8 (*Inserimento in una lista ordinata*) Scrivete un programma che inserisca a caso 25 interi da 0 a 100 in ordine in una lista collegata. Il programma deve calcolare la somma degli elementi e la loro media in virgola mobile.

12.9 (Creare una lista collegata, quindi invertirne gli elementi) Scrivete un programma che crei una lista collegata di 10 caratteri e poi crei una copia della lista in ordine inverso.

12.10 (Invertire le parole di una frase) Scrivete un programma che riceva in ingresso una riga di testo e usi una pila per stampare la riga in ordine inverso.

12.11 (Test di palindromi) Scrivete un programma che usi una pila per determinare se una stringa è un palindromo (cioè la stringa si legge allo stesso modo in avanti e all'indietro). Il programma deve ignorare spazi e punteggiatura.

12.12 (Convertitore da infisso a postfisso) Le pile vengono usate dai compilatori per facilitare il processo di valutazione delle espressioni e per la generazione di codice in linguaggio macchina. In questo e nel prossimo esercizio analizziamo come i compilatori valutano le espressioni aritmetiche in cui compaiono solo costanti, operatori e parentesi.

Gli esseri umani, generalmente, scrivono espressioni nella forma $3 + 4$ e $7 / 9$ in cui l'operatore (+ o / in questo caso) viene scritto tra i suoi operandi (**notazione infissa**). I computer "preferiscono" la **notazione postfissa** in cui l'operatore viene scritto alla destra dei suoi due operandi. Le precedenti espressioni infisse apparirebbero nella notazione postfissa, rispettivamente, come $3\ 4 + e\ 7\ 9 /$.

Per valutare un'espressione infissa complessa, alcuni compilatori convertono dapprima l'espressione nella notazione postfissa e poi valutano la versione postfissa. Ognuno di questi algoritmi richiede soltanto una singola passata da sinistra a destra per l'espressione. Ogni algoritmo usa una pila a supporto delle sue operazioni e in ognuno di essi la pila viene usata per uno scopo differente.

In questo esercizio scriverete una versione dell'algoritmo di conversione da infisso a postfisso. Nel prossimo esercizio scriverete una versione dell'algoritmo per la valutazione dell'espressione postfissa.

Scrivete un programma che converta una comune espressione aritmetica infissa (supponete che sia inserita un'espressione corretta) con interi a singola cifra come

(6 + 2) * 5 - 8 / 4

in un'espressione postfissa. La versione postfissa dell'espressione infissa precedente è

6 2 + 5 * 8 4 / -

Il programma deve leggere l'espressione memorizzata nell'array di caratteri **infix** e usare le funzioni per le pile implementate in questo capitolo come supporto alla generazione dell'espressione postfissa nell'array di caratteri **postfix**. L'algoritmo di generazione dell'espressione postfissa è il seguente:

1. Inserite (push) una parentesi sinistra '(' nella pila.
2. Aggiungete una parentesi destra ')' alla fine di **infix**.
3. Finché la pila non è vuota, leggete **infix** da sinistra a destra ed eseguite le seguenti operazioni:

Se il carattere corrente in **infix** è una cifra, copiatelo nel successivo elemento di **postfix**.

Se il carattere corrente in **infix** è una parentesi sinistra, inseritelo nella pila.

Se il carattere corrente in **infix** è un operatore,

estraete (pop) gli operatori (se ve ne sono) dalla cima della pila finché questi hanno precedenza uguale o maggiore rispetto all'operatore corrente e inserite gli operatori estratti in **postfix**;

inserite il carattere corrente in **infix** nella pila.

Se il carattere corrente in `infix` è una parentesi destra,
 estraete gli operatori dalla cima della pila e inseriteli in `postfix` finché non
 compare una parentesi sinistra in cima alla pila;
 estraete (ed eliminate) la parentesi sinistra dalla pila.

In un'espressione sono permesse le seguenti operazioni aritmetiche:

- + addizione
- sottrazione
- * moltiplicazione
- / divisione
- ^ esponenziazione
- % resto

La pila deve essere gestita secondo le dichiarazioni seguenti:

```
struct stackNode {
    char data;
    struct stackNode *nextPtr;
};

typedef struct stackNode StackNode;
typedef StackNode *StackNodePtr;
```

Il programma deve consistere nella funzione `main` e in altre otto funzioni con le seguenti intestazioni di funzione:

void convertToPostfix(char infix[], char postfix[])

Converte l'espressione infissa nella notazione postfissa.

int isOperator(char c)

Determina se `c` è un operatore.

int precedence(char operator1, char operator2)

Determina se la precedenza di `operator1` è minore, uguale o maggiore della precedenza di `operator2`. La funzione restituisce, rispettivamente, -1, 0 e 1.

void push(StackNodePtr *topPtr, char value)

Inserisce un valore nella pila.

char pop(StackNodePtr *topPtr)

Estrae un valore dalla pila.

char stackTop(StackNodePtr topPtr)

Restituisce il valore in cima alla pila senza estrarre dalla pila.

int isEmpty(StackNodePtr topPtr)

Determina se la pila è vuota.

void printStack(StackNodePtr topPtr)

Stampa la pila.

12.13 (Valutatore di espressioni postfisse) Scrivete un programma che valuti un'espressione postfissa (supponete che sia corretta) come

6 2 + 5 * 8 4 / -

Il programma deve leggere un'espressione postfissa costituita da singole cifre e operatori memorizzata in un array di caratteri. Usando le funzioni per le pile implementate preceden-

temente in questo capitolo, il programma deve analizzare l'espressione e valutarla. L'algoritmo è il seguente:

1. Aggiungete il carattere nullo ('\0') alla fine dell'espressione postfissa. Quando si incontra il carattere nullo, non occorre un'ulteriore elaborazione.
2. Finché non si incontra '\0', leggete l'espressione da sinistra a destra.

Se il carattere corrente è una cifra,

inserite (push) il suo valore intero nella pila (il valore intero di un carattere cifra è il suo valore nell'insieme dei caratteri del computer meno il valore di '0' nello stesso insieme).

Altrimenti, se il carattere corrente è un *operatore*,

estraete (pop) i due elementi in cima alla pila e assegnateli rispettivamente alle variabili *x* e *y*;
calcolate *y operatore x*;
inserite il risultato del calcolo nella pila.

3. Quando nell'espressione si incontra il carattere nullo, estraete il valore in cima alla pila. Questo è il risultato dell'espressione postfissa.

[Nota: al passo 2) di cui sopra, se l'operatore corrente è '/', la cima della pila è 2 e il successivo elemento nella pila è 8, allora si estraе 2 e si assegna a *x*, si estraе 8 e si assegna a *y*, si calcola $8 / 2$ e si inserisce il risultato, 4, nella pila. Questa nota riguarda anche altri operatori binari.]

Le operazioni aritmetiche permesse in un'espressione sono:

- + addizione
- sottrazione
- * moltiplicazione
- / divisione
- ^ esponenziazione
- % resto

La pila deve essere gestita secondo le dichiarazioni seguenti:

```
struct stackNode{  
    int data;  
    struct stackNode *nextPtr;  
};  
  
typedef struct stackNode StackNode;  
typedef StackNode *StackNodePtr;
```

Il programma deve consistere nella funzione `main` e in sei altre funzioni con le seguenti intestazioni di funzione:

```
int evaluatePostfixExpression(char *expr)  
    Valuta l'espressione postfissa.  
int calculate(int op1, int op2, char operator)  
    Valuta l'espressione op1 operator op2.  
void push(StackNodePtr *topPtr, int value)  
    Inserisce un valore nella pila.  
int pop(StackNodePtr *topPtr)  
    Estraе un valore dalla pila.
```

```

int isEmpty(StackNodePtr topPtr)
    Determina se la pila è vuota.
void printStack(StackNodePtr topPtr)
    Stampa la pila.

```

12.14 (*Modifica del valutatore di espressioni postfisse*) Modificate il programma del valutatore di espressioni postfisse dell'Esercizio 12.13 in modo che possa elaborare operandi interi più grandi di 9.

12.15 (*Simulazione del supermarket*) Scrivete un programma che simuli una fila alla cassa di un supermercato. La fila è una coda. I clienti arrivano a intervalli interi casuali da 1 a 4 minuti. Inoltre, ogni cliente viene servito a intervalli interi casuali da 1 a 4 minuti. Ovviamente, le frequenze devono essere equilibrate. Se la frequenza media di arrivo è più grande della frequenza media del servizio, la coda crescerà all'infinito. Persino con frequenze equilibrate la casualità può provocare ancora lunghe file. Eseguite la simulazione del supermarket per una giornata di 12 ore (720 minuti) usando il seguente algoritmo:

1. Scegliete un intero a caso tra 1 e 4 per determinare il minuto in cui arriva il primo cliente.
2. Al momento dell'arrivo del primo cliente:
determinate il tempo del servizio per il cliente (un intero casuale da 1 a 4);
iniziate a servire il cliente;
calcolate il momento di arrivo del cliente successivo (un intero casuale da 1 a 4 aggiunto al tempo corrente in minuti).
3. Per ogni minuto del giorno:
Se arriva il cliente successivo,
mostratelo;
mettete in coda il cliente;
calcolate il momento di arrivo del cliente successivo.
Se il servizio per l'ultimo cliente servito è stato completato,
mostratelo;
estraete dalla coda il prossimo cliente da servire;
determinate il momento del completamento del servizio per il cliente
(un intero casuale da 1 a 4 aggiunto al tempo corrente in minuti).

Ora fate eseguire la vostra simulazione per 720 minuti e rispondete a ognuna delle seguenti domande:

- a) Qual è il numero massimo di clienti nella coda a una qualunque ora?
- b) Qual è l'attesa più lunga di un cliente?
- c) Cosa succede se l'intervalllo degli arrivi viene cambiato da 1 a 4 minuti a un intervallo da 1 a 3 minuti?

12.16 (*Duplicati in un albero binario*) Modificate il programma della Figura 12.19 per permettere all'albero binario di contenere valori duplicati.

12.17 (*Albero di ricerca binaria di stringhe*) Scrivete un programma basato sul programma della Figura 12.19 che riceva in ingresso una riga di testo, suddivida la frase in parole separate, inserisca le parole in un albero di ricerca binaria e stampi i risultati delle visite dell'albero in ordine, pre-ordine e post-ordine.

[*Suggerimento*: leggete la riga di testo e memorizzatela in un array. Usate `strtok` per suddividere in token il testo. Quando viene rilevato un token, create un nuovo nodo per l'albe-

ro, assegnate il puntatore restituito da `strtok` al membro `string` del nuovo nodo e inserite il nodo nell’albero.]

12.18 (*Eliminazione dei duplicati*) Abbiamo visto che l’eliminazione dei duplicati è semplice quando si crea un albero di ricerca binaria. Descrivete come eseguireste l’eliminazione dei duplicati usando soltanto un singolo array unidimensionale. Confrontate l’esecuzione dell’eliminazione dei duplicati basata su un array con l’esecuzione dell’eliminazione dei duplicati basata sull’albero di ricerca binaria.

12.19 (*Profondità di un albero binario*) Scrivete una funzione `depth` che riceva un albero binario e determini quanti livelli ha.

12.20 (*Stampare ricorsivamente una lista all’indietro*) Scrivete una funzione `printListBackward` che stampi in maniera ricorsiva gli elementi in una lista in ordine inverso. Usate la vostra funzione in un programma di test che crea una lista ordinata di interi e stampa la lista in ordine inverso.

12.21 (*Effettuare ricorsivamente una ricerca in una lista*) Scrivete una funzione `searchList` che cerchi ricorsivamente un valore specificato in una lista collegata. La funzione deve restituire un puntatore al valore se questo viene trovato, altrimenti deve restituire `NULL`. Usate la vostra funzione in un programma di test che crea una lista di interi. Il programma deve poi richiedere all’utente un valore da cercare nella lista.

12.22 (*Ricerca in un albero binario*) Scrivete la funzione `binaryTreeSearch` che cerca di localizzare un valore specificato in un albero di ricerca binaria. La funzione deve ricevere come argomenti un puntatore al nodo radice dell’albero binario e una chiave di ricerca. Se viene trovato un nodo contenente la chiave di ricerca, la funzione deve restituire un puntatore a quel nodo; altrimenti, la funzione deve restituire un puntatore `NULL`.

12.23 (*Visita di un albero binario per livelli successivi*) Il programma della Figura 12.19 illustra tre metodi ricorsivi di visita di un albero binario: la visita in ordine, la visita in pre-ordine e la visita in post-ordine. Questo esercizio presenta la **visita per livelli successivi** (detta anche **in ampiezza**) di un albero binario, in cui i valori dei nodi sono stampati livello per livello a partire dal livello del nodo radice. I nodi a ogni livello sono stampati da sinistra a destra. La visita per livelli successivi non è un algoritmo ricorsivo. Essa usa la struttura di dati a coda per determinare l’ordine di stampa dei nodi. L’algoritmo è il seguente:

1. Inserite il nodo radice nella coda.
2. Finché vi sono nodi nella coda,
 - estraete il prossimo nodo dalla coda;
 - stampate il valore del nodo;
 - se il puntatore al figlio sinistro del nodo non è nullo,
 - inserite nella coda il nodo relativo al figlio sinistro;
 - se il puntatore al figlio destro del nodo non è nullo,
 - inserite nella coda il nodo relativo al figlio destro.

Scrivete la funzione `levelOrder` per compiere una visita per livelli successivi di un albero binario. La funzione deve ricevere come argomento un puntatore al nodo radice dell’albero binario. Modificate il programma della Figura 12.19 per usare questa funzione. Confrontate l’output di questa funzione con l’output degli altri algoritmi di attraversamento per controllare che abbia funzionato correttamente. [Nota: in questo programma dovrete anche modificare e incorporare le funzioni di elaborazione di code della Figura 12.13.]

12.24 (*Stampare alberi*) Scrivete una funzione ricorsiva `outputTree` per stampare sullo schermo un albero binario. La funzione deve stampare l'albero riga per riga, con la cima dell'albero alla sinistra dello schermo e la parte inferiore dell'albero verso la destra dello schermo. Ogni riga viene stampata verticalmente. Ad esempio, l'albero binario illustrato nella Figura 12.22 è stampato come segue:

	99
	97
	92
83	
	72
	71
	69
49	
	44
	40
	32
28	
	19
	18
	11

Notate che il nodo foglia più a destra appare in cima all'output nella colonna più a destra e che il nodo radice appare alla sinistra dell'output. Ogni colonna di output inizia cinque spazi a destra della colonna precedente. La funzione `outputTree` deve ricevere come argomenti un puntatore al nodo radice dell'albero e un intero `totalSpaces` che indica il numero di spazi che deve precedere il valore da stampare (questa variabile deve iniziare da zero, in modo che il nodo radice sia stampato alla sinistra dello schermo). La funzione usa una visita in ordine modificata per stampare l'albero. L'algoritmo è il seguente:

Finché il puntatore al nodo corrente non è `NULL`,
chiamate ricorsivamente `outputTree` con il sottoalbero destro del nodo corrente e `totalSpaces + 5`,
usate un'istruzione `for` per contare da 1 a `totalSpaces` e stampare gli spazi,
stampate il valore nel nodo corrente,
chiamate ricorsivamente `outputTree` con il sottoalbero sinistro del nodo corrente e `totalSpaces + 5`.

Paragrafo speciale: costruire il proprio compilatore

Negli Esercizi 7.27–7.29 abbiamo introdotto il linguaggio macchina del Simpletron (SML) e avete implementato un simulatore del computer Simpletron per eseguire programmi in SML. Negli Esercizi 12.25–12.29 si richiede la costruzione di un compilatore che converte in SML programmi scritti in un linguaggio di programmazione ad alto livello. Questo paragrafo “lega” insieme l'intero processo di programmazione. Una volta creato il compilatore, scrivete programmi in questo nuovo linguaggio ad alto livello, compilateli sul compilatore da voi costruito ed eseguiteli sul simulatore che avete realizzato con l'Esercizio 7.28.



OBIETTIVI

- Usare `#include` per sviluppare programmi di grandi dimensioni.
- Usare `#define` per creare macro con e senza argomenti.
- Usare la compilazione condizionale per specificare porzioni di un programma che non sempre devono essere compilate (come il codice di supporto per il debugging).
- Stampare messaggi di errore durante la compilazione condizionale.
- Usare asserzioni per verificare se i valori di alcune espressioni sono corretti.

13.1 Introduzione

Il preprocessore del C elabora un programma in C *prima* che questo sia compilato. Alcune azioni che esso compie sono:

- l'inclusione di altri file nel file da compilare,
- la definizione di costanti simboliche e macro,
- la compilazione condizionale del codice del programma e
- l'esecuzione condizionale delle direttive per il preprocessore.

Le direttive per il preprocessore iniziano con `#`, e solo caratteri di spaziatura e commenti delimitati da `/*` e `*/` possono comparire su una riga prima di una direttiva per il preprocessore.

Il C ha forse la più grande collezione installata di codice “legacy” (letteralmente “ereditato”) rispetto a qualunque altro moderno linguaggio di programmazione. È usato attivamente da oltre quarant’anni. In qualità di programmatore professionista in C, è probabile che vi imbattiate in codice scritto molti anni fa con l’uso di tecniche di programmazione ormai vecchie. Per aiutarvi a essere preparati a tale eventualità, in questo capitolo esaminiamo alcune di quelle tecniche, consigliandovene altre più nuove in grado di sostituirle.

13.2 Direttiva per il preprocessore `#include`

Dovunque in questo testo si è fatto uso della **direttiva `#include` per il preprocessore**. Essa fa sì che *il contenuto* del file specificato sia incluso al posto della direttiva. Le due forme della direttiva `#include` sono:

```
#include <filename>
#include "filename"
```

La differenza tra esse sta nella posizione da cui il preprocessore comincia a cercare i file da includere. Se il nome del file è racchiuso tra parentesi angolari (`< e >`) – usate per i file di **intestazione della Libreria Standard** – la ricerca è compiuta in modo *dipendente dall'implementazione*, normalmente attraverso le directory (o le cartelle) predesignate dal compilatore e di sistema. Se il nome del file è racchiuso tra *virgolette*, il preprocessore inizia la ricerca del file da includere dalla *stessa* directory del file che viene compilato. Questo metodo è usato normalmente per includere le intestazioni definite dal programmatore. Se il compilatore non riesce a trovare il file nella directory corrente, lo cercherà nelle directory predesignate dal compilatore e di sistema.

La direttiva `#include` è usata per includere i file di intestazione della Libreria Standard come `stdio.h` e `stdlib.h` (vedi Figura 5.10) e per i programmi costituiti da *più file sorgente* che vanno compilati insieme. Vengono spesso creati e inclusi nei file intestazioni contenenti dichiarazioni *comuni* a più file separati di un programma. Esempi di tali dichiarazioni sono:

- dichiarazioni di strutture e unioni,
- `typedef`,
- enumerazioni e
- prototipi di funzioni.

13.3 Direttiva per il preprocessore `#define`: costanti simboliche

La **direttiva `#define`** crea *costanti simboliche* (costanti rappresentate come simboli) e **macro** (operazioni definite come simboli). Il formato della direttiva `#define` è

```
#define identificatore testo di sostituzione
```

Quando in un file è presente questa riga, tutte le occorrenze successive dell'*identificatore* che *non* appaiono in stringhe letterali o commenti saranno rimpiazzate dal **testo di sostituzione** automaticamente *prima* della compilazione del programma. Ad esempio,

```
#define PI 3.14159
```

sostituisce tutte le occorrenze successive della costante simbolica `PI` con la costante numerica `3.14159`. Le *costanti simboliche* vi consentono di creare un nome per una costante e di usarlo in tutto il programma.



Prevenzione di errori 13.1

Tutto quello che sta alla destra del nome della costante simbolica la sostituisce. Ad esempio, `#define PI = 3.14159` fa sì che il preprocessore sostituisca tutte le occorrenze dell'*identificatore PI* con `= 3.14159`. Questa è la causa di molti insidiosi errori logici e di sintassi. Per tale ragione, può essere preferibile usare le dichiarazioni di variabili `const`, come `const double PI = 3.14159;` piuttosto del precedente `#define`.



Errore comune di programmazione 13.1

Tentare di ridefinire una costante simbolica con un nuovo valore è un errore.



Osservazione di ingegneria del software 13.1

L'utilizzo di costanti simboliche fa sì che i programmi siano più facili da modificare. Piuttosto che cercare ogni occorrenza di un valore nel vostro codice, modificate una costante simbolica una volta nella sua direttiva `#define`. Quando il programma viene ricompilato, tutte le occorrenze di quella costante nel programma vengono modificate di conseguenza.



Buona pratica di programmazione 13.1

L'uso di nomi significativi per le costanti simboliche contribuisce a rendere i programmi autodocumentanti.



Buona pratica di programmazione 13.2

Per convenzione, le costanti simboliche vengono definite usando solo lettere maiuscole e sottolineature.

13.4 Direttiva per il preprocessore `#define: macro`

Una macro è un identificatore definito in una direttiva per il preprocessore `#define`. Come avviene con le costanti simboliche, l'identificatore della macro è sostituito con il testo di sostituzione prima che il programma sia compilato. Le macro possono essere definite con o senza argomenti. Una macro senza argomenti viene elaborata come una costante simbolica. In una **macro con argomenti**, gli *argomenti sono sostituiti nel testo di sostituzione*, poi la macro viene espansa, cioè il testo di sostituzione sostituisce l'identificatore e la lista degli argomenti nel programma. Una costante simbolica è un tipo di macro.

13.4.1 Macro con un argomento

Considerate la seguente *definizione di macro* unidimensionale con un *argomento* per il calcolo dell'area di un cerchio:

```
#define CIRCLE_AREA(x) ((PI) * (x) * (x))
```

Espandere una macro con un argomento

Dovunque nel file compaia `CIRCLE_AREA(y)`, l'espressione `y` viene copiata al posto di `x` nel testo di sostituzione, la costante simbolica `PI` è sostituita dal suo valore (definito in precedenza) e la macro viene espansa nel programma. Ad esempio, l'istruzione

```
area = CIRCLE_AREA(4);
```

viene espansa in

```
area = ((3.14159) * (4) * (4));
```

quindi, al momento della compilazione, il valore dell'espressione è calcolato e assegnato alla variabile `area`.

Importanza delle parentesi

Le parentesi attorno a ogni x nel testo di sostituzione forzano l'ordine giusto di calcolo quando l'argomento della macro è un'espressione. Ad esempio, l'istruzione

```
area = CIRCLE_AREA(c + 2);
```

viene espansa in

```
area = ((3.14159) * (c + 2) * (c + 2));
```

che viene valutata *correttamente*, perché le parentesi forzano l'ordine giusto di calcolo. Se le parentesi nella definizione della macro sono omesse, l'espansione della macro risulta essere

```
area = 3.14159 * c + 2 * c + 2;
```

che viene calcolata in *modo scorretto* come

```
area = (3.14159 * c) + (2 * c) + 2;
```

a causa delle regole di precedenza degli operatori.



Prevenzione di errori 13.2

Racchiudete tra parentesi gli argomenti di una macro nel testo di sostituzione per evitare errori logici.

È meglio usare una funzione

La macro CIRCLE_AREA potrebbe essere definita in modo più sicuro come una funzione. La funzione circleArea

```
double circleArea(double x)
{
    return 3.14159 * x * x;
}
```

esegue lo stesso calcolo della macro CIRCLE_AREA, ma l'argomento della funzione viene calcolato una sola volta quando la funzione viene chiamata. Inoltre, il compilatore esegue il controllo dei tipi sulle funzioni – il preprocessore non supporta il controllo dei tipi.



Prestazioni 13.1

In passato, le macro venivano spesso usate per sostituire le chiamate di funzioni con un codice in linea, così da eliminare il sovraccarico delle chiamate di funzioni. Gli odierni compilatori ottimizzanti spesso sostituiscono per voi il codice in linea per le chiamate di funzioni, per cui molti programmati non usano più le macro a questo scopo. Potete usare anche la parola chiave `inline` del C standard (vedi Appendice E on-line).

13.4.2 Macro con due argomenti

Quella che segue è una definizione di macro con due argomenti per l'area di un rettangolo:

```
#define RECTANGLE_AREA(x, y) ((x) * (y))
```

Dovunque `RECTANGLE_AREA(x, y)` compaia nel programma, `x` e `y` sono rimpiazzate dai loro valori nel testo di sostituzione della macro e la macro viene espansa al posto del nome della macro. Ad esempio, l'istruzione

```
rectArea = RECTANGLE_AREA(a + 4, b + 7);
```

viene espansa in

```
rectArea = ((a + 4) * (b + 7));
```

Il valore dell'espressione è calcolato in fase di esecuzione e assegnato alla variabile `rectArea`.

13.4.3 Carattere di continuazione per macro

Il testo di sostituzione per una macro o una costante simbolica è normalmente un testo qualsiasi sulla riga dopo l'identificatore nella direttiva `#define`. Se il testo di sostituzione per una macro o una costante simbolica è più lungo del resto della riga, si deve mettere un carattere di continuazione `backslash` (\) alla fine della riga, a indicare che il testo di sostituzione continua sulla riga successiva.

13.4.4 Direttiva per il preprocessore `#undef`

Le costanti simboliche e le macro possono essere *cancellate* usando la **direttiva per il preprocessore `#undef`**. La diretta `#undef` “cancella la definizione” di una costante simbolica o del nome di una macro. Il campo d’azione di una costante simbolica o di una macro va dalla sua definizione fino alla sua cancellazione con `#undef`, o fino alla fine del file. Una volta cancellato, un nome può essere ridefinito con `#define`.

13.4.5 Funzioni e macro della Libreria Standard

Le funzioni nella Libreria Standard sono a volte definite come macro sulla base di altre funzioni della libreria. Una macro definita comunemente nel file di intestazione `<stdio.h>` è

```
#define getchar() getc(stdin)
```

La definizione della macro `getchar` usa la funzione `getc` per ottenere un carattere dallo stream standard input. Anche la funzione `putchar` del file di intestazione `<stdio.h>` e le funzioni che trattano caratteri del file di intestazione `<cctype.h>` sono spesso implementate come macro.

13.4.6 Evitare espressioni con effetti secondari nelle macro

Le espressioni con *effetti secondari* (in cui i valori delle variabili sono modificati) *non* vanno passate a una macro, perché gli argomenti di una macro possono essere valutati più di una volta. Mostriremo un esempio di ciò nel Paragrafo 13.11.

13.5 Compilazione condizionale

La **compilazione condizionale** permette di controllare l'esecuzione delle direttive per il preprocessore e la compilazione del codice di un programma. Ogni direttiva condizionale per il preprocessore valuta un'espressione intera costante. Le espressioni di *cast*, le espressioni con `sizeof` e le costanti di enumerazione *non possono* essere valutate nelle direttive per il preprocessore.

13.5.1 Direttiva per il preprocessore `#if...#endif`

Il costrutto condizionale del preprocessore è molto simile all'istruzione di selezione `if`. Considerate il seguente codice per il preprocessore:

```
#if !defined(MY_CONSTANT)
    #define MY_CONSTANT 0
#endif
```

che verifica se `MY_CONSTANT` è *definita*, cioè se `MY_CONSTANT` è già comparsa in una direttiva `#define` precedente. L'espressione `defined(MY_CONSTANT)` ha valore 1 se `MY_CONSTANT` è definita, altrimenti 0. Se il risultato è 0, `!defined(MY_CONSTANT)` ha valore 1 e `MY_CONSTANT` viene definita; altrimenti, la direttiva `#define` viene ignorata. Ogni costrutto `#if` finisce con `#endif`. Le direttive `#ifdef` e `#ifndef` sono abbreviazioni di `#if defined(nome)` e `#if !defined(nome)`. Un costrutto condizionale del preprocessore costituito da più parti può essere scritto usando le direttive `#elif` (l'equivalente di `else if` in un'istruzione `if`) e `#else` (l'equivalente di `else` in un'istruzione `if`). Queste direttive sono usate frequentemente per *evitare che i file di intestazione siano inclusi innumerevoli volte nello stesso file sorgente*. Queste direttive vengono inoltre utilizzate frequentemente per attivare e disattivare il codice che rende il software compatibile con una serie di piattaforme.

13.5.2 Commentare porzioni di codice con `#if...#endif`

Durante lo sviluppo di un programma è spesso utile “commentare” porzioni di codice per evitare che vengano compilate. Se questo codice contiene commenti su più linee, `/*` e `*/` non si possono usare per fare ciò, perché tali commenti non possono essere annidati. Invece, potete usare il costrutto seguente del preprocessore:

```
#if 0
    codice da non compilare
#endif
```

Per permettere al codice di essere compilato, sostituite lo 0 nel precedente costrutto con 1.

13.5.3 Compilazione condizionale e codice di debugging

La compilazione condizionale si usa talvolta come aiuto per il *debugging*. I debugger forniscono funzionalità molto più potenti rispetto alla compilazione condizionale, ma se non è disponibile un debugger, è possibile usare istruzioni `printf` per stampare valori delle variabili e per confermare il flusso di controllo. Queste istruzioni `printf` possono essere racchiuse in direttive condizionali per il preprocessore. In questo modo, le istruzioni vengono compilate solo finché il processo di debugging *non è* completato.

Ad esempio,

```
#ifdef DEBUG
    printf("Variable x = %d\n", x);
#endif
```

compila l'istruzione `printf` se la costante simbolica `DEBUG` è definita (`#define DEBUG`) prima di `#ifdef DEBUG`. Quando il debugging è completato, eliminate o commentate la direttiva `#define` del file sorgente e le istruzioni `printf` inserite a scopo di debugging sono ignorate durante la compilazione. In programmi più grandi può essere opportuno definire diverse costanti simboliche che controllano la compilazione condizionale in sezioni separate del file sorgente. Molti compilatori permettono di definire e di cancellare la definizione di costanti simboliche come `DEBUG` con un flag del compilatore che potete fornire ogni volta che compilate il codice in modo da non doverlo cambiare.



Prevenzione di errori 13.3

Quando inserite istruzioni `printf` compilate in modo condizionale in posizioni dove il C si aspetta un'istruzione singola (cioè, il corpo di un'istruzione di controllo), assicuratevi che le istruzioni compilate in modo condizionale siano racchiuse in porzioni.

13.6 Direttive per il preprocessore #error e #pragma

La direttiva `#error`

```
#error sequenza di token
```

stampa un messaggio dipendente dall'implementazione che include i *token* specificati nella direttiva. I token sono sequenze di caratteri separati da spazi. Ad esempio,

```
#error 1 - Out of range error
```

contiene 6 token. Quando su alcuni sistemi viene elaborata una direttiva `#error`, i token nella direttiva sono stampati come un messaggio di errore, la preelaborazione si arresta e il programma non viene compilato.

La direttiva `#pragma`

```
#pragma sequenza di token
```

provoca un'azione *definita dall'implementazione*. Una direttiva `pragma` non riconosciuta dall'implementazione è ignorata. Per maggiori informazioni su `#error` e `#pragma`, guardate la documentazione relativa alla vostra implementazione del C.

13.7 Operatori # e

L'operatore `#` fa sì che i token di un testo di sostituzione siano convertiti in stringhe tra virgolette. Considerate la seguente definizione di macro:

```
#define HELLO(x) puts("Hello, " #x);
```

Quando HELLO(John) compare nel file di un programma, esso viene espanso in

```
puts("Hello, " "John");
```

La stringa "John" rimpiazza #x nel testo di sostituzione. Le stringhe separate da spaziature sono concatenate durante la preelaborazione, perciò l'istruzione precedente è equivalente a

```
puts("Hello, John");
```

L'operatore # deve essere usato in una macro con argomenti, poiché l'operando di # si riferisce a un argomento della macro.

L'operatore ## concatena due token. Considerate la seguente definizione di macro:

```
#define TOKENCONCAT(x, y) x ## y
```

Quando nel programma compare TOKENCONCAT, i suoi argomenti sono concatenati e usati per rimpiazzare la macro. Ad esempio, il testo TOKENCONCAT(0,K) è sostituito da OK nel programma. L'operatore ## deve avere due operandi.

13.8 Numeri di riga

La direttiva per il preprocessore #line fa sì che le righe successive di un codice sorgente siano rinumerate iniziando col valore intero costante specificato.

La direttiva

```
#line 100
```

inizia a numerare le righe da 100 cominciando dalla riga successiva del codice sorgente. Nella direttiva #line è possibile includere un nome di file.

La direttiva

```
#line 100 "file1.c"
```

indica che le righe sono numerate da 100, cominciando dalla riga successiva del codice sorgente, e che il nome di file da usare nei messaggi del compilatore è "file1.c". La direttiva è normalmente usata per rendere più significativi i messaggi prodotti da errori di sintassi e i messaggi di avvertimento del compilatore. I numeri delle righe non compaiono nel file sorgente.

13.9 Costanti simboliche predefinite

Il C standard fornisce alcune costanti simboliche predefinite, diverse delle quali sono mostrate nella Figura 13.1 (le rimanenti sono descritte nel Paragrafo 6.10.8 del documento del C standard). Questi identificatori iniziano e terminano con due caratteri di sottolineatura e spesso sono utili per includere informazioni aggiuntive nei messaggi di errore. Questi identificatori e l'identificatore defined (usati nel Paragrafo 13.5) non possono essere usati nelle direttive #define o #undef.

Costante simbolica	Spiegazione
<code>_LINE_</code>	Il numero della riga corrente del codice sorgente (una costante intera).
<code>_FILE_</code>	Il nome del file sorgente (una stringa).
<code>_DATE_</code>	La data in cui il file sorgente è stato compilato (una stringa della forma "Mmm gg aaaa" come "Jan 19 2002").
<code>_TIME_</code>	L'ora in cui il file sorgente è stato compilato (una stringa letterale della forma "hh:mm:ss").
<code>_STDC_</code>	Il valore 1 se il compilatore supporta il C standard, altrimenti 0. Richiede il flag del compilatore /Za nel Visual C++.

Figura 13.1 Alcune costanti simboliche predefinite.

13.10 Asserzioni

La macro `assert` (definita in `<cassert.h>`) testa il valore di un'espressione al momento dell'esecuzione. Se il valore è falso (0), `assert` stampa un messaggio di errore e chiama la funzione `abort` (della libreria di utilità generale – `<stdlib.h>`) per terminare l'esecuzione del programma. Questo è un utile *strumento per il debugging* per verificare se una variabile ha un valore corretto. Ad esempio, supponete che in un programma la variabile `x` non debba mai essere più grande di 10. Si può usare un'asserzione per verificare il valore di `x` e stampare un messaggio di errore se il valore di `x` è maggiore di 10. L'istruzione sarebbe

```
assert(x <= 10);
```

Se `x` è maggiore di 10 quando viene eseguita l'istruzione precedente, il programma stampa un messaggio d'errore contenente il numero della riga e il nome del file in cui appare l'istruzione `assert`, poi *termina*. Potete quindi concentrarvi su quest'area di codice per trovare l'errore.

Se viene definita la costante simbolica `NDEBUG`, le asserzioni che seguono sono *ignoreate*. Pertanto, quando le asserzioni non sono più necessarie, è possibile inserire la riga

```
#define NDEBUG
```

nel file del codice anziché eliminare ciascuna asserzione manualmente. Molti compilatori hanno modalità di debug e rilascio che rispettivamente definiscono e cancellano la definizione di `DEBUG` automaticamente.



Osservazione di ingegneria del software 13.2

Le asserzioni non vanno intese come un sostituto per il trattamento degli errori durante le normali condizioni nella fase di esecuzione. Il loro uso andrebbe limitato alla ricerca degli errori logici durante lo sviluppo del programma.

[Nota: il nuovo C standard comprende una direttiva chiamata `__Static_assert`, che è essenzialmente una versione di `assert` per la fase di compilazione, che produce un *errore in fase di compilazione* se l'asserzione fallisce. Esamineremo `__Static_assert` nell'Appendice E on-line.]

13.11 Programmazione sicura in C

La macro CIRCLE_AREA definita nel Paragrafo 13.4

```
#define CIRCLE_AREA(x) ((PI) * (x) * (x))
```

è considerata una *macro poco sicura* perché valuta il suo argomento *x più di una volta*. Questo causa errori subdoli. Se l'argomento di una macro contiene *effetti secondari* (come l'incremento di una variabile o la chiamata di una funzione che modifica il valore di una variabile), essi verrebbero eseguiti *più volte*.

Ad esempio, se chiamiamo CIRCLE_AREA come segue:

```
result = CIRCLE_AREA(++radius);
```

la chiamata alla macro CIRCLE_AREA viene espansa in

```
result = ((3.14159) * (++radius) * (++radius));
```

che incrementa `radius` *due volte* nell'istruzione. Inoltre, il risultato dell'istruzione precedente è *indefinito* perché il C permette a una variabile di essere modificata *una volta sola* in un'istruzione. In una chiamata di una funzione l'argomento viene valutato *una volta sola prima* di essere passato alla funzione. Pertanto, le funzioni sono sempre preferite alle macro poco sicure.

Riepilogo

Paragrafo 13.1 Introduzione

- Il preprocessore elabora un programma in C prima che questo sia compilato.
- Tutte le direttive per il preprocessore iniziano con #.
- Prima di una direttiva per il preprocessore possono comparire su una riga solo caratteri di spaziatura e commenti.

Paragrafo 13.2 Direttiva per il preprocessore `#include`

- La direttiva `#include` include il contenuto del file specificato. Se il nome del file è racchiuso tra virgolette, il preprocessore inizia la ricerca del file da includere nella stessa directory del file che viene compilato. Se il nome del file è racchiuso tra parentesi angolari (< e >), come nel caso delle intestazioni della Libreria Standard del C, la ricerca viene compiuta in una maniera definita dall'implementazione.

Paragrafo 13.3 Direttiva per il preprocessore `#define`: costanti simboliche

- La direttiva per il preprocessore `#define` è usata per creare costanti simboliche e macro.
- Una costante simbolica è un nome per una costante.

Paragrafo 13.4 Direttiva per il preprocessore `#define`: macro

- Una macro è un'operazione definita in una direttiva per il preprocessore `#define`. Le macro possono essere definite con o senza argomenti.
- Il testo di sostituzione viene specificato dopo l'identificatore di una costante simbolica o dopo la parentesi destra di chiusura della lista di argomenti di una macro. Se il testo di sostituzione per una

macro o una costante simbolica è più lungo del resto della riga, viene inserito alla fine della riga un backslash (\), a indicare che il testo di sostituzione continua sulla riga seguente.

- Le costanti simboliche e le macro possono essere cancellate usando la direttiva per il preprocessore `#undef`. La direttiva `#undef` “cancella la definizione” di una costante simbolica o del nome di una macro.
- Il campo d’azione di una costante simbolica o di una macro va dalla sua definizione fino alla sua cancellazione con `#undef`, o fino alla fine del file.

Paragrafo 13.5 Compilazione condizionale

- La compilazione condizionale consente di controllare l’esecuzione delle direttive per il preprocessore e la compilazione del codice del programma.
- Le direttive condizionali per il preprocessore valutano espressioni intere costanti. Le espressioni di *cast*, le espressioni con `sizeof` e le costanti di enumerazione non possono essere valutate nelle direttive per il preprocessore.
- Ogni costrutto `#if` termina con `#endif`.
- Le direttive `#ifdef` e `#ifndef` possono essere utilizzate come abbreviazioni per `#if defined(nome)` e `if !defined(nome)`.
- I costrutti condizionali del preprocessore costituiti da più parti per effettuare test multipli si possono scrivere con le direttive `#elif` ed `#else`.

Paragrafo 13.6 Direttive per il preprocessore `#error` e `#pragma`

- La direttiva `#error` stampa un messaggio dipendente dall’implementazione che include i token specificati nella direttiva.
- La direttiva `#pragma` causa un’azione definita dall’implementazione. Se la direttiva `pragma` non viene riconosciuta dall’implementazione viene ignorata.

Paragrafo 13.7 Operatori `#` e `##`

- L’operatore `#` fa sì che un testo di sostituzione sia convertito in una stringa tra virgolette. L’operatore `#` deve essere usato in una macro con argomenti, perché l’operando di `#` deve essere un argomento della macro.
- L’operatore `##` concatena due token. L’operatore `##` deve avere due operandi.

Paragrafo 13.8 Numeri di riga

- La direttiva per il preprocessore `#line` fa sì che le righe che seguono nel codice sorgente vengano rinumerate partendo dal valore intero costante specificato.

Paragrafo 13.9 Costanti simboliche predefinite

- La costante `__LINE__` è il numero (un intero) della riga corrente del codice sorgente.
- La costante `__FILE__` è il nome del file sorgente (una stringa).
- La costante `__DATE__` è la data in cui il file sorgente viene compilato (una stringa).
- La costante `__TIME__` è l’ora in cui il file sorgente viene compilato (una stringa).
- La costante `__STDC__` indica se il compilatore supporta il C standard.
- Ognuna delle costanti simboliche predefinite inizia e termina con due caratteri di sottolineatura.

Paragrafo 13.10 Asserzioni

- La macro `assert` (definita nel file di intestazione `<assert.h>`) verifica il valore di un'espressione. Se il valore è 0 (falso), `assert` stampa un messaggio di errore e chiama la funzione `abort` per terminare l'esecuzione del programma.

Esercizi di autovalutazione

13.1 Riempite gli spazi in ognuna delle seguenti asserzioni:

- Ogni direttiva per il preprocessore deve iniziare con _____.
- Il costrutto di compilazione condizionale può essere esteso per analizzare diversi casi usando le direttive _____ e _____.
- La direttiva _____ crea macro e costanti simboliche.
- Solo i caratteri _____ possono comparire su una riga prima di una direttiva per il preprocessore.
- La direttiva _____ elimina le costanti simboliche e i nomi delle macro.
- Le direttive _____ e _____ sono fornite come abbreviazioni per `#if defined(nome)` e `#if !defined(nome)`.
- La _____ vi consente di controllare l'esecuzione delle direttive per il preprocessore e la compilazione del codice del programma.
- La macro _____ stampa un messaggio e termina l'esecuzione del programma se il valore dell'espressione che la macro calcola è 0.
- La direttiva _____ inserisce un file in un altro file.
- L'operatore _____ concatena i suoi due argomenti.
- L'operatore _____ converte il suo operando in una stringa.
- Il carattere _____ indica che il testo di sostituzione per una costante simbolica o una macro continua sulla riga successiva.
- La direttiva _____ fa sì che le righe di un codice sorgente siano numerate a partire dal valore indicato, a iniziare dalla riga successiva.

13.2 Scrivete un programma per stampare i valori delle costanti simboliche predefinite elencate nella Figura 13.1.

13.3 Scrivete una direttiva per il preprocessore per eseguire ognuna delle seguenti operazioni:

- Definire la costante simbolica YES impostandola al valore 1.
- Definire la costante simbolica NO impostandola al valore 0.
- Includere il file di intestazione `common.h`. Il file di intestazione si trova nella stessa directory del file che viene compilato.
- Rinumerare le restanti righe nel file cominciando con il numero di riga 3000.
- Se la costante simbolica TRUE è definita, cancellare la sua definizione e ridefinirla come 1. Non usare la direttiva per il preprocessore `#ifdef`.
- Se la costante simbolica TRUE è definita, cancellare la sua definizione e ridefinirla come 1. Usare la direttiva per il preprocessore `#ifdef`.
- Se la costante simbolica TRUE non è uguale a 0, definire la costante simbolica FALSE come 0. Altrimenti definire FALSE come 1.
- Definire la macro CUBE_VOLUME che calcola il volume di un cubo. La macro riceve un argomento.

Risposte agli esercizi di autovalutazione

- 13.1 a) #. b) #elif, #else. c) #define. d) di spaziatura. e) #undef. f) #ifdef, #ifndef.
g) compilazione condizionale. h) assert. i) #include. j) ##. k) #. l) \. m) #line.

- 13.2 Vedi sotto. [Nota: __STDC__ funziona nel Visual C++ solo con il flag del compilatore /Za.]

```

1 // Stampa i valori delle macro predefinite
2 #include <stdio.h>
3 int main(void)
4 {
5     printf("__LINE__ = %d\n", __LINE__);
6     printf("__FILE__ = %s\n", __FILE__);
7     printf("__DATE__ = %s\n", __DATE__);
8     printf("__TIME__ = %s\n", __TIME__);
9     printf("__STDC__ = %s\n", __STDC__);
10 }
```

```

__LINE__ = 5
__FILE__ = ex13_02.c
__DATE__ = Jan 5 2012
__TIME__ = 09:38:58
__STDC__ = 1
```

- 13.3 a) #define YES 1
 b) #define NO 0
 c) #include "common.h"
 d) #line 3000
 e) #if defined(TRUE)
 #undef TRUE
 #define TRUE 1
 #endif
 f) #ifdef TRUE
 #undef TRUE
 #define TRUE 1
 #endif
 g) #if TRUE
 #define FALSE 0
 #else
 #define FALSE 1
 #endif
 h) #define CUBE_VOLUME(x) ((x) * (x) * (x))

Esercizi

- 13.4 (*Volume di una sfera*) Scrivete un programma che definisce una macro con un argomento per calcolare il volume di una sfera. Il programma deve calcolare il volume per sfere con raggio da 1 a 10 e stampare i risultati in formato tabellare. La formula per il volume di una sfera è

$$(4,0 / 3) * \pi * r^3$$

dove π è 3,14159.

- 13.5 (*Addizionare due numeri*) Scrivete un programma che definisce la macro SUM con due argomenti, x e y, e usa SUM per produrre il seguente output:

```
The sum of x and y is 13
```

- 13.6 (*Il più piccolo di due numeri*) Scrivete un programma che definisca e usi la macro MINIMUM2 per determinare il più piccolo di due valori numerici. Inserite i valori tramite tastiera.
- 13.7 (*Il più piccolo di tre numeri*) Scrivete un programma che definisca e usi la macro MINIMUM3 per determinare il più piccolo di tre valori numerici. La macro MINIMUM3 deve usare la macro MINIMUM2 definita nell'Esercizio 13.6 per determinare il numero più piccolo. Inserite i valori tramite tastiera.
- 13.8 (*Stampare una stringa*) Scrivete un programma che definisca e usi la macro PRINT per stampare un valore stringa.
- 13.9 (*Stampare un array*) Scrivete un programma che definisca e usi la macro PRINTARRAY per stampare un array di interi. La macro deve ricevere come argomenti l'array e il numero degli elementi nell'array.
- 13.10 (*Calcolare il totale degli elementi di un array*) Scrivete un programma che definisca e usi la macro SUMARRAY per sommare i valori in un array numerico. La macro deve ricevere come argomenti l'array e il numero degli elementi nell'array.



OBIETTIVI

- Ridirigere l'input del programma per leggerlo da un file.
- Ridirigere l'output del programma per scriverlo su un file.
- Scrivere funzioni che usano liste di argomenti di lunghezza variabile.
- Elaborare gli argomenti della riga di comando.
- Compilare programmi con più file sorgente.
- Assegnare tipi specifici a costanti numeriche.
- Terminare i programmi con `exit` e `atexit`.
- Gestire eventi asincroni esterni in un programma.
- Allocare array in maniera dinamica e ridimensionare la memoria che era stata allocata dinamicamente in precedenza.

14.1 Introduzione

Questo capitolo presenta ulteriori argomenti non trattati di solito in corsi introduttivi. Molte delle funzionalità esaminate qui sono specifiche di particolari sistemi operativi, specialmente di Linux/UNIX e di Windows.

14.2 Ridirezione di I/O

Nelle applicazioni basate sulla riga di comando, l'input proviene normalmente dalla *tastiera* (standard input) e l'output viene stampato sullo *schermo* (standard output). Nella maggior parte dei computer (in particolare nei sistemi Linux/UNIX, Mac OS X e Windows) è possibile **ridirigere** l'input per riceverlo da un *file* invece che dalla tastiera e ridirigere l'output per inviarlo a un *file* invece che sullo schermo. Entrambe le forme di ridirezione possono essere realizzate senza usare le funzionalità di elaborazione dei file della Libreria Standard (ad esempio, cambiando il codice per usare `fprintf` anziché `printf`, ecc.). Gli studenti spesso hanno difficoltà a comprendere che la ridirezione è una funzione del sistema operativo, non un'altra caratteristica di C.

14.2.1 Ridirigere l'input con <

Vi sono diversi modi per ridirigere input e output direttamente dalla riga di comando, cioè dalla finestra del **Prompt di Comandi** in Windows, da una shell in Linux o da una finestra di **Terminale** in Mac OS X. Considerate il file eseguibile **sum** (su sistemi Linux/UNIX) che legge interi uno alla volta e mantiene un totale corrente dei valori letti finché non si incontra l'indicatore di end-of-file, poi stampa il risultato. Normalmente l'utente inserisce gli interi dalla tastiera e inserisce la combinazione di tasti di end-of-file per indicare che non saranno inseriti ulteriori valori. Con la ridirezione dell'input, l'input può essere letto da un file. Ad esempio, se i dati sono memorizzati nel file **input**, la riga di comando

```
$ sum < input
```

fa eseguire il programma **sum**; il simbolo (**<**) di ridirezione dell'input indica che i dati nel file **input** vanno usati dal programma come input. La ridirezione dell'input su un sistema Windows o in una finestra Terminale su OS X è eseguita in maniera identica. Il carattere **\$** mostrato nella riga soprastante è un tipico prompt della riga di comando di Linux/UNIX (alcuni sistemi usano un prompt **%** o altri simboli). Gli studenti trovano spesso difficile comprendere che la ridirezione è una funzione di sistema operativo, non un'altra caratteristica del C.

14.2.2 Ridirigere l'input con |

Il secondo metodo per ridirigere l'input è il **piping**. Un **pipe** (**|**) (letteralmente “condotto”) fa sì che l'output di un programma sia ridiretto come input a un altro programma. Supponete che il programma **random** invii in uscita una serie di interi casuali; l'output di **random** può essere “connesso” direttamente al programma **sum** usando la riga di comando

```
$ random | sum
```

Questo fa sì che venga calcolata la somma degli interi prodotti da **random**. Il piping è eseguito in maniera identica in Linux/UNIX, Windows e OS X.

14.2.3 Ridirigere l'output

Lo stream standard output può essere ridiretto su un file usando il simbolo di ridirezione dell'output (**>**). Ad esempio, per ridirigere l'output del programma **random** sul file **out**, usate

```
$ random > out
```

Infine, l'output di un programma può venire concatenato alla fine di un file esistente usando il simbolo di concatenazione dell'output (**>>**). Ad esempio, per concatenare il successivo output del programma **random** al contenuto del file **out** creato nella precedente riga di comando, usate

```
$ random >> out
```

14.3 Liste di argomenti di lunghezza variabile

È possibile creare funzioni che ricevono un numero non specificato di argomenti. La maggior parte dei programmi nel testo ha usato la funzione della Libreria Standard **printf**, che, come sapete, riceve un numero variabile di argomenti. Come minimo, **printf** deve ricevere una stringa come

suo primo argomento, ma `printf` può ricevere qualsiasi numero di argomenti aggiuntivi. Il prototipo di funzione per `printf` è

```
int printf(const char *format, ...);
```

L'ellissi (...) nel prototipo di funzione indica che la funzione riceve un *numero variabile di argomenti di qualsiasi tipo*. L'ellissi deve essere sempre posta alla fine della lista dei parametri.

Le macro e le definizioni per **argomenti variabili** contenute nel file di intestazione `<stdarg.h>` (Figura 14.1) forniscono le funzionalità necessarie per costruire funzioni con **liste di argomenti di lunghezza variabile**. La Figura 14.2 mostra la funzione `average` (righe 25–39) che riceve un numero variabile di argomenti. Il primo argomento di `average` è sempre il numero dei valori per cui calcolare la media.

Identificatore	Spiegazione
<code>va_list</code>	Un <i>tipo</i> adatto a contenere le informazioni che servono alle macro <code>va_start</code> , <code>va_arg</code> e <code>va_end</code> . Per accedere agli argomenti in una lista di argomenti di lunghezza variabile, deve essere definito un oggetto di tipo <code>va_list</code> .
<code>va_start</code>	Una <i>macro</i> che va invocata prima che si possa accedere agli argomenti di una lista di argomenti di lunghezza variabile. La macro inizializza l'oggetto dichiarato con <code>va_list</code> e che viene usato dalle macro <code>va_arg</code> e <code>va_end</code> .
<code>va_arg</code>	Una <i>macro</i> che viene espansa per assumere il valore dell'argomento successivo nella lista di argomenti di lunghezza variabile. Il valore ha il tipo specificato nel secondo argomento della macro. Ogni invocazione di <code>va_arg</code> modifica l'oggetto dichiarato con <code>va_list</code> facendo sì che esso punti all'argomento successivo nella lista.
<code>va_end</code>	Una <i>macro</i> che facilita un normale ritorno da una funzione, alla cui lista di argomenti di lunghezza variabile faceva riferimento la macro <code>va_start</code> .

Figura 14.1 Tipi e macro per liste di argomenti di lunghezza variabile definiti in `stdarg.h`.

```

1 // Fig. 14.2: fig14_02.c
2 // Uso di liste di argomenti di lunghezza variabile
3 #include <stdio.h>
4 #include <stdarg.h>
5
6 double average(int i, ...); // prototipo
7
8 int main(void)
9 {
10     double w = 37.5;
11     double x = 22.5;
12     double y = 1.7;
13     double z = 10.2;
14
15     printf("%s%.1f\n%s%.1f\n%s%.1f\n%s%.1f\n",
16           "w = ", w, "x = ", x, "y = ", y, "z = ", z);
17     printf("%s%.3f\n%s%.3f\n%s%.3f\n",
18           "The average of w and x is ", average(2, w, x),
19           "The average of w, x, and y is ", average(3, w, x, y),
20           "The average of w, x, y, and z is ",
```

```

21     average(4, w, x, y, z));
22 }
23
24 // calcola la media
25 double average(int i, ...)
26 {
27     double total = 0; // inizializza total
28     va_list ap; // memorizza le informazioni per va_start e va_end
29
30     va_start(ap, i); // inizializza l'oggetto di tipo va_list
31
32     // elabora la lista di argomenti di lunghezza variabile
33     for (int j = 1; j <= i; ++j) {
34         total += va_arg(ap, double);
35     }
36
37     va_end(ap); // operazione di pulitura finale
38     return total / i; // restituisci la media calcolata
39 }
```

```
w = 37.5
x = 22.5
y = 1.7
z = 10.2
```

```
The average of w and x is 30.000
The average of w, x, and y is 20.567
The average of w, x, y, and z is 17.975
```

Figura 14.2 Uso di liste di argomenti di lunghezza variabile.

La funzione `average` (righe 25–39) usa tutte le definizioni e le macro del file di intestazione `<stdarg.h>`, eccetto `va_copy` (Paragrafo E.8.10), che è stato aggiunto nel C11. L'oggetto `ap`, di tipo `va_list` (riga 28), è usato dalle macro `va_start`, `va_arg` e `va_end` per elaborare la lista di argomenti di lunghezza variabile della funzione `average`. La funzione inizia invocando la macro `va_start` (riga 30) per inizializzare l'oggetto `ap` che viene usato in `va_arg` e `va_end`. La macro riceve due argomenti – l'oggetto `ap` e l'identificatore dell'argomento più a destra nella lista di argomenti *prima* dell'ellissi, `i` in questo caso (`va_start` usa qui `i` per determinare da dove inizia la lista di argomenti di lunghezza variabile). Dopo, la funzione `average` somma ripetutamente gli argomenti nella lista di argomenti di lunghezza variabile alla variabile `total` (righe 33–35). Ogni valore da sommare a `total` viene recuperato dalla lista di argomenti invocando la macro `va_arg`. La macro `va_arg` riceve due argomenti – l'oggetto `ap` e il *tipo* del valore atteso nella lista di argomenti, `double` in questo caso. La macro restituisce il valore dell'argomento. La funzione `average` invoca la macro `va_end` (riga 37) con l'oggetto `ap` come argomento per facilitare un normale ritorno a `main` da `average`. Infine, la media calcolata viene restituita a `main`.



Errore comune di programmazione 14.1

Porre un'ellissi al centro di una lista dei parametri di una funzione è un errore di sintassi. Un'ellissi può essere posta solo alla fine della lista dei parametri.

Ci si potrebbe domandare come le funzioni con liste di argomenti a lunghezza variabile come `printf` e la funzione `scanf` sappiano quale tipo usare in ogni macro `va_arg`. La risposta è che, in fase di esecuzione del programma, esse esaminano gli specificatori di conversione nella stringa di controllo del formato per determinare il tipo dell'argomento successivo da elaborare.

14.4 Uso degli argomenti della riga di comando

Su molti sistemi è possibile passare gli argomenti a `main` dalla riga di comando includendo i parametri `int argc` e `char *argv[]` nella lista di parametri di `main`. Il parametro `argc` riceve il numero di argomenti della riga di comando che l'utente ha inserito. Il parametro `argv` è un array di stringhe in cui sono memorizzati gli argomenti effettivi della riga di comando. Gli usi comuni degli argomenti della riga di comando riguardano il passaggio di opzioni e di nomi di file a un programma.

Il programma della Figura 14.3 copia un file in un altro file un carattere alla volta. Supponiamo che il file eseguibile per il programma sia chiamato `mycopy`. Una tipica riga di comando per il programma `mycopy` su un sistema Linux/UNIX è

```
$ mycopy input output
```

Questa riga di comando indica che il file `input` va copiato nel file `output`. Quando il programma viene eseguito, se `argc` non ha il valore 3 (`mycopy` stesso conta come uno degli argomenti), il programma stampa un messaggio di errore e termina. Altrimenti, l'array `argv` contiene le stringhe "`mycopy`", "`input`" e "`output`". Il secondo e il terzo argomento nella riga di comando vengono usati dal programma come nomi di file. I file vengono aperti usando la funzione `fopen`. Se entrambi i file vengono aperti con successo, i caratteri vengono letti dal file `input` e scritti nel file `output` finché non si incontra l'indicatore di end-of-file per il file `input`. Quindi il programma termina. Il risultato è una copia esatta del file `input` (se non si verificano errori durante l'elaborazione). Per maggiori informazioni sugli argomenti della riga di comando, consultate la vostra documentazione di sistema. [Nota: nel Visual C++ gli argomenti della riga di comando vengono specificati cliccando a destra sul nome del progetto nel Solution Explorer e selezionando **Properties**, poi espandendo **Configuration Properties**, selezionando **Debugging** e inserendo gli argomenti nella casella di testo alla destra di **Command Arguments**.]

```

1 // Fig. 14.3: fig14_03.c
2 // Uso degli argomenti della riga di comando
3 #include <stdio.h>
4
5 int main(int argc, char *argv[])
6 {
7     // controlla il numero degli argomenti della riga di comando
8     if (argc != 3) {
9         puts("Usage: mycopy infile outfile");
10    }
11    else {
12        FILE *inFilePtr; // puntatore al file di input
13
14        // tenta l'apertura del file di input
15        if ((inFilePtr = fopen(argv[1], "r")) != NULL) {
16            FILE *outFilePtr; // puntatore al file di output

```

```

17
18     // tenta l'apertura del file di output
19     if ((outFilePtr = fopen(argv[2], "w")) != NULL) {
20         int c; // contiene i caratteri letti dal file sorgente
21
22         // legge e invia in uscita i caratteri
23         while ((c = fgetc(inFilePtr)) != EOF) {
24             fputc(c, outFilePtr);
25         }
26
27         fclose(outFilePtr); // chiudi il file di output
28     }
29     else { // il file di output non puo' essere aperto
30         printf("File \"%s\" could not be opened\n", argv[2]);
31     }
32
33     fclose(inFilePtr); // chiudi il file di input
34 }
35     else { // il file di input non puo' essere aperto
36         printf("File \"%s\" could not be opened\n", argv[1]);
37     }
38 }
39 }
```

Figura 14.3 Uso degli argomenti della riga di comando.

14.5 Compilazione di programmi con più file sorgente

È possibile costruire programmi costituiti da più file sorgente. Vi sono diverse cose di cui tener conto quando si creano programmi in più file. Ad esempio, la definizione di una funzione deve essere interamente contenuta in un solo file (non può abbracciare due o più file).

14.5.1 Dichiarazioni extern per variabili globali in altri file

Nel Capitolo 5 abbiamo introdotto i concetti di classe di memoria e campo d'azione. Abbiamo appreso che le variabili dichiarate *al di fuori* di una definizione di funzione sono chiamate *variabili globali*. Le variabili globali sono accessibili a ogni funzione definita nello stesso file dopo la loro dichiarazione. Le variabili globali sono accessibili anche alle funzioni in altri file. Tuttavia, le variabili globali devono essere dichiarate in ogni file in cui vengono usate. Ad esempio, per riferirsi alla variabile intera globale `flag` in un altro file, si può usare la dichiarazione.

```
extern int flag;
```

Questa dichiarazione usa lo specificatore della classe di memoria `extern` per indicare che la variabile `flag` viene definita *in seguito nello stesso file o in un file differente*. Il compilatore informa il linker che nel file compaiono riferimenti non risolti alla variabile `flag`. Se il linker trova una definizione globale adeguata, risolve i riferimenti indicando dove è posizionata `flag`. Se il linker non riesce a localizzare una definizione di `flag`, emette un messaggio di errore e non produce un

file eseguibile. Qualunque identificatore dichiarato con campo d'azione esteso al file è `extern` per impostazione predefinita.



Osservazione di ingegneria del software 14.1

Le variabili globali vanno evitate, a meno che non siano critiche le prestazioni dell'applicazione, perché violano il principio del privilegio minimo.

14.5.2 Prototipi di funzione

Proprio come le dichiarazioni `extern` possono essere usate per dichiarare le *variabili globali* in altri file del programma, i *prototipi di funzione* possono estendere il campo d'azione di una funzione oltre il file in cui essa è definita (lo specificatore `extern` non è necessario nella dichiarazione di prototipo di funzione). Includevi semplicemente il prototipo della funzione in ogni file in cui la funzione è invocata e compilare i file insieme (vedi Paragrafo 13.2). I prototipi di funzione indicano al compilatore che la funzione specificata è definita o in seguito nello stesso file o in un file *differente*. Ancora una volta, il compilatore *non* tenta di risolvere i riferimenti a una tale funzione: questo compito è lasciato al linker. Se il linker non riesce a localizzare un'adeguata definizione della funzione, emette un messaggio di errore.

Come esempio di uso di prototipi di funzione per estendere il loro campo d'azione, considerate un qualsiasi programma contenente la direttiva per il preprocessore `#include <stdio.h>`, la quale include un file contenente i prototipi di funzione per funzioni come `printf` e `scanf`. Altre funzioni nel file possono usare `printf` e `scanf` per eseguire i loro compiti. Le funzioni `printf` e `scanf` sono definite in altri file. *Non* ci serve sapere *dove* sono definite. Noi stiamo semplicemente riutilizzando il codice nei nostri programmi. Il linker risolve automaticamente i nostri riferimenti a queste funzioni. Questo processo ci consente di usare le funzioni della Libreria Standard.



Osservazione di ingegneria del software 14.2

La scrittura di programmi in più file sorgente facilita la riutilizzabilità e una buona ingegneria del software. Le funzioni possono essere comuni a molte applicazioni. In questi casi, tali funzioni vanno memorizzate nei loro file sorgente e ogni file sorgente deve avere un corrispondente file di intestazione contenente i prototipi delle funzioni. Ciò consente ai programmatore di applicazioni differenti di riutilizzare lo stesso codice includendo il file di intestazione adatto e compilando le loro applicazioni assieme al file sorgente corrispondente.

14.5.3 Restringere il campo d'azione con static

È possibile restringere il campo d'azione di una variabile globale o di una funzione al file in cui essa è definita. Lo specificatore della classe di memoria `static`, quando si riferisce a una variabile globale o a una funzione, impedisce che questa sia usata da una funzione che non è definita nello stesso file. Questo si dice **collegamento interno**. Le variabili e le funzioni globali *non* precedute da `static` nelle loro definizioni hanno un **collegamento esterno**: è possibile accedervi in altri file che contengano dichiarazioni e/o prototipi di funzione appropriati.

La dichiarazione di variabile globale

```
static const double PI = 3.14159;
```

crea la variabile costante `PI` di tipo `double`, la inizializza a `3.14159` e indica che `PI` è nota *solo* alle funzioni nel file in cui è definita.

Lo specificatore `static` si usa comunemente con le funzioni di utilità che vengono chiamate solo dalle funzioni in un particolare file. Se una funzione non è necessaria al di fuori di un particolare file, va fatto valere il principio del privilegio minimo applicando `static` alla definizione e al prototipo della funzione.

14.5.4 Makefile

Quando si costruiscono grandi programmi in più file sorgente, la compilazione del programma diventa pesante se si fanno piccole modifiche a un file e poi si deve ricompilare l'intero programma. Molti sistemi forniscono utilità speciali che ricompilano *soltanto* il file modificato. Sui sistemi Linux/UNIX questa utilità viene chiamata `make`. L'utilità `make` legge un file chiamato `makefile` che contiene istruzioni per compilare ed effettuare il linking del programma. Prodotti come Eclipse™ e Microsoft® Visual C++® forniscono utilità analoghe.

14.6 Terminazione di programmi con `exit` e `atexit`

La libreria di utilità generali (`<stdlib.h>`) fornisce metodi per terminare l'esecuzione di programmi con modalità diverse da un ritorno convenzionale dalla funzione `main`. La funzione `exit` provoca la terminazione immediata di un programma. La funzione è usata spesso per terminare un programma quando viene scoperto un errore di input, o quando non si riesce ad aprire un file che deve essere elaborato dal programma. La funzione `atexit` registra una funzione che va chiamata al termine del programma raggiungendo la fine di `main` o quando viene invocata `exit`.

La funzione `atexit` riceve come argomento un puntatore a una funzione (ossia *il nome della funzione*). Le funzioni chiamate alla terminazione del programma non possono avere argomenti e non possono restituire un valore.

La funzione `exit` riceve un argomento. L'argomento è normalmente la costante simbolica `EXIT_SUCCESS` o la costante simbolica `EXIT_FAILURE`. Se `exit` viene chiamata con `EXIT_SUCCESS`, il valore definito dall'implementazione per la terminazione riuscita con successo è restituito all'ambiente della funzione chiamante. Se `exit` viene chiamata con `EXIT_FAILURE`, è restituito il valore definito dall'implementazione per la terminazione non riuscita con successo. Quando viene invocata la funzione `exit`, le funzioni registrate in precedenza con `atexit` vengono invocate nell'ordine *inverso* a quello della loro registrazione.

Il programma della Figura 14.4 testa le funzioni `exit` e `atexit`. Il programma richiede all'utente di definire se il programma va terminato con `exit` oppure quando raggiunge la fine di `main`. La funzione `print` viene eseguita in ogni caso al termine del programma.

```

1 // Fig. 14.4: fig14_04.c
2 // Uso delle funzioni exit e atexit
3 #include <stdio.h>
4 #include <stdlib.h>
5
6 void print(void); // prototipo
7
8 int main(void)
9 {
10     atexit(print); // registra la funzione print
11     puts("Enter 1 to terminate program with function exit")

```

```

12      "\nEnter 2 to terminate program normally");
13  int answer: // scelta da menu da parte dell'utente
14  scanf("%d", &answer);
15
16  // chiama exit se la risposta è 1
17  if (answer == 1) {
18      puts("\nTerminating program with function exit");
19      exit(EXIT_SUCCESS);
20  }
21
22  puts("\nTerminating program by reaching the end of main");
23 }
24
25 // stampa il messaggio prima della terminazione
26 void print(void)
27 {
28     puts("Executing function print at program "
29         "termination\nProgram terminated");
30 }
```

```

Enter 1 to terminate program with function exit
Enter 2 to terminate program normally
1

Terminating program with function exit
Executing function print at program termination
Program terminated
```

```

Enter 1 to terminate program with function exit
Enter 2 to terminate program normally
2

Terminating program by reaching the end of main
Executing function print at program termination
Program terminated
```

Figura 14.4 Uso delle funzioni `exit` e `atexit`.

14.7 Suffissi per letterali interi e in virgola mobile

Il C fornisce *suffissi* per valori interi e in virgola mobile per specificare esplicitamente i tipi di dati di valori letterali interi e in virgola mobile. (Il C standard si riferisce a tali valori letterali come a costanti). Se un letterale intero *non* ha suffisso, il suo tipo è determinato dal primo tipo capace di memorizzare un valore di quella dimensione (prima `int`, poi `long int`, quindi `unsigned long int`, ecc.). Un letterale in virgola mobile che *non* ha un suffisso è automaticamente di tipo `double`.

I suffissi interi sono: `u` o `U` per un `unsigned int`, `l` o `L` per un `long int` e `ll` o `LL` per un `long long int`. È possibile combinare `u` o `U` con i suffissi per `long int` e `long long int` per creare letterali senza segno per i tipi interi più grandi. I letterali seguenti sono, rispettivamente, di tipo `unsigned int`, `long int`, `unsigned long int` e `unsigned long long int`:

```
174u
8358L
28373ul
987654321011u
```

I suffissi per letterali in virgola mobile sono: **f** o **F** per un **float** e **l** o **L** per un **long double**. Le costanti seguenti sono, rispettivamente, di tipo **float** e **long double**:

```
1.28f
3.14159L
```

14.8 Gestione dei segnali

Un evento *esterno asincrono*, o segnale, può far sì che un programma termini prematuramente. Alcuni eventi riguardano le **interruzioni** (es. la digitazione di $<Ctrl> c$ su un sistema Linux/UNIX o Windows, o $<Comando> c$ su OS X) e gli ordini di terminazione da parte del sistema operativo. La libreria per la gestione dei segnali (`<signal.h>`) dà la possibilità di **intercettare (trap)** eventi inaspettati tramite la funzione **signal**. La funzione **signal** riceve due argomenti: un *numero di segnale* intero e un *puntatore a una funzione per la gestione del segnale*. I segnali possono essere generati con la funzione **raise**, la quale riceve come argomento un numero di segnale intero. La Figura 14.5 riepiloga i *segnali standard* definiti nel file di intestazione `<signal.h>`.

Segnale	Spiegazione
SIGABRT	Terminazione anomala del programma (es. una chiamata alla funzione abort).
SIGFPE	Un'operazione aritmetica erronea, come una divisione per zero o un'operazione che genera un overflow.
SIGILL	Rilevazione di un'istruzione non permessa.
SIGINT	Ricezione di un segnale di attenzione interattivo ($<Ctrl> c$ o $<Comando> c$).
SIGSEGV	Un tentativo di accedere alla memoria che non è allocata per un programma.
SIGTERM	Una richiesta di terminazione inviata al programma.

Figura 14.5 Segnali standard definiti in `signal.h`.

La Figura 14.6 usa la funzione **signal** per *intercettare* un **SIGINT**. La riga 12 chiama **signal** con **SIGINT** e un puntatore alla funzione **signalHandler** (ricordate che il nome di una funzione è un puntatore all'inizio della funzione). Quando si rileva un segnale di tipo **SIGINT**, il controllo passa alla funzione **signalHandler**, che stampa un messaggio e dà all'utente l'opzione di continuare l'esecuzione normale del programma. Se l'utente desidera continuare l'esecuzione, il gestore (handler) del segnale viene reinizializzato chiamando di nuovo **signal** e il controllo ritorna al punto nel programma in cui il segnale era stato rilevato.

In questo programma la funzione **raise** (riga 21) viene usata per simulare un **SIGINT**. Si sceglie un numero a caso tra 1 e 50. Se il numero è 25, **raise** viene invocata per generare il segnale. Normalmente, i **SIGINT** sono generati al di fuori del programma. Ad esempio, la digitazione di $<Ctrl> c$ durante l'esecuzione di un programma su un sistema Linux/UNIX o Windows genera un

SIGINT che *termina* l'esecuzione del programma. La gestione dei segnali può essere usata per intercettare un SIGINT ed evitare che il programma venga terminato.

```
1 // Fig. 14.6: fig14_06.c
2 // Uso della gestione dei segnali
3 #include <stdio.h>
4 #include <signal.h>
5 #include <stdlib.h>
6 #include <time.h>
7
8 void signalHandler(int signalValue); // prototipo
9
10 int main(void)
11 {
12     signal(SIGINT, signalHandler); // registra il gestore del segnale
13     srand(time(NULL));
14
15     // stampa i numeri da 1 a 100
16     for (int i = 1; i <= 100; ++i) {
17         int x = 1 + rand() % 50; // numero a caso per emettere un SIGINT
18
19         // genera un SIGINT quando x e' 25
20         if (x == 25) {
21             raise(SIGINT);
22         }
23
24         printf("%4d", i);
25
26         // stampa \n quando i e' un multiplo di 10
27         if (i % 10 == 0) {
28             printf("%s", "\n");
29         }
30     }
31 }
32
33 // gestisce il segnale
34 void signalHandler(int signalValue)
35 {
36     printf("%s%d%s\n%s",
37           "\nInterrupt signal (", signalValue, ") received.",
38           "Do you wish to continue (1 = yes or 2 = no)? ");
39     int response; // risposta dell'utente al segnale (1 o 2)
40     scanf("%d", &response);
41
42     // controlla la correttezza della risposta
43     while (response != 1 && response != 2) {
44         printf("%s", "(1 = yes or 2 = no)? ");
45         scanf("%d", &response);
46     }
47
48     // determina se e' ora di terminare
```

```

49     if (response == 1) {
50         // riregistra il gestore del segnale per il SIGINT successivo
51         signal(SIGINT, signalHandler);
52     }
53     else {
54         exit(EXIT_SUCCESS);
55     }
56 }
```

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93							

```

Interrupt signal (2) received.
Do you wish to continue (1 = yes or 2 = no)? 1
  94  95  96
Interrupt signal (2) received.
Do you wish to continue (1 = yes or 2 = no)? 2
```

Figura 14.6 Uso della gestione dei segnali.

14.9 Allocazione dinamica della memoria: funzioni `calloc` e `realloc`

Il Capitolo 12 ha introdotto la nozione di allocazione dinamica della memoria con l'uso della funzione `malloc`. Come abbiamo affermato nel Capitolo 12, gli array sono migliori delle liste collegate per quanto riguarda la velocità nell'ordinamento, nella ricerca e nell'accesso ai dati. Tuttavia, gli array sono normalmente **strutture di dati statiche**. La libreria di utilità generali (**`stdlib.h`**) fornisce altre due funzioni per l'allocazione dinamica della memoria: **`calloc`** e **`realloc`**. Queste funzioni possono essere usate per creare e modificare **array dinamici**. La funzione `calloc` alloca dinamicamente la memoria per un array.

Il prototipo per `calloc` è

```
void *calloc(size_t nmemb, size_t size);
```

I suoi due argomenti rappresentano il *numero di elementi* (`nmemb`) e la *dimensione* di ogni elemento (`size`). La funzione `calloc` inizializza anche gli elementi dell'array a zero. La funzione restituisce un puntatore alla memoria allocata, o un puntatore `NULL` se la memoria *non* può essere allocata. La principale differenza tra `malloc` e `calloc` è che *solo calloc azzerà la memoria* che alloca.

La funzione `realloc` *cambia la dimensione* di un oggetto allocato da una precedente chiamata a `malloc`, `calloc` o `realloc`. I contenuti originari dell'oggetto *non* sono *modificati* purché la quantità di memoria allocata sia *più grande* della quantità allocata in precedenza. Altrimenti, i

contenuti rimangono non modificati fino alla dimensione del nuovo oggetto. Il prototipo per `realloc` è

```
void *realloc(void *ptr, size_t size);
```

I due argomenti sono un puntatore all’oggetto originario (`ptr`) e la *nuova dimensione* dell’oggetto (`size`). Se `ptr` è `NULL`, `realloc` opera in maniera identica a `malloc`. Se `ptr` non è `NULL` e la dimensione è maggiore di zero, `realloc` cerca di *allocare un nuovo blocco di memoria* per l’oggetto. Se il nuovo spazio *non può* essere allocato, l’oggetto puntato da `ptr` rimane immutato. La funzione `realloc` restituisce un puntatore alla memoria riallocata o un puntatore `NULL` per indicare che la memoria non è stata riallocata.



Prevenzione di errori 14.1

Evitate allocazioni di dimensione zero nelle chiamate a `malloc`, `calloc` e `realloc`.

14.10 Salto non condizionato con `goto`

Abbiamo posto l’accento sull’importanza dell’uso delle tecniche di programmazione strutturata per costruire un software affidabile, facile da correggere, mantenere e modificare. In alcuni casi le prestazioni sono più importanti della stretta aderenza alle tecniche della programmazione strutturata. In questi casi è possibile usare alcune tecniche di programmazione non strutturata. Ad esempio, possiamo usare `break` per terminare l’esecuzione di una struttura di iterazione prima che la condizione di continuazione del ciclo diventi falsa. Questo risparmia le iterazioni non necessarie del ciclo se il compito è completato *prima* del termine del ciclo.

Un altro esempio di programmazione non strutturata è l’**istruzione `goto`**, un salto non condizionato. Il risultato dell’istruzione `goto` consiste in una modifica del flusso di controllo che viene trasferito alla prima istruzione dopo l’etichetta specificata nell’istruzione `goto`. Un’etichetta è un identificatore seguito da due punti. Un’etichetta deve comparire nella *stessa* funzione dell’istruzione `goto` che si riferisce a essa. Le etichette devono essere uniche tra le funzioni. La Figura 14.7 usa le istruzioni `goto` per ripetere un ciclo dieci volte e stampare ogni volta il valore del contatore. Dopo aver inizializzato `count` a 1, la riga 11 testa `count` per determinare se è maggiore di 10 (l’etichetta `start:` è ignorata perché le etichette non compiono alcuna azione). Se è così, il controllo è trasferito dal `goto` alla prima istruzione dopo l’etichetta `end:` (che compare nella riga 20). Altrimenti, le righe 15–16 stampano e incrementano `count` e il controllo viene trasferito dal `goto` (riga 18) alla prima istruzione dopo l’etichetta `start:` (che compare nella riga 9).

```

1 // Fig. 14.7: fig14_07.c
2 // Uso dell'istruzione goto
3 #include <stdio.h>
4
5 int main(void)
6 {
7     int count = 1; // inizializza count
8
9     start: // etichetta
10    if (count > 10) {
11        goto end;
12    }
13    printf("Count = %d\n", count);
14    count++;
15    goto start;
16 }
```

```

13      }
14
15      printf("%d  ", count);
16      ++count;
17
18  goto start; // vai a start alla riga 9
19
20 end: // etichetta
21 putchar("\n");
22 }
```

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Figura 14.7 Uso dell'istruzione goto.

Nel Capitolo 3 abbiamo affermato che sono necessarie solamente tre strutture di controllo per scrivere un programma: sequenza, selezione e ripetizione. Quando si seguono le regole della programmazione strutturata è possibile creare strutture di controllo profondamente annidate all'interno di una funzione da cui è difficile uscire efficacemente. Alcuni programmatore usano le istruzioni goto in tali situazioni per una rapida uscita da una struttura di controllo profondamente annidata. Ciò elimina la necessità di verificare le diverse condizioni per uscire da una struttura di controllo. Vi sono altre situazioni in cui il goto è proprio raccomandato (consultate, ad esempio, la raccomandazione MEM12-C del CERT, “Consider using a Goto-Chain when leaving a function on error when using and releasing resources”).



Prestazioni 14.1

L'istruzione goto può essere usata per uscire efficacemente da strutture di controllo profondamente annidate.



Osservazione di ingegneria del software 14.3

L'istruzione goto non è strutturata e può portare a programmi molto più difficili da correggere, mantenere e modificare.

Riepilogo

Paragrafo 14.2 Ridirezione di I/O

- Su molti sistemi di elaborazione è possibile ridirigere l'input e l'output di un programma.
- L'input viene ridiretto dalla riga di comando usando il simbolo di ridirezione dell'input (<) o un pipe (|).
- L'output viene ridiretto dalla riga di comando usando il simbolo di ridirezione dell'output (>) o il simbolo di concatenazione dell'output (>>). Il simbolo di ridirezione dell'output memorizza semplicemente l'output del programma in un file e il simbolo di concatenazione dell'output aggiunge l'output alla fine di un file.

Paragrafo 14.3 Liste di argomenti di lunghezza variabile

- Le macro e le definizioni nel file di intestazione per argomenti variabili `<stdarg.h>` forniscono le funzionalità necessarie per costruire funzioni con liste di argomenti di lunghezza variabile.

- Un’ellissi (...) nel prototipo di una funzione indica un numero variabile di argomenti.
- Il tipo `va_list` è adatto a contenere le informazioni necessarie alle macro `va_start`, `va_arg` e `va_end`. Per accedere agli argomenti in una lista di argomenti di lunghezza variabile deve essere dichiarato un oggetto di tipo `va_list`.
- La macro `va_start` va invocata prima di accedere agli argomenti di una lista di argomenti di lunghezza variabile. La macro inizializza l’oggetto dichiarato con `va_list` per l’uso da parte delle macro `va_arg` e `va_end`.
- La macro `va_arg` viene espansa in un’espressione che ha il valore e il tipo dell’argomento successivo nella lista degli argomenti di lunghezza variabile. Ogni invocazione a `va_arg` modifica l’oggetto dichiarato con `va_list` in modo che l’oggetto punti al successivo argomento nella lista.
- La macro `va_end` facilita un ritorno normale da una funzione alla cui lista di argomenti di lunghezza variabile faceva riferimento la macro `va_start`.

Paragrafo 14.4 Uso degli argomenti della riga di comando

- Su molti sistemi è possibile passare argomenti alla funzione `main` dalla riga di comando includendo i parametri `int argc` e `char *argv[]` nella lista dei parametri di `main`. Il parametro `argc` riceve il numero di argomenti della riga di comando. Il parametro `argv` è un array di stringhe in cui sono memorizzati gli argomenti effettivi della riga di comando.

Paragrafo 14.5 Compilazione di programmi con più file sorgente

- La definizione di una funzione deve essere interamente contenuta in un solo file. Essa non può abbracciare due o più file.
- Lo specificatore della classe di memoria `extern` indica che una variabile è definita in seguito nello stesso file o in un file differente del programma.
- Le variabili globali devono essere dichiarate in ogni file in cui sono usate.
- I prototipi di funzione possono estendere il campo d’azione di una funzione oltre il file in cui essa è definita. Ciò viene realizzato includendo il prototipo della funzione in ogni file in cui la funzione è invocata e compilando i file insieme.
- Lo specificatore della classe di memoria `static`, quando è riferito a una variabile globale o a una funzione, impedisce che essa venga usata da una funzione che non è definita nello stesso file. Questo si dice collegamento interno. Le variabili e le funzioni globali non precedute da `static` nelle loro definizioni hanno un collegamento esterno: è possibile accedervi in altri file contenenti dichiarazioni o prototipi di funzione appropriati.
- Lo specificatore `static` è comunemente usato per le funzioni di utilità che sono chiamate solo dalle funzioni in un particolare file. Se una funzione non è necessaria al di fuori di un particolare file, va fatto valere il principio del privilegio minimo applicando `static` alla definizione e al prototipo della funzione.
- Quando si costruiscono programmi grandi con più file sorgente, la compilazione del programma risulta pesante se si fanno piccole modifiche a un file e si deve poi ricompilare l’intero programma. Molti sistemi forniscono speciali utilità che ricompilano solo il file modificato. Sui sistemi Linux/UNIX questa utilità viene chiamata `make`. L’utilità `make` legge un file chiamato `makefile` che contiene istruzioni per la compilazione e il linking del programma, e ricompila solo quei file che sono cambiati dall’ultima volta che il progetto è stato costruito.

Paragrafo 14.6 Terminazione di programmi con `exit` e `atexit`

- La funzione `exit` provoca la terminazione di un programma.
- La funzione `atexit` registra una funzione da chiamare quando il programma termina raggiungendo la fine di `main` o quando viene invocata `exit`.
- La funzione `atexit` riceve come argomento un puntatore a una funzione. Le funzioni chiamate al termine del programma non possono avere argomenti e non possono restituire un valore.
- La funzione `exit` riceve un argomento. L'argomento è normalmente la costante simbolica `EXIT_SUCCESS` o la costante simbolica `EXIT_FAILURE`.
- Quando viene chiamata la funzione `exit`, le funzioni registrate con `atexit` vengono invocate nell'ordine inverso rispetto a quello della loro registrazione.

Paragrafo 14.7 Suffixi per letterali interi e in virgola mobile

- Il C fornisce suffissi per valori interi e in virgola mobile per specificare i tipi delle loro costanti. I suffissi interi sono: `u` o `U` per un intero `unsigned`, `l` o `L` per un intero `long` e `ll` o `LL` per un intero `long long int`. Se una costante intera è senza suffisso, il suo tipo è determinato dal primo tipo in grado di memorizzare un valore di quella dimensione (prima `int`, poi `long int`, quindi `unsigned long int`, ecc.). I suffissi in virgola mobile sono: `f` o `F` per `float` e `l` o `L` per `long double`. Una costante in virgola mobile senza suffisso è di tipo `double`.

Paragrafo 14.8 Gestione dei segnali

- La libreria per la gestione dei segnali consente di intercettare (trap) eventi inattesi tramite la funzione `signal`. La funzione `signal` riceve due argomenti: un numero di segnale intero e un puntatore alla funzione per la gestione del segnale.
- È possibile generare segnali anche con la funzione `raise` e un argomento intero.

Paragrafo 14.9 Allocazione dinamica della memoria: funzioni `calloc` e `realloc`

- La libreria di utilità generali (`<stdlib.h>`) fornisce due funzioni per l'allocazione dinamica della memoria: `calloc` e `realloc`. Queste funzioni possono essere usate per creare array dinamici.
- La funzione `calloc` alloca memoria per un array. Riceve due argomenti – il numero di elementi e la dimensione di ogni elemento – e inizializza gli elementi dell'array a zero. La funzione restituisce un puntatore alla memoria allocata, oppure un puntatore `NULL` se la memoria non è stata allocata.
- La funzione `realloc` cambia la dimensione di un oggetto allocato da una precedente chiamata a `malloc`, `calloc` o `realloc`. I contenuti dell'oggetto originario non sono modificati, a condizione che la quantità di memoria allocata sia più grande della quantità allocata in precedenza.
- La funzione `realloc` riceve due argomenti: un puntatore all'oggetto originario e la nuova dimensione dell'oggetto. Se `ptr` è `NULL`, `realloc` opera in maniera identica a `malloc`. Altrimenti, se `ptr` non è `NULL` e `size` è maggiore di zero, `realloc` cerca di allocare un nuovo blocco di memoria per l'oggetto. Se il nuovo spazio non può essere allocato, l'oggetto puntato da `ptr` rimane immutato. La funzione `realloc` restituisce un puntatore alla memoria riallocata, o un puntatore `NULL` per indicare che la memoria non è stata riallocata.

Paragrafo 14.10 Salto non condizionato con goto

- Il risultato dell’istruzione `goto` è una modifica nel flusso di controllo del programma. L’esecuzione del programma continua alla prima istruzione dopo l’etichetta specificata nell’istruzione `goto`.
- Un’etichetta è un identificatore seguito da due punti. Un’etichetta deve comparire nella stessa funzione dell’istruzione `goto` che si riferisce a essa.

Esercizi di autovalutazione

14.1 Riempite gli spazi in ognuna delle seguenti frasi:

- a) Il simbolo _____ ridirige i dati di input facendoli leggere da un file invece che dalla tastiera.
- b) Il simbolo _____ è usato per ridirigere l’output per memorizzarlo su un file invece che inviarlo sullo schermo.
- c) Il simbolo _____ è usato per aggiungere l’output di un programma alla fine di un file.
- d) Un _____ connette l’output di un programma all’input di un altro programma.
- e) Una _____ nella lista dei parametri di una funzione indica che la funzione può ricevere un numero variabile di argomenti.
- f) La macro _____ deve essere invocata prima che si possa accedere agli argomenti in una lista di argomenti di lunghezza variabile.
- g) La macro _____ accede ai singoli argomenti di una lista di argomenti di lunghezza variabile.
- h) La macro _____ facilita un normale ritorno da una funzione alla cui lista di argomenti di lunghezza variabile faceva riferimento la macro `va_start`.
- i) L’argomento _____ di `main` riceve il numero di argomenti in una riga di comando.
- j) L’argomento _____ di `main` memorizza gli argomenti di una riga di comando come stringhe di caratteri.
- k) L’utilità Linux/UNIX _____ legge un file chiamato _____ contenente istruzioni per la compilazione e il linking di un programma costituito da più file sorgente.
- l) La funzione _____ costringe un programma a terminare l’esecuzione.
- m) La funzione _____ registra una funzione da chiamare alla normale terminazione di un programma.
- n) Un _____ per letterali interi o in virgola mobile può essere aggiunto a una costante intera o in virgola mobile per specificare il tipo esatto della costante.
- o) La funzione _____ può essere usata per intercettare eventi inattesi.
- p) La funzione _____ genera un segnale dall’interno di un programma.
- q) La funzione _____ alloca dinamicamente la memoria per un array e inizializza gli elementi a zero.
- r) La funzione _____ modifica la dimensione di un blocco di memoria dinamica allocata in precedenza.

Risposte all'esercizio di autovalutazione

- 14.1 a) di ridirezione dell'input (<). b) di ridirezione dell'output (>). c) di concatenamento dell'output (>>). d) pipe (|). e) ellissi (...). f) `va_start`. g) `va_arg`. h) `va_end`. i) `argc`. j) `argv`. k) `make`, `makefile`. l) `exit`. m) `atexit`. n) suffisso. o) `signal`. p) `raise`. q) `calloc`. r) `realloc`.

Esercizi

- 14.2 (*Lista argomenti di lunghezza variabile: calcolo del prodotto*) Scrivete un programma che calcoli il prodotto di una serie di interi che vengono passati alla funzione `product` usando una lista di argomenti di lunghezza variabile. Provate la vostra funzione con diverse chiamate, ognuna con un numero differente di argomenti.
- 14.3 (*Stampare gli argomenti di una riga di comando*) Scrivete un programma che stampi gli argomenti della riga di comando del programma.
- 14.4 (*Ordinamento di interi*) Scrivete un programma che ordini un array di interi in ordine crescente o decrescente. Usate gli argomenti della riga di comando per passare l'argomento `-a` per indicare l'ordine crescente o l'argomento `-d` per indicare l'ordine decrescente. [Nota: questo è il formato standard per passare le opzioni a un programma in UNIX.]
- 14.5 (*Gestione dei segnali*) Leggete la documentazione per il vostro compilatore per determinare quali segnali sono supportati dalla libreria per la gestione dei segnali (<`signal.h`>). Scrivete un programma che contenga i gestori di segnali (handler) per i segnali standard `SIGABRT` e `SIGINT`. Il programma deve testare l'intercettazione di questi segnali chiamando la funzione `abort` per generare un segnale di tipo `SIGABRT` e chiedendo all'utente di digitare `<Ctrl> c` (<*Comando*> `c` su OS X) per generare un segnale di tipo `SIGINT`.
- 14.6 (*Allocazione dinamica di array*) Scrivete un programma che allochi in maniera dinamica un array di interi. La dimensione dell'array va inserita tramite tastiera. Agli elementi dell'array vanno assegnati valori inseriti anch'essi tramite tastiera. Stampate i valori dell'array. In seguito, riallocate la memoria per l'array con dimensione pari alla metà del numero corrente di elementi. Stampate i valori che rimangono nell'array per confermare che essi corrispondono alla prima metà dei valori dell'array originario.
- 14.7 (*Argomenti della riga di comando*) Scrivete un programma che riceva due argomenti della riga di comando che sono nomi di file, legga i caratteri dal primo file uno alla volta e scriva i caratteri in ordine inverso sul secondo file.
- 14.8 (*Istruzione goto*) Scrivete un programma che usi istruzioni `goto` e solo le tre seguenti istruzioni `printf` per simulare una struttura di ripetizione annidata che stampa un quadrato di asterischi, come mostrato sotto:

```
printf("%s", "*");
printf("%s", " ");
printf("%s", "\n");
```

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

Tabella di precedenza degli operatori

Gli operatori sono mostrati dall'alto in basso in ordine decrescente di precedenza (Figura A.1).

Operatore	Tipo	Associatività
()	parentesi (operatore di chiamata di funzione)	da sinistra a destra
[]	indice di array	
.	selezione di membro tramite oggetto	
->	selezione di membro tramite puntatore	
++	post-incremento unario	
--	post-decremento unario	
++	pre-incremento unario	da destra a sinistra
--	pre-decremento unario	
+	più unario	
-	meno unario	
!	negazione logica unaria	
~	complemento bit a bit unario	
(<i>tipo</i>)	cast unario	
*	dereferenziazione	
&	indirizzo	
sizeof	determina la dimensione in byte	
*	moltiplicazione	da sinistra a destra
/	divisione	
%	modulo	
+	addizione	da sinistra a destra
-	sottrazione	
<<	spostamento a sinistra bit a bit	da sinistra a destra
>>	spostamento a destra bit a bit	
<	relazionale minore di	da sinistra a destra
<=	relazionale minore o uguale a	
>	relazionale maggiore di	
>=	relazionale maggiore o uguale a	
==	relazionale uguale a	da sinistra a destra
!=	relazionale non uguale a	
&	AND bit a bit	da sinistra a destra
^	OR esclusivo bit a bit	da sinistra a destra
	OR inclusivo bit a bit	da sinistra a destra
&&	AND logico	da sinistra a destra

Figura A.1 Tabella di precedenza degli operatori del linguaggio C.

continua

Operatore	Tipo	Associatività
	OR logico	da sinistra a destra
? :=	condizionale ternario	da destra a sinistra
=	assegnazione	da destra a sinistra
+=	assegnazione di addizione	
-=	assegnazione di sottrazione	
*=	assegnazione di moltiplicazione	
/=	assegnazione di divisione	
%=	assegnazione di modulo	
&=	assegnazione di AND bit a bit	
^=	assegnazione di OR esclusivo bit a bit	
=	assegnazione di OR inclusivo bit a bit	
<<=	assegnazione di spostamento a sinistra bit a bit	
>>=	assegnazione di spostamento a destra con segno bit a bit	
,	virgola	da sinistra a destra

Figura A.1 Tabella di precedenza degli operatori del linguaggio C.

Insieme dei caratteri ASCII

Insieme dei caratteri ASCII

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	nul	soh	stx	etx	eot	enq	ack	bel	bs	ht
1	lf	vt	ff	cr	so	si	dle	dc1	dc2	dc3
2	dc4	nak	syn	etb	can	em	sub	esc	fs	gs
3	rs	us	sp	!	"	#	\$	%	&	'
4	()	*	+	,	-	.	/	0	1
5	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;
6	<	=	>	?	@	A	B	C	D	E
7	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
8	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y
9	Z	[\]	^	_	,	a	b	c
10	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
11	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w
12	x	y	z	{		}	~	del		

Figura B.1 Insieme dei caratteri ASCII.

Le cifre a sinistra nella tabella sono quelle più significative dell'equivalente decimale (0–127) del codice del carattere e le cifre in alto sono quelle meno significative del codice del carattere. Ad esempio, il codice per “F” è 70 e il codice per “&” è 38.



OBIETTIVI

- Comprendere i concetti fondamentali dei sistemi di numerazione come base, valore posizionale e valore dei simboli.
- Comprendere le operazioni con numeri rappresentati nei sistemi di numerazione binario, ottale ed esadecimale.
- Abbreviare i numeri binari con i numeri ottali o esadecimali.
- Convertire numeri ottali e numeri esadecimali in numeri binari.
- Effettuare conversioni avanti e indietro tra numeri decimali e i loro equivalenti binari, ottali ed esadecimali.
- Comprendere l'aritmetica binaria e la rappresentazione dei numeri binari negativi nella notazione con complemento a due.

C.1 Introduzione

In questa appendice introduciamo i sistemi di numerazione fondamentali che i programmatiori usano, specialmente quando lavorano su progetti software che richiedono una stretta interazione con hardware a livello macchina. Progetti di questo tipo riguardano i sistemi operativi, il software di rete, i compilatori, i sistemi di basi di dati e le applicazioni che richiedono alte prestazioni.

Quando in un programma scriviamo un intero come 227 o -63, si presuppone che il numero sia rappresentato nel **sistema di numerazione decimale (in base 10)**. Le **cifre** nel sistema di numerazione decimale sono 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 e 9. La cifra più bassa è 0 e quella più alta è 9, uno meno della **base 10**. Internamente i computer usano il **sistema di numerazione binario (in base 2)**. Il sistema di numerazione binario ha solo due cifre, e cioè 0 e 1. La sua cifra più bassa è 0 e la sua cifra più alta è 1, uno meno della base 2.

Come vedremo, i numeri binari tendono a essere molto più lunghi dei loro equivalenti decimali. I programmatiori che lavorano con linguaggi assemblatori e con linguaggi ad alto livello come il C che consentono di spingersi fino al livello macchina, trovano scomodo lavorare con i numeri binari. Perciò si sono diffusi altri due sistemi di numerazione – il **sistema di numerazione ottale (in base 8)** e il **sistema di numerazione esadecimale (in base 16)** – principalmente perché rendono pratico abbreviare i numeri binari.

Nel sistema di numerazione ottale le cifre vanno da 0 a 7. Poiché sia il sistema di numerazione binario che quello ottale hanno meno cifre del sistema di numerazione decimale, le loro cifre equivalgono a quelle corrispondenti nel sistema decimale.

Il sistema di numerazione esadecimale pone un problema, in quanto necessita di 16 cifre: la cifra più bassa è 0 e la cifra più alta ha un valore equivalente al valore decimale 15 (uno meno della base 16). Per convenzione, usiamo le lettere dalla A alla F per rappresentare le cifre esadecimali corrispondenti ai valori decimali da 10 a 15. In questo modo, nel sistema esadecimale possiamo avere numeri come 876 costituiti solo da cifre come quelle decimali, numeri come 8A55F costituiti da cifre e lettere, nonché numeri come FFE costituiti unicamente da lettere. Occasionalmente, un numero esadecimale forma una parola comune come FACE o FEED. Ciò può sembrare strano ai programmatore abituati a lavorare con i numeri. Le cifre dei sistemi di numerazione binario, ottale, decimale ed esadecimale sono riepilogate nelle Figure C.1–C.2.

Cifra binaria	Cifra ottale	Cifra decimale	Cifra esadecimale
0	0	0	0
1	1	1	1
	2	2	2
	3	3	3
	4	4	4
	5	5	5
	6	6	6
	7	7	7
		8	8
		9	9
			A (valore decimale 10)
			B (valore decimale 11)
			C (valore decimale 12)
			D (valore decimale 13)
			E (valore decimale 14)
			F (valore decimale 15)

Figura C.1 Cifre dei sistemi di numerazione binario, ottale, decimale ed esadecimale.

Attributo	Binario	Ottale	Decimale	Esadecimale
Base	2	8	10	16
Cifra più bassa	0	0	0	0
Cifra più alta	1	7	9	F

Figura C.2 Confronto fra i sistemi di numerazione binario, ottale, decimale ed esadecimale.

Ognuno di questi sistemi di numerazione usa la **notazione posizionale**: ogni posizione in cui è scritta una cifra ha un **valore posizionale** differente. Ad esempio, nel numero decimale 937 (9, 3 e 7 sono i **valori dei simboli**), il 7 è scritto nella posizione delle unità, il tre nella posizione delle decine e il 9 nella posizione delle centinaia. Ognuna di queste posizioni è una potenza della base (base 10) e queste potenze iniziano da zero e aumentano di uno quando ci spostiamo a sinistra nel numero (Figura C.3).

Valori posizionali nel sistema di numerazione decimale			
Cifra decimale	9	3	7
Denominazione della posizione	Centinaia	Decine	Unità
Valore posizionale	100	10	1
Valore posizionale espresso	10^2	10^1	10^0
come potenza della base (10)			

Figura C.3 Valori posizionali nel sistema di numerazione decimale.

Per numeri decimali più lunghi, le posizioni successive verso sinistra sono la posizione delle migliaia (10 alla terza potenza), la posizione delle decine di migliaia (10 alla quarta potenza), la posizione delle centinaia di migliaia (10 alla quinta potenza), la posizione dei milioni (10 alla sesta potenza), la posizione delle decine di milioni (10 alla settima potenza) e così via.

Nel numero binario 101, l'1 più a destra è scritto nella posizione degli “uno” (o delle unità), lo 0 è scritto nella posizione dei “due” e l'1 più a sinistra è scritto nella posizione dei “quattro”. Ogni posizione è una potenza della base (base 2) e queste potenze iniziano da 0 e aumentano di uno quando ci spostiamo verso sinistra nel numero (Figura C.4). Pertanto, $101 = 1 * 2^2 + 0 * 2^1 + 1 * 2^0 = 4 + 0 + 1 = 5$.

Valori posizionali nel sistema di numerazione binario			
Cifra binaria	1	0	1
Denominazione della posizione	Quattro	Due	Uno
Valore posizionale	4	2	1
Valore posizionale espresso come potenza della base (2)	2^2	2^1	2^0

Figura C.4 Valori posizionali nel sistema di numerazione binario.

Per numeri binari più lunghi, le posizioni successive verso sinistra sono la posizione degli “otto” (2 alla terza potenza), la posizione dei “sedici” (2 alla quarta potenza), la posizione dei “trentadue” (2 alla quinta potenza), la posizione dei “sessantaquattro” (2 alla sesta potenza) e così via.

Nel numero ottale 425, il 5 è scritto nella posizione degli “uno” (o delle unità), il 2 nella posizione degli “otto” e il 4 nella posizione dei “sessantaquattro”. Ognuna di queste posizioni è una potenza della base (base 8) e queste potenze iniziano da 0 e aumentano di 1 quando ci spostiamo a sinistra nel numero (Figura C.5).

Valori posizionali nel sistema di numerazione ottale			
Cifra ottale	4	2	5
Denominazione della posizione	Sessantaquattro	Otto	Uno
Valore posizionale	64	8	1
Valore posizionale espresso come potenza della base (8)	8^2	8^1	8^0

Figura C.5 Valori posizionali nel sistema di numerazione ottale.

Per numeri ottali più lunghi, le posizioni successive verso sinistra sono la posizione dei “cinquecentododici” (8 alla terza potenza), la posizione dei “quattromila e novantasei” (8 alla quarta potenza), la posizione dei “trentaduemilasettecentosessantotto” (8 alla quinta potenza) e così via.

Nel numero esadecimale 3DA, la cifra A è scritta nella posizione degli “uno” (o delle unità), la D è scritta nella posizione dei “sedici” e il 3 nella posizione dei “duecentocinquantasei”. Ognuna di queste posizioni è una potenza della base (base 16) e queste potenze iniziano da 0 e aumentano di uno quando ci spostiamo verso sinistra nel numero (Figura C.6).

Valori posizionali nel sistema di numerazione esadecimale			
Cifra esadecimale	3	D	A
Denominazione della posizione	Duecentocinquantasei	Sedici	Uno
Valore posizionale	256	16	1
Valore posizionale espresso come potenza della base (16)	16^2	16^1	16^0

Figura C.6 Valori posizionali nel sistema di numerazione esadecimale.

Per numeri esadecimali più lunghi le posizioni successive verso sinistra sono la posizione dei “quattromilanovantasei” (16 alla terza potenza), la posizione dei “sessantacinquemilacinquecentotrentasei” (16 alla quarta potenza) e così via.

C.2 Abbreviazione dei numeri binari come numeri ottali ed esadimali

In informatica i numeri ottali ed esadimali sono usati principalmente per abbreviare le rappresentazioni binarie troppo lunghe. La Figura C.7 evidenzia il fatto che i numeri binari troppo lunghi possono essere espressi concisamente con sistemi di numerazione con basi più alte invece che con il sistema di numerazione binario.

Sia il sistema di numerazione ottale che quello esadecimale hanno un rapporto particolarmente importante col sistema binario, dovuto al fatto che le basi del sistema ottale e del sistema esadecimale (rispettivamente, 8 e 16) sono potenze della base del sistema di numerazione binario (base 2). Considerate il seguente numero binario di 12 cifre e i suoi equivalenti ottale ed esadecimale. Provate a determinare quanto questo rapporto renda conveniente l’abbreviazione dei numeri binari in ottali o esadimali. La risposta la trovate dopo i numeri.

Numero binario	Equivalente ottale	Equivalente esadecimale
10011010001	4321	8D1

Per vedere come il numero binario si converta facilmente in ottale, suddividete semplicemente il numero binario di 12 cifre in gruppi di tre bit consecutivi e scrivete questi gruppi sopra le cifre corrispondenti del numero ottale come segue:

100	011	010	001
4	3	2	1

La cifra ottale che avete scritto sotto ogni gruppo di tre bit corrisponde precisamente all’equivalente ottale di quel numero binario di 3 cifre, come mostrato nella Figura C.7.

Numero decimale	Rappresentazione binaria	Rappresentazione ottale	Rappresentazione esadecimale
0	0	0	0
1	1	1	1
2	10	2	2
3	11	3	3
4	100	4	4
5	101	5	5
6	110	6	6
7	111	7	7
8	1000	10	8
9	1001	11	9
10	1010	12	A
11	1011	13	B
12	1100	14	C
13	1101	15	D
14	1110	16	E
15	1111	17	F
16	10000	20	10

Figura C.7 Equivalenza fra numeri decimali, binari, ottali ed esadecimali.

Lo stesso genere di rapporto può essere osservato effettuando la conversione da un numero binario in uno esadecimale. Suddividete il numero binario di 12 cifre in gruppi di quattro bit consecutivi e scrivete questi gruppi sopra le cifre corrispondenti del numero esadecimale come segue:

1000	1101	0001
8	D	1

La cifra esadecimale che avete scritto sotto ogni gruppo di quattro bit corrisponde precisamente all'equivalente esadecimale di quel numero binario di 4 cifre, come mostrato nella Figura C.7.

C.3 Conversione di numeri ottali ed esadecimali in numeri binari

Nel paragrafo precedente abbiamo visto come convertire numeri binari nei loro equivalenti ottali ed esadecimali, formando gruppi di cifre binarie e riscrivendoli semplicemente come valori equivalenti in cifre ottali o esadecimali. Questo processo può essere usato all'inverso per produrre l'equivalente binario di un dato numero ottale o esadecimale.

Ad esempio, il numero ottale 653 viene convertito in binario scrivendo semplicemente il 6 come il suo equivalente binario di 3 cifre 110, il 5 come il suo equivalente binario di 3 cifre 101 e il 3 come il suo equivalente binario di 3 cifre 011, così da formare il numero binario di 9 cifre 110101011.

Il numero esadecimale FAD5 viene convertito in binario scrivendo semplicemente la F come il suo equivalente binario di 4 cifre 1111, la A come il suo equivalente binario di 4 cifre 1010, la D come il suo equivalente binario di 4 cifre 1101 e il 5 come il suo equivalente binario di 4 cifre 0101, così da formare il numero di 16 cifre 1111101011010101.

C.4 Conversione da binario, ottale o esadecimale a decimale

Siamo abituati a lavorare con i decimali, e quindi fa spesso comodo convertire un numero binario, ottale o esadecimale in uno decimale, così da avere un senso del valore “reale” del numero. Le nostre tabelle nel Paragrafo C.1 esprimono i valori posizionali come valori decimali. Per convertire un numero in decimale da un’altra base, moltiplicate l’equivalente decimale di ogni cifra per il suo valore posizionale e sommate questi prodotti. Ad esempio, il numero binario 110101 viene convertito nel decimale 53, come mostrato nella Figura C.8.

Conversione di un numero binario in uno decimale						
Valori posizionali	32	16	8	4	2	1
Valori dei simboli	1	1	0	1	0	1
Prodotti	$1*32=32$	$1*16=16$	$0*8=0$	$1*4=4$	$0*2=0$	$1*1=1$
Somma	$= 32 + 16 + 0 + 4 + 0 + 1 = 53$					

Figura C.8 Conversione di un numero binario in uno decimale.

Per convertire l’ottale 7614 nel decimale 3980, adoperiamo la stessa tecnica, utilizzando questa volta valori posizionali appropriati per il sistema di numerazione ottale, come mostrato nella Figura C.9.

Conversione di un numero ottale in uno decimale				
Valori posizionali	512	64	8	1
Valori dei simboli	7	6	1	4
Prodotti	$7*512=3584$	$6*64=384$	$1*8=8$	$4*1=4$
Somma	$= 3584 + 384 + 8 + 4 = 3980$			

Figura C.9 Conversione di un numero ottale in uno decimale.

Per convertire l’esadecimale AD3B nel decimale 44347 adoperiamo la stessa tecnica, utilizzando questa volta valori posizionali appropriati per il sistema di numerazione esadecimale, come mostrato nella Figura C.10.

Conversione di un numero binario in uno decimale				
Valori posizionali	4096	256	16	1
Valori dei simboli	A	D	3	B
Prodotti	$A*4096=40960$	$D*256=3328$	$3*16=48$	$B*1=11$
Somma	$= 40960 + 3328 + 48 + 11 = 44347$			

Figura C.10 Conversione di un numero esadecimale in uno decimale.

C.5 Conversione da decimale a binario, ottale o esadecimale

Le conversioni nel Paragrafo C.4 derivano naturalmente dalle convenzioni della notazione posizionale. La conversione da decimale a binario, ottale o esadecimale deriva anch'essa da queste convenzioni.

Supponiamo di voler convertire il decimale 57 in binario. Iniziamo scrivendo i valori posizionali delle colonne da destra a sinistra con riferimento al sistema binario, finché giungiamo a una colonna il cui valore posizionale è maggiore del numero decimale. Quella colonna non ci serve, perciò la eliminiamo. Quindi dapprima scriviamo:

Valori posizionali:	64	32	16	8	4	2	1
---------------------	----	----	----	---	---	---	---

Poi eliminiamo la colonna con il valore posizionale 64, lasciando:

Valori posizionali:	32	16	8	4	2	1
---------------------	----	----	---	---	---	---

In seguito procediamo dalla colonna più a sinistra verso destra. Dividiamo il 57 per 32 e osserviamo che il 32 è contenuto una volta nel 57 con un resto di 25, per cui scriviamo 1 nella colonna del 32. Dividiamo il resto di 25 per 16 e osserviamo che il 16 è contenuto una volta nel 25 con un resto di 9, per cui scriviamo 1 nella colonna del 16. Dividiamo il 9 per 8 e osserviamo che l'8 è contenuto una volta nel 9 con un resto di 1. Le due colonne successive danno ciascuna un quoziente uguale a 0 nella divisione di 1 per i loro valori posizionali, quindi scriviamo degli zeri nelle colonne del 4 e del 2. Infine, 1 diviso 1 dà 1 e così scriviamo 1 nella colonna dell'1. Questo procedimento dà:

Valori posizionali:	32	16	8	4	2	1
Valori dei simboli:	1	1	1	0	0	1

per cui il decimale 57 è equivalente al binario 111001.

Per convertire il decimale 103 in ottale, iniziamo scrivendo i valori posizionali delle colonne da destra a sinistra con riferimento al sistema ottale, finché giungiamo a una colonna il cui valore posizionale è maggiore del numero decimale. Quella colonna non ci serve, perciò la eliminiamo.

Quindi dapprima scriviamo:

Valori posizionali:	512	64	8	1
---------------------	-----	----	---	---

Poi eliminiamo la colonna con il valore posizionale 512, ottenendo:

Valori posizionali:	64	8	1
---------------------	----	---	---

In seguito procediamo dalla colonna più a sinistra verso destra. Dividiamo il 103 per 64 e osserviamo che il 64 è contenuto una volta nel 103 con un resto di 39, e così scriviamo 1 nella colonna del 64. Dividiamo il resto di 39 per 8 e osserviamo che l'8 è contenuto quattro volte nel 39 con un resto di 7, per cui scriviamo 4 nella colonna dell'8. Infine, dividiamo il 7 per 1 e osserviamo che l'1 è contenuto sette volte nel 7 senza resto, per cui scriviamo 7 nella colonna dell'1. Questo dà:

Valori posizionali:	64	8	1
Valori dei simboli:	1	4	7

e pertanto il decimale 103 è equivalente all'ottale 147.

Per convertire il decimale 375 in un esadecimale, iniziamo scrivendo i valori posizionali delle colonne da destra a sinistra con riferimento al sistema esadecimale, finché giungiamo a una colonna il cui valore posizionale è maggiore del numero decimale. Quella colonna non ci serve, per cui la eliminiamo. Quindi innanzitutto scriviamo:

Valori posizionali:	4096	256	16	1
---------------------	------	-----	----	---

Poi eliminiamo la colonna con il valore posizionale 4096, ottenendo:

Valori posizionali:	256	16	1
---------------------	-----	----	---

Dopo procediamo dalla colonna più a sinistra verso destra. Dividiamo il 375 per 256 e osserviamo che il 256 è contenuto una volta nel 375 con un resto di 119, perciò scriviamo 1 nella colonna del 256. Dividiamo il resto di 119 per 16 e osserviamo che il 16 è contenuto sette volte nel 119 con un resto di 7, per cui scriviamo 7 nella colonna del 16. Alla fine, dividiamo il 7 per 1 e osserviamo che l'1 è contenuto sette volte nel 7 senza resto, e così scriviamo 7 nella colonna dell'1. Questo dà:

Valori posizionali:	256	16	1
Valori dei simboli:	1	7	7

e pertanto il decimale 375 è equivalente all'esadecimale 177.

C.6 Numeri binari negativi: notazione con complemento a due

L'analisi finora fatta in questa appendice si è focalizzata sui numeri positivi. In questo paragrafo spieghiamo come i computer rappresentano i numeri negativi usando la **notazione con complemento a due**. Prima di tutto spieghiamo come si forma il complemento a due di un numero binario, poi mostriamo perché questo rappresenta il **valore negativo** di un dato numero binario.

Facciamo l'ipotesi di una macchina con interi di 32 bit. Consideriamo la seguente dichiarazione:

```
int value = 13;
```

La rappresentazione a 32 bit del valore della variabile `value` è

```
00000000 00000000 00000000 00001101
```

Per rappresentare il negativo di `value`, calcoliamo dapprima il suo **complemento a uno**, applicando l'**operatore complemento bit a bit** del C (`~`):

```
onesComplementOfValue = ~value;
```

Nella rappresentazione interna, `~value` è adesso `value` con ciascuno dei suoi bit invertiti: gli uni diventano zeri e gli zeri diventano uni, come segue:

```
value:  
00000000 00000000 00000000 00001101  
~value (ossia il complemento a uno del valore):  
11111111 11111111 11111111 11110010
```

Per formare il complemento a due di `value`, aggiungiamo semplicemente 1 al suo complemento a uno. Di conseguenza

Complemento a due di `value`:

```
11111111 11111111 11111111 11110011
```

Se questo valore adesso è effettivamente uguale a -13, dovremmo poterlo aggiungere alla rappresentazione binaria di 13 e ottenere un risultato uguale a 0. Proviamo ciò:

$$\begin{array}{r} 00000000 00000000 00000000 00001101 \\ +11111111 11111111 11111111 11110011 \\ \hline 00000000 00000000 00000000 00000000 \end{array}$$

Il bit di riporto che risulta dalla colonna più a sinistra viene eliminato e otteniamo come risultato proprio 0. Se aggiungiamo il complemento a uno di un numero al numero stesso, il risultato sarebbe un valore con tutti uni. La chiave per ottenere un risultato di tutti zeri sta nel fatto che il complemento a due è uno più del complemento a uno. L'aggiunta di 1 porta ogni colonna ad avere somma 0 con un riporto di 1. Il riporto continua a spostarsi verso sinistra, finché non viene eliminato dal bit più a sinistra, e così il numero che risulta è di tutti zeri.

I computer effettivamente eseguono una sottrazione, come

```
x = a - value;
```

addizionando il complemento a due di `value` ad `a`, come segue:

```
x = a + (~value + 1);
```

Supponete che `a` sia 27 e `value` sia 13 come prima. Se il complemento a due di `value` è veramente il negativo di `value`, allora addizionare il complemento a due di `value` ad `a` dovrebbe dare come risultato 14. Proviamo ciò:

$$\begin{array}{r} a \text{ (cioè 27)} \quad 00000000 00000000 00000000 00011011 \\ +(\sim value + 1) \quad +11111111 11111111 11111111 11110011 \\ \hline 00000000 00000000 00000000 00001110 \end{array}$$

che è proprio uguale a 14.

Riepilogo

- In un programma si suppone che un intero come 19, o 227 o -63 sia espresso nel sistema di numerazione decimale (in base 10). Le cifre nel sistema di numerazione decimale sono 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 e 9. La cifra più bassa è 0 e quella più alta è 9 (uno meno della base 10).
- Internamente i computer usano il sistema di numerazione binario (base 2). Il sistema di numerazione binario ha solo due cifre, e cioè 0 e 1. La sua cifra più bassa è 0 e la sua cifra più alta è 1 (uno meno della base 2).
- Il sistema di numerazione ottale (in base 8) e il sistema di numerazione esadecimale (in base 16) sono molto diffusi, principalmente perché rendono pratica l'abbreviazione dei numeri binari.

- Le cifre del sistema di numerazione ottale vanno da 0 a 7.
- Il sistema di numerazione esadecimale pone un problema in quanto necessita di 16 cifre: la cifra più bassa è 0 e la cifra più alta ha un valore equivalente al decimale 15 (uno meno della base 16). Per convenzione, usiamo le lettere dalla A alla F per rappresentare le cifre esadecimali corrispondenti ai valori decimali da 10 a 15.
- Ogni sistema di numerazione usa la notazione posizionale: ogni posizione in cui è scritta una cifra ha un valore posizionale differente.
- Entrambi i sistemi di numerazione ottale ed esadecimale hanno un rapporto particolarmente importante col sistema binario, dovuto al fatto che le loro basi (rispettivamente, 8 e 16) sono potenze della base del sistema di numerazione binario (base 2).
- Per convertire un ottale in un numero binario, sostituite ogni cifra ottale col suo equivalente binario di tre cifre.
- Per convertire un numero esadecimale in un numero binario, sostituite semplicemente ciascuna cifra esadecimale col suo equivalente binario di quattro cifre.
- Essendo abituati a lavorare con i decimali, ci è comodo convertire un numero binario, ottale o esadecimale in un decimale, così da avere una percezione del valore “reale” del numero.
- Per convertire un numero nella rappresentazione decimale da un’altra base, moltiplicate l’equivalente decimale di ogni cifra per il suo valore posizionale e sommate i prodotti.
- I computer rappresentano i numeri negativi usando la notazione con complemento a due.
- Per formare il negativo di un valore in binario, calcolate dapprima il suo complemento a uno applicando l’operatore complemento bit a bit del C (~). Questo inverte tutti i suoi bit. Per formare il complemento a due del valore, aggiungete semplicemente uno al suo complemento a uno.

Esercizi di autovalutazione

C.1 Riempite gli spazi in ognuna delle seguenti affermazioni:

- Le basi dei sistemi di numerazione decimale, binario, ottale ed esadecimale sono, rispettivamente, _____, _____, _____ e _____.
- Il valore posizionale della cifra più a destra di un numero in binario, ottale, decimale o esadecimale è sempre _____.
- Il valore posizionale della cifra alla sinistra della cifra più a destra di un numero in binario, ottale, decimale o esadecimale è sempre uguale alla _____.

C.2 Stabilite se ognuna delle seguenti affermazioni sia *vera* o *falsa*. Se *falsa*, spiegate perché.

- Una ragione diffusa per usare il sistema di numerazione decimale è che questo realizza una notazione comoda per abbreviare i numeri binari sostituendo semplicemente una cifra decimale a un gruppo di quattro bit.
- La cifra più alta in una base è uno più della base.
- La cifra più bassa in una base è uno meno della base.

C.3 In generale, le rappresentazioni decimale, ottale ed esadecimale di un dato numero binario contengono (più/meno) cifre di quante ne contiene il numero binario.

C.4 La rappresentazione (ottale/esadecimale/decimale) di un grande valore binario è la più concisa (delle alternative date).

C.5 Riempite i valori mancanti nella seguente tabella di valori posizionali per le quattro posizioni più a destra in ognuno dei sistemi di numerazione indicati.

decimale	1000	100	10	1
esadecimale	...	256
binario
ottale	512	...	8	...

- C.6 Convertite il binario 110101011000 in ottale e in esadecimale.
- C.7 Convertite l'esadecimale FACE in binario.
- C.8 Convertite l'ottale 7316 in binario.
- C.9 Convertite l'esadecimale 4FEC in ottale. [Suggerimento: convertite dapprima 4FEC in binario, poi convertite il numero binario in ottale.]
- C.10 Convertite il binario 1101110 in decimale.
- C.11 Convertite l'ottale 317 in decimale.
- C.12 Convertite l'esadecimale EFD4 in decimale.
- C.13 Convertite il decimale 177 in binario, in ottale e in esadecimale.
- C.14 Mostrate la rappresentazione binaria del decimale 417, quindi mostrate il complemento a uno e il complemento a due di 417.
- C.15 Quale risultato si ottiene quando un numero e il suo complemento a due sono sommati l'uno all'altro?

Risposte agli esercizi di autovalutazione

- C.1 a) 10, 2, 8, 16. b) 1 (la base elevata alla potenza zero). c) base del sistema di numerazione.
- C.2 a) Falso. È il sistema esadecimale a fare questo. b) Falso. La cifra più alta in una base è uno meno della base. c) Falso. La cifra più bassa in una base è zero.
- C.3 Meno.
- C.4 Esadecimale.
- C.5
- | | | | | |
|-------------|------|-----|----|---|
| decimale | 1000 | 100 | 10 | 1 |
| esadecimale | 4096 | 256 | 16 | 1 |
| binario | 8 | 4 | 2 | 1 |
| ottale | 512 | 64 | 8 | 1 |
- C.6 Ottale 6530; Esadecimale D58.
- C.7 Binario 1111 1010 1100 1110.
- C.8 Binario 111 011 001 110.
- C.9 Binario 0 100 111 111 101 100; Ottale 47754.
- C.10 Decimale $2 + 4 + 8 + 32 + 64 = 110$.
- C.11 Decimale $7 + 1 * 8 + 3 * 64 = 7 + 8 + 192 = 207$.
- C.12 Decimale $4 + 13 * 16 + 15 * 256 + 14 * 4096 = 61396$.

C.13 Decimale 177

in binario:

256	128	64	32	16	8	4	2	1
128	64	32	16	8	4	2	1	
(1*128)+(0*64)+(1*32)+(1*16)+(0*8)+(0*4)+(0*2)+(1*1)								
10110001								

in ottale:

512	64	8	1
64	8	1	
(2*64)+(6*8)+(1*1)			
261			

in esadecimale:

256	16	1
16	1	
(11*16)+(1*1)		
(B*16)+(1*1)		
B1		

C.14 Binario:

512	256	128	64	32	16	8	4	2	1
256	128	64	32	16	8	4	2	1	
(1*256)+(1*128)+(0*64)+(1*32)+(0*16)+(0*8)+(0*4)+(0*2)+(1*1)									
110100001									

Complemento a uno: 001011110

Complemento a due: 001011111

Controllo: numero binario originale + il suo complemento a due:

110100001
001011111

000000000

C.15 Zero.**Esercizi**

C.16 Alcune persone sostengono che molti dei nostri calcoli sarebbero più facili col sistema di numerazione in base 12, perché il 12 è divisibile per molti più numeri del 10 (per la base 10). Qual è la cifra più bassa in base 12? Quale sarebbe il valore più alto come cifra in base 12? Quali sono i valori posizionali delle quattro posizioni più a destra per ogni numero nel sistema di numerazione in base 12?

C.17 Completate la seguente tabella di valori posizionali per le quattro posizioni più a destra in ognuno dei sistemi di numerazione indicati.

decimale	1000	100	10	1
base 6	6	...
base 13	...	169
base 3	27

- C.18 Convertite il binario 100101111010 in ottale e in esadecimale.
- C.19 Convertite l'esadecimale 3A7D in binario.
- C.20 Convertite l'esadecimale 765F in ottale. (*Suggerimento:* prima convertite 765F in binario, poi convertite il numero binario in ottale.)
- C.21 Convertite il binario 1011110 in decimale.
- C.22 Convertite l'ottale 426 in decimale.
- C.23 Convertite l'esadecimale FFFF in decimale.
- C.24 Convertite il decimale 299 in binario, ottale ed esadecimale.
- C.25 Mostrate la rappresentazione binaria del decimale 779, quindi mostrate il complemento a uno e il complemento a due di 779.
- C.26 Mostrate il complemento a due del valore intero -1 su una macchina con interi di 32 bit.

Ordinamento: uno sguardo più approfondito



OBIETTIVI

- Ordinare un array usando l'algoritmo di ordinamento per selezione.
- Ordinare un array usando l'algoritmo di ordinamento per inserzione.
- Ordinare un array usando l'algoritmo ricorsivo di ordinamento per fusione.
- Determinare l'efficienza degli algoritmi di ricerca e di ordinamento ed esprimerla nella notazione “O grande”.
- Esplorare (negli esercizi) ulteriori ordinamenti ricorsivi, compreso il quicksort e un ordinamento ricorsivo per selezione.
- Esplorare (negli esercizi) il bucket sort ad alte prestazioni.

D.1 Introduzione

Come avete appreso nel Capitolo 6, di solito l'ordinamento mette i dati in ordine crescente o decrescente, sulla base di una o più chiavi di ordinamento. Questa appendice introduce gli algoritmi di ordinamento per selezione e di ordinamento per inserzione, insieme all'ordinamento per fusione, più efficiente ma più complesso. Introduciamo la **notazione “O grande”**, usata per stimare il tempo di esecuzione per un algoritmo nel caso peggiore (una misura di quanto sforzo può essere richiesto a un algoritmo per risolvere un problema).

Un aspetto importante da capire riguardo all'ordinamento è che il risultato finale – l'array di dati ordinato – sarà lo stesso a prescindere dall'algoritmo di ordinamento utilizzato. La scelta di un algoritmo influenza solo sul tempo di esecuzione e sull'uso della memoria nel programma. I primi due algoritmi di ordinamento che studiamo qui – l'ordinamento per selezione e l'ordinamento per inserzione – sono facili da programmare ma inefficienti. Il terzo algoritmo – l'ordinamento ricorsivo per fusione – è più efficiente, ma più difficile da programmare.

Gli esercizi presentano due altri ordinamenti ricorsivi: il quicksort e una versione ricorsiva dell'ordinamento per selezione. Un altro esercizio presenta il bucket sort, il quale raggiunge alte prestazioni attraverso un uso intelligente di parecchia più memoria rispetto agli altri ordinamenti che esaminiamo.

D.2 Notazione “O grande”

Considerate un algoritmo per verificare se il primo elemento di un array è uguale al secondo elemento. Se l'array ha 10 elementi, questo algoritmo richiede un solo confronto. Se l'array ha 1000 elementi, l'algoritmo richiede ancora un solo confronto. Di fatto, l'algoritmo è completamente indipendente dal numero di elementi dell'array. Si dice che questo algoritmo ha un **tempo di esecuzione costante**. Questo fatto viene rappresentato nella notazione “O grande” come $O(1)$ e pronunciato “di ordine 1”. Un algoritmo che è $O(1)$ non richiede necessariamente un solo confronto. $O(1)$ significa soltanto che il numero dei confronti è costante: non cresce quando aumenta la dimensione dell'array. Un algoritmo che verifica se il primo elemento di un array è uguale a uno qualunque dei tre elementi successivi è ancora $O(1)$ anche se richiede tre confronti.

Un algoritmo che verifica se il primo elemento di un array è uguale a *uno qualsiasi* degli altri elementi dell'array richiede al massimo $n - 1$ confronti, dove n è il numero di elementi nell'array. Se l'array ha dieci elementi, questo algoritmo richiede fino a nove confronti. Se l'array ha 1000 elementi, questo algoritmo richiede fino a 999 confronti. Quando n diventa più grande, il termine n dell'espressione “domina” e togliere uno è irrilevante. La notazione “O grande” è stata introdotta per evidenziare questi termini dominanti e ignorare i termini che diventano insignificanti quando n cresce. Per questa ragione, un algoritmo che richiede un totale di $n - 1$ confronti (come quello descritto prima) è detto $O(n)$. Un algoritmo $O(n)$ ha un **tempo di esecuzione lineare**. $O(n)$ si pronuncia spesso “dell'ordine di n ” o, più semplicemente, “di ordine n ”.

Supponete di avere un algoritmo che verifica se un elemento di un array è duplicato altrove nell'array. Il primo elemento deve essere confrontato con ogni altro elemento dell'array. Il secondo elemento deve essere confrontato con ogni altro elemento tranne il primo (esso è già stato confrontato con il primo). Il terzo elemento deve essere confrontato con ogni altro elemento eccetto i primi due. Alla fine, questo algoritmo terminerà facendo $(n - 1) + (n - 2) + \dots + 2 + 1$ ovvero $n^2/2 - n/2$ confronti. Man mano che n cresce, domina il termine n^2 e il termine n diventa irrilevante. Di nuovo, la notazione “O grande” evidenzia il termine n^2 , considerando solo $n^2/2$. Ma come presto vedremo, i fattori costanti sono omessi nella notazione “O grande”.

La notazione “O grande” si riferisce a come cresce il tempo di esecuzione di un algoritmo in relazione al numero di elementi elaborati. Supponete che un algoritmo richieda n^2 confronti. Con quattro elementi l'algoritmo richiederà 16 confronti, con otto elementi ne richiederà 64. Con questo algoritmo, raddoppiare il numero di elementi quadruplica il numero di confronti. Considerate un algoritmo simile che richiede $n^2/2$ confronti. Con quattro elementi l'algoritmo richiederà otto confronti, con otto elementi ne richiederà 32. Ancora una volta, raddoppiare il numero di elementi quadruplica il numero di confronti. Ambedue questi algoritmi crescono in complessità come il quadrato di n , e così per “O grande” la costante è anch'essa irrilevante, e tutti e due gli algoritmi vengono considerati $O(n^2)$, che indica un *tempo di esecuzione quadratico* e si pronuncia “dell'ordine di n -quadrato” o più semplicemente “di ordine n -quadrato”.

Quando n è piccolo, gli algoritmi $O(n^2)$ (eseguiti sugli odierni personal computer da miliardi di operazioni al secondo) non influenzano in modo rilevante le prestazioni. Ma quando n cresce, comincerete a notare il degrado nelle prestazioni. Un algoritmo $O(n^2)$ eseguito su un array di un milione di elementi richiederebbe mille miliardi di “operazioni” (e ognuna di esse potrebbe effettivamente comportare l'esecuzione di diverse istruzioni macchina). Sarebbero necessarie alcune ore per l'esecuzione. Un array di un miliardo di elementi richiederebbe un quintilione di operazioni, un numero talmente grande che l'algoritmo potrebbe metterci decenni! Gli algoritmi $O(n^2)$,

purtroppo, sono facili da scrivere, come vedrete in quest'appendice. Vedrete anche un algoritmo con un valore “O grande” più vantaggioso. La creazione di algoritmi efficienti spesso richiede un po’ più di ingegnosità e di lavoro, ma le loro prestazioni superiori possono ben valere lo sforzo in più, specialmente quando n diventa grande e quando gli algoritmi vengono combinati in programmi più grandi.

D.3 Ordinamento per selezione

L'**ordinamento per selezione** è un algoritmo di ordinamento semplice ma inefficiente. La prima iterazione dell'algoritmo seleziona l'elemento più piccolo nell'array e lo scambia con il primo elemento. La seconda iterazione seleziona il secondo elemento più piccolo (che è il più piccolo di quelli restanti) e lo scambia con il secondo elemento. L'algoritmo continua fino a che l'ultima iterazione seleziona il secondo elemento più grande e lo scambia con il penultimo, lasciando l'elemento più grande alla fine. Dopo la i -esima iterazione, i più piccoli i elementi dell'array saranno ordinati in ordine crescente nelle prime i posizioni dell'array.

Come esempio, considerate l'array

```
34 56 4 10 77 51 93 30 5 52
```

Un programma che implementa l'ordinamento per selezione individua prima l'elemento più piccolo (4) di questo array, che è contenuto nella terza posizione dell'array (cioè all'indice 2, perché gli indici dell'array partono da 0). Il programma scambia 4 con 34, producendo

```
4 56 34 10 77 51 93 30 5 52
```

Il programma poi individua il più piccolo tra i restanti elementi (tutti gli elementi tranne 4), che è 5, contenuto all'indice 8 dell'array. Il programma scambia 5 con 56, producendo

```
4 5 34 10 77 51 93 30 56 52
```

Alla terza iterazione, il programma individua il successivo valore più piccolo (10) e lo scambia con 34, ottenendo

```
4 5 10 34 77 51 93 30 56 52
```

Il processo continua fino a che, dopo nove iterazioni, l'array è completamente ordinato:

```
4 5 10 30 34 51 52 56 77 93
```

Dopo la prima iterazione, l'elemento più piccolo è nella prima posizione. Dopo la seconda iterazione, i due elementi più piccoli sono in ordine nelle prime due posizioni. Dopo la terza iterazione, i tre elementi più piccoli sono in ordine nelle prime tre posizioni.

Il programma della Figura D.1 implementa l'algoritmo di ordinamento per selezione sull'array `array`, il quale viene inizializzato con 10 valori `int` casuali (possibilmente duplicati). La funzione `main` stampa l'array disordinato, applica la funzione `selectionSort` all'array e quindi stampa di nuovo l'array dopo che è stato ordinato.

```
1 // Fig. D.1: figD_01.c
2 // Algoritmo di ordinamento per selezione.
3 #define SIZE 10
4 #include <stdio.h>
5 #include <stdlib.h>
6 #include <time.h>
7
8 // prototipi di funzione
9 void selectionSort(int array[], size_t length);
10 void swap(int array[], size_t first, size_t second);
11 void printPass(int array[], size_t length, unsigned int pass, size_t index);
12
13 int main(void)
14 {
15     int array[SIZE]; // dichiara l'array di int da ordinare
16
17     srand(time(NULL)); // fornisci il seme alla funzione rand
18
19     for (size_t i = 0; i < SIZE; i++) {
20         array[i] = rand() % 90 + 10; // assegna un valore a ogni elemento
21     }
22
23     puts("Unsorted array:");
24
25     for (size_t i = 0; i < SIZE; i++) { // stampa l'array
26         printf("%d ", array[i]);
27     }
28
29     puts("\n");
30     selectionSort(array, SIZE);
31     puts("Sorted array:");
32
33     for (size_t i = 0; i < SIZE; i++) { // stampa l'array
34         printf("%d ", array[i]);
35     }
36 }
37
38 // funzione che ordina per selezione l'array
39 void selectionSort(int array[], size_t length)
40 {
41     // esegui l'iterazione su length - 1 elementi
42     for (size_t i = 0; i < length - 1; i++) {
43         size_t smallest = i; // primo indice dell'array rimanente
44
45         // trova l'indice dell'elemento piu' piccolo
46         for (size_t j = i + 1; j < length; j++) {
47             if (array[j] < array[smallest]) {
48                 smallest = j;
```

```
49         }
50     }
51
52     swap(array, i, smallest); // scambia con l'elemento piu' piccolo
53     printPass(array, length, i + 1, smallest); // stampa il passo i + 1
54 }
55 }
56
57 // funzione che scambia due elementi nell'array
58 void swap(int array[], size_t first, size_t second)
59 {
60     int temp = array[first];
61     array[first] = array[second];
62     array[second] = temp;
63 }
64
65 // funzione che stampa un passo dell'algoritmo
66 void printPass(int array[], size_t length, unsigned int pass, size_t index)
67 {
68     printf("After pass %2d: ", pass);
69
70     // stampa gli elementi fino all'elemento selezionato
71     for (size_t i = 0; i < index; i++) {
72         printf("%d ", array[i]);
73     }
74
75     printf("%d* ", array[index]); // indica l'elemento scambiato
76
77     // completa la stampa dell'array
78     for (size_t i = index + 1; i < length; i++) {
79         printf("%d ", array[i]);
80     }
81
82     printf("%s", "\n"); // per l'allineamento
83
84     // indica la porzione dell'array che e' ordinata
85     for (unsigned int i = 0; i < pass; i++) {
86         printf("%s", "-- ");
87     }
88
89     puts(""); // aggiungi un newline
90 }
```

```

Unsorted array:
72 34 88 14 32 12 34 77 56 83

After pass 1: 12 34 88 14 32 72* 34 77 56 83
           ---

After pass 2: 12 14 88 34* 32 72 34 77 56 83
           ---
           ---

After pass 3: 12 14 32 34 88* 72 34 77 56 83
           ---
           ---
           ---

After pass 4: 12 14 32 34* 88 72 34 77 56 83
           ---
           ---
           ---

After pass 5: 12 14 32 34 34 72 88* 77 56 83
           ---
           ---
           ---

After pass 6: 12 14 32 34 34 56 88 77 72* 83
           ---
           ---
           ---

After pass 7: 12 14 32 34 34 56 72 77 88* 83
           ---
           ---
           ---

After pass 8: 12 14 32 34 34 56 72 77* 88 83
           ---
           ---
           ---

After pass 9: 12 14 32 34 34 56 72 77 83 88*
           ---
           ---
           ---

After pass 10: 12 14 32 34 34 56 72 77 83 88*
           ---
           ---
           ---

Sorted array:
12 14 32 34 34 56 72 77 83 88

```

Figura D.1 Algoritmo di ordinamento per selezione.

Le righe 39–56 definiscono la funzione `selectionSort`. La riga 43 dichiara la variabile `smallest`, che memorizza l’indice dell’elemento più piccolo nella parte restante dell’array. Le righe 42–54 vengono ripetute `length – 1` volte. La riga 43 assegna a `smallest` l’indice `i`, che rappresenta il primo indice della porzione non ordinata dell’array. Le righe 46–50 effettuano il ciclo sui restanti elementi nell’array. Per ognuno di questi elementi la riga 47 confronta il valore dell’elemento corrente con il valore dell’elemento all’indice `smallest`. Se l’elemento corrente è più piccolo, la riga 48 assegna l’indice dell’elemento corrente a `smallest`. Quando questo ciclo finisce, `smallest` contiene l’indice dell’elemento più piccolo nell’array rimanente. La riga 52 chiama la funzione `swap` (righe 58–63) per inserire il restante elemento più piccolo nel posto successivo nell’array.

L'output di questo programma usa dei trattini per indicare la porzione dell'array che è ordinata dopo ogni iterazione dell'algoritmo sull'array. Un asterisco è posto accanto alla posizione dell'elemento che è stato scambiato con l'elemento più piccolo in quella iterazione. A ogni iterazione, l'elemento alla sinistra dell'asterisco e l'elemento sopra i trattini più a destra sono i due valori che sono stati scambiati.

Efficienza dell'ordinamento per selezione

L'algoritmo di ordinamento per selezione viene eseguito in un **tempo** $O(n^2)$. Il metodo usato da `selectionSort` nella Figura D.1, che implementa l'algoritmo, contiene due cicli `for`. Il ciclo `for` esterno (righe 42–54) itera sui primi $n - 1$ elementi nell'array, inserendo il restante elemento più piccolo nella sua posizione ordinata. Il ciclo `for` interno (righe 46–50) itera su ogni elemento nell'array rimanente, cercando l'elemento più piccolo. Questo ciclo viene eseguito $n - 1$ volte durante la prima iterazione del ciclo esterno, $n - 2$ volte durante la seconda iterazione, poi $n - 3$, ..., 3, 2, 1. Questo ciclo interno effettua un totale di $n(n - 1) / 2$ o $(n^2 - n)/2$ iterazioni. Nella notazione “O grande”, i termini più piccoli e le costanti vengono ignorati, lasciando un valore $O(n^2)$.

D.4 Ordinamento per inserzione

L'ordinamento per inserzione è un altro algoritmo di ordinamento semplice ma inefficiente. La prima iterazione di questo algoritmo prende in considerazione il secondo elemento dell'array e, se è minore del primo, lo scambia con esso. La seconda iterazione considera il terzo elemento e lo inserisce nella posizione corretta rispetto ai primi due elementi, così tutti e tre gli elementi sono in ordine. Alla i -esima iterazione di questo algoritmo, vengono ordinati i primi $i+1$ elementi dell'array originario.

Considerate come esempio il seguente array [*Nota:* questo array è identico all'array usato nella presentazione dell'ordinamento per selezione e dell'ordinamento per fusione.]

34	56	4	10	77	51	93	30	5	52
----	----	---	----	----	----	----	----	---	----

Un programma che implementa l'algoritmo di ordinamento per inserzione guarda dapprima i primi due elementi dell'array, 34 e 56. Questi due elementi sono già in ordine e così il programma continua (se non fossero in ordine, il programma li scambierebbe).

Nella successiva iterazione il programma considera il terzo valore, 4. Questo valore è minore di 56, perciò il programma memorizza 4 in una variabile temporanea e sposta 56 di una posizione a destra. Il programma quindi verifica che 4 è minore di 34 e così sposta 34 di una posizione a destra. Il programma ha ora raggiunto l'inizio dell'array, per cui mette 4 nella posizione 0. L'array adesso è

4	34	56	10	77	51	93	30	5	52
---	----	----	----	----	----	----	----	---	----

Nell'iterazione successiva il programma memorizza il valore 10 in una variabile temporanea. Poi il programma confronta 10 con 56 e sposta 56 di una posizione a destra, perché è più grande di 10. Il programma quindi confronta 10 con 34, spostando 34 a destra di una posizione. Quando il programma confronta 10 con 4, osserva che 10 è più grande di 4 e mette 10 nella posizione 1. L'array adesso è

4	10	34	56	77	51	93	30	5	52
---	----	----	----	----	----	----	----	---	----

Usando questo algoritmo, alla i -esima iterazione, i primi $i + 1$ elementi dell'array originario sono ordinati l'uno rispetto all'altro. Tuttavia, essi possono non trovarsi nelle loro posizioni finali, perché i valori più piccoli possono essere posizionati più avanti nell'array.

Il programma della Figura D.2 implementa l'algoritmo di ordinamento per inserzione. Le righe 38–55 dichiarano la funzione `insertionSort`. La variabile `insert` (riga 43) contiene l'elemento da inserire mentre vengono spostati gli altri elementi. Le righe 41–54 iterano sugli elementi dell'array dall'indice 1 fino alla fine. In ogni iterazione, la riga 42 inizializza la variabile `moveItem`, che tiene traccia di dove inserire l'elemento, e la riga 43 memorizza in `insert` il valore che verrà inserito nella porzione ordinata dell'array. Le righe 46–50 eseguono un ciclo per individuare la posizione in cui va inserito l'elemento. Il ciclo termina sia quando il programma raggiunge l'inizio dell'array sia quando esso raggiunge un elemento che è minore del valore da inserire. La riga 48 sposta un elemento verso destra, e la riga 49 decremente la posizione nella quale inserire l'elemento seguente. Al termine del ciclo, la riga 52 inserisce l'elemento in posizione. L'output di questo programma usa trattini per indicare la porzione dell'array che è ordinata a ogni iterazione. Un asterisco è posto accanto all'elemento che viene inserito nella posizione ordinata in quella iterazione.

```

1  /* Fig. D.2: figD_02.c
2  // Algoritmo di ordinamento per inserzione
3  #define SIZE 10
4  #include <stdio.h>
5  #include <stdlib.h>
6  #include <time.h>
7
8  // prototipi di funzione
9  void insertionSort(int array[], size_t length);
10 void printPass(int array[], size_t length, unsigned int pass, size_t index);
11
12 int main(void)
13 {
14     int array[SIZE]; // dichiara l'array di int da ordinare
15
16     srand(time(NULL)); // fornisci il seme alla funzione rand
17
18     for (size_t i = 0; i < SIZE; i++) {
19         array[i] = rand() % 90 + 10; // assegna un valore a ogni elemento
20     }
21
22     puts("Unsorted array:");
23
24     for (size_t i = 0; i < SIZE; i++) { // stampa l'array
25         printf("%d ", array[i]);
26     }
27
28     puts("\n");
29     insertionSort(array, SIZE);
30     puts("Sorted array:");
31
32     for (size_t i = 0; i < SIZE; i++) { // stampa l'array
33         printf("%d ", array[i]);
34     }
35 }
```

```
36
37 // funzione che ordina l'array
38 void insertionSort(int array[], size_t length)
39 {
40     // esegui l'iterazione su length - 1 elementi
41     for (size_t i = 1; i < length; i++) {
42         size_t moveItem = i; // posizione in cui inserire l'elemento
43         int insert = array[i]; // contiene l'elemento da inserire
44
45         // cerca la posizione dove mettere l'elemento corrente
46         while (moveItem > 0 && array[moveItem - 1] > insert) {
47             // sposta l'elemento a destra di una posizione
48             array[moveItem] = array[moveItem - 1];
49             --moveItem;
50         }
51
52         array[moveItem] = insert; // inserisci l'elemento al suo posto
53         printPass(array, length, i, moveItem);
54     }
55 }
56
57 // funzione che stampa un passo dell'algoritmo
58 void printPass(int array[], size_t length, unsigned int pass, size_t index)
59 {
60     printf("After pass %2d: ", pass);
61
62     // stampa gli elementi fino all'elemento selezionato
63     for (size_t i = 0; i < index; i++) {
64         printf("%d ", array[i]);
65     }
66
67     printf("%d* ", array[index]); // indica l'elemento inserito
68
69     // termina di stampare l'array
70     for (size_t i = index + 1; i < length; i++) {
71         printf("%d ", array[i]);
72     }
73
74     printf("%s", "\n"); // per l'allineamento
75
76     // indica la porzione di array che e' ordinata
77     for (size_t i = 0; i <= pass; i++) {
78         printf("%s", "-- ");
79     }
80
81     puts(""); // aggiungi un newline
82 }
```

Unsorted array:												
72	16	11	92	63	99	59	82	99	30			
After pass 1: 16* 72 11 92 63 99 59 82 99 30												
--	--											
After pass 2: 11* 16 72 92 63 99 59 82 99 30												
--	--	--										
After pass 3: 11 16 72 92* 63 99 59 82 99 30												
--	--	--	--									
After pass 4: 11 16 63* 72 92 99 59 82 99 30												
--	--	--	--	--								
After pass 5: 11 16 63 72 92 99* 59 82 99 30												
--	--	--	--	--	--							
After pass 6: 11 16 59* 63 72 92 99 82 99 30												
--	--	--	--	--	--	--						
After pass 7: 11 16 59 63 72 82* 92 99 99 30												
--	--	--	--	--	--	--	--					
After pass 8: 11 16 59 63 72 82 92 99 99* 30												
--	--	--	--	--	--	--	--	--				
After pass 9: 11 16 30* 59 63 72 82 92 99 99												
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--			
Sorted array:												
11	16	30	59	63	72	82	92	99	99			

Figura D.2 Algoritmo di ordinamento per inserzione.

Efficienza dell'ordinamento per inserzione

Anche l'algoritmo di ordinamento per inserzione viene eseguito in un tempo $O(n^2)$. Come nell'ordinamento per selezione, la funzione `insertionSort` usa cicli annidati. Il ciclo `for` (righe 41–54) è iterato `SIZE – 1` volte, inserendo a ogni iterazione un elemento nella posizione corretta fra gli elementi ordinati fino a quel punto. Per gli scopi di questa applicazione, `SIZE – 1` è equivalente a $n – 1$ (poiché `SIZE` è la dimensione dell'array). Il ciclo `while` (righe 46–50) effettua l'iterazione sugli elementi precedenti nell'array. Nel caso peggiore, questo ciclo `while` richiede $n – 1$ confronti. Ogni singolo ciclo viene eseguito in un tempo $O(n)$. Nella notazione “O grande”, in caso di cicli annidati si devono moltiplicare i numeri di iterazioni per ogni ciclo. Per ogni iterazione di un ciclo esterno ci sarà un certo numero di iterazioni del ciclo interno. In questo algoritmo, per ognuna delle $O(n)$ iterazioni del ciclo esterno vi saranno $O(n)$ iterazioni del ciclo interno. Moltiplicare questi valori produce un valore “O grande” pari a $O(n^2)$.

D.5 Ordinamento per fusione

L'**ordinamento per fusione** è un algoritmo di ordinamento efficiente ma concettualmente più complesso dell'ordinamento per selezione e dell'ordinamento per inserzione. L'algoritmo di ordinamento per fusione ordina un array suddividendolo in due sottoarray di eguali dimensioni, ordinando ognuno di essi e fondendoli infine in un array più grande. Con un numero dispari di elementi, l'algoritmo crea i due sottoarray, di cui uno con un elemento in più dell'altro.

L'implementazione dell'ordinamento per fusione in questo esempio è ricorsiva. Il caso di base è un array con un solo elemento. Un array con un elemento è, naturalmente, ordinato, per cui l'ordinamento per fusione ritorna immediatamente quando viene chiamato con un array di un elemen-

to. Il passo di ricorsione suddivide un array di due o più elementi in due sottoarray di eguale misura, ordina ricorsivamente ogni sottoarray, quindi li fonde in un array ordinato più grande. [Ancora, se c'è un numero dispari di elementi, un sottoarray è di un elemento più grande dell'altro.]

Supponete che l'algoritmo abbia già fuso gli array più piccoli per creare gli array ordinati A:

```
4 10 34 56 77
```

e B:

```
5 30 51 52 93
```

L'ordinamento per fusione combina questi due array in uno ordinato più grande. L'elemento più piccolo in A è 4 (che si trova nella posizione zero di A). L'elemento più piccolo in B è 5 (posito- nato all'indice zero di B). Per determinare l'elemento più piccolo nell'array più grande, l'algoritmo confronta 4 e 5. Il valore in A è più piccolo, e così 4 diventa il primo elemento nell'array fuso. L'algoritmo continua confrontando 10 (il secondo elemento in A) con 5 (il primo elemento in B). Il valore in B è più piccolo e così 5 diventa il secondo elemento nell'array più grande. L'algoritmo continua confrontando 10 con 30, con 10 che diventa il terzo elemento nell'array, e così via.

Il programma della Figura D.3 implementa l'algoritmo di ordinamento per fusione. Le righe 35–38 definiscono la funzione `mergeSort`. La riga 37 chiama la funzione `sortSubArray` con `0` e `length - 1` come argomenti (`length` è la dimensione dell'array). Gli argomenti corrispondono agli indici iniziali e finali dell'array da ordinare, facendo sì che `sortSubArray` operi sull'intero array. La funzione `sortSubArray` è definita nelle righe 41–64. La riga 44 verifica il caso di base. Se la dimensione dell'array è 1, l'array è ordinato, per cui la funzione ritorna immediatamente. Se la dimensione dell'array è maggiore di 1, la funzione suddivide l'array in due, chiama ricorsivamente la funzione `sortSubArray` per ordinare i due sottoarray, quindi li fonde in un solo array. La riga 58 chiama ricorsivamente la funzione `sortSubArray` sulla prima metà dell'array e la riga 59 chiama ricorsivamente la funzione `sortSubArray` sulla seconda metà. Quando queste due chiamate di funzioni ritornano, ogni metà dell'array è stata ordinata. La riga 62 chiama la funzione `merge` (righe 67–114) sulle due metà dell'array per combinare i due array ordinati in un array ordinato più grande.

```

1 // Fig. D.3: figD_03.c
2 // Algoritmo di ordinamento per fusione
3 #define SIZE 10
4 #include <stdio.h>
5 #include <stdlib.h>
6 #include <time.h>
7
8 // prototipi di funzione
9 void mergeSort(int array[], size_t length);
10 void sortSubArray(int array[], size_t low, size_t high);
11 void merge(int array[], size_t left, size_t middle1,
12           size_t middle2, size_t right);
13 void displayElements(int array[], size_t length);
14 void displaySubArray(int array[], size_t left, size_t right);
15
16 int main(void)
17 {
18     int array[SIZE]; // dichiara l'array di int da ordinare
19

```

```
20     srand(time(NULL)); // fornisci il seme alla funzione rand
21
22     for (size_t i = 0; i < SIZE; i++) {
23         array[i] = rand() % 90 + 10; // assegna un valore a ogni elemento
24     }
25
26     puts("Unsorted array:");
27     displayElements(array, SIZE); // stampa l'array
28     puts("\n");
29     mergeSort(array, SIZE); // ordina per fusione l'array
30     puts("Sorted array:");
31     displayElements(array, SIZE); // stampa l'array
32 }
33
34 // funzione che ordina per fusione l'array
35 void mergeSort(int array[], size_t length)
36 {
37     sortSubArray(array, 0, length - 1);
38 }
39
40 // funzione che ordina una porzione dell'array
41 void sortSubArray(int array[], size_t low, size_t high)
42 {
43     // effettua il test per il caso di base
44     if ((high - low) >= 1) { // se non si tratta del caso di base...
45         size_t middle1 = (low + high) / 2;
46         size_t middle2 = middle1 + 1;
47
48         // stampa il passo di suddivisione
49         printf("%s", "split: ");
50         displaySubArray(array, low, high);
51         printf("%s", "\n");
52         displaySubArray(array, low, middle1);
53         printf("%s", "\n");
54         displaySubArray(array, middle2, high);
55         puts("\n");
56
57         // dividi l'array a metà e ordina ciascuna metà ricorsivamente
58         sortSubArray(array, low, middle1); // prima metà
59         sortSubArray(array, middle2, high); // seconda metà
60
61         // fondi i due array ordinati
62         merge(array, low, middle1, middle2, high);
63     }
64 }
65
66 // fondi i due sottoarray ordinati in un sottoarray ordinato
67 void merge(int array[], size_t left, size_t middle1,
68             size_t middle2, size_t right)
69 {
```

```
70     size_t leftIndex = left; // indice nel sottoarray sinistro
71     size_t rightIndex = middle2; // indice nel sottoarray destro
72     size_t combinedIndex = left; // indice nell'array temporaneo
73     int tempArray[SIZE]; // array temporaneo
74
75     // stampa i due sottorray prima di fonderli
76     printf("%s", "merge:    ");
77     displaySubArray(array, left, middle1);
78     printf("\n        ");
79     displaySubArray(array, middle2, right);
80     puts("");
81
82     // fondi i sottorray finche' non si raggiunge la fine di uno di loro
83     while (leftIndex <= middle1 && rightIndex <= right) {
84         // inserisci il piu' piccolo dei due elementi correnti nel risultato
85         // e spostati nella posizione seguente nel sottoarray
86         if (array[leftIndex] <= array[rightIndex]) {
87             tempArray[combinedIndex++] = array[leftIndex++];
88         }
89         else {
90             tempArray[combinedIndex++] = array[rightIndex++];
91         }
92     }
93
94     if (leftIndex == middle2) { // fine del sottoarray sinistro?
95         while (rightIndex <= right) { // copia il sottoarray destro
96             tempArray[combinedIndex++] = array[rightIndex++];
97         }
98     }
99     else { // fine del sottoarray destro?
100         while (leftIndex <= middle1) { // copia il sottoarray sinistro
101             tempArray[combinedIndex++] = array[leftIndex++];
102         }
103     }
104
105    // ricopia indietro i valori nell'array originario
106    for (size_t i = left; i <= right; i++) {
107        array[i] = tempArray[i];
108    }
109
110    // stampa il sottoarray fuso
111    printf("%s", "            ");
112    displaySubArray(array, left, right);
113    puts("\n");
114 }
115
116 // stampa gli elementi dell'array
117 void displayElements(int array[], size_t length)
118 {
119     displaySubArray(array, 0, length - 1);
```

```
120 }
121
122 // stampa alcuni elementi dell'array
123 void displaySubArray(int array[], size_t left, size_t right)
124 {
125     // stampa spazi per l'allineamento
126     for (size_t i = 0; i < left; i++) {
127         printf("%s", "   ");
128     }
129
130     // stampa la porzione di array
131     for (size_t i = left; i <= right; i++) {
132         printf(" %d", array[i]);
133     }
134 }
```

```
Unsorted array:
79 86 60 79 76 71 44 88 58 23
split:    79 86 60 79 76 71 44 88 58 23
          79 86 60 79 76
                      71 44 88 58 23

split:    79 86 60
          79 86
                      79 76

split:    79 86 60
          79 86
                      60

split:    79 86
          79
                      86

merge:    79
          86
          79 86

merge:    79 86
          60
          60 79 86

split:          79 76
          79
          76

merge:          79
          76
          76 79

merge:    60 79 86
          76 79
          60 76 79 79 86
```

```

split:          71 44 88 58 23
               71 44 88
                   58 23

split:          71 44 88
               71 44
                   88

split:          71 44
               71
                   44

merge:          71
               44
               44 71

merge:          44 71
               88
               44 71 88

split:          58 23
               58
               23

merge:          58
               23
               23 58

merge:          44 71 88
               23 58
               23 44 58 71 88

merge:   60 76 79 79 86
           23 44 58 71 88
           23 44 58 60 71 76 79 79 86 88

Sorted array:
 23 44 58 60 71 76 79 79 86 88

```

Figura D.3 Algoritmo di ordinamento per fusione.

Le righe 83–92 nella funzione `merge` eseguono un ciclo fino a che il programma non giunge alla fine di uno o dell’altro sottoarray. La riga 86 verifica quale elemento all’inizio dei due array è più piccolo. Se l’elemento nell’array sinistro è più piccolo, la riga 87 lo mette in posizione nell’array combinato. Se l’elemento nell’array destro è più piccolo, la riga 90 lo mette in posizione nell’array combinato. Quando il ciclo `while` viene completato, un intero sottoarray è già inserito nell’array combinato, ma l’altro sottoarray contiene ancora dati. La riga 93 verifica se l’array sinistro è giunto alla fine. Se è così, le righe 95–97 riempiono l’array combinato con gli elementi dell’array destro. Se l’array sinistro non ha raggiunto la fine, allora è l’array destro che deve aver raggiunto la fine e le righe 100–102 riempiono l’array combinato con gli elementi dell’array sinistro. Infine, le righe 106–108 copiano l’array combinato nell’array originario. L’output di questo programma stampa le suddivisioni e le fusioni eseguite dall’ordinamento per fusione, mostrando il progredire dell’ordinamento a ogni passo dell’algoritmo.

Efficienza dell'ordinamento per fusione

L'ordinamento per fusione è un algoritmo di gran lunga più efficiente sia dell'ordinamento per inserzione che dell'ordinamento per selezione (sebbene ciò possa essere difficile da credere guardando la Figura D.3, piuttosto elaborata). Considerate la prima chiamata (non ricorsiva) alla funzione `sortSubArray`. Questa produce due chiamate ricorsive alla stessa funzione `sortSubArray`, ognuna con un sottoarray approssimativamente della metà dell'array originario, e una singola chiamata alla funzione `merge`. Questa chiamata alla funzione `merge` richiede nel peggiore dei casi $n - 1$ confronti per riempire l'array originario, con valore quindi $O(n)$. (Ricordate che ogni elemento dell'array viene scelto confrontando un elemento da ognuno dei sottoarray.) Le due chiamate alla funzione `sortSubArray` producono altre quattro chiamate ricorsive alla funzione `sortSubArray`, ognuna con un sottoarray di circa un quarto dell'array originario, insieme alle due chiamate alla funzione `merge`. Queste due chiamate alla funzione `merge` richiedono ognuna nel peggiore dei casi $n/2 - 1$ confronti, per un numero totale di confronti ancora $O(n)$. Questo processo continua, con ogni chiamata a `sortSubArray` che genera due ulteriori chiamate a `sortSubArray` e una chiamata a `merge`, finché l'algoritmo non suddivide l'array in sottoarray di un solo elemento. A ogni livello sono necessari $O(n)$ confronti per fondere i sottoarray. Ogni livello suddivide a metà la dimensione degli array, per cui raddoppiare la dimensione dell'array richiede in più solo un ulteriore livello. Quadruplicare la dimensione dell'array richiede due ulteriori livelli. Questo schema è logaritmico e produce $\log_2 n$ livelli. Ciò produce un'efficienza totale pari a $O(n \log n)$.

La Figura D.4 riepiloga molti degli algoritmi di ricerca e di ordinamento trattati in questo libro ed elenca per ognuno di essi il valore “O grande”. La Figura D.5 elenca i valori “O grande” trattati in questa appendice riferiti a un certo numero di valori di n per mettere in evidenza le differenze nelle velocità di crescita.

Algoritmo	“O grande”
Ordinamento per inserzione	$O(n^2)$
Ordinamento per selezione	$O(n^2)$
Ordinamento per fusione	$O(n \log n)$
Bubble sort	$O(n^2)$
Quicksort	Caso peggiore: $O(n^2)$ Caso medio: $O(n \log n)$

Figura D.4 Algoritmi di ordinamento con valori “O grande”.

n	Valore decimale approssimato	$O(\log n)$	$O(n)$	$O(n \log n)$	$O(n^2)$
2^{10}	1000	10	2^{10}	$10 \cdot 2^{10}$	2^{20}
2^{20}	1.000.000	20	2^{20}	$20 \cdot 2^{20}$	2^{40}
2^{30}	1.000.000.000	30	2^{30}	$30 \cdot 2^{30}$	2^{60}

Figura D.5 Numero approssimato di confronti riferiti alle comuni notazioni “O grande”.

Riepilogo

Paragrafo D.1 Introduzione

- L’ordinamento riguarda la disposizione di dati in ordine.

Paragrafo D.2 Notazione “O grande”

- Un modo per descrivere l’efficienza di un algoritmo è l’uso della notazione “O grande” (O), la quale indica lo sforzo che un algoritmo può dover compiere per risolvere un problema.
- Per gli algoritmi di ricerca e di ordinamento, la notazione “O grande” descrive come varia lo sforzo che un particolare algoritmo può dover compiere a seconda di quanti elementi sono presenti nei dati.
- Un algoritmo $O(1)$ si dice che ha un tempo di esecuzione costante. Ciò non significa che l’algoritmo richieda un solo confronto. Significa solo che il numero di confronti non cresce quando aumenta la dimensione dell’array.
- Un algoritmo $O(n)$ ha un tempo di esecuzione lineare.
- La notazione “O grande” è stata ideata per mettere in evidenza i fattori dominanti, ignorando i termini che diventano insignificanti per valori grandi di n .
- La notazione “O grande” si riferisce alla velocità di crescita del tempo di esecuzione dell’algoritmo, pertanto le costanti vengono ignorate.

Paragrafo D.3 Ordinamento per selezione

- L’ordinamento per selezione è un algoritmo semplice ma inefficiente.
- La prima iterazione dell’ordinamento per selezione seleziona l’elemento più piccolo nell’array e lo scambia con il primo elemento. La seconda iterazione seleziona il secondo elemento più piccolo (che è il più piccolo di quelli rimasti) e lo scambia col secondo elemento. L’algoritmo continua finché l’ultima iterazione seleziona il secondo elemento più grande e lo scambia col penultimo, lasciando l’elemento più grande come ultimo. Alla i -esima iterazione, gli i elementi più piccoli dell’intero array sono ordinati nelle prime i posizioni dell’array.
- L’algoritmo di ordinamento per selezione viene eseguito in un tempo $O(n^2)$.

Paragrafo D.4 Ordinamento per inserzione

- La prima iterazione dell’ordinamento per inserzione considera il secondo elemento dell’array, e se è minore del primo elemento lo scambia con esso. La seconda iterazione considera il terzo elemento e lo inserisce nella posizione corretta rispetto ai primi due elementi. Dopo la i -esima iterazione, i primi $i+1$ elementi dell’array originale sono in ordine. Sono richieste solo $n - 1$ iterazioni.
- L’algoritmo di ordinamento per inserzione viene eseguito in un tempo $O(n^2)$.

Paragrafo D.5 Ordinamento per fusione

- L’ordinamento per fusione è un algoritmo di ordinamento più veloce ma più complesso da implementare dell’ordinamento per selezione e dell’ordinamento per inserzione.
- L’algoritmo di ordinamento per fusione ordina un array suddividendolo in due sottoarray di eguale dimensione, ordinando ogni sottoarray e fondendo i sottoarray in un array più grande.
- Il caso di base di un ordinamento per fusione è un array con un elemento, il quale è già ordinato, per cui l’ordinamento per fusione ritorna immediatamente alla funzione chiamante quando

do viene chiamato con un array di un elemento. La componente di fusione dell’ordinamento per fusione prende due array ordinati (questi potrebbero essere array di un elemento) e li combina in un array ordinato più grande.

- L’ordinamento per fusione attua la fusione guardando il primo elemento in ogni array, che è anche l’elemento più piccolo in ognuno di essi. L’algoritmo prende il più piccolo di questi due e lo mette nel primo elemento dell’array più grande ordinato. Se vi sono ancora elementi in un sottoarray, l’algoritmo guarda il secondo elemento in quel sottoarray (che è ora il più piccolo fra gli elementi rimasti) e lo confronta col primo elemento nell’altro sottoarray. L’ordinamento per fusione continua questo processo finché l’array più grande non è riempito.
- Nel peggiore dei casi, la prima chiamata della funzione di ordinamento per fusione deve fare $O(n)$ confronti per riempire le n posizioni nell’array finale.
- L’operazione di fusione dell’algoritmo di ordinamento per fusione viene compiuta su due sottoarray ordinati, ognuno pressappoco della dimensione $n/2$. Ognuno di questi sottoarray effettua a sua volta $n/2-1$ confronti, ovvero $O(n)$ confronti in totale. Questo schema continua man mano che ogni livello opera su un numero doppio di array, ma ognuno della metà dell’array precedente.
- Questo dimezzamento produce $\log n$ livelli, con ogni livello che richiede $O(n)$ confronti, per un’efficienza totale di $O(n \log n)$, che è di gran lunga più efficiente di $O(n^2)$.

Esercizi di autovalutazione

- D.1** Riempite gli spazi in ognuna delle seguenti affermazioni:
- a) Un’applicazione dell’ordinamento per selezione richiederebbe per operare su un array di 128 elementi pressappoco _____ volte il tempo richiesto per un array di 32 elementi.
 - b) L’efficienza dell’ordinamento per fusione è _____.
- D.2** Il valore “O grande” della ricerca lineare è $O(n)$ e della ricerca binaria è $O(\log n)$. Quale aspetto chiave sia della ricerca binaria (Capitolo 6) che dell’ordinamento per fusione giustifica la porzione logaritmica dei loro rispettivi valori “O grande”?
- D.3** Per quale aspetto l’ordinamento per inserzione è superiore all’ordinamento per fusione? In che senso l’ordinamento per fusione è superiore all’ordinamento per inserzione?
- D.4** Nel testo diciamo che dopo che l’ordinamento per fusione suddivide l’array in due sottoarray, poi ordina questi due e li fonde. Perché qualcuno potrebbe essere confuso dalla nostra affermazione che “esso poi ordina questi due sottoarray”?

Risposte agli esercizi di autovalutazione

- D.1** a) 16, perché un algoritmo $O(n^2)$ richiede un tempo 16 volte maggiore se il numero di elementi viene quadruplicato.
b) $O(n \log n)$.
- D.2** Entrambi questi algoritmi incorporano il “dimezzamento”, riducendo in qualche modo qualcosa della metà a ogni passo. La ricerca binaria non prende più in considerazione una metà dell’array dopo ogni confronto. L’ordinamento per fusione suddivide l’array a metà a ogni chiamata ricorsiva.
- D.3** L’ordinamento per inserzione è più facile da capire e da implementare dell’ordinamento per fusione. L’ordinamento per fusione è di gran lunga più efficiente – $O(n \log n)$ – dell’ordinamento per inserzione – $O(n^2)$.

- D.4 In un certo senso, esso non ordina realmente questi due sottoarray, ma semplicemente continua a suddividere a metà l'array originario, finché non arriva ad avere un sottoarray di un elemento, che è, naturalmente, ordinato. Mette poi insieme i sottoarray originari, fondendo questi array di un elemento per formare sottoarray più grandi, i quali sono poi fusi, e così via.

Esercizi

- D.5 (*Ordinamento per selezione ricorsivo*) Un ordinamento per selezione esamina un array cercando l'elemento più piccolo nell'array. Quando l'elemento più piccolo viene trovato, è scambiato con il primo elemento dell'array. Il processo è poi ripetuto per il sottoarray che inizia con il secondo elemento. Ogni iterazione sull'array produce un elemento da mettere nella sua giusta posizione. Questo ordinamento richiede capacità di elaborazione simili a quelle del bubble sort. Per un array di n elementi, si devono fare $n - 1$ iterazioni e per ogni sottoarray si devono fare $n - 1$ confronti per trovare il valore più piccolo. Quando il sottoarray da elaborare contiene un elemento, l'array è ordinato. Scrivete una funzione ricorsiva `selectionSort` per eseguire questo algoritmo.
- D.6 (*Bucket sort*) L'algoritmo di bucket sort inizia con un array unidimensionale di interi positivi da ordinare e un array bidimensionale di interi con righe indicizzate da 0 a 9 e colonne indicizzate da 0 a $n - 1$, dove n è il numero dei valori nell'array da ordinare. Ogni riga dell'array con doppio indice è detta *bucket* (letteralmente “cesta”). Scrivete una funzione `bucketSort` che riceva come argomenti un array intero e la dimensione dell'array.

L'algoritmo è il seguente:

- Eseguite un ciclo lungo l'array unidimensionale e mettete ognuno dei suoi valori in una riga dell'array di bucket basandovi sulla sua cifra delle unità. Ad esempio, 97 viene messo nella riga 7, 3 viene messo nella riga 3 e 100 nella riga 0.
- Eseguite un ciclo ordinato lungo l'array di bucket e copiate i valori indietro nell'array originario. Il nuovo ordine dei tre valori considerati sopra nell'array con singolo indice è 100, 3 e 97.
- Ripetete questo processo per ogni successiva posizione di cifra (decine, centinaia, migliaia, e così via) e fermatevi quando è stata elaborata la cifra più a sinistra del numero più grande.

Alla seconda iterazione sull'array, 100 è posizionato nella riga 0, 3 è posizionato nella riga 0 (esso ha una sola cifra, perciò lo trattiamo come 03) e 97 è posizionato nella riga 9. L'ordine dei valori nell'array con singolo indice è ora 100, 3 e 97. Alla terza iterazione, 100 è posizionato nella riga 1, 3 (003) nella riga 0 e 97 (097) nella riga zero (dopo il 3). Il bucket sort ha tutti i valori correttamente ordinati dopo l'elaborazione della cifra più a sinistra del numero più grande. Esso sa di avere terminato quando tutti i valori sono copiati nella riga zero dell'array con doppio indice.

L'array di bucket bidimensionale è grande dieci volte la dimensione dell'array intero da ordinare. Questa tecnica di ordinamento fornisce una prestazione di gran lunga migliore del bubble sort, ma richiede una capacità di memoria molto più grande. Il bubble sort richiede solo una locazione di memoria aggiuntiva per il tipo di dati da ordinare. Il bucket sort è un esempio di compromesso spazio-tempo. Esso usa più memoria ma offre prestazioni migliori. Questa versione del bucket sort richiede che vengano copiati a ogni iterazione tutti i dati indietro nell'array originario. Un'altra possibilità è quella di creare un secondo array di bucket con doppio indice e di spostare ripetutamente i dati tra i due array di bucket finché sono tutti copiati nella riga zero di uno degli array. La riga zero contiene alla fine l'array ordinato.

D.7 (Quicksort) Presentiamo ora la tecnica di ordinamento ricorsivo chiamata Quicksort. L'algoritmo di base per un array con singolo indice di valori è il seguente:

- Passo di partizionamento:* prendete il primo elemento dell'array disordinato e determinate la sua posizione finale nell'array ordinato (la posizione in cui tutti i valori alla sinistra dell'elemento nell'array sono minori dell'elemento stesso e tutti i valori alla destra dell'elemento nell'array sono maggiori). Adesso abbiamo un elemento nella sua giusta posizione e due sottoarray disordinati.
- Passo ricorsivo:* eseguite il *Passo a* su ogni sottoarray disordinato.

Ogni volta che il *Passo a* viene eseguito su un sottoarray, un altro elemento è messo nella sua posizione finale dell'array ordinato e vengono creati due sottoarray disordinati. Quando un sottoarray consiste di un solo elemento, è già ordinato; di conseguenza, quell'elemento è nella sua posizione finale.

L'algoritmo di base sembra abbastanza semplice, ma come determiniamo la posizione finale del primo elemento di ogni sottoarray? Come esempio, considerate il seguente insieme di valori (l'elemento in neretto è l'elemento di partizionamento, che verrà posto nella sua posizione finale nell'array ordinato):

37 2 6 4 89 8 10 12 68 45

- Partendo dall'elemento più a destra dell'array, confrontate ogni elemento con **37** finché non viene trovato un elemento minore di **37**. Quindi scambiate **37** con l'altro elemento. Il primo elemento minore di **37** è **12**, e così vengono scambiati **37** e **12**. Il nuovo array è

12 2 6 4 89 8 10 **37** 68 45

L'elemento **12** è evidenziato in corsivo per indicare che è stato appena scambiato con **37**.

- Partendo dalla sinistra dell'array, ma iniziando con l'elemento dopo il **12**, confrontate ogni elemento con **37** finché non viene trovato un elemento maggiore di **37**. Allora scambiate **37** con quell'elemento. Il primo elemento maggiore di **37** è **89**, e così vengono scambiati **37** e **89**. Il nuovo array è

12 2 6 4 **37** 8 10 89 68 45

- Partendo da destra, ma iniziando con l'elemento prima dell'**89**, confrontate ogni elemento con **37** finché non viene trovato un elemento minore di **37**. Allora scambiate **37** con quell'elemento. Il primo elemento minore di **37** è **10**, e così vengono scambiati **37** e **10**. Il nuovo array è

12 2 6 4 **10** 8 **37** 89 68 45

Partendo da sinistra, ma iniziando con l'elemento dopo il **10**, confrontate ogni elemento con **37** finché non viene trovato un elemento maggiore di **37**. Allora scambiate **37** con quell'elemento. Non vi sono più altri elementi maggiori di **37** prima di esso, pertanto quando confrontiamo **37** con se stesso, sappiamo che **37** è stato posto nella sua posizione finale nell'array ordinato.

Una volta che l'array è stato partizionato, vi sono due sottoarray disordinati. Il sottoarray con valori minori di **37** contiene **12, 2, 6, 4, 10 e 8**. Il sottoarray con valori maggiori di **37** contiene **89, 68 e 45**. L'ordinamento continua partizionando entrambi gli array alla stessa maniera dell'array originario.

Scrivete la funzione ricorsiva `quicksort` per ordinare un array con singolo indice di interi. La funzione deve ricevere come argomenti un array di interi, un indice di inizio e un indice di fine. La funzione `partition` deve essere chiamata da `quicksort` per compiere il passo di partizionamento.

Multithreading e altri argomenti di C11 e C99



OBIETTIVI

- Conoscere ulteriori caratteristiche di C99 e C11.
- Inizializzare array e `struct` con inizializzatori designati.
- Usare il tipo di dati `bool` per creare variabili booleane i cui valori possono essere `true` o `false`.
- Eseguire operazioni aritmetiche su variabili complesse.
- Conoscere i miglioramenti del preprocessore.
- Scoprire le nuove intestazioni in C99 e C11.
- Utilizzare le caratteristiche di multithreading del C11 per migliorare le prestazioni sugli attuali sistemi multi-core.

E.1 Introduzione

Il C99 (1999) e il C11 (2011) sono standard revisionati del linguaggio di programmazione C che ridefiniscono ed espandono le funzionalità del C Standard. Non tutti i compilatori C implementano tutte le caratteristiche di C99 e C11. Prima di usare le caratteristiche qui illustrate, verificate che il vostro compilatore le supporti. Il nostro obiettivo è introdurre queste funzionalità e fornire risorse per ulteriori letture.

Esamineremo vari tipi di supporto alla compilazione e includeremo link per diversi compilatori gratuiti e IDE che forniscono vari livelli di supporto per il C99 e il C11. Spiegheremo con esempi completi di codice funzionante e con frammenti di codice alcune di queste caratteristiche chiave che non sono state analizzate nel testo principale, inclusi gli inizializzatori designati, i letterali composti, il tipo `bool`, il tipo di ritorno implicito `int` nei prototipi di funzione e nelle definizioni di funzione (non permesso nel C11) e i numeri complessi. Forniremo brevi spiegazioni per ulteriori caratteristiche chiave del C99, inclusi i puntatori con restrizioni, la divisione intera affidabile, i membri di array flessibili, la matematica generica, le funzioni `inline` e l'istruzione `return` senza espressione. Un'altra caratteristica significativa del C99 è l'aggiunta delle versioni `float` e `long double` per la maggior parte delle funzioni matematiche definite in `<math.h>`.

Esamineremo le funzionalità dello standard C11, incluso il supporto Unicode migliorato, lo specificatore di funzione `_Noreturn`, le espressioni con tipi generici, la funzione `quick_exit`, il controllo di allineamento della memoria, le asserzioni statiche, l'analizzabilità e i tipi in virgola

mobile. Molte di queste funzionalità sono state definite come opzionali. Includeremo un ampio elenco di risorse in Internet per aiutarvi a reperire appositi compilatori e IDE per il C11 e per approfondire maggiormente i dettagli tecnici del linguaggio.

Multithreading

Una caratteristica chiave di questa appendice è l'introduzione al multithreading (Paragrafo E.9.2). Negli attuali sistemi multicore, l'hardware può impiegare più processori per lavorare su differenti parti di un'attività, consentendo in questo modo un'esecuzione più veloce delle attività (e del programma). Per trarre vantaggio dall'architettura multicore da programmi in C è necessario scrivere applicazioni multithreaded. Quando un programma divide le attività in thread separati, un sistema multicore può eseguire quei thread in parallelo. Il Paragrafo E.9.2 prima mostra dei calcoli intensivi eseguiti in sequenza, poi dimostra che separando questi calcoli in thread multipli sia possibile migliorare significativamente le prestazioni su un sistema multicore.

Flag del compilatore per il C99 e il C11 su GNU gcc per Linux¹

GNU supporta molte caratteristiche di C99 e C11 (ma non il multithreading del C11). Per compilare per il C99, dovete usare il flag del compilatore `-std=c99` come in

```
gcc -std=c99 TuoProgramma.c -o TuoNomeEseguibile
```

In modo simile, per il C11 dovete usare il flag `-std=c11` (come mostrato nel Paragrafo 1.9.2):

```
gcc -std=c11 TuoProgramma.c -o TuoNomeEseguibile
```

Su Windows, potete installare GCC per eseguire programmi in C99 o C11 scaricando Cygwin (www.cygwin.com) oppure MinGW (sourceforge.net/projects/mingw). Cygwin è un ambiente completo in stile Linux per Windows, mentre MinGW (*Minimalist GNU for Windows*) è un porting nativo per Windows del compilatore e degli strumenti collegati.

E.2 Nuove intestazioni del C99

La Figura E.1 elenca in ordine alfabetico le intestazioni della libreria standard aggiunte nel C99 (tre di queste sono state aggiunte nel C95). Tutte queste rimangono disponibili nel C11. Esamineremo le nuove intestazioni del C11 nel Paragrafo E.9.1.

E.3 Inizializzatori designati e letterali composti

[Questo paragrafo può essere trattato in un corso dopo il Paragrafo 10.3.]

Gli inizializzatori designati permettono di inizializzare elementi specifici (designati) di un array, di union o di struct esplicitamente tramite indice o nome. La Figura E.2 mostra come potremmo assegnare il primo e l'ultimo elemento di un array.

¹ Per le caratteristiche di C99 e C11 che supportano LLVM di Xcode e Visual C++ di Microsoft, non sono necessari ulteriori flag del compilatore.

Intestazione della Libreria Standard	Spiegazione
<code><complex.h></code>	Contiene macro e funzioni di supporto per i <i>numeri complessi</i> (vedi Paragrafo E.6). [Caratteristica del C99.]
<code><fenv.h></code>	Fornisce informazioni sull' <i>ambiente e sulle funzionalità</i> dell'implementazione in C dei <i>numeri in virgola mobile</i> . [Caratteristica del C99.]
<code><inttypes.h></code>	Definisce diversi nuovi <i>tipi interi portabili</i> e fornisce gli <i>specificatori di formato per i tipi definiti</i> . [Caratteristica del C99.]
<code><iso646.h></code>	Definisce le <i>macro</i> che rappresentano l'uguaglianza e gli operatori relazionali e bit a bit; un' <i>alternativa ai trigrammi</i> . [Caratteristica del C95.]
<code><stdbool.h></code>	Contiene le macro che definiscono <code>bool</code> , <code>true</code> e <code>false</code> , utilizzati per le <i>variabili booleans</i> (vedi Paragrafo E.4). [Caratteristica del C99.]
<code><stdint.h></code>	Definisce i <i>tipi interi estesi e le relative macro</i> . [Caratteristica del C99.]
<code><tgmath.h></code>	Fornisce le <i>macro per i tipi generici</i> che permettono alle funzioni di <code><math.h></code> di essere utilizzate con una varietà di tipi di parametri (vedi Paragrafo E.8). [Caratteristica del C99.]
<code><wchar.h></code>	Assieme a <code><wctype.h></code> , fornisce il <i>supporto all'input/output multi-byte e per i caratteri estesi</i> . [Caratteristica del C95.]
<code><wctype.h></code>	Assieme a <code><wchar.h></code> , fornisce il <i>supporto di librerie per i caratteri estesi</i> . [Caratteristica del C95.]

Figura E.1 Intestazioni della Libreria Standard aggiunte nel C99 e nel C95.

```

1 // Fig. E.2: figE_02.c
2 // Assegnare valori a elementi di un array prima del C99
3 #include <stdio.h>
4
5 int main(void)
6 {
7     int a[5]; // dichiarazione di array
8
9     a[0] = 1; // inizializza esplicitamente gli elementi...
10    a[4] = 2; // dopo la dichiarazione dell'array
11
12    // azzera tutti gli elementi tranne il primo e l'ultimo
13    for (size_t i = 1; i < 4; ++i) {
14        a[i] = 0;
15    }
16
17    // stampa i contenuti dell'array
18    printf("The array is\n");
19
20    for (size_t i = 0; i < 5; ++i) {
21        printf("%d\n", a[i]);

```

```
22     }
23 }
```

```
The array is:
1
0
0
0
2
```

Figura E.2 Assegnare elementi di un array prima del C99.

Nella Figura E.3 consideriamo lo stesso programma, ma anziché *assegnare* valori al primo e all’ultimo elemento dell’array li *inizializziamo* esplicitamente con l’indicizzazione, usando **inizializzatori designati**.

```
1 // Fig. E.3: figE_03.c
2 // Utilizzare inizializzatori designati
3 // per inizializzare gli elementi di un array nel C99
4 include <stdio.h>
5
6 int main(void)
7 {
8     int a[5] =
9     {
10         [0] = 1, // usa inizializzatori designati per gli elementi...
11         [4] = 2, // all'interno della dichiarazione dell'array
12     }; // il punto e virgola e' necessario
13
14     // stampa i contenuti dell'array
15     printf("The array is \n");
16
17     for (size_t i = 0; i < 5; ++i) {
18         printf("%d\n", a[i]);
19     }
20 }
```

```
The array is:
1
0
0
0
2
```

Figura E.3 Uso di inizializzatori designati per inizializzare gli elementi di un array nel C99.

Le righe 8–12 dichiarano l’array e inizializzano gli elementi specificati entro le parentesi. Notate la sintassi. Ciascun inizializzatore nella lista degli inizializzatori (righe 10–11) è separato dal successivo da una virgola e la parentesi finale è seguita da un punto e virgola. Gli elementi che non sono esplicitamente inizializzati sono *implicitamente* inizializzati a zero (del tipo corretto). Questa sintassi non era permessa prima del C99.

Oltre a usare una lista di inizializzatori per dichiarare una variabile, potete anche usare una lista di inizializzatori per creare array, **struct** o **union** anonimi. Questo costrutto è noto come **letterale composto**. Ad esempio, se volete passare un array equivalente all'array **a** della Figura E.3 a una funzione senza doverlo preventivamente dichiarare, potete usare la chiamata

```
demoFunction((int [5]) {[0] = 1, [4] = 2});
```

Considerate l'esempio più elaborato nella Figura E.4, dove usiamo inizializzatori designati per un array di **struct**.

```

1 // Fig. E.4: figE_04.c
2 // Inizializzatori designati per inizializzare un array di struct nel C99
3 #include <stdio.h>
4
5 struct twoInt // dichiara una struttura di due interi
6 {
7     int x;
8     int y;
9 };
10
11 int main(void)
12 {
13     // inizializza esplicitamente elementi dell'array a
14     // quindi inizializza esplicitamente due elementi
15     struct twoInt a[5] =
16     {
17         [0] = {.x = 1, .y = 2},
18         [4] = {.x = 10, .y = 20}
19     };
20
21     // stampa i contenuti dell'array
22     printf("x\ty\n");
23
24     for (size_t i = 0; i < 5; ++i) {
25         printf("%d\t%d\n", a[i].x, a[i].y);
26     }
27 } //fine della funzione main

```

x	y
1	2
0	0
0	0
10	20

Figura E.4 Uso di inizializzatori designati per inizializzare un array di **struct** nel C99.

Le righe 17 e 18 usano ognuna un *inizializzatore designato* per inizializzare esplicitamente un elemento **struct** dell'array. Dopo di che, all'interno dell'inizializzazione, usiamo un ulteriore livello di inizializzatore designato, inizializzando esplicitamente i membri **x** e **y** dell'elemento

struct. Per inizializzare i membri di **struct** o **union** scriviamo il nome di ogni membro preceduto da un *punto*.

Confrontate le righe 15–19 della Figura E.4, che usano inizializzatori designati, con il seguente codice eseguibile, che non usa inizializzatori designati:

```
struct twoInt a[5];  
  
a[0].x = 1;  
a[0].y = 2;  
a[4].x = 10;  
a[4].y = 20;
```

Utilizzando inizializzatori anziché assegnazioni in fase di esecuzione è possibile migliorare i tempi di avvio del programma.

E.4 Il tipo **bool**

[Questo paragrafo può essere trattato in un corso dopo il Paragrafo 3.6.]

Il tipo booleano del C99 è **_Bool**, che può assumere soltanto un valore 0 o un valore 1. Ricordate la convenzione del C riguardante l'uso di valori zero o diversi da zero per rappresentare *falso* o *vero* (il valore 0 in una condizione viene valutato come *falso*, mentre *un qualunque* valore diverso da zero in una condizione viene valutato come *vero*). Assegnare *qualsiasi* valore diverso da zero a un **_Bool** lo imposta a 1. Il C99 fornisce il file di intestazione **<stdbool.h>** che definisce le macro che rappresentano il tipo **bool** e i suoi valori **true** e **false**. Queste macro sostituiscono **true** con 1, **false** con 0 e **bool** con la parola chiave **_Bool**. La Figura E.5 usa una funzione denominata **isEven** (righe 29–37) che restituisce il valore **true**, di tipo **bool**, se l'argomento della funzione è pari e **false** se è dispari.

```
1 // Fig. E.5: figE_05.c  
2 // Uso del tipo bool e dei valori true e false nel C99.  
3 #include <stdio.h>  
4 #include <stdbool.h> // consente l'uso di bool, true e false  
5  
6 bool isEven(int number); // prototipo di funzione  
7  
8 int main(void)  
9 {  
10     // ciclo per 2 input  
11     for (int i = 0; i < 2; ++i) {  
12         printf("Enter an integer: ");  
13         int input; // valore inserito dall'utente  
14         scanf("%d", &input);  
15  
16         bool valueIsEven = isEven(input); // determina se il valore e' pari  
17  
18         // controlla se il valore è pari  
19         if (valueIsEven) {  
20             printf("%d is even \n\n", input);  
21         }  
22 }
```

```

22     else {
23         printf("%d is odd \n\n", input);
24     }
25 }
26 }
27
28 // isEven restituisce true se number e' pari
29 bool isEven(int number)
30 }
31     if (number % 2 == 0) { // number e' divisibile per 2?
32         return true;
33     }
34     else {
35         return false;
36     }
37 }
```

Enter an integer: 34

34 is even

Enter an integer: 23

23 is odd

Figura E.5 Uso del tipo **bool** e dei valori **true** e **false** nel C99.

La riga 16 dichiara una variabile **bool** denominata **valueIsEven**. Le righe 13–14 nel ciclo richiedono e ricevono in ingresso due interi uno dopo l’altro. La riga 16 passa l’**input** alla funzione **isEven** (righe 29–37). La funzione **isEven** restituisce un valore di tipo **bool**. La riga 31 determina se l’argomento è divisibile per 2. Se lo è, la riga 32 restituisce **true** (cioè, il numero è *pari*); altrimenti, la riga 35 restituisce **false** (cioè il numero è *dispari*). Il risultato è assegnato alla variabile **valueIsEven**, di tipo **bool**, nella riga 16. Se **valueIsEven** è **true**, la riga 20 stampa una stringa che indica che il valore è *pari*. Se **valueIsEven** è **false**, la riga 23 visualizza una stringa che indica che il valore è *dispari*.

E.5 int implicito nelle dichiarazioni di funzione

[Questo paragrafo può essere trattato in un corso dopo il Paragrafo 5.5.]

Prima del C99, se una funzione non aveva un tipo di ritorno *esplicito*, restituiva *implicitamente* un **int**. Inoltre, se una funzione non specificava il tipo di un parametro, quel tipo diventava implicitamente **int**. Considerate il programma nella Figura E.6.

```

1 // Fig. E.6: figE_06.c
2 // Uso di int implicito prima del C99
3 #include <stdio.h>
4
5 returnImplicitInt(); // prototipo con tipo di ritorno non specificato
6 int demoImplicitInt(x); // prototipo con tipo di parametro non specificato
7
```

```
8 int main(void)
9 {
10    // assegna un valore di tipo di ritorno non specificato a un int
11    int x = returnImplicitInt();
12
13    // passa un int a una funzione con un tipo di parametro non specificato
14    int y = demoImplicitInt(82);
15
16    printf("x is %d\n", x);
17    printf("y is %d\n", y);
18 }
19
20 returnImplicitInt()
21 {
22    return 77; // restituisce un int se il tipo di ritorno non è specificato
23 }
24
25 int demoImplicitInt(x)
26 {
27    return x;
28 }
```

Figura E.6 Uso di int implicito prima del C99.

Quando questo programma viene eseguito in compilatori che non sono conformi al C99, non si verificano errori di compilazione né si generano messaggi di avvertimento, e il programma viene eseguito correttamente. Il C99 *non consente* l'uso dell'int implicito e richiede che i compilatori conformi al C99 generino o un avvertimento o un errore. Nei compilatori conformi al C99 questo programma genera avvertimenti o errori. La Figura E.7 mostra i messaggi di avvertimento prodotti da GNU gcc 4.9.2.

```
test.c:5:1: warning: data definition has no type or storage class
returnImplicitInt(); // prototipo con tipo di ritorno non specificato
^
test.c:5:1: warning: type defaults to 'int' in declaration of
'returnImplicitInt'
test.c:6:1: warning: parameter names (without types) in function declaration
int demoImplicitInt(x); // prototipo senza il tipo del nome paramet
^
test.c:20:1: warning: return type defaults to 'int'
returnImplicitInt()
^
test.c: In function 'demoImplicitInt':
test.c:25:5: warning: type of 'x' defaults to 'int'
int demoImplicitInt(x)
^
```

Figura E.7 Messaggi di avvertimento per int implicito prodotti da gcc.

E.6 Numeri complessi

[Questo paragrafo può essere trattato in un corso dopo il Paragrafo 5.3.]

Lo standard C99 ha introdotto le funzionalità di supporto per i numeri complessi e l'aritmetica complessa. Il programma nella Figura E.8 esegue operazioni di base con numeri complessi. Abbiamo compilato ed eseguito questo programma sul compilatore LLVM in Xcode 6.2 di Apple.²

```

1 // Fig. E.8: figE_08.c
2 // Uso dei numeri complessi nel C99
3 #include <stdio.h>
4 #include <complex.h> // per i tipi complessi e le funzioni matematiche
5
6 int main(void)
7 {
8     double complex a = 32.123 + 24.456 * I; // a vale 32.123 + 24.456i
9     double complex b = 23.789 + 42.987 * I; // b vale 23.789 + 42.987i
10    double complex c = 3.0 + 2.0 * I; // c vale 3.0 + 2.0i
11
12    double complex sum = a + b; // calcola l'addizione complessa
13    double complex pwr = cpow(a, c); // calcola l'esponenziazione complessa
14
15    printf("a is %f + %fi\n", creal(a), cimag(a));
16    printf("b is %f + %fi\n", creal(b), cimag(b));
17    printf("a + b is: %f + %fi\n", creal(sum), cimag(sum));
18    printf("a - b is: %f + %fi\n", creal(a - b), cimag(a - b));
19    printf("a * b is: %f + %fi\n", creal(a * b), cimag(a * b));
20    printf("a / b is: %f + %fi\n", creal(a / b), cimag(a / b));
21    printf("a ^ b is: %f + %fi\n", creal(pwr), cimag(pwr));
22 }
```

```

a is 32.123000 + 24.456000i
b is 23.789000 + 42.987000i
a + b is: 55.912000 + 67.443000i
a - b is: 8.334000 + -18.531000i
a * b is: -287.116025 + 1962.655185i
a / b is: 0.752119 + -0.331050i
a ^ b is: -17857.051995 + 1365.613958i

```

Figura E.8 Uso di numeri complessi nel C99.

Per far riconoscere `complex` al C99 includiamo l'intestazione `<complex.h>` (riga 4). Questa espanderà la macro `complex` producendo la parola chiave `_Complex`: un tipo che riserva un array di esattamente due elementi, corrispondenti alla *parte reale* e alla *parte immaginaria* di un numero complesso.

Avendo incluso il file di intestazione nella riga 4, possiamo definire le variabili come nelle righe 8–10 e 12–13. Definiamo ognuna delle variabili `a`, `b`, `c`, `sum` e `pwr` come tipo `double complex`. Avremmo anche potuto usare `float complex` o `long double complex`.

² In GNU gcc, la funzione `cpow` (riga 13 della Figura E.8) non è supportata. Microsoft Visual C++ supporta le caratteristiche dei numeri complessi definite dal C++ standard, non quelle del C99.

Gli operatori aritmetici si applicano anche ai numeri complessi. L'intestazione `<complex.h>` definisce pure diverse funzioni matematiche, ad esempio `cpow` nella riga 13. Potete anche usare gli operatori `!, ++, --, &&, ||, ==, !=` e `&` unario con numeri complessi.

Le righe 17–21 stampano i risultati di varie operazioni aritmetiche. Alla *parte reale* e alla *parte immaginaria* di un numero complesso si può accedere, rispettivamente, con le funzioni `creal` e `cimag`, come mostrato nelle righe 15–21. Nella stringa di output della riga 21 usiamo il simbolo `^` per indicare l'esponenziazione.

E.7 Nuove caratteristiche per il preprocessore

[Questo paragrafo può essere trattato in un corso dopo il Capitolo 13.]

Il C99 aggiunge nuove caratteristiche al preprocessore del C. La prima è l'operatore `_Pragma`, che funziona come la direttiva `#pragma` introdotta nel Paragrafo 13.6. L'espressione `_Pragma` ("sequenza di token") ha lo stesso effetto di `#pragma sequenza di token`, ma è più flessibile perché può essere usata all'interno di una definizione di macro. Pertanto, invece di racchiudere ogni utilizzo di un pragma specifico del compilatore in una direttiva `#if`, si può semplicemente definire una macro che utilizza una sola volta l'operatore `_Pragma` e usarla ovunque nel programma.

Come seconda caratteristica, il C99 specifica tre pragma standard che riguardano il comportamento delle operazioni in virgola mobile. Il primo token in questi pragma standard è sempre `STDC`, il secondo è uno fra `FENV_ACCESS`, `FP_CONTRACT` o `CX_LIMITED_RANGE`, il terzo è `ON`, `OFF` o `DEFAULT`, per indicare se lo specifico pragma deve essere, rispettivamente, *abilitato*, *disabilitato*, o impostato al suo *valore predefinito*. Il pragma `FENV_ACCESS` è usato per dire al compilatore quali porzioni di codice useranno le funzioni dell'intestazione `<fenv.h>` del C99. Sui moderni sistemi desktop, il calcolo in virgola mobile viene effettuato con valori a 80 bit. Se è abilitato `FP_CONTRACT`, il compilatore può eseguire una sequenza di operazioni con questa precisione e memorizzare il risultato finale in un `float` o `double` con una precisione inferiore, invece di ridurre la precisione dopo ogni operazione. Infine, se è abilitato `CX_LIMITED_RANGE`, il compilatore può usare le formule matematiche standard per operazioni complesse, come ad esempio moltiplicazioni o divisioni. Dal momento che i numeri in virgola mobile non sono memorizzati in modo esatto, l'uso delle normali definizioni matematiche può produrre *overflow* quando i numeri diventano più grandi dei valori che possono essere rappresentati con i tipi in virgola mobile, anche se gli operandi e il risultato sono entro questi limiti.

Come terza nuova caratteristica, il preprocessore del C99 permette il passaggio di *argomenti vuoti* a una invocazione di macro (nella versione precedente, il comportamento di un argomento vuoto era *indefinito*, quantunque il gcc operasse secondo lo standard C99 anche nella modalità C89). In molti casi ciò produce un errore di sintassi, ma in alcuni casi può essere utile. Ad esempio, considerate una macro `PTR(type, cv, name)` definita come `type * cv name` (dove `cv` significa `const` o `volatile`). In alcuni casi vi sono dichiarazioni senza modificatore `const` o `volatile` per il puntatore, per cui il secondo argomento sarà vuoto. Quando un argomento vuoto di una macro viene usato con l'operatore `#` o `##` (Paragrafo 13.7), il risultato è, rispettivamente, la stringa vuota o l'identificatore con cui era concatenato l'argomento.

Una nuova caratteristica importante del preprocessore sono le *liste di argomenti di lunghezza variabile per macro*. Questa caratteristica permette l'uso di macro come wrapper (letteralmente, involucro) attorno a funzioni come `printf`. Ad esempio, per aggiungere automaticamente il nome del file corrente a un'istruzione di debug, è possibile definire una macro come segue:

```
#define DEBUG(...) printf(__FILE__ " : " __VA_ARGS__)
```

La macro DEBUG riceve un numero variabile di argomenti, come indicato dal simbolo ... nella lista degli argomenti. Come le funzioni, il simbolo ... deve essere l'*ultimo* argomento; diversamente dalle funzioni, può essere l'*unico* argomento. L'identificatore __VA_ARGS__, che inizia e termina con *due* trattini, è un *segnaposto* per la lista di argomenti di lunghezza variabile. Quando una chiamata come

```
DEBUG("x = %d, y = %d\n", x, y);
```

è preprocessata, viene sostituita con

```
printf("file.c " ": " "x = %d, y = %d\n", x, y);
```

Come menzionato nel Paragrafo 13.7, le stringhe separate da caratteri di spaziatura sono *concatenate* durante il preprocessamento, quindi le tre stringhe letterali verranno combinate assieme per formare il primo argomento per printf.

E.8 Altre caratteristiche del C99

Nel seguito presentiamo brevi panoramiche di ulteriori caratteristiche del C99. Queste includono parole chiave, funzionalità del linguaggio e integrazioni della Libreria Standard.

E.8.1 Limiti minimi delle risorse per i compilatori

[Questo paragrafo può essere trattato in un corso dopo il Paragrafo 14.5]

Prima del C99 lo standard richiedeva che le implementazioni del linguaggio supportassero non meno di 31 caratteri per identificatori con *collegamento interno* (valido soltanto all'interno del file da compilare) e non meno di sei caratteri per identificatori con *collegamento esterno* (valido anche in altri file). Per maggiori informazioni sul collegamento interno ed esterno consultate il Paragrafo 14.5. Lo standard C99 aumenta questi limiti a 63 caratteri per identificatori con collegamento interno e a 31 caratteri per identificatori con collegamento esterno. Questi sono appena i limiti *inferiori*. I compilatori sono liberi di supportare identificatori con *più* caratteri di questi limiti. Gli identificatori possono ora contenere caratteri della lingua nazionale tramite Universal Character Names (Standard C99, Paragrafo 6.4.3) e, se è consentito dall'implementazione, direttamente (Standard C99, Paragrafo 6.4.2.1). [Per maggiori informazioni, consultate il Paragrafo 5.2.4.1 dello standard C99.]

Oltre all'aumento della lunghezza degli identificatori che i compilatori devono supportare, lo standard C99 pone dei limiti *minimi* su molte caratteristiche del linguaggio. Ad esempio, ai compilatori viene richiesto di supportare almeno 1023 membri in un costrutto struct, enum o union, e almeno 127 parametri per una funzione. Per maggiori informazioni su altri limiti imposti dal C99 consultate il Paragrafo 5.2.4.1 dello standard C99.

E.8.2 La parola chiave restrict

[Questo paragrafo può essere trattato in un corso dopo il Paragrafo 7.5.]

La parola chiave **restrict** è usata per dichiarare *puntatori ristretti*. Dichiariamo un **puntatore ristretto** quando quel puntatore deve avere accesso *esclusivo* a una regione della memoria. Agli oggetti accessibili attraverso un puntatore ristretto non si può avere accesso per mezzo di altri puntatori eccetto quando il valore di quei puntatori è derivato dal valore dello stesso puntatore ristretto.

Possiamo dichiarare un puntatore ristretto a un `int` come:

```
int *restrict ptr;
```

I puntatori ristretti consentono al compilatore di ottimizzare le modalità con cui il programma ha accesso alla memoria. Ad esempio, la funzione `memcpy` della Libreria Standard è definita nello standard C99 come segue:

```
void *memcpy(void *restrict s1, const void *restrict s2, size_t n);
```

La specificazione della funzione `memcpy` stabilisce che questa non può essere usata per effettuare copie tra regioni che *si sovrappongono* in memoria. L'uso di puntatori ristretti permette al compilatore di considerare questo requisito, e ciò può *ottimizzare* l'operazione di copia, copiando più byte in una volta, il che è più efficiente. Dichiarare un puntatore in maniera non corretta come ristretto quando un altro puntatore punta alla stessa regione della memoria può produrre un *comportamento indefinito*. [Per maggiori informazioni consultate il Paragrafo 6.7.3.1 dello standard C99.]

E.8.3 Divisione intera affidabile

[Questo paragrafo può essere trattato in un corso dopo il Paragrafo 2.5.]

Nei compilatori precedenti al C99 il comportamento della divisione intera varia fra un'implementazione e l'altra. Alcune implementazioni *arrotondano un quoziente negativo nella direzione dell'infinito negativo*, mentre altre lo *arrotondano nella direzione dello zero*. Quando uno degli operandi interi è negativo, ciò può produrre risposte differenti. Considerate la divisione di -28 per 5. La risposta esatta è -5,6. Se arrotondiamo il quoziente nella direzione dello zero, otteniamo il risultato intero di -5. Se arrotondiamo -5,6 nella direzione dell'infinito negativo, otteniamo un risultato intero di -6. Il C99 rimuove l'ambiguità ed effettua *sempre* la divisione intera (e il modulo intero) *arrotondando il quoziente nella direzione dello zero*. Ciò rende affidabile la divisione intera (le piattaforme conformi al C99 trattano tutte la divisione intera allo stesso modo). [Per maggiori informazioni consultate il Paragrafo 6.5.5 dello standard C99.]

E.8.4 Membri array flessibili

[Questo paragrafo può essere trattato in un corso dopo il Paragrafo 10.3.]

Il C99 permette di dichiarare un *array di lunghezza non specificata* come l'*ultimo* membro di un costrutto `struct`. Considerate il seguente codice:

```
struct s {  
    int arraySize;  
    int array[];  
};
```

Un **membro array flessibile** viene dichiarato specificando le parentesi quadre vuote ([]). Per allocare un costrutto `struct` con un membro array flessibile usate un codice del tipo:

```
int desiredSize = 5;  
struct s *ptr;  
ptr = malloc(sizeof(struct s) + sizeof(int) * desiredSize);
```

L'operatore `sizeof` ignora i membri array flessibili. L'espressione `sizeof(struct s)` viene calcolata come la dimensione di tutti i membri in `struct s`, *eccetto* l'array flessibile. Lo spazio extra che allochiamo con `sizeof(int) * desiredSize` è la dimensione del nostro array flessibile.

Vi sono molte restrizioni sull'uso dei membri array flessibili. Un membro array flessibile può essere dichiarato solo come *ultimo* membro di un costrutto `struct`, e ogni `struct` può contenere al massimo *un solo* membro array flessibile. Inoltre, un array flessibile non può essere l'*unico* membro di un costrutto `struct`. Questo deve avere anche *uno o più* membri fissi. In aggiunta, un costrutto `struct` contenente un membro array flessibile *non può* essere membro di un altro costrutto `struct`. Infine, un costrutto `struct` contenente un membro array flessibile non può essere inizializzato *staticamente*: deve essere allocato *dinamicamente*. Non è possibile definire la dimensione del membro array flessibile al momento della compilazione. [Per maggiori informazioni consultate il Paragrafo 6.7.2.1 dello standard C99.]

E.8.5 Minori limitazioni sull'inizializzazione di aggregati

[Questo paragrafo può essere trattato in un corso dopo il Paragrafo 10.3.]

Nel C99 non è più necessario che aggregati come `array`, `struct` e `union` siano inizializzati per mezzo di espressioni costanti. Ciò permette l'uso di liste di inizializzatori più concise rispetto a diverse istruzioni separate usate per inizializzare i membri di un aggregato.

E.8.6 Tipo math generico

[Questo paragrafo può essere trattato in un corso dopo il Paragrafo 5.3.]

L'intestazione `<tgmath.h>` è nuova nel C99. Essa fornisce le macro di tipo generico per molte funzioni matematiche in `<math.h>`. Ad esempio, dopo aver incluso `<tgmath.h>`, se `x` è un `float`, l'espressione `sin(x)` chiamerà `sinf` (la versione `float` di `sin`); se `x` è un `double`, `sin(x)` chiamerà `sin` (che riceve un argomento `double`); se `x` è un `long double`, `sin(x)` chiamerà `sinl` (la versione `long double` di `sin`); se `x` è un numero complesso, `sin(x)` chiamerà la versione appropriata della funzione `sin` per quel tipo complesso (`csin`, `csinf` o `csinl`). Il C11 include ulteriori funzionalità generiche cui accenneremo nel seguito di questa appendice.

E.8.7 Funzioni inline

[Questo paragrafo può essere trattato in un corso dopo il Paragrafo 5.5.]

Il C99 consente la dichiarazione di *funzioni inline* (come fa il C++) mettendo la parola chiave `inline` prima della dichiarazione di una funzione, come in:

```
inline void randomFunction();
```

Questo non ha *alcun effetto* sulla logica del programma dalla prospettiva dell'utente, ma può *migliorare le prestazioni*. Le chiamate di funzioni consumano tempo. Quando dichiariamo una funzione come `inline`, il programma non chiama più quella funzione. Invece, il compilatore ha la possibilità di sostituire ogni chiamata a una funzione `inline` con una copia del corpo del codice di quella funzione. Ciò migliora le prestazioni al momento dell'esecuzione, ma può aumentare la dimensione del programma. Dichiarate le funzioni come `inline` *solo* se esse sono brevi e chiamate frequentemente. La dichiarazione `inline` è soltanto un *suggerimento* al compilatore, che può decidere di ignorarlo. [Per maggiori informazioni consultate il Paragrafo 6.7.4 dello standard C99.]

E.8.8 Ritorno senza espressione

[Questo paragrafo può essere trattato in un corso dopo il Paragrafo 5.5.]

Il C99 aggiunge limitazioni più ristrette sulle modalità di ritorno dalle funzioni. Nelle funzioni che restituiscono un valore diverso da `void` non ci è più permesso usare l'istruzione

```
return;
```

Nei compilatori precedenti al C99 questo è permesso ma produce un *comportamento indefinito* se la funzione chiamante cerca di usare il valore restituito dalla funzione. Allo stesso modo, in funzioni che non restituiscono alcun valore, non è più possibile restituire un valore. Istruzioni come:

```
void returnInt() {return 1;}
```

non sono più permesse. Il C99 richiede che i compilatori a esso conformi producano messaggi di avvertimento o errori di compilazione in ognuno dei casi precedenti. [Per maggiori informazioni consultate il Paragrafo 6.8.6.4 dello standard C99.]

E.8.9 Identificatore predefinito `_func_`

[Questo paragrafo può essere trattato in un corso dopo il Paragrafo 13.9.]

L'identificatore predefinito `_func_` è simile alle macro del preprocessore `_FILE_` e `_LINE_`: è una stringa che contiene il *nome della funzione corrente*. Diversamente da `_FILE_`, non si tratta di una stringa letterale ma di una vera e propria variabile, per cui non si può concatenare con altri letterali. Questo per via del fatto che la concatenazione di stringhe letterali avviene durante il preprocessamento, e il preprocessore non ha alcuna conoscenza della semantica dello stesso linguaggio C.

E.8.10 Macro `va_copy`

[Questo paragrafo può essere trattato in un corso dopo il Paragrafo 14.3.]

Il Paragrafo 14.3 ha introdotto l'intestazione `<stdarg.h>` e le funzionalità per operare con liste di argomenti di lunghezza variabile. Il C99 aggiunge la macro `va_copy` che riceve due `va_list` e copia il suo secondo argomento nel suo primo argomento. Ciò consente scorrimenti multipli di una lista di argomenti di lunghezza variabile senza ricominciare ogni volta dall'inizio.

E.9 Nuove caratteristiche nello standard C11

Il C11 affina ed espande le capacità del C. Al momento di questa stesura, la maggior parte dei compilatori C che supportano il C11 implementa solo un *sottoinsieme* delle nuove caratteristiche. Inoltre, diverse nuove caratteristiche sono considerate *optionali* dallo standard C11. Il Visual C++ di Microsoft fornisce solo un supporto parziale per le caratteristiche che sono state aggiunte nel C99 e nel C11. La Figura E.9 elenca alcuni compilatori C che hanno incorporato varie caratteristiche del C11.

Compilatore	URL
GNU GCC	https://gcc.gnu.org/gcc-4.9/
Clang/LLVM	clang.llvm.org/docs/ReleaseNotes.html
IBM XL C	http://www.ibm.com/software/products/en/ccompfami
Pelles C	www.smorgasbordet.com/pellesc/

Figura E.9 Compilatori conformi al C11.

Una bozza pre-finale del documento standard si può trovare al sito

www.open-std.org/jtc1/sc22/wg14/www/docs/n1570.pdf

e il documento standard può essere acquistato dal sito

webstore.ansi.org/RecordDetail.aspx?sku=INCITS%2FISO%2FIEC+9899-2012

E.9.1 Nuove intestazioni del C11

La Figura E.10 elenca le nuove intestazioni della Libreria Standard del C11.

Intestazione della Libreria Standard	Spiegazione
<code><stdalign.h></code>	Fornisce i controlli per l'allineamento dei tipi.
<code><stdatomic.h></code>	Fornisce l'accesso senza possibili interruzioni agli oggetti, utilizzato nel multithreading.
<code><stdnoreturn.h></code>	Funzioni senza ritorno.
<code><threads.h></code>	Libreria per i thread.
<code><uchar.h></code>	Varie utilità per i caratteri UTF-16 e UTF-32.

Figura E.10 Nuovi file di intestazione della Libreria Standard del C11.

E.9.2 Supporto multithreading

Il multithreading (esecuzione concorrente) è uno dei miglioramenti più significativi nello standard C11. Benché il multithreading sia in circolazione da decenni, l'interesse verso di esso sta rapidamente aumentando in seguito alla proliferazione di sistemi multicore, ovvero con processori multipli (anche gli smartphone e i tablet sono adesso tipicamente multicore). La maggior parte dei nuovi processori oggi è almeno dual-core, sebbene i triple-, quad- e octa-core si stiano diffondendo sempre di più. Il numero di core continuerà a crescere. Nei sistemi multicore l'hardware può usare più processori per lavorare su parti differenti di un'attività, permettendo così l'espletamento più veloce delle attività (e del programma). Per trarre pieno vantaggio dall'architettura multicore bisogna scrivere applicazioni multithreaded. Quando un programma divide le attività in thread (esecuzioni seriali) separati, un sistema multicore può eseguire quei thread in parallelo.

Implementazione multithreading standard

In precedenza, le librerie multithreading del C erano estensioni non standard, dipendenti dalla piattaforma specifica. I programmati in C vogliono spesso che il loro codice sia portabile verso altre piattaforme. Questo è un vantaggio fondamentale del multithreading standardizzato. L'intestazione <threads.h> del C11 dichiara le nuove funzionalità (opzionali) per il multithreading che vi consentiranno di scrivere codice C multithreaded più portabile. Al momento di questa stesura pochissimi compilatori C forniscono il supporto per il multithreading del C11. Per gli esempi di questo paragrafo abbiamo usato il *compilatore Pelles C* (solo in ambiente Windows), che potete scaricare dal sito www.smorgasbordet.com/pellesc/. In questo paragrafo introduciamo le caratteristiche del multithreading di base che vi permettono di creare ed eseguire thread. Alla fine di questo paragrafo introdurremo diverse altre funzionalità per il multithreading supportate dal C11.

Esecuzione di programmi multithreaded

Quando fate eseguire un qualunque programma su un moderno computer, le attività del vostro programma competono per avere assegnato il processore con il sistema operativo, e con altri programmi e con altre attività che il sistema operativo esegue per vostro conto. Tutte le varie attività sono tipicamente in esecuzione sul vostro sistema in background. Quando eseguirete gli esempi di questo paragrafo, il tempo necessario per ogni calcolo varierà a seconda della velocità del processore del computer, del numero di core del processore e di cosa è in esecuzione al momento sul computer. La situazione non è diversa dall'andare in auto al supermercato. Il tempo che occorre per arrivarci può variare a seconda delle condizioni del traffico, del tempo atmosferico e di altri fattori. Certi giorni potreste impiegarci 10 minuti, ma durante le ore di punta o col tempo cattivo potreste metterci di più. Lo stesso vale per l'esecuzione di applicazioni sul computer.

Vi è anche un sovraccarico intrinseco nel multithreading stesso. La semplice suddivisione di un'attività in due thread e la loro esecuzione su un sistema dual-core non porta a un'esecuzione due volte più veloce, sebbene essa sia normalmente più veloce rispetto all'esecuzione delle attività dei thread in sequenza.



Prestazioni E.1

Come vedrete, eseguire un'applicazione multithreaded su un processore single-core può richiedere in realtà più tempo che eseguire semplicemente le attività dei thread in sequenza.

Panoramica degli esempi di questo paragrafo

Per dare una dimostrazione convincente del multithreading su un sistema multicore, questo paragrafo presenta due programmi:

- Uno effettua due calcoli intensivi in sequenza.
- L'altro esegue gli stessi calcoli intensivi con thread paralleli.

Abbiamo eseguito ciascun programma su un computer single-core e su uno dual-core con Windows per verificare le prestazioni di ciascun programma sui due sistemi. Abbiamo cronometrato per entrambi i programmi ogni calcolo e il tempo di calcolo totale. Gli output del programma mostrano i miglioramenti in termini di tempo quando il programma multithreaded viene eseguito su un sistema multicore.

Esempio: esecuzione sequenziale di due attività di calcolo intensivo

La Figura E.11 usa la funzione ricorsiva fibonacci (righe 37-46) che abbiamo introdotto nel Paragrafo 5.15. Ricordate che, per valori di Fibonacci molto grandi, l'implementazione ricorsiva

può richiedere un tempo di calcolo significativo. L'esempio fa eseguire sequenzialmente i calcoli `fibonacci(50)` (riga 16) e `fibonacci(49)` (riga 25). Prima e dopo ogni chiamata di `fibonacci`, misuriamo il tempo corrente in modo da poter calcolare il tempo totale richiesto per il calcolo. Usiamo poi questo per calcolare il tempo totale richiesto per entrambi i calcoli. Le righe 21, 30 e 33 usano la funzione `difftime` (dall'intestazione `<time.h>`) per calcolare il numero di secondi di differenza tra i due tempi.

```
1 // Fig. E.11: figE_11.c
2 // Calcolo dei numeri di Fibonacci con esecuzione sequenziale
3 #include <stdio.h>
4 #include <time.h>
5
6 unsigned long long int fibonacci(unsigned int n); // prototipo di funzione
7
8 // la funzione main inizia l'esecuzione del programma
9 int main(void)
10 {
11     puts("Sequential calls to fibonacci(50) and fibonacci(49)");
12
13     // calcola il valore di Fibonacci per 50
14     time_t startTime1 = time(NULL);
15     puts("Calculating fibonacci(50)");
16     unsigned long long int result1 = fibonacci(50);
17     time_t endTime1 = time(NULL);
18
19     printf("fibonacci(%u) = %llu\n", 50, result1);
20     printf("Calculation time = %f minutes\n\n",
21            difftime(endTime1, startTime1) / 60.0);
22
23     time_t startTime2 = time (NULL);
24     puts("Calculating fibonacci(49)");
25     unsigned long long int result2 = fibonacci(49);
26     time_t endTime2 = time(NULL);
27
28     printf("fibonacci(%u) = %llu\n", 49, result2);
29     printf("Calculation time = %f minutes\n\n",
30            difftime(endTime2, startTime2) / 60.0);
31
32     printf("Total calculation time = %f minutes\n",
33            difftime(endTime2, startTime1) / 60.0);
34 }
35
36 // Calcolo ricorsivo dei numeri di Fibonacci
37 unsigned long long int fibonacci(unsigned int n)
38 {
39     // caso di base
40     if (0 == n || 1 == n) {
41         return n;
42     }
43     else { // passo di ricorsione
```

```
44     return fibonacci(n - 1) + fibonacci(n - 2);  
45 }  
46 }
```

a) Output su un computer dual-core con Windows

```
Sequential calls to fibonacci(50) and fibonacci(49)  
Calculating fibonacci(50)  
fibonacci(50) = 12586269025  
Calculation time = 1.366667 minutes  
  
Calculating fibonacci(49)  
fibonacci(49) = 7778742049  
Calculation time = 0.883333 minutes  
  
Total calculation time = 2.250000 minutes
```

b) Output su un computer single-core con Windows

```
Sequential calls to fibonacci(50) and fibonacci(49)  
Calculating fibonacci(50)  
fibonacci(50) = 12586269025  
Calculation time = 1.566667 minutes  
  
Calculating fibonacci(49)  
fibonacci(49) = 7778742049  
Calculation time = 0.883333 minutes  
  
Total calculation time = 2.450000 minutes
```

c) Output su un computer single-core con Windows

```
Sequential calls to fibonacci(50) and fibonacci(49)  
Calculating fibonacci(50)  
fibonacci(50) = 12586269025  
Calculation time = 1.450000 minutes  
  
Calculating fibonacci(49)  
fibonacci(49) = 7778742049  
Calculation time = 0.883333 minutes  
  
Total calculation time = 2.333333 minutes
```

Figura E.11 Calcolo dei numeri di Fibonacci con esecuzione sequenziale.

Il primo output mostra i risultati dell'esecuzione del programma su un computer dual-core con Windows, sul quale ciascuna esecuzione ha prodotto gli stessi risultati, sebbene questo non sia garantito. Il secondo e il terzo output mostrano i risultati dell'esecuzione del programma su un computer single-core con Windows sul quale i risultati sono stati diversi, ma hanno richiesto sempre più tempo per l'esecuzione, poiché il processore era condiviso tra questo programma e tutti gli altri che esso doveva eseguire sul computer nello stesso momento.

Esempio: esecuzione multithreaded di due attività di calcolo intensivo

Anche il programma della Figura E.12 usa la funzione ricorsiva `fibonacci`, ma esegue ciascuna delle chiamate a essa in un *thread separato*. I primi due output mostrano l'esempio multithreaded di Fibonacci eseguito su un computer dual-core. Sebbene i tempi d'esecuzione siano stati diversi, il tempo complessivo per eseguire entrambi i calcoli di Fibonacci (nei nostri test) è stato sempre inferiore all'esecuzione sequenziale nella Figura E.11 (perché il nostro programma ha diviso le attività in due thread e ha utilizzato due core anziché uno solo). Gli ultimi due output mostrano l'esempio eseguito su un computer single-core con la stessa velocità del computer dual-core. Ancora, per ogni esecuzione i tempi sono stati diversi, ma il tempo complessivo è stato *maggior*e di quello dell'esecuzione sequenziale per via del sovraccarico dovuto alla condivisione di un solo processore tra i thread del programma e gli altri programmi che erano in esecuzione sul computer nello stesso momento.

```
1 // Fig. E.12: figE_12.c
2 // Calcolo dei numeri di Fibonacci con thread separati
3 #include <stdio.h>
4 #include <threads.h>
5 #include <time.h>
6
7 #define NUMBER_OF_THREADS 2
8
9 int startFibonacci(void *nPtr);
10 unsigned long long int fibonacci(unsigned int n);
11
12 typedef struct ThreadData {
13     time_t startTime; // inizio dell'esecuzione del thread
14     time_t endTime; // fine dell'esecuzione del thread
15     unsigned int number; // numero di Fibonacci da calcolare
16 } ThreadData; // fine di struct ThreadData
17
18 int main(void)
19 {
20     // dati passati ai thread; uso di inizializzatori designati
21     ThreadData data[NUMBER_OF_THREADS] =
22         { [0] = {.number = 50},
23          [1] = {.number = 49}};
24
25     // ogni thread richiede un identificatore di thread di tipo thrd_t
26     thrd_t threads[NUMBER_OF_THREADS];
27
28     puts("fibonacci(50) and fibonacci(49) in separate threads");
29
30     // crea e fai partire i thread
31     for (size_t i = 0; i < NUMBER_OF_THREADS; ++i) {
32         printf("Starting thread to calculate fibonacci(%d)\n",
33                data[i].number);
34
35         // crea un thread e controlla se la sua creazione ha avuto successo
```

```
36     if (thrd_create(&threads[i], startFibonacci, &data[i]) !=  
37         thrd_success) {  
38  
39         puts("Failed to create thread");  
40     }  
41 }  
42  
43 // attendi che ogni calcolo sia completato  
44 for (size_t i = 0; i < NUMBER_OF_THREADS; ++i)  
45     thrd_join(threads[i], NULL);  
46  
47 // determina il tempo in cui parte il primo thread  
48 time_t startTime = (data[0].startTime < data[1].startTime) ?  
49     data[0].startTime : data[1].startTime;  
50  
51 // determina il tempo in cui termina l'ultimo thread  
52 time_t endTime = (data[0].endTime > data[1].endTime) ?  
53     data[0].endTime : data[1].endTime;  
54  
55 // stampa il tempo totale di calcolo  
56 printf("Total calculation time = %f minutes\n",  
57     difftime(endTime, startTime) / 60.0);  
58 }  
59  
60 // Funzione chiamata da un thread per il calcolo ricorsivo di Fibonacci  
61 int startFibonacci(void *ptr)  
62 {  
63     // cast di ptr a ThreadData * per accedere agli argomenti  
64     ThreadData *dataPtr = (ThreadData *) ptr;  
65  
66     dataPtr->startTime = time(NULL); // tempo prima del calcolo  
67  
68     printf("Calculating fibonacci(%d)\n", dataPtr->number);  
69     printf("fibonacci(%d) = %lld\n",  
70             dataPtr->number, fibonacci(dataPtr->number));  
71  
72     dataPtr->endTime = time(NULL); // tempo dopo il calcolo  
73  
74     printf("Calculation time = %f minutes\n\n",  
75         difftime(dataPtr->endTime, dataPtr->startTime) / 60.0);  
76     return thrd_success;  
77 }  
78  
79 // Calcolo ricorsivo dei numeri di Fibonacci  
80 unsigned long long int fibonacci(unsigned int n)  
81 {  
82     // caso di base  
83     if (0 == n || 1 == n) {  
84         return n;  
85     }
```

```
86     else { // passo di ricorsione
87         return fibonacci(n - 1) + fibonacci(n - 2);
88     }
89 }
```

a) Output su un computer dual-core con Windows

```
fibonacci(50) and fibonacci(49) in separate threads
Starting thread to calculate fibonacci(50)
Starting thread to calculate fibonacci(49)
Calculating fibonacci(50)
Calculating fibonacci(49)
fibonacci(49) = 7778742049
Calculation time = 0.866667 minutes

fibonacci(50) = 12586269025
Calculation time = 1.466667 minutes

Total calculation time = 1.466667 minutes
```

b) Output su un computer dual-core con Windows

```
fibonacci(50) and fibonacci(49) in separate threads
Starting thread to calculate fibonacci(50)
Starting thread to calculate fibonacci(49)
Calculating fibonacci(50)
Calculating fibonacci(49)
fibonacci(49) = 7778742049
Calculation time = 0.783333 minutes

fibonacci(50) = 12586269025
Calculation time = 1.266667 minutes

Total calculation time = 1.266667 minutes
```

c) Output su un computer single-core con Windows

```
fibonacci(50) and fibonacci(49) in separate threads
Starting thread to calculate fibonacci(50)
Starting thread to calculate fibonacci(49)
Calculating fibonacci(50)
Calculating fibonacci(49)
fibonacci(49) = 7778742049
Calculation time = 1.683333 minutes

fibonacci(50) = 12586269025
Calculation time = 2.183333 minutes

Total calculation time = 2.183333 minutes
```

d) Output su un computer single-core con Windows

```

fibonacci(50) and fibonacci(49) in separate threads
Starting thread to calculate fibonacci(50)
Starting thread to calculate fibonacci(49)
Calculating fibonacci(50)
Calculating fibonacci(49)
fibonacci(49) = 7778742049
Calculation time = 1.600000 minutes

fibonacci(50) = 12586269025
Calculation time = 2.083333 minutes

Total calculation time = 2.083333 minutes

```

Figura E.12 Calcolo dei numeri di Fibonacci con thread separati.

struct ThreadData

La funzione che ogni thread esegue in questo esempio riceve un oggetto **ThreadData** come suo argomento. L'oggetto contiene il numero che sarà passato a **fibonacci** e due membri **time_t** dove memorizziamo il tempo prima e dopo ogni chiamata a **fibonacci** nei thread. Le righe 21-23 creano un array costituito dai due oggetti **ThreadData** e usano inizializzatori designati per impostare i loro membri **number** rispettivamente a 50 e a 49.

thrd_t

La riga 26 crea un array di oggetti **thrd_t**. Quando si crea un thread, la libreria per il multithreading crea un *thread ID* (identificatore) e lo memorizza in un oggetto **thrd_t**. L'identificatore ID del thread può allora essere usato in varie funzioni di multithreading.

Creare ed eseguire un thread

Le righe 31-41 creano due thread chiamando la funzione **thrd_create** (riga 36). I tre argomenti della funzione sono:

- Un puntatore **thrd_t** che **thrd_create** usa per memorizzare l'identificatore ID del thread.
- Un puntatore a una funzione (**startFibonacci**) che specifica l'elaborazione da eseguire nel thread. La funzione deve restituire un **int** e ricevere un puntatore **void** che rappresenta l'argomento della funzione (in questo caso, un puntatore a un oggetto **ThreadData**). Il valore **int** di ritorno rappresenta lo stato del thread quando questo termina (es. **thrd_success** oppure **thrd_error**).
- Un puntatore **void** all'argomento che deve essere passato alla funzione specificata come secondo argomento.

La funzione **thrd_create** restituisce **thrd_success** se il thread è creato, **thrd_nomem** se non c'è sufficiente memoria per allocare il thread, o altrimenti **thrd_error**. Se il thread è creato con successo, la funzione specificata come secondo argomento viene eseguita nel nuovo thread.

Congiunzione (join) dei thread

Per assicurarsi che il programma non termini finché non terminano i thread, le righe 44-45 chiamano **thrd_join** per ogni thread che abbiamo creato. Questo fa sì che il programma *aspetti* finché i thread non completano l'esecuzione, prima di passare a eseguire il codice rimanente in **main**. La funzione **thrd_join** riceve il valore **thrd_t** che rappresenta l'identificatore ID del thread da ricongiungere.

re agli altri e un puntatore a un `int` dove `thrd_join` possa memorizzare lo stato restituito dal thread. Una volta che i thread sono terminati, le righe 48–57 calcolano e stampano il tempo totale di esecuzione determinando la differenza di tempo tra l'inizio del primo thread e la fine del secondo.

La funzione startFibonacci

La funzione `startFibonacci` (righe 61–77) specifica il compito da eseguire: in questo caso, chiamare `fibonacci` per eseguire ricorsivamente il calcolo, cronometrare il calcolo, stampare il risultato del calcolo e stampare il tempo che il calcolo ha richiesto (come abbiamo fatto nella Figura E.11). Il thread viene eseguito finché `startFibonacci` non restituisce lo stato del thread (`thrd_success`; riga 76). A quel punto il thread termina.

Altre caratteristiche del multithreading del C11

In aggiunta al supporto multithreading di base mostrato in questo paragrafo, il C11 include anche altre caratteristiche come, ad esempio, variabili `_Atomic` e operazioni atomiche, memoria locale dei thread, condizioni e mutex (costrutti per la mutua esclusione). Per maggiori informazioni su questi argomenti consultate i Paragrafi 6.7.2.4, 6.7.3, 7.17 e 7.26 dello standard e i seguenti post di blog e articoli:

[http://blog.smartbear.com/software-quality/bid/173187/
C11-A-New-C-Standard-Aiming-at-Safer-Programming](http://blog.smartbear.com/software-quality/bid/173187/C11-A-New-C-Standard-Aiming-at-Safer-Programming)
<http://lwn.net/Articles/508220/>

E.9.3 Funzione quick_exit

Oltre a `exit` (Paragrafo 14.6) e `abort`, il C11 ora supporta anche `quick_exit` (intestazione `<stdlib.h>`) per terminare un programma. Come `exit`, `quick_exit` riceve come argomento un valore che rappresenta uno *stato di uscita* – tipicamente `EXIT_SUCCESS` o `EXIT_FAILURE`, ma sono possibili anche altri valori specifici per la particolare piattaforma. Il valore dello stato di uscita è restituito dal programma all'ambiente chiamante per indicare se il programma ha terminato con successo o si è verificato un errore. Quando viene chiamata, `quick_exit` può, a sua volta, chiamare fino a 32 altre funzioni per eseguire compiti di ripulitura. Queste funzioni vanno registrate con la funzione `at_quick_exit` (simile ad `atexit` nel Paragrafo 14.6) e vengono chiamate in ordine *inverso* rispetto a quello col quale sono state registrate. Ogni funzione registrata deve restituire `void` e avere una lista di parametri `void`. Le motivazioni per le funzioni `quick_exit` e `at_quick_exit` sono spiegate nella pagina web

<http://www.open-std.org/jtc1/sc22/wg14/www/docs/n1327.htm>

E.9.4 Supporto Unicode®

Il processo di *internazionalizzazione e localizzazione* consiste nella creazione di software in grado di supportare *diversi linguaggi parlati e requisiti specifici locali*, come ad esempio la stampa di formati monetari. L'insieme di caratteri **Unicode®** contiene caratteri per molti linguaggi e simboli del mondo.

Il C11 include adesso il supporto per entrambi gli insiemi di caratteri Unicode a *16-bit (UTF-16)* e a *32-bit (UTF-32)*, che vi consente di internazionalizzare e localizzare le vostre app più facilmente. Il Paragrafo 6.4.5 dello standard C11 illustra come creare stringhe letterali Unicode. Il Paragrafo 7.28 dello standard illustra le caratteristiche dell'intestazione `<uchar.h>` per le nuove utilità Unicode, che includono i nuovi tipi `char16_t` e `char32_t` rispettivamente per i caratteri UTF-16 e

UTF-32. Al momento di questa stesura, le nuove caratteristiche Unicode *non* sono ampiamente supportate dai compilatori C.

E.9.5 Specificatore di funzione `_Noreturn`

Lo *specificatore di funzione _Noreturn* indica che una funzione *non* ritornerà alla sua funzione chiamante. Ad esempio, la funzione `exit` (Paragrafo 14.6) termina un programma, per cui *non* ritorna alla sua funzione chiamante. Tali funzioni nella Libreria Standard del C sono adesso dichiarate con `_Noreturn`. Ad esempio, lo standard C11 presenta il prototipo della funzione `exit` come:

```
_Noreturn void exit(int status);
```

Se il compilatore sa che una funzione *non* ritorna, può eseguire varie *ottimizzazioni*. Può anche emettere messaggi di errore se a una funzione `_Noreturn` è inavvertitamente richiesto di ritornare.

E.9.6 Espressioni di tipo generico

La nuova parola chiave `_Generic` del C11 fornisce un meccanismo utilizzabile per creare una macro (Capitolo 13) che può invocare diverse versioni specifiche per tipo di una funzione in base al tipo di argomento della macro. Nel C11 viene per esempio usata per implementare le funzionalità dell'intestazione `<tgmath.h>` per funzioni matematiche di tipo generico. Molte funzioni matematiche si presentano in versioni separate che ricevono argomenti `float`, `double` o `long double`. Per tali casi, vi è una macro che invoca automaticamente la corrispondente versione per il tipo specifico. Ad esempio, la macro `ceil` invoca la funzione `ceilf` quando l'argomento è un `float`, `ceil` quando l'argomento è un `double` e `ceill` quando l'argomento è un `long double`. Il Paragrafo 6.5.1.1. dello standard C11 esamina i dettagli dell'uso di `_Generic`.

E.9.7 Annex L: analizzabilità e comportamento indefinito

Il documento dello standard C11 definisce le caratteristiche del linguaggio che i progettisti di compilatori devono implementare. A causa della straordinaria varietà delle piattaforme hardware e software e di altri elementi, vi è un certo numero di situazioni in cui lo standard specifica che il risultato di un'operazione è un *comportamento indefinito*. Ciò può suscitare problematiche di sicurezza e di affidabilità: ogni volta che vi è un comportamento indefinito accade qualcosa che potrebbe lasciare un sistema esposto ad attacchi o a malfunzionamenti. Il termine “comportamento indefinito” compare approssimativamente 50 volte nel documento dello standard C11.

I membri del CERT (cert.org) che hanno sviluppato l'Annex L opzionale del C11 sull'analizzabilità hanno esaminato tutti i comportamenti indefiniti e hanno scoperto che questi ricadono in due categorie: quelli per i quali gli implementatori dei compilatori devono essere in grado di fare qualcosa di ragionevole per evitare serie conseguenze (noti come *comportamenti indefiniti limitati*) e quelli per i quali gli implementatori non potrebbero fare alcunché di ragionevole (noti come *comportamenti indefiniti critici*). Ne è risultato che la maggior parte dei comportamenti indefiniti appartiene alla prima categoria. David Keaton (un ricercatore del Cert Secure Coding Program) illustra le categorie nel seguente articolo:

```
http://blog.sei.cmu.edu/post.cfm/improving-security-in-the-latest-c-programming-language-standard-1
```

L'Annex L dello standard C11 identifica i comportamenti indefiniti critici. L'inclusione di questo annex come parte dello standard è un'opportunità per le implementazioni di compilatori. Un com-

pilatore che è conforme all'Annex L può essere affidabile per fare qualcosa di ragionevole rispetto alla maggior parte dei comportamenti indefiniti che potrebbero essere stati ignorati in implementazioni precedenti. L'Annex L non garantisce ancora un comportamento ragionevole per comportamenti indefiniti critici. Un programma può verificare se l'implementazione è compatibile con l'Annex L tramite l'uso di direttive di compilazione condizionale (Paragrafo 13.5) per testare se è definita la macro `_STDC_ANALYZABLE_`.

E.9.8 Controllo dell'allineamento in memoria

Nel Capitolo 10 abbiamo discusso del fatto che le varie piattaforme di sistemi di elaborazione hanno differenti requisiti di allineamento ai confini di parole di memoria, il che può portare a oggetti `struct` che richiedono più memoria della somma delle dimensioni dei loro membri. Il C11 permette adesso di specificare i requisiti di allineamento ai confini per ogni tipo utilizzando le funzionalità dell'intestazione `<stdalign.h>`. `_Alignas` è usato per specificare i requisiti di allineamento. L'operatore `alignof` restituisce il requisito di allineamento per il suo argomento. La funzione `aligned_alloc` permette di allocare la memoria dinamicamente per un oggetto e di specificarne i requisiti di allineamento. Per maggiori dettagli consultate il Paragrafo 6.2.8 del documento dello standard C11.

E.9.9 Asserzioni statiche

Nel Paragrafo 13.10 avete appreso che la macro `assert` del C testa il valore di un'espressione al momento dell'esecuzione. Se il valore della condizione è falso, `assert` stampa un messaggio di errore e chiama la funzione `abort` per terminare il programma. Questo è utile per fini di debugging. Il C11 fornisce ora `_Static_assert` per le asserzioni riferite alla fase di compilazione, che testano espressioni costanti dopo l'esecuzione del preprocessore e al punto durante la compilazione in cui i tipi delle espressioni sono noti. Per maggiori dettagli consultate il Paragrafo 6.7.10 del documento dello standard C11.

E.9.10 Tipi in virgola mobile

Il C11 è ora compatibile con lo standard aritmetico in virgola mobile IEC 60559, sebbene il supporto per questo standard sia opzionale. Tra le sue caratteristiche, IEC 60559 definisce come deve essere eseguito il calcolo aritmetico in virgola mobile per essere certi di ottenere sempre lo stesso risultato, sia che i calcoli vengano eseguiti dall'hardware, dal software o da entrambi e indipendentemente dalle implementazioni (sia in C che in altri linguaggi che supportano questo standard). Per maggiori dettagli su questo standard potete consultare il seguente articolo:

http://www.iso.org/iso/iso_catalogue/catalogue_tc/catalogue_detail.htm?csnumber=57469

E.10 Risorse web

Risorse per il C99

<http://www.open-std.org/jtc1/sc22/wg14/>

Sito ufficiale per il comitato del C standard. Include rapporti sui difetti, documenti ufficiali, progetti e milestone, motivazioni per il C99, contatti e altro ancora.

<http://blogs.msdn.com/b/vcblog/archive/2007/11/05/iso-c-standard-update.aspx>
Blog post di Arjun Bijanki, responsabile del testing per il compilatore del Visual C++. Analizza perché il C99 non sia supportato in Visual Studio.

<http://www.ibm.com/developerworks/linux/library/l-c99/index.html>
Articolo: “Open Source Development Using C99” di Peter Seebach. Spiega le caratteristiche della libreria del C99 su Linux e BSD.

<http://www.informit.com/guides/content.aspx?g=cplusplus&seqNum=215>
Articolo: “A Tour of C99” di Danny Kalev. Sintetizza alcune nuove caratteristiche dello standard C99.

Standard C11

<http://webstore.ansi.org/RecordDetail.aspx?sku=INCITS%2FISO%2FIEC+9899-2012>
Variante ANSI dello standard C11 (da acquistare).

<http://www.open-std.org/jtc1/sc22/wg14/www/docs/n1570.pdf>
È l’ultima bozza gratuita dello standard C11 prima che fosse approvato e pubblicato.

Cosa c'è di nuovo nel C11

[http://en.wikipedia.org/wiki/C11_\(C_standard_revision\)](http://en.wikipedia.org/wiki/C11_(C_standard_revision))
La pagina di Wikipedia per il nuovo standard C11 descrive cosa c’è di nuovo rispetto al C99.

<http://progopedia.com/dialect/c11/>
Questa pagina include un breve elenco delle nuove caratteristiche nel C11.

<http://www.informit.com/articles/article.aspx?p=1843894>
L’articolo “The New Features of C11” di David Chisnall.

<http://www.drdobbs.com/cpp/c-finally-gets-a-new-standard/232800444>
L’articolo “C Finally Gets a New Standard” di Tom Plum. Esamina la concorrenza, le parole chiave, la classe di memoria `thread_local`, i thread opzionali e altro.

<http://www.drdobbs.com/cpp/cs-new-ease-of-use-and-how-the-language/240001401>
L’articolo “C’s New Ease of Use and How the Language Compares with C++” di Tom Plum. Esamina alcune nuove caratteristiche del C11 che corrispondono a caratteristiche del C++ e alcune differenze chiave nel C11 che non hanno caratteristiche corrispondenti nel C++.

<http://www.i-programmer.info/news/98-languages/3546-new-iso-c-standard-c1x.html>
L’articolo “New ISO C standard—C11” di Mike James. Analizza brevemente alcune delle nuove caratteristiche.

<http://www.drdobbs.com/cpp/the-new-c-standard-explored/232901670>
L’articolo “The New C Standard Explored” di Tom Plum. Esamina le funzioni dell’Annex K del C11, la sicurezza riguardante `fopen()`, l’uso corretto di `tmpnam`, la vulnerabilità della formattazione con `%n`, i miglioramenti della sicurezza e altro.

<http://www.sdtimes.com/link/36892>
L’articolo “The thinking behind C11” di John Benito, coordinatore del gruppo di lavoro ISO per lo standard del linguaggio di programmazione C. L’articolo esamina i principi guida del comitato per lo standard del linguaggio di programmazione C per il nuovo standard C11.

Miglioramento della sicurezza

<http://blog.smartbear.com/software-quality/bid/173187/C11-A-New-C-Standard-Aiming-at-Safer-Programming>
Il blog “C11: A New C Standard Aiming at Safer Programming” di Danny Kalev. Esamina i problemi con lo standard C99 e le nuove speranze con lo standard C11 riguardanti la sicurezza.

<http://www.amazon.com/exec/obidos/ASIN/0321822137/deitelassociatin>

Il libro *Secure Coding in C and C++*, Second edition di Robert Seacord analizza i benefici in termini di sicurezza della libreria dell'Annex K.

<http://blog.sei.cmu.edu/post.cfm/improving-security-in-the-latest-c-programming-language-standard-1>

Il blog "Improving Security in the Latest C Programming Language Standard" di David Keaton del CERT Secure Coding Program al Carnegie Mellon's Software Engineering Institute. Analizza le interfacce per il controllo dei confini e l'analizzabilità.

<http://blog.sei.cmu.edu/post.cfm/helping-developers-address-security-with-thecert-c-secure-coding-standard>

Il blog "Helping Developers Address Security with the CERT C Secure Coding standard" di David Keaton. Analizza come il C ha trattato i problemi di sicurezza in tutti questi anni e il documento CERT C Secure Coding Rules.

Controllo dei confini

<http://www.securecoding.cert.org/confluence/display/seccode/ERR03-C.+Use+runtime+constraint+handlers+when+calling+the+bounds+checking+interfaces>

Il post del Carnegie Mellon's Software Engineering Institute "ERR03-C. Use runtime-constraint handlers when calling the bounds-checking interfaces" di David Svoboda. Fornisce esempi di codice conforme e non conforme.

Multithreading

<http://stackoverflow.com/questions/8876043/multi-threading-support-in-c11>

Il forum di discussione "Multi-Threading support in C11". Esamina il modello migliorato di sequenziamento della memoria nel C11 rispetto al C99.

<http://www.t-dose.org/2012/talks/multithreaded-programming-new-c11-and-c11-standards>

La presentazione "Multithreaded Programming with the New C11 and C++11 Standards" di Klass van Gend. Introduce le nuove caratteristiche di entrambi i linguaggi C11 e C++11 ed esamina fino a che punto gcc e clang implementano i nuovi standard.

<http://www.youtube.com/watch?v=UqTirRXe8vw>

Il video "Multithreading Using Posix in C Language and Ubuntu" con Ahmad Naser.

<http://fileadmin.cs.lth.se/cs/Education/EDAN25/F06.pdf>

La presentazione "Threads in the Next C Standard" di Jonas Skeppstedt.

<http://www.youtube.com/watch?v=gRe6Zh2M3zs>

Un video di Klaas van Gend che esamina la programmazione multithreaded con i nuovi standard C11 e C++11.

Supporto alla compilazione

<http://www.ibm.com/developerworks/rational/library/support-iso-c11/support-iso-c11-pdf.pdf>

Il documento "Support for ISO C11 added to IBM XL C/C++ compilers: New features introduced Phase 1". Presenta una rassegna sulle nuove caratteristiche supportate dal compilatore, inclusi l'inizializzazione di valori complessi, le asserzioni statiche e le funzioni che non ritornano.

Indice analitico

Simboli

; 38
 '\0' (carattere nullo) 349
 \a (alert) 39
 & (AND bit a bit) 435, 572
 \ (backslash) 39, 407
 '\b' (backspace) 355
 \ (carattere di escape) 38
 * (carattere di soppressione dell'assegnazione) 414
 // (commenti) 37
 /*...*/ (commenti multilinea) 37
 ~ (complemento a uno) 435
 %c (specificatore di conversione) 128, 172
 / (divisione) 47, 572
 \\" (doppie virgolette) 39
 \\ (doppio backslash) 39
 %d (specificatore di conversione) 44, 172
 '\f' (avanzamento pagina) 351
 - (flag) 405
 - (sottrazione) 47, 572
 # (flag) 405
 + (flag) 405
 %f (specificatore di conversione) 86, 172
 %hd (specificatore di conversione) 172
 .h (estensione del nome di file) 176
 %hu (specificazione di conversione) 172
 [] (indice di array) 572
 %ld (specificazione di conversione) 172
 %Lf (specificazione di conversione) 172
 %lld (specificazione di conversione) 172
 %%lu (specificazione di conversione) 172
 -l m (opzione) 124
 %lu (specificazione di conversione) 172
 > (maggiore di) 51
 >= (maggiore o uguale a) 51
 - (meno unario) 572
 < (minore di) 51
 <= (minore o uguale a) 51
 * (moltiplicazione) 47, 572
 \n (nuova riga) 39
 != (non uguale) 51
 ^ (operatore) 443
 () (operatore) 48

& (operatore) 43
 # (operatore) 546
 ## (operatore) 547
 + (operatore) 44
 ?: (operatore condizionale) 74
 -= (operatore di assegnazione) 92
 *= (operatore di assegnazione) 92
 /= (operatore di assegnazione) 92
 %-= (operatore di assegnazione) 92
 = (operatore di assegnazione) 44
 &= (operatore di assegnazione AND bit a bit) 443
 >>= (operatore di assegnazione di spostamento a destra) 443
 <<= (operatore di assegnazione di spostamento a sinistra) 443
 ^= (operatore di assegnazione OR esclusivo bit a bit) 443
 |= (operatore di assegnazione OR inclusivo bit a bit) 443
 += (operatore di assegnazione per l'addizione) 92
 () (operatore di chiamata di funzione) 572
 -- (operatore di decremento) 92
 ++ (operatore di incremento) 92
 * (operatore di indirezione) 289
 & (operatore di indirizzo) 288
 . (operatore di membro di struttura) 426
 -> (operatore di puntatore a struttura) 426
 && (operatore logico AND) 135, 137 tabella di verità 135
 ! (operatore logico di negazione) 136, 137
 || (operatore logico OR) 135, 137
 ^ (OR esclusivo bit a bit) 435, 572
 | (OR inclusivo bit a bit) 435, 572
 || (OR logico) 573
 } (parentesi graffa destra) 39
 { (parentesi graffa sinistra) 38
 + (più unario) 572
 %p (specificatore di conversione) 239, 289, 401
 \? (punto interrogativo) 408
 % (resto) 47
 '\r' (ritorno a capo) 351
 %% (specificatore di conversione) 401

>> (spostamento a destra) 435
 >> (spostamento a destra bit a bit) 572
 << (spostamento a sinistra) 435
 << (spostamento a sinistra bit a bit) 572
 %s (specificatore di conversione) 56
 (tipo) (cast unario) 572
 \t (tab orizzontale) 39, 408
 == (uguale) 51
 %u (specificatore di conversione) 89, 172
 , (virgola) 573
 \` (virgoletta singola) 408
 '\v' (tab verticale) 351
 π 113

A

a (modalità) 467
 a.out 14
 a+ (modalità) 467
 ab (modalità) 467
 ab+ (modalità) 467
 abort, funzione 548
 ABS (Anti Block System) 9
 accatastamento delle istruzioni di controllo 71
 account utente 22
 accumulatore 339
 addizione 47
 affinamento graduale top-down 81
 aggiungere un intero a un puntatore 306
 aggravio di calcolo 199
 aggregati 422
 Agile Alliance 30
 Ajax 29
 alberi binari 522
 albero 522
 albero di ricerca binaria 522
 albero di ricerca binaria di stringhe 537
 algoritmi di ordinamento con valori "O grande" 603
 algoritmo 68
 algoritmo sveglia 68
 alias 428
 allineamento ai confini 450
 allineamento in memoria 425
 allocazione dinamica di array 571
 allocazione dinamica di memoria 500
 ALU (*Arithmetic and Logic Unit*) 3
 ambiente di sviluppo 12

- ambiente locale 177
 analisi dei dati di sondaggi 245
 analisi di numeri telefonici 388
 analisi di testi 390
 AND bit a bit 435, 443
 AND logico 134, 137
 Android di Google 25, 26
 Annex K dello standard C11 96
 annidamento 87
 Apache Software Foundation 25
 apertura di un file 462
 Apple 26
 applicazione in C 15
 applicazioni delle pile 515
 approcci a forza bruta 283
 architettura di controllo 186
argc, parametro 558
 argomenti della riga di comando 558
 argomenti variabili 556
 argomento della funzione 163
argv, parametro 558
 aritmetica dei puntatori 306
 aritmetica in C 46
 ARPA (Advanced Research Projects Agency) 26
 ARPANET 27
 array 222
 confini 231
 definizione 224
 indirizzo del primo elemento 239
 inizializzatori 226
 inizializzazione 226
 limiti 231
 nome 222
 numero di elementi 240
 ordinamento 243
 passaggio degli array per riferimento 239
 passare alle funzioni 239
 ricerca in 250
 array automatici 226
 array bidimensionali 255
 array di caratteri 233
 array di lunghezza variabile 262
 array dinamici 565
 array di puntatori 314
 array di stringhe 314
 array locali automatici 236
 array locali statici 236
 array *m* per *n* 255
 array multidimensionali 255
 array *static* 226
 arresto anomalo 83
 arrotondamento 211
 arrotondamento di numeri in virgola mobile 421
 arrotondare i valori in virgola mobile 396
- a**
 ascending, funzione 321
 assegnazione 48
 assemblatori 7
 <assert.h>, file di intestazione 548
 <assert.h>, file di intestazione 177
 assert, macro 548
 asserzioni 548
 associatività 54
 associatività degli operatori 48
 astrazione 164
atexit, funzione 561
 attraversamento del labirinto 337
 attributi delle variabili 186
 dimensioni 186
 nome 186
 tipo 186
 valore 186
automaticArrayInit, funzione 236
auto, parola chiave 187
 avanzamento pagina 351, 408
average, funzione 259, 557
 avviso 355
 azione/decisione, modello di programmazione 73
 azzeramento della memoria 379
- B**
 backslash 38, 407, 408
 backspace 408
 base 10 575
 BCPL 8
 big data 6
 binary digit 4
 bit (cifra binaria) 4
 bit di riporto 583
 BlackBerry OS 25
 blocchi costituenti accatastati 143
 blocchi costituenti annidati 143
 blocco 38, 76, 167
 blocco di controllo del file (FCB) 462
 BMI 66
 Bohm 70
bool 137
 _Bool, tipo di dati 137
break, istruzione 129
 in un'istruzione di iterazione 132
bubble, funzione 321
 bubble sort 243
bubbleSort, funzione 250, 300
bucket 606
Bucket sort 606
 byte 3, 4, 7
 byte offset 473
- C**
 c (specificatore di conversione) 400, 409
- C tradizionale 8
 C++ 11
 C11 10
 C99 9
 calcolare i limiti di credito 155
 calcolatore del risparmio nel car pooling 67
 calcolatore delle emissioni di anidride carbonica 347
 calcolatore dell'indice di massa corporea 66
 calcolo degli interessi 108
 calcolo della paga settimanale 158
 calcolo delle commissioni sulle vendite 107
 calcolo delle vendite 156
 calcolo dell'interesse composto 123
 calcolo dell'ipotenusa 212
 calcolo del salario 108
 calcolo del valore di π 157
 calcolo di media, mediana e moda con gli array 245
 calcolo di un polinomio di secondo grado 49
 calcolo ricorsivo del fattoriale 192
calloc, funzione 565
 campi 5
 campo d'azione 186
 campo d'azione di un identificatore 188
 campo d'azione esteso al blocco 188
 campo d'azione esteso al file 188
 campo d'azione esteso alla funzione 188
 campo d'azione esteso al prototipo di funzione 189
 campo di bit 444
 campo di bit anonimo 447
 carattere di controllo 351
 carattere di escape 38, 407
 carattere di soppressione dell'assegnazione 414
 carattere di spaziatura 351
 carattere maiuscolo/minuscolo 42
 carattere nullo 234
 carattere nullo di terminazione 234
 carattere speciale di terminazione di stringa 234
 carattere stampabile 351, 355
 caratteri 4, 127, 348
 caratteri ASCII (American Standard Code for Information Interchange) 5
 caratteri letterali 396
 caratteri speciali 349
case, etichette 125
 casi di base 192
 caso **default** 125
cbrt, radice cubica 164
ceil, arrotonda 164

- CERT C Secure Coding Standard* 55
`char` 172
`CHAR_BIT`, costante simbolica 438
chiamata di funzione 162
chiamata ricorsiva 192
chiave del record 463
chiave di ricerca 250
chiavi di ordinamento 588
ciclo 115
ciclo di esecuzione delle istruzioni 343
ciclo infinito 78, 199
cifra binaria (bit) 4
cifre 575
 binarie 576
 decimali 576
 esadecimali 576
 ottali 576
cima della pila 173
classe *blank* 351
classe di memoria statica 187
classi di memoria 186
`clients.dat`, file 465
cloud computing 31
coda 515
code nelle reti di computer 516
codice in linea 543
codice oggetto 12
codice open-source 25
codice operativo 340
codici numerici 368
codici operativi del linguaggio macchina
 del Simpletron 340
coercizione degli argomenti 170
collegamento di un identificatore 186
collegamento esterno 560
collegamento interno 560
colonna 255
commenti 37
commenti multilinea 37
compilatore GNU C 14
compilatori 8, 12
compilatori ottimizzanti 543
compilazione 12
compilazione condizionale 545
complemento a uno , 435
complessità esponenziale 198
componenti software 11
computerizzazione di cartelle cliniche
 460
condizione 51, 72
condizione combinata 135
condizione di continuazione del ciclo
 115, 117
condizioni semplici 134
confine di parola 425
confine di unità di memoria 447
confrontare i puntatori 309
confronto di file 493
confronto di interi 64
confronto di numeri 53
confronto di porzioni di stringhe 387
`const`, qualificatore 294
consumo di carburante 106
contatore 79
contatore del ciclo 116
conteggio delle lettere dell'alfabeto in
 una stringa 389
conteggio delle occorrenze di una
 sottostringa 389
conteggio delle occorrenze di un
 carattere 389
conteggio del numero di parole in una
 stringa 389
conteggio di voti a lettera 127
`continue`, istruzione 133
continuous beta 32
controllo degli intervalli 145
controllo dei confini per gli indici di un
 array 266
controllo programmi 69, 115
convalida degli input 109, 381
conversione da decimale a binario, ottale
 o esadecimale 581
conversione di numeri ottali ed
 esadecimali in numeri binari 579
conversione di temperature 421
conversione di un numero binario in uno
 decimale 580
conversione di un numero ottale in uno
 decimale 580
conversione di una stringa in maiuscolo
 296
conversione esplicita 86
conversione esplicita e implicita tra
 tipi 86
conversione implicita 86
conversioni di temperatura 214
convertitore da infisso a postfisso 534
`convertToUppercase`, funzione 296
copiare stringhe con array e puntatori
 312
`copy1`, funzione 313
`copy2`, funzione 314
corpo di funzione 38, 167
`cos`, funzione trigonometrica seno 164
costante di tipo carattere 131
costanti di enumerazione 185, 447
costanti intere 131
costanti simboliche 541
costanti simboliche predefinite 547
costo del parcheggio 211
costruire il proprio compilatore 539
costruire il proprio computer 339, 341,
 343, 345
costrutto condizionale del preprocessore
 545
CPU (*Central Processing Unit*) 4, 14
craps 183
crashing 83
creazione di un file ad accesso casuale
 473
creazione di un file ad accesso
 sequenziale 462
creazione di un programma 12
creazione e attraversamento di un albero
 binario 525
crescita della popolazione mondiale
 113, 160
criptare e decriptare 114
criptare i puntatori a funzioni 326
crittografia 114
`CryptGenRandom`, funzione 201
`<Ctrl> d` 129
`<Ctrl> z` 129
`<ctype.h>`, file di intestazione 177, 350
`cubeByReference`, funzione 291
`cubeByValue`, funzione 291
cucinare con ingredienti più sani 392
cursore 408

D

- `d` (specificatore di conversione) 409
database 6
database relazionale 6
`_DATE_`, costante simbolica
 predefinita 548
`deal`, funzione 318, 432
debugger 545
debugging 177
decisioni 39, 51, 55
decrementare un puntatore 306
`#define`, direttiva per il preprocessore
 228, 541
`#define DEBUG` 546
`defined` 545
definizione di strutture 423
definizioni 69
definizioni di funzioni 165
definizioni di variabili 41
`delete`, funzione 508
`deleteRecord`, funzione 481
delimitatori 373
`dequeue`, funzione 521
`dequeue`, operazione 522
dereferenziare un puntatore 289
`descending`, funzione 321
descrittore di file 462
design pattern 30
determinare il numero degli elementi
 nell'array 305
determinare le dimensioni dei tipi
 standard 305
diagramma di flusso 70

diagramma di flusso dell’istruzione di iterazione `while` 78
diagramma di flusso dell’istruzione `switch` 129
diagramma di flusso non strutturato 144
diagramma di flusso più semplice 142
dichiarazione di unioni 432
dichiarazione (prototipo) di funzione 166
dimensione di un array 227
directory (o cartella) 16
direttive per il preprocessore 13, 540
disattivare i messaggi di warning 96
disco fisso 4, 12
disegnare forme e caratteri 213
dispari o pari 65
`displayBits`, funzione 437, 438
`displayBits`, funzione portable 458
dispositivi 15, 395
di memoria secondaria 12
di input 3
di output 3
distanza tra punti 217
distribuire le carte 315
dividere per zero 47
dividi e conquista 161
divisione 47
divisione intera 47
DOS 25
double 172
do...while, istruzione di iterazione 131
diagramma di flusso 132
dump 343
dump, funzione 345
duplicati in un albero binario 537

E

e (costante matematica) 113
e (specificatore di conversione) 398, 408, 409
E (specificatore di conversione) 398, 409
Eclipse 12, 25
Eclipse Foundation 25
editing 12
efficienza dell’ordinamento per fusione 603
efficienza dell’ordinamento per inserzione 597
efficienza dell’ordinamento per selezione 594
elaboratori di testo 348
elaborazione di file 461
elaborazione interattiva 43
elemento centrale dell’array ordinato 250

elemento di causalità 178
elemento di posizione zero 223
`#elif`, direttiva 545
eliminazione di duplicati 277, 527
ellissi (...) 556
`#else`, direttiva 545
emacs, editor 12
e-mail 27
end of file 128
`#endif` 545
enqueue, funzione 520
enumerazione 185
EOF 128
equazione di una linea retta 49
equivalente decimale di un numero binario 112
equivalente in lettere dell’importo di un assegno 392
equivalenza fra numeri decimali, binari, ottali ed esadecimali 579
e-reader 26
`<errno.h>`, file di intestazione 177
`#error`, direttiva 546
errori di compilazione 14
errori di segmentazione 45
errori di sintassi 14
errori di tipo off-by-one 119
errori in fase di esecuzione 15
errori irreversibili 15
errori logici 77
irreversibili 77
non irreversibili 77
esecuzione 14
esecuzione di un gioco 178
esecuzione sequenziale 69
eseguibile 39
esponenziazione 213
esponenziazione ricorsiva 215
espressione condizionale 74
espressione costante intera 131
espressione di controllo 129
espressioni algebriche 47
espressioni con puntatori 306
espressioni con tipi misti 171
espressioni in C 47
etichetta della struttura 423
etichette 188
euristica 282
euristica di accessibilità 282
evento esterno asincrono 563
 e^x 113
`execute`, funzione 345
`EXIT_FAILURE`, costante simbolica 561
`exit`, funzione 561
`EXIT_SUCCESS`, costante simbolica 561
`exp`, funzione esponenziale 164
`extern`

classe di memoria 187
parola chiave 187
specificatore della classe di memoria 559

F

f (specificatore di conversione) 398, 409
F (specificatore di conversione) 398
f, suffisso 563
F, suffisso 563
`fabs`, valore assoluto in virgola mobile 164
Facebook 25
`factorial`, funzione ricorsiva 194
falla nella memoria 500
false 137
fase di chiusura 84
fase di elaborazione 84
fase di inizializzazione 84
fattore di scala 179
fattoriale 113
fattoriali 155
`fclose`, funzione 465
`feof`, funzione 465
`fetch` 344
`fgetc`, funzione 462
`fgets`, funzione 359, 360, 462
`fibonacci`, funzione 196
figlio 522
figura a scacchiera di asterischi 65
file 6, 461
`_FILE_`, costante simbolica predefinita 548
FILE, struttura 462
file accounts.txt 480
file ad accesso casuale 473
file ad accesso sequenziale 462
file binari 467
file "credit.dat" 474
file di intestazione 176
file di intestazione della Libreria Standard 177, 541
file di intestazione (header) di input/output standard (`<stdio.h>`) 37
file offset 469
`fillDeck`, funzione 431
fine della coda (tail) 515
finestra di Terminale in Mac OS X 15
Firefox 25
flag 396, 404
flag 0 (zero) 405, 407
flag della stringa di controllo del formato 405
flag spazio 406
Flickr 28
float, tipo di dati 172

<float.h>, file di intestazione 177
floor, arrotonda 164
fmod, resto di x/y in virgola mobile 164
fopen, funzione 464
for 118
calcolo di una somma 123
diagramma di flusso di un'istruzione di iterazione for 121
formato di un'istruzione 119
forma lineare 47
formato da computer "raw data" 474
formato della definizione di una funzione 166
formato tabellare 226
formato testo 474
formattare numeri in virgola mobile 86
formattare output numerici 125
formattazione dell'input 407
formattazione dell'output 396
forme con asterischi 64
formulare algoritmi 79
formulare algoritmi con affinamento graduale top-down 81
Foursquare 28
fprintf, funzione 465
fprintf_s, funzione 486
fputc, funzione 462
fputs, funzione 462
frasi casuali 387
fratelli 522
fread, funzione 473
free, funzione 500
frequenza cardiaca normale 113
fscanf, funzione 468
fscanf_s, funzione 486
fseek, funzione 475
funzionalizzare i programmi 200
funzioni 10, 14, 161
chiamanti 162
chiamate 162
definite dal programmatore 162
della libreria math 163
della Libreria Standard 10
della libreria standard di input/output 359
di confronto di stringhe 366
di conversione di stringhe 356
di gestione della memoria 375
invocate 162
per la gestione del segnale 563
per la manipolazione di stringhe 364
per la ricerca 368
per l'elaborazione sicura di stringhe 381
predicato 507
ricorsive 192
sicure 325

fusione di liste ordinate 533
fwrite, funzione 473
G
g (specificatore di conversione) 398, 408, 409
G (specificatore di conversione) 408, 409
gcc 14
generare labirinti in modo casuale 338
generatore di cruciverba 392
generatore di parole per numeri telefonici 495
generazione di numeri casuali 178
gerarchia di dati 4
gestione dei segnali 563, 571
gestione di una coda 519
gestore (handler) del segnale 563
getchar, funzione 127, 359, 361
getchar, macro 544
gioco d'azzardo 183, 185
Giro del Cavallo 280
GNU C 14
Google 25
goto, istruzione 69, 566
eliminazione 70
GPS, dispositivo 3
grafici a barre 232
grafici a tartaruga 280
Groupon 28
GuessNumber 16

H
h (specificatore di conversione) 397, 409
hardware 1, 2, 8
home directory 19
HyperText Markup Language (HTML) 27
HyperText Transfer Protocol (HTTP) 27

I
i (specificatore di conversione) 397, 409
identificatore 42, 186
identificatore della macro 542
identificatori con permanenza in memoria statica 187
identificatori esterni 187
#if, costrutto 545
if, diagramma di flusso dell'istruzione a selezione singola 72
if, istruzione di selezione 51, 72
#ifdef, direttiva 545
#ifdef DEBUG 546

if...else, diagramma di flusso dell'istruzione a selezione doppia 74
if...else, istruzione di selezione 71, 73
if...else, istruzioni annidate 75
#ifndef, direttiva 545
immagine della memoria 343
immagine eseguibile 14
impacchettare caratteri in un intero 458
impacchettare i dati 450
#include, direttiva per il preprocessore 37, 540
incrementare un puntatore 306
indice 223
indice di colonna 256
indice di riga 256
indicizzazione di un array 311
indicizzazione di un puntatore 311
indirezione 287
indirezione doppia 507
indirizzo di ritorno 173
indovina il numero 215
information hiding 188
inizializzare con una stringa un array di caratteri 349
inizializzazione di strutture 426
inizializzazione di unioni 433
inline, parola chiave 543
inOrder, funzione 526
input di caratteri 127
input formattati 43
input/output formattato 395
inserimento dell'indicatore EOF 129
inserimento di un nodo in una lista ordinata 508
inserimento e cancellazione di nodi in una lista 505
inserimento in una lista ordinata 533
insert, funzione 507
insertionSort, funzione 595
insertNode, funzione 526
insieme dei caratteri ASCII 574
insieme dei caratteri della macchina 349
insieme di scansione 409, 412
insieme di scansione invertito 412
instant messaging 27
instradamento (router) 516
instructionCounter 342
instructionRegister 343
int, tipo di dati 172
intercettare (trap) 563
interfaccia grafica utente (GUI) 26
interi casuali 179
Internet 26
Internet delle cose 29
intero 396
decimale con segno 397

- decimale senza segno 397
 equivalente 65
 esadecimale senza segno 397
 ottale senza segno 397
- interpreti 8
 interruzioni 563
 intervallo minimo di valori per ogni tipo di intero 131
 intestazione della funzione 166
 intestazione dell'istruzione `for` 118
`INT_MAX` 95
`INT_MIN` 95
 inventario di ferramenta 494
 inversione dell'ordine dei bit di un intero 458
 inversione di cifre 214
 invertire le parole di una frase 534
 iOS di Apple 25, 26
 IP (Internet Protocol) 27
`isalnum`, funzione 351, 352
`isalpha`, funzione 351, 352
`isblank`, funzione 351
`iscntrl`, funzione 351, 355
`isdigit`, funzione 351, 352
`isEmpt`, funzione 507
`isgraph`, funzione 351, 355
`islower`, funzione 351, 353
`isprint`, funzione 351, 355
`ispunct`, funzione 351, 355
`isspace`, funzione 351, 354
 istogramma 232
 istruzioni 38, 69
 assistite da computer 220
 composte 76
 di assegnazione 44
 di azione 69
 di controllo annidate 87
 di controllo a un solo ingresso e a una sola uscita 71
 di iterazione 71, 77
 di iterazione `for` 118
 di `output` 38
 di salto 344
 di selezione 71
 di selezione doppia 71
 di selezione multipla 71
 di selezione singola 71
 eseguibili 51
 in SML 340
 vuote 77
`isupper`, funzione 351, 353
`isxdigit`, funzione 351, 352
 iterazione 115
 controllata da contatore 79, 116
 controllata da sentinella 81
 definita 79
 indefinita 81
- J**
 Jacopini 70
 Java, linguaggio di programmazione 11
`JavaScript` 11
- K**
`kernel` 25
`kernel Linux` 26
- L**
`l` (specificatore di conversione) 397, 409
`L` (specificatore di conversione) 398, 409
`l`, suffisso 562, 563
`L`, suffisso 562, 563
 LAMP 30
 lanciare un dado 178
 lancio di una moneta 214
 larghezza di banda 27
 larghezza di campo 125, 402, 444
 la tartaruga e la lepre, simulazione 334
 lati di un triangolo 113
 lati di un triangolo rettangolo 113
 latino maccheronico 388
 Legge di Moore 2
 leggere input formattati con `scanf` 407
 leggere stringhe tra virgolette 421
 letterale 38
 lettere 4
 lettori di DVD 3
 lettura di dati da un file ad accesso sequenziale 468
 lettura sequenziale di un file ad accesso casuale 480
 libreria di funzioni
 di utilità generale 356
 per il trattamento dei caratteri 350
 per il trattamento delle stringhe 364
 Libreria Standard del C 10, 12
 limerick 388
`<limits.h>`, file di intestazione 95, 177, 438
`_LINE_`, costante simbolica predefinita 548
`#line`, direttiva per il preprocessore 547
`linearSearch`, funzione 250
 linee di flusso 70
 linguaggi
 ad alto livello 8
 assemblatori 7
 B 8
 C 8
 C standard 9
 di programmazione 7
- di scripting 30
 estensibili 195
 macchina 7
 per SMS 394
 linguaggi ad alto livello 8
 linguaggi assemblatori 7
 linguaggio macchina 7, 12
 link 14, 499
 linker 14
 linking 14
 Linux Red Hat 25
 Linux Ubuntu 25
 lista collegata 501
 lista di inizializzazione 226
 lista di parametri 163, 166
 liste di argomenti di lunghezza variabile 555
 live-code 1
 livello di indentazione 39
 livello di precedenza 48
 livello top 82
`ll` (specificatore di conversione) 397, 409
`ll`, suffisso 562
`LL`, suffisso 562
`load`, funzione 345
 loader 14
 loading 14
`<locale.h>`, file di intestazione 177
 locazione di memoria 45
`log`, logaritmo naturale 164
`log10`, logaritmo in base 10 164
`long`, tipo di dati 131
`long double`, tipo di dati 172
`long int`, tipo di dati 131, 172
`long long int`, tipo di dati 172
`lvalue` 138
- M**
 Macintosh 26
 Mac OS X 25, 26
 macro 542
 con argomenti 542
 definizione 542
 espansa 542
`main`, funzione 38
 main ricorsiva 217
`makefile` 561
`make`, utilità 561
`malloc`, funzione 500
 manipolare stringhe 233
 manipolazioni di array bidimensionali 259
 marcatore di end-of-file 461
 maschera 437
 mashup 28
 massimo comun divisore 214

massimo comun divisore ricorsivo 217
`<math.h>`, file di intestazione 124
`maximum`, funzione 168, 259
mazzo di carte 315
media 250
media di una sequenza di interi 154
mediana 250
membri della struttura 423
`memchr`, funzione 376, 378
`memcmp`, funzione 376, 377
`memcpy`, funzione 375, 376
`memmove`, funzione 376, 377
memoria 3
memoria primaria 3
memorizzazione automatica 187
memorizzazione di stringhe 233
memorizzazione permanente di dati 461
`memory`, array 342
`memory leak` 500
`memset`, funzione 376, 378
`merge`, funzione 598
`mergeSort`, funzione 598
mescolare le carte 315
messaggi di prompting 43
messaggio 38
messaggio di avviso 408
Metodologia Agile 30
mettere in ordine alfabetico una lista di stringhe 389
Microsoft 25
`minimum`, funzione 259
moda 250
modalità
 binaria 467
 di aggiornamento 468
 di apertura del file 467
 esclusiva di scrittura 467
`mode`, funzione 250
modello di input/output formattato 472
modi di apertura dei file 467
modificatori di lunghezza 397
`modifyArray`, funzione 240
`modifyElement`, funzione 240
modularizzazione dei programmi 161
moltiplicazione 47
movimento open-source 25
Mozilla Foundation 25
multipli 65, 213
multipli di 2 113
multipli di 10 112
`mycopy`, programma 558
MySQL 30

N

n (specificatore di conversione) 409
`NDEBUG`, costante simbolica 548
negazione logica 136
neutralità di genere 394

newline 38, 408
`newRecord`, funzione 481
nodi 501
nodo
 foglia 522
 padre 522
 radice 522
nome di una funzione 166, 320
nome di una variabile 46
normali regole di conversione aritmetica 170
notazione
 con complemento a due 582
 con indice e con puntatori 312
 con indice per gli array 234
 esponenziale 398
 infissa 534
 in virgola fissa 398
 “O grande” 589
 posizionale 576
 postfissa 534
 puntatore/indice 310
 puntatore/offset 310
 scientifica 398
NULL 288
numerali romani 159
numeri binari negativi 582
numeri casuali sicuri 201
numeri di Fibonacci 196
numeri di locazione 339
numeri di riga 547
numeri interi senza segno 95
numeri in virgola mobile 84
numeri perfetti 214
numeri pseudocasuali 181
numero di posizione 222
numero di segnale 563

O

`o` (specificatore di conversione) 397, 409
`O(1)`, di ordine 1 589
Objective-C 11, 26
occultamento delle informazioni 188
offset 310
oggetti 11
 $O(n^2)$, di ordine n-quadrato 589
 $O(n)$, di ordine n 589
 $O(n \log n)$ 603
Open Handset Alliance 26
operand 343
operandi 44, 341
`operationCode` 342
operatori 48
 additivi 95
 aritmetici 46, 47
 binari 44
 bit a bit 435
bit a bit AND 435
bit a bit complemento 435
bit a bit OR esclusivo 435
bit a bit OR inclusivo 435
cast 86
condizionale 95
di assegnazione 92, 95
di assegnazione AND bit a bit 443
di assegnazione bit a bit 443
di assegnazione di spostamento a destra 443
di assegnazione di spostamento a sinistra 443
di assegnazione OR esclusivo bit a bit 443
di assegnazione OR inclusivo bit a bit 443
di chiamata di funzione 223
di dereferenziazione 289
di indirezione 289
di indirizzo 43
di membro di struttura 426
di postdecremento 92
di postincremento 92
di predecremento 92
di preincremento 92
di puntatore a struttura 426
di spostamento a destra 435
di spostamento a sinistra 435
di uguaglianza 51, 95
freccia 426
logici 134
moltiplicativi 95
per i puntatori 288
postfissi 95
punto 426
relazionali 51, 95
unari 86, 95
virgola 120
operazioni 48
 di caricamento/memorizzazione 340
 di input 395
 di output 395
OR bit a bit 443
ordinamento 588
 a bolle 243
 con albero binario 526
 di interi 571
 per affondamento 243
 per fusione 597
 per inserzione 594
 per selezione 590
 per selezione ricorsivo 606
ordine crescente 243
ordine di calcolo 50
ordine di calcolo degli operandi 198
ordine di valutazione 48
ordini di terminazione 563

OR esclusivo bit a bit 435
 organizzazione dei computer 2
 OR inclusivo bit a bit 435
 OR logico 135, 137
 Otto Regine 284
 overflow aritmetico 95
 overflow del buffer 266
overhead 199

P

p (specificatore di conversione) 401, 409
 PaaS (Platform as a Service) 31
 pacchetti 27
 pacchetti di informazioni 516
 pagina nuova 408
 parametro array 258
 parametro puntatore 292
 parentesi 48
 angolari 541
 annidate 48
 per raggruppare sottoespressioni 47
 quadre 412
 ridondanti 50
 pari o dispari 213
 parola 339, 425
 parole chiave del C 54
 aggiunte nel documento dello standard C11 55
 aggiunte nello standard C99 55
 passaggio per riferimento 177, 291
 passaggio per valore 177, 291
 passo di ricorsione 192
 permanenza in memoria automatica 187
 permanenza in memoria di un identificatore 186
 permanenza in memoria statica 187
phishing scanner 497
 PHP 11, 30
 piattaforme hardware 9
 pila 172, 509
 delle chiamate delle funzioni 172
 di esecuzione del programma 173
 pipe (|) 555
 piping 555
 pop, funzione 172, 514
 pop, operazione 515
 posposizione indefinita 316
 posta indesiderata 393
 postincrementare (o postdecrementare)
 una variabile 92
 postOrder, funzione 527
 potenza della base 576
 pow, funzione 50
 pow, x elevato alla potenza y 164
 pow(x, y), funzione 124
#pragma, direttiva 546
 precedenza degli operatori aritmetici 48

precisione 125, 403
 precisione predefinita 86
 precisione preimpostata 399
 preelaborazione 12
 preincrementare (o predecrementare) una variabile 92
 preOrder, funzione 526
 preprocessore del linguaggio C 540
 principio del privilegio minimo 295
 print1DArray, funzione 265
 print2DArray, funzione 265
 printArray, funzione 250
 printCharacters, funzione 297
 printf 38, 396
 con argomento singolo 55
 specificazione di conversione 172
 printf_s 96
 printHeader, funzione 252
 printList, funzione 509
 printRow, funzione 252
 problema della media di una classe 79
 problema dell'else sospeso 110
 processo di affinamento 82
 processo distruttivo 45
 processo non distruttivo 46
 processore multi-core 4
 prodotto di numeri interi dispari 155
 profondità di un albero binario 538
 programma di conversione metrica 392
 programma di interrogazione per il credito 469
 programma editor 12
 programma in SML 341
 programma per la gestione di conti bancari 486
 programma per l'elaborazione di transazioni 480
 programmatore 2
 programmazione in linguaggio macchina 339
 programmazione orientata agli oggetti 11
 programmazione senza goto 70
 programmazione strutturata 70
 riepilogo 139
 programmi con più file sorgente 559
 programmi per computer 2
 programmi strutturati
 regole per la costruzione 142
 programmi traduttori 8
 promozione 171
 prompt 43
 Prompt dei comandi di Windows 15
 proporzione aurea 195
 protezione di assegni 391
 prototipo di una funzione 170
 pseudocodice 69
 pseudocodice a livello top 81

pseudocodice per il problema dei risultati dell'esame 90
 puntatori 286
 a FILE 462
 a una funzione 320
 a una struttura FILE 464
 a void 309
 con il valore NULL 288
 costanti a dati costanti 295
 costanti a dati non costanti 295
 di posizione del file 469
 dichiarare 287
 non costanti a dati costanti 295
 non costanti a dati non costanti 295
 punto decimale 398
 punto di ingresso 71
 punto di uscita 71
 punto interrogativo 408
 push 172
 push, funzione 514
 putchar, funzione 359, 360
 puts, funzione 55, 359, 361
 Python 11

Q

quadrato di asterischi 111
 quadrato di asterischi vuoto 112
 qualificatore di tipo const 242
 quicksort 607

R

r (modalità) 467
 r+ (modalità) 467
 raise, funzione 563
 RAM (Random Access Memory) 3
 rand, funzione 178
 RAND_MAX 178
 random, funzione 201
 randomizzazione 181
 rappresentazione
 di un puntatore in memoria 288
 grafica di una coda 516
 grafica di un albero binario 522
 grafica di una lista collegata 502
 grafica di una pila 510
 grafica di un puntatore 288
 rb (modalità) 467
 rb+ (modalità) 467
 readline, funzione non standard 350
 realloc, funzione 565
 record 5, 422
 record di attivazione 172
 record di lunghezza fissa 473
 refactoring 30
 register 186
 registro 339
 regola di accatastamento 140

regola di annidamento 140
regole di precedenza degli operatori 48
regole di promozione intera 171
regole per il campo d'azione 188
relazioni tra puntatori e array 309
release candidate 32
report 480
Resource Center sul C 32
resto della divisione 47
return 168
reverse, funzione ricorsiva 360
rewind 469
riassumere i risultati di un sondaggio 229
ricerca binaria 252
ricerca di sottostringhe 388
ricerca in un albero binario 527
ricerca lineare 250
ricorsione 192
ricorsione infinita 199
ricorsione rispetto all'iterazione 199
ridirezione di I/O 554
riferimenti non risolti 559
riferimento diretto e indiretto a una variabile 287
riga 255
righe vuote 37
riporto 583
riscaldamento globale 219
ritorno a capo 351, 408
riusabilità del software 10, 164
rollDice, funzione 185
rvalue 138

S

s (specificatore di conversione) 400, 409
SaaS (Software as a Service) 30
Salesforce 28
salto 341
salto condizionato 344
salto non condizionato 344
salto non condizionato con **goto** 566
scacchi 280
scacchiera 280
scacchiera di asterischi 112
scalari 240
scambio 245
scanf, funzione 43
 valore di ritorno 145
scanf, specificazione di conversione 172
scanf_s 96, 266
scarto 310
schema logaritmico 603
scope 186
scrittura di dati in maniera casuale 475

SDK (Software Development Kit) 31
Se...altrimenti, istruzione nello pseudocodice 73
SEEK_CUR 478
SEEK_END 478
SEEK_SET, costante simbolica 477
segnales 563
segnali standard definiti in **signal.h** 563
Se..., istruzione in pseudocodice 72
selectionSort, funzione 590
selezione multipla 125
separazione delle cifre di un intero 66
separazione di cifre 213
sequenze di escape 38, 407, 408
sequenze di espressioni separate da virgole 120
serie di Fibonacci 195
server web Apache 25
servizi web 28
Setaccio di Eratostene 285
set di caratteri 4
set di caratteri Unicode 5
<setjmp.h>, file di intestazione 177
sezione aurea 195
shell di Linux 15
short, tipo di dati 131, 172
short int, tipo di dati 131
Short Message Service 394
shuffle, funzione 318, 431
SIGABRT, segnale 563
SIGFPE, segnale 563
SIGILL, segnale 563
SIGINT, segnale 563
signal, funzione 563
<signal.h>
 file di intestazione 177
 libreria per la gestione dei segnali 563
signalHandler, funzione 563
signed char 131
SIGSEGV, segnale 563
SIGTERM, segnale 563
simboli
 cerchietto 70
 connettori 70
 di azione 70
 di concatenazione dell'output (>>) 555
 di decisione 70, 72
 di ridirezione dell'input (<) 555
 di ridirezione dell'output (>) 555
 rettangolo 70
 rettangolo arrotondato 70
 rombo 70
 speciali 4
Simpletron 339
Simpletron con elaborazione di file 496

Simpletron Machine Language 339
simulazione 178
simulazione ad alte prestazioni 429
simulazione del supermarket 537
sin, funzione trigonometrica seno 164
sinking sort 243
sistema di numerazione binario (in base 2) 575
sistema di numerazione decimale 575
sistema di numerazione esadecimale (in base 16) 575
sistema di numerazione ottale (in base 8) 575
sistema di prenotazione per compagnie aeree 279
sistema guidato da menu 324
sistema operativo
 Linux 25
 open-source 25
 UNIX 8
sistema operativo proprietario 26
sistemi di elaborazione di transazioni 473
sistemi di numerazione 575
sistemi di telecomunicazione 9
sistemi embedded 9, 25
sistemi in tempo reale 9
sistemi operativi 9, 25, 26
sizeof, operatore 265, 303, 438
size_t, tipo 225
Skype 28
smartphone 26
SML 339
SMS (Short Message Service) 394
social network 28
software open-source 25
software proprietario 25
somma degli elementi di un array 229
somma di numeri interi pari 155
somma di una sequenza di interi 154
sondaggio 347
sortSubArray, funzione 598
sottoalbero destro 522
sottoalbero sinistro 522
sottrarre un intero da un puntatore 306
sottrarre un puntatore da un altro puntatore 306
sottrazione 47
SourceForge 25
sovraposizione di blocchi costituenti 143
spacchettare caratteri da un intero 458
spam 393
spam scanner 393
spazio 405
specificatori della classe di memoria 186

specificatori di conversione 43, 56, 396.
 398, 400
 di interi 396
 di numeri in virgola mobile 398
 per `scanf` 409
 spooling di stampa 516
 spostamento a destra 435
 spostamento a sinistra 435
 spostamento dell'intervallo 179
`sprintf`, funzione 360, 362
`sqrt`, radice quadrata 164
`square`, funzione 173
`srand`, funzione 181
`sscanf`, funzione 360, 363
 stack 172
 stack overflow 173
 stampare
 alberi 539
 argomenti di una riga di comando 571
 date 391
 interi 396
 numeri in virgola mobile 398
 ricorsivamente una lista all'indietro 538
 stringhe e caratteri 400
 triangoli 155
 una frase all'inverso 388
 una riga di testo 36
 una stringa all'indietro 285
 una stringa un carattere alla volta 297
 un grafico a barre 155
 un rombo 158
 standard error stream 15
 standardizzazione 9
static
 parola chiave 187
 specificatore della classe di memoria 560
 variabile 187
 variabile locale 188
`staticArrayInit`, funzione 236
`_Static_assert`, direttiva 548
`<stdarg.h>`, file di intestazione 177, 556
`<stdbool.h>`, intestazione 137
`_STDC__`, costante simbolica predefinita 548
`<stddef.h>`, file di intestazione 177
`stderr` 15
`stdin` (standard input stream) 15
`<stdio.h>`, file di intestazione 177, 359, 462
`<stdlib.h>`, file di intestazione 177, 356
`stdout` (standard output stream) 15
`strcat`, funzione 364, 366

`strchr`, funzione 369
`strcmp`, funzione 367
`strcpy`, funzione 364
`strcspn`, funzione 369, 370
 stream (flusso di dati) 15, 395, 461
 stream standard error 395
`stream standard input` 395
`stream standard output` 395
`strerror`, funzione 379, 380
 stringa 349
 stringa di caratteri 38
 stringa di controllo del formato 43, 396
 stringa letterale 234
`<string.h>`, file di intestazione 177, 364
`stringhe` 348
 costanti 349
`strlen`, funzione 379, 380
`strncat`, funzione 364, 366
`strncmp`, funzione 367
`strncpy`, funzione 364
`strpbrk`, funzione 369, 371
`strrchr`, funzione 369, 372
`strspn`, funzione 369, 372
`strrstr`, funzione 369, 373
`strtod`, funzione 356, 357
`strtok`, funzione 369, 373
`strtol`, funzione 356, 357
`strtoll` 356
`strtoul`, funzione 356, 358
`strtoull` 356
`struct`, parola chiave 423
 struttura autoreferenziale 424
 struttura di dati non lineare e bidimensionale 522
 struttura sequenziale 70
 strutture 422
 autoreferenziali collegate 499
 di controllo 69
 di dati 498
 di dati first-in, first out (FIFO) 515
 di dati last-in, first out (LIFO) 172, 509
 dinamiche di dati 286, 498
 di selezione 71
 lineari di dati 501
 suddividere in token una stringa 374
 suffissi interi 562
 suffissi per letterali in virgola mobile 563
 supercomputer 1
 sviluppo agile del software 30
 sviluppo di un programma strutturato 68
`swap`, funzione 300
`Swift` 12
`switch`, istruzione di selezione 71, 125

T

tabella dei file aperti 462
 tabella di equivalenze fra decimali, binari, ottali ed esadecimali 157
 tabella di output 109
 tabelle di valori 255
 tabelle di verità 135
 tabulazione orizzontale 355, 408
 tabulazione verticale 351, 355, 408
`tan`, funzione trigonometrica tangente 164
`Tassa Equa` 160
 tavole di quadrati e di cubi 66
TCP (Transmission Control Protocol) 27
TCP/IP 27
 tecnica della simulazione software 339
 tempo di esecuzione
 costante 589
 lineare 589
 quadratico 589
 tempo in secondi 213
 terabyte 4
 terminatore dell'istruzione 38
 terminazione di programmi 561
 testa della coda (head) 515
 test di caratteri 387
 tester di palindromi 112
 testo di sostituzione 228, 541
`textFile`, funzione 480
The Twelve Days of Christmas 159
`_TIME_`, costante simbolica predefinita 548
`time`, funzione 182
`<time.h>`, file di intestazione 177
 tipi degli argomenti 166
 tipi di dati aritmetici 172
 tipi di dati derivati 423
 tipi e macro per liste di argomenti di lunghezza variabile 556
 tipi interi 131, 172
 tipi in virgola mobile 172
 tipo booleano 137
 tipo-del-valore-di-ritorno 166
 tipo di dati float 84
 tipo di dato 43
 tipo di ritorno della funzione main 168
 tipo di struttura 423
`token` 369, 373
`tolower`, funzione 351, 353
 Torri di Hanoi 216
 totale 80
 Totale delle Vendite 279
 touch-screen 25
`toupper` 351
`toupper`, funzione 296, 353
 trasferimento condizionato del controllo 341

trasferimento del controllo 69
trattare gli array di caratteri come
 stringhe 236
triple pitagoriche 157
trovare il numero più grande 109
true 137
tryToModifyArray, funzione 242
Twitter 28
typedef, parola chiave 428

U

u (specificatore di conversione) 397,
 409
u, suffisso 562
U, suffisso 562
UINT_MAX 96
#undef, direttiva per il preprocessore
 544
Unicode® 5
union, definizione 432
unioni 432
unità aritmetica e logica 3
unità centrale di elaborazione 4
unità di input 3
unità di memoria 3
unità di memoria secondaria 4
unità di output 3
unità flash 3
unità logiche 2
UNIX 8
unsigned int, tipo di dati 80, 172
unsigned long int, tipo di dati 172
unsigned long long int, tipo di dati
 172, 195
unsigned short, tipo di dati 172
updateRecord, funzione 480
useGlobal, funzione 191
useLocal, funzione 191
useStaticLocal, funzione 191

V

va_arg, macro 557
va_end, macro 557
va_list, tipo 557
valore chiave 250
valore dell'espressione di assegnazione
 128
valore di flag 81
valore di segnale 81
valore di spostamento 182
valore di una variabile 46
valore fittizio 81
valore intero di un carattere 65
valore in virgola mobile 398
valore minimo in un array 285
valore più piccolo 155
valore posizionale 576

valore sentinella 81
valore "spazzatura" 80
valori ai puntatori, inizializzare e
 assegnare 288
valori dei simboli 576
valori interi 42
valutatore di espressioni postfisse 535
valutazione cortocircuitata 136
variabili 41
 automatiche 173, 187
 definizioni 41
 di controllo 116
 di tipo struttura 424
 globali 187
 locali 163
 non inizializzate 80
 puntatore, definizione e
 inizializzazione 287
 valore 46
variazione di scala 179
va_start 556
verifica del limite di credito 106
versione *alpha* 31
versioni *beta* 32
vi, editor 12
violazione di accesso 45
virgolette 38, 541
 doppi 131, 349, 408
 singole 131, 349, 408
visita di un albero binario per livelli
 successivi 538
visita in ordine 526
visita in post-ordine 527
visita in pre-ordine 526
visite di alberi 526
Visual C# 11
Visual Studio di Microsoft 12
VLA, *variable-length array* 262
void 38, 166
vulnerabilità del doppio **free** 528

W

w (modalità) 467
“**w**” (modalità di apertura file) 464
w+ (modalità) 467
wb (modalità) 467
wb+ (modalità) 467
web server 11
while, istruzione di iterazione 77
Wikipedia 28
Windows 25
Windows 8.1 25
Windows Phone 25
word processor 348
World Wide Web 26, 27
World Wide Web Consortium (W3C) 27

X

x (specificatore di conversione) 397,
 409
X 397, 409
XOR bit a bit 443

Y

YouTube 28

Z

zeri iniziali 405

Introduzione ai computer, a Internet e al web

Esercizi

1.3 Classificate ognuno dei seguenti elementi o come hardware o come software:

- a) CPU
- b) compilatore C++
- c) ALU
- d) preprocessore C++
- e) unità di input
- f) un programma editor

RISPOSTA

- a) Hardware.
- b) Software.
- c) Hardware.
- d) Software.
- e) Hardware.
- f) Software.

1.4 Riempite gli spazi vuoti in ognuna delle seguenti asserzioni:

- a) L'unità logica che riceve informazioni dall'esterno del computer per l'utilizzo da parte del computer si chiama _____.
- b) Il processo che mette in grado il computer di risolvere un problema è chiamato _____.
- c) _____ è un tipo di linguaggio per computer che usa abbreviazioni simili all'inglese per le istruzioni nel linguaggio macchina.
- d) _____ è l'unità logica che invia informazioni già elaborate dal computer a diversi dispositivi in modo che possano essere utilizzate all'esterno del computer.
- e) _____ e _____ sono unità logiche del computer che conservano le informazioni.
- f) _____ è l'unità logica del computer che esegue i calcoli.
- g) _____ è l'unità logica del computer preposta a prendere decisioni logiche.
- h) I linguaggi _____ sono più idonei per i programmatore per scrivere programmi velocemente e con facilità.
- i) L'unico linguaggio che un computer comprende direttamente è chiamato _____ di quel computer.
- j) La _____ è un'unità logica del computer che coordina le attività di tutte le altre unità logiche.

RISPOSTA

- a) Unità di input.
- b) Programmazione del computer.

- c) Linguaggio assemblatore.
- d) Unità di output.
- e) Unità di memoria, unità di memoria secondaria.
- f) ALU.
- g) ALU.
- h) Ad alto livello.
- i) Linguaggio macchina.
- j) CPU.

1.5 Riempite gli spazi vuoti in ognuna delle seguenti affermazioni:

- a) _____ è attualmente usato per sviluppare applicazioni aziendali su larga scala, aumentare la funzionalità dei server del web, fornire applicazioni per i dispositivi di largo consumo e per molti altri scopi.
- b) _____ inizialmente divenne molto noto come il linguaggio di sviluppo del sistema operativo UNIX.
- c) Il linguaggio di programmazione _____ è stato sviluppato da Bjarne Stroustrup nei primi anni Ottanta presso i Laboratori Bell.

RISPOSTA

- a) Java.
- b) C.
- c) C++.

1.6 Analizzate il significato di ognuno dei seguenti nomi:

- a) `stdin`.
- b) `stdout`.
- c) `stderr`.

RISPOSTA

- a) `stdin` (stream standard input, ovvero il flusso standard di dati in entrata) solitamente è la tastiera, ma può essere reindirizzato a un altro stream.
- b) I dati vengono spesso inviati a `stdout` (stream standard output, il flusso standard di dati in uscita), che è normalmente lo schermo del computer, anche se `stdout` può essere reindirizzato a un altro stream.
- c) Lo standard error stream (flusso standard di dati per gli errori) è chiamato `stderr`. Lo stream `stderr` (normalmente connesso allo schermo) viene usato per mostrare messaggi di errore. È uso comune inviare i dati regolari in uscita (`stdout`) a un dispositivo diverso dallo schermo mantenendo `stderr` collegato allo schermo in modo che l'utente possa essere immediatamente informato degli errori.

1.7 Perché oggi così tanta attenzione è focalizzata sulla programmazione orientata agli oggetti?

RISPOSTA

La programmazione orientata agli oggetti aiuta a scrivere componenti software riutilizzabili che rispecchiano elementi del mondo reale. Un approccio di progettazione e implementazione, modulare e orientato agli oggetti può rendere più produttivi i gruppi che sviluppano software.

1.8 (*Aspetti negativi di Internet*) Oltre ai loro numerosi vantaggi, Internet e il web hanno diversi lati negativi, come problemi riguardanti la privacy, furti di identità, spam e virus. Ricerca-

te alcuni degli aspetti negativi di Internet. Elencate cinque problemi e descrivete cosa si potrebbe fare per cercare di risolverli.

RISPOSTA

Le risposte possono essere di vario tipo.

Introduzione alla programmazione nel linguaggio C

Esercizi

2.7 Identificate e correggete gli errori in ciascuna delle seguenti istruzioni. (potrebbe esserci più di un errore per istruzione.)

- a) `scanf("d", value);`
- b) `printf("The product of %d and %d is %d\n", x, y);`
- c) `firstNumber + secondNumber = sumOfNumbers`
- d) `if (number => largest)
 largest == number;`
- e) `/* Programma per il calcolo del maggiore di tre interi */`
- f) `Scanf("%d", anInteger);`
- g) `printf("Remainder of %d divided by %d is\n", x, y, x % y);`
- h) `if (x = y);
 printf(%d is equal to %d\n", x, y);`
- i) `print("The sum is %d\n", x + y);`
- j) `Printf("The value you entered is: %d\n", &value);`

RISPOSTA

- a) `scanf("%d", &value);`
- b) `printf("The product of %d and %d is %d\n", x, y);`
- c) `sumOfNumbers = firstNumber + secondNumber;`
- d) `if (number >= largest)
 largest == number;`
- e) `/* Programma per il calcolo del maggiore di tre interi */`
- f) `scanf("%d", &anInteger);`
- g) `printf("Remainder of %d divided by %d is %d\n", x, y, x % y);`
- h) `if (x = y);
 printf("%d is equal to %d\n", x, y);`
- i) `print("The sum is %d\n", x + y);`
- j) `printf("The value you entered is: %d\n", &value);`

2.8 Riempite gli spazi in ognuna delle seguenti frasi:

- a) _____ sono usati per documentare un programma e migliorarne la leggibilità.
- b) La funzione usata per stampare informazioni sullo schermo è _____.
- c) Un'istruzione in C che prende una decisione è _____.
- d) I calcoli sono normalmente eseguiti da istruzioni _____.
- e) La funzione _____ legge valori dalla tastiera.

RISPOSTA

- a) Commenti.
- b) `printf`.
- c) `if`.

- d) Di assegnazione.
- e) `scanf`.

- 2.9** Scrivete singole istruzioni in C per eseguire ognuna delle seguenti operazioni:
- a) Stampate il messaggio "Enter two numbers."
 - b) Assegnate il prodotto delle variabili `b` e `c` alla variabile `a`.
 - c) Dichiarate che un programma esegue il calcolo di una retribuzione (ossia usate un testo che serva a documentare un programma).
 - d) Leggete tre valori interi dalla tastiera e poneteli nelle variabili intere `a`, `b` e `c`.

RISPOSTA

- a) `printf("Enter two numbers\n");`
- b) `a = b * c;`
- c) // Programma per l'esecuzione del calcolo di una retribuzione
- d) `scanf("%d%d%d", &a, &b, &c);`

- 2.10** Stabilite quali delle seguenti affermazioni sono *vere* e quali sono *false*. Se *false*, spiegate la vostra risposta.
- a) Gli operatori del C sono calcolati da sinistra a destra.
 - b) I seguenti sono tutti nomi di variabili validi: `_under_bar_`, `m928134`, `t5`, `j7`, `her_sales`, `his_account_total`, `a`, `b`, `c`, `z`, `z2`.
 - c) L'istruzione `printf("a = 5;");` è un tipico esempio di istruzione di assegnazione.
 - d) Un'espressione aritmetica valida non contenente parentesi è calcolata da sinistra a destra.
 - e) I seguenti sono tutti nomi di variabili non validi: `3g`, `87`, `67h2`, `h22`, `2h`.

RISPOSTA

- a) Falso. Alcuni operatori sono calcolati da sinistra a destra e altri sono calcolati da destra a sinistra a seconda della loro associatività (vedi Appendice A).
- b) Vero.
- c) Falso. L'istruzione stampa `a = 5;` sullo schermo.
- d) Falso. Moltiplicazione, divisione e modulo sono operazioni calcolate per prime da sinistra a destra, poi vengono calcolate da sinistra a destra addizione e sottrazione.
- e) Falso. Solo quelli che iniziano con un numero non sono validi.

- 2.11** Riempite gli spazi in ciascuna delle seguenti frasi:
- a) Quali operazioni aritmetiche sono allo stesso livello di precedenza della moltiplicazione? _____.
 - b) Quando le parentesi sono annidate, quale insieme di parentesi è calcolato per primo in un'espressione aritmetica? _____.
 - c) Una locazione di memoria di un computer che può contenere valori differenti nei vari momenti dell'esecuzione di un programma è chiamata una _____.

RISPOSTA

- a) Divisione modulo.
- b) Il paio di parentesi più interno.
- c) Variabile.

2.12 Cosa viene stampato quando viene eseguita ognuna delle seguenti istruzioni? Se non viene stampato nulla, allora rispondete "Nulla". Ponete $x = 2$ e $y = 3$.

- a) `printf("%d", x);`
- b) `printf("%d", x + x);`
- c) `printf("x=%");`
- d) `printf("x=%d", x);`
- e) `printf("%d = %d", x + y, y + x);`
- f) `z = x + y;`
- g) `scanf("%d%d", &x, &y);`
- h) `// printf("x + y = %d", x + y);`
- i) `printf("\n");`

RISPOSTA

- a) 2
- b) 4
- c) x=
- d) x=2
- e) 5 = 5
- f) Nulla. Il valore di $x + y$ viene assegnato a z.
- g) Nulla. Due valori interi sono letti nella posizione di x e nella posizione di y.
- h) Nulla. Questo è un commento.
- i) Viene stampato un carattere di newline, e il cursore viene posizionato all'inizio della riga successiva sullo schermo.

2.13 Tra le seguenti istruzioni in C, quali contengono variabili i cui valori vengono rimpiazzati?

- a) `scanf("%d%d%d%d", &b, &c, &d, &e, &f);`
- b) `p = i + j + k + 7;`
- c) `printf("Values are replaced");`
- d) `printf("a = 5");`

RISPOSTA

- a e b.

2.14 Data l'equazione $y = ax^3 + 7$, tra le seguenti istruzioni quali sono corrette per questa equazione?

- a) `y = a * x * x * x + 7;`
- b) `y = a * x * x * (x + 7);`
- c) `y = (a * x) * x * (x + 7);`
- d) `y = (a * x) * x * x + 7;`
- e) `y = a * (x * x * x) + 7;`
- f) `y = a * x * (x * x + 7);`

RISPOSTA

- a, d ed e.

2.15 Stabilite l'ordine di calcolo degli operatori in ciascuna delle seguenti istruzioni in C e determinate il valore di x dopo l'esecuzione di ogni istruzione.

- a) $x = 7 + 3 * 6 / 2 - 1;$
- b) $x = 2 \% 2 + 2 * 2 - 2 / 2;$
- c) $x = (3 * 9 * (3 + (9 * 3 / (3))));$

RISPOSTA

- d) * è il primo, / è il secondo, + è il terzo, - è il quarto e = è l'ultimo. Il valore di x è 15.
- e) % è il primo, * è il secondo, / è il terzo, + è il quarto, - è il quinto e = è l'ultimo. Il valore di x è 3.
- f) $x = (3 * 9 * (3 + (9 * 3 / (3))));$
5 6 4 2 3 1. L'operatore = viene calcolato per ultimo.
Il valore di x è 324.

2.16 (Aritmetica) Scrivete un programma che chieda all'utente di inserire due numeri, che li legga e ne stampi la somma, il prodotto, la differenza, il quoziente e il resto.

RISPOSTA

```
// Esercizio 2.16 Soluzione
#include <stdio.h>

int main( void )
{
    int x; // definizione del primo numero
    int y; // definizione del secondo numero

    printf( "%d", "Enter two numbers: " ); // prompt utente
    scanf( "%d%d", &x, &y ); // lettura dei valori dalla tastiera

    // output risultati
    printf( "The sum is %d\n", x + y );
    printf( "The product is %d\n", x * y );
    printf( "The difference is %d\n", x - y );
    printf( "The quotient is %d\n", x / y );
    printf( "The remainder is %d\n", x % y );
}
```

2.17 (Stampa di valori con printf) Scrivete un programma che stampi sulla stessa riga i numeri da 1 a 4. Scrivete il programma usando i seguenti metodi.

- a) Uso di una sola istruzione `printf` senza specificatori di conversione.
- b) Uso di una sola istruzione `printf` con quattro specificatori di conversione.
- c) Uso di quattro istruzioni `printf`.

RISPOSTA

```
// Esercizio 2.17 Soluzione
#include <stdio.h>

int main( void )
{
```

```

printf( "1 2 3 4\n\n" ); // parte a
printf( "%d %d %d %d\n\n", 1, 2, 3, 4 ); // parte b
printf( "1 " );
printf( "2 " );
printf( "3 " );
printf( "4\n" );
}

a) printf( "1 2 3 4\n\n" ); // parte a
b) printf( "%d %d %d %d\n\n", 1, 2, 3, 4 ); // parte b
c) printf( "1 " );
printf( "2 " );
printf( "3 " );
printf( "4\n" );

```

- 2.18 (Confronto di interi)** Scrivete un programma che chieda all’utente di inserire due interi, che legga tali numeri e quindi stampi il numero maggiore seguito dalle parole “*is larger*”. Se i numeri sono uguali, stampate il messaggio “*These numbers are equal*”. Usate solamente la forma a selezione singola dell’istruzione *if* che avete imparato in questo capitolo.

RISPOSTA

```

// Esercizio 2.18 Soluzione
#include <stdio.h>

int main( void )
{
    int x; // definizione del primo numero
    int y; // definizione del secondo numero

    printf( "%s", "Enter two numbers: " ); // prompt
    scanf( "%d%d", &x, &y ); // lettura di due interi

    // confronto tra i due numeri
    if ( x > y ) {
        printf( "%d is larger\n", x );
    }

    if ( x < y ) {
        printf( "%d is larger\n", y );
    }

    if ( x == y ) {
        puts( "These numbers are equal" );
    }
}

```

2.19 (Aritmetica, valore maggiore e valore minore) Scrivete un programma che riceva in ingresso tre diversi interi dalla tastiera, poi stampi la somma, la media, il prodotto, il minore e il maggiore di questi numeri. Usate solamente la forma a selezione singola dell’istruzione **if** che avete imparato in questo capitolo. Il dialogo sullo schermo deve apparire come segue:

```
Enter three different integers: 13 27 14
Sum is 54
Average is 18
Product is 4914
Smallest is 13
Largest is 27
```

RISPOSTA

```
// Esercizio 2.19 Soluzione
#include <stdio.h>

int main( void )
{
    int a; // definizione del primo numero
    int b; // definizione del secondo numero
    int c; // definizione del terzo numero

    printf( "%s", "Input three different integers: " ); // prompt utente
    scanf( "%d%d%d", &a, &b, &c ); // lettura di tre interi

    // output somma, media e prodotto dei tre interi
    printf( "Sum is %d\n", a + b + c );
    printf( "Average is %d\n", ( a + b + c ) / 3 );
    printf( "Product is %d\n", a * b * c );

    int smallest; // intero più piccolo
    smallest = a; // presupporre che il primo numero sia il più piccolo

    if ( b < smallest ) { // b è piu' piccolo?
        smallest = b;
    }

    if ( c < smallest ) { // c è piu' piccolo?
        smallest = c;
    }

    printf( "Smallest is %d\n", smallest );

    int largest; // intero più grande
    largest = a; // presupporre che il primo numero sia il più grande

    if ( b > largest ) { // b è piu' grande?
        largest = b;
    }
```

```

if ( c > largest ) { // c è piu' grande?
    largest = c;
}

printf( "Largest is %d\n", largest );
}

```

- 2.20 (Diametro, circonferenza e area di un cerchio)** Scrivete un programma che legga il raggio di un cerchio e stampi il diametro, la circonferenza e l'area del cerchio. Usate il valore costante 3,14159 per π . Effettuate ognuno di questi calcoli all'interno dell'istruzione `printf` e usate lo specificatore di conversione `%f`. [Nota: in questo capitolo abbiamo esaminato soltanto le costanti e le variabili intere. Nel Capitolo 3 esamineremo i numeri in virgola mobile, cioè i valori che possono avere punti decimali.]

RISPOSTA

```

// Esercizio 2.20 Soluzione
#include <stdio.h>

int main( void )
{
    int radius; // raggio del cerchio

    printf( "%s", "Input the circle radius: " ); // prompt utente
    scanf( "%d", &radius ); // lettura del raggio intero

    // calcolo e output di diametro, circonferenza e area
    printf( "\nThe diameter is %d\n", 2 * radius );
    printf( "The circumference is %f\n", 2 * 3.14159 * radius );
    printf( "The area is %f\n", 3.14159 * radius * radius );
}

```

- 2.21 (Forme con asterischi)** Scrivete un programma che stampi le seguenti forme con gli asterischi.

*****	***	*	*
*	*	*	**
*	*	*	*
*	*	*	*
*	*	*	*
*	*	*	*
*	*	*	*
*****	***	*	*

RISPOSTA

```

// Esercizio 2.21 Soluzione
#include <stdio.h>

int main( void )
{

```

2.22 Che cosa stampa il seguente codice?

```
printf( "***\n***\n***\n****\n*****\n" );
```

RISPOSTA

*
* *
* * *
* * * *
* * * * *

2.23 (Intero maggiore e minore) Scrivete un programma che legga tre interi e poi determini e stampi il maggiore e il minore del gruppo. Usate solamente le tecniche di programmazione che avete imparato in questo capitolo.

RISPOSTA

```
// Esercizio 2.23 Soluzione  
#include <stdio.h>
```

```
int main( void )
{
    int largest; // intero piu' grande
    int smallest; // intero piu' piccolo
    int int1; // definizione di int1 per input utente
    int int2; // definizione di int2 per input utente
    int int3; // definizione di int3 per input utente
    int temp; // intero temporaneo per lo scambio

    printf( "%s", "Input 3 interi: " ); // prompt utente e lettura di 3 interi
    scanf( "%d%d%d%d", &largest, &smallest, &int1, &int2, &int3 );

    if ( smallest > largest ) { // effettuazione confronti
        temp = largest;
        largest = smallest;
        smallest = temp;
    }

    if ( int1 > largest ) {
        largest = int1;
    }
}
```

```
}

if ( int1 < smallest ) {
    smallest = int1;
}

if ( int2 > largest ) {
    largest = int2;
}

if ( int2 < smallest ) {
    smallest = int2;
}

if ( int3 > largest ) {
    largest = int3;
}

if ( int3 < smallest ) {
    smallest = int3;
}

printf( "The largest value is %d\n", largest );
printf( "The smallest value is %d\n", smallest );
}
```

2.24 (*Dispari o pari*) Scrivete un programma che legga un intero e determini e stampi se sia dispari o pari. [Suggerimento: usate l'operatore di resto. Un numero pari è un multiplo di due. Qualunque multiplo di due lascia un resto di zero quando è diviso per due.]

RISPOSTA

```
// Esercizio 2.24 Soluzione
#include <stdio.h>

int main( void )
{
    int integer; // intero inserito dall'utente

    printf( "%s", "Input an integer: " ); // prompt
    scanf( "%d", &integer ); // lettura intero

    // verifica se l'intero e' pari
    if ( integer % 2 == 0 ) {
        printf( "%d is an even integer\n", integer );
    }

    // verifica se l'intero e' dispari
    if ( integer % 2 != 0 ) {
        printf( "%d is an odd integer\n", integer );
    }
}
```

- 2.25 Stampate le vostre iniziali in stampatello dall'alto in basso lungo la pagina. Costruite ognì lettera a stampatello ripetendo la lettera che essa rappresenta, come mostrato di seguito.

```
PPPPPPPPP
```

```
 P   P
```

```
 P   P
```

```
 P   P
```

```
 P P
```

```
JJ
```

```
J
```

```
J
```

```
J
```

```
JJJJJJJ
```

```
DDDDDDDDDD
```

```
 D     D
```

```
 D     D
```

```
 D     D
```

```
 DDDDD
```

```
D
```

```

int main( void )
{
    int integer1; // primo intero
    int integer2; // secondo intero

    printf( "%s", "Input two integers: " ); // prompt utente
    scanf( "%d%d", &integer1, &integer2 ); // lettura di due interi

    // uso dell'operatore di resto
    if ( integer1 % integer2 == 0 ) {
        printf( "%d is a multiple of %d\n", integer1, integer2 );
    }

    if ( integer1 % integer2 != 0 ) {
        printf( "%d is not a multiple of %d\n", integer1, integer2 );
    }
}

```

2.27 (Figura a scacchiera di asterischi) Stampate la seguente figura a scacchiera con otto istruzioni printf e poi stampate la stessa figura con meno istruzioni printf possibili.

```

* * * * * * *
* * * * * * *
* * * * * * *
* * * * * * *
* * * * * * *
* * * * * * *
* * * * * * *
* * * * * * *

```

RISPOSTA

```

// Esercizio 2.27 Soluzione
#include <stdio.h>

int main( void )
{
    puts( "With eight printf() statements:" );

    printf( "%s", "* * * * * *\n" );
    printf( "%s", " * * * * * *\n" );
    printf( "%s", " * * * * * *\n" );
    printf( "%s", " * * * * * *\n" );
    printf( "%s", " * * * * * *\n" );
    printf( "%s", " * * * * * *\n" );
    printf( "%s", " * * * * * *\n" );
    printf( "%s", " * * * * * *\n" );

    puts( "\nNow with one printf() statement:" );

    printf( "%s", "* * * * * *\n * * * * * *\n"

```

```
    "* * * * *\n * * * * *\n"
    "* * * * *\n * * * * *\n"
    "* * * * *\n * * * * *\n" );
}
```

- 2.28 Distinguete tra i termini errore fatale (o irreversibile) ed errore non fatale (non irreversibile). Perché potreste preferire di incorrere in un errore fatale piuttosto che in un errore non fatale?

RISPOSTA

Un errore fatale causa l'interruzione prematura del programma. Un errore non fatale ha luogo quando la logica del programma non è corretta e il programma non funziona in modo appropriato. Un errore fatale è preferibile ai fini del debugging. Un errore fatale permette di sapere immediatamente che c'è un problema con il programma, mentre un errore non fatale può essere subdolo e non rilevabile.

- 2.29 (*Valore intero di un carattere*) Uno sguardo in avanti. In questo capitolo avete appreso qualcosa sugli interi e sul tipo `int`. Il C può anche rappresentare lettere maiuscole, lettere minuscole e una considerevole varietà di simboli speciali. Il C usa internamente numeri interi per rappresentare i singoli caratteri. L'insieme dei caratteri che un computer usa assieme alle corrispondenti rappresentazioni intere per quei caratteri si dice insieme dei caratteri di quel computer. Potete stampare l'intero equivalente della lettera maiuscola A, ad esempio, eseguendo l'istruzione

```
printf( "%d", 'A' );
```

Scrivete un programma in C che stampi gli equivalenti interi di alcune lettere maiuscole, minuscole, di alcune cifre e simboli speciali. Determinate almeno gli equivalenti interi dei seguenti caratteri: A B C a b c 0 1 2 \$ * + / e il carattere di spazio.

RISPOSTA

```
// Esercizio 2.29 Soluzione
#include <stdio.h>

int main( void )
{
    printf( "A's integer equivalent is %d\n", 'A' );
    printf( "B's integer equivalent is %d\n", 'B' );
    printf( "C's integer equivalent is %d\n", 'C' );
    printf( "a's integer equivalent is %d\n", 'a' );
    printf( "b's integer equivalent is %d\n", 'b' );
    printf( "c's integer equivalent is %d\n", 'c' );
    printf( "0's integer equivalent is %d\n", '0' );
    printf( "1's integer equivalent is %d\n", '1' );
    printf( "2's integer equivalent is %d\n", '2' );
    printf( "'s integer equivalent is %d\n", '$' );
    printf( "'s integer equivalent is %d\n", '*' );
    printf( "'s integer equivalent is %d\n", '+' );
    printf( "'s integer equivalent is %d\n", '/' );
    printf( "The blank character's integer equivalent is %d\n", ' ' );
}
```

2.30 (Separazione delle cifre di un intero) Scrivete un programma che riceva in ingresso un numero di cinque cifre, separi il numero nelle sue cifre individuali e stampi le cifre ciascuna separata dall'altra da tre spazi. [Suggerimento: usate combinazioni di divisioni intere con l'operazione di resto.] Ad esempio, se l'utente scrive 42139, il programma deve stampare

4	2	1	3	9
---	---	---	---	---

RISPOSTA

```
// Esercizio 2.30 Soluzione
#include <stdio.h>

int main( void )
{
    int number; // numero inserito dall'utente
    printf( "%s", "Enter a five-digit number: " ); // prompt utente
    scanf( "%d", &number ); // lettura intero

    int temp; // intero temporaneo
    printf( "%d ", number / 10000 ); // stampa cifra piu' a sinistra
    temp = number % 10000;

    printf( " %d ", temp / 1000 );
    temp = temp % 1000;

    printf( " %d ", temp / 100 );
    temp = temp % 100;

    printf( " %d ", temp / 10 );
    temp = temp % 10;

    printf( " %d\n", temp ); // stampa cifra piu' a destra
}
```

2.31 (Tavola di quadrati e di cubi) Usando solo le tecniche che avete appreso in questo capitolo, scrivete un programma che calcoli i quadrati e i cubi dei numeri da 0 a 10 e usi tabulazioni per stampare la seguente tavola di valori:

numero	quadrato	cubo
0	0	0
1	1	1
2	4	8
3	9	27
4	16	64
5	25	125
6	36	216
7	49	343
8	64	512
9	81	729
10	100	1000

RISPOSTA

```

printf( "%d\t%d\t%d\n", count, count * count,
       count * count * count );
}

```

Prove sul campo

2.32 (Calcolatore dell'indice di massa corporea) Le formule per calcolare l'indice di massa corporea (BMI) sono

$$BMI = \frac{weightInPounds \times 703}{heightInInches \times heightInInches}$$

oppure

$$BMI = \frac{weightInKilograms}{heightInMeters \times heightInMeters}$$

Create un'applicazione, che sia un calcolatore di BMI, che legga il peso dell'utente in libbre e l'altezza in pollici (o, se preferite, il peso dell'utente in kilogrammi e l'altezza in metri), poi calcolate e mostrate l'indice di massa corporea dell'utente. L'applicazione deve anche mostrare le seguenti informazioni tratte dal Department of Health and Human Services/National Institutes of Health, così che l'utente possa valutare il suo BMI:

VALORI del BMI

Sottopeso:	meno di 18.5
Normale:	tra 18.5 e 24.9
Sovrappeso:	tra 25 e 29.9
Obeso:	30 o oltre

[Nota: in questo capitolo avete imparato a usare il tipo `int` per rappresentare i numeri interi. I calcoli del BMI fatti con i valori `int` producono in entrambi i casi risultati interi. Nel Capitolo 4 imparerete a usare il tipo `double` per rappresentare numeri con il punto decimale. Quando i calcoli del BMI sono eseguiti con il tipo `double`, producono in entrambi i casi numeri con il punto decimale, chiamati numeri “in virgola mobile”.]

RISPOSTA

```

// Esercizio 2.32 Soluzione: BMI.c
// Prove sul campo: Calcolatore dell'indice di massa corporea
#include <stdio.h>

// la funzione main inizia l'esecuzione del programma
int main ( void )
{
    // ottenere l'altezza dell'utente
    int height; // altezza della persona
    printf( "%s", "Please enter your height (in inches): " );
    scanf( "%d", &height );

    // ottenere il peso dell'utente
    int weight; // peso della persona
    printf( "Please enter your weight (in pounds): " );
    scanf( "%d", &weight );
}

```

```
int BMI; // BMI dell'utente
BMI = weight * 703 / ( height * height ); // calcolo di BMI

printf( "Your BMI is %d\n\n", BMI ); // output di BMI

// output dei dati per l'utente
puts( "BMI VALUES" );
puts( "Underweight:\tless than 18.5" );
puts( "Normal:\t\tbetween 18.5 and 24.9" );
puts( "Overweight:\t\tbetween 25 and 29.9" );
puts( "Obese:\t\t30 or greater" );
}
```

2.33 (Calcolatore del risparmio nel car pooling) Ricercate diversi siti web riguardanti il car pooling (utilizzazione condivisa di un'automobile). Create un'applicazione che calcoli quanto spendete quotidianamente in carburante, così che possiate valutare quanto denaro potreste risparmiare con il car pooling, cosa che ha anche altri vantaggi, come quello di ridurre le emissioni di carburante e la congestione del traffico. L'applicazione deve ricevere in ingresso le seguenti informazioni e mostrare la spesa giornaliera dell'utente per andare al lavoro in auto:

- a) Miglia totali percorse al giorno.
- b) Costo del carburante al gallone.
- c) Media delle miglia per gallone.
- d) Costo del parcheggio al giorno.
- e) Pedaggi al giorno.

RISPOSTA

```
// Esercizio 2.33 Soluzione
// Prove sul campo: Calcolatore del risparmio nel car pooling
#include <stdio.h>

// la funzione main inizia l'esecuzione del programma
int main ( void )
{
    // ottenere il totale delle miglia percorse
    int miles; // totale miglia percorse al giorno
    printf( "%s", "Please enter the total miles driven per day: " );
    scanf( "%d", &miles );

    // ottenere il costo del carburante
    int gasCost; // costo del carburante al gallone
    printf( "%s", "Please enter the cost per gallon of gasoline: " );
    scanf( "%d", &gasCost );

    // ottenere la media delle miglia per gallone
    int mpg; // media delle miglia per gallone
    printf( "%s", "Please enter average miles per gallon: " );
    scanf( "%d", &mpg );
```

```
// ottenere il costo del parcheggio al giorno
int parkFee; // costo del parcheggio al giorno
printf( "%s", "Please enter the parking fees per day: " );
scanf( "%d", &parkFee );

// ottenere il costo dei pedaggi al giorno
int tolls; // pedaggi al giorno
printf( "%s", "Please enter the tolls per day: " );
scanf( "%d", &tolls );

// calcolo del costo totale
int total; // costo totale
total = tolls + parkFee + ( miles / mpg ) * gasCost;

printf( "Your daily cost of driving to work is $%d\n", total );
}
```

I programmi riportati in questa sezione sono soggetti a copyright come segue:

```
*****
* (C) Copyright 1992-2016 by Deitel & Associates, Inc. and
* Pearson Education, Inc. All Rights Reserved.
*
* DISCLAIMER: The authors and publisher have used their
* best efforts in preparing the book. These efforts include the
* development, research, and testing of the theories and programs
* to determine their effectiveness. The authors and publisher make
* no warranty of any kind, expressed or implied, with regard to these
* programs or to the documentation contained in these books. The authors
* and publisher shall not be liable in any event for incidental or
* consequential damages in connection with, or arising out of, the
* furnishing, performance, or use of these programs.
*****/.
```

Sviluppo di un programma strutturato in C

Esercizi

3.10 Identificate e correggete gli errori [Nota: potrebbe esserci più di un errore in ogni porzione di codice.]

- a)

```
if ( age >= 65 )  
    puts( "Age is greater than or equal to 65" );  
else  
    puts( "Age is less than 65" );
```
- b)

```
int x = 1, total;  
  
while ( x <= 10 ) {  
    total += x;  
    ++x;  
}
```
- c)

```
While ( x <= 100 )  
    total += x;  
    ++x;
```
- d)

```
while ( y > 0 ) {  
    printf( "%d\n", y );  
    ++y;  
}
```

RISPOSTA

- a)

```
int x = 1, total = 0; // totale non inizializzato originariamente  
while ( x <= 10 ) {  
    total += x;  
    ++x;  
}
```
- b)

```
int x = 1, total = 0; // totale non inizializzato originariamente  
while ( x <= 10 ) {  
    total += x;  
    ++x;  
}
```
- c)

```
while ( x <= 100 ) { // while cambiato in minuscolo  
    total += x;  
    ++x;  
} // } aggiunta
```
- d)

```
while ( y > 0 ) {  
    printf( "%d\n", y );  
    --y; // ++ cambiato in --, altrimenti il ciclo non finisce mai
```

3.11 Riempite gli spazi in ognuna delle seguenti frasi:

- a) La soluzione a qualsiasi problema implica l'esecuzione di una serie di azioni in un _____ specifico.
- b) Un sinonimo di procedura è _____.
- c) Una variabile che accumula la somma di diversi numeri è un _____.
- d) Un valore speciale usato per indicare "fine dell'inserimento dei dati" è chiamato valore _____, _____, _____ o _____.
- e) Un _____ è la rappresentazione grafica di un algoritmo.
- f) In un diagramma di flusso l'ordine in cui si devono eseguire i passi è indicato da simboli _____.
- g) I simboli rettangolo corrispondono ai calcoli che sono normalmente eseguiti dalle istruzioni di _____ e dalle operazioni di input/output eseguite normalmente per mezzo di chiamate alle funzioni della Libreria Standard _____ e _____.
- h) L'espressione scritta dentro il simbolo di decisione è chiamata _____.

RISPOSTA

- a) Ordine.
- b) Algoritmo.
- c) Totale.
- d) Sentinella, fittizio, di segnale, di flag.
- e) Diagramma di flusso.
- f) Freccia (linea di flusso).
- g) Assegnazione, printf, scanf.
- h) Condizione.

3.12 Che cosa stampa il seguente programma?

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main( void )
4 {
5     unsigned int x = 1;
6     unsigned int total = 0;
7     unsigned int y;
8
9     while ( x <= 10 ) {
10         y = x * x;
11         printf( "%d\n", y );
12         total += y;
13         ++x;
14     } // fine di while
15
16     printf( "Total is %d\n", total );
17 } // fine della funzione main
```

RISPOSTA

```
1  
4  
9  
16  
25  
36  
49  
64  
81  
100  
Total is 385
```

- 3.13 Scrivete singole istruzioni in pseudocodice che indichino ognuna delle seguenti azioni:

- Stampa il messaggio "Inserire due numeri".
- Assegna la somma delle variabili x , y e z alla variabile p .
- La seguente condizione va verificata in un'istruzione di selezione `if...else`: il valore corrente della variabile m è più di due volte maggiore del valore corrente della variabile v .
- Leggi i valori delle variabili s , r e t dalla tastiera.

RISPOSTA

- stampa "Inserire due numeri"*
- $p = x + y + z$*
- se m è più di due volte maggiore di v*
fate questo ...
altrimenti
fate questo ...
- ricevi in ingresso s, ricevi in ingresso r, ricevi in ingresso t.*

- 3.14 Formulate un algoritmo in pseudocodice per ognuna delle seguenti azioni:

- Leggi due numeri dalla tastiera, calcola la loro somma e stampa il risultato.
- Leggi due numeri dalla tastiera e determina e stampa qual è il maggiore dei due (se uno dei due lo è).
- Leggi una serie di numeri positivi dalla tastiera e determina e stampa la loro somma. Supponi che l'utente scriva il valore sentinella -1 per indicare "Fine dell'ingresso dei dati."

RISPOSTA

- Ricevi in ingresso il primo numero*
Ricevi in ingresso il secondo numero
Aggiungi i due numeri
Stampa la somma
- Ricevi in ingresso il primo numero dalla tastiera*
Ricevi in ingresso il secondo numero dalla tastiera
Se il primo numero è maggiore del secondo
Stampalo
Altrimenti se il secondo numero è maggiore del primo
Stampalo
Altrimenti
Stampa un messaggio che dichiari che i due numeri sono uguali

- c) *Ricevi in ingresso un valore dalla tastiera*
Finché il valore inserito non è uguale a -1
Aggiungi il numero al totale corrente
Ricevi in ingresso il numero successivo
Stampa la somma

- 3.15 Stabilite quali delle seguenti affermazioni sono *vere* e quali *false*. Se un'afferazione è falsa, spiegate perché.
- L'esperienza ha dimostrato che la parte più difficile della risoluzione di un problema su un computer è quella di produrre un programma in C funzionante.
 - Un valore sentinella deve essere un valore che non può venire confuso con un valore legittimo dei dati.
 - Le linee di flusso indicano le azioni da eseguire.
 - Le condizioni scritte dentro i simboli di decisione contengono sempre operatori aritmetici (ossia, +, -, *, / e %).
 - Nell'affinamento graduale top-down ogni affinamento è una rappresentazione completa dell'algoritmo.

RISPOSTA

- Falso. Sviluppare l'algoritmo è la parte più difficile della risoluzione di un problema.
- Vero.
- Falso. Le linee di flusso indicano l'ordine nel quale le azioni vengono eseguite.
- Falso. Di solito contengono operatori condizionali.
- Vero.

Per gli Esercizi 3.16–3.20 eseguite ognuno di questi passi:

- Leggere la descrizione del problema.
- Formulare l'algoritmo usando l'affinamento graduale top-down in pseudocodice.
- Scrivere un programma in C.
- Verificare, correggere ed eseguire il programma in C.

- 3.16 (*Consumo di carburante*) I guidatori sono interessati al consumo effettuato dalle loro automobili. Un guidatore ha tenuto traccia dei vari pieni di carburante, registrando le miglia percorse e i galloni consumati a ogni pieno. Realizzate un programma che richieda di inserire le miglia percorse e i galloni consumati a ogni pieno. Il programma deve calcolare e stampare le miglia per gallone percorse per ogni pieno. Dopo aver processato tutte le informazioni di input, il programma deve calcolare e stampare le miglia complessive per gallone percorse per tutti i pieni. Ecco un dialogo di input/output di esempio:

```
Enter the gallons used (-1 to end): 12.8
Enter the miles driven: 287
The miles/gallon for this tank was 22.421875
```

```
Enter the gallons used (-1 to end): 10.3
Enter the miles driven: 200
The miles/gallon for this tank was 19.417475
```

```
Enter the gallons used (-1 to end): 5
Enter the miles driven: 120
The miles/gallon for this tank was 24.000000
```

```
Enter the gallons used (-1 to end): -1
```

```
The overall average miles/gallon was 21.601423
```

RISPOSTA

2) *Livello top:*

Determina la media miglia/gallone per ogni pieno di carburante, e il totale di miglia/gallone per un numero arbitrario di pieni di carburante

Primo affinamento:

Inizializza le variabili

Ricevi in ingresso i galloni usati e le miglia percorse, e calcola e stampa le miglia/gallone per ogni pieno di carburante. Tieni traccia dei totali delle miglia e dei galloni.

Calcola e stampa la media totale miglia/gallone

Secondo affinamento:

Inizializza totalGallons a zero

Inizializza totalMiles a zero

Ricevi in ingresso i galloni usati per il primo pieno

Finché non è ancora inserito il valore sentinella (-1) per i galloni

 Aggiungi i galloni al valore totale in totalGallons

 Ricevi in ingresso le miglia percorse per il pieno corrente

 Aggiungi miglia al totale corrente in totalMiles

 Calcola e stampa le miglia/gallone

 Ricevi in ingresso i galloni usati per il pieno successivo

Imposta totalAverage a totalMiles diviso per totalGallons

Stampa la media miglia/gallone

3) Programma in C:

```
// Esercizio 3.16 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    float totalGallons = 0.0; // totale galloni usati
    float totalMiles = 0.0; // totale miglia percorse

    // ricevi i galloni usati per il pieno pieno
    printf("%s", "Enter the gallons used (-1 to end): ");
    float gallons; // galloni usati per il pieno corrente
    scanf("%f", &gallons);

    // ripeti finche' non viene letto il valore sentinella
    while (gallons != -1.0) {
        totalGallons += gallons; // aggiungi galloni del pieno corrente al totale

        printf("%s", "Enter the miles driven: "); // ricevi miglia percorse
        float miles; // miglia percorse per il pieno corrente
        scanf("%f", &miles);
        totalMiles += miles; // aggiungi miglia del pieno corrente al totale

        // stampa le miglia per gallone per il pieno corrente
        printf("The miles / gallon for this tank was %f\n\n",
               miles / gallons);

        // ricevi i galloni del pieno successivo
        printf("%s", "Enter the gallons used (-1 to end): ");
        scanf("%f", &gallons);
    }

    // calcola la media delle miglia per gallone su tutti i pieni
    float totalAverage = totalMiles / totalGallons;
    printf("\nThe overall average miles / gallon was %f\n", totalAverage);
}
```

3.17 (Verifica del limite di credito) Sviluppate un programma in C per determinare se un cliente di un grande magazzino ha superato il limite di credito sul suo conto di addebito. Per ogni cliente sono a disposizione i seguenti dati:

- a) Numero del conto
- b) Saldo all'inizio del mese
- c) Totale delle voci addebitate sul conto del cliente nel mese
- d) Totale dei crediti applicati nel mese al conto del cliente
- e) Limite di credito concesso

Il programma deve leggere tali dati, calcolare il nuovo saldo (= *saldo iniziale + addebiti - crediti*) e determinare se il nuovo saldo supera il limite di credito del cliente. Per quei clienti il cui limite di credito è stato superato, il programma deve stampare il numero del conto del cliente, il limite di credito, il nuovo saldo e il messaggio “**Limite di credito superato.**” Ecco un esempio di dialogo di input/output:

```
Enter account number (-1 to end): 100
Enter beginning balance: 5394.78
Enter total charges: 1000.00
Enter total credits: 500.00
Enter credit limit: 5500.00
Account: 100
Credit limit: 5500.00
Balance: 5894.78
Credit Limit Exceeded.

Enter account number (-1 to end): 200
Enter beginning balance: 1000.00
Enter total charges: 123.45
Enter total credits: 321.00
Enter credit limit: 1500.00

Enter account number (-1 to end): 300
Enter beginning balance: 500.00
Enter total charges: 274.73
Enter total credits: 100.00
Enter credit limit: 800.00

Enter account number (-1 to end): -1
```

RISPOSTA

2) *Livello top:*

Determina se ciascuno di un numero arbitrario di clienti di un grande magazzino ha superato il limite di credito sul suo conto di addebito.

Primo affinamento:

Ricevi in ingresso numero del conto, saldo iniziale, totale degli addebiti, totale degli accrediti e limite del credito concesso al cliente, calcola il nuovo saldo del cliente e determina se il saldo supera il limite di credito. Poi elabora il cliente successivo.

Secondo affinamento:

Ricevi in ingresso il numero di conto del primo cliente

Finché non è ancora inserito il valore sentinella (-1) per il numero del conto

Ricevi in ingresso il saldo iniziale del cliente

Ricevi in ingresso il totale degli addebiti del cliente

Ricevi in ingresso il totale dei crediti del cliente

Ricevi in ingresso il limite di credito del cliente

Calcola il nuovo saldo del cliente

Se il saldo supera il limite di credito

Stampa il numero del conto

Stampa il limite di credito

Stampa il saldo

Stampa "Credit Limit Exceeded"

Ricevi in ingresso il numero di conto del cliente successivo

3) Programma in C:

```
// Esercizio 3.17 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    // ricevi numero di conto
    printf("%s", "\nEnter account number (-1 to end): ");
    int accountNumber; // numero del conto corrente
    scanf("%d", &accountNumber);

    // ripeti finche' non viene letto il valore sentinella
    while (accountNumber != -1) {
        printf("%s", "Enter beginning balance: ");
        float balance; // saldo iniziale del conto corrente
        scanf("%f", &balance);

        printf("%s", "Enter total charges: ");
        float charges; // totale addebiti del conto corrente
        scanf("%f", &charges);

        printf("%s", "Enter total credits: ");
        float credits; // totale accrediti del conto corrente
        scanf("%f", &credits);

        printf("%s", "Enter credit limit: ");
        float limit; // limite di credito del conto corrente
        scanf("%f", &limit);

        balance += charges - credits; // calcolo del saldo

        // se il saldo supera il limite, stampa il numero di conto
        // con il limite di credito e il saldo con due cifre di precisione
        if (balance > limit) {
            printf("%s%d\n%s%.2f\n%s%.2f\n%s\n",
                   "Account:      ", accountNumber, "Credit limit: ", limit,
                   "Balance:      ", balance, "Credit Limit Exceeded.");
        }

        // prompt per il conto successivo
        printf("%s", "\nEnter account number (-1 to end): ");
        scanf("%d", &accountNumber);
    }
}
```

- 3.18 (Calcolo delle commissioni sulle vendite)** Una grande compagnia chimica paga il suo personale addetto alle vendite su commissione. Il personale addetto alle vendite riceve 200 dollari alla settimana più il 9% delle vendite lorde per quella settimana. Ad esempio, un addetto alle vendite che vende 5000 dollari di prodotti chimici in una settimana riceve 200 dollari più il 9% di 5000, cioè un totale di 650 dollari. Sviluppate un programma che legga

le vendite lorde di ogni addetto alle vendite nell'ultima settimana e calcoli e stampi i guadagni di quell'addetto. Elaborate i dati di ogni addetto alla volta. Ecco un esempio di dialogo di input/output:

```
Enter sales in dollars (-1 to end): 5000.00
```

```
Salary is: $650.00
```

```
Enter sales in dollars (-1 to end): 1234.56
```

```
Salary is: $311.11
```

```
Enter sales in dollars (-1 to end): -1
```

RISPOSTA

2) *Livello top:*

Per un numero arbitrario di addetti alle vendite, determina i guadagni di ciascuno di essi dell'ultima settimana

Primo affinamento:

Ricevi in ingresso le vendite settimanali dell'addetto alle vendite, calcola e stampa la sua retribuzione settimanale, poi elabora l'addetto alle vendite successivo

Secondo affinamento:

Ricevi in ingresso le vendite in dollari del primo addetto

Finché non è ancora inserito il valore sentinella (-1) per le vendite

Calcola la retribuzione settimanale dell'addetto alle vendite

Stampa la retribuzione settimanale dell'addetto alle vendite

Ricevi in ingresso le vendite in dollari dell'addetto successivo

3) **Programma in C:**

```
// Esercizio 3.18 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    // ricevi prime vendite
    printf("%s", "Enter sales in dollars (-1 to end): ");
    float sales; // vendite settimanali lorde
    scanf("%f", &sales);

    // ripeti finche' non viene letto il valore sentinella
    while (sales >= 0.0) {
        float wage = 200.0 + 0.09 * sales; // calcolo della retribuzione

        // stampa il salario
        printf("Salary is: $%.2f\n\n", wage);

        // prompt per le vendite successive
        printf("%s", "Enter sales in dollars (-1 to end): ");
        scanf("%f", &sales);
    }
}
```

3.19 (Calcolo degli interessi) L'interesse semplice su un prestito è calcolato con la formula

interest = principal * rate * days / 365;

La precedente formula presume che **rate** sia il tasso di interesse annuale, e quindi effettua la divisione per 365 (giorni). Sviluppate un programma che legga i valori per le variabili **principal**, **rate** e **days** per diversi prestiti e calcoli e stampi l'interesse semplice per ogni prestito, usando la formula precedente. Ecco un esempio di dialogo di input/output:

```
Enter loan principal (-1 to end): 1000.00
```

```
Enter interest rate: .1
```

```
Enter term of the loan in days: 365
```

```
The interest charge is $100.00
```

```
Enter loan principal (-1 to end): 1000.00
```

```
Enter interest rate: .08375
```

```
Enter term of the loan in days: 224
```

```
The interest charge is $51.40
```

```
Enter loan principal (-1 to end): -1
```

RISPOSTA

2) *Livello top:*

Per un numero arbitrario di prestiti determina l'interesse semplice per ogni prestito

Primo affinamento:

Ricevi in ingresso il capitale del prestito, il tasso d'interesse e la durata del prestito, calcola e stampa l'interesse semplice per il prestito ed elabora il prestito successivo

Secondo affinamento:

Ricevi in ingresso il capitale del primo prestito in dollari

Finché non è ancora inserito il valore sentinella (-1) per il capitale del prestito

Ricevi in ingresso il tasso d'interesse

Ricevi in ingresso la durata del prestito in giorni

Calcola l'interesse semplice per il prestito

Stampa l'interesse semplice per il prestito

Ricevi in ingresso il capitale per il prestito successivo

3) **Programma in C:**

```
// Esercizio 3.19 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    // ricevi il capitale del prestito
    printf("%s", "Enter loan principal (-1 to end): ");
    float principal; // capitale del prestito
    scanf("%f", &principal);

    // ripeti finche' non viene letto il valore sentinella
```

```
while (principal >= 0.0) {
    printf("%s", "Enter interest rate: "); // ricevi il tasso
    float rate; // tasso d'interesse
    scanf("%f", &rate);

    printf("%s", "Enter term of the loan in days: "); // ricevi la durata
    int term; // lunghezza del prestito in giorni
    scanf("%d", &term);

    // calcola l'ammontare dell'interesse
    float interest = principal * rate * term / 365.0;
    printf("The interest charge is $%.2f\n\n", interest);

    // ricevi il capitale del prestito successivo
    printf("%s", "Enter loan principal (-1 to end): ");
    scanf("%f", &principal);
}
```

3.20 (Calcolo del salario) Sviluppate un programma per calcolare lo stipendio lordo di ciascuno dei diversi impiegati. L'azienda paga quanto previsto all'ora per "l'orario lavorativo normale" per le prime 40 ore di lavoro e paga "una volta e mezza" per tutte le ore di lavoro oltre le 40 ore. Vi vengono dati una lista degli impiegati dell'azienda, il numero di ore in cui l'impiegato ha lavorato l'ultima settimana e la paga oraria di ogni impiegato. Il vostro programma deve leggere queste informazioni per ogni impiegato e determinare e stampare lo stipendio lordo. Ecco un esempio di dialogo di input/output:

```
Enter # of hours worked (-1 to end): 39
Enter hourly rate of the worker ($00.00): 10.00
Salary is $390.00

Enter # of hours worked (-1 to end): 40
Enter hourly rate of the worker ($00.00): 10.00
Salary is $400.00

Enter # of hours worked (-1 to end): 41
Enter hourly rate of the worker ($00.00): 10.00
Salary is $415.00

Enter # of hours worked (-1 to end): -1
```

RISPOSTA

2) *Livello top:*

Per un numero arbitrario di impiegati, determina lo stipendio lordo per ciascun impiegato

Primo affinamento:

Ricevi in ingresso il numero di ore di lavoro dell'impiegato, immetti la paga oraria dell'impiegato, calcola e stampa lo stipendio lordo dell'impiegato ed elabora l'impiegato successivo

Secondo affinamento:

Ricevi in ingresso il numero di ore di lavoro del primo impiegato

Finché non è ancora inserito il valore sentinella (-1) per le ore di lavoro

Ricevi in ingresso la paga oraria dell'impiegato

Calcola lo stipendio lordo dell'impiegato con lo straordinario oltre le 40 ore

Stampa lo stipendio lordo dell'impiegato

Ricevi in ingresso il numero di ore di lavoro dell'impiegato successivo

3) Programma in C:

```
// Esercizio 3.20 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    // ricevi le ore di lavoro del primo impiegato
    printf("%s", "Enter # of hours worked ( -1 to end ): ");
    float hours; // totale ore di lavoro
    scanf("%f", &hours);

    // ripeti finche' non viene letto il valore sentinella
    while (hours >= 0.0) {

        // ricevi la paga oraria
        printf("%s", "Enter hourly rate of the worker: ");
        float rate; // paga oraria
        scanf("%f", &rate);

        float salary; // stipendio lordo

        // se l'impiegato ha lavorato meno di 40 ore
        if (hours <= 40) {
            salary = hours * rate;
        }
        else { // calcola la paga per lavoro straordinario
            salary = 40.0 * rate + (hours - 40.0) * rate * 1.5;
        }

        // stampa lo stipendio lordo
        printf("Salary is $%.2f\n\n", salary);

        // prompt per i dati dell'impiegato successivo
        printf("%s", "Enter # of hours worked (-1 to end ): ");
        scanf("%f", &hours);
    }
}
```

3.21 (*Predecrementare e postdecrementare*) Scrivete un programma che dimostri la differenza tra predecrementare e postdecrementare usando l'operatore di decremento `--`.

RISPOSTA

```
// Esercizio 3.21 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    int c = 5;
    printf("%d\n", c);
    printf("%d\n", --c); // predecremento
    printf("%d\n\n", c);

    c = 5;
    printf("%d\n", c);
    printf("%d\n", c--); // postdecremento
    printf("%d\n\n", c);
}
```

3.22 (*Stampare numeri con un ciclo*) Scrivete un programma che utilizzi l'iterazione per stampare i numeri da 1 a 10 l'uno accanto all'altro sulla stessa riga con tre spazi tra di loro.

RISPOSTA

```
// Esercizio 3.22 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    int i = 0; // inizializza i

    // continua finche' i è minore di 11
    while (++i < 11) {
        printf("%d    ", i);
    }

    printf("\n");
}
```

3.23 (*Trovare il numero più grande*) Il processo di elaborazione che consiste nel trovare il numero più grande (cioè il massimo di un insieme di numeri) si usa frequentemente nelle applicazioni informatiche. Ad esempio, un programma che determina il vincitore di una gara di vendite riceve in ingresso il numero di unità vendute per ogni persona addetta alle vendite. La persona che vende più unità vince la gara. Scrivete un programma in pseudocodice e poi un programma in C che legga una serie di 10 numeri non-negativi e determini e stampi il maggiore dei numeri. *Suggerimento:* il vostro programma deve utilizzare tre variabili, come segue:

- counter: un contatore per contare fino a 10 (cioè per tenere il conto di quanti numeri siano stati inseriti e per determinare quando tutti e dieci i numeri sono stati elaborati)
- number: il numero corrente inserito nel programma
- largest: il numero maggiore trovato fino a quel punto

RISPOSTA

```
// Esercizio 3.23 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    // ricevi il primo numero
    printf("%s", "Enter the first number: ");
    int largest; // numero maggiore trovato fin qui
    scanf("%d", &largest);
    int counter = 2; // contatore per 10 ripetizioni

    // ripeti altre 9 volte
    while (counter <= 10) {
        printf("%s", "Enter next number: "); // ricevi il numero successivo
        int number; // numero corrente inserito
        scanf("%d", &number);

        // se il numero corrente inserito è piu' grande del numero maggiore,
        // aggiorna il numero maggiore
        if (number > largest) {
            largest = number;
        }

        ++counter;
    }

    printf("Largest is %d\n", largest); // stampa il numero maggiore
}
```

- 3.24 (Tabella di output)** Scrivete un programma che usi l’iterazione per stampare la seguente tabella di valori. Usate la sequenza di escape tab, \t, nell’istruzione printf per separare le colonne con tabulazioni.

N	10*N	100*N	1000*N
1	10	100	1000
2	20	200	2000
3	30	300	3000
4	40	400	4000
5	50	500	5000
6	60	600	6000
7	70	700	7000
8	80	800	8000
9	90	900	9000
10	100	1000	10000

RISPOSTA

```
// Esercizio 3.24 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    int n = 0; // contatore

    // stampa le intestazioni della tabella
    puts("\tN\t\t10 * N\t\t100 * N\t\t1000 * N\n");

    // ripeti 10 volte
    while (++n <= 10) {

        // calcola e stampa i valori della tabella
        printf("\t%d\t\t%d\t\t%d\t\t%d\n",
               n, 10 * n, 100 * n, 1000 * n);
    }
}
```

3.25 (Tabella di output) Scrivete un programma che utilizzi l’iterazione per produrre la seguente tabella di valori:

A	A+2	A+4	A+6
3	5	7	9
6	8	10	12
9	11	13	15
12	14	16	18
15	17	19	21

RISPOSTA

```
// Esercizio 3.25 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    int a = 3; // contatore

    // stampa le intestazioni della tabella
    puts("A\tA+2\tA+4\tA+6\n");

    // ripeti 5 volte
    while (a <= 15) {

        // calcola e stampa i valori della tabella
        printf("%d\t%d\t%d\t%d\n", a, a + 2, a + 4, a + 6);
        a += 3;
    }
}
```

- 3.26 (*Trovare i due numeri più grandi*) Usando un approccio simile a quello dell'Esercizio 3.23, trovate i due valori più grandi tra 10 numeri. [Nota: potete inserire ogni numero solo una volta].

RISPOSTA

```
// Esercizio 3.26 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    int largest; // numero piu' grande trovato
    int secondLargest = 0; // secondo numero piu' grande trovato

    printf("%s", "Enter the first number: "); // ricevi il primo numero
    scanf("%d", &largest);
    int counter = 2;

    // ripeti altre 9 volte
    while (counter <= 10) {
        printf("%s", "Enter next number: "); // prompt per il numero successivo
        int number; // numero corrente inserito
        scanf("%d", &number);

        // se il numero corrente è piu' grande del maggiore
        if (number > largest) {
```

```
// aggiorna il secondo piu' grande con il piu' grande precedente
secondLargest = largest;

// aggiorna il piu' grande con il numero corrente
largest = number;
}
else {

    // se il numero e' tra secondLargest e largest
    if (number > secondLargest) {
        secondLargest = number;
    }

}

++counter;
}

// stampa i due numeri piu' grandi
printf("Largest is %d\n", largest);
printf("Second largest is %d\n", secondLargest);
}
```

- 3.27 (*Convalidare l'input dell'utente*) Modificate il programma nella Figura 3.10 per convalidare i suoi input. Per qualunque input, se il valore inserito è diverso da 1 o da 2, continuate l'iterazione finché l'utente non inserisce un valore corretto.

RISPOSTA

```
// Esercizio 3.27 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    int passes = 0; // numero di promozioni
    int failures = 0; // numero di bocciature
    int student = 1; // contatore studenti

    // elabora 10 studenti usando un ciclo controllato dal contatore
    while (student <= 10) {

        // richiedi input dall'utente e ottieni un valore dall'utente
        printf("%s", "Enter result (1=pass, 2=fail): ");
        int result; // risultato di un esame
        scanf("%d", &result);

        // se il risultato è 1, incrementa le promozioni
        if (result == 1) {
            ++passes;
            ++student;
        }
    }
}
```

```
        else if (result == 2) { // se il risultato è 2, incrementa le bocciature
            ++failures;
            ++student;
        }
        else { // se il risultato non e' 1 o 2, non e' valido
            puts("Invalid result");
        }

    }

printf("Passed %d\nFailed %d\n", passes, failures);

// se vengono promossi piu' di otto studenti, stampa "Bonus to instructor!"
if (passes > 8) {
    printf("%s", "Bonus to instructor!\n");
}
}
```

3.28 Che cosa stampa il seguente programma?

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main( void )
4 {
5     unsigned int count = 1; // inizializza count
6
7     while ( count <= 10 ) { // ripeti 10 volte
8
9         // output della riga di testo
10        puts( count % 2 ? "****" : "+++++++" );
11        ++count; // incrementa count
12    } // fine di while
13 } // fine della funzione main
```

RISPOSTA

```
*****
+++++++
****
+++++++
****
+++++++
****
+++++++
****
+++++++
****
```

3.29 Che cosa stampa il seguente programma?

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main( void )
4 {
5     unsigned int row = 10; // inizializza row
6
7     while ( row >= 1 ) { // ripeti finche' row < 1
8         unsigned int column = 1; // poni column a 1 all'inizio dell'iterazione
9
10        while ( column <= 10 ) { // ripeti 10 volte
11            printf( "%s", row % 2 ? "<": ">" ); // output
12            ++column; // incrementa column
13        } // fine del while interno
14
15        --row; // decrementa row
16        puts( "" ); // inizia una nuova riga di output
17    } // fine del while esterno
18 } // fine della funzione main
```

RISPOSTA

```
>>>>>>>>
<<<<<<<<
>>>>>>>>
<<<<<<<<
>>>>>>>>
<<<<<<<<
>>>>>>>>
<<<<<<<<
>>>>>>>>
<<<<<<<<
```

3.30 (*Problema dell'else sospeso*) Determinate l'output per ognuna delle seguenti istruzioni quando x è 9 e y è 11, e quando x è 11 e y è 9. Il compilatore ignora l'indentazione in un programma in C. Inoltre, il compilatore associa sempre un *else* al precedente *if*, a meno che non gli venga detto di fare diversamente con l'uso di parentesi graffe {}. Dal momento che, a una prima occhiata, non potete essere sicuri di quale *if* si accoppi con un *else*, questo si definisce “problema dell'else sospeso”. Abbiamo eliminato l'indentazione dal seguente codice per rendere il problema più impegnativo. [Suggerimento: applicate le convenzioni sull'indentazione che avete imparato].

a) *if* ($x < 10$)
 if ($y > 10$)
 puts("*****");
 else
 puts("#####");
 puts("\$\$\$\$\$");

```
b) if ( x < 10 ) {  
    if ( y > 10 )  
        puts( "*****" );  
    }  
    else {  
        puts( "#####" );  
        puts( "$$$$$" );  
    }  
}
```

RISPOSTA

- a) x = 9, y = 11

```
*****  
$$$$$
```

x = 11, y = 9

```
$$$$$
```

- b) x = 9, y = 11

```
*****
```

x = 11, y = 9

```
#####  
$$$$$
```

3.31 (Un altro problema di else sospeso) Modificate il seguente codice per produrre l'output mostrato. Usate le tecniche di indentazione. Non potete fare cambiamenti diversi dall'inserimento di parentesi graffe. Il compilatore ignora l'indentazione in un programma. Abbiamo eliminato l'indentazione dal seguente codice al fine di rendere il problema più impegnativo.
[Nota: è possibile che non sia necessaria alcuna modifica.]

```
if ( y == 8 )  
if ( x == 5 )  
puts( "@@@@@" );  
else  
puts( "#####" );  
puts( "$$$$$" );  
puts( "&&&&&" );
```

- a) Supponendo x = 5 e y = 8, viene prodotto il seguente output.

```
@@@@@  
$$$$$  
&&&&&
```

- b) Supponendo x = 5 e y = 8, viene prodotto il seguente output.

```
@@@@@
```

- c) Supponendo $x = 5$ e $y = 8$, viene prodotto il seguente output.

```
@@@@@  
&&&&
```

- d) Supponendo $x = 5$ e $y = 7$, viene prodotto il seguente output.

```
#####  
$$$$$  
&&&&
```

RISPOSTA

```
a) if ( y == 8 ) {  
    if ( x == 5 )  
        puts( "@@@@@" );  
    else  
        puts( "#####" );  
    puts( "$$$$" );  
    puts( "&&&&" );  
}  
b) if ( y == 8 )  
    if ( x == 5 )  
        puts( "@@@@@" );  
    else {  
        puts( "#####" );  
        puts( "$$$$" );  
        puts( "&&&&" );  
    }  
c) if ( y == 8 )  
    if ( x == 5 )  
        puts( "@@@@@" );  
    else {  
        puts( "#####" );  
        puts( "$$$$" );  
    }  
    puts( "&&&&" );  
d) if ( y == 8 ) {  
    if ( x == 5 )  
        puts( "@@@@@" );  
}  
else {  
    puts( "#####" );  
    puts( "$$$$" );  
    puts( "&&&&" );  
}
```

3.32 (*Quadrato di asterischi*) Scrivete un programma che legga il lato di un quadrato e poi stampi quel quadrato con asterischi. Il programma deve operare con quadrati dalle dimensioni dei lati tra 1 e 20. Ad esempio, se il programma legge una dimensione pari a 4, deve stampare

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

RISPOSTA

```
// Esercizio 3.32 Soluzione  
#include <stdio.h>  
  
int main(void)  
{  
    printf("%s", "Enter the square side: "); // ricevi dimensione del quadrato  
    int side; // lato intero  
    scanf("%d", &side);  
  
    int row_num = 1;  
  
    // ripeti attraverso le righe del quadrato  
    while (row_num < side) {  
        int asterisk = side;  
  
        // ripeti attraverso le colonne del quadrato  
        while (asterisk > 0) {  
            printf("%s", "*");  
            --asterisk;  
        }  
  
        puts("");  
        ++row_num;  
    }  
}
```

3.33 (*Quadrato di asterischi vuoto*) Modificate il programma che avete scritto per l’Esercizio 3.32 in modo che stampi un quadrato vuoto. Ad esempio, se il programma legge una dimensione pari a 5, deve stampare

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

RISPOSTA

```
// Esercizio 3.33 Soluzione  
#include <stdio.h>
```

```
int main(void)
{
    printf("%s", "Enter the square side: "); // richiedi lunghezza del lato
    int side; // lunghezza del lato
    scanf("%d", &side);

    int colPosition = side; // imposta il contatore della dimensione alla
                           // lunghezza del lato

    // ripeti side volte
    while (colPosition > 0) {
        int rowPosition = side; // imposta il contatore delle righe alla
                               // lunghezza del lato

        // ripeti rowPosition volte
        while (rowPosition > 0) {

            // se il contatore della dimensione o il contatore delle righe è pari
            // a 1 o alla dimensione del lato stampa "*"
            if (colPosition == side) {
                printf("%s", "*");
            }
            else if (colPosition == 1) {
                printf("%s", "*");
            }
            else if (rowPosition == 1) {
                printf("%s", "*");
            }
            else if (rowPosition == side) {
                printf("%s", "*");
            }
            else { // altrimenti, stampa uno spazio
                printf("%s", " ");
            }

            --rowPosition; // decrementa il contatore delle righe
        }

        puts(""); // nuova riga per la riga successiva
        --colPosition; // decrementa il contatore della dimensione
    }
}
```

- 3.34 (*Tester di palindromi*) Un palindromo è un numero o una frase di un testo che si legge all'indietro e in avanti. Ad esempio, ognuno dei seguenti numeri interi a cinque cifre è un palindromo: 12321, 55555, 45554 e 11611. Scrivete un programma che legga un numero intero di cinque cifre e determini se sia o meno un palindromo. [Suggerimento: usate gli operatori di divisione e resto per separare il numero nelle sue cifre individuali.]

RISPOSTA

```
// Esercizio 3.34 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    printf("%s", "Enter a five-digit number: "); // ricevi il numero
    int number; // numero inserito
    scanf("%d", &number);

    int temp = number;

    // determina la prima cifra con divisione intera per 10000
    int firstDigit = temp / 10000;
    temp = number % 10000;

    // determina la seconda cifra con divisione intera per 1000
    int secondDigit = temp / 1000;
    temp = number % 100;

    // determina la quarta cifra con divisione intera per 10
    int fourthDigit = temp / 10;

    int fifthDigit = number % 10;

    // se la prima e la quinta cifra sono uguali
    if (firstDigit == fifthDigit) {

        // se la seconda e la quarta cifra sono uguali
        if (secondDigit == fourthDigit) {

            // il numero è un palindromo
            printf("%d is a palindrome\n", number);
        }
        else { // il numero non è un palindromo
            printf("%d is not a palindrome\n", number);
        }
    }
    else { // il numero non è un palindromo
        printf("%d is not a palindrome\n", number);
    }
}
```

- 3.35 (*Stampare l'equivalente decimale di un numero binario*) Inserite un numero intero (di 5 cifre o meno) contenente soltanto zeri e uni (cioè un numero intero “binario”) e stampate il suo equivalente decimale. [Suggerimento: usate gli operatori di divisione e resto per ottenere le cifre del numero “binario” una alla volta da destra a sinistra. Proprio come nel sistema numerico decimale, nel quale la cifra più a destra ha un valore posizionale di 1 e la succes-

siva cifra a sinistra ha un valore posizionale di 10, poi di 100, poi di 1000 e così via, nel sistema numerico binario la cifra più a destra ha un valore posizionale di 1, la cifra successiva a sinistra di 2, poi di 4, poi di 8 e così via. Allora il numero decimale 234 si può interpretare come $4 * 1 + 3 * 10 + 2 * 100$. L'equivalente decimale del binario 1101 è $1 * 1 + 0 * 2 + 1 * 4 + 1 * 8$ ovvero $1 + 0 + 4 + 8$ ovvero 13.]

RISPOSTA

```
// Esercizio 3.35 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    // richiesta di input binario
    printf("%s", "Enter a binary number (5 digits maximum): ");
    int binary; // valore corrente di numero binario
    scanf("%d", &binary);

    int number = binary; // salvataggio del numero per stampa finale
    int decimal = 0; // valore corrente di numero decimale
    int highBit = 16; // valore del bit piu' alto
    int factor = 10000; // fattore di 10 per ottenere le cifre

    // ripeti 5 volte usando potenze di 2
    while (highBit >= 1) {

        // aggiorna il valore decimale con il valore decimale corrispondente
        // al bit binario piu' alto corrente
        decimal += binary / factor * highBit;

        // dimezza highBit, cioe' si sposta di un bit a destra
        highBit /= 2;

        // riduce il numero binario per eliminare il bit corrente piu' alto
        binary %= factor;
    }

    // stampa il valore decimale
    printf("The decimal equivalent of %d is %d\n", number, decimal);
}
```

- 3.36 (*Quanto è veloce il vostro computer?*) Come potete davvero stabilire con quale velocità operi il vostro computer? Scrivete un programma con un ciclo `while` che conti da 1 a 1.000.000.000 per incrementi di uno. Ogni volta che il conto raggiunge un multiplo di 100.000.000, stampate quel numero sullo schermo. Usate il vostro orologio per cronometrare quanto tempo impiega ogni ciclo di 100 milioni di iterazioni.

RISPOSTA

```
// Esercizio 3.36 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    int count = 1; // contatore

    // ripeti fino a 1.000.000.000
    while(count <= 1000000000) {

        if (count % 100000000 == 0) {
            printf("Multiple is %d\n", count / 100000000);
        }

        ++count; // incrementa count
    }
}
```

- 3.37 (*Trovare multipli di 10*) Scrivete un programma che stampi 100 asterischi uno alla volta. Dopo ogni decimo asterisco, il programma deve stampare un **carattere newline**. [Suggerimento: contate da 1 a 100. Usate l'operatore di resto per riconoscere quando il contatore raggiunge un multiplo di 10.]

RISPOSTA

```
// Esercizio 3.37 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    int count = 0; // contatore

    // ripeti fino a 100
    while(++count <= 100) {
        // stampa una nuova riga dopo ogni decimo asterisco
        count % 10 == 0 ? printf("%s", "*\n") : printf("%s", "*");
    }
}
```

- 3.38 (*Contare i 7*) Scrivete un programma che legga un numero intero (di 5 cifre o meno) e determini e stampi quante cifre uguali a 7 ci sono nel numero.

RISPOSTA

```
// Esercizio 3.38 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    printf("%s", "Enter a 5-digit number: "); // ricevi il numero dall'utente
    int number; // input utente
```

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

int numCopy = number;
int factor = 10000; // imposta factor per ottenere le cifre
int sevens = 0; // contatore dei sette

// ripeti attraverso ciascuna delle 5 cifre
while (factor >= 1) {
    int digit = numCopy / factor; // ottieni la cifra successiva

    if (digit == 7) { // se la cifra è uguale a 7, incrementa sevens
        ++sevens;
    }

    numCopy %= factor;
    factor /= 10;
}

// stampa il numero di sette
printf("The number %d has %d seven(s) in it\n", number, sevens);
}
```

- 3.39 (*Modello di scacchiera di asterischi*) Scrivete un programma che stampi la seguente configurazione a scacchiera:

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

Il vostro programma deve usare solamente tre istruzioni di output, ciascuna rispettivamente della forma seguente:

```
printf( "%s", "* " );
printf( "%s", " " );
puts( "" ); // stampa un newline
```

RISPOSTA

```
// Esercizio 3.39 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    int row = 0; // contatore delle righe

    // ripeti 8 volte
    while (row < 8) {
```

```
int col = 0; // reimposta il contatore delle colonne

// se la riga e' dispari, inizia con uno spazio
if (row % 2 != 0) {
    printf("%s", " ");
}

// ripeti 8 volte
while (col < 8) {
    printf("%s", "* ");
    ++col;
}

puts(""); // vai alla riga successiva
++row;
}
}
```

- 3.40 (*Multipli di 2 con un ciclo infinito*)** Scrivete un programma che continui a stampare i multipli del numero intero 2, e cioè 2, 4, 8, 16, 32, 64 e così via. Il vostro ciclo non deve terminare (ossia, dovete creare un ciclo infinito). Cosa succede quando fate eseguire questo programma?

RISPOSTA

```
// Esercizio 3.40 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    int multiple = 1; // contatore

    // ciclo infinito
    while (multiple > 0) {

        // calcola la successiva potenza di due
        multiple *= 2;
        printf("%d\n", multiple);
    }
}
```

L'esecuzione del programma termina quando l'intero più grande viene superato. (Cioè, il test di continuazione del ciclo fallisce quando il valore massimo per un intero viene superato. Su un sistema di 4 byte, il valore intero più alto è 2147483647 e niente al di sopra di esso viene rappresentato da un numero negativo, il che fa fallire il test di continuazione del ciclo.)

- 3.41 (*Diametro, circonferenza e area di un cerchio*)** Scrivete un programma che legga il raggio di un cerchio (come valore `float`) e calcoli e stampi il diametro, la circonferenza e l'area. Usate il valore 3,14159 per π .

RISPOSTA

```
// Esercizio 3.41 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    printf("%s", "Enter the radius: "); // ricevi il valore del raggio
    float radius; // raggio inserito
    scanf("%f", &radius);

    // calcola e stampa il diametro
    printf("The diameter is %.2f\n", radius * 2);

    // calcola e stampa la circonferenza
    float pi = 3.14159; // valore per pi
    printf("The circumference is %.2f\n", 2 * pi * radius);

    // calcola e stampa l'area
    printf("The area is %.2f\n", pi * radius * radius);
}
```

- 3.42 Cosa c'è di sbagliato nella seguente istruzione? Riscrivetela per compiere ciò che il programmatore stava probabilmente cercando di fare.

RISPOSTA

```
printf( "%d", 1 + x + y );
```

- 3.43 (*Lati di un triangolo*) Scrivete un programma che legga tre valori interi diversi da zero e determini e stampi se essi possono rappresentare i lati di un triangolo.

RISPOSTA

```
// Esercizio 3.43 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    int a; // primo numero
    int b; // secondo numero
    int c; // terzo numero

    // ricevi in ingresso tre numeri
    printf("%s", "Enter three non-zero integers: ");
    scanf("%d%d%d", &a, &b, &c);

    // controlla se la somma di due lati qualsiasi è piu' piccola del terzo
    if (a + b < c)
    {
        puts("The three integers cannot be the sides of a triangle");
    }
}
```

```
else if (b + c < a)
{
    puts("The three integers cannot be the sides of a triangle");
}
else if (c + a < b)
{
    puts("The three integers cannot be the sides of a triangle");
}
else {
    puts("The three integers could be the sides of a triangle ");
}
}
```

3.44 (Latì di un triangolo rettangolo) Scrivete un programma che legga tre numeri interi diversi da zero e determini e stampi se possono essere i lati di un triangolo rettangolo.

RISPOSTA

```
// Esercizio 3.44 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    int a; // primo numero
    int b; // secondo numero
    int c; // terzo numero

    // ricevi in ingresso tre numeri
    printf("%s", "Enter three integers: ");
    scanf("%d%d%d", &a, &b, &c);

    // usa il teorema di Pitagora
    if (c * c == a * a + b * b) {
        puts("The three integers are the sides of"
              " a right triangle");
    }
    else if (b * b == a * a + c * c) {
        puts("The three integers are the sides of"
              " a right triangle");
    }
    else if (a * a == b * b + c * c) {
        puts("The three integers are the sides of"
              " a right triangle");
    }
    else {
        puts("The three integers are not the sides"
              " of a right triangle");
    }
}
```

3.45 (Fattoriale) Il fattoriale di un numero intero non negativo n si scrive $n!$ (pronunciato “ n fattoriale”) ed è definito come segue:

$$n! = n \cdot (n - 1) \cdot (n - 2) \cdot \dots \cdot 1 \quad (\text{per valori di } n \text{ maggiori o uguali a 1})$$

e

$$n! = 1 \quad (\text{per } n = 0).$$

Ad esempio, $5! = 5 \cdot 4 \cdot 3 \cdot 2 \cdot 1$, che è 120.

- a) Scrivete un programma che legga un numero intero non negativo e calcoli e stampi il suo fattoriale.
- b) Scrivete un programma che valuti il valore della costante matematica e usando la formula:

$$e = 1 + \frac{1}{1!} + \frac{1}{2!} + \frac{1}{3!} + \dots$$

- c) Scrivete un programma che calcoli il valore di e^x usando la formula

$$e = 1 + \frac{x}{1!} + \frac{x^2}{2!} + \frac{x^3}{3!} + \dots$$

RISPOSTA

```
// Esercizio 3.45 Soluzione Parte A
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    int number = -1; // numero inserito

    // ripeti finche' l'input e' valido
    while (number < 0) {
        printf("%s", "Enter a positive integer: ");
        scanf("%d", &number);
    }

    int n = number; // fattore di moltiplicazione corrente
    int factorial = 1; // fattoriale risultante

    // calcola il fattoriale
    while (n >= 0) {

        if (n == 0) {
            factorial *= 1;
        }
        else {
            factorial *= n;
        }

        --n;
    }

    // stampa il fattoriale
    printf("%d! is %d\n", number, factorial);
}
```

```
// Esercizio 3.45 Soluzione Parte B
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    int n = 0; // ripeti il conteggio per precisione
    int fact = 1; // fattoriale di n corrente
    int accuracy = 10; // livello di precisione
    float e = 0; // valore stimato corrente di e

    // continua fino al livello di precisione
    while (n <= accuracy) {

        if (n == 0) {
            fact *= 1;
        }
        else {
            fact *= n;
        }

        e += 1.0 / fact;
        ++n;
    }

    printf("e is %f\n", e); // stampa il valore stimato
}

// Esercizio 3.45 Soluzione Parte C
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    int n = 1; // contatore
    int accuracy = 15; // livello di precisione
    int x = 3; // esponente
    float e = 1.0; // e elevato alla potenza di x
    float numerator = 1.0; // numeratore di ciascun termine
    float denominator = 1.0; // denominatore di ciascun termine

    // somma il numero di termini specificato da accuracy
    while (n <= accuracy) {
        numerator *= x;
        denominator *= n;
        e += numerator / denominator;
        ++n;
    }

    printf("e raised to the %d power is %f\n", x, e); // stampa il valore
}
```

Prove sul campo

3.46 (Calcolare la crescita della popolazione mondiale) Usate il web per conoscere l'attuale popolazione mondiale e la stima della sua crescita annuale. Scrivete un'applicazione che legga questi valori, poi stampi la popolazione mondiale stimata dopo uno, due, tre, quattro e cinque anni.

RISPOSTA

```
// Esercizio 3.46 Soluzione
// Prove sul campo: Calcolare la crescita della popolazione mondiale
#include <stdio.h>

// inizia l'esecuzione del programma
int main (void)
{
    // ricevi la popolazione mondiale corrente
    printf("%s", "Please input the current world population: ");
    int population; // popolazione mondiale
    scanf("%d", &population);

    // ricevi il tasso di crescita della popolazione
    printf("%s", "Please input the rate of population growth: ");
    float rate; // tasso di crescita della popolazione
    scanf("%f", &rate);

    int newPop = population; // la popolazione dopo un certo periodo di tempo
    int count = 1; // inizializza count

    // calcola la popolazione dopo 1, 2, 3, 4 e 5 anni
    while (count <= 5)
    {
        newPop = (int) (newPop * (1 + rate / 100.0));
        printf("The population after %d year(s) is %d\n", count, newPop);
        count++;
    }
}
```

3.47 (Calcolare la frequenza cardiaca normale) Mentre fate esercizi fisici, potete usare un monitor della frequenza cardiaca, per vedere se la vostra frequenza cardiaca stia entro un intervallo di sicurezza indicato dai vostri istruttori e medici. Secondo l'American Heart Association (AHA), la formula per calcolare la vostra *massima frequenza cardiaca* in battiti al minuto è 220 meno la vostra età. La vostra *frequenza cardiaca normale* è un intervallo che è il 50–80% della vostra massima frequenza cardiaca. [Nota: queste formule sono stime fornite dall'AHA. La massima e la normale frequenza cardiaca possono variare a seconda della salute, del benessere e del sesso dell'individuo. Consultate sempre un medico o un professionista qualificato per l'assistenza sanitaria prima di cominciare o modificare il programma di un esercizio.] Create un programma che legga la data di nascita dell'utente e il giorno corrente (mese, giorno e anno). Il vostro programma deve calcolare e mostrare l'età della persona, la sua massima frequenza cardiaca e il suo intervallo di frequenza cardiaca normale.

RISPOSTA

```
// Esercizio 3.47 Soluzione
// Prove sul campo: Calcolare la frequenza cardiaca normale
#include <stdio.h>

/*la funzione main inizia l'esecuzione del programma*/
int main (void)
{
    // data di nascita
    puts("Please enter month, day, and year of birth separated by spaces
        (use numbers):");
    int month; // mese di nascita
    int day; // giorno di nascita
    int year; // anno di nascita
    scanf("%d%d%d", &month, &day, &year);

    // data di oggi
    puts("Please enter today's month, day, and year separated by spaces (use
numbers):");
    int currentMonth; // mese corrente
    int currentDay; // giorno corrente
    int currentYear; // anno corrente
    scanf("%d%d%d", &currentMonth, &currentDay, &currentYear);

    int age; // eta' della persona

    // calcola l'eta' dell'utente
    if (month <= currentMonth)
    {
        if (day <= currentDay)
        {
            age = currentYear - year;
        }
        else
        {
            age = currentYear - year - 1;
        }
    }
    else
    {
        age = currentYear - year - 1;
    }

    // calcola l'intervallo della frequenza cardiaca e la massima frequenza
    // cardiaca
    float maxHeartRate = 220 - age;
    float maxTargetRate = .85 * maxHeartRate;
    float minTargetRate = .50 * maxHeartRate;

    printf("Date of Birth: %d/%d/%d\n", month, day, year);
```

```
    printf("Age: %d\n", age);
    printf("Maximum Heart Rate: %.2f\n", maxHeartRate);
    printf("Target Heart Rate Range: %.2f - %.2f\n", minTargetRate,
maxTargetRate);
}
```

- 3.48 (Garantire la privacy con la crittografia)** La crescita esplosiva delle comunicazioni via Internet e la memorizzazione di dati sui computer connessi a Internet hanno aumentato di molto i timori riguardo alla privacy. Il campo della crittografia si interessa alla codifica dei dati per rendere difficile (e speriamo – con gli schemi più avanzati – impossibile) la loro lettura da parte di utenti non autorizzati. In questo esercizio vi occuperete di uno schema semplice per *criptare* e *decriptare* dati. Un'azienda che vuole inviare dati su Internet vi ha chiesto di scrivere un programma per criptarli, così da poterli trasmettere con maggiore sicurezza. Tutti i dati sono trasmessi come numeri interi di quattro cifre. La vostra applicazione deve leggere un numero intero di quattro cifre inserito dall'utente e *criptarlo* come segue: sostituite ogni cifra con il risultato ottenuto aggiungendo 7 alla cifra e calcolando il resto dopo aver diviso il nuovo valore per 10. Poi scambiate la prima cifra con la terza e quindi la seconda con la quarta, per poi stampare il numero intero criptato. Scrivete un'applicazione separata che inserisca un numero intero criptato di quattro cifre e lo *decripti* (invertendo lo schema di criptazione) per ricostruire il numero originario. [Progetto di approfondimento opzionale: Nelle applicazioni a livello industriale, vorrete usare tecniche di crittografia più sofisticate rispetto a quelle presentate in questo esercizio. Fate una ricerca bibliografica sulla “crittografia a chiave pubblica” in generale e sullo schema specifico a chiave pubblica PGP (*Pretty Good Privacy*). Potreste anche effettuare una ricerca sullo schema RSA, che è ampiamente usato nelle applicazioni a livello industriale.]

RISPOSTA

```
// Esercizio 3.48b Soluzione
// Prove sul campo: Garantire la privacy con la crittografia Parte B
// Decriptare il numero criptato
#include <stdio.h>

// la funzione main inizia l'esecuzione del programma
int main (void)
{
    printf("Please input a 4-digit number you wish to unencrypt:");
    int number; // numero inserito dall'utente
    scanf("%d", &number);

    // separate le cifre
    int num4 = number % 10; // quarta cifra (piu' a destra)
    number = number / 10;
    int num3 = number % 10; // terza cifra
    number = number / 10;
    int num2 = number % 10; // seconda cifra
    number = number / 10;
    int num1 = number % 10; // prima cifra (piu' a sinistra)
```

```
// Trova la cifra originale.  
// Nota che questo equivale ad aggiungere 3 alla cifra decriptata  
num1 = ((num1 + 10) - 7) % 10;  
num2 = ((num2 + 10) - 7) % 10;  
num3 = ((num3 + 10) - 7) % 10;  
num4 = ((num4 + 10) - 7) % 10;  
  
// Scambia la prima e la terza cifra  
// Scambia la seconda e la quarta cifra  
number = num3 * 1000 + num4 * 100 + num1 * 10 + num2;  
printf("The encrypted number is %d\n", number);  
}
```

I programmi riportati in questa sezione sono soggetti a copyright come segue:

```
*****  
* (C) Copyright 1992-2016 by Deitel & Associates, Inc. and *  
* Pearson Education, Inc. All Rights Reserved. *  
*  
* DISCLAIMER: The authors and publisher have used their *  
* best efforts in preparing the book. These efforts include the *  
* development, research, and testing of the theories and programs *  
* to determine their effectiveness. The authors and publisher make *  
* no warranty of any kind, expressed or implied, with regard to these *  
* programs or to the documentation contained in these books. The authors *  
* and publisher shall not be liable in any event for incidental or *  
* consequential damages in connection with, or arising out of, the *  
* furnishing, performance, or use of these programs. *  
*****/.
```

Controllo nei programmi in C

Esercizi

4.5 Trovate l'errore. (*Nota:* vi può essere più di un errore.)

- a)

```
For (x = 100, x >= 1, ++x) {
    printf("%d\n", x);
}
```
- b) Il seguente codice deve stampare un messaggio che dice se un dato numero intero è dispari o pari:

```
switch (value % 2) {
    case 0:
        puts("Even integer");
    case 1:
        puts("Odd integer");
}
```
- c) Il seguente codice deve ricevere in ingresso un intero e un carattere e stamparli. Supponete che l'utente scriva in input 100 A.

```
scanf("%d", &intval);
charVal = getchar();
printf("Integer: %d\nCharacter: %c\n", intval, charVal);
```
- d)

```
for (x = .000001; x == .0001; x += .000001) {
    printf("%.7f\n", x);
}
```
- e) Il seguente codice deve stampare gli interi dispari da 999 a 1:

```
for (x = 999; x >= 1; x += 2) {
    printf("%d\n", x);
}
```
- f) Il seguente codice deve stampare gli interi pari da 2 a 100:

```
counter = 2;
Do {
    if (counter % 2 == 0) {
        printf("%u\n", counter);
    }
    counter += 2;
} While (counter < 100);
```
- g) Il seguente codice deve sommare gli interi da 100 a 150 (supponete che **total** sia inizializzato a 0):

```
for (x = 100; x <= 150; ++x) {
    total += x;
}
```

RISPOSTA

- a) F in **for** dovrebbe essere minuscola. Il ciclo infinito può essere corretto scambiando 1 e 100 e cambiando l'operatore relazionale in <=. Il punto e virgola è necessario tra le condizioni **for**, non l'operatore virgola.

```
for (x = 1; x <= 100; ++x) {  
    printf("%u\n", x);  
}
```

- b) Un'istruzione **break** è necessaria per **case 0**, altrimenti verranno stampate entrambe le istruzioni.

- c) **charVal** leggerà il carattere di spaziatura quando l'utente scrive in **intval** e preme Invio. Per correggere ciò, bisognerebbe usare **scanf** per leggere in **charVal**.

```
scanf("%d", &intval);  
scanf("\n%c", &charVal); // salta i caratteri di spaziatura precedenti  
printf("Integer: %d\nCharacter: %c\n", intval, charVal);
```

- d) I numeri in virgola mobile non dovrebbero mai essere confrontati con == o != per questioni di imprecisione. Questa imprecisione spesso è causa di cicli infiniti. Per correggere ciò si deve usare una variabile intera nel ciclo **for**.

- e) Il ciclo dovrebbe decrementare non incrementare.

```
for (x = 999; x >= 1; x -= 2) {  
    printf("%d\n", x);  
}
```

- f) D in **Do** dovrebbe essere minuscola. W in **While** dovrebbe essere minuscola. L'intervallo da 2 a 100 deve essere stampato, quindi l'operatore relazionale < deve essere cambiato in <=, per includere 100. Il test **if** qui non è necessario, poiché il contatore viene incrementato per 2, e lo sarà anche all'interno del corpo di **do...while**.

- g) Il punto e virgola alla fine dell'istruzione **for** deve essere rimosso, in modo tale che **total += x;** sia nel corpo del ciclo.

```
for (x = 100; x <= 150; ++x ) { // ; rimosso  
    total += x;  
}
```

- 4.6 Stabilite quali valori della variabile di controllo **x** sono stampati da ognuna delle seguenti istruzioni:

a) **for** (**x** = 2; **x** <= 13; **x** += 2) {
 printf("%u\n", **x**);
}

b) **for** (**x** = 5; **x** <= 22; **x** += 7) {
 printf("%u\n", **x**);
}

c) **for** (**x** = 3; **x** <= 15; **x** += 3) {
 printf("%u\n", **x**);
}

d) **for** (**x** = 1; **x** <= 5; **x** += 7) {
 printf("%u\n", **x**);
}

e) **for** (**x** = 12; **x** >= 2; **x** -= 3) {
 printf("%d\n", **x**);
}

RISPOSTA

- a) 2, 4, 6, 8, 10, 12
- b) 5, 12, 19
- c) 3, 6, 9, 12, 15
- d) 1
- e) 12, 9, 6, 3

4.7 Scrivete delle istruzioni `for` che stampino le seguenti sequenze di valori:

- a) 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
- b) 3, 8, 13, 18, 23
- c) 20, 14, 8, 2, -4, -10
- d) 19, 27, 35, 43, 51

RISPOSTA

- a)

```
for (int i = 1; i <= 7; ++i) {
    printf( "%u ", i );
}
```
- b) // incrementi di 5

```
for (int i = 3; i <= 23; i += 5) {
    printf( "%u ", i );
}
```
- c) // decrementi di 6

```
for (int i = 20; i >= -10; i -= 6) {
    printf( "%d ", i );
}
```
- d) // incrementi di 8

```
for (int i = 19; i <= 51; i += 8) {
    printf( "%u ", i );
}
```

4.8 Cosa fa il seguente programma?

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main(void)
4 {
5     unsigned int x;
6     unsigned int y;
7
8     // stampa il prompt per l'input dell'utente
9     printf("%s", "Enter two unsigned integers in the range 1-20: ");
10    scanf("%u%u", &x, &y); // legge i valori per x e y
11
12    for (unsigned int i = 1; i <= y; ++i) { // conta da 1 a y
13
14        for (unsigned int j = 1; j <= x; ++j) { // conta da 1 a x
15            printf("%s", "@");
16        }
17
18        puts(""); // inizia una nuova riga
19    }
20 }
```

RISPOSTA

```
Enter integers in the range 1-20: 3 4  
@@@  
@@@  
@@@  
@@@
```

- 4.9 (*Somma di una sequenza di interi*) Scrivete un programma che sommi una sequenza di interi. Supponete che il primo intero letto con `scanf` specifichi il numero di valori che restano da inserire. Il vostro programma deve leggere solo un valore a ogni esecuzione di `scanf`. Una tipica sequenza di input potrebbe essere

5 100 200 300 400 500

dove il 5 indica che i cinque valori successivi si devono sommare.

RISPOSTA

```
// Esercizio 4.9 Soluzione  
#include <stdio.h>  
  
int main(void)  
{  
    // stampa il prompt  
    printf("%s", "Enter the number of values to be processed: ");  
    int number; // numero di valori  
    scanf("%d", &number); // input numero di valori  
  
    int sum = 0; // somma corrente  
  
    // ripeti un numero number di volte  
    for (int i = 1; i <= number; ++i) {  
        printf("%s", "Enter a value: ");  
        int value; // valore corrente  
        scanf("%d", &value);  
        sum += value; // aggiungi a sum  
    }  
  
    // stampa la somma  
    printf("Sum of the %d values is %d\n", number, sum);  
}
```

- 4.10 (*Calcolare la media di una sequenza di interi*) Scrivete un programma che calcoli e stampi la media di diversi numeri interi. Supponete che l'ultimo valore letto con `scanf` sia la sentinella 9999. Una tipica sequenza di input potrebbe essere

10 8 11 7 9 9999

che indica che va calcolata la media di tutti i valori che precedono 9999.

RISPOSTA

```
// Esercizio 4.10 Soluzione  
#include <stdio.h>
```

```
int main(void)
{
    // stampa il prompt
    printf("%s", "Enter an integer (9999 to end): ");
    int value; // valore corrente
    scanf("%d", &value);

    unsigned int count = 0; // numero di valori
    int total = 0; // somma di interi

    // ripeti finche' non viene letto il valore sentinella
    while (value != 9999) {
        total += value; // aggiorna il totale
        ++count;

        // ricevi il valore successivo
        printf("%s", "Enter next integer (9999 to end): ");
        scanf("%d", &value);
    }

    // mostra la media se vengono inseriti piu' di 0 valori
    if (count != 0) {
        printf("\nThe average is: %.2f\n", (double) total / count);
    }
    else {
        puts("\nNo values were entered.");
    }
}
```

4.11 (*Trovare il valore più piccolo*) Scrivete un programma che trovi il più piccolo di diversi numeri interi. Supponete che il primo valore letto specifichi il numero dei restanti valori.

RISPOSTA

```
// Esercizio 4.11 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    // richiedi all'utente il numero di interi
    printf("%s", "Enter the number of integers to be processed: ");
    int number; // numero di interi
    scanf("%d", &number);

    // richiedi all'utente un intero
    printf("%s", "Enter an integer: ");
    int smallest; // numero piu' piccolo
    scanf("%d", &smallest);

    // ripeti finche' l'utente ha inserito tutti gli interi
    for (unsigned int i = 2; i <= number; ++i) {
```

```
printf("%s", "Enter next integer: "); // ricevi l'intero successivo
int value; // valore inserito dall'utente
scanf("%d", &value);

// se il valore e' piu' piccolo del piu' piccolo
if (value < smallest) {
    smallest = value;
}
}

printf("\nThe smallest integer is: %d\n", smallest);
```

- 4.12 (*Calcolare la somma di numeri interi pari*) Scrivete un programma che calcoli e stampi la somma degli interi pari da 2 a 30.

RISPOSTA

```
// Esercizio 4.12 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    unsigned int sum = 0; // somma di interi corrente

    // effettua un'iterazione attraverso gli interi pari fino a 30
    for (unsigned long i = 2; i <= 30; i += 2) {
        sum += i; // add i to sum
    }

    printf("Sum of the even integers from 2 to 30 is: %u\n", sum);
}
```

- 4.13 (*Calcolare il prodotto di numeri interi dispari*) Scrivete un programma che calcoli e stampi il prodotto degli interi dispari da 1 a 15.

RISPOSTA

```
// Esercizio 4.13 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    unsigned long product = 1; // prodotto corrente

    // effettua un'iterazione attraverso gli interi dispari fino a 15
    for (unsigned long i = 3; i <= 15; i += 2) {
        product *= i; // aggiorna il prodotto
    }

    printf("Product of the odd integers from 1 to 15 is: %ld\n", product);
}
```

4.14 (Fattoriali) La funzione *fattoriale* è usata frequentemente nei problemi che riguardano la probabilità. Il fattoriale di un intero positivo n (scritto $n!$ e pronunciato “ n fattoriale”) è uguale al prodotto degli interi positivi da 1 a n . Scrivete un programma che calcoli i fattoriali degli interi da 1 a 5 e stampate i risultati in forma di tabella. Cosa potrebbe impedirvi di calcolare il fattoriale di 20?

RISPOSTA

```
// Esercizio 4.14 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    puts("X\tFactorial of X"); // stampa le intestazioni di tabella

    // calcola il fattoriale degli interi da 1 a 5
    for (unsigned int i = 1; i <= 5; ++i) {
        unsigned int factorial = 1;

        // calcola il fattoriale del numero corrente
        for (unsigned int j = 1; j <= i; ++j) {
            factorial *= j;
        }

        printf("%u\t%u\n", i, factorial);
    }
}
```

4.15 (Programma modificato per l'interesse composto) Modificate il programma per l'interesse composto del Paragrafo 4.6 in modo da ripetere i suoi passi per i tassi di interesse del 5%, 6%, 7%, 8%, 9% e 10%. Usate un ciclo *for* per variare il tasso di interesse.

RISPOSTA

```
// Esercizio 4.15 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <math.h>

int main(void)
{
    double principal = 1000.0; // capitale iniziale

    // effettua un'iterazione attraverso i tassi dal 5% al 10%
    for (int rate = 5; rate <= 10; ++rate) {

        // stampa le intestazioni di tabella
        printf("Interest Rate: %f\n", rate / 100.0);
        printf("%s%21s\n", "Year", "Amount on deposit");

        // calcola la quantita' di denaro in deposito per ciascuno dei 10 anni
        for (unsigned int year = 1; year <= 10; ++year) {
```

```

    // calcola la nuova quantita' per l'anno specificato
    double amount = principal * pow(1 + (rate / 100.0), year);

    // stampa una riga della tabella
    printf("%4u%21.2f\n", year, amount);
}

puts("");
}
}

```

- 4.16 (Programma che stampa triangoli)** Scrivete un programma che stampi separatamente le seguenti figure, una sotto l'altra. Usate dei cicli `for` per generare le figure. Tutti gli asterischi (*) devono essere stampati da una singola istruzione `printf` della forma `printf("%s", "*");` (ciò fa sì che gli asterischi vengano stampati uno accanto all'altro). [Suggerimento: le ultime due figure richiedono che ogni riga cominci con un numero appropriato di spazi.]

(A)	(B)	(C)	(D)
*	*****	*****	*
**	****	****	**
***	***	***	***
****	**	**	***
*****	*	*	***
*****		*	***
*****		**	***
*****		***	***
*****		***	***
*****		***	***

RISPOSTA

```

// Esercizio 4.16 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    // Figura A, ripeti 10 volte per le righe
    for (unsigned int row = 1; row <= 10; ++row) {

        // stampa gli asterischi delle righe
        for (unsigned int col = 1; col <= row; ++col) {
            printf("%s", "*");
        }

        puts("");
    }

    puts("");

    // Figura B, ripeti 10 volte per le righe
    // ciclo di decremento di row per corrispondere al numero di asterischi
}
```

```
for (unsigned int row = 10; row >= 1; --row) {

    // stampa gli asterischi delle righe
    for (unsigned int col = 1; col <= row; ++col) {
        printf("%s", "*");
    }

    puts("");
}

puts("");

// Figura C, ripeti 10 volte per le righe
// ciclo di decremento di row per corrispondere al numero di asterischi
for (unsigned int row = 10; row >= 1; --row) {

    // stampa (10-row) spazi
    for (unsigned int space = 1; space <= 10 - row; ++space) {
        printf("%s", " ");
    }

    // stampa gli asterischi delle righe
    for (unsigned int col = 1; col <= row; ++col) {
        printf("%s", "*");
    }

    puts("");
}

puts("");

// Figura D, ripeti 10 volte per le righe
for (unsigned int row = 1; row <= 10; ++row) {

    // stampa (10-row) spazi
    for (unsigned int space = 1; space <= 10 - row; ++space) {
        printf("%s", " ");
    }

    // stampa gli asterischi delle righe
    for (unsigned int col = 1; col <= row; ++col) {
        printf("%s", "*");
    }

    puts("");
}

puts("");
}
```

4.17 (Calcolare i limiti di credito) Accumulare denaro diventa sempre più difficile in periodi di recessione, così le compagnie possono diminuire i loro limiti di credito per evitare che i loro conti creditorì (il denaro loro dovuto) diventino troppo grandi. In risposta a una prolungata recessione, un’azienda ha dimezzato i limiti di credito dei suoi clienti. In questo modo, se un particolare cliente aveva un limite di credito di \$2000, questo adesso è di \$1000. Se un cliente aveva un limite di credito di \$5000, ora è di \$2500. Scrivete un programma che analizzi lo status di tre clienti di questa azienda. Per ogni cliente vi sono dati:

- a) Il numero di conto del cliente.
- b) Il limite di credito del cliente prima della recessione.
- c) Il saldo attuale di credito del cliente (cioè l’ammontare che il cliente deve all’azienda).

Il vostro programma deve calcolare e stampare il nuovo limite di credito per ciascun cliente e determinare (e stampare) quali clienti hanno il saldo attuale di credito che supera i loro nuovi limiti di credito.

RISPOSTA

```
// Esercizio 4.17 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    // ripeti tre volte
    for (unsigned int i = 1; i <= 3; ++i) {
        // ricevi numero di conto, limite di credito e saldo
        printf("%s", "\nEnter account, limit, balance: ");
        int account; // numero di conto corrente
        float limit; // limite di credito corrente
        float balance; // saldo corrente
        scanf("%u%f%f", &account, &limit, &balance);

        float newLimit = limit / 2.0; // calcola il nuovo limite
        printf("New credit limit for account %u: %.2f\n",
               account, newLimit);

        // se il saldo è maggiore del nuovo limite di credito
        if (balance > newLimit) {
            printf("Limit exceeded for account %u\n", account);
        }
    }
}
```

4.18 (Programma che stampa un grafico a barre) Un’applicazione interessante dei computer è quella che disegna grafici e grafici a barre. Scrivete un programma che legga cinque numeri (ognuno tra 1 e 30). Per ogni numero letto, il vostro programma deve stampare una riga contenente quel numero di asterischi contigui. Ad esempio, se il vostro programma legge il numero sette, deve stampare *****.

RISPOSTA

```
// Esercizio 4.18 Soluzione
#include <stdio.h>
```

```
int main(void)
{
    printf("%s", "Enter 5 numbers between 1 and 30: ");

    // ripeti 5 volte
    for (unsigned int i = 1; i <= 5; ++i) {
        unsigned int number; // numero corrente
        scanf("%u", &number);

        // stampa gli asterischi corrispondenti all'input corrente
        for (unsigned int j = 1; j <= number; ++j) {
            printf("%s", "*");
        }

        puts("");
    }
}
```

- 4.19 (Calcolo delle vendite)** Un rivenditore online vende cinque differenti prodotti i cui prezzi al dettaglio sono mostrati nella seguente tabella:

Numero del prodotto	Prezzo al dettaglio
1	\$ 2,98
2	\$ 4,50
3	\$ 9,98
4	\$ 4,49
5	\$ 6,87

Scrivete un programma che legga una serie di coppie di numeri come segue:

- a) Numero del prodotto
- b) Quantità venduta in un giorno

Il vostro programma deve usare un'istruzione `switch` per permettervi di determinare il prezzo al dettaglio per ogni prodotto. Inoltre deve calcolare e stampare il valore al dettaglio totale di tutti i prodotti venduti nell'ultima settimana.

RISPOSTA

```
// Esercizio 4.19 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    // richiedi l'input
    puts("Enter pairs of item numbers and quantities.");
    puts("Enter -1 for the item number to end input.");
    int product; // numero di prodotto corrente
    scanf("%d", &product);

    double total = 0.0; // valore al dettaglio totale corrente
```

```
// ripeti finche' non viene letto il valore sentinella
while (product != -1) {
    int quantity; // quantita' di prodotto corrente venduto
    scanf("%d", &quantity);

    // determina il prodotto poi esegui il calcolo
    switch (product) {

        case 1:
            total += quantity * 2.98; // aggiorna il totale
            break;

        case 2:
            total += quantity * 4.50; // aggiorna il totale
            break;

        case 3:
            total += quantity * 9.98; // aggiorna il totale
            break;

        case 4:
            total += quantity * 4.49; // aggiorna il totale
            break;

        case 5:
            total += quantity * 6.87; // aggiorna il totale
            break;

        default:
            printf("Invalid product code: %d\n", product);
            printf("                  Quantity: %d\n", quantity);
    }

    scanf("%d", &product); // ricevi l'input successivo
}

// stampa il valore al dettaglio totale
printf("The total retail value was: %.2f\n", total);
}
```

4.20 (Tabella di verità) Completate le seguenti tabelle di verità riempiendo ogni spazio vuoto con 0 o 1.

Condizione1	Condizione2	Condizione1 && Condizione2
0	0	0
0	nonzero	0
nonzero	0	—
nonzero	nonzero	—

Condizione1	Condizione2	Condizione1 Condizione2
0	0	0
0	nonzero	1
nonzero	0	_____
nonzero	nonzero	_____

Condizione1	! Condizione1
0	1
nonzero	_____

RISPOSTA

Condizione1	Condizione2	Condizione1 && Condizione2
0	0	0
0	nonzero	0
nonzero	0	0
nonzero	nonzero	1

Condizione1	! Condizione1
0	1
nonzero	0

- 4.21 Riscrivete il programma della Figura 4.2 in modo che la definizione e l'inizializzazione della variabile `counter` vengano fatte prima dell'istruzione `for`, per stampare il valore di `counter` dopo il termine del ciclo.

RISPOSTA

```
// Esercizio 4.21 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    unsigned int counter = 1; // inizializza il contatore

    // lascia la prima istruzione vuota
    for (; counter <= 10; ++counter) {
        printf("%u\n", counter);
```

```
}

    printf("\nThe value of counter after the loop terminates is %d\n", counter);
}
```

- 4.22 (*Calcolo della media dei voti*) Modificate il programma della Figura 4.7 in modo che esso calcoli la media dei voti per una classe.

RISPOSTA

```
// Esercizio 4.22 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    unsigned int aCount = 0; // totale voti di a
    unsigned int bCount = 0; // totale voti di b
    unsigned int cCount = 0; // totale voti di c
    unsigned int dCount = 0; // totale voti di d
    unsigned int fCount = 0; // totale voti di f

    // richiedi all'utente i voti
    puts("Enter the letter grades.");
    puts("Enter the EOF character to end input.");

    int grade; // voto corrente

    // ripeti finche' l'utente non immette la sequenza end-of-file
    while ((grade = getchar()) != EOF) {

        // determina quale voto e' stato inserito
        switch (grade) {

            case 'A': // il voto era la A maiuscola
            case 'a': // il voto era la a minuscola
                ++aCount; // aggiorna il contatore del voto A
                break; // esci dallo switch

            case 'B': // il voto era la B maiuscola
            case 'b': // il voto era la b minuscola
                ++bCount; // aggiorna il contatore del voto B
                break; // esci dallo switch

            case 'C': // il voto era la C maiuscola
            case 'c': // il voto era la c minuscola
                ++cCount; // aggiorna il contatore del voto C
                break; // esci dallo switch

            case 'D': // il voto era la D maiuscola
            case 'd': // il voto era la d minuscola
                ++dCount; // aggiorna il contatore del voto D
        }
    }

    printf("\nThe average grade is %f\n", (float)(aCount + bCount + cCount + dCount) / 4.0);
}
```

```
break; // esci dallo switch

case 'F': // il voto era la uppercase F
case 'f': // il voto era la lowercase f
    ++fCount; // aggiorna il contatore del voto F
    break; // esci dallo switch

case '\n': // ignora i newline,
case '\t': // le tabulazioni
case ' ': // e gli spazi in input
    break; // esci dallo switch

default: // cattura tutti gli altri caratteri
    printf("%s", "Incorrect letter grade entered.");
    puts(" Enter a new grade.");
    break; // opzionale, uscirà comunque dallo switch
}

}

// stampa i totali per ogni voto
puts("\nThe totals for each letter grade are:");
printf("A: %u\n", aCount);
printf("B: %u\n", bCount);
printf("C: %u\n", cCount);
printf("D: %u\n", dCount);
printf("F: %u\n", fCount);

// calcola la media dei voti
double averageGrade =
    (double)(4 * aCount + 3 * bCount + 2 * cCount + dCount) /
    (aCount + bCount + cCount + dCount + fCount);

// stampa il messaggio appropriato per la media dei voti
if (averageGrade > 3.5) {
    puts("Average grade is A");
}
else if (averageGrade > 2.5) {
    puts("Average grade is B");
}
else if (averageGrade > 1.5) {
    puts("Average grade is C");
}
else if (averageGrade > 0.5) {
    puts("Average grade is D");
}
else {
    puts("Average grade is F");
}
}
```

4.23 (Calcolo con interi dell'interesse composto) Modificate il programma della Figura 4.6 in modo che esso usi soltanto numeri interi per calcolare l'interesse composto. [Suggerimento: trattate tutte le quantità monetarie come numeri interi di centesimi di dollaro. Poi “spezzate” il risultato nella sua porzione in dollari e nella sua porzione in centesimi usando, rispettivamente, gli operatori di divisione e di resto. Inserite poi un punto.]

RISPOSTA

```
// Esercizio 4.23 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <math.h>

int main(void)
{
    unsigned int principal = 100000; // capitale: 1000 dollari, espressi in
                                    //centesimi
    double rate = .05; // tasso di interesse

    // stampa le intestazioni per la tabella
    printf("%s%21s\n", "Year", "Amount on deposit");

    // ripeti 10 volte
    for (unsigned int year = 1; year <= 10; ++year) {

        // determina la nuova quantità (in centesimi di dollaro)
        unsigned int amount = principal * pow(1.0 + rate, year);

        // determina la porzione in centesimi della quantità (ultime due cifre)
        unsigned int cents = amount % 100;

        // determina la porzione in dollari della quantità'
        // integer division truncates decimal places
        unsigned int dollars = amount / 100;

        // stampa anno, porzione in dollari seguita da punto
        printf("%4u%18u.", year, dollars);

        // stampa porzione in centesimi
        // se la porzione in centesimi è di una sola cifra, inserisci 0
        if (cents < 10) {
            printf("0%u\n", cents);
        }
        else {
            printf("%u\n", cents);
        }
    }
}
```

4.24 Supponete che $i=1$, $j=2$, $k=3$ e $m=2$. Che cosa stampa ciascuna delle seguenti istruzioni?

- a) `printf("%d", i == 1);`

- b) `printf("%d", j == 3);`
- c) `printf("%d", i >= 1 && j < 4);`
- d) `printf("%d", m <= 99 && k < m);`
- e) `printf("%d", j >= i || k == m);`
- f) `printf("%d", k + m < j || 3 - j >= k);`
- g) `printf("%d", !m);`
- h) `printf("%d", !(j - m));`
- i) `printf("%d", !(k > m));`
- j) `printf("%d", !(j > k));`

RISPOSTA

- a) 1
- b) 0
- c) 1
- d) 0
- e) 1
- f) 0
- g) 0
- h) 1
- i) 0
- j) 1

4.25 (Tabella di equivalenze fra decimali, binari, ottali ed esadecimali) Scrivete un programma che stampi una tabella dei valori equivalenti binari, ottali ed esadecimali dei numeri decimali nell'intervallo da 1 a 256. Se non avete familiarità con questi sistemi di numerazione, leggete l'Appendice C prima di cimentarvi con questo esercizio. [Nota: potete stampare un intero come un valore ottale o esadecimale rispettivamente con gli specificatori di conversione %o e %x.]

RISPOSTA

```
// Esercizio 4.25 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    // stampa intestazioni di tabella
    puts("Decimal\t\tBinary\t\tOctal\t\tHexadecimal");

    // effettua un'iterazione attraverso i valori da 1 a 256
    for (unsigned int loop = 1; loop <= 256; ++loop) {
        printf("%d\t\t", loop);
        unsigned int number = loop;

        // numeri binari
        printf("%c", number == 256 ? '1' : '0');

        printf("%c", number < 256 && number >= 128 ? '1' : '0');
        number %= 128;
```

```
printf("%c", number < 128 && number >= 64 ? '1' : '0');
number %= 64;

printf("%c", number < 64 && number >= 32 ? '1' : '0');
number %= 32;

printf("%c", number < 32 && number >= 16 ? '1' : '0');
number %= 16;

printf("%c", number < 16 && number >= 8 ? '1' : '0');
number %= 8;

printf("%c", number < 8 && number >= 4 ? '1' : '0');
number %= 4;

printf("%c", number < 4 && number >= 2 ? '1' : '0');
number %= 2;

printf("%c\t", number == 1 ? '1' : '0');

// numeri ottali
number = loop;

printf("%d", number >= 64 ? number / 64 : 0);
number %= 64;

printf("%d", number < 64 && number >= 8 ? number / 8 : 0);
number %= 8;

printf("%d\t\t", number == 0 ? 0 : number);

// numeri esadecimali
number = loop;
unsigned int temp1 = 16;

if (number == 256) {
    printf("%d", number / 256);
    number %= 16;
}

if (number < 256 && number >= 16) {
    temp1 = number / 16;
    number %= 16;
}

// converti in lettera se temp1 e' superiore a 9
if (temp1 <= 9) {
    printf("%d", temp1);
}
```

```
else if (temp1 >= 10 && temp1 <= 15) {
    printf("%c", 'A' + (temp1 - 10));
}
else if (temp1 == 16) {
    printf("%s", "0");
}

// converti in lettera se number e' superiore a 9
if (number <= 9) {
    printf("%d", number);
}
else if (number >= 10 && number <= 15) {
    printf("%c", 'A' + (number - 10));
}

puts("");
}
}
```

4.26 (Calcolo del valore di π) Calcolate il valore di π in base alla serie infinita

$$\pi = 4 - \frac{4}{3} + \frac{4}{5} - \frac{4}{7} + \frac{4}{9} - \frac{4}{11} + \dots$$

Stampate una tabella che mostri il valore di π approssimato da un termine di questa serie, da due termini, da tre termini, e così via. Quanti termini di questa serie dovete usare per ottenerne i valori 3,14? 3,141? 3,1415? 3,14159?

RISPOSTA

```
// Esercizio 4.26 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    unsigned int accuracy = 400000; // imposta la precisione decimale
    printf("Accuracy set at: %u\n", accuracy);

    // stampa le intestazioni di tabella
    puts("term\t\t pi");

    double pi = 0.0; // valore approssimato per pi
    double num = 4.0; // numeratore
    double denom = 1.0; // denominatore del termine corrente

    // effettua un'iterazione attraverso ciascun termine
    for (unsigned int loop = 1; loop <= accuracy; ++loop) {

        // se il termine è un numero dispari, aggiungi il termine corrente
        if (loop % 2 != 0) {
            pi += num / denom;
        }
    }
}
```

```
    }
    else { // se il termine è un numero pari, sottrai il termine corrente
        pi -= num / denom;
    }

    // stampa il numero di termini e il valore approssimato
    // per pi con 6 cifre di precisione
    printf("%u\t%f\n", loop, pi);

    denom += 2.0; // aggiorna il denominatore
}
}
```

- 4.27 (*Triple pitagoriche*) Un triangolo rettangolo può avere i lati tutti interi. L'insieme di tre valori interi per i lati di un triangolo rettangolo è chiamato tripla pitagorica. Questi tre lati devono soddisfare la relazione per cui la somma dei quadrati di due dei lati è uguale al quadrato dell'ipotenusa. Trovate tutte le triple pitagoriche per il lato 1 (`side1`), il lato 2 (`side2`) e l'ipotenusa, tutti non più grandi di 500. Usate un ciclo `for` annidato tre volte, che tenti semplicemente tutte le possibilità. Questo è un esempio di calcolo a “forza bruta”. Per molte persone non è esteticamente attraente, ma vi sono molte ragioni per cui queste tecniche sono importanti. Innanzitutto, con la potenza di calcolo che aumenta a un tale ritmo fenomenale, soluzioni che avrebbero richiesto anni o perfino secoli per essere calcolate con la tecnologia di appena pochi anni fa si possono adesso calcolare in ore, minuti o persino secondi. I chip dei recenti microprocessori possono elaborare un miliardo di istruzioni al secondo! Poi, come apprenderete in corsi più avanzati di informatica, c’è un grande numero di problemi interessanti per i quali non vi è altro approccio algoritmico noto oltre a quello della pura e semplice forza bruta. In questo libro esamineremo molti tipi di metodologie per la risoluzione di problemi. Considereremo molti approcci a forza bruta per svariati e interessanti problemi.

RISPOSTA

```
// Esercizio 4.27 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    unsigned int count = 0; // numero di triple trovate

    // intervallo di valori per side1 da 1 a 500
    for (unsigned long int side1 = 1; side1 <= 500; ++side1) {

        // intervallo di valori per side2 da side1 corrente a 500
        for (unsigned long int side2 = 1; side2 <= 500; ++side2) {

            // intervallo di valori per l'ipotenusa da side2 corrente a 500
            for (unsigned long int hypotenuse = 1; hypotenuse <= 500; ++hypotenuse)

            {

                // calcola il quadrato del valore dell'ipotenusa
                unsigned long int hyptSquared = hypotenuse * hypotenuse;
```

```
// calcola la somma dei quadrati dei lati
unsigned long int sidesSquared = side1 * side1 + side2 * side2;

// se quadrato di ipotenusa = quadrato di side1 + quadrato di side2,
// tripla pitagorica
if (hypotSquared == sidesSquared) {

    // stampa tripla
    printf("%ld %ld %ld\n", side1, side2, hypotenuse);
    ++count; // aggiorna count
}
}

// stampa numero totale di triple trovate
printf("A total of %u triples were found.\n", count);
```

- 4.28 (Calcolo della paga settimanale)** Un'azienda paga i suoi impiegati come manager (che ricevono una retribuzione fisso settimanale), come lavoratori a ore (che ricevono una paga fissa all'ora per le prime 40 ore e "una volta e mezza" – cioè 1,5 volte la loro paga all'ora – per lo straordinario), lavoratori con provvigione (che ricevono \$250 più il 5,7% delle loro vendite settimanali lorde) o lavoratori a cottimo (che ricevono una quantità fissa di denaro per ogni articolo che producono; ogni lavoratore a cottimo di questa azienda lavora esclusivamente su un solo tipo di articolo). Scrivete un programma per calcolare la paga settimanale di ogni impiegato. Non conoscete in anticipo il numero degli impiegati. Ogni tipo di impiegato ha il proprio codice paga: i manager hanno il codice paga 1, i lavoratori a ore il 2, i lavoratori a provvigione il 3 e i lavoratori a cottimo il 4. Usate uno `switch` per calcolare la paga di ogni impiegato in base al codice paga di quell'impiegato. All'interno dello `switch`, richiedete all'utente (ossia, all'impiegato che si occupa dei libri paga) di inserire i dati appropriati necessari al vostro programma per calcolare la paga di ogni impiegato in base al suo codice paga. [Nota: potete inserire valori di tipo `double` usando lo specificatore di conversione `%1f` con `scanf`.]

RISPOSTA

```
// Esercizio 4.28 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    unsigned int managers = 0; // numero totale di manager
    unsigned int hWorkers = 0; // numero totale di lavoratori a ore
    unsigned int cWorkers = 0; // numero totale di lavoratori con provvigione
    unsigned int pWorkers = 0; // numero totale di lavoratori a cottimo

    // richiedi di inserire il primo impiegato
    printf("%s", "Enter paycode (-1 to end): ");
    int payCode; // codice paga dell'impiegato corrente
    scanf("%d", &payCode);
```

```
// ripeti finche' non viene letto il valore sentinella
while (payCode != -1) {

    // passa al calcolo appropriato in base al codice paga
    switch (payCode) {

        // il codice paga 1 corrisponde al manager
        case 1:

            // richiedi la retribuzione settimanale
            puts("Manager selected.");
            printf("%s", "Enter weekly salary: ");
            double mSalary; // retribuzione del manager
            scanf("%lf", &mSalary);

            // la paga del manager è la retribuzione settimanale
            printf("The manager's pay is $%.2f\n", mSalary);

            ++managers; // aggiorna il numero totale dei manager
            break; // esci dallo switch

        // il codice paga 2 corrisponde al lavoratore a ore
        case 2:

            // richiedi la retribuzione oraria
            puts("Hourly worker selected.");
            printf("%s", "Enter the hourly salary: ");
            double hSalary; // retribuzione del lavoratore a ore
            scanf("%lf", &hSalary);

            // richiedi il numero di ore di lavoro
            printf("%s", "Enter the total hours worked: ");
            double hours; // ore di lavoro totali
            scanf("%lf", &hours);

            // paga fissata per un massimo di 40 ore, 1.5 per le ore successive
            if (hours > 40.0) {

                // calcola ore straordinarie e paga totale
                double otHours = hours - 40.0;
                double otPay = hSalary * 1.5 * otHours + hSalary * 40.0;

                printf("Worker worked %.1f overtime hours.\n", otHours);
                printf("Worker's pay is $%.2f\n", otPay);
            }
            else { // nessuno straordinario
                double pay = hSalary * hours;
                printf("Worker's pay is $%.2f\n", pay);
            }
    }
}
```

```
    ++hWorkers; // aggiorna il numero totale di lavoratori a ore
    break; // esci dallo switch

    // il codice paga 3 corrisponde al lavoratore con provvigione
    case 3:

        // richiedi le vendite settimanali lorde
        puts("Commission worker selected.");
        printf("%s", "Enter gross weekly sales: ");
        double cSalary; // retribuzione del lavoratore con provvigione
        scanf("%lf", &cSalary);

        // paga di $250 piu' 5.7% di vendite settimanali lorde
        double pay = 250.0 + 0.057 * cSalary;
        printf("Commission Worker's pay is $%.2f\n", pay);

    ++cWorkers; // aggiorna il numero totale di lavoratori con provvigione
    break; // esci dallo switch

    // il codice paga 4 corrisponde al lavoratore a cottimo
    case 4:

        // richiedi il numero di pezzi
        printf("%s",
               "Pieceworker selected.\nEnter number of pieces: ");
        int pieces; // current pieceworker's number of pieces
        scanf("%d", &pieces);

        // richiedi la paga per pezzo
        printf("%s", "Enter wage per piece: ");
        double pSalary; // retribuzione del lavoratore a cottimo
        scanf("%lf", &pSalary);

        pay = pieces * pSalary; // calcola la paga
        printf("Pieceworker's pay is $%.2f\n", pay);

    ++pWorkers; // aggiorna il numero totale di lavoratori a cottimo
    break; // esci dallo switch

    // caso di default
    default :
        puts("Invalid pay code.");
        break;
}

// richiedi l'inserimento dell'impiegato successivo
printf("%s", "\nEnter paycode (-1 to end): ");
scanf("%d", &payCode);
}
```

```
// stampa i conteggi totali per ciascun tipo di impiegato
puts("");
printf("Total number of managers paid      : %u\n", managers);
printf("Total number of hourly workers paid   : %u\n", hWorkers);
printf("Total number of commission workers paid: %u\n", cWorkers);
printf("Total number of pieceworkers paid     : %u\n", pWorkers);
}
```

4.29 (Leggi di De Morgan) In questo capitolo abbiamo esaminato gli operatori logici `&&`, `||` e `!`.

Le Leggi di De Morgan possono talvolta renderci più conveniente esprimere un'espressione logica. Queste leggi stabiliscono che l'espressione `!(condizione1 && condizione2)` è logicamente equivalente all'espressione `(!condizione1 || !condizione2)`. Inoltre, l'espressione `!(condizione1 || condizione2)` è logicamente equivalente all'espressione `(!condizione1 && !condizione2)`. Usate le Leggi di De Morgan per scrivere espressioni equivalenti per ognuna delle seguenti espressioni, e poi scrivete un programma per mostrare che sia l'espressione originaria che l'espressione nuova sono equivalenti in ciascun caso.

- a) `!(x < 5) && !(y >= 7)`
- b) `!(a == b) || !(g != 5)`
- c) `!((x <= 8) && (y > 4))`
- d) `!((i > 4) || (j <= 6))`

RISPOSTA

```
// Esercizio 4.29 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    int x = 10; // definisci il valore della variabile corrente
    int y = 1; // definisci il valore della variabile corrente
    int a = 3; // definisci il valore della variabile corrente
    int b = 3; // definisci il valore della variabile corrente
    int g = 5; // definisci il valore della variabile corrente
    int Y = 1; // definisci il valore della variabile corrente
    int i = 2; // definisci il valore della variabile corrente
    int j = 9; // definisci il valore della variabile corrente

    // stampa i valori delle variabili
    puts("current variable values are: ");
    printf("x = %d, y = %d, a = %d,", x, y, a);
    printf(" b = %d\n", b);
    printf("g = %d, Y = %d, i = %d,", g, Y, i);
    printf(" j = %d\n\n", j);

    // parte a
    if (((!(x < 5) && !(y >= 7)) == (!((x < 5) || (y >= 7)))) {
        puts("!(x < 5) && !(y >= 7) is equivalent to !((x < 5) || (y >= 7))");
    }
    else {
        puts("!(x < 5) && !(y >= 7) is not equivalent to !((x < 5) || (y >= 7))");
    }
}
```

```

// parte b
if (((a == b) || !(g != 5)) == (!(a == b) && (g != 5))) {
    puts("!(a == b) || !(g != 5) is equivalent to !(a == b) && (g != 5)");
}
else {
    puts("!(a == b) || !(g != 5) is not equivalent to !(a == b) && (g != 5)");
}

// parte c
if (!((x <= 8) && (Y > 4)) == (!(x <= 8) || !(Y > 4))) {
    puts("!((x <= 8) && (Y > 4)) is equivalent to !(x <= 8) || !(Y > 4)");
}
else {
    puts("!((x <= 8) && (Y > 4)) is not equivalent to !(x <= 8) || !(Y > 4)");
}

// parte d
if (!((i > 4) || (j <= 6)) == (!(i > 4) && !(j <= 6))) {
    puts("!((i > 4) || (j <= 6)) is equivalent to !(i > 4) && !(j <= 6)");
}
else {
    puts("!((i > 4) || (j <= 6)) is not equivalent to !(i > 4) && !(j <= 6)");
}
}

```

- 4.30 (*Sostituzione di switch con if...else*)** Riscrivete il programma della Figura 4.7 sostituendo l'istruzione `switch` con un'istruzione annidata `if...else`; fate attenzione a trattare adeguatamente il caso `default`. Quindi riscrivete questa nuova versione sostituendo l'istruzione annidata `if...else` con una serie di istruzioni `if`; qui fate anche attenzione a trattare adeguatamente il caso `default` (ciò è più difficile rispetto alla versione annidata `if...else`). Questo esercizio dimostra che lo `switch` è una comodità e che qualunque istruzione `switch` può essere scritta soltanto con istruzioni di selezione singola.

RISPOSTA

```

// Esercizio 4.30 Parte A Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    unsigned int aCount = 0; // totale voti di A
    unsigned int bCount = 0; // totale voti di B
    unsigned int cCount = 0; // totale voti di C
    unsigned int dCount = 0; // totale voti di D
    unsigned int fCount = 0; // totale voti di F

    // richiedi all'utente i voti
    printf("%s", "Enter the letter grades.");
    puts(" Enter the EOF character to end input:");

    int grade; // voto corrente

```

```
// ripeti finche' l'utente non immette la sequenza end-of-file
while ((grade = getchar()) != EOF) {

    // aggiorna il conteggio per il voto appropriato
    if (grade == 'A' || grade == 'a') {
        ++aCount;
    }
    else if (grade == 'B' || grade == 'b') {
        ++bCount;
    }
    else if (grade == 'C' || grade == 'c') {
        ++cCount;
    }
    else if (grade == 'D' || grade == 'd') {
        ++dCount;
    }
    else if (grade == 'F' || grade == 'f') {
        ++fCount;
    }
    else if (grade == '\n' || grade == ' ' || grade == '\t') {
        // empty body
    }
    else {
        printf("%s", "Incorrect letter grade entered.");
        puts(" Enter a new grade.");
    }
}

// stampa i totali per ogni voto
puts("\nTotals for each letter grade were:");
printf("A: %u\n", aCount);
printf("B: %u\n", bCount);
printf("C: %u\n", cCount);
printf("D: %u\n", dCount);
printf("F: %u\n", fCount);
}

// Esercizio 4.30 Parte B Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    unsigned int aCount = 0; // totale voti di A
    unsigned int bCount = 0; // totale voti di B
    unsigned int cCount = 0; // totale voti di C
    unsigned int dCount = 0; // totale voti di D
    unsigned int fCount = 0; // totale voti di F

    // richiedi all'utente i voti
```

```
printf("%s", "Enter the letter grades.");
puts(" Enter the EOF character to end input:");

int grade; // voto corrente

// ripeti finche' l'utente non immette la sequenza end-of-file
while ((grade = getchar()) != EOF) {

    // aggiorna il conteggio per il voto appropriato
    if (grade == 'A' || grade == 'a') {
        ++aCount;
    }

    if (grade == 'B' || grade == 'b') {
        ++bCount;
    }

    if (grade == 'C' || grade == 'c') {
        ++cCount;
    }

    if (grade == 'D' || grade == 'd') {
        ++dCount;
    }

    if (grade == 'F' || grade == 'f') {
        ++fCount;
    }

    if (grade == '\n' || grade == ' ' || grade == '\t') {
        // corpo vuoto
    }

    // default
    if (grade != 'a' && grade != 'A' &&
        grade != 'B' && grade != 'b' &&
        grade != 'c' && grade != 'C' &&
        grade != 'd' && grade != 'D' &&
        grade != 'f' && grade != 'F' &&
        grade != '\n'&& grade != ' ' &&
        grade != '\t') {

        printf("%s", "Incorrect letter grade entered.");
        puts(" Enter a new grade.");
    }
}

// stampa i totali per ogni voto
puts("\nTotals for each letter grade were:");
printf("A: %u\n", aCount);
```

```
    printf("B: %u\n", bCount);
    printf("C: %u\n", cCount);
    printf("D: %u\n", dCount);
    printf("F: %u\n", fCount);
}
```

- 4.31 (*Programma che stampa un rombo*) Scrivete un programma che stampi la seguente forma a rombo. Potete usare delle istruzioni `printf` che stampano un singolo asterisco (*) o un singolo spazio. Massimizzate l'uso dell'iterazione (con istruzioni annidate `for`) e minimizzate il numero di istruzioni `printf`.

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

RISPOSTA

```
// Esercizio 4.31 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    // metà superiore
    for (unsigned int line = 1; line <= 9; line += 2) {

        // stampa gli spazi precedenti
        for (int space = (9 - line) / 2; space > 0; --space) {
            printf("%s", " ");
        }

        // stampa gli asterischi
        for (unsigned int asterisk = 1; asterisk <= line; ++asterisk) {
            printf("%s", "*");
        }

        puts("");
    }

    // metà inferiore
    for (int line = 7; line >= 0; line -= 2) {

        // stampa gli spazi precedenti
        for (int space = (9 - line) / 2; space > 0; --space) {
            printf("%s", " ");
        }
    }
}
```

```
// stampa gli asterischi
for (unsigned int asterisk = 1; asterisk <= line; ++asterisk) {
    printf("%s", "*");
}

puts("");
}
}
```

- 4.32 (*Programma che stampa un rombo modificato*) Modificate il programma scritto nell'Esercizio 4.31 per leggere un numero dispari compreso nell'intervallo da 1 a 19 per specificare il numero di righe nel rombo. Il vostro programma dovrebbe poi visualizzare un rombo della dimensione appropriata.

RISPOSTA

```
// Esercizio 4.32 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    // richiedi la dimensione del rombo
    puts("Enter an odd number for the diamond size (1-19):");
    unsigned int size; // numero di righe nel rombo
    scanf("%u", &size);

    // metà superiore
    for (unsigned int line = 1; line <= size - 2; line += 2) {

        // stampa gli spazi precedenti
        for (unsigned int space = (size - line) / 2; space > 0; --space) {
            printf("%s", " ");
        }

        // stampa gli asterischi
        for (unsigned int asterisk = 1; asterisk <= line; ++asterisk) {
            printf("%s", "*");
        }

        puts("");
    }

    // metà inferiore
    for (int line = size; line >= 0; line -= 2) {

        // stampa gli spazi precedenti
        for (int space = (size - line) / 2; space > 0; --space) {
            printf("%s", " ");
        }

        // stampa gli asterischi
    }
}
```

```
    for (unsigned int asterisk = 1; asterisk <= line; ++asterisk) {
        printf("%s", "*");
    }

    puts("");
}
}
```

4.33 (Numerali romani equivalenti di valori decimali) Scrivete un programma che stampi una tabella dei numerali romani equivalenti dei numeri decimali nell'intervallo da 1 a 100.

RISPOSTA

```
// Esercizio 4.33 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    // stampa le intestazioni di tabella
    puts(" Roman\nNumeral\t\tDecimal");

    // ripeti 100 volte
    for (unsigned int loop = 1; loop <= 100; ++loop) {
        unsigned int div = loop / 10; // separa il numero delle decine
        unsigned int mod = loop % 10; // separa il numero delle unita'

        // switch per le decine
        switch (div) {

            // stampa il numerale romano per il numero delle decine
            case 0:
                break;

            case 1:
                printf("%s", "X");
                break; // esci dallo switch

            case 2:
                printf("%s", "XX");
                break; // esci dallo switch

            case 3:
                printf("%s", "XXX");
                break; // esci dallo switch

            case 4:
                printf("%s", "XL");
                break; // esci dallo switch

            case 5:
                printf("%s", "L");
                break;
        }
    }
}
```

```
break; // esci dallo switch

case 6:
    printf("%s", "LX");
    break; // esci dallo switch

case 7:
    printf("%s", "LXX");
    break; // esci dallo switch

case 8:
    printf("%s", "LXXX");
    break; // esci dallo switch

case 9:
    printf("%s", "XC");
    break; // esci dallo switch

case 10:
    printf("%s", "C");
    break; // esci dallo switch

default:
    break; // esci dallo switch
}

// switch per le unita'
switch(mod) {

    // stampa il numerale romano per il numero delle unita'
    case 0:
        printf("\t\t%4u\n", loop);
        break; // esci dallo switch

    case 1:
        printf("I\t\t%4u\n", loop);
        break; // esci dallo switch

    case 2:
        printf("II\t\t%4u\n", loop);
        break; // esci dallo switch

    case 3:
        printf("III\t\t%4u\n", loop);
        break; // esci dallo switch

    case 4:
        printf("IV\t\t%4u\n", loop);
        break; // esci dallo switch
```

```
case 5:  
    printf("V\t\t%4u\n", loop);  
    break; // esci dallo switch  
  
case 6:  
    printf("VI\t\t%4u\n", loop);  
    break; // esci dallo switch  
  
case 7:  
    printf("VII\t\t%4u\n", loop);  
    break; // esci dallo switch  
  
case 8:  
    printf("VIII\t\t%4u\n", loop);  
    break; // esci dallo switch  
  
case 9:  
    printf("IX\t\t%4u\n", loop);  
    break; // esci dallo switch  
}  
}  
}
```

- 4.34 Descrivete il processo che usereste per sostituire un ciclo `do...while` con un equivalente ciclo `while`. Quale problema si verifica quando cercate di sostituire un ciclo `while` con un equivalente ciclo `do...while`? Supponete che vi sia stato detto di rimuovere un ciclo `while` e di sostituirlo con un `do...while`. Quale ulteriore istruzione di controllo vi servirebbe e come la usereste per assicurarvi che il programma risultante si comporti esattamente come quello originario?

RISPOSTA

Il corpo di un ciclo `do...while` diventa il corpo di un ciclo `while`, e il contenuto del corpo viene ripetuto prima del ciclo `while`. In un ciclo `do...while`, il corpo viene eseguito almeno una volta, mentre l'esecuzione del corpo in un ciclo `while` dipende dalla condizione di continuazione.

La sostituzione di un ciclo `while` con un ciclo `do...while` richiede un'istruzione di selezione `if`. Il ciclo `do...while` sarebbe il corpo dell'istruzione `if` e la condizione equivarrebbe alla condizione di continuazione del ciclo nel `do...while`.

- 4.35 Un'obiezione all'istruzione `break` e all'istruzione `continue` riguarda il fatto che ciascuna di esse non è strutturata. In realtà, le istruzioni `break` e `continue` possono sempre essere sostituite da istruzioni strutturate, sebbene fare ciò possa creare problemi. Descrivete in generale come rimuovereste da un ciclo di un programma una qualunque istruzione `break` e come la sostituireste con una equivalente strutturata. [Suggerimento: l'istruzione `break` esce da un ciclo partendo dall'interno del corpo del ciclo. L'altro modo per uscire è quello di far fallire il test di continuazione del ciclo. Nel test di continuazione del ciclo, considerate l'uso di un secondo test che indica "uscire subito a causa di una condizione `break`".] Usate la tecnica che avete sviluppato qui per rimuovere l'istruzione `break` dal programma della Figura 4.11.

RISPOSTA

```
// Esercizio 4.35 Soluzione  
#include <stdio.h>
```

```
int main(void)
{
    unsigned int x; // contatore del ciclo
    int breakOut = 0; // condizione di uscita

    // test per la condizione breakout
    for (x = 1; x <= 10 && breakOut == 0; ++x) {

        // esci dal ciclo quando x=4
        if (x == 4) {
            breakOut = 1;
        }

        printf("%u ", x);
    }

    printf("\nBroke out of loop at x = %u\n", x);
}
```

4.36 Che cosa fa il seguente segmento di programma?

```
1 for (unsigned int i = 1; i <= 5; ++i) {
2     for (unsigned int j = 1; j <= 3; ++j) {
3         for (unsigned int k = 1; k <= 4; ++k) {
4             printf("%s", "*");
5         }
6         puts("");
7     }
8     puts("");
9 }
```

RISPOSTA

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

- 4.37 Descrivete in generale come rimuovereste una qualsiasi istruzione `continue` da un ciclo in un programma e come sostituireste quell'istruzione con una equivalente strutturata. Usate la tecnica che avete sviluppato qui per rimuovere l'istruzione `continue` dal programma della Figura 4.12.

RISPOSTA

Un'istruzione `continue` può essere sostituita racchiudendo il codice che la segue in un'istruzione `if` la cui condizione è l'opposto di quella che normalmente porterebbe all'esecuzione della `continue`.

```
// Esercizio 4.37 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    // ripeti 10 volte
    for (unsigned int x = 1; x <= 10; ++x) {

        // se x == 5, salta all'interazione successiva
        if (x != 5) {
            printf("%u ", x);
        }
    }

    puts("\nUsed an if statement to skip printing the value 5");
}
```

Prove sul campo

- 4.40 (*Crescita della popolazione mondiale*) La popolazione mondiale è considerevolmente aumentata nel corso dei secoli. La crescita continua potrebbe alla fine sfidare i limiti di aria respirabile, di acqua potabile, di colture arabili e di altre risorse limitate. È evidente che negli ultimi anni la crescita è rallentata e che la popolazione mondiale potrebbe qualche volta raggiungere il picco massimo in questo secolo per poi iniziare a calare.

Per questo esercizio ricercate online articoli sull'aumento della popolazione mondiale. *Assicuratevi di prendere in esame vari punti di vista.* Ottenete stime per l'attuale popolazione mondiale e il suo tasso di crescita (la percentuale con cui è probabile che aumenti quest'anno). Scrivete un programma che calcoli la crescita della popolazione mondiale ogni anno per i prossimi 75 anni, *usando l'assunto che il tasso della crescita attuale resterà costante.* Stampate i risultati in una tabella. La prima colonna dovrebbe visualizzare l'anno (dall'anno 1 all'anno 75), la seconda la popolazione mondiale prevista per la fine di quell'anno, e la terza l'aumento numerico nella popolazione mondiale che si verificherebbe quell'anno. Usando i vostri risultati, determinate l'anno in cui la popolazione sarebbe il doppio di oggi, qualora continuasse il tasso di crescita di quest'anno.

RISPOSTA

```
// Esercizio 4.40 Soluzione
// Prove sul campo: Crescita della popolazione mondiale
#include <stdio.h>
```

```
#include <math.h>

// inizia l'esecuzione del programma
int main (void)
{
    // Stampa l'intestazione delle colonne della tabella
    printf("%15s%30s%25s\n", "Years from now",
    "Population (in millions)", "Increase (in millions)");

    float population = 6763; // popolazione mondiale 6763 (in milioni)
    float rate = 0.0118; // tasso di crescita della popolazione 1,18%
    float newPop = population; // nuova popolazione dopo un certo periodo
    float newPop2 = population; // nuova popolazione dopo un certo periodo

    // calcola le popolazioni per i prossimi 75 anni
    for (int year = 1; year <= 75; year++) {
        newPop2 = newPop;
        newPop = population * pow(1 + rate, year);
        printf("%15d%30.2f%25.2f\n", year, newPop, newPop - newPop2);
    }
}
```

- 4.41 (*Alternative al piano tasse; La “Tassa Equa”*) Vi sono molte proposte per rendere le tasse più eque. Per informazioni sull'iniziativa Tassa Equa negli Stati Uniti visitate il sito www.fairtax.org

Fate ricerche su come funziona la Tassa Equa. Un suggerimento è quello di eliminare le imposte sul reddito e la maggior parte delle altre tasse a favore di un 23% di imposta sui consumi su tutti i prodotti e servizi che acquistate. Alcuni oppositori alla Tassa Equa contestano la percentuale del 23% e dicono che, per via del modo in cui viene calcolata la tassa, sarebbe più esatto dire che la percentuale dovrebbe essere del 30%. Controllate ciò attentamente. Scrivete un programma che richieda all'utente di inserire le spese effettuate in varie categorie (es. alloggio, generi alimentari, abbigliamento, trasporti, educazione, assistenza sanitaria, vacanze), quindi stampate la Tassa Equa stimata che la persona pagherebbe.

RISPOSTA

```
// Esercizio 4.41
// Prove sul campo: La Tassa Equa
#include <stdio.h>

int main (void)
{
    // stampa messaggi iniziali
    puts("Welcome to the Fair Tax Calculator!");
    puts("Here are some common expense categories:");
    puts("1: Housing, 2: Food, 3: Clothing, 4: Transportation, 5: Education,");
    puts("6: Health care, 7: Vacations");

    float total = 0; // spese totali
    float amount = 0; // quantita' spesa in una singola categoria
```

```
// ricevi quanto l'utente spende in ogni categoria
for (unsigned int count = 1; count <= 7; count++){
    printf("Enter your expenses in category %u: ", count);
    scanf("%f", &amount);
    total += amount;
}

// calcola la tassa equa dell'utente
float tax = total * .23;

printf("Your total Fair Tax would be $%.2f\n", tax);
}
```

I programmi riportati in questa sezione sono soggetti a copyright come segue:

```
*****
* (C) Copyright 1992-2016 by Deitel & Associates, Inc. and
* Pearson Education, Inc. All Rights Reserved.
*
* DISCLAIMER: The authors and publisher have used their
* best efforts in preparing the book. These efforts include the
* development, research, and testing of the theories and programs
* to determine their effectiveness. The authors and publisher make
* no warranty of any kind, expressed or implied, with regard to these
* programs or to the documentation contained in these books. The authors
* and publisher shall not be liable in any event for incidental or
* consequential damages in connection with, or arising out of, the
* furnishing, performance, or use of these programs.
*****
```



Esercizi

5.8 Determinate il valore di x dopo l'esecuzione di ciascuna delle seguenti istruzioni:

- a) $x = \text{fabs}(7.5);$
- b) $x = \text{floor}(7.5);$
- c) $x = \text{fabs}(0.0);$
- d) $x = \text{ceil}(0.0);$
- e) $x = \text{fabs}(-6.4);$
- f) $x = \text{ceil}(-6.4);$
- g) $x = \text{ceil}(-\text{fabs}(-8 + \text{floor}(-5.5)));$

RISPOSTA

- a) 7.5
- b) 7.0
- c) 0.0
- d) 0.0
- e) 6.4
- f) -6.0
- g) -14.0

5.9 (*Costo del parcheggio*) Un garage fa pagare una tariffa minima di \$2,00 per parcheggiare fino a tre ore, più \$0,50 all'ora per ogni ora o *parte di essa* oltre le tre ore. Il costo massimo per un dato periodo di 24 ore è di \$10,00. Supponete che nessuna macchina resti parcheggiata per più di 24 ore. Scrivete un programma che calcoli e stampi i costi del parcheggio per ciascuno dei tre clienti che ieri hanno parcheggiato le loro auto in questo garage. Dovete inserire le ore di parcheggio per ogni cliente. Il vostro programma deve stampare i risultati in un formato tabellare e deve calcolare e stampare il totale degli incassi di ieri. Il programma deve usare la funzione `calculateCharges` per determinare il costo per ogni cliente. Il vostro output deve avere il seguente formato:

Car	Hours	Charge
1	1.5	2.00
2	4.0	2.50
3	24.0	10.00
TOTAL	29.5	14.50

RISPOSTA

```
// Esercizio 5.9 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <math.h>
```

```
double calculateCharges(double hours); // prototipo di funzione

int main()
{
    printf("%s", "Enter the hours parked for 3 cars: ");
    int first = 1; // flag per la stampa di intestazioni di tabella
    double totalCharges = 0.0; // costi totali per tutte le macchine
    double totalHours = 0.0; // numero totale di ore per tutte le auto

    // ripeti 3 volte per 3 auto
    for (unsigned int i = 1; i <= 3; ++i) {
        double h; // numero di ore per l'auto corrente
        scanf("%f", &h);
        totalHours += h; // aggiunta di ore correnti alle ore totali

        // se e' la prima volta attraverso il ciclo, stampa le intestazioni
        if (first) {
            printf("%5s%15s%15s\n", "Car", "Hours", "Charge");

            // imposta il flag a falso per evitare di stampare ancora
            first = 0;
        }

        // calcola il costo dell'auto corrente e aggiorna il totale
        double currentCharge; // costo del parcheggio per l'auto corrente
        totalCharges += (currentCharge = calculateCharges(h));

        // stampa i dati della riga per l'auto corrente
        printf("%5d%15.1f%15.2f\n", i, h, currentCharge);
    }

    // stampa i dati della riga per i totali
    printf("%5s%15.1f%15.2f\n", "TOTAL", totalHours, totalCharges);
}

// calculateCharges restituisce il costo in base al numero di ore
double calculateCharges(double hours)
{
    double charge; // costo calcolato

    // $2 per un massimo di 3 ore
    if (hours < 3.0) {
        charge = 2.00;
    }

    // $0,50 per ogni ora o parte di essa oltre le 3 ore
    else if (hours < 19.0) {
        charge = 2.00 + .50 * ceil(hours - 3.0);
    }
}
```

```

    else { // costo massimo $10
        charge = 10.0;
    }

    return charge; // restituzione del costo calcolato
}

```

- 5.10 (Arrotondamento)** Un'applicazione della funzione `floor` è l'arrotondamento di un valore all'intero più vicino. L'istruzione

```
y = floor(x + .5);
```

arrotonda il numero `x` all'intero più vicino e assegna il risultato a `y`. Scrivete un programma che legga diversi numeri e usi l'istruzione precedente per arrotondare ognuno di essi all'intero più vicino. Per ogni numero processato stampate sia il numero originario sia il numero arrotondato.

RISPOSTA

```

// Esercizio 5.10 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <math.h>

void calculateFloor(void); // prototipo di funzione

int main()
{
    calculateFloor(); // chiama la funzione calculateFloor
}

// calculateFloor arrotonda 5 valori
void calculateFloor(void)
{
    // ripeti per 5 input
    for (unsigned int loop = 1; loop <= 5; ++loop) {
        printf("%s", "Enter a floating-point value: ");
        double x; // input corrente
        scanf("%lf", &x);

        // y contiene l'input arrotondato
        double y = floor(x + .5);
        printf("The rounded value is %.1f\n\n", x, y);
    }
}

```

- 5.11 (Arrotondamento)** La funzione `floor` può essere usata per arrotondare un numero in riferimento a una specifica posizione decimale. L'istruzione

```
y = floor(x * 10 + .5) / 10;
```

arrotonda `x` alla posizione dei decimi (la prima posizione alla destra del punto decimale). L'istruzione

```
y = floor( x * 100 + .5 ) / 100;
```

arrotonda x alla posizione dei centesimi (la seconda posizione alla destra del punto decimale). Scrivete un programma che definisca quattro funzioni per arrotondare un numero x in vari modi

- a) `roundToInteger(number)` // arrotonda all'intero più vicino
- b) `roundToTenths(number)` // arrotonda alla posizione dei decimi
- c) `roundToHundredths(number)` // arrotonda alla posizione dei centesimi
- d) `roundToThousandths(number)` // arrotonda alla posizione delle migliaia

Per ogni valore letto, il vostro programma deve stampare il valore originario, il numero arrotondato all'intero più vicino, il numero arrotondato alla posizione dei decimi, il numero arrotondato alla posizione dei centesimi e il numero arrotondato alla posizione delle migliaia.

RISPOSTA

```
// Esercizio 5.11 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <math.h>

double roundToInteger(double n); // prototipo di funzione
double roundToTenths(double n); // prototipo di funzione
double roundToHundredths(double n); // prototipo di funzione
double roundToThousandths(double n); // prototipo di funzione

unsigned int main()
{
    printf("%s", "How many numbers do you want to process? ");
    int count; // numero di valori da elaborare
    scanf("%d", &count);

    // ripeti per gli input
    for (int i = 0; i < count; ++i) {
        printf("%s", "Enter number: ");
        double number; // input corrente
        scanf("%lf", &number);

        // stampa il numero arrotondato all'intero piu' vicino
        printf("%f rounded to an integer is %f\n",
               number, roundToInteger(number));

        // stampa il numero arrotondato alla posizione dei decimi
        printf("%f rounded to the nearest tenth is %f\n",
               number, roundToTenths(number));

        // stampa il numero arrotondato alla posizione dei centesimi
        printf("%f rounded to the nearest hundredth is %f\n",
               number, roundToHundredths(number));

        // stampa il numero arrotondato alla posizione delle migliaia
        printf("%f rounded to the nearest thousandth is %f\n\n",
               number, roundToThousandths(number));
    }
}
```

```
}

// roundToInteger arrotonda n all'intero piu' vicino
double roundToInteger(double n)
{
    return floor(n + .5);
}

// roundToTenths arrotonda n alla posizione dei decimi
double roundToTenths(double n)
{
    return floor(n * 10 + .5) / 10;
}

// roundToHundredths arrotonda n alla posizione dei centesimi
double roundToHundredths(double n)
{
    return floor(n * 100 + .5) / 100;
}

// roundToThousandths arrotonda n alla posizione delle migliaia
double roundToThousandths(double n)
{
    return floor(n * 1000 + .5) / 1000;
}
```

5.12 Rispondete a ognuna delle seguenti domande.

- a) Cosa significa scegliere numeri “a caso”?
- b) Perché la funzione `rand` è utile per simulare i giochi d’azzardo?
- c) Perché randomizzereste un programma usando `srand`? In quali circostanze è desiderabile non randomizzare?
- d) Perché spesso è necessario scalare e/o spostare di intervallo i valori prodotti da `rand`?

RISPOSTA

- a) Ogni numero ha le stesse probabilità di essere scelto in qualunque momento.
- b) Perché genera una sequenza di numeri pseudocasuali.
- c) `srand` consente che la sequenza di numeri pseudocasuali prodotti da `rand` cambi a ogni esecuzione del programma. Il programma non dovrebbe essere randomizzato mentre è in atto il debugging poiché la ripetizione è utile in questa fase.
- d) Per generare valori casuali in un intervallo appropriato per l’applicazione.

5.13 Scrivete istruzioni che assegnino dei valori interi casuali alla variabile `n` nei seguenti intervalli:

- a) $1 \leq n \leq 2$
- b) $1 \leq n \leq 100$
- c) $0 \leq n \leq 9$
- d) $1000 \leq n \leq 1112$
- e) $-1 \leq n \leq 1$
- f) $-3 \leq n \leq 11$

RISPOSTA

- a) `n = 1 + rand() % 2;`
- b) `n = 1 + rand() % 100;`
- c) `n = rand() % 10;`
- d) `n = 1000 + rand() % 113;`
- e) `n = -1 + rand() % 3;`
- f) `n = -3 + rand() % 15;`

5.14 Per ognuno dei seguenti insiemi di interi scrivete un'istruzione singola per stampare un numero tratto a caso dall'insieme.

- a) 2, 4, 6, 8, 10.
- b) 3, 5, 7, 9, 11.
- c) 6, 10, 14, 18, 22.

RISPOSTA

- a) `printf("%d\n", 2 * (1 + rand() % 5));`
- b) `printf("%d\n", 1 + 2 * (1 + rand() % 5));`
- c) `printf("%d\n", 6 + 4 * (rand() % 5));`

5.15 (*Calcolo dell'ipotenusa*) Definite una funzione chiamata `hypotenuse` che calcoli la lunghezza dell'ipotenusa di un triangolo rettangolo quando sono dati gli altri due lati. La funzione deve ricevere due argomenti di tipo `double` e restituire l'ipotenusa come un `double`. Testate il vostro programma con i valori dei lati specificati nella Figura 5.22.

Triangolo	Lato1	Lato2
1	3.0	4.0
2	5.0	12.0
3	8.0	15.0

Figura 5.22 Valori di esempio dei lati di un triangolo per l'Esercizio 5.15.

RISPOSTA

```
// Esercizio 5.15 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <math.h>

double hypotenuse(double s1, double s2); // prototipo di funzione

int main()
{
    // ripeti 3 volte
    for (unsigned int i = 1; i <= 3; ++i) {
        printf("%s", "Enter the sides of the triangle: ");
        double side1; // valore per il primo lato
        double side2; // valore per il secondo lato
        scanf("%lf%lf", &side1, &side2);

        // calcola e stampa il valore dell'ipotenusa
        printf("Hypotenuse: %.1f\n\n", hypotenuse(side1, side2));
    }
}
```

```
    }
}

// hypotenuse calcola il valore dell'ipotenusa di un
// triangolo rettangolo dati i valori dei due lati
double hypotenuse(double s1, double s2)
{
    return sqrt(pow(s1, 2) + pow(s2, 2));
}
```

- 5.16 (*Esponenziazione*) Scrivete una funzione `integerPower(base, exponent)` che restituisca il valore $\text{base}^{\text{exponent}}$.

Ad esempio, `integerPower(3, 4) = 3 * 3 * 3 * 3`. Supponete che `exponent` sia un intero positivo diverso da zero e che `base` sia un intero. La funzione `integerPower` deve usare `for` come struttura di controllo per il calcolo. Non usate alcuna funzione della libreria `math`.

RISPOSTA

```
// Esercizio 5.16 Soluzione
#include <stdio.h>

int integerPower(int b, int e);

int main()
{
    printf("%s", "Enter integer base and exponent: ");
    int base; // base intera
    int exp; // esponente intero
    scanf("%d%d", &base, &exp);

    printf("%d to the power %d is: %d\n",
           base, exp, integerPower(base, exp));
}

// integerPower calcola e restituisce b elevato alla potenza di e
int integerPower(int b, int e)
{
    int product = 1; // prodotto risultante

    // moltiplica il prodotto per b (e ripetizioni)
    for (unsigned int i = 1; i <= e; ++i) {
        product *= b;
    }

    return product; // restituisce il prodotto risultante
}
```

- 5.17 (*Multipli*) Scrivete una funzione `multiple` che determini per una coppia di interi se il secondo intero sia un multiplo del primo. La funzione deve ricevere due argomenti interi e restituire 1 (vero) se il secondo è un multiplo del primo e 0 (falso) nel caso contrario. Usate questa funzione in un programma che riceve in ingresso una serie di coppie di interi.

RISPOSTA

```
// Esercizio 5.17 Soluzione
#include <stdio.h>

int isMultiple(int a, int b); // prototipo di funzione

int main()
{
    // ripeti 3 volte
    for (unsigned int i = 1; i <= 3; ++i) {
        printf("%s", "Enter two integers: ");
        int x; // primo intero
        int y; // secondo intero
        scanf("%d%d", &x, &y);

        // determina se il secondo è multiplo del primo
        if (isMultiple(x, y)) {
            printf("%d is a multiple of %d\n\n", y, x);
        }
        else {
            printf("%d is not a multiple of %d\n\n", y, x);
        }
    }
}

// isMultiple determina se b è multiplo di a
int isMultiple(int a, int b)
{
    return !(b % a);
}
```

5.18 (Pari o dispari) Scrivete un programma che riceva in ingresso una serie di interi e li passi uno alla volta alla funzione `even`, che usa l'operatore di resto per determinare se un intero è pari. La funzione deve prendere un argomento intero e restituire 1 se l'intero è pari e 0 nel caso contrario.

RISPOSTA

```
// Esercizio 5.18 Soluzione
#include <stdio.h>

int isEven(int a); // prototipo di funzione

int main()
{
    // ripeti per 3 input
    for (unsigned int i = 1; i <= 3; ++i) {
        printf("%s", "Enter an integer: ");
        int x; // input corrente
        scanf("%d", &x);
```

```
// determina se l'input e' pari
if (isEven(x)) {
    printf("%d is an even integer\n\n", x);
}
else {
    printf("%d is not an even integer\n\n", x);
}
}

// isEven restituisce true se a e' pari
int isEven(int a)
{
    return !(a % 2);
}
```

5.19 (Quadrato di asterischi) Scrivete una funzione che stampi un quadrato di asterischi pieno il cui lato è specificato nel parametro intero `side`. Ad esempio, se `side` è 4, la funzione stampa:

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

RISPOSTA

```
// Esercizio 5.19 Soluzione
#include <stdio.h>

void square(int side); // prototipo di funzione

int main()
{
    printf("Enter side: ");
    int s; // lettura della lunghezza del lato
    scanf("%d", &s);

    square(s); // stampa quadrato di asterischi pieno
}

// square stampa quadrato di asterischi pieno con il lato specificato
void square(int side)
{
    // ripeti side per il numero di righe
    for (unsigned int i = 1; i <= side; ++i) {

        // ripeti side per il numero di colonne
        for (unsigned int j = 1; j <= side; ++j) {
            printf("%s", "*");
        }
    }
}
```

```
    puts("");
}
}
```

- 5.20 (*Stampare un quadrato di un qualunque carattere*) Modificate la funzione realizzata nell’Esercizio 5.19 per formare il quadrato con qualsiasi carattere contenuto nel parametro di tipo carattere `fillCharacter`. Così, se `side` è 5 e `fillCharacter` è “#”, questa funzione deve stampare:

```
#####
#####
#####
#####
#####
#####
```

RISPOSTA

```
// Esercizio 5.20 Soluzione
#include <stdio.h>

void square(int side, char fillCharacter); // prototipo di funzione

int main()
{
    printf("%s", "Enter a character and the side length: ");
    int s; // lunghezza del lato
    char c; // carattere di riempimento
    scanf("%c%d", &c, &s);

    square(s, c); // stampa quadrato pieno usando il carattere specificato
}

// square stampa quadrato pieno di fillCharacter con il lato specificato
void square(int side, char fillCharacter)
{
    // ripeti side per il numero di righe
    for (unsigned int loop = 1; loop <= side; ++loop) {

        // ripeti side per il numero di colonne
        for (unsigned int loop2 = 1; loop2 <= side; ++loop2) {
            printf("%c", fillCharacter);
        }

        puts("");
    }
}
```

5.21 (Progetto: disegnare forme e caratteri) Usate tecniche simili a quelle sviluppate negli Esercizi 5.19–5.20 per produrre un programma che disegni una vasta gamma di forme.

RISPOSTA

```
// Esercizio 5.21 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <math.h>

void square(int side, char fillCharacter); // prototipo di funzione
void diamond(int size, char fillCharacter); // prototipo di funzione
void triangle (int size, char fillCharacter); // prototipo di funzione
void circle(int radius, char fillCharacter); // prototipo di funzione

int main(void)
{
    printf("%s", "Enter a character and size: ");
    int size; // lettura della lunghezza del lato
    char character; // carattere di riempimento
    scanf("%c%d", &character, &size);

    puts("Choose the shape to graph");
    puts("1 for square\n2 for diamond");
    printf("3 for triangle\n4 for circle:\n? ");
    int shape; // 1: quadrato, 2: rombo, 3: triangolo, 4: cerchio
    scanf("%d", &shape);
    puts("");

    // stampa la forma scelta usando carattere e dimensione inseriti
    switch(shape)
    {
        case 1: // quadrato
            square(size, character);
            break;
        case 2: // rombo
            diamond(size, character);
            break;
        case 3: // triangolo
            triangle(size, character);
            break;
        case 4: // cerchio
            circle(size, character);
            break;
        default: // default (quadrato)
            square(size, character);
            break;
    }
    puts("");
}
```

```
// square stampa il quadrato pieno di fillCharacter con il lato specificato
void square(int side, char fillCharacter)
{
    // ripeti side per il numero di righe
    for (unsigned int row = 1; row <= side; ++row)
    {
        // ripeti side per il numero di colonne
        for (unsigned int col = 1; col <= side; ++col)
            printf("%c", fillCharacter);

        puts("");
    }

    puts("");
}

// diamond stampa il rombo pieno di fillCharacter
// con il numero di righe specificato
void diamond(int size, char fillCharacter)
{
    // meta' superiore
    for (unsigned int rows = 1; rows <= size - 2; rows += 2)
    {
        // stampa gli spazi precedenti
        for (int space = (size - rows) / 2; space > 0; --space)
            printf("%s", " ");

        // stampa i caratteri
        for (unsigned int character = 1; character <= rows; ++character)
            printf("%c", fillCharacter);

        puts("");
    }

    // meta' inferiore
    for (int rows = size; rows >= 0; rows -= 2)
    {
        // stampa gli spazi precedenti
        for (int space = (size - rows) / 2; space > 0; --space)
            printf("%s", " ");

        // stampa i caratteri
        for (unsigned int character = 1; character <= rows; ++character)
            printf("%c", fillCharacter);

        puts("");
    }

    puts("");
}
```

```
// triangle stampa il triangolo pieno di fillCharacter
// con il numero di righe specificato
void triangle(int size, char fillCharacter)
{
    // stampa il triangolo
    for (unsigned int row = 1; row <= size; ++row)
    {
        // stampa gli spazi precedenti
        for (int space = size - row; space > 0; --space)
            printf("%s", " ");

        // stampa i caratteri
        for (unsigned int character = 1; character < 2 * row; ++character)
            printf("%c", fillCharacter);

        puts("");
    }

    puts("");
}

// circle stampa il cerchio pieno di fillCharacter con il raggio specificato
void circle(int radius, char fillCharacter)
{
    // ripeti per le righe
    for (unsigned int row = 0; row <= 2 * radius + 1; ++row)
    {
        // ripeti per le colonne
        for (unsigned int col = 0; col <= 2 * radius + 1; ++col)
        {
            // calcola le distanze verticale e orizzontale
            double vertical = radius - row;
            double horizontal = radius - col;

            // calcola la distanza dal centro
            double distance = sqrt(vertical * vertical + horizontal * horizontal);

            // se entro il raggio
            if (distance <= radius)
                printf("%c", fillCharacter);
            else
                printf("%s", " ");
        }

        puts("");
    }

    puts("");
}
```

5.22 (*Separazione di cifre*) Scrivete dei segmenti di programma che effettuino le seguenti operazioni:

- a) Calcolo della parte intera del quoziente quando l'intero a è diviso per l'intero b.
- b) Calcolo del resto intero quando l'intero a è diviso per l'intero b.
- c) Usate le parti di programma sviluppate in a) e b) per scrivere una funzione che riceva in ingresso un intero tra 1 e 32767 e lo stampi come una sequenza di cifre, con due spazi tra ognuna di esse. Ad esempio, l'intero 4562 deve essere stampato come:

4	5	6	2
---	---	---	---

RISPOSTA

```
// Esercizio 5.22 Soluzione
#include <stdio.h>

int quotient(int a, int b); // prototipo di funzione
int remainder(int a, int b); // prototipo di funzione

int main()
{
    printf("%s", "Enter an integer between 1 and 32767: ");
    int number; // lettura del numero
    scanf("%d", &number);

    puts("The digits in the number are:");
    int divisor = 10000; // divisore corrente

    // determina e stampa ogni cifra
    while (number >= 10) {

        // se number è >= del divisore corrente, determina la cifra
        if (number >= divisor) {

            // usa quotient per determinare la cifra corrente
            printf("%d ", quotient(number, divisor));

            // aggiorna number per ottenere il resto
            number = remainder(number, divisor);

            // aggiorna divisor per la cifra successiva
            divisor = quotient(divisor, 10);
        }
        else { // se number < del divisore corrente, nessuna cifra
            divisor = quotient(divisor, 10);
        }
    }

    printf("%d\n", number);
}
```

```
// Parte A: determina quotient usando la divisione tra interi
int quotient(int a, int b)
{
    return a / b;
}

// Parte B: determina il resto usando l'operatore remainder
int remainder(int a, int b)
{
    return a % b;
}
```

5.23 (Tempo in secondi) Scrivete una funzione che riceva il tempo espresso come tre argomenti interi (per ore, minuti e secondi) e restituisca il numero dei secondi da quando l'orologio “ha battuto le 12” l'ultima volta. Usate questa funzione per calcolare la quantità di tempo in secondi tra due orari, entrambi contenuti entro un ciclo dell'orologio di 12 ore.

RISPOSTA

```
// Esercizio 5.23 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <math.h>

// prototipo di funzione
int seconds(int h, int m, int s);

int main()
{
    printf("%s", "Enter the first time as three integers: ");
    int hours;// ore del tempo corrente
    int minutes;// minuti del tempo corrente
    int secs;// secondi del tempo corrente
    scanf("%d%d%d", &hours, &minutes, &secs);

    // calcola il primo tempo in secondi
    int first = seconds(hours, minutes, secs);

    printf("%s", "Enter the second time as three integers: ");
    scanf("%d%d%d", &hours, &minutes, &secs);

    // calcola il secondo tempo in secondi
    int second = seconds(hours, minutes, secs);

    // calcola la differenza
    int difference = fabs(first - second);

    // stampa la differenza
    printf("The difference between the times is %d seconds\n", difference);
}

// seconds restituisce il numero di secondi da quando l'orologio "ha battuto le 12"
```

```
// dato il tempo inserito come ore h, minuti m, secondi s
int seconds(int h, int m, int s)
{
    return 3600 * h + 60 * m + s;
}
```

5.24 (*Conversioni di temperatura*) Implementate le seguenti funzioni intere:

- La funzione `toCelsius` restituisce l'equivalente in gradi Celsius di una temperatura in gradi Fahrenheit.
- La funzione `toFahrenheit` restituisce l'equivalente in gradi Fahrenheit di una temperatura in gradi Celsius.
- Usate queste funzioni per scrivere un programma che stampi diagrammi che mostrino gli equivalenti gradi Fahrenheit di tutte le temperature in gradi Celsius da 0 a 100 gradi e gli equivalenti gradi Celsius di tutte le temperature in gradi Fahrenheit da 32 a 212 gradi. Stampate gli output in un formato tabellare che minimizzi il numero delle righe di output, pur rimanendo ancora leggibile.

RISPOSTA

```
// Esercizio 5.24 Soluzione
#include <stdio.h>

int toCelsius(int fTemp); // prototipo di funzione
int toFahrenheit(int cTemp); // prototipo di funzione

int main()
{
    // stampa tabella di equivalenti Fahrenheit di una temperatura in Celsius
    puts("Fahrenheit equivalents of Celsius temperatures:");
    puts("Celsius\t\tFahrenheit");

    // stampa equivalenti Fahrenheit di Celsius da 0 a 100
    for (int i = 0; i <= 100; ++i) {
        printf("%d\t\t%d\n", i, toFahrenheit(i));
    }

    // stampa tabella di equivalenti Celsius di una temperatura in Fahrenheit
    puts("\nCelsius equivalents of Fahrenheit temperatures:");
    puts("Fahrenheit\tCelsius");

    // stampa equivalenti Celsius di Fahrenheit da 32 a 212
    for (int i = 32; i <= 212; ++i) {
        printf("%d\t\t%d\n", i, toCelsius(i));
    }
}

// toCelsius restituisce l'equivalente Celsius di fTemp, dato in Fahrenheit
int toCelsius(int fTemp)
{
    return (int) (5.0 / 9.0 * (fTemp - 32));
}
```

```
// toFahrenheit restituisce l'equivalente Fahrenheit di cTemp, dato in Celsius
int toFahrenheit(int cTemp)
{
    return (int) (9.0 / 5.0 * cTemp + 32);
}
```

5.25 (*Trovare il minimo*) Scrivete una funzione che restituiscia il più piccolo di tre numeri in virgola mobile.

RISPOSTA

```
// Esercizio 5.25 Soluzione
#include <stdio.h>

// prototipo di funzione
double smallest3(double a, double b, double c);

int main()
{
    printf("%s", "Enter three floating point values: ");
    double x; // primo input
    double y; // secondo input
    double z; // terzo input
    scanf("%lf%lf%lf", &x, &y, &z);

    // determina il valore più piccolo
    printf("The smallest value is %f\n", smallest3(x, y, z));
}

// smallest3 restituisce il piu' piccolo di a, b e c
double smallest3(double a, double b, double c)
{
    double smallest = a; // assumi che a sia il piu' piccolo

    if (b < smallest) { // se b e' il piu' piccolo
        smallest = b;
    }

    if (c < smallest) { // se c e' il piu' piccolo
        smallest = c;
    }

    return smallest; // restituzione del valore piu' piccolo
}
```

5.26 (*Numeri perfetti*) Un numero intero è un *numero perfetto* se i suoi fattori, compreso 1 (ma non il numero stesso), hanno come somma il numero stesso. Ad esempio, 6 è un numero perfetto perché $6 = 1 + 2 + 3$. Scrivete una funzione *perfect* che determini se il parametro *number* è un numero perfetto. Usate questa funzione in un programma che determini e stampi tutti i numeri perfetti tra 1 e 1000. Stampate i fattori di ogni numero perfetto per confermare che il numero è effettivamente perfetto. Sfidate la potenza del vostro computer provando numeri molto più grandi di 1000.

RISPOSTA

```
// Esercizio 5.26 Soluzione
#include <stdio.h>

int isPerfect(int value); // prototipo di funzione

int main()
{
    puts("For the integers from 1 to 1000:");

    // ripeti da 2 a 1000
    for (int j = 2; j <= 1000; ++j) {

        // se l'intero corrente e' perfetto
        if (isPerfect(j)) {
            printf("%d is perfect\n", j);
        }
    }
}

// isPerfect restituisce vero se il valore è un intero perfetto,
// cioe', se value e' uguale alla somma dei suoi fattori
int isPerfect(int value)
{
    int factorSum = 1; // somma corrente dei fattori

    // effettua un'iterazione attraverso i valori dei fattori possibili
    for (int i = 2; i <= value / 2; ++i) {

        // se i e' un fattore
        if (value % i == 0) {
            factorSum += i; // aggiungi alla somma
        }
    }

    // restituisci vero se il valore e' uguale alla somma dei fattori
    if (factorSum == value) {
        return 1;
    }
    else {
        return 0;
    }
}
```

5.27 (Numeri primi) Un intero è un numero *primo* se è divisibile solo per 1 e per se stesso. Ad esempio, 2, 3, 5 e 7 sono numeri primi, ma 4, 6, 8 e 9 non lo sono.

- a) Scrivete una funzione che determini se un numero è primo.

- b) Usate questa funzione in un programma che determini e stampi tutti i numeri primi tra 1 e 10.000. Quanti di questi 10.000 numeri dovete realmente provare prima di essere sicuri di aver trovato tutti i numeri primi?
- c) Inizialmente potreste pensare che $n/2$ è il limite superiore dei test per verificare se un numero è primo, ma in realtà dovete solo spingervi sino alla radice quadrata di n . Riscrivete il programma e fatelo eseguire in tutti e due i modi. Valutate il miglioramento delle prestazioni.

RISPOSTA

```
// Esercizio 5.27 Parte B Soluzione
#include <stdio.h>

int prime(int n);

int main()
{
    puts("The prime numbers from 1 to 10000 are:");
    int count = 0; // numero totale di primi trovati

    // effettua un'iterazione attraverso i numeri da 1 a 10000
    for (int loop = 1; loop <= 10000; ++loop) {

        // se il numero corrente è primo
        if (prime(loop)) {
            ++count;
            printf("%6d", loop);

            // nuova riga dopo 10 valori visualizzati
            if (count % 10 == 0) {
                puts("");
            }
        }
    }

    // prime restituisce 1 se n e' primo
    int prime(int n)
    {
        // effettua un'iterazione attraverso fattori possibili
        for (int loop2 = 2; loop2 <= n / 2; ++loop2) {

            // se e' se è stato trovato un fattore, allora non e' un primo
            if (n % loop2 == 0) {
                return 0;
            }
        }

        return 1; // restituzione di 1 se primo
    }
}
```

```
// Esercizio 5.27 Parte C Soluzione
#include <stdio.h>
#include <math.h>

int prime(int n); // prototipo di funzione

int main()
{
    puts("The prime numbers from 1 to 10000 are:");
    int count = 0; // numero totale di primi trovati

    // effettua un'iterazione attraverso i numeri da 1 a 10000
    for (int j = 1; j <= 10000; ++j) {

        // se il numero corrente e' primo
        if (prime(j)) {
            ++count;
            printf("%5d", j);

            // nuova riga dopo 10 valori visualizzati
            if (count % 10 == 0) {
                puts("");
            }
        }
    }

    // prime restituisce 1 se n e' un primo
    int prime(int n)
    {
        // effettua un'iterazione attraverso fattori possibili
        for (int i = 2; i <= (int) sqrt(n); ++i) {

            // se e' stato trovato un fattore, allora non e' un primo
            if (n % i == 0) {
                return 0;
            }
        }

        return 1;
    }
}
```

5.28 (Inversione di cifre) Scrivete una funzione che riceva un valore intero e restituisca il numero con le sue cifre invertite. Ad esempio, dato il numero 7631, la funzione deve restituire 1367.

RISPOSTA

```
// Esercizio 5.28 Soluzione
#include <stdio.h>
```

```
int reverseDigits(int n);

int main()
{
    printf("%s", "Enter a number between 1 and 9999: ");
    int number; // lettura del numero
    scanf("%d", &number);

    // trova il numero con le cifre invertite
    printf("The number with its digits reversed is: %d\n", reverseDigits(number));
}

// reverseDigits restituisce il numero ottenuto
// invertendo le cifre di n
int reverseDigits(int n)
{
    int reverse = 0; // numero invertito
    int part = 0; // variabile temporanea per cifre singole

    while (n > 1) {
        part = n % 10;
        reverse = reverse * 10 + part;
        n /= 10;
    }

    return reverse; // restituzione di numero invertito
}
```

- 5.29 (*Massimo comun divisore*) Il *massimo comun divisore* (*GCD, Greatest Common Divisor*) di due interi è l'intero più grande che divide in parti uguali ognuno dei due numeri. Scrivete la funzione *gcd* che restituisce il massimo comun divisore di due interi.

RISPOSTA

```
// Esercizio 5.29 Soluzione
#include <stdio.h>

int gcd(int x, int y); // prototipo di funzione

int main()
{
    // ripeti per 5 paia di input
    for (unsigned int j = 1; j <= 5; ++j) {
        printf("%s", "Enter two integers: ");
        int a; // primo numero
        int b; // secondo numero
        scanf("%d%d", &a, &b);

        // trova il massimo comun divisore di a e b
        printf("The greatest common divisor "
               "of %d and %d is %d\n\n", a, b, gcd(a, b));
    }
}
```

```
    }
}

// gcd trova il massimo comun divisore di x e y
int gcd(int x, int y)
{
    int greatest = 1; // massimo comun divisore corrente, 1 è il minimo

    // ripeti da 2 al piu' piccolo di x e y
    for (int i = 2; i <= ((x < y) ? x : y); ++i) {

        // se i corrente divide entrambi x e y
        if (x % i == 0 && y % i == 0) {
            greatest = i; // aggiorna il massimo comun divisore
        }
    }

    return greatest; // restituzione del massimo comun divisore trovato
}
```

5.30 (Valutazione qualitativa dei voti di uno studente) Scrivete una funzione `qualityPoints` che riceva in ingresso la media dei voti di uno studente e restituisca 4 se questa è compresa nell'intervallo 90–100, 3 se è tra 80–89, 2 se è tra 70–79, 1 se è tra 60–69 e 0 se la media è più bassa di 60.

RISPOSTA

```
// Esercizio 5.30 Soluzione
#include <stdio.h>

int toQualityPoints(int average); // prototipo di funzione

int main()
{
    // ripeti per 5 input
    for (unsigned int loop = 1; loop <= 5; ++loop) {
        printf("%d", "\nEnter the student's average: ");
        int average; // media corrente
        scanf("%d", &average);

        // determina e stampa i punti qualità corrispondenti
        printf("%d on a 4-point scale is %d\n",
               average, toQualityPoints(average));
    }
}

// toQualityPoints fa la media nell'intervallo tra 0 e 100 e
// restituisce i punti qualità corrispondenti su una scala da 0 a 4
int toQualityPoints(int average)
{
    // 90 <= media <= 100
```

```
if (average >= 90) {  
    return 4;  
}  
else if (average >= 80) { // 80 <= media <= 89  
    return 3;  
}  
else if (average >= 70) { // 70 <= media <= 79  
    return 2;  
}  
else if (average >= 60) { // 60 <= media <= 69  
    return 1;  
}  
else { // 0 <= media < 60  
    return 0;  
}  
}
```

- 5.31 (Lancio di una moneta)** Scrivete un programma che simuli il lancio di una moneta. Per ogni lancio della moneta il programma deve stampare head (testa) o tail (croce). Fate lanciare al programma la moneta 100 volte e contate il numero di volte in cui compare ogni lato della moneta. Stampate i risultati. Il programma deve chiamare una funzione separata flip che non riceve alcun argomento e restituisce 0 per croce e 1 per testa. [Nota: se il programma simula in maniera realistica il lancio della moneta, allora ogni lato della moneta deve comparire approssimativamente la metà delle volte, per un totale di approssimativamente 50 teste e 50 croci.]

RISPOSTA

```
// Esercizio 5.31 Soluzione  
#include <stdio.h>  
#include <stdlib.h>  
#include <time.h>  
  
int flip(); // prototipo di funzione  
  
int main()  
{  
    srand(time(NULL)); // seme per il generatore di numeri casuali  
  
    int headCount = 0; // conteggio di teste totali  
    int tailCount = 0; // conteggio di croci totali  
  
    // simula il lancio della moneta 100 volte  
    for (unsigned int loop = 1; loop <= 100; ++loop) {  
        // simula il lancio della moneta, 0 si riferisce alle croci  
        if (flip() == 0) {  
            ++tailCount; // aggiorna il conteggio delle croci  
        }  
        else {  
            ++headCount; // aggiorna il conteggio delle teste  
        }  
    }
```

```

        if (loop % 10 == 0) {
            puts("");
        }
    }

    // stampa i totali
    printf("\nThe total number of Heads was %d\n", headCount);
    printf("The total number of Tails was %d\n", tailCount);
}

// flip usa un numero casuale per simulare il lancio della moneta
int flip() {
    int value = rand() % 2; // 0 è croci, 1 è teste

    // stampa il risultato del lancio
    if (0 == value) {
        printf("%s", "Tails ");
    }
    else {
        printf("%s", "Heads ");
    }

    return value; // restituzione del risultato del lancio della moneta
}

```

5.32 (Indovina il numero) Scrivete un programma in C che realizzi il gioco “indovina il numero” come segue: il vostro programma sceglie il numero da indovinare selezionando a caso un intero nell’intervallo da 1 a 1000. Il programma quindi stampa:

I have a number between 1 and 1000.
 Can you guess my number?
 Please type your first guess.

Il giocatore allora scrive una prima risposta. Il programma risponde con una delle seguenti frasi:

1. Excellent! You guessed the number!
 Would you like to play again (y or n)?
2. Too low. Try again.
3. Too high. Try again.

Se la risposta del giocatore è sbagliata, il vostro programma deve entrare in un ciclo finché il giocatore non indovina finalmente il numero giusto. Deve continuare a dire al giocatore “Too high” o “Too low” per aiutarlo a “convergere” sulla risposta corretta. [Nota: la tecnica di ricerca impiegata in questo problema è chiamata ricerca binaria. Ne diremo di più nel prossimo problema.]

RISPOSTA

```
// Esercizio 5.32 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
```

```
#include <time.h>

void guessGame(void); // prototipo di funzione

int main()
{
    srand(time(NULL)); // seme per il generatore di numeri casuali
    guessGame();
}

// guessGame genera numeri tra 1 e 1000
// e controlla la risposta dell'utente
void guessGame(void)
{
    int response; // risposta per continuare il gioco

    // continua finche' l'utente non esce dal gioco
    do {
        // genera un numero casuale tra 1 e 1000
        // 1 e' lo spostamento, 1000 e' il fattore di scala
        int x = 1 + rand() % 1000;

        // richiesta della risposta
        puts("\nI have a number between 1 and 1000.");
        puts("Can you guess my number?");
        printf("%s", "Please type your first guess.\n? ");
        int guess; // risposta dell'utente
        scanf("%d", &guess);

        // ripeti fino al numero corretto
        while (guess != x) {

            // se la risposta e' troppo bassa
            if (guess < x) {
                printf("%s", "Too low. Try again.\n? ");
            }
            else { // la risposta e' troppo alta
                printf("%s", "Too high. Try again.\n? ");
            }

            scanf("%d", &guess);
        }

        // richiesta di un'altra partita
        puts("\nExcellent! You guessed the number!");
        printf("%s", "Would you like to play again (y or n)? ");
        getchar(); // scarta il newline dall'ultimo valore inserito
        response = getchar(); // risposta per continuare il gioco
    } while ('y' == response); // fine di do...while
}
```

5.33 (*Modifiche a indovina il numero*) Modificate il programma dell’Esercizio 5.32 per contare il numero delle risposte date dal giocatore. Se il numero è 10 o di meno, stampate “Either you know the secret or you got lucky!”. Se il giocatore indovina il numero dopo dieci tentativi, allora stampate “Ahah! You know the secret!”. Se il giocatore dà più di dieci risposte, allora stampate “You should be able to do better!”. Perché dovrebbe volerci non più di 10 risposte? Ebbene, con ogni “risposta buona” il giocatore dovrebbe essere in grado di eliminare la metà dei numeri. Ora mostrate perché un numero da 1 a 1000 può essere indovinato in 10 o anche in meno tentativi.

RISPOSTA

```
// Esercizio 5.33 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <time.h>

void guessGame(void); // prototipo di funzione

int main()
{
    srand(time(NULL)); // seme per il generatore di numeri casuali
    guessGame();
}

// guessGame genera numeri tra 1 e 1000
// e verifica la risposta dell'utente
void guessGame(void)
{
    int response; // risposta per continuare il gioco
    int total = 1; // numero di risposte

    // ripeti finche' l'utente non e' uscito dal gioco
    do {
        // genera un numero casuale tra 1 e 1000
        // 1 e' lo spostamento, 1000 e' il fattore di scala
        int x = 1 + rand() % 1000;

        // richiesta della risposta
        puts("\nI have a number between 1 and 1000.");
        puts("Can you guess my number?");
        printf("%s", "Please type your first guess.\n? ");
        int guess; // risposta dell'utente
        scanf("%d", &guess);

        // ripeti se la risposta e' errata
        while (guess != x) {
            // la risposta e' errata; stampa un suggerimento
            if (guess < x) {
                printf("%s", "Too low. Try again.\n? ");
            }
            else {
```

```
        printf("%s", "Too high. Try again.\n? ");
    }

    scanf("%d", &guess);
    ++total;
}

puts("\nExcellent! You guessed the number!");

// determina se l'utente conosce il "segreto"
if (total < 10) {
    puts("Either you know the secret or you got lucky!");
}
else if (10 == total) {
    puts("Ahah! You know the secret!");
}
else {
    puts("You should be able to do better!\n");
}

// richiesta di un'altra partita
printf("%s", "Would you like to play again (y or n)? ");
getchar(); // scarta il newline dall'ultimo valore inserito
response = getchar(); // risposta per continuare il gioco
} while ('y' == response); // fine di do...while
}
```

5.34 (Esponenziazione ricorsiva) Scrivete una funzione ricorsiva `power(base, exponent)` che quando viene invocata restituisca

$$\text{base}^{\text{exponent}}$$

Ad esempio, `power(3,4) = 3 * 3 * 3 * 3`. Supponete che `exponent` sia un intero maggiore o uguale a 1. Suggerimento: il passo di ricorsione dovrebbe usare la relazione

$$\text{base}^{\text{exponent}} = \text{base} * \text{base}^{\text{exponent}-1}$$

e la condizione di terminazione si verifica quando `exponent` è uguale a 1 perché

$$\text{base}^1 = \text{base}$$

RISPOSTA

```
// Esercizio 5.34 Soluzione
#include <stdio.h>

long power(long base, long exponent); // prototipo di funzione

int main()
{
    printf("%s", "Enter a base and an exponent: ");
    long b; // base
    long e; // esponente
    scanf("%ld%ld", &b, &e);
```

```
// calcola e stampa b elevato alla potenza di e
printf("%ld raised to the %ld is %ld\n", b, e, power(b, e));
}

// power calcola ricorsivamente la base elevata all'esponente
// assumi che l'esponente >= 1
long power(long base, long exponent)
{
    // se l'esponente e' 0, restituisci 1
    if (0 == exponent) {
        return 1;
    }
    // caso di base: l'esponente e' uguale a 1, restituisci base
    else if (1 == exponent) {
        return base;
    }
    else { // passo di ricorsione
        return base * power(base, exponent - 1);
    }
}
```

5.35 (Fibonacci)

La serie di Fibonacci

0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, ...

inizia con i termini 0 e 1 e ha la proprietà che ogni termine che segue è la somma dei due termini precedenti. a) Scrivete una funzione `fibonacci(n)` non ricorsiva che calcoli l' n^{mo} numero di Fibonacci. Usate `unsigned int` per il tipo del parametro della funzione e `unsigned long long int` per il suo tipo di ritorno. b) Determinate il numero di Fibonacci più grande che può essere stampato sul vostro sistema.

RISPOSTA

```
// Esercizio 5.35 Soluzione
#include <stdio.h>
#define MAX 93
unsigned long long int fibonacci(unsigned int n);

int main()
{
    // calcola e stampa il valore di Fibonacci per numeri da 0 a MAX
    for (unsigned int loop = 0; loop <= MAX; ++loop) {
        printf("fibonacci(%u) = %llu\n", loop, fibonacci(loop));
    }
}

// fibonacci calcola non ricorsivamente l'ennesimo numero di Fibonacci
unsigned long long int fibonacci(unsigned int n)
{
    unsigned long long int fib1 = 0; // variabile con un numero fibonacci
    unsigned long long int fib2 = 1; // variabile con un numero fibonacci
```

```
// ripeti per trovare l'ennesimo valore di Fibonacci
for (unsigned int j = 2; j <= n; ++j) {
    if (j % 2 == 0)
        fib1 += fib2;
    else
        fib2 += fib1;
}

// restituzione dell'ennesimo valore di Fibonacci
if (n % 2 == 0)
    return fib1;
else
    return fib2;
}
```

5.36 (Le Torri di Hanoi) Ogni allievo informatico deve prima o poi trovarsi alle prese con certi problemi classici, e quello delle Torri di Hanoi (vedi Figura 5.23) è uno dei più famosi. La leggenda narra che in un tempio dell'Estremo Oriente alcuni sacerdoti tentano di spostare una pila di dischi da un piolo a un altro. La pila iniziale aveva 64 dischi infilati in un piolo, disposti in dimensione decrescente dal basso verso l'alto. I sacerdoti tentano di spostare la pila da questo piolo a un secondo piolo, con il vincolo che si sposti esattamente un disco alla volta e che nessun disco più grande possa essere collocato sopra un disco più piccolo. Un terzo piolo è disponibile per contenere temporaneamente i dischi. Presumibilmente il mondo finirà quando i sacerdoti porteranno a termine il loro compito, così siamo poco incentivati a facilitare i loro sforzi.

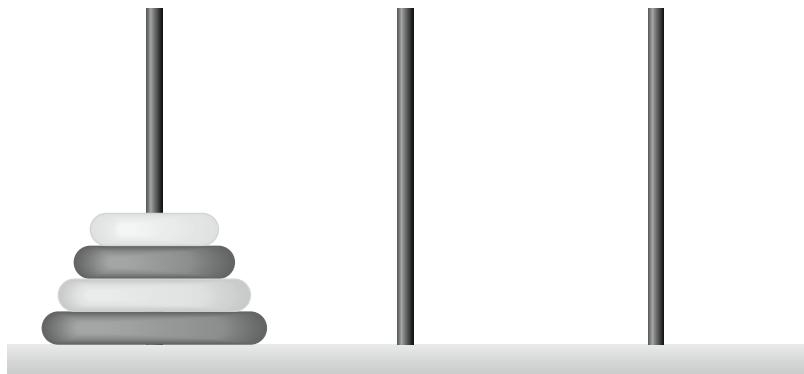


Figura 5.23 Torri di Hanoi per il caso con quattro dischi.

Supponiamo che i sacerdoti tentino di spostare i dischi dal piolo 1 al piolo 3. Vogliamo sviluppare un algoritmo che stampi la sequenza precisa del trasferimento di ogni disco da un piolo all'altro. Se affrontassimo questo problema coi metodi convenzionali, ci troveremmo subito disperatamente in difficoltà in merito alla disposizione dei dischi. Invece, se affrontiamo il problema con in mente la ricorsione, questo diventa immediatamente trattabile. Spostare n dischi si può vedere in termini dello spostamento di solo $n - 1$ dischi (e da qui la ricorsione) come segue:

- Spostare $n - 1$ dischi dal piolo 1 al piolo 2, usando il piolo 3 come supporto temporaneo.
- Spostare l'ultimo disco (il più grande) dal piolo 1 al piolo 3.

- c) Spostare gli $n - 1$ dischi dal piolo 2 al piolo 3, usando il piolo 1 come supporto temporaneo.

Il processo termina quando l'ultimo compito implica lo spostamento di $n = 1$ disco, cioè il caso di base. Ciò si attua spostando banalmente il disco senza la necessità di un supporto temporaneo.

Scrivete un programma per risolvere il problema delle Torri di Hanoi. Usate una funzione ricorsiva con quattro parametri:

- a) Il numero di dischi da spostare
- b) Il piolo su cui questi dischi sono inizialmente infilati
- c) Il piolo nel quale spostare questa pila di dischi
- d) Il piolo da usare come supporto temporaneo

Il vostro programma deve stampare le istruzioni esatte, necessarie a spostare i dischi dal piolo di partenza al piolo di arrivo.

Ad esempio, per spostare una pila di tre dischi dal piolo 1 al piolo 3, il vostro programma deve stampare la seguente serie di mosse:

1 → 3 (Questo significa muovere un disco dal piolo 1 al piolo 3.)
1 → 2
3 → 2
1 → 3
2 → 1
2 → 3
1 → 3

RISPOSTA

```
// Esercizio 5.36 Soluzione
#include <stdio.h>

// prototipo di funzione
void tower(int c, int start, int end, int temp);

int main()
{
    printf("%s", "Enter the starting number of disks: ");
    int n; // numero di dischi
    scanf("%d", &n);

    // stampa di istruzioni per spostare i dischi dal
    // piolo 1 al piolo 3 usando il piolo 2 per deposito temporaneo
    tower(n, 1, 3, 2);
}

// tower stampa ricorsivamente istruzioni per lo spostamento dei dischi
// dal piolo iniziale al piolo finale usando il piolo temp per deposito temporaneo
void tower(int c, int start, int end, int temp)
{
    // caso di base
```

```
if (1 == c) {
    printf("%d --> %d\n", start, end);
    return;
}

// sposta c - 1 dischi da start a temp
tower(c - 1, start, temp, end);

// sposta l'ultimo disco da start a end
printf("%d --> %d\n", start, end);

// sposta c - 1 dischi da temp a end
tower(c - 1, temp, end, start);
}
```

- 5.37 (Le Torri di Hanoi: soluzione iterativa)** Qualsiasi programma che si può implementare ricorsivamente si può implementare iterativamente, benché talvolta con difficoltà considerevolmente maggiore e con chiarezza considerevolmente minore. Cercate di scrivere una versione iterativa delle Torri di Hanoi. Se ci riuscite, confrontate la vostra versione iterativa con la versione ricorsiva che avete sviluppato nell'Esercizio 5.36. Individuate i problemi di prestazioni e di chiarezza e verificate la vostra abilità nel dimostrare la correttezza dei programmi.
- 5.38 (Visualizzare la ricorsione)** È interessante osservare la ricorsione “in azione”. Modificate la funzione fattoriale della Figura 5.18 per stampare la sua variabile locale, ovvero il parametro della chiamata ricorsiva. Per ogni chiamata ricorsiva stampate gli output su una riga separata e aggiungete un livello di indentazione. Fate del vostro meglio per rendere gli output chiari, interessanti e significativi. L’obiettivo qui è quello di progettare e implementare un formato di output che aiuti una persona a capire meglio la ricorsione. Se volete, potete aggiungere tali capacità di stampa ai molti altri esempi ed esercizi di ricorsione presenti in tutto il testo.

RISPOSTA

```
// Esercizio 5.38 Soluzione
#include <stdio.h>

long factorial(long number); // prototipo di funzione
void printRecursion(int n); // prototipo di funzione

int main()
{
    // calcola factorial(i) e stampa il risultato
    for (long i = 0; i <= 10; ++i) {
        printf("%2d! = %ld\n", i, factorial(i));
    }
}

// definizione ricorsiva della funzione factorial
long factorial(long number)
{
    // caso di base
    if (number <= 1) {
```

```
        return 1;
    }
    else { // passo di ricorsione
        printRecursion(number); // aggiungi output e indentazione
        return (number * factorial(number - 1));
    }
}

// printRecursion aggiunge output e indentazione per aiutare
// a capire meglio la ricorsione
void printRecursion(int n)
{
    printf("%s", "number =");

    for (unsigned int i = 1; i <= n; ++i)
        printf("%s", " ");

    printf("%d\n", n);
}
```

5.39 (Massimo comun divisore ricorsivo) Il massimo comun divisore degli interi x e y è l'intero più grande che divide in parti uguali sia x che y . Scrivete una funzione ricorsiva gcd che restituisca il massimo comun divisore di x e y . Il gcd di x e y è definito ricorsivamente come segue: se y è uguale a 0, allora $\text{gcd}(x, y)$ è x ; altrimenti $\text{gcd}(x, y)$ è $\text{gcd}(y, x \% y)$, dove $\%$ è l'operatore di resto.

RISPOSTA

```
// Esercizio 5.39 Soluzione
#include <stdio.h>

// prototipo di funzione
unsigned int gcd(unsigned int xMatch, unsigned int yMatch);

int main()
{
    unsigned int gcDiv; // massimo comun divisore di x e y

    printf("%s", "Enter two integers: ");
    unsigned int x; // primo intero
    unsigned int y; // secondo intero
    scanf("%u%u", &x, &y);

    gcDiv = gcd(x, y);

    printf("Greatest common divisor of %u and %u is %u\n",
          x, y, gcDiv);
}

// gcd trova ricorsivamente il massimo comun divisore
// di xMatch e yMatch
```

```
unsigned int gcd(unsigned int xMatch, unsigned int yMatch)
{
    // caso di base
    if (0 == yMatch) {
        return xMatch;
    }
    else { // passo di ricorsione
        return gcd(yMatch, xMatch % yMatch);
    }
}
```

- 5.40 (*main ricorsiva*) Si può chiamare la funzione `main` ricorsivamente? Scrivete un programma contenente una chiamata alla funzione `main`. Includete la variabile locale `static count` inizializzata a 1. Postincrementate e stampate il valore di `count` ogni volta che `main` è chiamata. Fate eseguire il programma. Che cosa accade?

RISPOSTA

```
// Esercizio 5.40 Soluzione
#include <stdio.h>

int main()
{
    static int count = 1; // variabile locale static count

    printf("%d\n", count);
    count++;

    main(); // chiamata ricorsiva di int main()
}
```

- 5.41 (*Distanza tra punti*) Scrivete una funzione `distance` che calcoli la distanza tra due punti (x_1, y_1) e (x_2, y_2) . Tutti i numeri e i valori di ritorno devono essere di tipo `double`.

RISPOSTA

```
// Esercizio 5.41 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <math.h>

// prototipo di funzione
double distance(double xOne, double yOne, double xTwo, double yTwo);

int main()
{
    // richiesta delle coordinate del primo punto
    printf("%s", "Enter the first point: ");
    double x1; // x coordinate of first point
    double y1; // y coordinate of first point
    scanf("%lf%lf", &x1, &y1);

    // richiesta delle coordinate del secondo punto
```

```
printf("%s", "Enter the second point: ");
double x2; // coordinata x del secondo punto
double y2; // coordinata y del secondo punto
scanf("%lf%lf", &x2, &y2);

double dist = distance(x1, y1, x2, y2); // calcolo della distanza
printf("Distance between (%.2f, %.2f) and (%.2f, %.2f) is %.2f\n",
       x1, y1, x2, y2, dist);
}

// distance calcola la distanza tra 2 punti
// dati da (xOne, yOne) e (xTwo, yTwo)
double distance(double xOne, double yOne, double xTwo, double yTwo)
{
    return sqrt(pow(xOne - xTwo, 2) + pow(yOne - yTwo, 2));
}
```

5.42 Che cosa fa il seguente programma? Che cosa accade se scambiate le righe 8 e 9?

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main(void)
4 {
5     int c; // variabile per tenere il carattere inserito dall'utente
6
7     if ((c = getchar() ) != EOF) {
8         main();
9         printf("%c", c);
10    }
11 }
```

RISPOSTA

Riceve in ingresso un carattere e chiama ricorsivamente `main()` finché non viene inserito il carattere EOF. Ogni carattere inserito viene poi stampato in ordine inverso. Se scambiate le righe 8 e 9, i caratteri vengono visualizzati nell'ordine di input.

```
a b c
c b a
```

5.43 Che cosa fa il seguente programma?

```
1 #include <stdio.h>
2
3 unsigned int mystery(unsigned int a, unsigned int b);
4
5 int main(void)
6 {
7     printf("%s", "Enter two positive integers: ");
8     unsigned int x; primo intero
9     unsigned int y; secondo intero
```

```

10     scanf("%u%u", &x, &y);
11
12     printf("The result is %u\n", mystery(x, y));
13 }
14
15 // Il parametro b deve essere un intero positivo
16 // per prevenire la ricorsione infinita
17 unsigned int mystery(unsigned int a, unsigned int b)
18 {
19     // caso di base
20     if (1 == b) {
21         return a;
22     }
23     else { // passo ricorsivo
24         return a + mystery(a, b - 1);
25     }
26 }
```

RISPOSTA

Il problema simula la moltiplicazione sommando a per b volte.

```
Enter two integers: 87 6
The result is 522
```

- 5.44** Dopo che determinate che cosa fa il programma dell'Esercizio 5.43, modificate il programma perché funzioni correttamente dopo aver rimosso la restrizione riguardo alla non negatività del secondo argomento.

RISPOSTA

```

// Esercizio 5.44 Soluzione
#include <stdio.h>

int mystery(int a, int b); // prototipo di funzione

int main()
{
    printf("%s", "Enter two integers: ");
    int x; // primo intero
    int y; // secondo intero
    scanf("%d%d", &x, &y);

    printf("The result is %d\n", mystery(x, y));
}

// mystery multiplica a * b usando la ricorsione
int mystery(int a, int b)
{
    // se a e b o solo b sono negativi
    if ((a < 0 && b < 0) || b < 0) {
```

```
a *= -1; // moltiplica a e b per -1 per renderli positivi
b *= -1;
}

// caso di base
if (a == b) {
    return a;
}
else { // passo di ricorsione
    return a + mystery(a, b - 1);
}
}
```

- 5.45 (Verificare le funzioni della libreria math)** Scrivete un programma che verifichi le funzioni della libreria math elencate nella Figura 5.2. Provate ognuna di queste funzioni con il vostro programma, stampando tabelle dei valori di ritorno per diversi valori degli argomenti.

RISPOSTA

```
// Esercizio 5.45 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <math.h>

int main()
{
    // ripeti e verifica ogni funzione della libreria math
    printf("%s", "funct      ");

    for (int loop = 1; loop < 6; ++loop) {
        printf("%10d ", loop);
    }

    // stampa sqrt per l'intervallo dei valori

    printf("%s", "\n\nsqrt()      ");

    for (int loop = 1; loop < 6; ++loop) {
        printf("%10.2f ", sqrt(loop));
    }

    // stampa exp per l'intervallo dei valori
    printf("%s", "\nexp()      ");

    for (int loop = 1; loop < 6; ++loop) {
        printf("%10.2f ", exp(loop));
    }

    // stampa il logaritmo naturale per l'intervallo dei valori
    printf("%s", "\nlog()      ");

    for (int loop = 1; loop < 6; ++loop) {
```

```
    printf("%10.2f ", log(loop));
}

// stampa il logaritmo in base 10 per l'intervallo dei valori
printf("%s", "\nlog10()    ");

for (int loop = 1; loop < 6; ++loop) {
    printf("%10.2f ", log10(loop));
}

// stampa la funzione pow, verifica con 2 come base
printf("%s", "\npow(2,x)");

for (int loop = 1; loop < 6; ++loop) {
    printf("%10.2f ", pow(2, loop));
}

// stampa intestazioni di tabella
printf("%s", "\n\n\nfunct      ");

for (double loop2 = -1.5; loop2 < 3.0; loop2 += 1.1) {
    printf("%10.2f ", loop2);
}

// stampa fabs per l'intervallo dei valori
printf("%s", "\n\nfabs()    ");

for (double loop2 = -1.5; loop2 < 3.0; loop2 += 1.1) {
    printf("%10.2f ", fabs(loop2));
}

// stampa ceil per l'intervallo dei valori
printf("%s", "\nceil()    ");

for (int loop2 = -1.5; loop2 < 3.0; loop2 += 1.1) {
    printf("%10.2f ", ceil(loop2));
}

// stampa floor per l'intervallo dei valori
printf("%s", "\nfloor()    ");

for (int loop2 = -1.5; loop2 < 3.0; loop2 += 1.1) {
    printf("%10.2f ", floor(loop2));
}

// stampa sin per l'intervallo dei valori
printf("%s", "\nsin()    ");

for (int loop2 = -1.5; loop2 < 3.0; loop2 += 1.1) {
    printf("%10.2f ", sin(loop2));
```

```
}

// stampa cos per l'intervallo dei valori
printf("%s", "\ncos()      ");

for (int loop2 = -1.5; loop2 < 3.0; loop2 += 1.1) {
    printf("%10.2f ", cos(loop2));
}

// stampa tan per l'intervallo dei valori
printf("%s", "\ntan()      ");

for (int loop2 = -1.5; loop2 < 3.0; loop2 += 1.1) {
    printf("%10.2f ", tan(loop2));
}
}
```

5.46 Trovate l'errore in ognuno dei seguenti segmenti di programma e spiegate come correggerlo.

- a) `double cube(float); // prototipo di funzione`
`cube(float number) // definizione di funzione`
`{`
 `return number * number * number;`
`}`
- b) `int randomNumber = srand();`
- c) `double y = 123.45678;`
`int x;`
`x = y;`
`printf("%f\n", (double) x);`
- d) `double square(double number)`
`{`
 `double number;`
 `return number * number;`
`}`
- e) `int sum(int n)`
`{`
 `if (0 == n) {`
 `return 0;`
 `}`
 `else {`
 `return n + sum(n);`
 `}`
`}`

RISPOSTA

- a) La definizione della funzione ha perso il tipo di ritorno.

```
double cube(float); // prototipo di funzione
...
double cube(float number) // definizione della funzione
```

- ```
{
 return number * number * number;
}
b) srand() fornisce un seme al generatore di numeri casuali, e ha un tipo di ritorno void.
La funzione rand() produce numeri casuali.
int randomNumber = rand();
c) Il valore decimale viene perso quando un double viene assegnato a un intero. Convertire l'int in double non riporta il valore decimale originale. Solo 123.000000 può essere stampato.
double y = 123.45678;
double x;

x = y;
printf("%f\n", x);
d) number è definito due volte.
double square(double number)
{
 return number * number;
}
e) Ricorsione infinita.
int sum(int n)
{
 if (0 == n)
 return 0;
 else
 return n + sum(n - 1);
}
```

**5.47 (Modifiche al gioco del craps)** Modificate il programma del craps della Figura 5.14 per consentire di *scommettere*. Impacchettate come funzione la porzione del programma che esegue un giro del gioco del craps. Inizializzate la variabile bankBalance a 1000 dollari. Richiedete al giocatore di inserire una scommessa come valore per la variabile wager. Usate un ciclo while per controllare che wager sia minore o uguale a bankBalance e, se non lo è, richiedete all'utente di reinserire il valore di wager finché non viene inserito un valore valido. Dopo l'inserimento di un valore valido, fate eseguire un giro del gioco del craps. Se il giocatore vince, aumentate il valore di bankBalance della quantità pari al valore di wager e stampate il nuovo bankBalance. Se il giocatore perde, diminuite il valore di bankBalance della quantità pari al valore di wager, stampate il nuovo bankBalance e controllate se bankBalance è diventato zero e, se è così, stampate il messaggio "Sorry. You busted!". Man mano che il gioco prosegue, stampate vari messaggi per creare un certo "dialogo", come "Oh, you're going for broke, huh?" o "Aw cmon, take a chance!" oppure "You're up big. Now's the time to cash in your chips!".

## RISPOSTA

```
// Esercizio 5.47 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <time.h>
```

```
// le costanti di enumerazione rappresentano lo stato del gioco
enum Status {CONTINUE, WON, LOST};

int rollDice(void); // prototipo di funzione
enum Status craps(void); // prototipo di funzione
void chatter(void); // prototipo di funzione

int main()
{
 srand(time(NULL)); // seme per il generatore di numeri casuali

 // stampa il saldo corrente e richiedi la puntata
 int bankBalance = 1000; // saldo del banco corrente
 printf("You have $%d in the bank.\n", bankBalance);
 printf("Place your wager: ");
 int wager; // puntata per il giro corrente
 scanf("%d", &wager);

 // ripeti finche' la puntata non e' valida
 while(wager <= 0 || wager > 1000) {
 printf("Please bet a valid amount.\n");
 scanf("%d", &wager);
 }

 enum Status result = craps(); // gioca il giro di craps

 // se il giocatore ha perso il giro corrente
 if (LOST == result) {
 // diminuisci il saldo in base alla puntata e stampa quello nuovo
 bankBalance -= wager;
 printf("Your new bank balance is $%d\n", bankBalance);

 // se il saldo e' 0
 if (0 == bankBalance) {
 printf("Sorry. You are Busted! Thank You For Playing.\n");
 }
 }
 else { // il giocatore ha vinto la partita
 // aumenta il saldo in base alla puntata e stampa quello nuovo
 bankBalance += wager;
 printf("Your new bank balance is $%d\n", bankBalance);
 }
}

// lancio dei dadi, calcola la somma e stampa i risultati
int rollDice(void)
{
 int die1 = 1 + rand() % 6; // genera il valore casuale die1
 int die2 = 1 + rand() % 6; // genera il valore casuale die2
 int workSum = die1 + die2; // somma die1 e die2
```

```
// stampa i risultati di questo lancio
printf("Player rolled %d + %d = %d\n", die1, die2, workSum);
return workSum; // restituzione della somma dei dadi
}

// craps gioca un giro di craps, restituisce il risultato del giro
enum Status craps(void)
{
 enum Status gameStatus; // puo' contenere CONTINUE, WON o LOST
 int myPoint; // valore del punto
 int sum = rollDice(); // primo lancio di dadi

 // determina lo stato del gioco e il punto in base alla somma dei dadi
 switch (sum) {
 // vince al primo lancio
 case 7:
 case 11:
 gameStatus = WON;
 chatter();
 break; // uscita dallo switch
 // perde al primo lancio
 case 2:
 case 3:
 case 12:
 gameStatus = LOST;
 chatter();
 break; // uscita dallo switch
 // ricorda il punto
 default:
 gameStatus = CONTINUE;
 myPoint = sum;
 printf("Point is %d\n", myPoint);
 chatter();
 break; // uscita dallo switch
 }

 // finche' il gioco non e' completo
 while (CONTINUE == gameStatus) {
 chatter();
 sum = rollDice(); // nuovo lancio di dadi

 // determina lo stato del gioco
 if (sum == myPoint) {
 gameStatus = WON; // vittoria facendo punto
 }
 else {
 if (7 == sum) {
 gameStatus = LOST; // sconfitta tirando 7
 }
 }
 }
}
```

```
// stampa il messaggio di vittoria o sconfitta e restituisce lo stato
if (WON == gameStatus) {
 printf("Player wins\n");
 return WON;
}
else {
 printf("Player loses\n");
 return LOST;
}

// chatter stampa i messaggi a caso
void chatter(void)
{
 int select = 1 + rand() % 6;

 // scelta casuale del messaggio
 switch (select) {
 case 1:
 printf("Oh, you're going for broke, huh?\n");
 break; // uscita dallo switch
 case 2:
 printf("Aw cmon, take a chance!\n");
 break; // uscita dallo switch
 case 3:
 printf("Hey, I think this guy is going to break the bank!!\n");
 break; // uscita dallo switch
 case 4:
 printf("You're up big. Now's the time to cash in your chips!\n");
 break; // uscita dallo switch
 case 5:
 printf("Way too lucky! Those dice have to be loaded!\n");
 break; // uscita dallo switch
 case 6:
 printf("Bet it all! Bet it all!\n");
 break; // uscita dallo switch
 default:
 break; // uscita dallo switch
 }
}
```

#### 5.48 (*Progetto di ricerca: migliorare l'implementazione ricorsiva della funzione di Fibonacci*)

Nel Paragrafo 5.15, l'algoritmo ricorsivo usato per calcolare i numeri di Fibonacci era intuitivamente attraente. Tuttavia, ricordate che l'algoritmo produce un'esplosione esponenziale delle chiamate della funzione ricorsiva. Ricercate on-line l'implementazione ricorsiva della funzione di Fibonacci. Studiate i vari approcci, compresa la versione iterativa nell'Esercizio 5.35 e le versioni che usano soltanto la cosiddetta “ricorsione di coda”. Esaminatene i relativi meriti.

## Prove sul campo

**5.49 (Quiz sui dati del riscaldamento globale)** La questione controversa del riscaldamento globale è stata ampiamente pubblicizzata dal film *Una Scomoda Verità*, che vede la partecipazione dell'ex Vice Presidente Al Gore. Il signor Gore e una rete di scienziati delle Nazioni Unite, la Commissione Intergovernativa sui Cambiamenti Climatici, hanno condiviso il Premio Nobel per la Pace nel 2007 in riconoscimento dei “loro sforzi per promuovere e diffondere una maggiore conoscenza sui cambiamenti climatici dovuti all’azione dell’uomo”. Ricercate on-line le due diverse posizioni sulla questione del riscaldamento globale. Create un quiz a scelta multipla con cinque domande sul riscaldamento globale, ogni domanda con quattro possibili risposte (numerate da 1 a 4). Siate obiettivi e cercate di rappresentare onestamente entrambe le posizioni sulla questione. Poi, scrivete un’applicazione che eroghi il quiz, calcoli il numero delle risposte esatte (da zero a cinque) e restituisc a un messaggio all’utente. Se l’utente risponde correttamente alle cinque domande, stampate “Excellent”; se risponde a quattro, stampate “Very good”; se a tre o a meno, stampate “Time to brush up on your knowledge of global warming” (“È tempo di dare una rinfrescata alle vostre conoscenze sul riscaldamento globale”) e includete un elenco dei siti web dove avete trovato i vostri dati.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 5.49 Soluzione: GlobalWarming.c
// Prove sul campo: Quiz sui dati del riscaldamento globale
#include <stdio.h>

// prototipi di funzione
int getQuestion1(void);
int getQuestion2(void);
int getQuestion3(void);
int getQuestion4(void);
int getQuestion5(void);
void outputNumCorrect(int);

// la funzione main inizia l'esecuzione del programma
int main (void)
{
 int numCorrect = 0; // numero di risposte corrette

 printf("Welcome to the Global Warming Quiz! Let's begin.\n");
 numCorrect += getQuestion1();
 numCorrect += getQuestion2();
 numCorrect += getQuestion3();
 numCorrect += getQuestion4();
 numCorrect += getQuestion5();
 outputNumCorrect(numCorrect);
}

// stampa la domanda 1 e ricevi la risposta dell'utente
int getQuestion1()
{
 puts("By how much have average temperatures risen since 1880?")
 "\n 1: 0.4 degrees F"
```

```
"\n 2: 1.4 degrees F"
"\n 3: 2.4 degrees F"
"\n 4: 3.4 degrees F");
int answer;
scanf("%d", &answer); // ricevi la risposta dell'utente

if (2 == answer) {
 puts("Correct\n");
}
else {
 puts("The correct answer is 2\n");
}

return 2 == answer;
}

// stampa la domanda 2 e ricevi la risposta dell'utente
int getQuestion2()
{
 puts("Glaciers are melting. Montana's Glacier National Park had 150 glaciers
in 1910."
 "\nHow many does it have now?"
 "\n 1: 0"
 "\n 2: 7"
 "\n 3: 17"
 "\n 4: 27");
 int answer;
 scanf("%d", &answer); // ricevi la risposta dell'utente

 if (4 == answer)
 {
 puts("Correct\n");
 }
 else {
 puts("The correct answer is 4\n");
 }

 return 4 == answer;
}

// stampa la domanda 3 e ricevi la risposta dell'utente
int getQuestion3()
{
 puts("What is the most abundant greenhouse gas?"
 "\n1: water vapor"
 "\n2: carbon dioxide"
 "\n3: methane"
 "\n4: carbon monoxide");
 int answer;
 scanf("%d", &answer); // ricevi la risposta dell'utente
```

```
if (1 == answer)
{
 puts("Correct\n");
}
else {
 puts("The correct answer is 1\n");
}

return 1 == answer;
}

// stampa la domanda 4 e ricevi la risposta dell'utente
int getQuestion4()
{
 puts("Which of these should you NOT do to help stop global warming?"
 "\n1: Use less hot water"
 "\n2: Reuse your shopping bag"
 "\n3: Plant a tree"
 "\n4: Take a bath instead of a shower");
 int answer;
 scanf("%d", &answer); // ricevi la risposta dell'utente

 if (4 == answer)
 {
 puts("Correct\n");
 }
 else {
 puts("The correct answer is 4\n");
 }

 return 4 == answer;
}

// stampa la domanda 5 e ricevi la risposta dell'utente
int getQuestion5()
{
 puts("Which of these should you NOT do to help stop global warming?"
 "\n1: Buy more frozen foods"
 "\n2: Fly less"
 "\n3: Use a clothesline instead of a dryer"
 "\n4: Cover pots while cooking");
 int answer;
 scanf("%d", &answer); // ricevi la risposta dell'utente

 if (1 == answer)
 {
 puts("Correct\n");
 }
 else {
 puts("The correct answer is 1\n");
 }
}
```

```
 return 1 == answer;
}

// stampa il numero di domande a cui l'utente ha risposto correttamente
void outputNumCorrect(int correct)
{
 if (correct < 3) {
 puts("\nTime to brush up on your knowledge of global warming.");
 }
 else if(1 == correct) {
 puts("\nVery good.");
 }
 else {
 puts("\nExcellent!");
 }

 printf("You got %d correct.", correct);

 puts("\nFind out more at "
 "\nhttp://news.nationalgeographic.com/news/2004/12/1206_041206_global_
warming.html"
 "\nhttp://lwf.ncdc.noaa.gov/oa/climate/gases.html"
 "\nhttp://globalwarming-facts.info/50-tips.html");
}
```

### **Istruzione assistita da computer**

Dal momento che i costi dei computer decrescono continuamente, diventa possibile per ogni studente, a prescindere dalla situazione economica, avere un computer e usarlo a scuola. Questo crea possibilità entusiasmanti per migliorare l'esperienza educativa di tutti gli studenti nel mondo intero, come suggerito dai prossimi cinque esercizi. [Nota: esaminate iniziative come il Progetto “One Laptop Per Child” ([www.laptop.org](http://www.laptop.org)). Inoltre, cercate notizie in merito a portatili “verdi”. Quali sono alcune caratteristiche chiave di questi dispositivi? Cercate nello *Electronic Product Environmental Assessment Tool* ([www.epeat.net](http://www.epeat.net)) che può aiutarvi a valutare la qualità “verde” di desktop, portatili e monitor per poter decidere quali prodotti acquistare.]

**5.50 (Istruzione assistita da computer)** L'uso di computer nell'ambito dell'istruzione è chiamato *istruzione assistita da computer* (CAI, *computer-assisted instruction*). Scrivete un programma che aiuti uno studente di scuola elementare a imparare la moltiplicazione. Usate la funzione `rand` per generare due interi positivi di una cifra. Il programma deve presentare all'utente una domanda del tipo

*How much is 6 times 7?*

Lo studente inserisce quindi la risposta e il programma la controlla. Se è corretta, stampate il messaggio “Very good!” e ponete come domanda un'altra moltiplicazione. Se la risposta è sbagliata, stampate il messaggio “No. Please try again” e lasciate che lo studente tenti di rispondere alla stessa domanda ripetutamente, finché non risponde in modo esatto. Si deve usare una funzione separata per generare ogni nuova domanda. Questa funzione deve essere chiamata una volta quando l'applicazione inizia l'esecuzione e ogni volta che l'utente risponde correttamente alla domanda.

**RISPOSTA**

```
// Esercizio 5.50 Soluzione: CAI.c
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <time.h>

void multiplication(void); // prototipo di funzione

int main(void)
{
 srand(time(NULL)); // seme per il generatore di numeri casuali
 multiplication(); // inizia la procedura della moltiplicazione
}

// multiplication produce coppie di numeri casuali e
// richiede all'utente il prodotto
void multiplication(void)
{
 // usa la ripetizione controllata da sentinella
 puts("Enter -1 to end.");
 int response = 0; // risposta dell'utente per il prodotto

 // ripeti finche' il valore sentinella non e' letto dall'utente
 while (response != -1) {
 int x = rand() % 10; // genera un numero casuale di 1 cifra
 int y = rand() % 10; // genera un altro numero casuale di 1 cifra

 printf("How much is %d times %d? ", x, y);
 scanf("%d", &response);

 // ripeti fino al valore sentinella o alla risposta corretta
 while (response != -1 && response != x * y) {
 printf("%s", "No. Please try again.\n");
 scanf("%d", &response);
 }

 // risposta corretta
 if (response != -1) {
 puts("Very good!\n");
 }
 }

 puts("That's all for now. Bye.");
}
```

- 5.51 (Istruzione assistita da computer: ridurre l'affaticamento dello studente)** Un problema degli ambienti CAI riguarda l'affaticamento dello studente. Questo può essere ridotto varian-  
do le risposte del computer per tenere desta l'attenzione. Modificate il programma dell'Eser-  
cizio 5.50, così che siano stampati vari commenti per ogni risposta, come segue:

Possibili commenti per una risposta corretta:

Very good!  
Excellent!  
Nice work!  
Keep up the good work!

Possibili commenti per una risposta sbagliata:

No. Please try again.  
Wrong. Try once more.  
Don't give up!  
No. Keep trying.

Utilizzate la generazione di numeri casuali per scegliere un numero da 1 a 4 da usare per selezionare uno dei quattro commenti appropriati per ogni risposta corretta o sbagliata. Usate l'istruzione `switch` per selezionare le risposte.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 5.51 Soluzione: CAIReduceFatigue.c
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <time.h>

void correctMessage(void); // prototipo di funzione
void incorrectMessage(void); // prototipo di funzione
void multiplication(void); // prototipo di funzione

int main()
{
 srand(time(NULL)); // seme per il generatore di numeri casuali
 multiplication(); // inizia la procedura della moltiplicazione
}

// correctMessage sceglie a caso una risposta alla risposta corretta
void correctMessage(void)
{
 // genera un numero casuale tra 0 e 3
 switch (rand() % 4) {
 // stampa una risposta a caso
 case 0:
 puts("Very good!\n");
 break; // esci dallo switch
 case 1:
 printf("Excellent!\n");
 break; // esci dallo switch
 case 2:
 printf("Nice work!\n");
 break; // esci dallo switch
 case 3:
 printf("Keep up the good work!\n");
 break; // esci dallo switch
 }
}
```

```
// incorrectMessage sceglie a caso una risposta alla risposta sbagliata
void incorrectMessage(void)
{
 // genera un numero casuale tra 0 e 3
 switch (rand() % 4) {
 // stampa una risposta a caso
 case 0:
 printf("%s", "No. Please try again.\n? ");
 break; // esci dallo switch
 case 1:
 printf("%s", "Wrong. Try once more.\n? ");
 break; // esci dallo switch
 case 2:
 printf("%s", "Don't give up!\n? ");
 break; // esci dallo switch
 case 3:
 printf("%s", "No. Keep trying.\n? ");
 break; // esci dallo switch
 }
}

// multiplication produce coppie di numeri casuali e
// chiede all'utente il prodotto
void multiplication(void)
{
 // usa la ripetizione controllata da sentinella
 puts("Enter -1 to end.");
 int response = 0; // risposta dell'utente per il prodotto

 // ripeti finche' il valore sentinella non e' letto dall'utente
 while (response != -1) {
 int x = rand() % 10; // genera un numero casuale di 1 cifra
 int y = rand() % 10; // genera un altro numero casuale di 1 cifra

 printf("How much is %d times %d? ", x, y);
 scanf("%d", &response);

 // ripeti fino al valore sentinella o alla risposta corretta
 while (response != -1 && response != x * y) {
 incorrectMessage();
 scanf("%d", &response);
 }

 // risposta corretta
 if (response != -1) {
 correctMessage();
 }
 }

 puts("That's all for now. Bye.");
}
```

**5.52 (Istruzione assistita da computer: monitorare le prestazioni dello studente)** I sistemi più sofisticati di istruzione assistita da computer monitorano le prestazioni dello studente per un periodo di tempo. La decisione di cominciare un nuovo argomento si basa spesso sul successo dello studente negli argomenti precedenti. Modificate il programma dell'Esercizio 5.51 per contare il numero delle risposte esatte e sbagliate scritte dallo studente. Dopo che lo studente scrive 10 risposte, il vostro programma deve calcolare la percentuale di quelle corrette. Se la percentuale è inferiore al 75%, stampate "Please ask your teacher for extra help.", quindi reinizializzate il programma così che possa provarci un altro studente. Se la percentuale è del 75% o maggiore, stampate "Congratulations, you are ready to go to the next level!", quindi, anche in questo caso, reinizializzate il programma così che possa provarci un altro studente.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 5.52 Soluzione: CAIMonitorPerformance.c
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <time.h>

void multiplication(void); // prototipo di funzione
void correctMessage(void); // prototipo di funzione
void incorrectMessage(void); // prototipo di funzione

int main()
{
 srand(time(NULL)); // seme per il generatore di numeri casuali
 multiplication(); // inizia la procedura della moltiplicazione
}

// multiplication produce coppie di numeri casuali e
// chiede all'utente il prodotto
void multiplication(void)
{
 int right = 0; // numero totale di risposte corrette
 int wrong = 0; // numero totale di risposte sbagliate

 // ripeti 10 volte
 for (unsigned int i = 1; i <= 10; i++) {
 int x = rand() % 10; // genera un numero casuale di 1 cifra
 int y = rand() % 10; // genera un altro numero casuale di 1 cifra

 printf("How much is %d times %d? ", x, y);
 int response; // risposta dell'utente per il prodotto
 scanf("%d", &response);

 // ripeti fino alla risposta corretta
 while (response != x * y) {
 wrong++; // aggiorna il numero totale di risposte sbagliate
 incorrectMessage();
 scanf("%d", &response);
 }
 }
}
```

```
 right++; // aggiorna il numero totale di risposte corrette
 correctMessage();
}

// determina se e' necessario un aiuto
if ((double) right / (right + wrong) < .75) {
 puts("Please ask your teacher for extra help.");
}
else {
 puts("Congratulations, you are ready to go to the next level!");
}

printf("That's all for now. Bye.\n");
}

// correctMessage sceglie una risposta a caso alla risposta corretta
void correctMessage(void)
{
 // genera un numero casuale tra 0 e 3
 switch (rand() % 4) {
 // stampa una risposta a caso
 case 0:
 puts("Very good!\n");
 break; // esci dallo switch
 case 1:
 puts("Excellent!\n");
 break; // esci dallo switch
 case 2:
 puts("Nice work!\n");
 break; // esci dallo switch
 case 3:
 puts("Keep up the good work!\n");
 break; // esci dallo switch
 }
}

// incorrectMessage sceglie una risposta a caso alla risposta sbagliata
void incorrectMessage(void)
{
 // genera un numero casuale tra 0 e 3
 switch (rand() % 4) {
 // stampa una risposta a caso
 case 0:
 printf("%s", "No. Please try again.\n? ");
 break; // esci dallo switch
 case 1:
 printf("%s", "Wrong. Try once more.\n? ");
 break; // esci dallo switch
 case 2:
 printf("%s", "Don't give up!\n? ");
 }
}
```

```
 break; // esci dallo switch
 case 3:
 printf("%s", "No. Keep trying.\n? ");
 break; // esci dallo switch
 }
}
```

- 5.53 (*Istruzione assistita da computer: livelli di difficoltà*) Gli Esercizi da 5.50 a 5.52 richiedono di sviluppare un programma di istruzione assistita da computer per aiutare a insegnare la moltiplicazione a uno studente di scuola elementare. Modificate il programma per permettere all’utente di inserire un livello di difficoltà: a un livello di difficoltà 1, il programma deve usare nei problemi solo numeri a cifra singola; a un livello di difficoltà 2, numeri a due cifre, e così via.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 5.53 Soluzione: CAIDifficultyLevel.c
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <time.h>

int randValue(int level); // prototipo di funzione
void multiplication(void); // prototipo di funzione
void correctMessage(void); // prototipo di funzione
void incorrectMessage(void); // prototipo di funzione

int main()
{
 srand(time(NULL)); // seme per il generatore di numeri casuali
 multiplication(); // inizia la procedura della moltiplicazione
}

// randValue genera numeri casuali in base al livello di difficoltà
int randValue(int level)
{
 // level determina la dimensione del numero casuale
 switch (level) {
 case 1:
 return rand() % 10;
 case 2:
 return rand() % 100;
 case 3:
 return rand() % 1000;
 default:
 return rand() % 10;
 }
}

// multiplication produce coppie di numeri casuali e
// chiede all’utente il prodotto; level determina la dimensione dei numeri
void multiplication(void)
{
```

```
int right = 0; // numero totale di risposte esatte
int wrong = 0; // numero totale di risposte sbagliate

printf("%s", "Enter the grade-level (1 to 3): ");
int gradeLevel; // livello di difficolta'
scanf("%d", &gradeLevel);

// ripeti 10 volte
for (unsigned int i = 1; i <= 10; i++) {

 // genera numeri casuali in base al livello
 int x = randValue(gradeLevel);
 int y = randValue(gradeLevel);

 printf("How much is %d times %d? ", x, y);
 unsigned int response; // risposta dell'utente per il prodotto
 scanf("%u", &response);

 // ripeti finche' la risposta e' sbagliata
 while (response != x * y) {
 ++wrong; // aggiorna il numero totale di risposte sbagliate
 incorrectMessage();
 scanf("%u", &response);
 }

 ++right; // aggiorna il numero totale di risposte esatte
 correctMessage();
}

// se è corretto < 75%
if ((double) right / (right + wrong) < .75) {
 puts("Please ask your teacher for extra help.");
}
else {
 puts("Congratulations, you are ready to go to the next level!");
}

puts("That's all for now. Bye.");
}

// correctMessage sceglie una risposta a caso per la risposta corretta
void correctMessage(void)
{
 // genera un numero casuale tra 0 e 3
 switch (rand() % 4) {
 case 0:
 puts("Very good!\n");
 break; // esci dallo switch
 case 1:
 puts("Excellent!\n");
```

```
 break; // esci dallo switch
 case 2:
 puts("Nice work!\n");
 break; // esci dallo switch
 case 3:
 puts("Keep up the good work!\n");
 break; // esci dallo switch
 }
}

// incorrectMessage sceglie una risposta a caso per la risposta sbagliata
void incorrectMessage(void)
{
 // genera un numero casuale tra 0 e 3
 switch (rand() % 4) {
 case 0:
 printf("%s", "No. Please try again.\n? ");
 break; // esci dallo switch
 case 1:
 printf("%s", "Wrong. Try once more.\n? ");
 break; // esci dallo switch
 case 2:
 printf("%s", "Don't give up!\n? ");
 break; // esci dallo switch
 case 3:
 printf("%s", "No. Keep trying.\n? ");
 break; // esci dallo switch
 }
}
```

**5.54 (Istruzione assistita da computer: variare i tipi di problemi)** Modificate il programma dell'Esercizio 5.53 per consentire all'utente di selezionare un tipo di problema aritmetico da studiare. Un'opzione 1 significa soltanto problemi di addizione, 2 significa soltanto problemi di sottrazione, 3 soltanto problemi di moltiplicazione e 4 un misto casuale di tutti questi tipi.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 5.54 Soluzione: CAITypes.c
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <time.h>

int menu(void); // prototipo di funzione
void arithmetic(void); // prototipo di funzione
void correctMessage(void); // prototipo di funzione
void incorrectMessage(void); // prototipo di funzione

int main()
{
 srand(time(NULL)); // seme per il generatore di numeri casuali
```

```
 arithmetic(); // inizio del processo aritmetico
}

// menu stampa il menu di scelte dell'utente
int menu(void)
{
 int choice; // scelta dell'utente

 // stampa il menu e legge la scelta dell'utente
 do {
 puts("Choose type of problem to study.");
 puts("Enter: 1 for addition, 2 for subtraction");
 puts("Enter: 3 for multiplication, 4 for division");
 puts("Enter: 5 for a combination of 1 through 4 ");
 printf("%s", "? ");
 scanf("%d", &choice);
 } while (choice < 1 || choice > 5); // fine di do...while

 return choice; // restituisce la scelta dell'utente
}

// incorrectMessage sceglie una risposta a caso per la risposta sbagliata
void incorrectMessage(void)
{
 // genera un numero casuale tra 0 e 3
 switch (rand() % 4) {
 case 0:
 printf("%s", "No. Please try again.\n? ");
 break; // esci dallo switch
 case 1:
 printf("%s", "Wrong. Try once more.\n? ");
 break; // esci dallo switch
 case 2:
 printf("%s", "Don't give up!\n? ");
 break; // esci dallo switch
 case 3:
 printf("%s", "No. Keep trying.\n? ");
 break; // esci dallo switch
 }
}

// correctMessage sceglie una risposta a caso per la risposta corretta
void correctMessage(void)
{
 // genera un numero casuale tra 0 e 3
 switch (rand() % 4) {
 case 0:
 puts("Very good!\n");
 break; // esci dallo switch
 case 1:
```

```
 puts("Excellent!\n");
 break; // esci dallo switch
case 2:
 puts("Nice work!\n");
 break; // esci dallo switch
case 3:
 puts("Keep up the good work!\n");
 break; // esci dallo switch
}

void arithmetic(void)
{
 int right = 0; // totale risposte corrette
 int wrong = 0; // totale risposte sbagliate
 int selection = menu();
 int type = selection;
 int problemMix; // scelta casuale del tipo di problema

 // ripeti 10 volte
 for (unsigned int i = 1; i <= 10; i++) {
 int x = rand() % 10; // genera il primo numero casuale
 int y = rand() % 10; // genera il secondo numero casuale

 // se opzione 5, seleziona casualmente il tipo
 if (5 == selection) {
 problemMix = 1 + rand() % 4;
 type = problemMix;
 }

 int answer; // risposta corretta
 char operator; // operatore aritmetico

 // genera una risposta e definisci l'operatore in base all'opzione
 switch (type) {
 // opzione 1: addizione
 case 1:
 operator = '+';
 answer = x + y;
 break; // esci dallo switch
 // opzione 2: sottrazione
 case 2:
 operator = '-';
 answer = x - y;
 break; // esci dallo switch
 // opzione 3: moltiplicazione
```

```
case 3:
 operator = '*';
 answer = x * y;
 break; // esci dallo switch
// opzione 4: divisione di interi
case 4:
 operator = '/';

 // evita l'errore di divisione per zero
 if (0 == y) {
 y = 1;
 answer = x / y;
 }
 else {
 x *= y; // crea una divisione "buona"
 answer = x / y;
 }

 break; // esci dallo switch
}

printf("How much is %d %c %d? ", x, operator, y);
int response; // risposta dell'utente per il prodotto
scanf("%d", &response);

// fino alla risposta corretta
while (response != answer) {
 ++wrong;
 incorrectMessage();
 scanf("%d", &response);
}

++right;
correctMessage();
}

// se è corretto < 75% , suggerisci un aiuto
if ((double) right / (right + wrong) < .75) {
 puts("Please ask your teacher for extra help.");
}
else {
 puts("Congratulations, you are ready to go to the next level!");
}

puts("That's all for now. Bye.");
}
```

*I programmi riportati in questa sezione sono soggetti a copyright come segue:*

```

* (C) Copyright 1992-2016 by Deitel & Associates, Inc. and *
* Pearson Education, Inc. All Rights Reserved. *
*
* DISCLAIMER: The authors and publisher have used their *
* best efforts in preparing the book. These efforts include the *
* development, research, and testing of the theories and programs *
* to determine their effectiveness. The authors and publisher make *
* no warranty of any kind, expressed or implied, with regard to these *
* programs or to the documentation contained in these books. The authors *
* and publisher shall not be liable in any event for incidental or *
* consequential damages in connection with, or arising out of, the *
* furnishing, performance, or use of these programs. *

*/.
```



## Esercizi

6.6 Riempite gli spazi in ognuna delle seguenti frasi:

- a) Il C memorizza liste di valori in \_\_\_\_\_.
- b) Gli elementi di un array sono correlati dal fatto che \_\_\_\_\_.
- c) Quando ci si riferisce all'elemento di un array, il numero della posizione contenuto entro le parentesi quadre è chiamato \_\_\_\_\_.
- d) I nomi dei cinque elementi dell'array p sono \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ e \_\_\_\_\_.
- e) Il contenuto di un particolare elemento di un array è detto il \_\_\_\_\_ di quell'elemento.
- f) Denominare un array, determinare il suo tipo e specificare il numero di elementi nell'array è detto \_\_\_\_\_ dell'array.
- g) Il processo di porre gli elementi di un array o nell'ordine crescente o in quello decrescente è chiamato \_\_\_\_\_.
- h) In un array bidimensionale, il primo indice identifica la \_\_\_\_\_ di un elemento e il secondo la \_\_\_\_\_ di un elemento.
- i) Un array  $m$  per  $n$  contiene \_\_\_\_\_ righe, \_\_\_\_\_ colonne e \_\_\_\_\_ elementi.
- j) Il nome dell'elemento nella riga 3 e nella colonna 5 dell'array d è \_\_\_\_\_.

## RISPOSTA

- a) array.
- b) hanno lo stesso nome e tipo.
- c) indice.
- d)  $p[0]$ ,  $p[1]$ ,  $p[2]$ ,  $p[3]$ ,  $p[4]$
- e) valore.
- f) definizione.
- g) ordinamento.
- h) riga, colonna.
- i)  $m$ ,  $n$ ,  $m * n$ .
- j)  $d[3][5]$ .

6.7 Stabilite quali delle seguenti affermazioni sono *vere* e quali *false*: se *false*, spiegate il perché.

- a) Per riferirsi a una particolare locazione o a un elemento in un array, specifichiamo il nome dell'array e il valore del particolare elemento.
- b) La definizione di un array riserva spazio per l'array.
- c) Per indicare che per l'array intero p si devono riservare 100 locazioni, si scrive  
 $p[100];$
- d) Un programma in C che inizializza gli elementi di un array con 15 elementi a zero deve contenere un'istruzione `for`.
- e) La media, la mediana e la moda dell'insieme di valori che segue sono rispettivamente 5, 6 e 7: 1, 2, 5, 6, 7, 7, 7.

**RISPOSTA**

- a) Falso. Specifichiamo il nome e l'indice dell'elemento.
  - b) Vero.
  - c) Falso. Iniziereste le definizioni con `int`.
  - d) Falso. Gli elementi di un array possono essere inizializzati nella definizione.
  - e) Vero.
- 6.8 Scrivete istruzioni per effettuare ognuna delle seguenti operazioni:
- a) Stampare il valore del settimo elemento di un array di caratteri `f`.
  - b) Inserire un valore nell'elemento 4 di un array `b` unidimensionale di elementi in virgola mobile.
  - c) Inizializzare ognuno dei cinque elementi di un array intero `g` con singolo indice a 8.
  - d) Sommare gli elementi dell'array `c` in virgola mobile di 100 elementi.
  - e) Copiare l'array `a` nella prima porzione dell'array `b`. Presupponete `double a[11], b[34];`.
  - f) Determinare e stampare il valore più piccolo e il valore più grande contenuti nell'array `w` in virgola mobile di 99 elementi.

**RISPOSTA**

- a) `printf("%c\n", f[6]);`
  - b) `scanf("%f", &b[4] );`
  - c) `for (unsigned int loop = 0; loop <= 4; ++loop) {  
 g[loop] = 8;  
}`
  - d) `for (unsigned int loop = 0; loop <= 99; ++loop) {  
 sum += c[loop];  
}`
  - e) `for (unsigned int loop = 0; loop <= 10; ++loop) {  
 b[loop] = a[loop];  
}`
  - f) `int smallest = largest = w[0];  
  
for (unsigned int loop = 1; loop <= 98; ++loop) {  
 if (w[loop] < smallest ) {  
 smallest = w[loop];  
 }  
 else if (w[loop] > largest) {  
 largest = w[loop];  
 }  
}`
- 6.9 Considerate un array intero `t` di dimensioni 2 per 5.
- a) Scrivete una definizione per `t`.
  - b) Quante righe ha `t`?
  - c) Quante colonne ha `t`?
  - d) Quanti elementi ha `t`?
  - e) Scrivete i nomi di tutti gli elementi nella seconda riga di `t`.
  - f) Scrivete i nomi di tutti gli elementi nella terza colonna di `t`.
  - g) Scrivete un'istruzione singola che imposti l'elemento di `t` nella riga 1 e nella colonna 2 a zero.

- h) Scrivete una serie di istruzioni che inizializzi ogni elemento di `t` a zero. Non usate un'istruzione di iterazione.
- i) Scrivete un'istruzione `for` annidata che inizializzi ogni elemento di `t` a zero.
- j) Scrivete un'istruzione che faccia inserire i valori per gli elementi di `t` dal terminale.
- k) Scrivete una serie di istruzioni che determinino e stampino il valore più piccolo nell'array `t`.
- l) Scrivete un'istruzione che stampi gli elementi della prima riga di `t`.
- m) Scrivete un'istruzione che sommi gli elementi della quarta colonna di `t`.
- n) Scrivete una serie di istruzioni che stampino l'array `t` in formato tabellare. Elencate gli indici di colonna come intestazioni al di sopra delle rispettive colonne ed elencate gli indici di riga alla sinistra delle rispettive righe.

**RISPOSTA**

- a) `int t[2][5];`
- b) `2`
- c) `5`
- d) `10`
- e) `t[1][0], t[1][1], t[1][2], t[1][3], t[1][4].`
- f) `t[0][2], t[1][2].`
- g) `t[1][2] = 0;`
- h) `t[0][0] = 0;  
t[0][1] = 0;  
t[0][2] = 0;  
t[0][3] = v;  
t[0][4] = 0;  
t[1][0] = 0;  
t[1][1] = 0;  
t[1][2] = 0;  
t[1][3] = 0;  
t[1][4] = 0;`
- i) `for (unsigned int i = 0; i <= 1; ++i) {  
 for (unsigned int j = 0; j <= 4; ++j) {  
 t[i][j] = 0;  
 }  
}`
- j) `for (unsigned int i = 0; i <= 1; ++i) {  
 for (unsigned int j = 0; j <= 4; ++j) {  
 printf("%s", "Enter an integer: ");  
 scanf("%d", &t[i][j]);  
 }  
}`
- k) `int smallest = t[0][0];  
  
for (unsigned int i = 0; i <= 1; ++i) {  
 for (unsigned int j = 0; j <= 4; ++j) {  
 if (t[i][j] < smallest) {  
 smallest = t[i][j];  
 }  
 }  
}`

```
 printf(" smallest is %d\n", smallest);
l) for (unsigned int i = 0; i <= 4; ++i) {
 printf("%d ", t[0][i]);
}
m) sum = t[0][3] + t[1][3];
n) printf("%s", " 0\t1\t2\t3\t4\n");

for (unsigned int i = 0; i <= 1; ++i) {
 printf("%d ", i);

 for (unsigned int j = 0; j <= 4; ++j) {
 printf("%d\t", t[i][j]);
 }

 puts("");
}
```

**6.10 (Commissioni sulle vendite)** Usate un array unidimensionale per risolvere il seguente problema. Una compagnia paga i suoi agenti di vendita su commissione. Gli agenti di vendita ricevono \$200 alla settimana più il 9% delle loro vendite lorde per quella settimana. Ad esempio, un agente di vendita che ottiene un introito lordo sulle vendite di \$3000 in una settimana riceve \$200 più il 9% di \$3000, ovvero un totale di \$470. Scrivete un programma in C (usando un array di contatori) che determini quanti agenti di vendita hanno avuto i loro guadagni in ognuno dei seguenti intervalli (supponete che il guadagno di ogni agente di vendita sia troncato a una quantità intera):

- a) \$200–299
- b) \$300–399
- c) \$400–499
- d) \$500–599
- e) \$600–699
- f) \$700–799
- g) \$800–899
- h) \$900–999
- i) \$1000 e oltre

### RISPOSTA

```
// Esercizio 6.10 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
 int salaries[11] = {0}; // array per tenere i conteggi delle retribuzioni
 double i = 0.09; // percentuale della commissione

 // richiedi all'utente le vendite lorde
 printf("%s", "Enter employee gross sales (-1 to end): ");
 int sales; // vendite dell'agente corrente
 scanf("%d", &sales);

 // finche' il valore sentinella non viene letto dall'utente
 while (sales != -1) {
 // calcola la retribuzione in base alle vendite
```

```

double salary = 200.0 + sales * i;
printf("Employee Salary is %.2f\n", salary);

// aggiorna l'intervallo di retribuzione appropriato
if (salary >= 200 && salary < 1000) {
 ++salaries[(int) salary / 100];
}
else if (salary >= 1000) {
 ++salaries[10];
}

// richiedi all'utente la quantita' delle vendite di un altro agente
printf("%s", "\nEnter employee gross sales (-1 to end): ");
scanf("%d", &sales);
}

// stampa una tabella di intervalli e gli agenti in ogni intervallo
printf("%s", "\nEmployees in the range:\n");
printf("$200-$299 : %d\n", salaries[2]);
printf("$300-$399 : %d\n", salaries[3]);
printf("$400-$499 : %d\n", salaries[4]);
printf("$500-$599 : %d\n", salaries[5]);
printf("$600-$699 : %d\n", salaries[6]);
printf("$700-$799 : %d\n", salaries[7]);
printf("$800-$899 : %d\n", salaries[8]);
printf("$900-$999 : %d\n", salaries[9]);
printf("Over $1000: %d\n", salaries[10]);
}

```

**6.11 (Bubble sort)** Il bubble sort presentato nella Figura 6.15 è inefficiente per array grandi.

Apportate le seguenti semplici modifiche per migliorare le sue prestazioni.

- Dopo la prima passata, è garantito che il numero più grande si trova nell'elemento dell'array con l'indice più alto; dopo la secondo passata, i due numeri più grandi sono “al loro posto”, e così via. Invece di fare nove confronti a ogni passata, modificate il bubble sort per fare otto confronti alla seconda passata, sette alla terza passata e così via.
- I dati nell'array possono già essere nell'ordine giusto o quasi giusto, allora perché fare nove passate se ne basterebbero di meno? Modificate l'algoritmo per controllare alla fine di ogni passata se sono stati fatti degli scambi. Se non ne sono stati fatti, allora i dati devono già essere nell'ordine giusto, così il programma dovrebbe terminare. Se sono stati fatti degli scambi, allora è necessaria almeno un'altra passata.

## RISPOSTA

```

// Esercizio 6.11 Soluzione
#include <stdio.h>
#define MAX 10

int main(void)
{
 // inizializza l'array a con una lista di inizializzazione
 int a[MAX] = { 1, 2, 3, 4, 5, 10, 9, 8, 7, 6 };

```

```
puts("Data items in original order");

// stampa l'array originale, non ordinato
for (unsigned int i = 0; i < MAX; i++) {
 printf("%4d", a[i]);
}

printf("\n\n");

// inizia l'ordinamento dell'array
for (unsigned int pass = 1; pass < MAX; pass++) {
 int swap = 0;

 // attraversa e confronta la parte non ordinata dell'array
 for (unsigned int i = 0; i < MAX - pass; i++) {

 // confronta gli elementi dell'array adiacenti
 if (a[i] > a[i + 1]) {
 swap = 1; // imposta un flag se nessun elemento e' stato scambiato
 int hold = a[i];
 a[i] = a[i + 1];
 a[i + 1] = hold;
 }
 }

 printf("After Pass %d: ", pass);

 // stampa l'array dopo ogni passata
 for (unsigned int i = 0; i <= MAX-pass; i++) {
 printf(" %d", a[i]);
 }

 printf("\n");

 // interrompi il ciclo se l'array e' ordinato
 if (!swap) {
 break;
 }
}

puts("\nData items in ascending order");

// stampa l'array nell'ordine giusto
for (unsigned int i = 0; i < 10; i++) {
 printf("%4d", a[i]);
}

puts("");
}
```

**6.12** Scrivete dei cicli che effettuino ognuna delle seguenti operazioni su array con indice singolo:

- Inizializzare i 10 elementi dell'array intero `counts` a zero.
- Aggiungere 1 a ognuno dei 15 elementi dell'array intero `bonus`.
- Leggere i 12 valori dell'array in virgola mobile `monthlyTemperatures` dalla tastiera.
- Stampare i cinque valori dell'array intero `bestScores` nel formato a colonne.

### RISPOSTA

- ```
for (unsigned int i = 0; i <= 9; i++) {
    counts[i] = 0;
}
```
- ```
for (unsigned int i = 0; i <= 14; i++) {
 ++bonus[i];
}
```
- ```
for (unsigned int i = 0; i <= 11; i++) {
    printf("%s", "Enter a temperature: ");
    scanf("%f", &monthlyTemperatures[i]);
}
```
- ```
for (unsigned int i = 0; i <= 4; i++) {
 printf("%d\n", bestScores[i]);
}
```

**6.13** Trovate l'errore o gli errori in ognuna delle seguenti istruzioni:

- Presupponete: `char str[5];`  
`scanf("%s", str); // L'utente scrive hello`
- Presupponete: `int a[3];`  
`printf("$d %d %d\n", a[1], a[2], a[3]);`
- `double f[3] = { 1.1, 10.01, 100.001, 1000.0001 };`
- Presupponete: `double d[2][10];`  
`d[1, 9] = 2.345;`

### RISPOSTA

- `str` richiede una lunghezza minima di 6; un elemento per ciascuna lettera in `hello` e un elemento per il carattere `\0` di terminazione.
- `a[3]` è al di fuori dei confini dell'array.  
`printf("%d %d %d\n", a[0], a[1], a[2]);`
- Troppo inizializzatori.  
`double f[3] = {1.1, 10.01, 100.01};`
- `d[1][9] = 2.345;`

**6.14 (Modifiche al programma per media, mediana e moda)** Modificate il programma della Figura 6.16 in modo che la funzione `mode` sia in grado di trattare situazioni di parità per il valore della moda. Modificate anche la funzione `median` in modo che venga calcolata la media dei due elementi centrali in un array con un numero pari di elementi.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 6.14 Soluzione
#include <stdio.h>
#define SIZE 100
```

```
void mean(int answer[]); // prototipo di funzione
void median(int answer[]); // prototipo di funzione
void mode(int freq[], int answer[]); // prototipo di funzione

int main(void)
{
 // array di risposte
 int response[SIZE] = {6, 7, 8, 9, 8, 7, 8, 9, 8, 9,
 7, 8, 9, 5, 9, 8, 7, 8, 7, 1,
 6, 7, 8, 9, 3, 9, 8, 7, 1, 7,
 7, 8, 9, 8, 9, 8, 9, 7, 1, 9,
 6, 7, 8, 7, 8, 7, 9, 8, 9, 2,
 7, 8, 9, 8, 9, 8, 9, 7, 5, 3,
 5, 6, 7, 2, 5, 3, 9, 4, 6, 4,
 7, 8, 9, 6, 8, 7, 8, 9, 7, 1,
 7, 4, 4, 2, 5, 3, 8, 7, 5, 6,
 4, 5, 6, 1, 6, 5, 7, 8, 7, 9};
 int frequency[10] = {0}; // array di frequenze di risposta

 mean(response); // elabora mean
 median(response); // elabora median
 mode(frequency, response); // elabora mode
}

// calcola la media di tutti i valori di risposta
void mean(int answer[])
{
 printf("%s\n%s\n%s\n", "*****", " Mean", "*****");
 int total = 0; // totale di tutti i valori di risposta

 // totale dei valori di risposta
 for (unsigned int j = 0; j <= SIZE - 1; j++) {
 total += answer[j];
 }

 // stampa dei risultati
 printf("The mean is the average value of the data\n"
 "items. The mean is equal to the total of\n"
 "all the data items divided by the number\n"
 "of data items (%d). ", SIZE);
 printf("The mean value for this run is: "
 "%d / %d = %.4f\n", total, SIZE, (double) total / SIZE);
}

// ordina un array e determina il valore dell'elemento median
void median(int answer[])
{
 printf("\n%s\n%s\n%s\n", "*****", "Median", "*****");
 puts("The unsorted array of responses is");
```

```
// stampa l'array non ordinato
for (unsigned int loop = 0, firstRow = 1; loop <= SIZE - 1; loop++) {

 // inizia una nuova riga
 if (loop % 20 == 0 && !firstRow) {
 printf("\n");
 }

 printf("%2d", answer[loop]);
 firstRow = 0;
}

printf("\n\n");

// ordina l'array
for (unsigned int pass = 0; pass <= SIZE - 2; pass++) {

 // confronta gli elementi e scambia se necessario
 for (unsigned int loop = 0; loop <= SIZE - 2; loop++) {

 // scambia gli elementi
 if (answer[loop] > answer[loop + 1]) {
 int hold = answer[loop];
 answer[loop] = answer[loop + 1];
 answer[loop + 1] = hold;
 }
 }
}

puts("The sorted array is");

// stampa l'array ordinato
for (unsigned int loop = 0, firstRow = 1; loop <= SIZE - 1; loop++) {

 // inizia una nuova riga
 if (loop % 20 == 0 && !firstRow) {
 printf("\n");
 }

 printf("%2d", answer[loop]);
 firstRow = 0;
}

puts("\n");

// numero pari di elementi
if (SIZE % 2 == 0) {
 printf("The median is the average of elements %d", (SIZE + 1) / 2);
 printf(" and %d of", 1 + (SIZE + 1) / 2);
 printf(" the sorted %d element array.\n", SIZE);
```

```
printf("For this run the median is %.1f\n\n",
 (double)(answer[(SIZE + 1) / 2] + answer[(SIZE + 1) / 2 + 1]) / 2);
}
else { // numero dispari di elementi
 printf("The median is element %d of ", (SIZE + 1) / 2);
 printf("the sorted %d element array.\n", SIZE);
 printf("For this run the median is %d\n\n", answer[(SIZE + 1) / 2 - 1]);
}
}

// determina la risposta piu' frequente
void mode(int freq[], int answer[])
{
 printf("\n%s\n%s\n%s\n", "*****", " Mode", "*****");

 // imposta tutte le frequenze a 0
 for (unsigned int rating = 1; rating <= 9; rating++) {
 freq[rating] = 0;
 }

 // attraversa l'array e incrementa la frequenza corrispondente
 for (unsigned int loop = 0; loop <= SIZE - 1; loop++) {
 ++freq[answer[loop]];
 }

 printf("%s%11s%19s\n\n", "Response", "Frequency", "Histogram");
 printf("%54s\n", "1 1 2 2");
 printf("%54s\n\n", "5 0 5 0 5");

 // stampa valori e frequenza
 int largest = 0; // rappresenta la frequenza piu' grande
 unsigned int count = 0; // contatore per il numero di mode
 int array[10] = {0}; // array usato per contenere frquenze piu' grandi

 for (unsigned int rating = 1; rating <= 9; rating++) {
 printf("%8d%11d ", rating, freq[rating]);

 // verifica se la frequenza corrente è maggiore della frequenza piu' grande
 if (freq[rating] > largest) {
 largest = freq[rating];
 }

 // imposta i valori dell'array a 0
 for (unsigned int loop = 0; loop < 10; loop++) {
 array[loop] = 0;
 }

 // aggiungi una nuova frequenza piu' grande all'array
 array[rating] = largest;
 ++count;
 }
}
```

```
// se la frequenza corrente e' come la piu' grande, aggiungila all'array
else if (freq[rating] == largest) {
 array[rating] = largest;
 ++count;
}

// stampa l'istogramma
for (unsigned int loop = 1; loop <= freq[rating]; loop++) {
 printf("%s", "*");
}

puts("");

}

puts("");

// se piu' di una moda
if (count > 1) {
 printf("%s", "The modes are: ");
}
else { // solo una moda
 printf("%s", "The mode is: ");
}

// stampa le mode
for (unsigned int loop = 1; loop <= 9; loop++) {
 if (array[loop] != 0) {
 printf("%d with a frequency of %d\n\t\t", loop, array[loop]);
 }
}

puts("");
}
```

- 6.15 (*Eliminazione di duplicati*) Usate un array unidimensionale per risolvere il seguente problema. Memorizzate 20 numeri, ognuno dei quali compreso tra 10 e 100, estremi inclusi. Quando un numero viene letto, stampatelo solo se non è un duplicato di un numero già letto. Tenete conto del “caso peggiore”, in cui tutti i 20 numeri sono differenti. Usate l’array più piccolo possibile per risolvere questo problema.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 6.15 Soluzione
#include <stdbool.h>
#include <stdio.h>
#define MAX 20

int main(void)
{
 unsigned int a[MAX] = {0}; // array per input dell'utente
 unsigned int k = 0; // numero di valori immessi correntemente
```

```
printf("Enter 20 integers between 10 and 100:\n");

// ricevi 20 interi dall'utente
for (unsigned int i = 0; i <= MAX - 1; ++i) {
 bool duplicate = false;
 unsigned int value; // valore corrente
 scanf("%u", &value);

 // verifica se l'intero e' un duplicato
 for (unsigned int j = 0; j < k; ++j) {
 // se e' un duplicato, imposta il flag e interrompi il ciclo
 if (value == a[j]) {
 duplicate = true;
 break;
 }
 }

 // se il numero non e' un duplicato, inseriscilo nell'array
 if (!duplicate) {
 a[k++] = value;
 }
}

puts("\nThe nonduplicate values are:");

// stampa l'array di non duplicati
for (unsigned int i = 0; a[i] != 0; ++i) {
 printf("%u ", a[i]);
}

puts("");
```

- 6.16 Etichettate gli elementi dell'array bidimensionale `sales` 3 per 5 per indicare l'ordine in cui sono posti a zero dal seguente segmento di programma:

```
for (row = 0; row <= 2; ++row) {
 for (column = 0; column <= 4; ++column) {
 sales[row][column] = 0;
 }
}
```

### RISPOSTA

```
sales[0][0]
sales[0][1]
sales[0][2]
sales[0][3]
sales[0][4]
sales[1][0]
sales[1][1]
```

```
sales[1][2]
sales[1][3]
sales[1][4]
sales[2][0]
sales[2][1]
sales[2][2]
sales[2][3]
sales[2][4]
```

### 6.17 Cosa fa il seguente programma?

```
1 // ex06_17.c
2 // Cosa fa questo programma?
3 #include <stdio.h>
4 #define SIZE 10
5
6 int whatIsThis(const int b[], size_t p); // prototipo di funzione
7
8 // la funzione main inizia l'esecuzione del programma
9 int main(void)
10 {
11 int x; // contiene il valore di ritorno della funzione whatIsThis
12
13 // inizializza l'array a
14 int a[SIZE] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };
15
16 x = whatIsThis(a, SIZE);
17
18 printf("Result is %d\n", x);
19 }
20
21 // cosa fa questa funzione?
22 int whatIsThis(const int b[], size_t p)
23 {
24 // caso di base
25 if (1 == p) {
26 return b[0];
27 }
28 else { // passo di ricorsione
29 return b[p - 1] + whatIsThis(b, p - 1);
30 }
31 }
```

### RISPOSTA

Il programma somma ricorsivamente gli elementi in a.

|              |
|--------------|
| Result is 55 |
|--------------|

### 6.18 Cosa fa il seguente programma?

```
1 // ex06_18.c
2 // Cosa fa questo programma?
3 #include <stdio.h>
4 #define SIZE 10
5
6 // prototipo di funzione
7 void someFunction(const int b[], size_t startIndex, size_t size);
8
9 // la funzione main inizia l'esecuzione del programma
10 int main(void)
11 {
12 int a[SIZE] = { 8, 3, 1, 2, 6, 0, 9, 7, 4, 5 }; // inizializza a
13
14 puts("Answer is:");
15 someFunction(a, 0, SIZE);
16 puts("");
17 }
18
19 // Cosa fa questa funzione?
20 void someFunction(const int b[], size_t startIndex, size_t size)
21 {
22 if (startIndex < size) {
23 someFunction(b, startIndex + 1, size);
24 printf("%d ", b[startIndex]);
25 }
26 }
```

#### RISPOSTA

Il programma stampa ricorsivamente i valori di `a` in ordine inverso.

```
Answer is:
5 4 7 9 0 6 2 1 3 8
```

### 6.19 (*Lancio dei dadi*) Scrivete un programma che simuli il lancio di due dadi. Il programma deve usare due volte `rand` per lanciare, rispettivamente, il primo dado e il secondo dado. Poi deve calcolare la somma dei due valori. [Nota: poiché ogni dado può mostrare sulla faccia superiore un valore intero da 1 a 6, la somma dei due valori varierà allora da 2 a 12, con 7 che è la somma più frequente e 2 e 12 che sono le somme meno frequenti.] La Figura 6.24 mostra 36 possibili combinazioni dei due dadi. Il vostro programma deve lanciare i due dadi 36.000 volte. Usate un array unidimensionale per annotare il numero delle volte in cui compare ogni possibile somma. Stampate i risultati in un formato tabellare. Stabilite inoltre se i totali sono ragionevoli; cioè, vi sono sei modi di ottenere un risultato 7, così, approssimativamente, un sesto di tutti i lanci deve avere come somma 7.

|   |   |   |   |    |    |    |
|---|---|---|---|----|----|----|
|   | 1 | 2 | 3 | 4  | 5  | 6  |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5  | 6  | 7  |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6  | 7  | 8  |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7  | 8  | 9  |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8  | 9  | 10 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9  | 10 | 11 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |

**Figura 6.24** Risultati per il lancio dei dadi.**RISPOSTA**

```
// Esercizio 6.19 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <time.h>

int main(void)
{
 srand(time(NULL)); // seme per il generatore di numeri casuali
 unsigned int sum[13] = {0}; // conta le occorrenze di ciascuna combinazione

 // l'array expected contiene il calcolo del numero atteso
 // di volte che ciascuna somma si verifica in 36 lanci dei dadi
 unsigned int expected[13] = {0, 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 5, 4, 3, 2, 1};

 // lancio dei dadi 36.000 volte
 for (unsigned int i = 1; i <= 36000; ++i) {
 int x = 1 + rand() % 6;
 int y = 1 + rand() % 6;
 ++sum[x + y];
 }

 printf("%10s%10s%10s%10s\n", "Sum", "Total", "Expected", "Actual");

 // stampa i risultati del lancio dei dadi
 for (unsigned int j = 2; j <= 12; ++j) {
 printf("%10u%10u%9.3f%%\n", j, sum[j],
 100.0 * expected[j] / 36, 100.0 * sum[j] / 36000);
 }
}
```

- 6.20 (Gioco del craps)** Scrivete un programma che esegua 1000 volte il gioco del craps (senza alcun intervento umano) e risponda a ognuna delle seguenti domande:
- Quanti giochi vengono vinti al primo lancio, al secondo lancio, ..., al ventesimo lancio e oltre?
  - Quanti giochi vengono persi al primo lancio, al secondo, ..., al ventesimo lancio e oltre?
  - Quali sono le possibilità di vincere al craps? [Nota: dovreste scoprire che il craps è uno dei giochi da casinò più corretti. Cosa pensate che ciò significhi?]

- d) Qual è la lunghezza media di un gioco del craps?
- e) Le possibilità di vincere aumentano con la lunghezza del gioco?

**RISPOSTA**

```
// Esercizio 6.20 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <time.h>

enum Outcome {CONTINUE, WIN, LOSE};

int rollDice(void); // prototipo di funzione

int main(void)
{
 srand(time(NULL));

 unsigned int wins[22] = {0}; // vittorie per lancio
 unsigned int losses[22] = {0}; // sconfitte per lancio
 unsigned int winSum = 0; // totale vittorie
 unsigned int loseSum = 0; // totale sconfitte

 // gioca 1000 volte
 for (unsigned int i = 1; i <= 1000; ++i) {
 int sum = rollDice();
 int roll = 1;
 enum Outcome gameStatus; // indicatore dello stato del gioco
 unsigned int myPoint; // punteggio corrente

 // verifica se la partita e' vinta o persa al primo lancio
 switch (sum) {
 case 7:
 case 11:
 gameStatus = WIN;
 break; // esci dallo switch
 case 2:
 case 3:
 case 12:
 gameStatus = LOSE;
 break; // esci dallo switch
 default:
 gameStatus = CONTINUE;
 myPoint = sum;
 break; // esci dallo switch
 }

 // continua finche' la partita non e' vinta o persa
 while (CONTINUE == gameStatus) {
 sum = rollDice();
 roll++;
 }

 if (gameStatus == WIN) {
 wins[roll]++;
 winSum += sum;
 } else {
 losses[roll]++;
 loseSum += sum;
 }
 }

 // stampa i risultati
 printf("Vittorie per lancio:\n");
 for (int i = 1; i <= 22; ++i)
 printf("%d: %d\n", i, wins[i]);
 printf("Sconfitte per lancio:\n");
 for (int i = 1; i <= 22; ++i)
 printf("%d: %d\n", i, losses[i]);
 printf("Totale vittorie: %d\n", winSum);
 printf("Totale sconfitte: %d\n", loseSum);
}
```

```
// vinci al prossimo lancio
if (sum == myPoint) {
 gameStatus = WIN;
}
else { // perdi al prossimo lancio
 if (7 == sum) {
 gameStatus = LOSE;
 }
}
}

// se vengono effettuati piu' di 21 lanci, imposta il numero dei lanci a 21
if (roll > 21) {
 roll = 21;
}

// determina quanti lanci sono stati effettuati e incrementa
// il contatore corrispondente nell'array wins o losses
if (WIN == gameStatus) {
 ++wins[roll];
 winSum++;
}
else {
 ++losses[roll];
 loseSum++;
}
}

puts("Games won or lost after the 20th roll\n"
 "are displayed as the 21st roll.\n");

// stampa il numero di partite vinte e perse per ogni numero di lanci
for (unsigned int i = 1; i <= 21; ++i) {
 printf("%3u games won and %3u games lost on roll %u.\n",
 wins[i], losses[i], i);
}

// calcola le probabilità di vittoria
printf("\nThe chances of winning are %u/%u = %.2f%%\n", winSum,
 winSum + loseSum, 100.0 * winSum / (winSum + loseSum));

// calcola la lunghezza media della partita
unsigned int length = 0; // lunghezza media della partita

for (unsigned int i = 1; i <= 21; ++i) {
 length += wins[i] * i + losses[i] * i;
}

printf("The average game length is %.2f rolls.\n", length / 1000.0);
}
```

```
// funzione per simulare il lancio dei dadi
int rollDice(void)
{
 int die1 = 1 + rand() % 6;
 int die2 = 1 + rand() % 6;
 return die1 + die2;
}
```

**6.21 (Sistema di prenotazione per compagnie aeree)** Una piccola compagnia aerea ha appena acquistato un computer per il suo nuovo sistema automatico di prenotazione. Il presidente vi ha chiesto di programmare il nuovo sistema. Scrivete un programma per assegnare i posti su ogni volo dell'unico aereo della compagnia (capacità: 10 posti). Il vostro programma deve stampare il seguente menu di alternative:

```
Please type 1 for "first class"
Please type 2 for "economy"
```

Se la persona scrive 1, allora il vostro programma deve assegnare un posto in prima classe (posti da 1 a 5). Se la persona scrive 2, allora il vostro programma deve assegnare un posto in classe economy (posti da 6 a 10). Il vostro programma deve quindi stampare una carta d'imbarco indicante il numero del posto della persona e se questo si trova in prima classe o in classe economy.

Usate un array unidimensionale per rappresentare la mappa dei posti dell'aereo. Inizializzate tutti gli elementi dell'array a 0 per indicare che tutti i posti sono vuoti. Quando ogni posto viene assegnato, ponete l'elemento corrispondente dell'array a 1 per indicare che il posto non è più disponibile.

Il vostro programma, naturalmente, non deve mai assegnare un posto che è già stato assegnato. Quando la prima classe è piena, il vostro programma deve domandare alla persona se è disposta ad accettare un posto in classe economy (e viceversa). Se lo è, assegnate il posto appropriato; se non lo è, stampate il messaggio "Next flight leaves in 3 hours."

## RISPOSTA

```
// Esercizio 6.21 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
 unsigned int plane[11] = {0}; // posti sull'aereo
 unsigned int firstClass= 1; // i posti in prima classe iniziano da 1
 unsigned int economy = 6; // i posti in classe economy iniziano da 6
 unsigned int i = 0; // contatore

 // ripeti 10 volte
 while (i < 10) {
 printf("\n%s\n%s\n?", "Please type 1 for \"first class\"",
 "Please type 2 for \"economy\"");
 unsigned int choice; // possibilita' dell'utente
 scanf("%u", &choice);

 // se l'utente seleziona la prima classe
```

```
if (1 == choice) {

 // se i posti sono disponibili in prima classe
 if (!plane[firstClass] && firstClass <= 5) {
 printf("Your seat assignment is %u in first class\n",
 firstClass);
 plane[firstClass++] = 1;
 i++;
 }
 // se non ci sono posti in prima classe, ma ce ne sono in economy
 else if (firstClass > 5 && economy <= 10) {

 // chiedi se il passeggero vuole sedersi in classe economy
 printf("%s", "The first class section is full.\n"
 "Would you like to sit in the economy"
 " section (Y or N)? ");
 char response[2]; // risposta dell'utente
 scanf("%s", response);

 // se la risposta è si', assegna il posto
 if ('Y' == response[0] || 'y' == response[0]) {
 printf("Your seat assignment is %u in economy\n", economy);
 plane[economy++] = 1;
 ++i;
 }
 else { // stampa la prossima partenza
 puts("Next flight leaves in 3 hours.");
 }
 }
 else { // stampa la prossima partenza
 puts("Next flight leaves in 3 hours.");
 }
}

else { // se l'utente seleziona economy

 // se ci sono posti disponibili, assegna il posto
 if (!plane[economy] && economy <= 10) {
 printf("Your seat assignment is %u in economy\n", economy);
 plane[economy++] = 1;
 ++i;
 }
 // se sono disponibili solo posti in prima classe
 else if (economy > 10 && firstClass <= 5) {

 // chiedi se la prima classe va bene
 printf("%s", "The economy section is full.\n"
 "Would you like to sit in first class"
 " section (Y or N)? ");
 }
}
```

```
 char response[2];
 scanf("%s", response);

 // se la risposta e' si', assegna il posto
 if ('Y' == response[0] || 'y' == response[0]) {
 printf("Your seat assignment is %d in first class\n",
 firstClass);
 plane[firstClass++] = 1;
 ++i;
 }
 else { // stampa la prossima partenza
 puts("Next flight leaves in 3 hours.");
 }

 }
 else { // stampa la prossima partenza
 puts("Next flight leaves in 3 hours.");
 }
}

puts("\nAll seats for this flight are sold.");
}
```

**6.22 (Totale delle Vendite)** Usate un array con doppio indice per risolvere il seguente problema. Un’azienda ha quattro agenti di vendita (da 1 a 4) che vendono cinque differenti prodotti (da 1 a 5). Una volta al giorno, ogni agente di vendita consegna una distinta per ogni tipo differente di prodotto venduto. Ogni distinta contiene:

- a) il numero dell’agente di vendita
- b) il numero del prodotto
- c) il valore totale in dollari di quel prodotto venduto quel giorno.

In questo modo, ogni agente di vendita consegna tra 0 e 5 distinte di vendita al giorno. Supponete che siano disponibili le informazioni contenute in tutte le distinte per l’ultimo mese. Scrivete un programma che legga queste informazioni per le vendite dell’ultimo mese e riepiloghi le vendite totali per agente di vendita e per prodotto. Tutti i totali devono essere memorizzati nell’array bidimensionale sales. Dopo aver elaborato tutte le informazioni per l’ultimo mese, stampate i risultati in formato tabellare con ogni colonna che rappresenta uno specifico agente di vendita e ogni riga che rappresenta uno specifico prodotto. Calcolate il totale parziale di ogni riga per ottenere il totale delle vendite di ogni prodotto; calcolate il totale parziale di ogni colonna per ottenere il totale delle vendite realizzato da ogni agente di vendita. La vostra stampa tabellare deve includere questi totali parziali alla destra delle righe sommate e in fondo alle colonne sommate.

## RISPOSTA

```
// Esercizio 6.22 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
 // vendite totali per ciascun agente e ciascun prodotto
```

```
double sales[4][5] = {0.0};
double productSales[5] = {0.0}; // totale vendite prodotto

puts("Enter the salesperson, product, and total sales.");
puts("Enter -1 for the salesperson to end input.");
unsigned int salesPerson; // agente corrente
scanf("%u", &salesPerson);

// continua a ricevere input per ciascun agente
// finche' non viene inserito -1
while (salesPerson != -1) {
 unsigned int product; // prodotto corrente
 double value; // vendite correnti
 scanf("%u%lf", &product, &value);
 sales[salesPerson][product] = value;
 scanf("%u", &salesPerson);
}

// stampa tabella
printf("\n%s\n%s\n%s\n%s\n%s\n",
 "The total sales for each salesperson",
 "are displayed at the end of each",
 "row, and the total sales for each",
 "product are displayed at the bottom ", "of each column.\n");
printf(" %8d%8d%8d%8d%8d\n", 0, 1, 2, 3, 4);

// stampa agente e vendite
for (unsigned int i = 0; i <= 3; ++i) {
 double totalSales = 0.0;
 printf("%u", i);

 // aggiungi vendite totali e stampa singole vendite
 for (unsigned int j = 0; j <= 4; ++j) {
 totalSales += sales[i][j];
 printf("%8.2f", sales[i][j]);
 productSales[j] += sales[i][j];
 }

 printf("%8.2f\n", totalSales);
}

printf(" ");

// stampa vendite prodotto totali
for (unsigned int j = 0; j <= 4; ++j) {
 printf("%8.2f", productSales[j]);
}

puts("");
```

**6.23 (Grafici a tartaruga)** Il linguaggio Logo ha reso famoso il concetto dei *grafici a tartaruga*. Immaginate una tartaruga meccanica che cammini intorno in una stanza sotto il controllo di un programma in C. La tartaruga tiene una penna che può trovarsi in una di due posizioni, in su o in giù. Finché la penna sta in giù, la tartaruga traccia delle forme mentre si muove; finché la penna sta in su, la tartaruga si muove intorno liberamente senza scrivere nulla. In questo problema simulerete l’operazione della tartaruga e creerete anche un foglio da disegno computerizzato.

Usate un array `floor` 50 per 50 inizializzato a zero. Leggete i comandi da un array che li contiene. Tenete continuamente traccia della posizione corrente della tartaruga e della posizione della penna, in su o in giù. Supponete che la tartaruga parta sempre alla posizione 0, 0 del pavimento con la sua penna in su. L’insieme di comandi della tartaruga che il vostro programma deve elaborare è mostrato nella Figura 6.25. Supponete che la tartaruga sia da qualche parte vicino al centro del pavimento. Il seguente “programma” disegna e stampa un quadrato di 12 per 12:

```
2
5,12
3
5,12
3
5,12
3
5,12
1
6
9
```

Quando la tartaruga si muove con la penna in giù, ponete gli elementi appropriati dell’array `floor` a 1. Quando viene dato il comando 6 (stampa), ovunque vi sia un 1 nell’array stampate un asterisco o un altro carattere a vostra scelta. Ovunque vi sia uno zero, stampate uno spazio. Scrivete un programma per implementare le funzionalità dei grafici a tartaruga esaminate qui. Scrivete diversi programmi per grafici a tartaruga per disegnare forme interessanti. Aggiungete altri comandi per aumentare la potenza del vostro linguaggio per i grafici a tartaruga.

| Comando | Significato                                                       |
|---------|-------------------------------------------------------------------|
| 1       | Penna in su                                                       |
| 2       | Penna in giù                                                      |
| 3       | Gira a destra                                                     |
| 4       | Gira a sinistra                                                   |
| 5, 10   | Spostati in avanti di 10 posizioni (o di un numero diverso da 10) |
| 6       | Stampa l’array 50 per 50                                          |
| 9       | Fine dei dati (sentinella)                                        |

**Figura 6.25** Comandi della tartaruga.

## RISPOSTA

```
// Esercizio 6.23 Soluzione
#include <stdbool.h>
#include <stdio.h>
```

```
#define MAX 100 // il numero massimo di comandi

// prototipi di funzione
void getCommands(int commands[][2]);
int turnRight(int d);
int turnLeft(int d);
void movePen(bool down, int a[][50], int dir, int dist);
void printArray(int a[][50]);

int main(void)
{
 int commandArray[MAX][2] = {0}; // array di comandi

 getCommands(commandArray);
 int count = 0; // contatore di comandi
 int command = commandArray[count][0];
 int floor[50][50] = {0}; // griglia del pavimento
 int penDown = false; // flag penna in giù
 int direction = 0; // indicatore della direzione
 int distance;

 // continua a ricevere input finche' non viene inserito -9
 while (command != 9) {

 // determina quale comando e' stato inserito ed esegui l'azione
 switch (command) {
 case 1:
 penDown = false;
 break; // esci dallo switch
 case 2:
 penDown = true;
 break; // esci dallo switch
 case 3:
 direction = turnRight(direction);
 break; // esci dallo switch
 case 4:
 direction = turnLeft(direction);
 break; // esci dallo switch
 case 5:
 distance = commandArray[count][1];
 movePen(penDown, floor, direction, distance);
 break; // esci dallo switch
 case 6:
 puts("\nThe drawing is:\n");
 printArray(floor);
 break; // esci dallo switch
 }

 command = commandArray[++count][0];
 }
}
```

```
}

// getCommands richiede all'utente i comandi
void getCommands(int commands[][2])
{
 printf("%s", "Enter command (9 to end input): ");
 int tempCommand; // contenitore temporaneo di comandi
 scanf("%d", &tempCommand);
 unsigned int i;

 // ricevi i comandi fino alla lettura del valore 9 o di 100 comandi
 for (i = 0; tempCommand != 9 && i < MAX; ++i) {
 commands[i][0] = tempCommand;

 // ignora la virgola dopo l'immissione di 5
 if (5 == tempCommand) {
 scanf(",%d", &commands[i][1]);
 }

 printf("%s", "Enter command (9 to end input): ");
 scanf("%d", &tempCommand);
 }

 commands[i][0] = 9; // ultimo comando
}

// turnRight gira la tartaruga a destra
int turnRight(int d)
{
 return ++d > 3 ? 0 : d;
}

// turnLeft gira la tartaruga a sinistra
int turnLeft(int d)
{
 return --d < 0 ? 3 : d;
}

// movePen sposta la penna
void movePen(bool down, int a[][50], int dir, int dist)
{
 static int xPos = 0; // coordinata x
 static int yPos = 0; // coordinata y
 unsigned int i;
 unsigned int j;

 // determina in quale modo spostare la penna
 switch (dir) {
 case 0: // sposta a destra
 // sposta di dist posizioni o fino al limite del pavimento
```

```
for (j = 1; j <= dist && yPos + j < 50; ++j) {
 // disegna 1 se la penna e' in giu'
 if (down) {
 a[xPos][yPos + j] = 1;
 }
}

yPos += j - 1;
break; // esci dallo switch
case 1: // sposta in giu'
 // sposta di dist posizioni o fino al limite del pavimento
 for (i = 1; i <= dist && xPos + i < 50; ++i) {
 // disegna 1 se la penna e' in giu'
 if (down) {
 a[xPos + i][yPos] = 1;
 }
 }

 xPos += i - 1;
 break; // esci dallo switch
case 2: // sposta a sinistra
 // sposta di dist posizioni o fino al limite del pavimento
 for (j = 1; j <= dist && yPos - j >= 0; ++j) {
 // disegna 1 se la penna e' in giu'
 if (down) {
 a[xPos][yPos - j] = 1;
 }
 }

 yPos -= j - 1;
 break; // esci dallo switch
case 3: // sposta in su
 // sposta di dist posizioni o fino al limite del pavimento
 for (i = 1; i <= dist && xPos - i >= 0; ++i) {
 // disegna 1 se la penna e' in giu'
 if (down) {
 a[xPos - i][yPos] = 1;
 }
 }

 xPos -= i - 1;
 break; // esci dallo switch
}

// printArray stampa il disegno dell'array
void printArray(int a[][][50])
{
 // effettua un'iterazione attraverso l'array
 for (unsigned int i = 0; i < 50; ++i) {
```

```

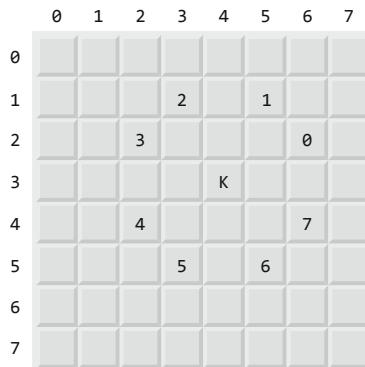
// effettua un'iterazione attraverso l'array
for (unsigned int j = 0; j < 50; ++j) {
 putchar(a[i][j] ? '*' : ' ');
}

puts("");
}
}

```

- 6.24 (Il Giro del Cavallo)** Uno dei puzzle più interessanti per gli appassionati di scacchi è il problema del Giro del Cavallo, originariamente proposto dal matematico Eulero. Il problema è questo: può il pezzo degli scacchi chiamato “cavallino” muoversi su una scacchiera vuota e toccare ognuno dei 64 quadrati una volta e una volta soltanto? Studiamo qui in maniera approfondita questo intrigante problema.

Il cavallino compie movimenti a forma di L (facendo mosse di due quadrati in una direzione e poi di un quadrato in una direzione perpendicolare). In questo modo, da un quadrato al centro di una scacchiera vuota, il cavallino può compiere otto differenti mosse (numerate da 0 a 7) come mostrato nella Figura 6.26.



**Figura 6.26** Le otto possibili mosse del cavallo.

- Disegnate su un foglio di carta una scacchiera 8 per 8 e tentate a mano un giro del cavallo. Mettete un 1 nel primo quadrato da cui vi muovete, un 2 nel secondo quadrato, un 3 nel terzo, e così via. Prima di iniziare il giro, fate una stima di fin dove pensate di arrivare, ricordando che un giro completo consta di 64 mosse. Fin dove siete arrivati? Vi siete avvicinati alla vostra stima?
- Ora sviluppiamo un programma che muova il cavallo su una scacchiera. La scacchiera stessa è rappresentata da un array bidimensionale `board` 8 per 8. Ogni quadrato è inizializzato a zero. Descriviamo ognuna delle otto possibili mosse in termini delle sue componenti sia orizzontali che verticali. Ad esempio, una mossa di tipo 0 come mostrato nella Figura 6.26 consiste nel muoversi di due quadrati orizzontalmente verso destra e di un quadrato verticalmente verso l'alto. La mossa 2 consiste nel muoversi di un quadrato orizzontalmente verso sinistra e due quadrati verticalmente verso l'alto. I movimenti orizzontali verso sinistra e i movimenti verticali verso l'alto sono indicati con numeri negativi. È possibile descrivere le otto mosse con due array con singolo indice, `horizontal` e `vertical`, come segue:

```
horizontal[0] = 2
horizontal[1] = 1
horizontal[2] = -1
horizontal[3] = -2
horizontal[4] = -2
horizontal[5] = -1
horizontal[6] = 1
horizontal[7] = 2

vertical[0] = -1
vertical[1] = -2
vertical[2] = -2
vertical[3] = -1
vertical[4] = 1
vertical[5] = 2
vertical[6] = 2
vertical[7] = 1
```

Usate le variabili `currentRow` e `currentColumn` per indicare la riga e la colonna della posizione corrente del cavallo sulla scacchiera. Per compiere una mossa di tipo `moveNumber`, dove `moveNumber` è un valore tra 0 e 7, il vostro programma userà le istruzioni:

```
currentRow += vertical[moveNumber];
currentColumn += horizontal[moveNumber];
```

Definite un contatore che conti da 1 a 64. Registrate il valore corrente del contatore in ogni quadrato visitato dal cavallo. Ricordatevi di verificare ogni mossa potenziale per vedere se il cavallo ha già visitato quel quadrato e, naturalmente, verificate ogni mossa potenziale per assicurarvi che il cavallo non finisce fuori della scacchiera. Adesso scrivete un programma per muovere il cavallo sulla scacchiera. Eseguite il programma. Quante mosse ha fatto il cavallo?

- c) Dopo aver tentato di scrivere e far eseguire un programma del Giro del Cavallo, avete probabilmente avuto alcune preziose intuizioni. Le useremo per costruire un'*euristica* (o strategia) per muovere il cavallo. L'euristica non garantisce il successo, ma un'*euristica* sviluppata con attenzione ne aumenta molto la possibilità. Forse avete osservato che i quadrati esterni sono in un certo senso più fastidiosi dei quadrati più vicini al centro della scacchiera. In realtà, i quadrati più fastidiosi, o inaccessibili, sono i quattro angoli.

L'intuizione può suggerire che dovete dapprima tentare di muovere il cavallo verso i quadrati più fastidiosi e lasciare liberi quelli più facili da raggiungere, in modo che, quando la scacchiera comincia a riempirsi verso la fine del giro, ci sia una maggiore possibilità di successo.

Sviluppiamo un'*"euristica di accessibilità"* classificando ogni quadrato in base a quanto esso sia accessibile e spostando sempre il cavallo sul quadrato (fra i movimenti a forma di L del cavallo, naturalmente) più inaccessibile. Etichettiamo un array `accessibility` bidimensionale con numeri che indicano da quanti quadrati è accessibile ogni singolo quadrato. Su una scacchiera vuota i quadrati centrali ottengono una valutazione di 8, i quadrati degli angoli una valutazione di 2 e gli altri quadrati hanno numeri di accessibilità pari a 3, 4 o 6 come segue:

2 3 4 4 4 4 3 2

|   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 3 | 4 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | 3 |
| 4 | 6 | 8 | 8 | 8 | 8 | 6 | 4 |
| 4 | 6 | 8 | 8 | 8 | 8 | 6 | 4 |
| 4 | 6 | 8 | 8 | 8 | 8 | 6 | 4 |
| 4 | 6 | 8 | 8 | 8 | 8 | 6 | 4 |
| 3 | 4 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | 3 |
| 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 |

Adesso scrivete una versione del programma del Giro del Cavallo usando l’euristica di accessibilità. Ad ogni passo il cavallo deve spostarsi sul quadrato con il numero di accessibilità più basso. In caso di valori equivalenti, il cavallo può spostarsi su uno qualsiasi dei quadrati con lo stesso valore. Il giro può pertanto iniziare in uno qualsiasi dei quattro angoli. [Nota: mentre il cavallo si muove sulla scacchiera, il vostro programma deve ridurre i numeri di accessibilità man mano che vengono occupati sempre più quadrati. In questo modo, a un dato momento durante il giro, il numero di accessibilità per ogni quadrato disponibile sarà esattamente uguale al numero di quadrati da cui si può raggiungere quel quadrato.] Eseguite questa versione del vostro programma. Siete riusciti a compiere un giro completo? (Facoltativo: modificate il programma per eseguire 64 giri, uno da ogni quadrato della scacchiera. Quanti giri completi siete riusciti a fare?

- d) Scrivete una versione del programma del Giro del Cavallo che, quando incontra lo stesso valore per due o più quadrati, decida quale quadrato scegliere guardando in avanti i valori di quei quadrati raggiungibili dai quadrati con lo stesso valore. Il vostro programma deve muovere il cavallo sul quadrato per il quale il movimento successivo porta a un quadrato con il numero più basso di accessibilità.

## RISPOSTA

```
// Esercizio 6.24 Parte C Soluzione
// Il Giro del Cavallo - accesso alla versione che esegue un giro
#include <stdbool.h>
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <time.h>

// prototipi di funzione
void clearBoard(int workBoard[][8]);
void printBoard(int workBoard[][8]);
bool validMove(int row, int column, int workBoard[][8]);

int main(void)
{
 srand(time(NULL));

 int board[8][8]; // scacchiera

 // array di accessibilità
 int accessibility[8][8] = {2, 3, 4, 4, 4, 4, 3, 2,
 3, 4, 6, 6, 6, 6, 4, 3,
 4, 6, 8, 8, 8, 8, 6, 4,
 4, 6, 8, 8, 8, 8, 6, 4,
```

```
 4, 6, 8, 8, 8, 8, 6, 4,
 4, 6, 8, 8, 8, 8, 6, 4,
 3, 4, 6, 6, 6, 6, 4, 3,
 2, 3, 4, 4, 4, 4, 3, 2 };

// otto mosse orizzontali e verticali per il cavallo
int horizontal[8] = {2, 1, -1, -2, -2, -1, 1, 2};
int vertical[8] = {-1, -2, -2, -1, 1, 2, 2, 1};

clearBoard(board); // inizializza l'array board
int moveNumber = 0; // sposta il contatore
int currentRow = rand() % 8;
int currentColumn = rand() % 8;
board[currentRow][currentColumn] = ++moveNumber;
bool done = false;
int minAccess = 9; // numero di accesso impossibile

// continua finche' il cavallo ha ancora mosse valide
while (!done) {
 int accessNumber = minAccess;
 int minRow; // riga con numero di accesso minimo
 int minColumn; // colonna con numero di accesso minimo

 // effettua un'iterazione attraverso tutti i tipi di mosse
 for (unsigned int moveType = 0; moveType < 8; ++moveType) {
 int testRow = currentRow + vertical[moveType];
 int testColumn = currentColumn + horizontal[moveType];

 // accertati che la mossa sia valida
 if (validMove(testRow, testColumn, board)) {

 // se la mossa e' valida e ha accessNumber piu' basso,
 // imposta il quadrato a accessNumber
 if (accessibility[testRow][testColumn] < accessNumber) {
 accessNumber = accessibility[testRow][testColumn];
 minRow = testRow;
 minColumn = testColumn;
 }
 --accessibility[testRow][testColumn];
 }
 }

 // il cavallo non ha mosse
 if (accessNumber == minAccess) {
 done = true;
 }
 else {

```

```
 currentRow = minRow;
 currentColumn = minColumn;
 board[currentRow][currentColumn] = ++moveNumber;
 }
}

printf("The tour ended with %d moves.\n", moveNumber);

// determina e stampa se e' stato compiuto un giro completo
if (64 == moveNumber) {
 puts("This was a full tour!\n");
}
else {
 puts("This was not a full tour.\n");
}

puts("The board for this test is:\n");
printBoard(board);
}

// funzione per azzerare la scacchiera
void clearBoard(int workBoard[][8])
{
 // imposta tutti i quadrati a zero
 for (unsigned int row = 0; row < 8; ++row) {
 for (unsigned int col = 0; col < 8; ++col) {
 workBoard[row][col] = 0;
 }
 }
}

// funzione per stampare la scacchiera
void printBoard(int workBoard[][8])
{
 puts(" 0 1 2 3 4 5 6 7");

 // stampa i quadrati
 for (unsigned int row = 0; row < 8; ++row) {
 printf("%d", row);

 for (unsigned int col = 0; col < 8; ++col) {
 printf("%3d", workBoard[row][col]);
 }
 }

 puts("");
}

puts("");
}
```

```
// funzione per determinare se la mossa e' lecita
bool validMove(int row, int column, int workBoard[][][8])
{
 // NOTA: Questo test si interrompe non appena diventa falso
 return (row >= 0 && row <= 7 && column >= 0 &&
 column <= 7 && 0 == workBoard[row][column]);
}
```

**6.25 (Giro del Cavallo: approcci a forza bruta)** Nell'Esercizio 6.24 abbiamo sviluppato una soluzione per il problema del Giro del Cavallo. L'approccio usato, chiamato “euristica di accessibilità”, genera molte soluzioni e opera in maniera efficiente.

Man mano che i computer continuano a crescere in potenza, potremo risolvere molti problemi grazie alla loro potenza e con algoritmi relativamente non sofisticati. Chiamiamo questo approccio alla risoluzione di problemi “a forza bruta”.

- a) Usate la generazione di numeri casuali per permettere al cavallo di muoversi sulla scacchiera (nei suoi movimenti permessi a forma di L, naturalmente) a caso. Il vostro programma deve eseguire un giro e stampare la scacchiera finale. Fino a dove arriva il cavallo?
- b) Molto probabilmente, tale programma produce giri relativamente brevi. Adesso modificate il vostro programma per provare 1000 giri. Usate un array unidimensionale per tenere traccia del numero di giri per ogni lunghezza. Quando il vostro programma finisce di provare i 1000 giri, deve stampare queste informazioni in un formato tabellare. Qual è stato il migliore risultato?
- c) Molto probabilmente, il precedente programma vi ha dato alcuni giri “rispettabili”, ma non giri completi. Ora “eliminate tutti gli stop” e lasciate semplicemente eseguire il programma finché non produce un ciclo completo. [Precauzione: questa versione del programma potrebbe richiedere ore su un computer potente.] Una volta ancora, tenete una tabella per registrare il numero di giri di ogni lunghezza e stampate questa tabella quando viene trovato il primo giro completo. Quanti giri ha dovuto provare il vostro programma prima di produrre un giro completo? Quanto tempo ci è voluto?
- d) Confrontate la versione a forza bruta del Giro del Cavallo con la versione che usa l'euristica di accessibilità. Quale richiede uno studio più attento del problema? Quale algoritmo è stato più difficile da sviluppare? Quale ha richiesto più potenza del computer? Potremmo essere certi (in anticipo) di ottenere un giro completo con l'approccio euristico di accessibilità? Potremmo essere certi (in anticipo) di ottenere un giro completo con l'approccio a forza bruta? Discutete i pro e i contro della risoluzione dei problemi con la forza bruta in generale.

## RISPOSTA

```
// Esercizio 6.25 Parte A Soluzione
#include <stdbool.h>
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <time.h>

// prototipi di funzione
bool validMove(int row, int column, int workBoard[][][8]);
void printBoard(int board[][][8]);
```

```
int main(void)
{
 srand(time(NULL));

 // mosse orizzontali e verticali per il cavallo, e scacchiera
 int horizontal[8] = { 2, 1, -1, -2, -2, -1, 1, 2 };
 int vertical[8] = { -1, -2, -2, -1, 1, 2, 2, 1 };
 int board[8][8] = { 0 };

 int moveNumber = 0; // sposta il contatore
 int currentRow = rand() % 8;
 int currentColumn = rand() % 8;
 board[currentRow][currentColumn] = ++moveNumber;
 bool done = false;

 // continua finche' il cavallo si muove
 while (!done) {
 int moveType = rand() % 8;
 int testRow = currentRow + vertical[moveType];
 int testColumn = currentColumn + horizontal[moveType];
 bool goodMove = validMove(testRow, testColumn, board);

 // verifica se la mossa desiderata e' valida
 if (goodMove) {
 currentRow = testRow;
 currentColumn = testColumn;
 board[currentRow][currentColumn] = ++moveNumber;
 }
 else {
 // se la mossa non e' valida, prova un'altra mossa a caso
 for (unsigned int count = 0; count < 7 && !goodMove; ++count) {
 moveType = ++moveType % 8;
 testRow = currentRow + vertical[moveType];
 testColumn = currentColumn + horizontal[moveType];
 goodMove = validMove(testRow, testColumn, board);

 // prova se nessuna mossa e' buona
 if (goodMove) {
 currentRow = testRow;
 currentColumn = testColumn;
 board[currentRow][currentColumn] = ++moveNumber;
 }
 }
 }

 // se non ci sono mosse valide, il cavallo non puo' piu' muoversi
 if (!goodMove) {
 done = true;
 }
 }
}
```

```
// se sono state fatte 64 mosse, si e' concluso un giro completo
if (64 == moveNumber) {
 done = false;
}

printf("The tour has ended with %d moves.\n", moveNumber);

// verifica se e' stato fatto il giro completo
if (64 == moveNumber) {
 puts("This was a full tour!");
}
else {
 puts("This was not a full tour.");
}

puts("The board for this random test was:\n");
printBoard(board); // stampa la scacchiera
}

// funzione per verificare se un quadrato e' sulla scacchiera
// e non e' ancora stato visitato
bool validMove(int row, int column, int workBoard[][8])
{
 // NOTA: Questo test si interrompe non appena diventa falso
 return (row >= 0 && row < 8 && column >= 0 &&
 column < 8 && 0 == workBoard[row][column]);
}

// funzione per stampare la scacchiera
void printBoard(int board[][8])
{
 puts(" 0 1 2 3 4 5 6 7");

 // stampa le righe e le colonne della scacchiera
 for (unsigned int row = 0; row < 8; ++row) {
 printf("%d", row);

 for (unsigned int col = 0; col < 8; ++col) {
 printf("%3d", board[row][col]);
 }

 puts("");
 }
 puts("");
}
```

```
// Esercizio 6.25 Parte B Soluzione
#include <stdbool.h>
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <time.h>

bool validMove(int, int, int []);

int main(void)
{
 int board[8][8]; // scacchiera
 int moveTotal[65] = {0}; // array dei totali di giri

 // mosse orizzontali e verticali per il cavallo
 int horizontal[8] = {2, 1, -1, -2, -2, -1, 1, 2};
 int vertical[8] = {-1, -2, -2, -1, 1, 2, 2, 1};

 srand(time(NULL));

 // tenta 1000 giri
 for (unsigned int i = 0; i < 1000; ++i) {
 // imposta tutti i quadrati uguali a 0
 for (unsigned int row = 0; row < 8; ++row) {
 for (unsigned int col = 0; col < 8; ++col) {
 board[row][col] = 0;
 }
 }

 int moveNumber = 0;
 int currentRow = rand() % 8;
 int currentColumn = rand() % 8;
 board[currentRow][currentColumn] = ++moveNumber;
 bool done = false;

 // continua finche' il cavallo ha ancora mosse valide
 while (!done) {
 int moveType = rand() % 8;
 int testRow = currentRow + vertical[moveType];
 int testColumn = currentColumn + horizontal[moveType];
 bool goodMove = validMove(testRow, testColumn, board);

 // se la mossa desiderata e' valida, sposta il cavallo sul quadrato
 if (goodMove) {
 currentRow = testRow;
 currentColumn = testColumn;
 board[currentRow][currentColumn] = ++moveNumber;
 }
 else {

```

```
// se la mossa non e' valida, prova altre possibili mosse
for (unsigned int count = 0; count < 7 && !goodMove; count++) {
 moveType = ++moveType % 8;
 testRow = currentRow + vertical[moveType];
 testColumn = currentColumn + horizontal[moveType];
 goodMove = validMove(testRow, testColumn, board);

 // se la mossa e' valida, sposta il cavallo sul quadrato
 if (goodMove) {
 currentRow = testRow;
 currentColumn = testColumn;
 board[currentRow][currentColumn] = ++moveNumber;
 }
}

// se non ci sono mosse valide, finche' il ciclo esiste
if (!goodMove) {
 done = true;
}

}

// se viene compiuto il giro completo, finche' il ciclo esiste
if (64 == moveNumber) {
 done = true;
}
}

++moveTotal[moveNumber];
}

// stampa quanti giri di ciascun numero di mosse sono stati fatti
for (unsigned int i = 1; i < 65; ++i) {
 if (moveTotal[i]) {
 printf("There were %d tours of %d moves.\n",
 moveTotal[i], i);
 }
}

}

// funzione per determinare se una mossa e' lecita
bool validMove(int testRow, int testColumn, int board[][8])
{
 // verifica se il quadrato e' sulla scacchiera e se il cavallo
 // lo ha visitato in precedenza
 if (testRow >= 0 && testRow < 8 && testColumn >= 0 &&
 testColumn < 8) {
 return board[testRow][testColumn] != 0 ? false : true;
 }
}
```

```
 else {
 return false;
 }
}
```

- 6.28 (*Eliminazione di duplicati*) Nel Capitolo 12 esploreremo la struttura di dati ad albero per la ricerca binaria ad alta velocità. Una caratteristica dell'albero di ricerca binaria è quella che i valori duplicati sono scartati quando vengono fatte inserzioni al suo interno. Questa è detta eliminazione dei duplicati. Scrivete un programma che produca 20 numeri a caso tra 1 e 20. Il programma deve memorizzare tutti i valori non duplicati nell'array. Usate l'array più piccolo possibile per eseguire questo compito.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 6.28 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <time.h>

#define SIZE 20

int main(void)
{
 srand(time(NULL));

 int array[SIZE] = { 0 }; // array di numeri casuali
 unsigned int endIndex = 0; // contatore di indice di array

 // ripeti 20 volte
 for (unsigned int index = 0; index <= SIZE - 1; ++index) {
 int duplicate = 0;
 int randNumber = 1 + rand() % 20; // genera numero casuale

 // effettua un'iterazione attraverso i numeri correnti in array
 for (unsigned int index2 = 0; index2 <= endIndex; ++index2) {
 // confronta randNumber con numeri precedenti
 if (randNumber == array[index2]) {
 duplicate = 1;
 break;
 }
 }

 // se non e' un duplicato
 if (!duplicate) {
 array[endIndex++] = randNumber;
 }
 }

 puts("Nonrepetitive array values are:");

 // stampa array
```

```
 for (unsigned int index = 0; array[index] != 0; ++index) {
 printf("Array[%u] = %d\n", index, array[index]);
 }
}
```

- 6.29 (*Giro del Cavallo: test di chiusura del giro*) Nel Giro del Cavallo si ha un giro completo quando il cavallo compie 64 mosse toccando ogni quadrato della scacchiera una volta e una volta soltanto. Si ha un giro chiuso quando la 64<sup>ma</sup> mossa posiziona il cavallo in una locazione lontana una mossa dalla locazione da cui ha iniziato il giro. Modificate il programma del Giro del Cavallo che avete scritto nell'Esercizio 6.24 per verificare se si è in presenza di un giro chiuso quando si ha un giro completo.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 6.29 Soluzione
#include <stdbool.h>
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <time.h>

// prototipi di funzione
void clearBoard(int workBoard[][8]);
void printBoard(int workBoard[][8]);
int validMove(int row, int column, int workBoard[][8]);

int main(void)
{
 srand(time(NULL));

 int board[8][8]; // scacchiera

 // mosse orizzontali e verticali per il cavallo
 int horizontal[8] = {2, 1, -1, -2, -2, -1, 1, 2};
 int vertical[8] = {-1, -2, -2, -1, 1, 2, 2, 1};

 // array di accessibilita'
 int accessibility[8][8] = {2, 3, 4, 4, 4, 4, 3, 2,
 3, 4, 6, 6, 6, 6, 4, 3,
 4, 6, 8, 8, 8, 8, 6, 4,
 4, 6, 8, 8, 8, 8, 6, 4,
 4, 6, 8, 8, 8, 8, 6, 4,
 4, 6, 8, 8, 8, 8, 6, 4,
 3, 4, 6, 6, 6, 6, 4, 3,
 2, 3, 4, 4, 4, 4, 3, 2};

 clearBoard(board); // inizializza la scacchiera
 int currentRow = rand() % 8;
 int currentColumn = rand() % 8;
 int firstMoveRow = currentRow; // memorizza la prima riga di mosse
 int firstMoveCol = currentColumn; // memorizza la prima colonna di mosse
```

```
int moveNumber = 0; // sposta il contatore
board[currentRow][currentColumn] = ++moveNumber;
bool done = false;
int closedTour = 0; // flag di giro concluso
int minAccess = 9; // ripristino del numero di accesso

// ripeti finche' il cavallo puo' ancora muoversi
while (!done) {
 int accessNumber = minAccess; // numero di accesso corrente
 int minRow; // numero di accesso righe minimo
 int minColumn; // numero di accesso colonne minimo

 // verifica quali mosse puo' fare il cavallo
 for (int moveType = 0; moveType < 8; ++moveType) {
 int testRow = currentRow + vertical[moveType];
 int testColumn = currentColumn + horizontal[moveType];

 // se il cavallo puo' fare una mossa valida
 if (validMove(testRow, testColumn, board)) {
 // se la mossa ha l'accessNumber piu' basso, spostati su quello spazio
 if (accessibility[testRow][testColumn] < accessNumber) {
 accessNumber = accessibility[testRow][testColumn];
 minRow = testRow;
 minColumn = testColumn;
 }
 --accessibility[testRow][testColumn];
 }
 }

 // se il cavallo non puo' accedere ad altri quadrati, il ciclo termina
 if (accessNumber == minAccess) {
 done = true;
 }
 else {
 currentRow = minRow;
 currentColumn = minColumn;
 board[currentRow][currentColumn] = ++moveNumber;

 // controllo del giro chiuso
 if (moveNumber == 64) {
 // effettua un'iterazione attraverso possibili mosse successive
 for (unsigned int moveType = 0; moveType < 8; ++moveType) {
 int testRow = currentRow + vertical[moveType];
 int testColumn = currentColumn + horizontal[moveType];

 // verifica se il cavallo e' a una mossa dall'inizio
 if (testRow == firstMoveRow && testColumn ==
 firstMoveCol) {
 closedTour = 1;
 }
 }
 }
 }
}
```

```
 }
 }
}
}

printf("The tour ended with %d moves.\n", moveNumber);

// stampa i risultati del giro
if (moveNumber == 64 && closedTour == 1) {
 puts("This was a closed tour!\n");
}
else if (moveNumber == 64) {
 puts("This was a full tour!\n");
}
else {
 puts("This was not a full tour.\n");
}

puts("The board for this test is:\n");
printBoard(board);
}

// funzione per azzerare la scacchiera
void clearBoard(int workBoard[][])
{
 // imposta tutti i valori sulla scacchiera a 0
 for (unsigned int row = 0; row < 8; ++row) {
 for (unsigned int col = 0; col < 8; ++col) {
 workBoard[row][col] = 0;
 }
 }
}

// funzione per stampare la scacchiera
void printBoard(int workBoard[][])
{
 puts(" 0 1 2 3 4 5 6 7");

 // stampa le righe della scacchiera
 for (unsigned int row = 0; row < 8; ++row) {
 printf("%d", row);

 // stampa le colonne della scacchiera
 for (unsigned int col = 0; col < 8; ++col) {
 printf("%3d", workBoard[row][col]);
 }

 puts("");
 }
}
```

```
 puts("");
}

// funzione per determinare se una mossa e' valida
int validMove(int row, int column, int workBoard[][8])
{
 // NOTA: Questo test si interrompe non appena diventa falso
 return (row >= 0 && row < 8 && column >= 0 &&
 column < 8 && workBoard[row][column] == 0);
}
```

**6.30 (Il Setaccio di Eratostene)** Un numero primo è un intero maggiore di 1 divisibile solo per se stesso e per 1. Il Setaccio di Eratostene è un metodo per trovare i numeri primi. Esso opera come segue:

- Create un array con tutti gli elementi inizializzati a 1 (vero). Gli elementi dell'array con indici primi rimarranno con valore 1. Tutti gli altri elementi dell'array saranno alla fine posti a zero.
- Partendo dall'indice 2 dell'array (l'indice 1 non è primo), ogni volta che si trova un elemento dell'array il cui valore è 1, effettuate un'iterazione lungo il resto dell'array e ponete a zero ogni elemento il cui indice è un multiplo dell'indice dell'elemento con valore 1. Per l'indice 2 dell'array tutti gli elementi che seguono nell'array che sono multipli di 2 saranno posti a zero (quelli con gli indici 4, 6, 8, 10 e così via.). Per l'indice 3 dell'array, tutti gli elementi successivi nell'array che sono multipli di 3 saranno posti a zero (quelli con indici 6, 9, 12, 15 e così via.).

Al termine di questo processo, gli elementi dell'array che hanno ancora il valore 1 indicano che l'indice corrispondente è un numero primo. Scrivete un programma che usi un array di 1000 elementi per trovare e stampare i numeri primi tra 1 e 999. Ignorate l'elemento 0 dell'array.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 6.30 Soluzione
#include <stdio.h>
#define SIZE 1000

int main(void)
{
 unsigned int array[SIZE]; // array per indicare i numeri primi

 // imposta tutti gli elementi dell'array a 1
 for (unsigned int loop = 0; loop < SIZE; ++loop) {
 array[loop] = 1;
 }

 // effettua test su multipli dell'indice corrente
 for (unsigned int loop = 2; loop < SIZE; ++loop) {
 // inizia con indice di array due
 if (array[loop] == 1) {
 // effettua un'iterazione attraverso il resto dell'array
 for (unsigned int loop2 = loop + 1; loop2 < SIZE; ++loop2) {
 // imposta a zero tutti i multipli di loop
```

```
 if (loop2 % loop == 0) {
 array[loop2] = 0;
 }
 }
}

// stampa i numeri primi nell'intervallo 2 - 997
unsigned int count = 0; // totale dei numeri primi

for (unsigned int loop = 2; loop < SIZE; ++loop) {
 if (array[loop] == 1) {
 printf("%3u is a prime number.\n", loop);
 ++count;
 }
}

printf("A total of %u prime numbers were found.\n", count);
```

## Esercizi sulla ricorsione

- 6.31 (*Palindromi*) Un palindromo è una stringa che si scrive e si legge allo stesso modo in avanti e all'indietro. Alcuni esempi di palindromi sono: "radar", "able was i ere i saw elba" e, se ignorate gli spazi, "a man a plan a canal panama". Scrivete una funzione ricorsiva `testPalindrome` che restituisca 1 se la stringa memorizzata in un array è un palindromo e altrimenti 0. La funzione deve ignorare gli spazi e la punteggiatura nella stringa.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 6.31 Soluzione
#include <stdio.h>
#define SIZE 80

// prototipo di funzione
int testPalindrome(char array[], int left, int right);

int main(void)
{
 char string[SIZE]; // stringa originale
 char copy[SIZE]; // copia della stringa senza spazi

 puts("Enter a sentence:");
 char c; // tiene temporaneamente l'input da tastiera
 unsigned int count = 0; // lunghezza della stringa

 // ricevi la frase da testare dall'utente
 while ((c = getchar()) != '\n' && count < SIZE) {
 string[count++] = c;
 }
```

```
string[count] = '\0'; // termina la stringa
unsigned int copyCount = 0;

// crea una copia della stringa senza spazi
for (unsigned int i = 0; string[i] != '\0'; ++i) {
 if (string[i] != ' ' && string[i] != ',' && string[i] != '.'
 && string[i] != '!') {
 copy[copyCount++] = string[i];
 }
}

// stampa se la sentenza e' o non e' un palindromo
if (testPalindrome(copy, 0, copyCount - 1)) {
 printf("\"%s\" is a palindrome\n", string);
}
else {
 printf("\"%s\" is not a palindrome\n", string);
}

// funzione per vedere se la frase e' un palindromo
int testPalindrome(char array[], int left, int right)
{
 // testa l'array per vedere se e' un palindromo
 if (left == right || left > right) {
 return 1;
 }
 else if (array[left] != array[right]) {
 return 0;
 }
 else {
 return testPalindrome(array, left + 1, right - 1);
 }
}
```

**6.32 (Ricerca lineare)** Modificate il programma della Figura 6.18 in modo da usare una funzione ricorsiva `linearSearch` per eseguire la ricerca lineare in un array. La funzione deve ricevere come argomenti un array intero, la dimensione dell'array e la chiave di ricerca. Se viene trovata la chiave di ricerca, essa deve restituire l'indice corrispondente dell'array, altrimenti `-1`.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 6.32 Soluzione
#include <stdio.h>
#define SIZE 100

// prototipi di funzione
int linearSearch(int array[], int key, int low, int high);

int main(void)
{
```

```
int array[SIZE]; // array in cui eseguire la ricerca

// inizializza gli elementi dell'array
for (unsigned int loop = 0; loop < SIZE; ++loop) {
 array[loop] = 2 * loop;
}

// ottieni la chiave di ricerca dall'utente
printf("Enter the integer search key: ");
int searchKey; // element to search for
scanf("%d", &searchKey);

// cerca nell'array la chiave di ricerca
int element = linearSearch(array, searchKey, 0, SIZE - 1);

// stampa un messaggio se la chiave di ricerca e' stata trovata
if (element != -1) {
 printf("Found value in element %d\n", element);
}
else {
 printf("Value not found\n");
}
}

// funzione per cercare nell'array la chiave specificata
int linearSearch(int array[], int key, int low, int high)
{
 // esegui la ricerca nell'array in modo ricorsivo
 if (array[low] == key) {
 return low;
 }
 else if (low == high) {
 return -1;
 }
 else {
 return linearSearch(array, key, low + 1, high);
 }
}
```

**6.33 (Ricerca binaria)** Modificate il programma della Figura 6.19 in modo da usare una funzione ricorsiva `binarySearch` per eseguire la ricerca binaria in un array. La funzione deve ricevere come argomenti un array intero, gli indici di partenza e di fine dell'intervallo da considerare e la chiave di ricerca. Se viene trovata la chiave di ricerca, fate restituire l'indice corrispondente dell'array, altrimenti `-1`.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 6.33 Soluzione
#include <stdio.h>
#define SIZE 15
```

```
// prototipi di funzione
int binarySearch(int b[], int searchKey, int low, int high);
void printHeader(void);
void printRow(int b[], int low, int mid, int high);

int main(void)
{
 int a[SIZE]; // array in cui eseguire la ricerca

 // inizializza gli elementi dell'array
 for (unsigned int i = 0; i < SIZE; ++i) {
 a[i] = 2 * i;
 }

 // ottieni la chiave dall'utente
 printf("%s", "Enter a number between 0 and 28: ");
 int key; // search key
 scanf("%d", &key);

 printHeader();

 // cerca la chiave nell'array
 int result = binarySearch(a, key, 0, SIZE - 1);

 // stampa i risultati della ricerca
 if (result != -1) {
 printf("\n%d found in array element %d\n", key, result);
 }
 else {
 printf("\n%d not found\n", key);
 }
}

// funzione per cercare nell'array la chiave specificata
int binarySearch(int b[], int searchKey, int low, int high)
{
 // trova l'elemento centrale dell'array e stampa la porzione di array corrente
 if (low <= high) {
 int middle = (low + high) / 2;
 printRow(b, low, middle, high);

 // determina se l'elemento centrale e' la chiave e se non lo e'
 // chiama ricorsivamente binarySearch
 if (searchKey == b[middle]) {
 return middle;
 }
 else if (searchKey < b[middle]) {
 // chiamata ricorsiva sulla metà inferiore dell'array
 return binarySearch(b, searchKey, low, middle - 1);
 }
 }
}
```

```
 else {
 // chiamata ricorsiva sulla metà superiore dell'array
 return binarySearch(b, searchKey, middle + 1, high);
 }
}

return -1; // searchKey non trovata
}

// Stampa un'intestazione per l'output
void printHeader(void)
{
 puts("\nSubscripts:");

 // stampa indici dell'array
 for (unsigned int i = 0; i < SIZE; ++i) {
 printf("%3u ", i);
 }

 puts("");
}

// stampa linea di divisione
for (unsigned int i = 1; i <= 4 * SIZE; ++i) {
 printf("%s", "-");
}

puts("");
}

// stampa una riga dell'output che mostra la parte corrente
// dell'array in fase di elaborazione.
void printRow(int b[], int low, int mid, int high)
{
 // stampa la porzione di array in fase di elaborazione
 for (unsigned int i = 0; i < SIZE; ++i) {

 if (i < low || i > high) {
 printf("%s", " ");
 }
 else if (i == mid) { // contrassegna il valore centrale
 printf("%3d*", b[i]);
 }
 else {
 printf("%3d ", b[i]);
 }
 }

 puts("");
}
```

**6.34 (Otto Regine)** Modificate il programma delle Otto Regine che avete sviluppato nell'Esercizio 6.26 per risolvere il problema in maniera ricorsiva.

**6.35 (Stampare un array)** Scrivete una funzione ricorsiva `printArray` che riceva come argomenti un array e la dimensione dell'array, stampi l'array e non restituisca niente. La funzione deve arrestare l'elaborazione e tornare alla funzione chiamante quando essa riceve un array di dimensione zero.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 6.35 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <time.h>

#define SIZE 10

// prototipo di funzione
void printArray(int array[], unsigned int low, unsigned int high);

int main(void)
{
 srand(time(NULL));

 int array[SIZE]; // array da stampare

 // inizializza elementi dell'array in numeri casuali
 for (unsigned int loop = 0; loop < SIZE; ++loop) {
 array[loop] = 1 + rand() % 500;
 }

 puts("Array values printed in main:");

 // stampa elementi dell'array
 for (unsigned int loop = 0; loop < SIZE; ++loop) {
 printf("%d ", array[loop]);
 }

 puts("\n\nArray values printed in printArray:");
 printArray(array, 0, SIZE - 1);
 puts("");
}

// funzione per stampare ricorsivamente un array
void printArray(int array[], unsigned int low, unsigned int high)
{
 // stampa il primo elemento dell'array
 printf("%d ", array[low]);

 // ritorna se l'array ha solo 1 elemento
 if (low == high) {
 return;
 }
}
```

```
 }
 else { // richiama printArray su un nuovo sotto-array
 printArray(array, low + 1, high);
 }
}
```

- 6.36 (*Stampare una stringa all'indietro*) Scrivete una funzione ricorsiva `stringReverse` che riceva un array di caratteri come argomento, lo stampi all'indietro e non restituisca niente. La funzione deve arrestare l'elaborazione e tornare alla funzione chiamante quando incontra il carattere nullo di terminazione della stringa.

#### RISPOSTA

```
// Esercizio 6.36 Soluzione
#include <stdio.h>
#define SIZE 30

void stringReverse(char strArray[]); // prototipo di funzione

int main(void)
{
 // inizializza la stringa strArray
 char strArray[SIZE] = "Print this string backward.";

 // stampa la stringa originale
 for (unsigned int loop = 0; loop < SIZE; ++loop) {
 printf("%c", strArray[loop]);
 }

 puts("");
 stringReverse(strArray); // inverti la stringa
 puts("");
}

// funzione per invertire una stringa
void stringReverse(char strArray[])
{
 // restituisci quando viene incontrato il carattere nullo
 if (strArray[0] == '\0') {
 return;
 }

 // chiama ricorsivamente stringReverse con la nuova sottostringa
 stringReverse(&strArray[1]);
 printf("%c", strArray[0]); // stampa degli elementi della stringa
}
```

- 6.37 (*Trovare il valore minimo in un array*) Scrivete una funzione ricorsiva `recursiveMinimum` che riceva come argomenti un array intero e la dimensione dell'array e restituisca l'elemento più piccolo dell'array. La funzione deve arrestare l'elaborazione e tornare alla funzione chiamante quando riceve un array di un solo elemento.

**RISPOSTA**

```
// Esercizio 6.37 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <time.h>
#define SIZE 10
#define MAXRANGE 1000

// prototipo di funzione
int recursiveMinimum(int array[], unsigned int low, unsigned int high);

int main(void)
{
 srand(time(NULL));

 int array[SIZE]; // array in cui eseguire la ricerca

 // inizializza gli elementi dell'array a numeri casuali
 for (unsigned int loop = 0; loop < SIZE; ++loop) {
 array[loop] = 1 + rand() % MAXRANGE;
 }

 printf("Array members are:\n");

 // stampa l'array
 for (unsigned int loop = 0; loop < SIZE; ++loop) {
 printf(" %d ", array[loop]);
 }

 // trova e stampa l'elemento piu' piccolo dell'array
 puts("");
 int smallest = recursiveMinimum(array, 0, SIZE - 1);
 printf("\nSmallest element is: %d\n", smallest);
}

// funzione per trovare ricorsivamente l'elemento minimo dell'array
int recursiveMinimum(int array[], unsigned int low, unsigned int high)
{
 // se l'array ha solo un elemento,
 // il valore di quell'elemento e' il valore piu' piccolo dell'array
 if (low == high)
 return array[high];
 else {
 int min = recursiveMinimum(array, low + 1, high);
 return array[low] < min ? array[low] : min;
 }
}
```

*I programmi riportati in questa sezione sono soggetti a copyright come segue:*

```

* (C) Copyright 1992-2016 by Deitel & Associates, Inc. and *
* Pearson Education, Inc. All Rights Reserved. *
*
* DISCLAIMER: The authors and publisher have used their *
* best efforts in preparing the book. These efforts include the *
* development, research, and testing of the theories and programs *
* to determine their effectiveness. The authors and publisher make *
* no warranty of any kind, expressed or implied, with regard to these *
* programs or to the documentation contained in these books. The authors *
* and publisher shall not be liable in any event for incidental or *
* consequential damages in connection with, or arising out of, the *
* furnishing, performance, or use of these programs. *

*/
```

## Esercizi

7.7 Completate ciascuna delle seguenti frasi:

- L'operatore \_\_\_\_\_ restituisce la locazione in memoria dove è memorizzato il suo operando.
- L'operatore \_\_\_\_\_ restituisce il valore dell'oggetto al quale punta il suo operando.
- Per compiere il passaggio per riferimento, quando una variabile diversa da un array viene passata a una funzione, è necessario passare alla funzione l'\_\_\_\_\_ della variabile.

### RISPOSTA

- di indirizzo (&).
- di indirezione (\*).
- indirizzo.

7.8 Stabilite se le seguenti affermazioni sono *vere* o *false*. Se *false*, spiegate perché.

- Non ha senso confrontare due puntatori che puntano ad array differenti.
- Dal momento che il nome di un array è un puntatore al primo elemento dell'array, i nomi degli array possono essere manipolati precisamente alla stessa maniera dei puntatori.

### RISPOSTA

- Vero. Non è possibile sapere dove questi array saranno memorizzati in anticipo.
- Falso. I nomi degli array non possono essere modificati per puntare a un'altra posizione in memoria.

7.9 Eseguite ognuna delle seguenti operazioni e rispondete alle domande. Supponete che gli interi senza segno siano memorizzati in 2 byte e che l'indirizzo di partenza dell'array sia alla locazione in memoria 1002500.

- Definite un array di tipo `unsigned int` chiamato `values` con cinque elementi e inizializzate gli elementi con gli interi pari da 2 a 10. Supponete che la costante simbolica `SIZE` sia stata definita come 5.
- Definite un puntatore `vPtr` che punta a un oggetto di tipo `unsigned int`.
- Stampate gli elementi dell'array `values` usando la notazione con indice degli array. Usate un'istruzione `for` e supponete che la variabile di controllo intera `i` sia stata definita.
- Scrivete due istruzioni separate che assegnino l'indirizzo di partenza dell'array `values` alla variabile puntatore `vPtr`.
- Stampate gli elementi dell'array `values` usando la notazione puntatore/offset.
- Stampate gli elementi dell'array `values` usando la notazione puntatore/offset con il nome dell'array come puntatore.
- Stampate gli elementi dell'array `values` usando il puntatore all'array con indice.

- h) Fate riferimento all’elemento 5 dell’array `values` usando la notazione con indice degli array, la notazione puntatore/offset con il nome dell’array come puntatore, la notazione con indice che usa il puntatore e la notazione puntatore/offset.
- i) A quale indirizzo si fa riferimento con `vPtr + 3`? Quale valore è memorizzato in quella locazione?
- j) Supponendo che `vPtr` punti a `values[4]`, a quale indirizzo si fa riferimento con `vPtr - 4`? Quale valore è memorizzato in quella locazione?

### RISPOSTA

- a) `unsigned int values[SIZE] = {2, 4, 6, 8, 10};`
- b) `unsigned int *vPtr;`
- c) `for (i = 0; i < SIZE; ++i) {  
 printf("%u ", values[i]);  
}`
- d) `vPtr = values;`  
`vPtr = &values[0];`
- e) `for (unsigned int i = 0; i < SIZE; ++i) {  
 printf("%u", *(vPtr + i));  
}`
- f) `for (unsigned int i = 0; i < SIZE; ++i) {  
 printf("%u", *(values + i));  
}`
- g) `for (unsigned int i = 0; i < SIZE; ++i) {  
 printf("%u", vPtr[i]);  
}`
- h) `values[5], *(values + 5), vPtr[5], *(vPtr + 5)`
- i) `1002506; 8.`
- j) `1002500; 2.`

- 7.10 Per ognuna delle seguenti operazioni, scrivete un’istruzione singola che la esegua. Supponete che le variabili intere di tipo `long` `value1` e `value2` siano state definite e che `value1` sia stata inizializzata a `200000`.

- a) Definire la variabile `lPtr` come puntatore a un oggetto di tipo `long`.
- b) Assegnare l’indirizzo della variabile `value1` alla variabile puntatore `lPtr`.
- c) Stampare il valore dell’oggetto puntato da `lPtr`.
- d) Assegnare il valore dell’oggetto puntato da `lPtr` alla variabile `value2`.
- e) Stampare il valore di `value2`.
- f) Stampare l’indirizzo di `value1`.
- g) Stampare l’indirizzo memorizzato in `lPtr`. Il valore stampato è lo stesso dell’indirizzo di `value1`?

### RISPOSTA

- a) `long *lPtr;`
- b) `lPtr = &value1;`
- c) `printf("%ld\n", *lPtr);`
- d) `value2 = *lPtr;`

- e) `printf("%ld\n", value2);`
- f) `printf("%p\n", &value1);`
- g) `printf("%p\n", 1Ptr); // Il valore e' lo stesso`

**7.11** Eseguite ognuna delle seguenti operazioni:

- a) Scrivete l'intestazione per la funzione `zero`, la quale riceve il parametro array intero `long bigIntegers` e non restituisce alcun valore.
- b) Scrivete il prototipo di funzione per la funzione di cui alla voce a).
- c) Scrivete l'intestazione per la funzione `add1AndSum`, che riceve il parametro array intero `oneTooSmall` e restituisce un intero.
- d) Scrivete il prototipo di funzione per la funzione di cui alla voce c).

**RISPOSTA**

- a) `void zero(long int *bigIntegers)`
- b) `void zero(long int *bigIntegers);`
- c) `int add1AndSum(int *oneTooSmall)`
- d) `int add1AndSum(int *oneTooSmall);`

*Nota: gli Esercizi 7.12–7.15 sono ragionevolmente impegnativi. Una volta risolti questi problemi, dovreste essere in grado di implementare facilmente i più popolari giochi di carte.*

**7.12 (Mescolare e distribuire le carte)** Modificate il programma nella Figura 7.24, in modo che la funzione che distribuisce le carte distribuisca una mano di poker di cinque carte. Poi scrivete ulteriori funzioni per eseguire le seguenti operazioni:

- a) Determinare se tra le cinque carte c'è una coppia.
- b) Determinare se tra le cinque carte vi sono due coppie.
- c) Determinare se tra le cinque carte ve ne sono tre dello stesso tipo (es. tre fanti).
- d) Determinare se tra le cinque carte ve ne sono quattro dello stesso tipo (es. quattro assi).
- e) Determinare se le cinque carte formano un colore (cioè, se tutte e cinque le carte sono dello stesso seme).
- f) Determinare se le cinque carte formano una scala (cioè se le cinque carte presentano i valori delle figure in sequenza).

**RISPOSTA**

```
// Esercizio 7.12 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <time.h>

#define SUITS 4
#define FACES 13
#define CARDS 52

// prototipi di funzione
void shuffle(unsigned int deck[][FACES]);
void deal(unsigned int deck[][FACES], unsigned int hand[][2],
 char *suit[], char *face[]);
void pair(unsigned int hand[][2], char *suit[], char *face[]);
void threeOfKind(unsigned int hand[][2], char *suit[], char *face[]);
```

```
void fourOfKind(unsigned int hand[][2], char *suit[], char *face[]);
void straightHand(unsigned int hand[][2], char *suit[], char *face[]);
void flushHand(unsigned int hand[][2], char *suit[], char *face[]);

int main()
{
 char *suit[SUITS] = { "Hearts", "Diamonds", "Clubs", "Spades" };
 char *face[FACES] = { "Ace", "Deuce", "Three", "Four", "Five",
 "Six", "Seven", "Eight", "Nine", "Ten", "Jack", "Queen", "King" };
 unsigned int deck[SUITS][FACES]; // rappresenta il mazzo di carte
 unsigned int hand[5][2]; // rappresenta una mano

 // effettua un ciclo sulle righe del mazzo
 for (size_t row = 0; row < SUITS; ++row)
 {
 // effettua un ciclo sulle colonne del mazzo per la riga corrente
 for (size_t column = 0; column < FACES; ++column)
 {
 deck[row][column] = 0; // inizializza un elemento dell'array del mazzo
 // a 0
 }
 }

 srand(time(NULL)); // seme per il generatore di numeri casuali

 // mischia il mazzo e distribuisce una mano di 5 carte
 shuffle(deck);
 deal(deck, hand, suit, face);

 // determina il valore del poker della mano
 pair(hand, suit, face);
 threeOfKind(hand, suit, face);
 fourOfKind(hand, suit, face);
 straightHand(hand, suit, face);
 flushHand(hand, suit, face);
}

// mischia il mazzo
void shuffle(unsigned int deck[][FACES])
{
 size_t row; // rappresenta il valore seme della carta
 size_t column; // rappresenta il valore figura della carta

 // per ciascuna delle 52 carte, scegli un elemento del mazzo a caso
 for (unsigned int card = 1; card <= CARDS; ++card)
 {
 do // scegli una nuova posizione a caso finche' non viene trovato un
 // elemento non occupato
 {
 row = rand() % SUITS; // seleziona la riga a caso
```

```
 column = rand() % FACES; // seleziona la colonna a caso
 } while(deck[row][column] != 0); // fine di do...while

 // inserisci il numero di carta nell'elemento scelto del mazzo
 deck[row][column] = card;
}
}

// distribuisci una mano di poker
void deal(unsigned int deck[][FACES], unsigned int hand[][2],
 char *suit[], char *face[])
{
 unsigned int r = 0; // contatore per la posizione nella mano

 puts("The hand is:\n");

 // ripeti per distribuire le carte
 for (size_t card = 1; card < 6; ++card) {
 for (size_t row = 0; row < SUITS; ++row) {
 for (size_t column = 0; column < FACES; ++column) {
 if (deck[row][column] == card)
 {
 hand[r][0] = row;
 hand[r][1] = column;
 printf("%5s of %-8s\n", face[column], suit[row]);
 ++r;
 }
 }
 }
 }

 puts("\n");
}

// determina se ci sono coppie nella mano
void pair(unsigned int hand[][2], char *suit[], char *face[])
{
 // contatore che registra quante carte di ciascun tipo ci sono nella mano
 unsigned int counter[FACES] = {0};

 // registra quante carte di ciascun tipo ci sono nella mano
 for (size_t r = 0; r < 5; ++r) {
 ++counter[hand[r][1]];
 }

 // stampa il risultato se c'e' una coppia
 for (size_t p = 0; p < FACES; ++p) {
 if (counter[p] == 2) {
 printf("The hand contains a pair of %ss.\n", face[p]);
 }
 }
}
```

```
 }

}

// determina se ce ne sono tre di un tipo nella mano
void threeOfKind(unsigned int hand[][2], char *suit[], char *face[])
{
 // contatore che registra quante carte di ciascun tipo ci sono nella mano
 unsigned int counter[FACE] = { 0 };

 // registra quante carte di ciascun tipo ci sono nella mano
 for (size_t r = 0; r < 5; ++r) {
 ++counter[hand[r][1]];
 }

 // stampa il risultato se ce ne sono tre di un tipo
 for (size_t t = 0; t < FACE; ++t) {
 if (counter[t] == 3) {
 printf("The hand contains three %ss.\n", face[t]);
 }
 }
}

// determina se ce ne sono quattro di un tipo nella mano
void fourOfKind(unsigned int hand[][2], char *suit[], char *face[])
{
 // contatore che registra quante carte di ciascun tipo ci sono nella mano
 unsigned int counter[FACE] = { 0 };

 // registra quante carte di ciascun tipo ci sono nella mano
 for (size_t r = 0; r < 5; ++r) {
 ++counter[hand[r][1]];
 }

 // stampa il risultato se c'e' una coppia
 for (size_t k = 0; k < FACE; ++k) {
 if (counter[k] == 4) {
 printf("The hand contains four %ss.\n", face[k]);
 }
 }
}

// determina se c'e' una scala nella mano
void straightHand(unsigned int hand[][2], char *suit[], char *face[])
{
 unsigned int s[5] = { 0 }; // array che mantiene una copia della mano
 unsigned int temp; // intero temporaneo

 // copia le posizioni delle colonne per effettuare l'ordinamento
 for (size_t r = 0; r < 5; ++r)
 s[r] = hand[r][1];
```

```
// bubble sort per le posizioni delle colonne
for (size_t pass = 1; pass < 5; ++pass) {
 for (size_t comp = 0; comp < 4; ++comp) {
 if (s[comp] > s[comp + 1])
 {
 temp = s[comp];
 s[comp] = s[comp + 1];
 s[comp + 1] = temp;
 }
 }
}

// controlla se le colonne ordinate sono una scala
if (s[4] - 1 == s[3] && s[3] - 1 == s[2]
 && s[2] - 1 == s[1] && s[1] - 1 == s[0])
{
 printf("The hand contains a straight from %s to %s.\n",
 face[s[0]], face[s[4]]);
}

// determina se c'e' un colore nella mano
void flushHand(unsigned int hand[][2], char *suit[], char *face[])
{
 // contatore che registra quante carte di ciascun seme ci sono nella mano
 unsigned int count[SUITS] = { 0 };

 // registra quante carte di ciascun seme ci sono nella mano
 for (size_t r = 0; r < 5; ++r) {
 ++count[hand[r][0]];
 }

 for (size_t f = 0; f < SUITS; ++f) {
 if (count[f] == 5) {
 printf("The hand contains a flush of %ss.\n", suit[f]);
 }
 }
}
```

**7.13 (Progetto: mescolare e distribuire le carte)** Usate le funzioni sviluppate nell'Esercizio 7.12 per scrivere un programma che distribuisce due mani di poker di cinque carte, le valuta e determina qual è la mano migliore.

**7.14 (Progetto: mescolare e distribuire le carte)** Modificate il programma sviluppato nell'Esercizio 7.13 in modo che possa simulare la persona che distribuisce. Le cinque carte sono distribuite “a faccia in giù” cosicché l’altro giocatore non possa vederle. Il programma deve quindi valutare la mano del giocatore simulato che distribuisce e, basandosi sulla bontà della mano, questo giocatore deve prendere una, due o tre carte per sostituire un numero corrispondente di carte non buone della mano originaria. Il programma deve poi valutare di nuovo le carte di chi distribuisce. [Avvertimento: si tratta di un problema difficile!]

**7.15 (Progetto: mescolare e distribuire le carte)** Modificate il programma sviluppato nell’Esercizio 7.14 in modo che possa gestire automaticamente le carte del distributore, mentre al giocatore è consentito decidere quali carte sostituire. Il programma deve quindi valutare entrambe le mani e determinare chi vince. Ora usate questo nuovo programma per giocare 20 partite contro il computer. Chi vince più partite, voi o il computer? Fate giocare 20 partite contro il computer a un vostro amico. Chi vince più partite? Basandovi sui risultati di queste partite, fate le opportune modifiche per affinare il vostro programma di gioco del poker (anche questo è un problema difficile). Giocate altre 20 partite. Il vostro programma modificato gioca una partita migliore?

**7.16 (Modifica al programma per mescolare e distribuire le carte)** Nel programma che mescola e distribuisce le carte della Figura 7.24 abbiamo intenzionalmente usato un algoritmo inefficiente per mescolare le carte che introduceva la possibilità di posposizione indefinita. In questo esercizio svilupperete un algoritmo a elevate prestazioni per mescolare le carte che evita la posposizione indefinita.

Modificate il programma della Figura 7.24 come segue. Cominciate inizializzando l’array `deck` come mostrato nella Figura 7.29. Modificate la funzione `shuffle` per effettuare un’iterazione riga per riga e colonna per colonna lungo l’array, visitando i vari elementi una volta soltanto. Ogni elemento deve essere scambiato con un elemento dell’array selezionato a caso. Stampate l’array risultante per verificare se il mazzo di carte è mescolato in modo soddisfacente (come mostrato, ad esempio, nella Figura 7.30). Per assicurarvi che sia mescolato in modo soddisfacente, fate sì che il vostro programma chiami diverse volte la funzione `shuffle`.

| Array deck non mescolato |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|--------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
|                          | 0  | 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 |
| 0                        | 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 1                        | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 2                        | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 |
| 3                        | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 | 51 | 52 |

**Figura 7.29** Array deck non mescolato.

| Esempio di array deck mescolato |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|---------------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
|                                 | 0  | 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 |
| 0                               | 19 | 40 | 27 | 25 | 36 | 46 | 10 | 34 | 35 | 41 | 18 | 2  | 44 |
| 1                               | 13 | 28 | 14 | 16 | 21 | 30 | 8  | 11 | 31 | 17 | 24 | 7  | 1  |
| 2                               | 12 | 33 | 15 | 42 | 43 | 23 | 45 | 3  | 29 | 32 | 4  | 47 | 26 |
| 3                               | 50 | 38 | 52 | 39 | 48 | 51 | 9  | 5  | 37 | 49 | 22 | 6  | 20 |

**Figura 7.30** Esempio di array deck mescolato.

Sebbene l'approccio descritto in questo problema migliori l'algoritmo per mescolare le carte, l'algoritmo di distribuzione richiede ancora la ricerca nell'array `deck` per la carta 1, poi per la carta 2, poi per la carta 3 e così via. Peggio ancora, anche dopo che l'algoritmo localizza e dà una carta, questo continua a cercarla nel resto del mazzo. Modificate il programma della Figura 7.24 così che, una volta che una carta è stata localizzata e data, non vengano fatti ulteriori tentativi per cercarla e il programma proceda immediatamente a distribuire le carte successive. Nel Capitolo 10 svilupperemo un algoritmo per mescolare le carte che richiede soltanto un'operazione per carta.

## RISPOSTA

```
// Esercizio 7.16 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <time.h>

#define SUITS 4
#define FACES 13
#define CARDS 52

// prototipi di funzione
void shuffle(unsigned int workDeck[][FACES]);
void deal(unsigned int workDeck[][FACES], char *workFace[], char *workSuit[]);

int main()
{
 srand(time(NULL));

 unsigned int card = 1; // contatore di carte
 unsigned int deck[SUITS][FACES]; // array di carte

 // definisci degli array di semi e figure di carte
 char *suit[SUITS] = { "Hearts", "Diamonds", "Clubs", "Spades" };
 char *face[FACES] = { "Ace", "Deuce", "Three", "Four", "Five", "Six",
 "Seven", "Eight", "Nine", "Ten", "Jack", "Queen", "King" };

 // inizializza il mazzo
 for (size_t row = 0; row < SUITS; ++row) {
 for (size_t column = 0; column < FACES; ++column) {
 deck[row][column] = card++;
 }
 }

 shuffle(deck);
 deal(deck, face, suit);
}

// introduci un altro modo per mischiare
void shuffle(unsigned int workDeck[][FACES])
{
```

```
// esegui il ciclo e tocca ogni elemento una volta
for (size_t row = 0; row < SUITS; ++row) {
 for (size_t column = 0; column < FACES; ++column) {
 // genera una carta a caso
 size_t randRow = rand() % SUITS;
 size_t randColumn = rand() % FACES;

 // scambia la carta casuale con la carta corrente
 unsigned int temp = workDeck[row][column];
 workDeck[row][column] = workDeck[randRow][randColumn];
 workDeck[randRow][randColumn] = temp;
 }
}

// distribuisci le carte
void deal(unsigned int workDeck2[][FACES], char *workFace[], char *workSuit[])
{
 // effettua un ciclo sulle carte e stampale
 for (unsigned int card = 1; card <= CARDS; ++card) {
 // effettua un ciclo attraverso le righe
 for (size_t row = 0; row < SUITS; ++row) {
 // effettua un ciclo attraverso le colonne
 for (size_t column = 0; column < FACES; ++column) {
 // se la carta corrente equivale a card, allora distribuisci
 if (workDeck2[row][column] == card) {
 printf("%5s of %-8s", workFace[column], workSuit[row]);
 card % 2 == 0 ? putchar('\n') : putchar('\t');
 break; // interrompi il ciclo
 }
 }
 }
 }
}
```

**7.17 (Simulazione: la tartaruga e la lepre)** In questo problema ricreerete uno dei momenti veramente grandi della storia, ossia la classica gara tra la tartaruga e la lepre. Userete la generazione di numeri casuali per sviluppare una simulazione di questo memorabile evento.

I nostri contendenti iniziano la gara al “quadrato 1” di 70 quadrati. Ogni quadrato rappresenta una possibile posizione lungo il percorso della corsa. Il traguardo è al quadrato 70. Il primo contendente che raggiunge o supera il quadrato 70 è ricompensato con un secchio di carote e lattughe fresche. Il percorso si inerpica sul fianco di una montagna scivolosa, per cui i contendenti perdono occasionalmente terreno.

C’è un orologio che conta i secondi. A ogni tick dell’orologio il vostro programma deve aggiornare la posizione degli animali secondo le regole della Figura 7.31.

| Animale   | Tipo di mossa     | Percentuale di tempo | Mossa effettiva          |
|-----------|-------------------|----------------------|--------------------------|
| Tartaruga | Passo veloce      | 50%                  | 3 quadrati in avanti     |
|           | Scivolata         | 20%                  | 6 quadrati all'indietro  |
|           | Passo lento       | 30%                  | 1 quadrato in avanti     |
| Lepre     | Riposo            | 20%                  | Nessuna mossa            |
|           | Grande balzo      | 20%                  | 9 quadrati in avanti     |
|           | Grande scivolata  | 10%                  | 12 quadrati all'indietro |
|           | Piccolo balzo     | 30%                  | 1 quadrato in avanti     |
|           | Piccola scivolata | 20%                  | 2 quadrati all'indietro  |

**Figura 7.31** Regole per aggiornare le posizioni della tartaruga e della lepre.

Usate delle variabili per tenere traccia delle posizioni degli animali (i numeri delle posizioni sono da 1 a 70). Fate partire ogni animale dalla posizione 1 (cioè ai “cancelli di partenza”). Se un animale scivola a sinistra prima del quadrato 1, riportatelo al quadrato 1. Realizzate le percentuali nella tabella precedente generando un intero a caso,  $i$ , nell’intervallo  $1 \leq i \leq 10$ . Per la tartaruga eseguite un “passo veloce” quando  $1 \leq i \leq 5$ , una “scivolata” quando  $6 \leq i \leq 7$  o un “passo lento” quando  $8 \leq i \leq 10$ . Usate una tecnica simile per muovere la lepre.

Iniziate la gara stampando

```
BANG !!!!!
AND THEY'RE OFF !!!!!
```

Quindi, per ogni tick dell’orologio (ossia per ogni iterazione di un ciclo), stampate una riga di 70 posizioni che mostra la lettera T nella posizione della tartaruga e la lettera H nella posizione della lepre. Occasionalmente, i contendenti si troveranno sullo stesso quadrato. In questo caso la tartaruga morde la lepre e il vostro programma deve stampare OUCH!!! iniziando da quella posizione. Tutte le posizioni di stampa diverse dalla T, dall’H o dall’OUCH!!! (in caso di parità) devono essere spazi bianchi.

Dopo la stampa di ogni riga, verificate se gli animali hanno raggiunto o superato il quadrato 70. Se è così, stampate il nome del vincitore e terminate la simulazione. Se vince la tartaruga, stampate TORTOISE WINS!!! YAY!!! Se vince la lepre, stampate Hare wins. Yuch. Se allo stesso tick dell’orologio vincono tutti e due gli animali, potreste voler favorire la tartaruga (la “sfavorita”), oppure stampare It's a tie. Se non vince alcun animale, eseguite una nuova iterazione per simulare il successivo tick dell’orologio. Quando siete pronti per l’esecuzione del vostro programma, riunite un gruppo di fan che assistano alla gara. I vostri spettatori saranno talmente coinvolti che vi divertirete!

## RISPOSTA

```
// Esercizio 7.17 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <time.h>

// prototipi di funzione
void moveTortoise(unsigned int *turtlePtr);
void moveHare(unsigned int *rabbitPtr);
void printCurrentPositions(unsigned int snapper, unsigned int bunny);
```

```
int main()
{
 srand(time(NULL));

 unsigned int tortoise = 1; // posizione corrente della tartaruga
 unsigned int hare = 1; // posizione corrente della lepre
 unsigned int timer = 0; // tempo intercorso durante la gara

 puts("ON YOUR MARK, GET SET");
 puts("BANG !!!!!");
 puts("AND THEY'RE OFF !!!!!");

 // effettua un ciclo lungo gli eventi
 while (tortoise != 70 && hare != 70) {
 moveTortoise(&tortoise);
 moveHare(&hare);
 printCurrentPositions(tortoise, hare);
 ++timer;
 }

 // determina il vincitore e stampa il messaggio
 if (tortoise >= hare) {
 puts("\nTORTOISE WINS!!! YAY!!!");
 }
 else {
 puts("Hare wins. Yuch.");
 }

 printf("TIME ELAPSED = %u seconds\n", timer);
}

// andamento della tartaruga
void moveTortoise(unsigned int *turtlePtr)
{
 int x = rand() % 10 + 1; // genera un numero casuale da 1 a 10

 // determina l'andamento
 if (x >= 1 && x <= 5) { // passo veloce
 *turtlePtr += 3;
 }
 else if (x == 6 || x == 7) { // scivolata
 *turtlePtr -= 6;
 }
 else { // passo lento
 ++(*turtlePtr);
 }

 // controlla i confini
 if (*turtlePtr < 1) {
 *turtlePtr = 1;
 }
}
```

```
 }
 if (*turtlePtr > 70) {
 *turtlePtr = 70;
 }
}

// andamento della lepre
void moveHare(unsigned int *rabbitPtr)
{
 int y = rand() % 10 + 1; // genera un numero casuale da 1 a 10

 // determina l'andamento
 if (y == 3 || y == 4) { // grande balzo
 *rabbitPtr += 9;
 }
 else if (y == 5) { // grande scivolata
 *rabbitPtr -= 12;
 }
 else if (y >= 6 && y <= 8) { // piccolo balzo
 ++(*rabbitPtr);
 }
 else if (y == 10) { // piccola scivolata
 *rabbitPtr -= 2;
 }

 // controlla i confini
 if (*rabbitPtr < 1) {
 *rabbitPtr = 1;
 }

 if (*rabbitPtr > 70) {
 *rabbitPtr = 70;
 }
}

// stampa la nuova posizione
void printCurrentPositions(unsigned int snapper, unsigned int bunny)
{
 // effettua un ciclo lungo la gara
 for (unsigned int count = 1; count <= 70; ++count) {
 // stampa chi e' in testa
 if (count == snapper && count == bunny) {
 printf("%s", "OUCH!!!");
 }
 else if (count == bunny) {
 printf("%s", "H");
 }
 else if (count == snapper) {
 printf("%s", "T");
 }
 }
}
```

```
 else {
 printf("%s", " ");
 }
}

puts("");
}
```

**7.18 (Modifica del programma per mescolare e distribuire le carte)** Modificate il programma che mescola e distribuisce le carte della Figura 7.24, così che le operazioni di mescolamento e distribuzione siano eseguite dalla stessa funzione (`shuffleAndDeal`). La funzione deve contenere una struttura di ripetizione annidata simile alla funzione `shuffle` nella Figura 7.24.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 7.18 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <time.h>

#define SUITS 4
#define FACES 13
#define CARDS 52

// prototipo di funzione
void shuffleAndDeal(unsigned int workdeck[][FACES], char *workface[],
 char *worksuit[]);

int main()
{
 // definisci l'array dei semi delle carte e l'array delle figure delle carte
 char *suit[SUITS] = { "Hearts", "Diamonds", "Clubs", "Spades" };
 char *face[FACES] =
 { "Ace", "Deuce", "Three", "Four", "Five", "Six", "Seven",
 "Eight", "Nine", "Ten", "Jack", "Queen", "King" };
 unsigned int deck[SUITS][FACES] = { 0 }; // array delle carte

 srand(time(NULL));

 shuffleAndDeal(deck, face, suit);
}

// integra le operazioni di mescolamento e distribuzione
void shuffleAndDeal(unsigned int workdeck[][FACES], char *workface[],
 char *worksuit[])
{
 size_t row; // seme corrente
 size_t column; // figura corrente
```

```
// effettua un ciclo lungo il mazzo di carte, mescola e stampa
for (unsigned int card = 1; card <= CARDS; ++card) {
 // scegli una carta a caso finche' non e' uguale a zero
 do {
 row = rand() % SUITS;
 column = rand() % FACES;
 } while(workdeck[row][column] != 0); // fine di do...while

 workdeck[row][column] = card;

 // distribuisci la carta
 printf("%5s of %-8s", workface[column], worksuit[row]);

 printf("%s", card % 2 == 0 ? "\n" : "\t");
}
}
```

7.19 Cosa fa questo programma, supponendo che l'utente inserisca due stringhe di uguale lunghezza?

```
1 // ex07_19.c
2 // Cosa fa questo programma?
3 #include <stdio.h>
4 #define SIZE 80
5
6 void mystery1(char *s1, const char *s2); // prototipo
7
8 int main(void)
9 {
10 char string1[SIZE]; // crea un array di char
11 char string2[SIZE]; // crea un array di char
12
13 puts("Enter two strings: ");
14 scanf("%79s%79s", string1, string2);
15 mystery1(string1, string2);
16 printf("%s", string1);
17 }
18
19 // Cosa fa questa funzione?
20 void mystery1(char *s1, const char *s2)
21 {
22 while (*s1 != '\0') {
23 ++s1;
24 }
25
26 for (; *s1 = *s2; ++s1, ++s2) {
27 ; // istruzione vuota
28 }
29 }
```

**RISPOSTA**

Concatena stringhe.

```
Enter two strings: string1 string2
string1string2
```

**7.20** Cosa fa questo programma?

```
1 // ex07_20.c
2 // cosa fa questo programma?
3 #include <stdio.h>
4 #define SIZE 80
5
6 int mystery2(const char *s); // prototipo
7
8 int main(void)
9 {
10 char string[SIZE]; // crea un array di char
11
12 puts("Enter a string: ");
13 scanf("%79s", string);
14 printf("%d\n", mystery2(string));
15 }
16
17 // Cosa fa questa funzione?
18 int mystery2(const char *s)
19 {
20 size_t x;
21
22 // effettua un ciclo lungo la stringa
23 for (x = 0; *s != '\0'; ++s) {
24 ++x;
25 }
26
27 return x;
28 }
```

**RISPOSTA**

Determina la lunghezza di una stringa.

```
Enter a string: string1
7
```

**7.21** Trovate l'errore in ognuno dei seguenti segmenti di programma. Se l'errore può essere corretto, spiegatelo.

- a) `int *number;`  
`printf("%d\n", *number);`
- b) `float *realPtr;`

```
long *integerPtr;
integerPtr = realPtr;
c) int * x, y;
x = y;
d) char s[] = "this is a character array";
int count;
for (; *s != '\0'; ++s)
 printf("%c ", *s);
e) short *numPtr, result;
void *genericPtr = numPtr;
result = *genericPtr + 7;
f) float x = 19.34;
float xPtr = &x;
printf("%f\n", xPtr);
g) char *s;
printf("%s\n", s);
```

### RISPOSTA

- a) number non è stato assegnato per puntare a una posizione in memoria.
- b) Un puntatore non può essere assegnato a un tipo differente, a parte void \*.
- c) Ci sono due possibili soluzioni. 1) L'operatore di indirezione (\*) non è distributivo e sarebbe richiesto per y. Ciò porterebbe a un'assegnazione di puntatore valida. 2) y com'è definito è una variabile intera valida, e richiederebbe l'operatore di indirizzo (&) nell'istruzione di assegnazione del puntatore.
- d) s sarebbe definito come char \*; un puntatore costante non può essere spostato.
- e) Un puntatore void \* non può essere dereferenziato.
- f) xPtr non è definito come puntatore, quindi non dovrebbe essergli assegnato il valore di &x. Entrambi definiscono xPtr come puntatore e lo dereferenziano nell'istruzione printf nella terza riga, o rimuovono l'operatore & da x nella seconda riga.
- g) A s non è stato assegnato un valore; non punta a niente.

**7.22 (Attraversamento del labirinto)** La griglia seguente è la rappresentazione con un array bidimensionale di un labirinto.

```
#
. . . #
. . # . # . # # # . #
. # # .
. . . . # # # . # . .
. # . # . # .
. . # . # . # . # .
. # . # . # . # .
. # .
. # # # .
. # . . .
#
```

I simboli # rappresentano le pareti del labirinto e i punti (.) rappresentano dei quadrati nei possibili percorsi attraverso il labirinto.

Vi è un semplice algoritmo per attraversare un labirinto che garantisce di trovare l'uscita (supponendo che ve ne sia una). Se non vi è un'uscita, ritornerete al punto di partenza. Mettete la mano destra sulla parete alla vostra destra e iniziate a camminare in avanti. Non togliete mai la mano dal muro. Se il labirinto gira a destra, seguite la parete alla destra. Se non toglierete la mano dal muro, giungerete alla fine all'uscita del labirinto. Può darsi che vi sia un percorso più breve di quello che avete trovato, ma avete la garanzia di uscire dal labirinto.

Scrivete una funzione ricorsiva `mazeTraverse` per attraversare il labirinto. La funzione deve ricevere come argomenti un array di caratteri 12 per 12 che rappresenta il labirinto e il punto di partenza del labirinto. Mentre `mazeTraverse` tenta di trovare l'uscita dal labirinto, deve mettere il carattere x in ogni quadrato nel percorso. La funzione deve stampare il labirinto dopo ogni movimento, così l'utente può osservare come viene risolto il problema del suo attraversamento.

## RISPOSTA

```
// Esercizio 7.22 Soluzione
// Questa soluzione assume che ci sia solo
// un'entrata e un'uscita di un determinato labirinto e
// che siano gli unici due zero sui bordi.
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

#define DOWN 0 // spostamento in giu'
#define RIGHT 1 // spostamento a destra
#define UP 2 // spostamento in su
#define LEFT 3 // spostamento a sinistra

#define X_START 2 // coordinata X e Y iniziale del labirinto
#define Y_START 0

// prototipi di funzione
void mazeTraversal(char maze[12][12], size_t xCoord, size_t yCoord,
 unsigned int direction);
void printMaze(const char maze[][12]);
int validMove(const char maze[][12], size_t r, size_t c);
int coordsAreEdge(size_t x, size_t y);

int main()
{
 // griglia del labirinto
 char maze[12][12] =
 {{ '1', '1', '1', '1', '1', '1', '1', '1', '1', '1', '1', '1', '1' },
 {'1', '0', '0', '0', '1', '0', '0', '0', '0', '0', '0', '0', '1' },
 {'0', '0', '1', '0', '1', '0', '1', '1', '1', '1', '0', '1' },
 {'1', '1', '1', '0', '1', '0', '0', '0', '0', '1', '0', '1' },
 {'1', '0', '0', '0', '1', '1', '1', '0', '1', '0', '0', '0' },
 {'1', '1', '1', '0', '1', '0', '1', '0', '1', '0', '1', '0' },
```

```
{'1', '0', '0', '1', '0', '1', '0', '1', '0', '1', '0', '1'},
{'1', '1', '0', '1', '0', '1', '0', '1', '0', '1', '0', '1'},
{'1', '0', '0', '0', '0', '0', '0', '0', '0', '1', '0', '1'},
{'1', '1', '1', '1', '1', '1', '0', '1', '1', '1', '0', '1'},
{'1', '0', '0', '0', '0', '0', '1', '0', '0', '0', '0', '1'},
{'1', '1', '1', '1', '1', '1', '1', '1', '1', '1', '1', '1'}}};

mazeTraversal(maze, X_START, Y_START, RIGHT);
}

// Assumi che ci sia esattamente 1 entrata ed
// esattamente 1 uscita per il labirinto.
void mazeTraversal(char maze[12][12], size_t xCoord, size_t yCoord,
 unsigned direction)
{
 static int flag = 0; // flag della posizione di partenza

 maze[xCoord][yCoord] = 'X'; // contrassegna il punto corrente
 printMaze(maze);

 // se il labirinto e' completato
 if (coordsAreEdge(xCoord, yCoord) && xCoord != X_START &&
 yCoord != Y_START) {
 puts("\nMaze successfully exited!\n\n");
 return;
 }
 else if (xCoord == X_START && yCoord == Y_START && flag == 1) {
 puts("\nArrived back at the starting location.\n\n");
 return;
 }
 else { // fai la mossa successiva
 flag = 1;

 // ripeti 4 volte e trova la prima mossa valida
 for (unsigned int move = direction, count = 0; count < 4; ++count,
 ++move, move %= 4) {

 // scegli una mossa valida
 switch(move) {
 case DOWN: // spostamento in giu'

 // se la mossa e' valida, chiama mazeTraversal
 if (validMove(maze, xCoord + 1, yCoord)) {
 mazeTraversal(maze, xCoord + 1, yCoord, LEFT);
 return;
 }

 break; // esci dallo switch
 case RIGHT: // spostamento a destra
 // se la mossa e' valida, chiama mazeTraversal
```

```
 if (validMove(maze, xCoord, yCoord + 1)) {
 mazeTraversal(maze, xCoord, yCoord + 1, DOWN);
 return;
 }

 break; // esci dallo switch
 case UP: // spostamento verso l'alto
 // se la mossa e' valida, chiama mazeTraversal
 if (validMove(maze, xCoord - 1, yCoord)) {
 mazeTraversal(maze, xCoord - 1, yCoord, RIGHT);
 return;
 }

 break; // esci dallo switch
 case LEFT: // spostamento a sinistra
 // se la mossa e' valida, chiama mazeTraversal
 if (validMove(maze, xCoord, yCoord - 1)) { // vai a sinistra
 mazeTraversal(maze, xCoord, yCoord - 1, UP);
 return;
 }

 break; // esci dallo switch
 }
}

}

// convalida la mossa
int validMove(const char maze[][12], size_t r, size_t c)
{
 return (r >= 0 && r <= 11 && c >= 0 && c <= 11 &&
 maze[r][c] != '1');
}

// funzione per controllare le coordinate
int coordsAreEdge(size_t x, size_t y)
{
 int areEdge;

 // se la coordinata non e' valida
 if ((x == 0 || x == 11) && (y >= 0 && y <= 11)) {
 areEdge = 1;
 }
 else if ((y == 0 || y == 11) && (x >= 0 && x <= 11)) {
 areEdge = 1;
 }
 else { // la coordinata e' valida
 areEdge = 0;
 }
}
```

```
 return areEdge; // restituzione del risultato
}

// stampa lo stato corrente del labirinto
void printMaze(const char maze[][12])
{
 // effettua un'iterazione attraverso il labirinto
 for (size_t x = 0; x < 12; ++x) {

 for (size_t y = 0; y < 12; ++y) {
 printf("%c ", maze[x][y]);
 }

 puts("");
 }

 puts("\nHit return to see next move");
 getchar();
}
```

7.23 (*Generare labirinti in modo casuale*) Scrivete una funzione `mazeGenerator` che riceve come argomento un array di caratteri 12 per 12 bidimensionale e produce a caso un labirinto. La funzione deve anche fornire i punti di partenza e di arrivo del labirinto. Provate la vostra funzione `mazeTraverse` dell'Esercizio 7.22 usando diversi labirinti generati a caso.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 7.23 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <time.h>

#define DOWN 0 // spostamento in giu'
#define RIGHT 1 // spostamento a destra
#define UP 2 // spostamento in su
#define LEFT 3 // spostamento a sinistra
#define POSSIBLE_ZEROS 100 // numero massimo di zeri possibili

// prototipi di funzione
void mazeTraversal(char maze[12][12], size_t xCoord,
 size_t yCoord, size_t row, size_t col, unsigned int direction);
void mazeGenerator(char maze[][12], size_t *xPtr, size_t *yPtr);
void printMaze(const char maze[][12]);
int validMove(const char maze[][12], size_t r, size_t c);
int coordsAreEdge(size_t x, size_t y);

int main()
{
 char maze[12][12]; // griglia del labirinto
```

```
// inizializza la griglia del labirinto a 1
for (size_t loop = 0; loop < 12; ++loop) {
 for (size_t loop2 = 0; loop2 < 12; ++loop2) {
 maze[loop][loop2] = '1';
 }
}

// genera il labirinto
size_t xStart; // coordinata x iniziale
size_t yStart; // coordinata y iniziale
mazeGenerator(maze, &xStart, &yStart);

size_t x = xStart; // riga iniziale
size_t y = yStart; // colonna iniziale

mazeTraversal(maze, xStart, yStart, x, y, RIGHT);
}

// Assumi che ci sia esattamente 1 entrata ed
// esattamente 1 uscita per il labirinto.
void mazeTraversal(char maze[12][12], size_t xCoord,
 size_t yCoord, size_t row, size_t col, unsigned int direction)
{
 static int flag = 0; // flag della posizione iniziale

 maze[row][col] = 'X'; // inserisci X alla posizione corrente
 printMaze(maze);

 // se il labirinto e' completato
 if (coordsAreEdge(row, col) && row != xCoord && col != yCoord) {
 puts("\nMaze successfully exited!\n\n");
 return;
 }
 else if (row == xCoord && col == yCoord && flag == 1) {
 puts("\nArrived back at the starting location.\n\n");
 return;
 }
 else { // fai la mossa successiva
 flag = 1;

 // ripeti 4 volte e trova la prima mossa valida
 for (unsigned int move = direction, count = 0; count < 4; ++count,
 ++move, move %= 4) {

 // scegli una mossa valida
 switch(move) {
 case DOWN: // spostamento in giu'
 // if move is valid, call mazeTraversal
 if (validMove(maze, row + 1, col)) {
 mazeTraversal(maze, xCoord, yCoord, row + 1,
```

```
 col, LEFT);
 return;
}

break; // esci dallo switch
case RIGHT: // spostamento a destra
// se la mossa e' valida, chiama mazeTraversal
if (validMove(maze, row, col + 1)) {
 mazeTraversal(maze, xCoord, yCoord, row,
 col + 1, DOWN);
 return;
}

break; // esci dallo switch
case UP: // spostamento in su
// se la mossa e' valida, chiama mazeTraversal
if (validMove(maze, row - 1, col)) {
 mazeTraversal(maze, xCoord, yCoord, row - 1,
 col, RIGHT);
 return;
}

break; // esci dallo switch
case LEFT: // spostamento a sinistra
// se la mossa e' valida, chiama mazeTraversal
if (validMove(maze, row, col - 1)) {
 mazeTraversal(maze, xCoord, yCoord, row,
 col - 1, UP);
 return;
}

break; // esci dallo switch
}
}
}

// convalida la mossa
int validMove(const char maze[][12], size_t r, size_t c)
{
 return (r >= 0 && r <= 11 && c >= 0 && c <= 11 &&
 maze[r][c] != '1');
}

// controlla i confini delle coordinate
int coordsAreEdge(size_t x, size_t y)
{
 int areEdge;

 // se le coordinate non sono valide
```

```
if ((x == 0 || x == 11) && (y >= 0 && y <= 11)) {
 areEdge = 1;
}
else if ((y == 0 || y == 11) && (x >= 0 && x <= 11)) {
 areEdge = 1;
}
else { // coordinate valide
 areEdge = 0;
}

return areEdge; // restituzione del risultato
}

// stampa il labirinto
void printMaze(const char maze[][12])
{
 // effettua un ciclo lungo la griglia del labirinto
 for (size_t x = 0; x < 12; ++x) {
 for (size_t y = 0; y < 12; ++y) {
 printf("%c ", maze[x][y]);
 }
 }

 puts("");
}

puts("\nHit return to see next move");
getchar();
}

// generatore del labirinto casuale
void mazeGenerator(char maze[][12], size_t *xPtr, size_t *yPtr)
{
 int entry; // entrata casuale
 int exit; // uscita casuale

 srand(time(NULL));

 // genera posizioni di entrata e uscita casuali
 do {
 entry = rand() % 4;
 exit = rand() % 4;
 } while (entry == exit); // end do...while

 // Determina la posizione di entrata evitando gli angoli
 if (entry == 0) {
 *xPtr = 1 + rand() % 10;
 *yPtr = 0;
 maze[*xPtr][0] = '0';
 }
 else if (entry == 1) {
```

```

*xPtr = 0;
*yPtr = 1 + rand() % 10;
maze[0][*yPtr] = '0';
}
else if (entry == 2) {
 *xPtr = 1 + rand() % 10;
 *yPtr = 11;
 maze[*xPtr][11] = '0';
}
else {
 *xPtr = 11;
 *yPtr = 1 + rand() % 10;
 maze[11][*yPtr] = '0';
}

// Determina la posizione dell'uscita
if (exit == 0) {
 size_t a = 1 + rand() % 10;
 maze[a][0] = '0';
}
else if (exit == 1) {
 size_t a = 1 + rand() % 10;
 maze[0][a] = '0';
}
else if (exit == 2) {
 size_t a = 1 + rand() % 10;
 maze[a][11] = '0';
}
else {
 size_t a = 1 + rand() % 10;
 maze[11][a] = '0';
}

// aggiungi zeri a caso alla griglia del labirinto
for (unsigned int loop = 1; loop < POSSIBLE_ZEROS; ++loop) {
 size_t x = 1 + rand() % 10;
 size_t y = 1 + rand() % 10;
 maze[x][y] = '0';
}

}

```

**7.24 (Labirinti di ogni dimensione)** Generalizzate le funzioni `mazeTraverse` e `mazeGenerator` degli Esercizi 7.22–7.23 per trattare labirinti di qualsiasi larghezza e altezza.

### RISPOSTA

```

// Esercizio 7.24 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <time.h>

```

```
#define ROW 10 // altezza
#define COL 10 // larghezza
#define DOWN 0 // spostamento in giu'
#define RIGHT 1 // spostamento a destra
#define UP 2 // spostamento in su
#define LEFT 3 // spostamento a sinistra

// prototipi di funzione
void mazeTraversal(char maze[ROW][COL], size_t xCoord,
 size_t yCoord, size_t row, size_t col, unsigned int direction);
void mazeGenerator(char maze[][COL], size_t *xPtr, size_t *yPtr);
void printMaze(const char maze[][COL]);
int validMove(const char maze[][COL], size_t r, size_t c);
int coordsAreEdge(size_t x, size_t y);

int main()
{
 char maze[ROW][COL]; // griglia del labirinto

 // inizializza la griglia del labirinto a 1
 for (size_t loop = 0; loop < ROW; ++loop) {
 for (size_t loop2 = 0; loop2 < COL; ++loop2) {
 maze[loop][loop2] = '1';
 }
 }

 // genera il labirinto
 size_t xStart; // coordinata x iniziale
 size_t yStart; // coordinate y iniziale
 mazeGenerator(maze, &xStart, &yStart);

 size_t x = xStart; // riga iniziale
 size_t y = yStart; // colonna iniziale

 mazeTraversal(maze, xStart, yStart, x, y, RIGHT);
}

// Assumi che ci sia esattamente 1 entrata ed
// esattamente 1 uscita per il labirinto.
void mazeTraversal(char maze[ROW][COL], size_t xCoord,
 size_t yCoord, size_t row, size_t col, size_t direction)
{
 static int flag = 0; // flag della posizione iniziale

 maze[row][col] = 'X'; // inserisci la X alla posizione corrente
 printMaze(maze);

 // se il labirinto e' completato
 if (coordsAreEdge(row, col) && row != xCoord && col != yCoord) {
 puts("\nMaze successfully exited!\n\n");
 }
}
```

```
 return;
}
else if (row == xCoord && col == yCoord && flag == 1) {
 puts("\nArrived back at the starting location.\n\n");
 return;
}
else { // fai la mossa successiva
 flag = 1;

 // ripeti 4 colte e trova la prima mossa valida
 for (unsigned int move = direction, count = 0; count < 4; ++count,
 ++move, move %= 4) {

 // scegli una mossa valida
 switch(move) {
 case DOWN: // spostamento in giu'

 // se la mossa e' valida, chiama mazeTraversal
 if (validMove(maze, row + 1, col)) {
 mazeTraversal(maze, xCoord, yCoord, row + 1,
 col, LEFT);
 return;
 }

 break; // esci dallo switch
 case RIGHT: // spostamento a destra
 // se la mossa e' valida, chiama mazeTraversal
 if (validMove(maze, row, col + 1)) {
 mazeTraversal(maze, xCoord, yCoord, row,
 col + 1, DOWN);
 return;
 }

 break; // esci dallo switch
 case UP: // spostamento in su

 // se la mossa e' valida, chiama mazeTraversal
 if (validMove(maze, row - 1, col)) {
 mazeTraversal(maze, xCoord, yCoord, row - 1,
 col, RIGHT);
 return;
 }

 break; // esci dallo switch
 case LEFT: // spostamento a sinistra
 // se la mossa e' valida, chiama mazeTraversal
 if (validMove(maze, row, col - 1)) {
 mazeTraversal(maze, xCoord, yCoord, row,
 col - 1, UP);
 return;
 }
 }
 }
}
```

```
 }

 break; // esci dallo switch
 }
}

// convalida la mossa
int validMove(const char maze[][COL], size_t r, size_t c)
{
 return (r >= 0 && r <= ROW - 1 && c >= 0 && c <= COL - 1 &&
 maze[r][c] != '1'); // una mossa valida
}

// controlla i confini delle coordinate
int coordsAreEdge(size_t x, size_t y)
{
 int areEdge;

 // se le coordinate non sono valide
 if ((x == 0 || x == ROW - 1) && (y >= 0 && y <= COL - 1)) {
 areEdge = 1;
 }
 else if ((y == 0 || y == COL - 1) && (x >= 0 && x <= ROW - 1)) {
 areEdge = 1;
 }
 else { // coordinate valide
 areEdge = 0;
 }

 return areEdge; // restituzione del risultato
}

// stampa il labirinto
void printMaze(const char maze[][COL])
{
 // effettua un ciclo lungo la griglia del labirinto
 for (size_t x = 0; x < ROW; ++x) {
 for (size_t y = 0; y < COL; ++y) {
 printf("%c ", maze[x][y]);
 }

 puts("");
 }

 puts("\nHit return to see next move");
 getchar();
}
```

```
// generatore del labirinto casuale
void mazeGenerator(char maze[][COL], size_t *xPtr, size_t *yPtr)
{
 srand(time(NULL));

 int entry; // entrata casuale
 int exit; // uscita casuale

 // genera le posizioni di entrata e uscita casuali
 do {
 entry = rand() % 4;
 exit = rand() % 4;
 } while (entry == exit); // fine di do...while

 // Determina la posizione di entrata evitando gli angoli
 if (entry == 0) {
 *xPtr = 1 + rand() % (ROW - 2);
 *yPtr = 0;
 maze[*xPtr][*yPtr] = '0';
 }
 else if (entry == 1) {
 *xPtr = 0;
 *yPtr = 1 + rand() % (COL - 2);
 maze[*xPtr][*yPtr] = '0';
 }
 else if (entry == 2) {
 *xPtr = 1 + rand() % (ROW - 2);
 *yPtr = COL - 1;
 maze[*xPtr][*yPtr] = '0';
 }
 else {
 *xPtr = ROW - 1;
 *yPtr = 1 + rand() % (COL - 2);
 maze[*xPtr][*yPtr] = '0';
 }

 // Determina la posizione dell'uscita
 if (exit == 0) {
 int a = 1 + rand() % (ROW - 2);
 maze[a][0] = '0';
 }
 else if (exit == 1) {
 int a = 1 + rand() % (COL - 2);
 maze[0][a] = '0';
 }
 else if (exit == 2) {
 int a = 1 + rand() % (ROW - 2);
 maze[a][COL - 1] = '0';
 }
 else {
```

```

 int a = 1 + rand() % (COL - 2);
 maze[ROW - 1][a] = '0';
 }

 // aggiungi zeri a caso alla griglia del labirinto
 for (unsigned int loop = 1; loop < (ROW - 2) * (COL - 2); ++loop) {
 int x = 1 + rand() % (ROW - 2);
 int y = 1 + rand() % (COL - 2);
 maze[x][y] = '0';
 }
}

```

**7.25 (Array di puntatori a funzioni)** Riscrivete il programma della Figura 6.22 per usare un’interfaccia guidata da menu. Il programma deve offrire all’utente quattro opzioni, come segue:

Enter a choice:

- 0 Print the array of grades
- 1 Find the minimum grade
- 2 Find the maximum grade
- 3 Print the average on all tests for each student
- 4 End program

Una restrizione all’uso di array di puntatori a funzioni è costituita dal fatto che tutti i puntatori devono avere lo stesso tipo. I puntatori devono puntare a funzioni che restituiscano dati dello stesso tipo e che ricevono argomenti dello stesso tipo. Per questa ragione, le funzioni nella Figura 6.22 devono essere modificate, in modo che ognuna restituisca lo stesso tipo di dato e riceva gli stessi parametri. Modificate le funzioni `minimum` e `maximum` in modo che stampino il valore minimo o massimo e non restituiscano niente. Per l’opzione 3, modificate la funzione `average` della Figura 6.22 per inviare in uscita la media per ogni studente (non per uno studente specifico). La funzione `average` non deve restituire niente e deve ricevere gli stessi parametri di `printArray`, `mimimum` e `maximum`. Memorizzate i puntatori alle quattro funzioni nell’array `processGrades` e usate la scelta fatta dall’utente come indice dell’array per chiamare ogni funzione.

## RISPOSTA

```

// Esercizio 7.25 Soluzione
#include <stdio.h>
#define STUDENTS 3
#define EXAMS 4

// prototipi di funzione
void minimum(unsigned int grades[][EXAMS], size_t pupils, size_t tests);
void maximum(unsigned int grades[][EXAMS], size_t pupils, size_t tests);
void average(unsigned int grades[][EXAMS], size_t pupils, size_t tests);
void printArray(unsigned int grades[][EXAMS], size_t pupils, size_t tests);
void printMenu(void);

int main()
{

```

```
// puntatore a una funzione che prende come parametri un
// array bidimensionale e due valori interi
void (*processGrades[4])(unsigned int [], size_t, size_t) =
 {printArray, minimum, maximum, average};

// array dei voti degli studenti
unsigned int studentGrades[STUDENTS][EXAMS] = {{77, 68, 86, 73},
 {96, 87, 89, 78},
 {70, 90, 86, 81}};

// ripeti finche' l'utente non sceglie l'opzione 4
unsigned int choice = 0; // scelta di menu

while (choice != 4) {

 // stampa il menu e leggi la scelta dell'utente
 do {
 printMenu();
 scanf("%u", &choice);
 } while (choice < 0 || choice > 4); // fine di do...while

 // passa la scelta nell'array
 if (choice != 4) {
 (*processGrades[choice])(studentGrades, STUDENTS, EXAMS);
 }
 else {
 puts("\nProgram Ended.");
 }
}

// cerca il valore minimo
void minimum(unsigned int grades[][EXAMS], size_t pupils, size_t tests)
{
 unsigned int lowGrade = 100; // imposta lowGrade al punteggio piu' alto
 // possibile

 // effettua un ciclo attraverso le righe
 for (size_t i = 0; i <= pupils - 1; ++i) {
 // effettua un ciclo attraverso le colonne
 for (size_t j = 0; j <= tests - 1; ++j) {
 // se il voto corrente è piu' basso di lowGrade
 if (grades[i][j] < lowGrade) {
 lowGrade = grades[i][j];
 }
 }
 }

 printf("\nThe lowest grade is %u\n", lowGrade);
}
```

```
// cerca il valore massimo
void maximum(unsigned int grades[][EXAMS], size_t pupils, size_t tests)
{
 unsigned int highGrade = 0; // imposta highGrade al punteggio piu' basso
 // possibile

 // effettua un ciclo attraverso le righe
 for (size_t i = 0; i <= pupils - 1; ++i) {
 // effettua un ciclo attraverso le colonne
 for (size_t j = 0; j <= tests - 1; ++j) {
 // se il voto corrente e' piu' alto di highGrade
 if (grades[i][j] > highGrade) {
 highGrade = grades[i][j];
 }
 }
 }

 printf("\nThe highest grade is %u\n", highGrade);
}

// calcola la media

void average(unsigned int grades[][EXAMS], size_t pupils, size_t tests)
{
 unsigned int total; // somma di tutti i voti

 puts("");

 // effettua un ciclo attraverso le righe
 for (size_t i = 0; i <= pupils - 1; ++i) {
 total = 0;

 // effettua un ciclo attraverso le colonne
 for (size_t j = 0; j <= tests - 1; ++j) {
 total += grades[i][j];
 }

 printf("The average for student %d is %.1f\n",
 i + 1, (double) total / tests);
 }
}

// stampa i contenuti dell'array
void printArray(unsigned int grades[][EXAMS], size_t pupils, size_t tests)
{
 printf("%s", "\n[0] [1] [2] [3]");

 // effettua un ciclo attraverso le righe
 for (size_t i = 0; i <= pupils - 1; ++i) {
 printf("\nstudentGrades[%u] ", i);
```

```
// effettua un ciclo attraverso le colonne
for (size_t j = 0; j <= tests - 1; ++j) {
 printf("%-7u", grades[i][j]);
}
}

puts("");
}

// stampa il menu
void printMenu(void)
{
 printf("%s", "\nEnter a choice:\n"
 " 0 Print the array of grades\n"
 " 1 Find the minimum grade\n"
 " 2 Find the maximum grade\n"
 " 3 Print the average on all tests for each student\n"
 " 4 End program\n"
 "? ");
}
```

7.26 Cosa fa questo programma, supponendo che l'utente inserisca due stringhe della stessa lunghezza?

```
1 // ex07_26.c
2 // Cosa fa questo programma?
3 #include <stdio.h>
4 #define SIZE 80
5
6 int mystery3(const char *s1, const char *s2); // prototipo
7
8 int main(void)
9 {
10 char string1[SIZE]; // crea un array di char
11 char string2[SIZE]; // crea un array di char
12
13 puts("Enter two strings: ");
14 scanf("%79s%79s", string1, string2);
15 printf("The result is %d\n", mystery3(string1, string2));
16 }
17
18 int mystery3(const char *s1, const char *s2)
19 {
20 int result = 1;
21
22 for (; *s1 != '\0' && *s2 != '\0'; ++s1, ++s2) {
23 if (*s1 != *s2) {
24 result = 0;
25 }
26 }
}
```

```
27
28 return result;
29 }
```

### RISPOSTA

Il programma confronta due stringhe, elemento per elemento, per uguaglianza.

```
Enter two strings: string1 string2
The result is 0
```

```
Enter two strings: string2 string2
The result is 1
```

## Paragrafo speciale: costruite il vostro computer

Nei prossimi esercizi ci discosteremo temporaneamente dal mondo della programmazione con linguaggi ad alto livello. “Apriremo” un computer e guarderemo la sua struttura interna. Introduceremo la programmazione in linguaggio macchina, con il quale scriveremo diversi programmi. Affinché questa risulti un’esperienza particolarmente preziosa, costruiremo quindi un computer (con la tecnica della simulazione software) sul quale potrete eseguire i vostri programmi in linguaggio macchina!

**7.27 (Programmazione in linguaggio macchina)** Creiamo un computer che chiameremo Simpletron. Come indica il suo nome, si tratta di una macchina semplice, ma, come presto vedremo, allo stesso tempo potente. Il Simpletron esegue programmi scritti nell’unico linguaggio che comprende direttamente, vale a dire il *Simpletron Machine Language* o, abbreviato, SML.

Il Simpletron contiene un *accumulatore*, un “registro speciale” in cui le informazioni sono depositate prima che il computer le usi nei calcoli o le esamini in vari modi. Tutte le informazioni nel Simpletron sono trattate in termini di *parole*. Una parola è un numero decimale di quattro cifre con segno come +3364, -1293, +0007, -0001 e così via. Il Simpletron è dotato di una memoria di 100 parole e a queste parole si fa riferimento con i loro numeri di locazione 00, 01, ..., 99.

Prima di eseguire un programma in SML, dobbiamo *caricarlo* o metterlo in memoria. La prima istruzione di ogni programma in SML è sempre posta nella locazione 00.

Ogni istruzione scritta in SML occupa una parola di memoria del Simpletron, così le istruzioni sono numeri decimali di quattro cifre con un segno. Supponiamo che il segno di un’istruzione in SML sia sempre il più, ma il segno di una parola di dati può essere il più oppure il meno. Ogni locazione nella memoria del Simpletron può contenere un’istruzione, un dato usato da un programma o un’area inutilizzata (e quindi indefinita) della memoria. Le prime due cifre di ogni istruzione in SML sono il *codice operativo*, il quale specifica l’operazione da eseguire. I codici operativi del SML sono riepilogati nella Figura 7.32.

| Codice operativo                                  | Significato                                                                                                                          |
|---------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Operazioni di input/output:</i>                |                                                                                                                                      |
| <b>#define READ 10</b>                            | Leggi una parola dal terminale e inseriscila in una specifica locazione in memoria.                                                  |
| <b>#define WRITE 11</b>                           | Scrivi sul terminale una parola memorizzata in una specifica locazione in memoria.                                                   |
| <i>Operazioni di caricamento/memorizzazione:</i>  |                                                                                                                                      |
| <b>#define LOAD 20</b>                            | Carica una parola da una specifica locazione in memoria nell'accumulatore.                                                           |
| <b>#define STORE 21</b>                           | Memorizza una parola dall'accumulatore in una specifica locazione in memoria.                                                        |
| <i>Operazioni aritmetiche:</i>                    |                                                                                                                                      |
| <b>#define ADD 30</b>                             | Somma una parola in una specifica locazione in memoria alla parola nell'accumulatore (lascia il risultato nell'accumulatore).        |
| <b>#define SUBTRACT 31</b>                        | Sottrai una parola in una specifica locazione in memoria dalla parola nell'accumulatore (lascia il risultato nell'accumulatore).     |
| <b>#define DIVIDE 32</b>                          | Dividi la parola nell'accumulatore per una parola in una specifica locazione in memoria (lascia il risultato nell'accumulatore).     |
| <b>#define MULTIPLY 33</b>                        | Moltiplica la parola nell'accumulatore per una parola in una specifica locazione in memoria (lascia il risultato nell'accumulatore). |
| <i>Operazioni di trasferimento del controllo:</i> |                                                                                                                                      |
| <b>#define BRANCH 40</b>                          | Salta a una specifica locazione in memoria.                                                                                          |
| <b>#define BRANCHNEG 41</b>                       | Se l'accumulatore è negativo, salta a una specifica locazione in memoria.                                                            |
| <b>#define BRANCHZERO 42</b>                      | Se l'accumulatore è zero, salta a una specifica locazione in memoria.                                                                |
| <b>#define HALT 43</b>                            | Halt, cioè il programma ha completato il suo compito.                                                                                |

**Figura 7.32** Codici operativi del linguaggio macchina del Simpletron (SML).

Le ultime due cifre di un'istruzione in SML costituiscono l'*operando*, che è l'indirizzo della locazione di memoria contenente la parola alla quale si applica l'operazione. Ora consideriamo diversi semplici programmi in SML. Il seguente programma in SML legge due numeri dalla tastiera e calcola e stampa la loro somma. L'istruzione `+1007` legge il primo numero dalla tastiera e lo colloca nella locazione `07` (che è stata inizializzata a zero). Poi `+1008` legge il numero successivo e lo colloca nella locazione `08`. L'istruzione `load`, `+2007`, mette il primo numero nell'accumulatore e l'istruzione `add`, `+3008`, addiziona il secondo numero al numero nell'accumulatore. *Tutte le istruzioni aritmetiche del SML lasciano i loro risultati nell'accumulatore*. L'istruzione `store`, `+2109`, colloca il risultato nella locazione di memoria `09`, dalla quale l'istruzione `write`, `+1109`, riceve il numero e lo stampa (come numero decimale di quattro cifre con segno). L'istruzione `halt`, `+4300`, termina l'esecuzione.

| Esempio 1<br>Locazione | Numero | Istruzione   |
|------------------------|--------|--------------|
| 00                     | +1007  | (Read A)     |
| 01                     | +1008  | (Read B)     |
| 02                     | +2007  | (Load A)     |
| 03                     | +3008  | (Add B)      |
| 04                     | +2109  | (Store C)    |
| 05                     | +1109  | (Write C)    |
| 06                     | +4300  | (Halt)       |
| 07                     | +0000  | (Variable A) |
| 08                     | +0000  | (Variable B) |
| 09                     | +0000  | (Result C)   |

Il seguente programma in SML legge due numeri dalla tastiera e determina e stampa il valore più grande. Si noti l’uso dell’istruzione +4107 come trasferimento condizionato del controllo (salto), pressoché lo stesso dell’istruzione `if` del C.

| Esempio 2<br>Locazione | Numero | Istruzione              |
|------------------------|--------|-------------------------|
| 00                     | +1009  | (Read A)                |
| 01                     | +1010  | (Read B)                |
| 02                     | +2009  | (Load A)                |
| 03                     | +3110  | (Subtract B)            |
| 04                     | +4107  | (Branch negative to 07) |
| 05                     | +1109  | (Write A)               |
| 06                     | +4300  | (Halt)                  |
| 07                     | +1110  | (Write B)               |
| 08                     | +4300  | (Halt)                  |
| 09                     | +0000  | (Variable A)            |
| 10                     | +0000  | (Variable B)            |

Adesso scrivete alcuni programmi in SML per eseguire ognuna delle seguenti operazioni.

- Usare un ciclo controllato da sentinella per leggere interi positivi e per calcolare e stampare la loro somma.
- Usare un ciclo controllato da contatore per leggere sette numeri, alcuni positivi e alcuni negativi, e per calcolare e stampare la loro media.
- Leggere una serie di numeri e determinare e stampare il numero più grande. Il primo numero letto indica quanti numeri vanno elaborati.

## RISPOSTA

- 00 +1009 (Read Value)  
 01 +2009 (Load Value)  
 02 +4106 (Branch negative to 06)  
 03 +3008 (Add Sum)  
 04 +2108 (Store Sum)  
 05 +4000 (Branch 00)  
 06 +1108 (Write Sum)

07 +4300 (Halt)  
08 +0000 (Variable Sum)  
09 +0000 (Variable Value)  
b) 00 +2018 (Load Counter)  
01 +3121 (Subtract Termination)  
02 +4211 (Branch zero to 11)  
03 +2018 (Load Counter)  
04 +3019 (Add Increment)  
05 +2118 (Store Counter)  
06 +1017 (Read Value)  
07 +2016 (Load Sum)  
08 +3017 (Add Value)  
09 +2116 (Store Sum)  
10 +4000 (Branch 00)  
11 +2016 (Load Sum)  
12 +3218 (Divide Counter)  
13 +2120 (Store Result)  
14 +1120 (Write Result)  
15 +4300 (Halt)  
16 +0000 (Variable Sum)  
17 +0000 (Variable Value)  
18 +0000 (Variable Counter)  
19 +0001 (Variable Increment)  
20 +0000 (Variable Result)  
21 +0007 (Variable Termination)  
c) 00 +1017 (Read Endvalue)  
01 +2018 (Load Counter)  
02 +3117 (Subtract Endvalue)  
03 +4215 (Branch zero to 15)  
04 +2018 (Load Counter)  
05 +3021 (Add Increment)  
06 +2118 (Store Counter)  
07 +1019 (Read Value)  
08 +2020 (Load Largest)  
09 +3119 (Subtract Value)  
10 +4112 (Branch negative to 12)  
11 +4001 (Branch 01)  
12 +2019 (Load Value)  
13 +2120 (Store Largest)  
14 +4001 (Branch 01)  
15 +1120 (Write Largest)  
16 +4300 (Halt)  
17 +0000 (Variable Endvalue)  
18 +0000 (Variable Counter)  
19 +0000 (Variable Value)  
20 +0000 (Variable Largest)  
21 +0001 (Variable Increment)

**7.28 (Un simulatore di computer)** Sulle prime può sembrare esagerato, ma in questo problema costruirete il vostro computer. No, non unirete insieme dei componenti. Piuttosto, userete la potente tecnica della *simulazione software* per creare un *modello software* del Simpletron. Non sarete delusi. Il vostro simulatore del Simpletron trasformerà il computer che state usando in un Simpletron, e sarete realmente in grado di eseguire, testare e correggere i programmi in SML che avete scritto nell’Esercizio 7.27.

Quando eseguite il vostro simulatore del Simpletron, questo deve iniziare l’elaborazione stampando:

```
*** Welcome to Simpletron! ***
*** Please enter your program one instruction ***
*** (or data word) at a time. I will type the ***
*** location number and a question mark (?). ***
*** You then type the word for that location. ***
*** Type the sentinel -99999 to stop entering ***
*** your program. ***
```

Simulate la memoria del Simpletron con un array unidimensionale `memory` di 100 elementi. Ora supponiamo che il simulatore sia in esecuzione. Analizziamo il dialogo mentre inseriamo il programma dell’Esempio 2 dell’Esercizio 7.27:

```
00 ? +1009
01 ? +1010
02 ? +2009
03 ? +3110
04 ? +4107
05 ? +1109
06 ? +4300
07 ? +1110
08 ? +4300
09 ? +0000
10 ? +0000
11 ? -99999
*** Program loading completed ***
*** Program execution begins ***
```

Il programma in SML è stato adesso collocato (o caricato) nell’array `memory`. Ora il Simpletron esegue il programma in SML. Inizia con l’istruzione nella locazione 00 e continua in modo sequenziale, a meno che non venga diretto in qualche altra parte del programma con un trasferimento del controllo.

Usate la variabile `accumulator` per rappresentare il registro dell’accumulatore. Usate la variabile `instructionCounter` per tenere traccia della locazione in memoria che contiene l’istruzione che viene eseguita. Usate la variabile `operationCode` per indicare l’operazione che viene eseguita correntemente, ossia le due cifre a sinistra della parola dell’istruzione. Usate la variabile `operand` per indicare la locazione di memoria su cui opera l’istruzione corrente. Così, se un’istruzione ha un `operand`, questo è formato dalle due cifre più a destra dell’istruzione. Non fate eseguire le istruzioni direttamente dalla memoria. Invece, trasferite la successiva istruzione che deve essere eseguita dalla memoria in una variabile chiamata `instructionRegister`, poi “prelevate” le due cifre a sinistra e mettetele nella variabile `operationCode` e “prelevate” le due cifre a destra e mettetele in `operand`.

Quando il Simpletron inizia l'esecuzione, i suoi registri sono inizializzati come segue:

|                     |       |
|---------------------|-------|
| accumulator         | +0000 |
| instructionCounter  | 00    |
| instructionRegister | +0000 |
| operationCode       | 00    |
| operand             | 00    |

Ora “seguiamo da vicino” l'esecuzione della prima istruzione in SML, +1009 nella locazione di memoria 00. Questo processo di esecuzione è chiamato *ciclo di esecuzione delle istruzioni*. L'instructionCounter ci dice la locazione della prossima istruzione da eseguire. Preleviamo i contenuti da quella locazione di memoria tramite l'istruzione in C

```
instructionRegister = memory[instructionCounter];
```

Il codice operativo e l'operando sono estratti dal registro delle istruzioni tramite le istruzioni in C

```
operationCode = instructionRegister / 100;
operand = instructionRegister % 100;
```

Adesso il Simpletron deve verificare che il codice operativo è proprio un *read* (invece che un *write*, un *load* e così via). Un'istruzione *switch* distingue tra le dodici operazioni del SML. L'istruzione *switch* simula il comportamento di varie istruzioni del SML nel modo seguente (lasciamo le altre al lettore):

```
read: scanf("%d", &memory[operand]);
load: accumulator = memory[operand];
add: accumulator += memory[operand];
Varie istruzioni di salto: Le esamineremo a breve.
halt: Questa istruzione scrive il messaggio
*** Simpletron execution terminated ***
```

poi vengono stampati il nome e i contenuti di ogni registro, come pure i contenuti completi della memoria. Una tale stampa completa viene chiamata *dump* (ovvero “immagine della memoria”) *del computer*. Per aiutarvi a programmare la vostra funzione *dump*, nella Figura 7.33 è mostrato un esempio di formato del *dump*. Un *dump* successivo all'esecuzione di un programma sul Simpletron mostra i valori effettivi delle istruzioni e i valori dei dati al momento in cui l'esecuzione è terminata. Potete stampare gli zeri iniziali davanti a un intero che è più corto della sua ampiezza di campo, mettendo lo 0 prima del valore dell'ampiezza del campo nello specificatore di formato, come in "%02d". Potete anche porre un segno + oppure - prima del valore. Così per stampare un numero della forma +0000, potete usare lo specificatore di formato "%+05d".

| REGISTERS:          |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |
|---------------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| accumulator         |       | +0000 |       |       |       |       |       |       |       |       |
| instructionCounter  |       | 00    |       |       |       |       |       |       |       |       |
| instructionRegister |       | +0000 |       |       |       |       |       |       |       |       |
| operationCode       |       | 00    |       |       |       |       |       |       |       |       |
| operand             |       | 00    |       |       |       |       |       |       |       |       |
| MEMORY:             |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |
|                     | 0     | 1     | 2     | 3     | 4     | 5     | 6     | 7     | 8     | 9     |
| 0                   | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 |
| 10                  | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 |
| 20                  | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 |
| 30                  | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 |
| 40                  | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 |
| 50                  | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 |
| 60                  | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 |
| 70                  | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 |
| 80                  | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 |
| 90                  | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 | +0000 |

**Figura 7.33** Esempio di formato del dump del Simpletron.

Procediamo con l'esecuzione della prima istruzione del nostro programma, ossia +1009 memorizzata nella locazione 00. Come abbiamo indicato, l'istruzione switch la simula eseguendo l'istruzione C

```
scanf("%d", &memory[operand]);
```

Prima che scanf sia eseguita, va stampato sullo schermo un punto interrogativo (?) per richiedere l'input all'utente. Il Simpletron aspetta che l'utente scriva un valore e poi prema il tasto Invio. Il valore viene allora letto e memorizzato nella locazione 09.

A questo punto la simulazione della prima istruzione è completata. Tutto quel che resta è predisporre il Simpletron a eseguire l'istruzione successiva. Poiché l'istruzione appena eseguita non era un trasferimento del controllo, si deve semplicemente incrementare il registro contatore delle istruzioni come segue:

```
++instructionCounter;
```

Questo completa l'esecuzione simulata della prima istruzione. L'intero processo (ossia il ciclo di esecuzione dell'istruzione) ricomincia da capo con il prelevamento (*fetch*) della successiva istruzione da eseguire.

Adesso osserviamo come sono simulate le istruzioni di salto, cioè i trasferimenti di controllo. Tutto quello che dobbiamo fare è aggiustare adeguatamente il valore nel contatore delle istruzioni. Pertanto, l'istruzione di salto non condizionato (40) è simulata all'interno dello switch come

```
instructionCounter = operand;
```

L'istruzione di salto condizionato “salta se l'accumulatore è zero” è simulata come

```
if (accumulator == 0) {
 instructionCounter = operand;
}
```

A questo punto dovreste implementare il vostro simulatore del Simpletron ed eseguire i programmi in SML che avete scritto nell'Esercizio 7.27. Potete perfezionare il linguaggio SML con ulteriori caratteristiche e implementarle nel vostro simulatore.

Il vostro simulatore deve controllare vari tipi di errore. Durante la fase di caricamento del programma, ad esempio, ogni numero che l'utente inserisce nella memoria del Simpletron deve stare nell'intervallo da -9999 a +9999. Il simulatore deve usare un ciclo `while` per verificare che ogni numero inserito sia compreso in questo intervallo, e, se non lo è, continuare a chiedere all'utente di reinserire il numero finché non viene inserito un numero corretto.

Durante la fase di esecuzione il vostro simulatore deve controllare gli errori gravi, come, ad esempio, tentativi di dividere per zero, tentativi di eseguire codici operativi non validi e overflow dell'accumulatore (vale a dire operazioni aritmetiche che producono valori più grandi di +9999 o più piccoli di -9999). Tali gravi errori sono chiamati *errori irreversibili*. Quando viene individuato un errore irreversibile, deve essere stampato un messaggio di errore come

```
*** Attempt to divide by zero ***
*** Simpletron execution abnormally terminated ***
```

e un dump completo del computer nel formato che abbiamo esaminato precedentemente. Questo aiuterà l'utente a localizzare l'errore nel programma.

*Nota di implementazione:* quando implementate il simulatore del Simpletron, definite l'array `memory` e tutti i registri come variabili in `main`. Il programma deve contenere altre tre funzioni: `load`, `execute` e `dump`. La funzione `load` legge le istruzioni in SML dall'utente alla tastiera. (Dopo aver studiato l'elaborazione di file nel Capitolo 11, sarete in grado di leggere le istruzioni in SML da un file.) La funzione `execute` esegue il programma in SML caricato nell'array `memory`. La funzione `dump` stampa i contenuti di `memory` e di tutti i registri memorizzati nelle variabili di `main`. Passate l'array `memory` e i registri alle altre funzioni quando ciò risulta necessario per l'esecuzione dei loro compiti. Le funzioni `load` ed `execute` hanno bisogno di modificare le variabili definite in `main`, per cui dovete passare quelle variabili a queste funzioni per riferimento usando i puntatori. Pertanto, dovete modificare le istruzioni che abbiamo visto nel corso della descrizione di questo problema per usare la notazione appropriata con i puntatori.

## RISPOSTA

```
// Esercizio 7.28 Soluzione
#include <stdbool.h>
#include <stdio.h>

// definisci i comandi
#define SIZE 100
#define SENTINEL -99999
#define READ 10
#define WRITE 11
#define LOAD 20
#define STORE 21
#define ADD 30
#define SUBTRACT 31
#define DIVIDE 32
#define MULTIPLY 33
#define BRANCH 40
```

```
#define BRANCHNEG 41
#define BRANCHZERO 42
#define HALT 43

// prototipi di funzione
void load(int *loadMemory);
void execute(int *memory, int *acPtr, size_t *icPtr, int *irPtr,
 int *opCodePtr, int *opPtr);
void dump(int *memory, int accumulator, size_t instructionCounter,
 int instructionRegister, int operationCode,
 int operand);
bool validWord(int word);

int main()
{
 int memory[SIZE]; // definisci array di memoria
 int ac = 0; // accumulatore
 size_t ic = 0; // contatore di istruzioni
 int opCode = 0; // codice dell'operazione
 int op = 0; // operando
 int ir = 0; // registro di istruzioni

 // azzera la memoria
 for (size_t i = 0; i < SIZE; ++i) {
 memory[i] = 0;
 }

 load(memory);
 execute(memory, &ac, &ic, &ir, &opCode, &op);
 dump(memory, ac, ic, ir, opCode, op);
}

// la funzione carica le istruzioni
void load(int *loadMemory)
{
 size_t i = 0; // variabile di indicizzazione

 printf("%s\n\n%s\n%s\n%s\n%s\n%s\n%s\n%s\n\n",
 "*** Welcome to Simpletron ***",
 "*** Please enter your program one instruction ***",
 "*** (or data word) at a time. I will type the ***",
 "*** location number and a question mark (?). ***",
 "*** You then type the word for that location. ***",
 "*** Type the sentinel -99999 to stop entering ***",
 "*** your program. ***");

 printf("%s", "00 ? ");
 int instruction; // istruzione corrente
 scanf("%d", &instruction); // leggi l'istruzione
```

```
// finche' il valore sentinella non e' letto dall'utente
while (instruction != SENTINEL) {

 // verifica l'istruzione per validita'
 if (!validWord(instruction)) {
 puts("Number out of range. Please enter again.\n");
 }
 else { // carica l'istruzione
 loadMemory[i++] = instruction;
 }

 printf("%02d ? ", i);
 scanf("%d", &instruction);
}

// esegui i comandi
void execute(int *memory, int *acPtr, size_t *icPtr, int *irPtr,
 int *opCodePtr, int *opPtr)
{
 bool fatal = false; // flag di errore
 int temp; // spazio contenitore temporaneo

 puts("\n*****START SIMPLETRON EXECUTION*****\n\n");

 // separa il codice dell'operazione e l'operando
 *irPtr = memory[*icPtr];
 *opCodePtr = *irPtr / 100;
 *opPtr = *irPtr % 100;

 // ripeti finche' il comando e' HALT o fatal e' true
 while (*opCodePtr != HALT && !fatal) {
 // determina l'azione appropriata
 switch (*opCodePtr) {
 // leggi i dati nella posizione in memoria
 case READ:
 puts("Enter an integer: ");
 scanf("%d", &temp);

 // controlla la validita'
 while (!validWord(temp)) {
 puts("Number out of range. Please enter again: ");
 scanf("%d", &temp);
 }

 memory[*opPtr] = temp; // scrivi in memoria
 ++(*icPtr);
 break; // esci dallo switch
 }
 }
}
```

```
// scrivi i dati dalla memoria sullo schermo
case WRITE:
 printf("Contents of %02d: %d\n", *opPtr, memory[*opPtr]);
 ++(*icPtr);
 break; // esci dallo switch

// carica i dati dalla memoria nell'accumulatore
case LOAD:
 *acPtr = memory[*opPtr];
 ++(*icPtr);
 break; // esci dallo switch

// memorizza i dati dall'accumulatore in memoria
case STORE:
 memory[*opPtr] = *acPtr;
 ++(*icPtr);
 break; // esci dallo switch

// aggiungi i dati della memoria nei dati dell'accumulatore
case ADD:
 temp = *acPtr + memory[*opPtr];

 // controlla la validita'
 if (!isValidWord(temp)) {
 puts("!!! FATAL ERROR: Accumulator overflow !!!\n");
 puts("!!! Simpletron execution ");
 puts("abnormally terminated !!!\n");
 fatal = true;
 }
 else {
 *acPtr = temp;
 ++(*icPtr);
 }

 break; // esci dallo switch

// sottrai i dati nella memoria dai dati nell'accumulatore
case SUBTRACT:
 temp = *acPtr - memory[*opPtr];

 // controlla la validita'
 if (!isValidWord(temp)) {
 puts("!!! FATAL ERROR: Accumulator overflow !!!\n");
 puts("!!! Simpletron execution ");
 puts("abnormally terminated !!!\n");
 fatal = true;
 }
 else {
 *acPtr = temp;
 ++(*icPtr);
 }
```

```
break; // esci dallo switch

// dividi i dati in memoria nei dati dell'accumulatore
case DIVIDE:

 // controlla l'errore di divisione per zero
 if (memory[*opPtr] == 0) {
 puts("**** FATAL ERROR: Attempt to divide by zero ***\n");
 puts("**** Simpletron execution ");
 puts("abnormally terminated ***\n");
 fatal = true;
 }
 else {
 *acPtr /= memory[*opPtr];
 ++(*icPtr);
 }

break; // esci dallo switch

// moltiplica i dati in memoria per i dati nell'accumulatore
case MULTIPLY:
 temp = *acPtr * memory[*opPtr];

 // controlla la validita'
 if (!validWord(temp)) {
 puts("**** FATAL ERROR: Accumulator overflow ***\n");
 puts("**** Simpletron execution ");
 puts("abnormally terminated ***\n");
 fatal = true;
 }
 else {
 *acPtr = temp;
 ++(*icPtr);
 }

break; // esci dallo switch

// salta a una specifica locazione in memoria
case BRANCH:
 *icPtr = *opPtr;
 break; // esci dallo switch

// salta a una locazione in memoria se l'accumulatore e' negativo
case BRANCHNEG:

 // se l'accumulatore e' negativo
 if (*acPtr < 0) {
 *icPtr = *opPtr;
 }
 else {
```

```
 ++(*icPtr);
 }

 break; // esci dallo switch

// salta a una locazione in memoria se l'accumulatore e' zero
case BRANCHZERO:

 // se l'accumulatore e' zero
 if (*acPtr == 0) {
 *icPtr = *opPtr;
 }
 else {
 ++(*icPtr);
 }

 break; // esci dallo switch

default:
 puts("**** FATAL ERROR: Invalid opcode detected ***\n");
 puts("**** Simpletron execution ");
 puts("abnormally terminated ***\n");
 fatal = true;
 break; // esci dallo switch
}

// separa il codice dell'operazione e l'operando
*irPtr = memory[*icPtr];
*opCodePtr = *irPtr / 100;
*opPtr = *irPtr % 100;
}
puts("\n*****END SIMPLETRON EXECUTION*****\n");
}

// stampa il nome e il contenuto di ciascun registro e della memoria
void dump(int *memory, int accumulator, size_t instructionCounter,
 int instructionRegister, int operationCode,
 int operand)
{
 printf("\n%s\n%-23s%+05d\n%-23s%5.2u\n%-23s%+05d\n%-23s%5.2d\n%-23s%5.2d",
 "REGISTERS:", "accumulator", accumulator, "instructioncounter",
 instructionCounter, "instructionregister", instructionRegister,
 "operationcode", operationCode, "operand", operand);

 puts("\n\nMEMORY:\n ");

 // stampa le intestazioni di colonna
 for (unsigned int i = 0; i <= 9; ++i) {
 printf("%5u ", i);
```

```
}

// stampa le intestazioni di riga e il contenuto della memoria
for (unsigned int i = 0; i < SIZE; ++i) {

 // stampa a incrementi di 10
 if (i % 10 == 0) {
 printf("\n%2u ", i);
 }

 printf("%+05d ", memory[i]);
}

puts("");
}

// la funzione testa la validita' della parola
bool validWord(int word)
{
 return word >= -9999 && word <= 9999;
}
```

## Esercizi con array di puntatori a funzioni

7.30 (*Calcolo della circonferenza del cerchio, dell'area del cerchio o del volume della sfera usando puntatori a funzioni*) Usando le tecniche che avete appreso nella Figura 7.28, realizzate un programma guidato da menu testuale che permetta all'utente di scegliere se calcolare la circonferenza di un cerchio, l'area di un cerchio o il volume di una sfera. Il programma deve poi leggere il valore del raggio fornito dall'utente, eseguire il calcolo appropriato e stampare il risultato. Usate un array di puntatori a funzioni in cui ogni puntatore rappresenta una funzione che restituisce void e riceve un parametro double. Le funzioni corrispondenti devono stampare ognuna un messaggio che indica quale calcolo è stato eseguito, il valore del raggio e il risultato del calcolo.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 7.30 Soluzione: Circle.c
// Calcolo della circonferenza del cerchio, dell'area del cerchio o del volume
// della sfera usando puntatori a funzioni
#include <stdio.h>
#include <math.h>

// prototipi di funzione
void circumference(double radius);
void area(double radius);
void volume(double radius);

double const pi = 3.14;

int main()
```

```
{
 // inizializza array di 3 puntatori a funzioni di cui ciascuna
 // riceve 1 argomento double e restituisce void
 void (*f[3])(double) = { circumference, area, volume };

 puts("Enter 0 to calculate the circumference of a circle.\n"
 "1 for the area of a circle.\n"
 "2 for the volume of a sphere.");
 int choice;
 scanf("%d", &choice);

 while((choice >= 0) && (choice <=2))
 {
 printf("%s", "Enter the length of a radius: ");
 double radius;
 scanf("%lf", &radius);

 (*f[choice])(radius);

 puts("Enter 0 to calculate the circumference of a circle.\n"
 "1 for the area of a circle.\n"
 "2 for the volume of a sphere.");
 scanf("%d", &choice);
 }

 puts("Program ended.");
}

void circumference(double radius)
{
 printf("The circumference of a circle with radius %.2f is %.2f\n\n",
 radius, 2 * pi * radius);
}

void area (double radius)
{
 printf("The area of a circle with radius %.2f is %.2f\n\n",
 radius, pi * radius * radius);
}

void volume (double radius)
{
 printf("The volume of a sphere with radius %.2f is %.2f\n\n",
 radius, 4.0/3.0 * pi * pow(radius, 3));
}
```

- 7.31 (*Calcolatore che usa puntatori a funzioni*) Usando le tecniche che avete imparato nella Figura 7.28, realizzate un programma guidato da menu testuale che permetta all’utente di scegliere se sommare, sottrarre, moltiplicare o dividere due numeri. Il programma deve quindi leggere due valori double forniti dall’utente, effettuare il calcolo appropriato e stampare

il risultato. Usate un array di puntatori a funzioni in cui ogni puntatore rappresenta una funzione che restituisce `void` e riceve due parametri `double`. Le funzioni corrispondenti devono ognuna stampare un messaggio che indica quale calcolo è stato eseguito, i valori dei parametri e il risultato del calcolo.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 7.31 Soluzione: Calculator.c
// Utilizzo di puntatori a funzioni per implementare un semplice calcolatore
#include <stdio.h>

// prototipi di funzione
void add(double num1, double num2);
void subtract(double num1, double num2);
void multiply(double num1, double num2);
void divide(double num1, double num2);

int main()
{
 // inizializza un array di 4 puntatori a funzioni di cui ciascuna
 // riceve 2 argomenti double e restituisce void
 void (*f[4])(double, double) = {add, subtract, multiply, divide};

 printf("%s", "Enter 0 to add, 1 to subtract, 2 to multiply, 3 to divide, 4
 to end: ");
 int choice;
 scanf("%d", &choice);

 while((choice >= 0) && (choice <=3))
 {
 printf("%s", "Enter 2 numbers (separated by a space): ");
 double num1, num2;
 scanf("%lf%lf", &num1, &num2);

 (*f[choice])(num1, num2);

 printf("%s", "Enter 0 to add, 1 to subtract, 2 to multiply, 3 to divide,
 4 to end: ");
 scanf("%d", &choice);
 }

 puts("Program ended.");
}

void add (double num1, double num2)
{
 printf("%.2f + %.2f is %.2f\n", num1, num2, num1 + num2);
}

void subtract (double num1, double num2)
{
```

```
 printf("%.2f - %.2f is %.2f\n", num1, num2, num1 - num2);
}

void multiply (double num1, double num2)
{
 printf("%.2f * %.2f is %.2f\n", num1, num2, num1 * num2);
}

void divide (double num1, double num2)
{
 if (num2!=0)
 printf("%.2f / %.2f is %.2f\n", num1, num2, num1 / num2);
 else
 puts("Division by 0");
}
```

## Prove sul campo

7.32 (*Sondaggio*) Internet e il web stanno consentendo a più persone di creare contatti sociali, unirsi a una causa, esprimere opinioni, e così via. Nel 2008 i candidati alla presidenza degli Stati Uniti hanno usato Internet in maniera intensiva per diffondere i loro messaggi e raccogliere fondi per le loro campagne elettorali. In questo esercizio scriverete un semplice programma per un sondaggio che permetta agli utenti di dare un voto a cinque problemi di coscienza sociale usando valori da 1 (il meno importante) a 10 (il più importante). Scegliete cinque cause importanti per voi (es. problemi politici, problemi ecologici globali). Usate un array unidimensionale **topics** (di tipo **char \***) per memorizzare le cinque cause. Per riassumere le risposte del sondaggio, usate un array bidimensionale **responses** di 5 righe e 10 colonne (di tipo **int**), ogni riga corrispondente a un elemento nell'array **topics**. Quando il programma viene eseguito, deve chiedere all'utente di valutare ogni problema. Fate partecipare al sondaggio i vostri amici e familiari, poi fate stampare al programma un riepilogo dei risultati comprendente:

- a) Un rapporto tabellare con i cinque argomenti lungo il lato sinistro e i 10 voti lungo la riga in alto, indicando in ogni colonna il numero di valutazioni pari a quel voto ricevute per ogni problema.
- b) Alla destra di ogni riga mostrate la media delle valutazioni per quel problema.
- c) Quale problema ha ricevuto il totale dei voti più alto? Stampate sia il problema che il totale dei voti.
- d) Quale problema ha ricevuto il totale dei voti più basso? Stampate sia il problema che il totale dei voti.

## RISPOSTA

```
// Esercizio 7.32 Soluzione: Poll.c
// Prove sul campo: Sondaggio
#include <stdio.h>

#define ISSUES 5
#define RATINGS 10

// prototipi di funzione
void recordResponse (int i, int response);
```

```
void highestRatings ();
void lowestRatings ();
float averageRating(int issue);
void displayResults();

int responses[ISSUES][RATINGS]; // Array bidimensionale di valutazioni del
 // sondaggio
const char *topics[ISSUES] = {"Global Warming", "The Economy", "War",
 "Health Care", "Education"}; // array di argomenti di sondaggio

int main (void)
{
 int response; // risposte dell'utente

 // Amministra il sondaggio.
 do {
 puts("Please rate the following topics on a scale from 1 - 10"
 "\n 1 = least important, 10 = most important\n");

 // Chiedi all'utente di valutare i 5 argomenti.
 for (unsigned int i = 0; i < ISSUES; ++i) {
 do {
 printf("%s? ",topics[i]);
 scanf("%d", &response); // ricevi la risposta
 dell'utente
 } while(response<1 || response>10); // chiedi all'utente
 // di valutare finche' non esprime una valutazione valida

 recordResponse(i,response); // registra la valutazione dell'utente
 }

 printf("%s", "Enter 1 to stop or 0 to rate the issues again: ");
 // Chiedi se l'utente vuole fermarsi
 scanf("%d", &response); // ricevi la risposta dell'utente
 } while(response != 1);

 displayResults();
}

// Registra la risposta dell'utente in un argomento posizionato all'indice i
void recordResponse(int issue, int rating)
{
 ++responses[issue][rating-1];
} // fine di recordResponse

// ricevi l'argomento con il totale dei voti piu' alto
void highestRatings(void)
{
 int highRating = 0;
 int highTopic = 0;
```

```
for (unsigned int i = 0; i < ISSUES ; i++) {
 int topicRating = 0;

 for (unsigned int j = 0; j < RATINGS ; j++) {
 topicRating += responses[i][j]*(j+1);
 }

 if (highRating < topicRating) {
 highRating = topicRating;
 highTopic = i;// indice dell'argomento con il totale dei voti piu' alto
 }
}

printf("The highest rated topic was %s with a total rating of %d\n",
 topics[highTopic], highRating);
}

// ricevi l'argomento con il totale dei voti piu' basso
void lowestRatings(void)
{
 int lowRating;
 int lowTopic = 0;

 for (unsigned int i = 0; i < ISSUES ; ++i) {
 int topicRating = 0;

 for (unsigned int j = 0; j < RATINGS ; ++j) {
 topicRating += responses[i][j]*(j+1);
 }

 if (i == 0) {
 lowRating = topicRating; // inizializza lowRating dopo il primo ciclo
 }

 if (lowRating > topicRating) {
 lowRating = topicRating;
 lowTopic = i;// indice dell'argomento con il totale dei voti piu' basso
 }
 }

 printf("The lowest rated topic was %s with a total rating of %d\n",
 topics[lowTopic], lowRating);
}

// Calcola la valutazione media per un argomento
float averageRating(int issue)
{
 float total = 0;
 int counter = 0;
```

```
for (unsigned int j = 0; j < RATINGS; ++j) {
 if (responses[issue][j] != 0) {
 total += responses[issue][j] * (j+1);
 counter += responses[issue][j];
 }
}

return total / counter;
}

// Stampa in formato tabellare il numero di valutazioni per problema
void displayResults()
{
 // stampa l'intestazione della tabella
 printf("%20s", "Topic");

 for (unsigned int i = 1; i <= RATINGS; ++i) {
 printf("%4d", i);
 }

 printf("%20s", "Average Rating");

 // Stampa i dati per ogni argomento
 for (unsigned int i = 0; i<ISSUES; ++i) {
 printf("%20s", topics[i]);

 for (unsigned int j = 0; j<RATINGS; ++j) {
 printf("%4d", responses[i][j]);
 }

 printf("%20.2f", averageRating(i));
 }

 // Stampa le valutazioni con il totale dei voti piu' alto e piu' basso
 // per questo sondaggio
 highestRatings();
 lowestRatings();
}
```

- 7.33 (*Calcolatore delle emissioni di anidride carbonica: array di puntatori a funzioni*) Usando array di puntatori a funzioni, come avete imparato in questo capitolo, potete specificare un insieme di funzioni che vengono chiamate con gli stessi tipi di argomenti e restituiscono lo stesso tipo di dati. Governi e aziende di tutto il mondo si stanno sempre più interessando alle emissioni di CO<sub>2</sub> (rilasci annuali di biossido di carbonio nell'atmosfera) da parte di edifici che bruciano vari tipi di combustibili per il riscaldamento, di veicoli che bruciano carburanti per i loro motori e così via. Molti scienziati ritengono questi gas con effetto serra responsabili del fenomeno chiamato riscaldamento globale. Create tre funzioni che permettano di calcolare l'emissione di CO<sub>2</sub>, rispettivamente, di un edificio, di un'automobile e di una bicicletta. Ogni funzione deve ricevere in ingresso dall'utente i dati corretti, poi deve calco-

lare e stampare l'emissione di CO<sub>2</sub>. (Consultate alcuni siti web che spiegano come calcolare le emissioni di CO<sub>2</sub>.) Ogni funzione non deve ricevere alcun parametro e deve restituire `void`. Scrivete un programma che richieda all'utente di inserire il tipo di emissione di CO<sub>2</sub> da calcolare, quindi chiama la funzione corrispondente tramite l'array di puntatori a funzioni. Per ogni tipo di emissione di CO<sub>2</sub>, stampate alcune informazioni e la quantità di emissione di CO<sub>2</sub> dell'oggetto.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 7.33 Soluzione: CarbonFootprint.c
// Prove sul campo: Calcolatore delle emissioni di anidride carbonica
#include <stdio.h>

// prototipi
void getCarbonFootPrintCar(void);
void getCarbonFootPrintBuilding(void);
void getCarbonFootPrintBike(void);

// la funzione principale inizia l'esecuzione del programma
int main (void)
{
 // inizializza un array di 3 puntatori a funzioni di cui ciascuna riceve
 // un argomento void e restituisce void
 void(*f[3])(void) = { getCarbonFootPrintCar,
 getCarbonFootPrintBuilding, getCarbonFootPrintBike };

 puts("Welcome to the Carbon Footprint Calculator.\n"
 "Please input the following information "
 "to calculate the carbon footprints\n"
 "of a car, building, and bike.");

 printf("%s", "\nEnter 0 to calculate the carbon footprint of a car\n"
 "1 to calculate the carbon footprint of a building\n"
 "2 to calculate the carbon footprint of a bike\n"
 "3 to end: ");
 int choice; // variabile per la scelta dell'utente
 scanf("%d", &choice);

 // elabora la scelta dell'utente
 while (choice >= 0 && choice < 3) {
 // invoca la funzione alla locazione scelta dell'array f e passa
 // la scelta come argomento
 (*f[choice])();

 printf("%s", "\nEnter 0 to calculate the carbon footprint of a car\n"
 "1 to calculate the carbon footprint of a building\n"
 "2 to calculate the carbon footprint of a bike\n"
 "3 to end: ");
 scanf("%d", &choice);
 }
}
```

```
}

 puts("Thank you for using the carbon footprint calculator");
}

// calcola le emissioni di anidride carbonica di un'automobile
// un gallone di gas produce 20 libbre di CO2
// http://www.enviroduck.com/carbon_footprint_calculations.php
void getCarbonFootPrintCar(void)
{
 float gallons;
 // ricevi il numero di galloni nell'automobile
 printf("%s", "Please input the number of gallons used: ");
 scanf("%f", &gallons);

 printf("The carbon footprint of a car that used %.2f gallons is %.2f.\n",
 gallons, 20*gallons);
}

// calcola le emissioni di anidride carbonica di un edificio
// formula semplificata: moltiplica la superficie in piedi per 50
// per la struttura in legno, per 20 per il basamento,
// per 47 per il cemento, e 17 per l'acciaio
// http://www.greenerpath.org/Building_Carbon_Footprint.html
void getCarbonFootPrintBuilding(void)
{
 float squareFootage;
 // ricevi la superficie in piedi dell'edificio
 printf("%s", "Please input the square footage of a building: ");
 scanf("%f", &squareFootage);

 printf("The carbon footprint of a building with %.2f square feet is %.2f.\n",
 squareFootage, 50 * squareFootage + 20 * squareFootage +
 47 * squareFootage + 17 * squareFootage);
}

// Senza contare il carbonio usato per produrre la bicicletta,
// le emissioni di anidride carbonica di una bicicletta sono pari a 0.
// http://www.livemint.com/2009/06/04230851/How-big-is-your-carbon-footpri.
// html?pg=1
void getCarbonFootPrintBike(void)
{
 printf("The carbon footprint of a bike is %.2f.\n", 0);
}
```

*I programmi riportati in questa sezione sono soggetti a copyright come segue:*

```

* (C) Copyright 1992-2016 by Deitel & Associates, Inc. and *
* Pearson Education, Inc. All Rights Reserved. *
*
* DISCLAIMER: The authors and publisher have used their *
* best efforts in preparing the book. These efforts include the *
* development, research, and testing of the theories and programs *
* to determine their effectiveness. The authors and publisher make *
* no warranty of any kind, expressed or implied, with regard to these *
* programs or to the documentation contained in these books. The authors *
* and publisher shall not be liable in any event for incidental or *
* consequential damages in connection with, or arising out of, the *
* furnishing, performance, or use of these programs. *

*/.
```

## Esercizi

- 8.5 (*Test di caratteri*) Scrivete un programma che legga un carattere dalla tastiera e lo testi con ognuna delle funzioni della libreria per il trattamento dei caratteri. Il programma deve stampare il valore restituito da ogni funzione.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 8.5 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <ctype.h>

int main(void)
{
 printf("Enter a character: ");
 int c = getchar();

 // testa ciascuna funzione della libreria per il trattamento dei caratteri
 printf("isblank('\\%c\\') = %d\n", c, isblank(c));
 printf("isdigit('\\%c\\') = %d\n", c, isdigit(c));
 printf("isalpha('\\%c\\') = %d\n", c, isalpha(c));
 printf("isalnum('\\%c\\') = %d\n", c, isalnum(c));
 printf("isxdigit('\\%c\\') = %d\n", c, isxdigit(c));
 printf("islower('\\%c\\') = %d\n", c, islower(c));
 printf("isupper('\\%c\\') = %d\n", c, isupper(c));
 printf("tolower('\\%c\\') = %d\n", c, tolower(c));
 printf("toupper('\\%c\\') = %d\n", c, toupper(c));
 printf("isspace('\\%c\\') = %d\n", c, isspace(c));
 printf("iscntrl('\\%c\\') = %d\n", c, iscntrl(c));
 printf("ispunct('\\%c\\') = %d\n", c, ispunct(c));
 printf("isprint('\\%c\\') = %d\n", c, isprint(c));
 printf("isgraph('\\%c\\') = %d\n", c, isgraph(c));
}
```

- 8.6 (*Stampa di stringhe con caratteri maiuscoli e minuscoli*) Scrivete un programma che legga una riga di testo e la memorizzi nell'array char s[100]. Fate stampare la riga sia con lettere maiuscole sia con lettere minuscole.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 8.6 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <ctype.h>
```

```
int main(void)
{
 char s[100]; // definisci l'array di caratteri di dimensione 100

 // usa fgets per ricevere testo dall'utente
 puts("Enter a line of text:");
 fgets(s, 100, stdin);
 puts("\nThe line in uppercase is:");

 // converti ciascun carattere in maiuscolo e stampa
 for (size_t i = 0; s[i] != '\0'; ++i) {
 printf("%c", toupper(s[i]));
 }

 puts("\nThe line in lowercase is:");

 // converti ciascun carattere in minuscolo e stampa
 for (size_t i = 0; s[i] != '\0'; ++i) {
 printf("%c", tolower(s[i]));
 }

 puts("");
}
```

- 8.7 (*Conversione di stringhe in interi per effettuare calcoli*) Scrivete un programma che legga quattro stringhe che rappresentano valori interi, converta le stringhe in interi, sommi i valori e stampi il totale dei quattro valori.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 8.7 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

int main(void)
{
 char stringValue[80]; // stringa di interi inserita dall'utente
 int sum = 0; // risultato di quattro interi

 // ripeti 4 volte
 for (unsigned int i = 1; i <= 4; ++i) {
 printf("%s", "Enter an integer string: ");
 scanf("%s", stringValue);

 // converti stringValue in intero
 sum += strtol(stringValue, 0, 0);
 }

 printf("\nThe total of the values is %d\n");
}
```

- 8.8 (*Conversione di stringhe in numeri in virgola mobile per effettuare calcoli*) Scrivete un programma che legga quattro stringhe che rappresentano valori in virgola mobile, convertite le stringhe in valori double, sommi i valori e stampi il totale dei quattro valori.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 8.8 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

int main(void)
{
 char stringValue[80]; // stringa inserita dall'utente
 double sum = 0.0; // somma di tutti e quattro i valori

 // ripeti 4 volte
 for (unsigned int i = 1; i <= 4; ++i) {
 printf("%s", "Enter a floating point string: ");
 fgets(stringValue, 15, stdin);

 // converte stringValue in un valore in virgola mobile
 sum += strtod(stringValue, 0);
 }

 printf("\nThe total of the values is %f\n", sum);
}
```

- 8.9 (*Confronto di stringhe*) Scrivete un programma che usi la funzione strcmp per confrontare due stringhe inserite dall'utente. Il programma deve stabilire se la prima stringa è minore, uguale o maggiore della seconda.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 8.9 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <string.h>

int main(void)
{
 printf("%s", "Enter two strings: ");
 char string1[20]; // prima stringa inserita dall'utente
 char string2[20]; // seconda stringa inserita dall'utente
 scanf("%19s%19s", string1, string2); // leggi due stringhe

 int result = strcmp(string1, string2);

 // stampa un messaggio appropriato per il risultato
 if (result > 0) {
 printf("\"%s\" is greater than \"%s\"\n", string1, string2);
 }
 else if (0 == result) {
```

```
 printf("\"%s\" is equal to \"%s\"\n", string1, string2);
}
else {
 printf("\"%s\" is less than \"%s\"\n", string1, string2);
}
}
```

- 8.10 (*Confronto di porzioni di stringhe*) Scrivete un programma che usi la funzione `strcmp` per confrontare due stringhe inserite dall'utente. Il programma deve leggere il numero di caratteri da confrontare, quindi stampare se la prima stringa è minore, uguale o maggiore della seconda.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 8.10 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <string.h>

int main(void)
{
 // ricevi due stringhe dall'utente
 printf("%s", "Enter two strings: ");
 char string1[20]; // prima stringa inserita dall'utente
 char string2[20]; // seconda stringa inserita dall'utente
 scanf("%19s%19s", string1, string2);

 // ricevi un numero di caratteri da confrontare
 printf("%s", "How many characters should be compared: ");
 int compareCount; // quanti caratteri da confrontare
 scanf("%d", &compareCount);

 int result = strcmp(string1, string2);

 // stampa un messaggio appropriato per il risultato
 if (result > 0) {
 printf("\"%s\" is greater than \"%s\" up to %d characters\n",
 string1, string2, compareCount);
 }
 else if (0 == result) {
 printf("\"%s\" is equal to \"%s\" up to %d characters\n",
 string1, string2, compareCount);
 }
 else {
 printf("\"%s\" is less than \"%s\" up to %d characters\n",
 string1, string2, compareCount);
 }
}
```

- 8.11 (*Frasi casuali*) Scrivete un programma che usi la generazione di numeri casuali per creare frasi in inglese. Il programma deve usare quattro array di puntatori a `char` chiamati `article`, `noun`, `verb` e `preposition`. Deve poi creare una frase selezionando una parola a caso da

ogni array nell'ordine seguente: `article`, `noun`, `verb`, `preposition`, `article` e `noun`. Ogni parola che viene scelta deve essere concatenata con le parole precedenti in un array grande abbastanza da contenere l'intera frase. Le parole vanno separate da spazi. Quando viene inviata in uscita la frase finale, essa deve cominciare con una lettera maiuscola e finire con un punto. Il programma deve generare 20 frasi di questo tipo. Gli array vanno riempiti come segue: l'array `article` deve contenere gli articoli "the", "a", "one", "some" e "any"; l'array `noun` deve contenere i nomi "boy", "girl", "dog", "town" e "car"; l'array `verb` deve contenere i verbi "drove", "jumped", "ran", "walked" e "skipped"; l'array `preposition` deve contenere le preposizioni "to", "from", "over", "under" e "on".

Dopo aver scritto il programma precedente e averne verificato il funzionamento, modificalo per produrre un breve racconto contenente diverse di queste frasi. (Che ne dite della possibilità di uno scrittore di articoli a caso?)

## RISPOSTA

```
// Esercizio 8.11 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <time.h>
#include <string.h>
#include <ctype.h>

int main(void)
{
 // inizializza 4 array di puntatori a char
 char *article[] = { "the", "a", "one", "some", "any" };
 char *noun[] = { "boy", "girl", "dog", "town", "car" };
 char *verb[] = { "drove", "jumped", "ran", "walked", "skipped" };
 char *preposition[] = { "to", "from", "over", "under", "on" };
 char sentence[100] = ""; // frase compiuta

 // crea 20 frasi
 for (size_t i = 1; i <= 20; ++i) {

 // scegli a caso parti di frase
 strcat(sentence, article[rand() % 5]);
 strcat(sentence, " ");

 strcat(sentence, noun[rand() % 5]);
 strcat(sentence, " ");

 strcat(sentence, verb[rand() % 5]);
 strcat(sentence, " ");

 strcat(sentence, preposition[rand() % 5]);
 strcat(sentence, " ");

 strcat(sentence, article[rand() % 5]);
 strcat(sentence, " ");
 }
}
```

```
 strcat(sentence, noun[rand() % 5]);

 // converti in maiuscolo la prima lettera e stampa la frase
 putchar(toupper(sentence[0]));
 printf("%s.\n", &sentence[1]);
 sentence[0] = '\0';
}
}
```

- 8.13 (*Latino maccheronico*) Scrivete un programma che trasformi frasi della lingua inglese in latino maccheronico (come percepito dalle persone di madrelingua inglese). Il latino maccheronico è una forma di linguaggio codificato usato spesso per divertimento. Esistono molte variazioni nei metodi usati per formare frasi in latino maccheronico. Per semplicità usate l'algoritmo seguente:

Per formare una frase in latino maccheronico da una frase della lingua inglese, spezzate con la funzione `strtok` la frase nelle sue parole costituenti. Per tradurre ogni parola inglese in una parola in latino maccheronico, spostate la prima lettera della parola inglese alla fine della parola e aggiungete le lettere "ay". In questo modo la parola "jump" diventa "umpjay", la parola "the" diventa "hetay" e la parola "computer" diventa "omputercay". Gli spazi tra le parole rimangono tali. Presupponete quanto segue: la frase inglese è formata da parole separate da spazi, non vi sono segni di interpunkzione e tutte le parole hanno due o più lettere. La funzione `printLatinWord` deve stampare ogni parola. [Suggerimento: ogni volta che in una chiamata a `strtok` si trova un token, passate il puntatore al token alla funzione `printLatinWord` e stampate la parola in latino maccheronico. Nota: abbiamo fornito qui regole semplificate per convertire parole in latino maccheronico. Per regole e variazioni più dettagliate, visitate il sito [en.wikipedia.org/wiki/Pig\\_latin](https://en.wikipedia.org/wiki/Pig_latin).]

## RISPOSTA

```
// Esercizio 8.13 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <string.h>

void printLatinWord(char *word); // prototipo di funzione

int main(void)
{
 char sentence[80]; // frase inserita dall'utente

 puts("Enter a sentence:");
 fgets(sentence, 80, stdin);
 puts("\nThe sentence in pig Latin is:");

 // chiama la funzione strtok per alterare la frase
 char *tokenPtr = strtok(sentence, " \n");

 // se tokenPtr non e' uguale a NULL
 while (tokenPtr) {
 // passa il token a printLatinWord e ricevi il token successivo
 printLatinWord(tokenPtr);
 }
}
```

```
 tokenPtr = strtok(NULL, " \n");

 // se tokenPtr non e' NULL, stampa lo spazio
 if (tokenPtr) {
 printf("%s", " ");
 }
}

puts(".");
}

// stampa la parola in inglese in latino maccheronico
void printLatinWord(char *word)
{
 // effettua un ciclo attraverso la parola
 for (size_t i = 1; i < strlen(word); ++i) {
 printf("%c", word[i]);
 }

 printf("%c%s", word[0], "ay");
}
```

**8.14 (Analisi di numeri telefonici)** Scrivete un programma che legga un numero di telefono come una stringa nella forma (555) 555-5555. Il programma deve usare la funzione `strtok` per estrarre come singoli token il prefisso, le prime tre cifre e infine le ultime quattro cifre del numero telefonico. Le sette cifre del numero telefonico vanno concatenate in una stringa. Il programma deve convertire la stringa del prefisso in un `int` e la stringa del numero telefonico in un `long`. Vanno stampati sia il prefisso che il numero di telefono.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 8.14 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <string.h>
#include <stdlib.h>

int main(void)
{
 char p[20]; // completa il numero di telefono

 puts("Enter a phone number in the form (555) 555-5555:");
 fgets(p, 20, stdin);

 // converti il token del prefisso in un intero
 int areaCode = strtol(strtok(p, "(()"), 0, 0);

 // prendi il token successivo e copialo in phoneNumber
 char phoneNumber[10] = { '\0' }; // numero di telefono intero di tipo long
 char *tokenPtr = strtok(NULL, " -");
 strcpy(phoneNumber, tokenPtr);
```

```
// prendi l'ultimo token e concatenalo in phoneNumber
tokenPtr = strtok(NULL, "");
strcat(phoneNumber, tokenPtr);

// converti phoneNumber in un intero long
long phone = strtol(phoneNumber, 0, 0);

printf("\nThe integer area code is %d\n", areaCode);
printf("The long integer phone number is %ld\n", phone);
}
```

**8.15 (Stampa di una frase all'inverso)** Scrivete un programma che legga una riga di testo, spezzati in token la riga con la funzione strtok e invii in uscita i token in ordine inverso.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 8.15 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <string.h>

void reverseTokens(char *sentence); // prototipo di funzione

int main(void)
{
 char text[80]; // riga di testo inserita dall'utente

 puts("Enter a line of text:");
 fgets(text, 80, stdin);

 reverseTokens(text); // chiamata alla funzione reverseTokens
}

// funzione per invertire i singoli token
void reverseTokens(char *sentence)
{
 // la funzione strtok prende la prima parola della frase
 char *temp = strtok(sentence, "\n");

 int count = 0; // contatore di token
 char *pointers[50]; // array per memorizzare l'intera frase

 // finche' temp non e' uguale a NULL
 while (temp) {
 // aggiungi la parola nell'array e ricevi il token successivo
 pointers[count++] = temp;
 temp = strtok(NULL, "\n");
 }

 puts("The tokens in reverse order are:");

 // effettua un ciclo attraverso l'array a ritroso
```

```
for (int i = count - 1; i >= 0; --i) {
 printf("%s ", pointers[i]);
}

puts("");
```

- 8.16 (Ricerca di sottostringhe)** Scrivete un programma che legga dalla tastiera una riga di testo e una stringa da ricercare. Usando la funzione `strstr`, cercate nella riga di testo la prima occorrenza della stringa da ricercare e assegnate il suo indirizzo alla variabile `searchPtr` di tipo `char *`. Se la stringa viene trovata, stampate il resto della riga di testo cominciando con tale stringa. Poi usate di nuovo `strstr` per localizzare la successiva occorrenza della stringa nella riga di testo. Se questa viene trovata, stampate il resto della riga di testo cominciando di nuovo con la stringa. [Suggerimento: la seconda chiamata a `strstr` deve contenere `searchPtr + 1` come suo primo argomento.]

### RISPOSTA

```
// Esercizio 8.16 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <string.h>
int main(void)
{
 // ricevi riga di testo dall'utente
 puts("Enter a line of text:");
 char text[80]; // riga di testo
 fgets(text, 80, stdin);

 // ricevi stringa di ricerca dall'utente
 printf("%s", "Enter a search string: ");
 char search[15]; // stringa di ricerca
 scanf("%14s", search);

 // cerca la stringa di ricerca nel testo
 char *searchPtr = strstr(text, search);

 // se searchPtr non e' NULL
 if (searchPtr) {
 printf("\n%s\n%s\"%s\":\\n%s\\n",
 "The remainder of the line beginning with",
 "the first occurrence of ", search, searchPtr);

 // cerca la seconda occorrenza
 char *searchPtr = strstr(searchPtr + 1, search);

 // se searchPtr non e' NULL
 if (searchPtr) {
 printf("%s\\n%s\"%s\":\\n%s\\n",
 "The remainder of the line beginning with",
 "the second occurrence of ", search, searchPtr);
 }
 }
}
```

```
 else {
 puts("The search string appeared only once.");
 }
 }
 else {
 printf("\"%s\" not found.\n", search);
 }
}
```

- 8.17 (*Conteggio delle occorrenze di una sottostringa*) Scrivete un programma basato sul programma dell’Esercizio 8.16 che legga diverse righe di testo e una stringa da ricercare e che usi la funzione `strstr` per determinare il totale delle volte in cui la stringa ricorre nelle righe di testo. Stampate il risultato.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 8.17 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <string.h>
#include <ctype.h>

int main(void)
{
 char text[3][80]; // array per tenere il testo inserito dall'utente

 puts("Enter three lines of text:");

 // leggi in 3 righe di testo
 for (size_t i = 0; i <= 2; ++i) {
 fgets(&text[i][0], 80, stdin);
 }

 // converti tutti i caratteri in minuscolo
 for (size_t i = 0; i <= 2; ++i) {
 // ripeti il ciclo attraverso ciascun carattere
 for (size_t j = 0; text[i][j] != '\0'; ++j) {
 text[i][j] = tolower(text[i][j]);
 }
 }

 int count = 0; // occorrenze totali della stringa di ricerca

 printf("%s", "\nEnter a search string: "); // ricevi la stringa di ricerca
 char search[20]; // stringa di ricerca
 scanf("%19s", search);

 // ripeti il ciclo attraverso tutte e tre le stringhe
 for (size_t i = 0; i <= 2; ++i) {

 // imposta il puntatore al primo carattere della stringa
 char *searchPtr = &text[i][0];
```

```

 // ripeti finche' strstr non restituisce NULL
 while (searchPtr = strstr(searchPtr, search)) {
 ++count;
 ++searchPtr;
 }
}

printf("\nThe total occurrences of \"%s\" in the text is %d\n", search,
 count);
}

```

- 8.18 (Conteggio delle occorrenze di un carattere)** Scrivete un programma che legga diverse righe di testo e un carattere da ricercare e che usi la funzione `strchr` per determinare il totale delle volte in cui il carattere compare nelle righe di testo.

### RISPOSTA

```

// Esercizio 8.18 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <string.h>
#include <ctype.h>

int main(void)
{
 char text[3][80]; // array per tenere il testo inserito dall'utente

 puts("Enter three lines of text:");

 // leggi 3 righe di testo
 for (size_t i = 0; i <= 2; ++i) {
 fgets(&text[i][0], 80, stdin);
 }

 // converti tutte le lettere in minuscolo
 for (size_t i = 0; i <= 2; ++i) {

 // ripeti il ciclo attraverso ciascun carattere
 for (size_t j = 0; text[i][j] != '\0'; ++j) {
 text[i][j] = tolower(text[i][j]);
 }
 }

 // ricevi il carattere di ricerca
 printf("%s", "\nEnter a search character: ");
 char search; // search character
 scanf("%c", &search);

 int count = 0; // totale dei caratteri di ricerca trovati

 // ripeti il ciclo attraverso 3 righe di testo

```

```
for (size_t i = 0; i <= 2; ++i) {

 // imposta il puntatore al primo carattere della riga
 char *searchPtr = &text[i][0];

 // ripeti finche' strchr non restituisce NULL
 while (searchPtr = strchr(searchPtr, search)) {
 ++count;
 ++searchPtr;
 }
}

printf("\nThe total occurrences of '%c' in the text is %d\n", search, count);
```

- 8.19 (Conteggio delle lettere dell’alfabeto in una stringa)** Scrivete un programma basato sul programma dell’Esercizio 8.18 che legga diverse righe di testo e che usi la funzione `strchr` per determinare il totale delle volte in cui ogni lettera dell’alfabeto compare nelle righe di testo. Le lettere maiuscole e minuscole vanno contate insieme. Memorizzate i totali per ogni lettera in un array e stampate i valori in formato tabellare dopo che sono stati determinati i totali.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 8.19 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <string.h>
#include <ctype.h>

int main(void)
{
 char text[3][80]; // 3 righe di testo

 printf("%s", "Enter three lines of text:\n");

 // leggi tre righe di testo
 for (size_t i = 0; i <= 2; ++i) {
 fgets(&text[i][0], 80, stdin);
 }

 // converti le lettere in minuscolo
 for (size_t i = 0; i <= 2; ++i) {
 // ripeti il ciclo attraverso ciascun carattere della riga
 for (size_t j = 0; text[i][j] != '\0'; ++j) {
 text[i][j] = tolower(text[i][j]);
 }
 }

 char characters[26] = {0}; // totali per ciascuna lettera
 int count = 0; // totale per la lettera corrente
```

```
// ripeti il ciclo attraverso l'alfabeto
for (size_t i = 0; i <= 25; ++i) {
 // ripeti il ciclo attraverso 3 righe di testo
 for (size_t j = 0, count = 0; j <= 2; ++j) {
 char *searchPtr = &text[j][0];

 // finche' strchr non restituisce NULL
 while (searchPtr = strchr(searchPtr, 'a' + i)) {
 ++count;
 ++searchPtr;
 }
 }

 characters[i] = count;
}

puts("\nThe total occurrences of each character:");

// stampa i totali per ciascun carattere
for (size_t i = 0; i <= 25; ++i) {
 printf("%c:%3d\n", 'a' + i, characters[i]);
}
}
```

- 8.20 (*Conteggio del numero di parole in una stringa*) Scrivete un programma che legga diverse righe di testo e che usi strtok per contare il numero totale di parole. Supponete che le parole siano separate o da spazi o da caratteri newline.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 8.20 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <string.h>

int main(void)
{
 char text[4][80]; // testo inserito dall'utente

 puts("Enter 4 lines of text: ");

 // leggi 4 righe di testo
 for (size_t i = 0; i <= 3; ++i) {
 fgets(&text[i][0], 80, stdin);
 }

 int counter = 0; // contatore di token

 // ripeti il ciclo attraverso 4 righe di testo
 for (size_t i = 0; i <= 3; ++i) {
 // ricevi il primo token
```

```
char *tokenPtr = strtok(&text[i][0], " \n");

// finche' tokenPtr non e' uguale a NULL
while (tokenPtr) {
 ++counter;
 tokenPtr = strtok(NULL, " \n"); // ricevi il token successivo
}
}

printf("\nThe total number of words is %d\n", counter);
```

**8.21 (Mettere in ordine alfabetico una lista di stringhe)** Usate le funzioni per il confronto di stringhe e le tecniche per ordinare gli array per scrivere un programma che metta in ordine alfabetico una lista di stringhe. Usate i nomi di 10 o 15 città come dati per il vostro programma.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 8.21 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <string.h>

void bubbleSort(char a[][50]); // prototipo di funzione

int main(void)
{
 char array[10][50]; // 10 stringhe da parte dell'utente

 // leggi 10 stringhe
 for (size_t i = 0; i <= 9; ++i) {
 printf("%s", "Enter a string: ");
 scanf("%49s", &array[i][0]);
 }

 bubbleSort(array); // ordina l'array di stringhe
 puts("\nThe strings in sorted order are:");

 // stampa il testo in ordine
 for (size_t i = 0; i <= 9; ++i) {
 printf("%s\n", &array[i][0]);
 }
}

// ordina l'array
void bubbleSort(char a[][50])
{
 char temp[50]; // array temporaneo

 // fai 9 passi
 for (size_t i = 0; i <= 8; ++i) {
 for (size_t j = 0; j <= 8; ++j) {
```

```
// scambia le stringhe se necessario
if (strcmp(&a[j][0], &a[j + 1][0]) > 0) {
 strcpy(temp, &a[j][0]);
 strcpy(&a[j][0], &a[j + 1][0]);
 strcpy(&a[j + 1][0], temp);
}
}
}
```

**8.22** La tabella nell'Appendice B mostra le rappresentazioni con codici numerici dei caratteri dell'insieme di caratteri ASCII. Studiate questa tabella e poi stabilite se ognuna delle seguenti affermazioni è *vera* o *falsa*.

- a) La lettera "A" viene prima della lettera "B".
- b) La cifra "9" viene prima della cifra "0".
- c) I simboli comunemente usati per l'addizione, la sottrazione, la moltiplicazione e la divisione vengono tutti prima di una qualunque delle cifre.
- d) Le cifre vengono prima delle lettere.
- e) Se un programma di ordinamento ordina le stringhe in una sequenza crescente, porrà il simbolo per una parentesi destra prima del simbolo per una parentesi sinistra.

### RISPOSTA

- a) Vero.
- b) Falso.
- c) Vero.
- d) Vero.
- e) Falso.

**8.23** (*Stringhe che cominciano con "b"*) Scrivete un programma che legga una serie di stringhe e stampi solo quelle che cominciano con la lettera "b".

### RISPOSTA

```
// Esercizio 8.23 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
 char array[5][20]; // 5 stringhe da parte dell'utente

 // leggi 5 stringhe da parte dell'utente
 for (size_t i = 0; i <= 4; ++i) {
 printf("%s", "Enter a string: ");
 scanf("%19s", &array[i][0]);
 }

 puts("\nThe strings starting with 'b' are:");

 // effettua un ciclo attraverso le stringhe
 for (size_t i = 0; i <= 4; ++i) {
```

```
// stampa se il primo carattere e' 'b'
if ('b' == array[i][0]) {
 printf("%s\n", &array[i][0]);
}
}
}
```

**8.24 (Stringhe che finiscono con "ed")** Scrivete un programma che legga una serie di stringhe e stampi solo quelle che finiscono con le lettere "ed".

### RISPOSTA

```
// Esercizio 8.24 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <string.h>

int main(void)
{
 char array[5][20]; // 5 stringhe da parte dell'utente

 // leggi 5 stringhe da parte dell'utente
 for (size_t i = 0; i <= 4; i++) {
 printf("%s", "Enter a string: ");
 scanf("%19s", &array[i][0]);
 }

 puts("\nThe strings ending with \"ed\" are:");

 // effettua un ciclo attraverso 5 stringhe
 for (size_t i = 0; i <= 4; ++i) {

 // trova la lunghezza della stringa corrente
 size_t length = strlen(&array[i][0]);

 // stampa la stringa se termina con "ed"
 if (strcmp(&array[i][length - 2], "ed") == 0) {
 printf("%s\n", &array[i][0]);
 }
 }
}
```

**8.25 (Stampa di lettere per vari codici ASCII)** Scrivete un programma che legga un codice ASCII e stampi il carattere corrispondente.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 8.25 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
 int c; // carattere ASCII
```

```
printf("%s", "Enter an ASCII character code (EOF to end): ");

// finche' l'utente non inserisce EOF
while (scanf("%d", &c) != EOF) {

 // controlla se il codice del carattere e' valido
 if (c >= 0 && c <= 255) {
 printf("The corresponding character is '%c'\n", c);
 }
 else {
 puts("Invalid character code");
 }

 printf("%s", "\nEnter an ASCII character code (EOF to end): ");
}
}
```

- 8.26 (*Scrivete le vostre funzioni per il trattamento dei caratteri*) Usando come guida la tabella di caratteri ASCII nell'Appendice B, scrivete le vostre versioni delle funzioni per il trattamento dei caratteri della Figura 8.1.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 8.26 Soluzione
#include <stdio.h>

// prototipi di funzione
int isDigit(int c);
int isAlpha(int c);
int isAlNum(int c);
int isLower(int c);
int isUpper(int c);
int isSpace(int c);
int isPunct(int c);
int isPrint(int c);
int isGraph(int c);
int toLower(int c);
int toUpper(int c);

int main(void)
{
 // legge un carattere da parte dell'utente
 printf("%s", "Enter a character: ");
 char input; // carattere da parte dell'utente
 scanf("%c", &input);

 // testa la funzione isDigit
 int v = isDigit(input);
 printf("%s", "According to isDigit");
 0 == v ? printf(" %c is not a digit\n", input):
 printf(" %c is a digit\n", input);
```

```
// testa la funzione isAlpha
v = isAlpha(input);
printf("%s", "According to isAlpha");
0 == v ? printf(" %c is not a letter\n", input):
 printf(" %c is a letter\n", input);

// testa la funzione isAlNum
v = isAlNum(input);
printf("%s", "According to isAlNum");
0 == v ? printf(" %c is not a letter or digit\n", input):
 printf(" %c is a letter or digit\n", input);

// testa la funzione isLower
v = isLower(input);
printf("%s", "According to isLower");
0 == v ? printf(" %c is not a lowercase letter\n", input):
 printf(" %c is a lowercase letter\n", input);

// testa la funzione isUpper
v = isUpper(input);
printf("%s", "According to isUpper");
0 == v ? printf(" %c is not an uppercase letter\n", input):
 printf(" %c is an uppercase letter\n", input);

// testa la funzione isSpace
v = isSpace(input);
printf("%s", "According to isSpace");
0 == v ? printf(" %c is not a white-space character\n", input):
 puts(" character is a white-space character\n");

// testa la funzione isPunct
v = isPunct(input);
printf("%s", "According to isPunct");
0 == v ? printf(" %c is not a punctuation character\n", input):
 printf(" %c is a punctuation character\n", input);

// testa la funzione isPrint
v = isPrint(input);
printf("%s", "According to isPrint");
0 == v ? printf(" %c is not a printing character\n", input):
 printf(" %c is a printing character\n", input);

// testa la funzione isGraph
v = isGraph(input);
printf("%s", "According to isGraph");
0 == v ? printf(" %c is not a printing character\n", input):
 printf(" %c is a non-space printing character\n", input);

// testa la funzione toLower
v = toLower(input);
```

```
printf("%c converted to lowercase is %c\n", input, v);

// testa la funzione toUpper
v = toUpper(input);
printf("%c converted to uppercase is %c\n", input, v);
}

// determina se l'argomento e' una cifra
int isDigit(int c)
{
 return c >= '0' && c <= '9';
}

// determina se l'argomento e' una lettera
int isAlpha(int c)
{
 return (c >= 'A' && c <= 'Z') || (c >= 'a' && c <= 'z');
}

// determina se l'argomento e' una lettera o una cifra
int isAlNum(int c)
{
 return (isDigit(c) == 1 || isAlpha(c) == 1);
}

// determina se l'argomento e' una lettera minuscola
int isLower(int c)
{
 return c >= 'a' && c <= 'z' ;
}

// determina se l'argomento e' una lettera maiuscola
int isUpper(int c)
{
 return c >= 'A' && c <= 'Z';
}

// determina se l'argomento e' un carattere di spaziatura
int isSpace(int c)
{
 return (' ' == c) || (c >= 9 && c <= 13);
}

// determina se l'argomento e' un carattere stampabile
// diverso da uno spazio, una cifra o una lettera
int isPunct(int c)
{
 return isAlNum(c) == 0 && isSpace(c) == 0;
}
```

```
// determina se l'argomento e' un carattere stampabile
// includendo il carattere spazio
int isPrint(int c)
{
 return c >= 32 && c <= 126;
}

// determina se l'argomento e' un carattere stampabile
// diverso dal carattere spazio
int isGraph(int c)
{
 return c >= 33 && c <= 126;
}

// converti una lettera maiuscola in minuscola
int toLower(int c)
{
 return (isUpper(c) == 1) ? c + 32 : c;
}

// converti una lettera minuscola in una maiuscola
int toUpper(int c)
{
 return (isLower(c) == 1) ? c - 32 : c;
}
```

**8.28** (*Scrivete le vostre funzioni per copiare e concatenare stringhe*) Scrivete due versioni di ognuna delle funzioni per copiare e concatenare stringhe della Figura 8.14. La prima versione deve usare l'indicizzazione di array e la seconda i puntatori e l'aritmetica dei puntatori.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 8.28 Soluzione
#include <stdio.h>

// prototipi di funzione
char *stringCopy1(char *s1, const char *s2);
char *stringCopy2(char *s1, const char *s2);
char *stringNCopy1(char *s1, const char *s2, unsigned int n);
char *stringNCopy2(char *s1, const char *s2, unsigned int n);
char *stringCat1(char *s1, const char *s2);
char *stringCat2(char *s1, const char *s2);
char *stringNCat1(char *s1, const char *s2, unsigned int n);
char *stringNCat2(char *s1, const char *s2, unsigned int n);

int main(void)
{
 printf("%s", "Enter a string: ");
 char string1[100];
 char string2[100];
 scanf("%s", string2);
```

```
int n = 4;

// copia string2 in string1 usando differenti funzioni
printf("%s", "Copied string returned from stringCopy1 is ");
printf("%s\n", stringCopy1(string1, string2));
printf("%s", "Copied string returned from stringCopy2 is ");
printf("%s\n", stringCopy2(string1, string2));

printf("Copied %d elements returned from stringNCopy1 is ", n);
printf("%s\n", stringNCopy1(string1, string2, n));
printf("Copied %d elements returned from stringNCopy2 is ", n);
printf("%s\n", stringNCopy2(string1, string2));

printf("%s", "Concatenated string returned from stringCat1 is ");
printf("%s\n", stringCat1(string1, string2));
printf("%s", "Concatenated string returned from stringCat2 is ");
printf("%s\n", stringCat2(string1, string2));

printf("%s", "Concatenated string returned from stringNCat1 is ");
printf("%s\n", stringNCat1(string1, string2, n));
printf("%s", "Concatenated string returned from stringNCat2 is ");
printf("%s\n", stringNCat2(string1, string2));
}

// copia della stringa con l'indicizzazione di array
char *stringCopy1(char *s1, const char *s2)
{
 // ciclo
 for (size_t sub = 0; s1[sub] = s2[sub]; ++sub)
 ; // empty body

 return s1;
}

// copia della stringa con puntatori e aritmetica dei puntatori
char *stringCopy2(char *s1, const char *s2)
{
 char *ptr = s1;

 for (; *s1 = *s2; ++s1, ++s2)
 ; // corpo vuoto

 return ptr;
}

// copia di stringhe usando array
char *stringNCopy1(char *s1, const char *s2, unsigned int n)
{
 unsigned int c; // contatore del ciclo
```

```
for (c = 0; c < n && (s1[c] = s2[c]); ++c)
 ; // empty body

s1[c] = '\0';
return s1;
}

// copia di stringhe usando puntatori
char *stringNCopy2(char *s1, const char *s2, unsigned int n)
{
 char *ptr = s1;

 for (size_t c = 0; c < n && *s2 != 0; ++c, ++s1, ++s2)
 *s1 = *s2;

 *s1 = '\0';
 return ptr;
}

// concatenazione di stringhe usando array
char *stringCat1(char *s1, const char *s2)
{
 size_t x;

 for (x = 0; s1[x] != '\0'; ++x)
 ; // corpo vuoto

 for (size_t y = 0; s1[x] = s2[y]; ++x, ++y)
 ; // corpo vuoto

 return s1;
}

// concatenazione di stringhe usando puntatori
char *stringCat2(char *s1, const char *s2)
{
 char *ptr = s1;

 for (; *s1 != '\0'; ++s1)
 ; // corpo vuoto

 for (; *s1 = *s2; ++s1, ++s2)
 ; // corpo vuoto

 return ptr;
}

// un'altra versione della concatenazione di stringhe usando array
char *stringNCat1(char *s1, const char *s2, unsigned int n)
{
```

```
size_t x; // contatore del ciclo

for (x = 0; s1[x] != '\0'; ++x)
 ; // corpo vuoto

for (size_t y = 0; y < n && (s1[x] = s2[y]); ++x, ++y)
 ; // corpo vuoto

s1[x] = '\0';
return s1;
}

// un'altra forma di concatenazione di stringhe usando puntatori
char *stringNCat2(char *s1, const char *s2, unsigned int n)
{
 char *ptr = s1;

 for (; *s1 != '\0'; ++s1)
 ; // corpo vuoto

 for (size_t c = 0 ; c < n && (*s1 = *s2); ++s1, ++s2, ++c)
 ; // corpo vuoto

 *s1 = '\0';
 return ptr;
}
```

**8.29 (Scrivete le vostre funzioni di confronto di stringhe)** Scrivete due versioni di ogni funzione di confronto di stringhe della Figura 8.17. La prima versione deve usare l'indicizzazione di array e la seconda i puntatori e l'aritmetica dei puntatori.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 8.29 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <string.h>

// prototipi di funzione
int stringCompare1(const char *s1, const char *s2);
int stringCompare2(const char *s1, const char *s2);
int stringNCompare1(const char *s1, const char *s2, size_t n);
int stringNCompare2(const char *s1, const char *s2, size_t n);

int main(void)
{
 printf("%s", "Enter two strings: ");
 char string1[100], string2[100];
 scanf("%s%s", string1, string2);

 printf(
 "The value returned from stringCompare1(\"%s\", \"%s\") is %d\n",
 string1, string2, stringCompare1(string1, string2));
}
```

```
 string1, string2, stringCompare1(string1, string2));
printf(
 "The value returned from stringCompare2(\"%s\", \"%s\") is %d\n",
 string1, string2, stringCompare2(string1, string2));

size_t n = 3; // numero di caratteri da confrontare

printf(
 "The value returned from stringNCompare1(\"%s\", \"%s\") is %d\n",
 string1, string2, stringNCompare1(string1, string2, n));
printf(
 "The value returned from stringNCompare2(\"%s\", \"%s\") is %d\n",
 string1, string2, stringNCompare2(string1, string2, n));
}

int stringCompare1(const char *s1, const char *s2)
{
 size_t sub; // loop counter
 size_t s1length = strlen(s1);
 size_t s2length = strlen(s2);

 // notazione di indicizzazione di array
 for (sub = 0; sub < s1length && sub < s2length &&
 s1[sub] == s2[sub]; ++sub)
 ; // istruzione vuota

 if ('\0' == s1[sub] && '\0' == s2[sub])
 return 0;
 else if (s1[sub] < s2[sub])
 return -1;
 else
 return 1;
}

int stringCompare2(const char *s1, const char *s2)
{
 // notazione con puntatore
 for (; '\0' != *s1 && '\0' != *s2 && *s1 == *s2; ++s1, ++s2)
 ; // istruzione vuota

 if ('\0' == *s1 && '\0' == *s2)
 return 0;
 else if (*s1 < *s2)
 return -1;
 else
 return 1;
}

int stringNCompare1(const char *s1, const char *s2, size_t n)
{
```

```
size_t sub; // contatore del ciclo
size_t s1length = strlen(s1);
size_t s2length = strlen(s2);

// notazione con indice di array
for (sub = 0; sub < s1length && sub < s2length && sub < n &&
 (s1[sub] == s2[sub]); ++sub)
 ; // corpo vuoto

if (s1[sub] == s2[sub])
 return 0;
else if (s1[sub] < s2[sub])
 return -1;
else
 return 1;
}

int stringNCompare2(const char *s1, const char *s2, size_t n)
{
 // notazione con puntatori
 for (size_t c = 0; '\0' != *s1 && '\0' != *s2 && c < n &&
 (*s1 == *s2); ++c, ++s1, ++s2)
 ; // istruzione vuota

 if (*s1 == *s2)
 return 0;
 else if (*s1 < *s2)
 return -1;
 else
 return 1;
}
```

**8.30 (Scrivete la vostra funzione per il calcolo della lunghezza di stringhe)** Scrivete due versioni della funzione `strlen` della Figura 8.33. La prima versione deve usare l'indicizzazione di array e la seconda i puntatori e l'aritmetica dei puntatori.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 8.30 Soluzione
#include <stdio.h>

// prototipi di funzione
size_t stringLength1(const char *sPtr);
size_t stringLength2(const char *sPtr);

int main(void)
{
 printf("%s", "Enter a string: ");
 char string[100];
 scanf("%s", string);
```

```
printf("\nAccording to stringLength1 the string length is: %lu",
 stringLength1(string));
printf("\nAccording to stringLength2 the string length is: %lu",
 stringLength2(string));
puts("");
}

// ricerca della lunghezza della stringa usando array
size_t stringLength1(const char *sPtr)
{
 size_t length; // contatore del ciclo

 // notazione con indice di array
 for (length = 0; sPtr[length] != '\0'; ++length)
 ; // corpo vuoto

 return length;
}

// ricerca della lunghezza della stringa usando puntatori
size_t stringLength2(const char *sPtr)
{
 size_t length; // loop counter

 // notazione con puntatori
 for (length = 0; *sPtr != '\0'; ++sPtr, ++length)
 ; // corpo vuoto

 return length;
}
```

## Paragrafo speciale: esercizi avanzati di manipolazione di stringhe

Gli esercizi precedenti sono adeguati al testo e ideati per verificare la comprensione da parte del lettore dei concetti fondamentali della manipolazione di stringhe. Questo paragrafo contiene problemi intermedi e avanzati che troverete impegnativi ma divertenti e di diversi gradi di difficoltà. Alcuni richiedono un'ora o due di programmazione, altri sono utili per attività di laboratorio che potrebbero richiedere due o tre settimane di studio e di implementazione. Alcuni sono progetti impegnativi a lungo termine.

**8.31 (Analisi di testi)** La disponibilità di computer con funzionalità orientate alla manipolazione di stringhe ha prodotto alcuni approcci alquanto interessanti all'analisi degli scritti di grandi autori. Molta attenzione si è concentrata sul fatto se William Shakespeare sia mai vissuto. Alcuni studiosi ritengono che ci siano prove sufficienti che Christopher Marlowe abbia in realtà composto i capolavori attribuiti a Shakespeare. I ricercatori hanno usato i computer per trovare somiglianze nelle opere di questi due autori. Questo esercizio esamina tre metodi per analizzare testi con un computer.

- a) Scrivete un programma che legga diverse righe di testo e stampi una tabella che indichi il numero di volte che ogni lettera dell'alfabeto ricorre nel testo. Ad esempio, la frase

To be, or not to be: that is the question:

contiene una "a", due "b", nessuna "c", e così via.

- b) Scrivete un programma che legga diverse righe di testo e stampi una tabella che indichi il numero delle parole di una lettera, delle parole di due lettere, di tre lettere, ecc., che compaiono nel testo.

Ad esempio, la frase

Whether 'tis nobler in the mind to suffer

contiene

| Lunghezza delle parole | Occorrenze        |
|------------------------|-------------------|
| 1                      | 0                 |
| 2                      | 2                 |
| 3                      | 1                 |
| 4                      | 2 (compreso 'tis) |
| 5                      | 0                 |
| 6                      | 2                 |
| 7                      | 1                 |

- c) Scrivete un programma che legga diverse righe di testo e stampi una tabella che indichi il numero di volte che ogni parola diversa ricorre nel testo. Il programma deve includere le parole nella tabella nello stesso ordine in cui compaiono nel testo. Ad esempio, le righe

To be, or not to be: that is the question:

Whether 'tis nobler in the mind to suffer

contengono le parole "to" tre volte, "be" due volte, "or" una volta, e così via.

## RISPOSTA

```
// Esercizio 8.31 Parte A Soluzione
#include <stdio.h>
#include <ctype.h>

int main(void)
{
 puts("Enter three lines of text:");

 char letters[26] = { 0 }; // lettere dell'alfabeto
 char text[3][80]; // tre righe di testo

 // leggi 3 righe di testo
 for (size_t i = 0; i <= 2; ++i) {
 fgets(&text[i][0], 80, stdin);
 }
}
```

```
// effettua un ciclo lungo 3 stringhe
for (size_t i = 0; i <= 2; ++i) {
 // effettua un ciclo lungo ciascun carattere
 for (size_t j = 0; text[i][j] != '\0'; ++j) {
 // se lettera, aggiorna l'elemento dell'array corrispondente
 if (isalpha(text[i][j])) {
 ++letters[tolower(text[i][j]) - 'a'];
 }
 }
}
puts("\nTotal letter counts:");

// stampa i totali delle lettere
for (size_t i = 0; i <= 25; ++i) {
 printf("%c:%3d\n", 'a' + i, letters[i]);
}
}

// Esercizio 8.31 Parte B Soluzione
#include <stdio.h>
#include <string.h>

int main(void)
{
 puts("Enter three lines of text:");

 char text[3][80]; // 3 stringhe da parte dell'utente
 size_t lengths[20] = {0}; // array di conteggi di lunghezze

 // leggi 3 righe di testo
 for (size_t i = 0; i <= 2; ++i) {
 fgets(&text[i][0], 80, stdin);
 }

 // effettua un ciclo lungo ciascuna stringa
 for (size_t i = 0; i <= 2; ++i) {
 // ricevi il primo token
 char *temp = strtok(&text[i][0], ". \n");

 // finche' temp non e' uguale a NULL
 while (temp) {
 // incrementa l'elemento dell'array corrispondente
 ++lengths[strlen(temp)];
 temp = strtok(NULL, ". \n");
 }
 }

 puts("");
}
```

```
// stampa i risultati nell'array
for (size_t i = 1; i <= 19; ++i) {
 // se la lunghezza non e' zero
 if (lengths[i]) {
 printf("%d word%s of length %d\n",
 lengths[i], 1 == lengths[i] ? "" : "s", i);
 }
}
}

// Esercizio 8.31 Parte C Soluzione
#include <stdio.h>
#include <string.h>

int main(void)
{
 puts("Enter three lines of text:");

 char text[3][80]; // 3 stringhe da parte dell'utente

 // leggi 3 righe di testo
 for (size_t i = 0; i <= 2; ++i) {
 fgets(&text[i][0], 80, stdin);
 }

 char words[100][20] = {" "}; // array di parole
 unsigned int count[100] = {0}; // array di conteggi di parole

 // effettua un ciclo lungo 3 stringhe
 for (size_t i = 0; i <= 2; ++i) {

 // ricevi il primo token
 char * temp = strtok(&text[i][0], ". \n");

 // finche' temp non e' uguale a NULL
 while (temp) {
 size_t j;

 // effettua un ciclo lungo le parole per la corrispondenza
 for (j = 0; words[j][0] && strcmp(temp,
 &words[j][0]) != 0; ++j) {
 ; // corpo vuoto
 }

 ++count[j]; // incrementa il conteggio

 // se temp non puo' essere trovato nell'array di parole
 if (!words[j][0]) {
 strcpy(&words[j][0], temp);
 }
 }
 }
}
```

```
 temp = strtok(NULL, ". \n");
 }
}

putchar('\n');

// effettua un ciclo lungo l'array di parole
for (size_t j = 0; words[j][0] != '\0' && j <= 99; ++j) {
 printf("\'%s\' appeared %u time%s\n",
 &words[j][0], count[j], 1 == count[j] ? "" : "s");
}
}
```

**8.32 (Stampa di date in vari formati)** Nelle corrispondenze d'affari le date sono comunemente stampate in diversi formati differenti. Due dei formati più comuni sono

07/21/2003 e July 21, 2003

Scrivete un programma che legga una data nel primo formato e la stampi nel secondo.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 8.32 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
 // leggi una data da parte dell'utente
 printf("%s", "Enter a date in the form mm/dd/yyyy: ");
 int m; // mese intero
 int d; // giorno intero
 int y; // anno intero
 scanf("%d/%d/%d", &m, &d, &y);

 // array dei nomi dei mesi
 char *months[13] = {"", "January", "February", "March",
 "April", "May", "June", "July",
 "August", "September", "October",
 "November", "December"};

 // stampa la data nel nuovo formato
 printf("The date is: %s %d, %d\n", months[m], d, y);
}
```

**8.33 (Protezione di assegni)** I computer sono usati frequentemente in sistemi per la scrittura di assegni, come in applicazioni di libri paga e di conti fornitori. Circolano molte storie sugli assegni paga settimanali stampati (per errore) con importi in eccesso di 1 milione di dollari. Vengono stampati strani importi da sistemi computerizzati per la scrittura di assegni a causa di errori umani e/o di malfunzionamenti delle macchine. I progettisti di sistemi, naturalmente, fanno ogni sforzo per inserire controlli nei loro sistemi, al fine di evitare che siano emessi assegni sbagliati.

Un altro problema serio è quello dell'alterazione intenzionale di una certa quantità di assegni da parte di qualcuno che intende incassarli in modo fraudolento. Per evitare che un importo in dollari venga alterato, la maggior parte dei sistemi computerizzati per la scrittura di assegni impiega una tecnica chiamata *protezione di assegni*.

Gli assegni destinati a essere stampati da un computer contengono un numero fisso di spazi in cui il computer può stampare un importo. Supponete che un assegno paga contenga nove spazi in cui il computer è tenuto a stampare l'importo di una paga settimanale.

Se l'importo è grande, allora tutti quei nove spazi verranno riempiti, come in questo caso:

11,230.60 (importo dell'assegno)

-----

123456789 (numeri di posizione)

D'altra parte, se l'importo è inferiore a 1000 dollari, saranno normalmente lasciati vuoti diversi spazi; ad esempio,

99.87

-----

123456789

contiene quattro spazi vuoti. Se un assegno viene stampato con spazi vuoti, è più facile alterarne l'importo. Per evitare tale alterazione, molti sistemi per la scrittura di assegni inseriscono degli *asterischi iniziali*, così da proteggere l'importo come segue:

\*\*\*\*99.87

-----

123456789

Scrivete un programma che legga un importo in dollari da stampare su un assegno e che poi stampi l'importo nel formato di assegno protetto con asterischi iniziali, se necessario. Supponete che per stampare un importo siano disponibili nove spazi.

## RISPOSTA

```
// Esercizio 8.33 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
 // ricevi importo dell'assegno
 printf("%s", "Enter check amount: ");
 double amount; // importo dell'assegno
 scanf("%lf", &amount);

 printf("%s", "The protected amount is $");

 // ripeti finche' l'importo e' minore della base
 double base = 100000.0; // base per controllare il numero di cifre
 unsigned int i;

 for (i = 0; amount < base; ++i) {
 base /= 10;
 }
}
```

```
// stampa gli asterischi iniziali
for (unsigned int j = 1; j <= i; ++j) {
 printf("%s", "*");
}

printf("%.2f\n", amount);
```

**8.34 (Scrittura dell'equivalente in lettere dell'importo di un assegno)** Continuando l'analisi dell'esercizio precedente, ribadiamo l'importanza di progettare sistemi per la scrittura di assegni con l'obiettivo di evitare le alterazioni degli importi. Un comune metodo di sicurezza richiede che l'importo di un assegno venga scritto sia in numeri che in lettere. Anche se qualcuno fosse capace di alterare l'importo numerico dell'assegno, è estremamente difficile cambiare l'importo scritto in lettere. Scrivete un programma che legga l'importo numerico di un assegno e ne scriva l'equivalente in lettere. Ad esempio, l'importo 52,43 deve essere scritto come

CINQUANTA DUE e 43/100

### RISPOSTA

```
// Esercizio 8.34 Soluzione
// NOTA CHE QUESTO PROGRAMMA GESTISCE SOLO VALORI FINO A $99.99
// Il programma è facilmente modificabile per elaborare valori più grandi
#include <stdio.h>

int main(void)
{
 // parole equivalenti a singole cifre
 char *digits[10] = {"", "ONE", "TWO", "THREE", "FOUR",
 "FIVE", "SIX", "SEVEN", "EIGHT", "NINE"};

 // parole equivalenti a 10-19
 char *teens[10] = {"TEN", "ELEVEN", "TWELVE", "THIRTEEN",
 "FOURTEEN", "FIFTEEN", "SIXTEEN",
 "SEVENTEEN", "EIGHTEEN", "NINETEEN"};

 // parole equivalenti a decine
 char *tens[10] = {"", "TEN", "TWENTY", "THIRTY", "FORTY",
 "FIFTY", "SIXTY", "SEVENTY", "EIGHTY",
 "NINETY"};

 // ricevi l'importo dell'assegno
 printf("%s", "Enter the check amount (0.00 to 99.99): ");
 int dollars; // controlla la quantita' in dollari
 int cents; // controlla la quantita' in centesimi
 scanf("%d.%d", &dollars, ¢s);
 puts("\nThe check amount in words is:");

 // qui va il codice per la conversione in parole
```

```
// stampa le parole equivalenti
if (dollars < 10) {
 printf("%s ", digits[dollars]);
}
else if (dollars < 20) {
 printf("%s ", teens[dollars - 10]);
}
else {
 int digit1 = dollars / 10; // numero delle unita'
 int digit2 = dollars % 10; // numero delle decine

 // se il numero delle unita' e' zero
 if (0 == digit2) {
 printf("%s ", tens[digit1]);
 }
 else {
 printf("%s-%s ", tens[digit1], digits[digit2]);
 }
}

printf("and %d/100\n", cents);
}
```

## Prove sul campo

- 8.37 (*Cucinare con ingredienti più sani*) Negli Stati Uniti l'obesità sta aumentando a un ritmo allarmante. Controllate la pagina web di *Centers for Disease Control and Prevention* (CDC) all'indirizzo [www.cdc.gov/obesity/data/index.html](http://www.cdc.gov/obesity/data/index.html), che contiene dati e statistiche sull'obesità negli Stati Uniti. Aumentando l'obesità, aumentano anche i casi riguardanti problemi a essa correlati (es. malattie cardiache, pressione sanguigna alta, colesterolo alto, diabete di tipo 2). Scrivete un programma che aiuti l'utente a scegliere gli ingredienti quando cucina e che aiuti gli allergici a certi cibi (es. noci, glutine) a trovarne di alternativi. Il programma deve leggere una ricetta fornita dall'utente e consigliare ingredienti sostitutivi più sani. Per semplicità, il vostro programma deve presupporre che la ricetta non contenga abbreviazioni per le misure quali cucchiaini da tè, tazze e cucchiai, e usi cifre numeriche per le quantità (es. 1 uovo, 2 tazze) invece che lettere (un uovo, due tazze). Alcune comuni sostituzioni con alimenti alternativi sono mostrate nella Figura 8.36. Il vostro programma deve stampare un avviso come “Consultate sempre il vostro medico prima di apportare modifiche significative alla vostra dieta.”

| Ingrediente                     | Sostituzione                                                                                                         |
|---------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 tazza di panna acida          | 1 tazza di yogurt                                                                                                    |
| 1 tazza di latte                | 1/2 tazza di latte condensato senza zucchero e 1/2 tazza di acqua                                                    |
| 1 cucchiaino di succo di limone | 1/2 cucchiaino di aceto                                                                                              |
| 1 tazza di zucchero             | 1/2 tazza di miele, 1 tazza di melassa o 1/4 di tazza di nettare di agave                                            |
| 1 tazza di burro                | 1 tazza di margarina o di yogurt                                                                                     |
| 1 tazza di farina               | 1 tazza di farina di segale o di farina di riso                                                                      |
| 1 tazza di maionese             | 1 tazza di fiocchi di latte o 1/8 di tazza di maionese e 7/8 di tazza di yogurt                                      |
| 1 uovo                          | 2 cucchiai di amido di mais, fecola di maranta o amido di patate o 2 albumi o 1/2 di una grossa banana (schiacciata) |
| 1 tazza di latte                | 1 tazza di latte di soia                                                                                             |
| 1/4 di tazza di olio            | 1/4 di tazza di salsa di mele                                                                                        |
| pane bianco                     | pane integrale                                                                                                       |

**Figura 8.36** Comuni sostituzioni di ingredienti.

Il vostro programma deve inoltre prendere in considerazione il fatto che il rapporto delle sostituzioni non è sempre di uno a uno. Ad esempio, se la ricetta di una torta richiede tre uova, essa potrebbe invece usare ragionevolmente sei albumi. È possibile ottenere dati di conversione per le misure e i cibi sostitutivi da siti web come:

[chinesefood.about.com/od/recipeconversionfaqs/f/usmetricrecipes.htm](http://chinesefood.about.com/od/recipeconversionfaqs/f/usmetricrecipes.htm)  
[www.pioneerthinking.com/eggsub.html](http://www.pioneerthinking.com/eggsub.html)  
[www.gourmetsleuth.com/conversions.htm](http://www.gourmetsleuth.com/conversions.htm)

Il vostro programma deve considerare le preoccupazioni dell'utente per la sua salute, come colesterolo alto, pressione alta, aumento di peso, allergia al glutine e così via. Per il colesterolo alto il programma deve suggerire alimenti alternativi alle uova e ai latticini; se l'utente desidera perdere peso, vanno consigliati cibi poco calorici al posto di ingredienti come lo zucchero.

## RISPOSTA

```
// Esercizio 8.37 Soluzione: HealthierRecipes.c
// Prove sul campo: Cucinare con ingredienti più sani
// Le risposte possono variare: Seguire i consigli sugli ingredienti del libro
// Per colesterolo alto, le sostituzioni sono state fatte per uova e latticini
// Per perdita di peso, le sostituzioni sono state fatte per zucchero e olio
#include <stdio.h>
#include <string.h>
#include <cctype.h>
#define SIZE 6 // dimensione dell'array delle tazze

int main (void)
{
 printf("Enter a recipe. Please enter either whole numbers or decimals\n"

```

```
 "(no fractions): ");
char recipe[5000]; // la ricetta
fgets(recipe, SIZE, stdin);

printf("Enter 1 if you would like substitutes to reduce cholesterol.\n"
 "Enter 2 if you would like substitutes for a weight loss diet.\n"
 "Enter 3 to show all possible substitutes.\n");
int dietType = 0; // usato per offrire all'utente differenti consigli
 in base alla dieta
scanf("%d", &dietType);

char *tokenPtr = strtok(recipe, " ");
char *temp[10]; // usato per i token
char copy[5000] = ""; // una copia della ricetta
temp[0] = tokenPtr;

// ricerca il primo numero nella ricetta
while (tokenPtr!=NULL && isalpha(temp[0][0])!=0) {
 strncat(copy, temp[0]);
 strncat(copy, " ");
 tokenPtr = strtok(NULL, " ");
 temp[0] = tokenPtr;
}

char ingredient[20]; // usato per tenere gli ingredienti
char measurement[20] = ""; // usato per tenere la misurazione
char tempAmount[10]; // usato per tenere il numero convertito
int measure = 0; // usato per distinguere tra misurazioni e ingredienti
int found = 1; // usato per indicare che abbiamo trovato con successo
 un ingrediente

// Variabili per memorizzare il rapporto tra ingredienti
// Tutti gli altri ingredienti sono uno a uno
const int egg_sub = 2; // 2 albumi per ogni uovo
const float lemon_sub = 0.5; // 0,5 cucchiaini di aceto per 1
 cucchiaino di succo di limone
float amount = 0; // usato per tenere traccia degli ingredienti nella ricetta

// array di ingredienti misurati in tazze
const char *Cups[SIZE] = {"milk", "sugar",
 "butter", "flour", "mayonnaise", "oil"};

// array parallelo contenente gli ingredienti sostitutivi
const char *Cups2[SIZE] = {"soy milk", "molasses",
 "margarine", "rye flour", "cottage cheese", "applesauce"};

// array parallelo contenente gli ingredienti sostitutivi
const int diet[SIZE] = {1,2,1,0,1,2};

// suddividi in token ogni parola della ricetta
```

```
while (tokenPtr!=NULL) {
 // esamina una riga della ricetta e determina se c'è un
 sostituito per essa
 if (isalpha(temp[0][0]) == 0) {
 if (found == 0) { // un ingrediente con una sostituzione
 sprintf(tempAmount, "%.2f", amount);
 strcat(copy, tempAmount);
 strcat(copy, " ");
 strcat(copy, measurement);
 strcat(copy, " ");
 strcat(copy, ingredient);
 strcat(copy, " ");
 strcat(copy, "\n");
 }
 }

 strcpy(ingredient, ""); // azzerà l'array ingredient
 strcpy(measurement, ""); // azzerà l'array measurement
 found = 0; // ripristina found
 measure = 0; // ripristina l'unità di misura
 sscanf(temp[0], "%f", &amount);
}
else {
 // sostituisci le uova
 if(strncmp(temp[0], "egg", 3)==0 && (dietType==1||dietType==3))
 {
 sprintf(tempAmount, "%.2f", amount*egg_sub);
 strcat(copy, tempAmount);
 strcat(copy, " tablespoons cornstarch ");
 strcat(copy, "\n");
 found = 1;
 }
 else { // cerca ingredienti misurati in tazze
 // se l'ingrediente viene trovato, salvalo in copy
 int i;

 for (i = 0; i<SIZE; i++) {
 // sostituisci gli ingredienti misurati in tazze
 if(strcmp(temp[0], Cups[i])==0 && (dietType==3 ||
 dietType==diet[i])) {
 sprintf(tempAmount, "%.2f", amount);
 strcat(copy, tempAmount);
 strcat(copy, " ");
 strcat(copy, measurement);
 strcat(copy, " ");
 strcat(copy, Cups2[i]);
 strcat(copy, " ");
 strcat(copy, "\n");
 found = 1;
 }
 }
 }
}
```

```
// memorizza l'unita' di misura in 'measurement'
// o memorizza un ingrediente multi-parola in 'ingredient'
if (0 == found) {
 if (0 == measure) {
 // memorizza l'unita' di misura dell'ingrediente
 strcat(measurement, temp[0]);
 measure = 1;
 }
 else if (1 == measure) {
 // memorizza l'ingrediente multi-parola
 strcat(ingrediet, temp[0]);

 // verifica se c'e' un ingrediente multi-parola che puo'
 // essere sostituito
 if (strcmp(ingredient, "lemonjuice")==0 && (dietType==3)) {
 // sostituisci il succo di limone
 sprintf(tempAmount, "%.2f", amount*lemon_sub);
 strcat(copy, tempAmount);
 strcat(copy, " ");
 strcat(copy, measurement);
 strcat(copy, " vinegar ");
 strcat(copy, "\n");
 found = 1;
 }
 else if(strcmp(ingredient, "sourcream")==0 &&
 (dietType==1||dietType==3)) {
 // sostituisci la panna acida
 sprintf(tempAmount, "%.2f", amount);
 strcat(copy, tempAmount);
 strcat(copy, " ");
 strcat(copy, measurement);
 strcat(copy, " yogurt ");
 strcat(copy, "\n");
 found = 1;
 }
 }
}

// ricevi il token successivo nella ricetta
tokenPtr = strtok(NULL, " ");
temp[0] = tokenPtr;
}

// stampa l'ultimo ingrediente
if (0 == found) { // un ingrediente senza una sostituzione
 sprintf(tempAmount, "%.2f", amount);
 strcat(copy, tempAmount);
 strcat(copy, " ");
```

```
 strcat(copy, measurement);
 strcat(copy, " ");
 strcat(copy, ingredient);
 strcat(copy, " ");
 strcat(copy, "\n");
 }

 // stampa i risultati per l'utente
 printf("Here is your revised recipe:\n %s", copy);
 printf("\nAlways consult your physician before making "
 "significant changes to your diet\n");
}
```

*I programmi riportati in questa sezione sono soggetti a copyright come segue:*

```

* (C) Copyright 1992-2016 by Deitel & Associates, Inc. and *
* Pearson Education, Inc. All Rights Reserved. *
*
* DISCLAIMER: The authors and publisher have used their *
* best efforts in preparing the book. These efforts include the *
* development, research, and testing of the theories and programs *
* to determine their effectiveness. The authors and publisher make *
* no warranty of any kind, expressed or implied, with regard to these *
* programs or to the documentation contained in these books. The authors *
* and publisher shall not be liable in any event for incidental or *
* consequential damages in connection with, or arising out of, the *
* furnishing, performance, or use of these programs. *
*****/.
```

# Input/output formattato in C

## Esercizi

9.4 Scrivete un'istruzione `printf` o `scanf` per ognuna delle seguenti operazioni:

- Stampare l'intero senza segno `40000` allineato a sinistra in un campo di 15 cifre con 8 cifre.
- Leggere un valore esadecimale e memorizzarlo nella variabile `hex`.
- Stampare `200` con e senza segno.
- Stampare `100` nella forma esadecimale preceduta da `0x`.
- Leggere caratteri e memorizzarli nell'array `s` finché non si incontra la lettera `p`.
- Stampare `1.234` preceduto da zeri in un campo di 9 cifre.
- Leggere un valore temporale della forma `hh:mm:ss`, memorizzando le singole parti nelle variabili intere `hour`, `minute` e `second`. Tralasciare i due punti (:) nello stream di input. Usare il carattere di soppressione dell'assegnazione.
- Leggere una stringa della forma "characters" dallo standard input. Memorizzare la stringa nell'array di caratteri `s`. Eliminare le doppie virgolette dallo stream di input.
- Leggere un valore temporale della forma `hh:mm:ss`, memorizzando le singole parti nelle variabili intere `hour`, `minute` e `second`. Tralasciare i due punti (:) nello stream di input. Non usare il carattere di soppressione dell'assegnazione.

## RISPOSTA

- `printf("%-15.8u", (unsigned int) 40000);`
- `scanf("%x", &hex);`
- `printf("%+d %d\n", 200, 200);`
- `printf("%#x\n", 100);`
- `scanf("%[^p]", s);`
- `printf("%09.3f\n", 1.234);`
- `scanf("%d%*c%d%*c%d", &hour, &minute, &second);`
- `scanf("\\"[^\\]", s);`
- `scanf("%d:%d:%d:", &hour, &minute, &second);`

9.5 Mostrate cosa stampa ognuna delle seguenti istruzioni. Se un'istruzione è scorretta, indicate perché.

- `printf("%-10d\n", 10000);`
- `printf("%c\n", "This is a string");`
- `printf("%.1f\n", 8, 3, 1024.987654);`
- `printf("%#o\n%X\n%#e\n", 17, 17, 1008.83689);`
- `printf("% 1d\n%+1d\n", 1000000, 1000000);`
- `printf("%10.2E\n", 444.93738);`
- `printf("%10.2g\n", 444.93738);`
- `printf("%d\n", 10.987);`

### RISPOSTA

- a) 10000
- b) una stringa non può essere stampata con lo specificatore %c.
- c) 1024.988
- d) 021
- 0X11
- 1.008837e+03
- e) 1000000
- +1000000
- f) 4.45E+02 *preceduto da uno spazio*
- g) 4.4e+02 *preceduto da due spazi*
- h) Un valore in virgola mobile non può essere stampato con lo specificatore di conversione %d.

**9.6** Trovate l'errore (o gli errori) in ognuno dei seguenti segmenti di programma. Spiegate come ogni errore può essere corretto.

- a) `printf("%s\n", 'Happy Birthday');`
- b) `printf("%c\n", 'Hello');`
- c) `printf("%c\n", "This is a string");`
- d) L'istruzione seguente deve stampare "Bon Voyage":  
`printf("'"%s'", "Bon Voyage");`
- e) `char day[] = "Sunday";`  
`printf("%s\n", day[3]);`
- f) `puts('Enter your name: '');`
- g) `printf(%f, 123.456);`
- h) L'istruzione seguente deve stampare i caratteri 'O' e 'K':  
`printf("%s%s\n", 'O', 'K');`
- i) `char s[10];`  
`scanf("%c", s[7]);`

### RISPOSTA

- a) `printf("%s\n", "Happy Birthday");`
- b) `printf("%s\n", "Hello");`
- c) `printf("%s\n", "This is a string");`
- d) `printf("\'%s\'", "Bon Voyage");`
- e) `printf("%s\n", day); // per stampare l'intera stringa`  
    o  
`printf("%c\n", day[3]); // per stampare day[3]`
- f) `printf("%s", "Enter your name: ");`
- g) `printf("%f", 123.456);`
- h) `printf("%c%c\n", 'O', 'K');`
- i) `scanf("%c", &s[7]);`

**9.7** (*Differenze tra %d e %i*) Scrivete un programma per verificare la differenza tra gli specificatori di conversione %d e %i quando sono usati in istruzioni scanf. Chiedete all'utente di inserire due interi separati da uno spazio. Usate le istruzioni

```
scanf("%i%d", &x, &y);
printf("%d %d\n", x, y);
```

per leggere e stampare i valori. Testate il programma con i seguenti insiemi di dati di input:

```
10 10
-10 -10
010 010
0x10 0x10
```

### RISPOSTA

```
// Esercizio 9.7 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
 int x; // primo intero da parte dell'utente
 int y; // secondo intero da parte dell'utente

 // ripeti quattro volte
 for (int i = 1; i <= 4; ++i) {
 printf("%s", "\nEnter two integers spearated by a space: ");
 scanf("%i%d", &x, &y);
 printf("%d %d\n", x, y);
 }
}
```

- 9.8 (*Stampa di numeri con varie larghezze di campo*) Scrivete un programma per verificare i risultati della stampa del valore intero 12345 e del valore in virgola mobile 1.2345 in campi di varie dimensioni. Cosa succede quando i valori sono stampati in campi con meno cifre dei loro valori?

### RISPOSTA

```
// Esercizio 9.8 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
 // stampa l'intero 12345
 printf("%10d\n", 12345);
 printf("%5d\n", 12345);
 printf("%2d\n\n", 12345);

 // stampa il valore in virgola mobile 1.2345
 printf("%10f\n", 1.2345);
 printf("%6f\n", 1.2345);
 printf("%2f\n", 1.2345);
}
```

- 9.9 (*Arrotondamento di numeri in virgola mobile*) Scrivete un programma che stampi il valore 100.453627 arrotondato alla cifra più vicina, quale quella dei decimi, dei centesimi, dei millesimi e dei decimillesimi.

**RISPOSTA**

```
// Esercizio 9.9 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
 printf("%.0f\n", 100.453627);
 printf("%.1f\n", 100.453627);
 printf("%.2f\n", 100.453627);
 printf("%.3f\n", 100.453627);
 printf("%.4f\n", 100.453627);}
```

- 9.10 (Conversione di temperature)** Scrivete un programma che converte temperature intere in gradi Fahrenheit da 0 a 212 gradi in temperature Celsius in virgola mobile con 3 cifre di precisione. Eseguite il calcolo usando la formula

```
celsius = 5.0 / 9.0 * (fahrenheit - 32);
```

L'output va stampato in due colonne allineate a destra di 10 caratteri ciascuna e le temperature Celsius vanno precedute da un segno sia per valori positivi che per quelli negativi.

**RISPOSTA**

```
// Esercizio 9.10 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
 printf("%10s%12s\n", "Fahrenheit", "Celsius");

 // converti fahrenheit in celsius e stampa le temperature
 // mostrando il segno per le temperature celsius
 for (int fahrenheit = 0; fahrenheit <= 212; ++fahrenheit) {
 double celsius = 5.0 / 9.0 * (fahrenheit - 32);
 printf("%10d%+10.3f\n", fahrenheit, celsius);
 }
}
```

- 9.11 (Sequenze di escape)** Scrivete un programma per provare le sequenze di escape '\', '\"', '\?', '\\\', '\a', '\b', '\n', '\r e '\t. Per le sequenze di escape che spostano il cursore, stampate un carattere prima e dopo la stampa della sequenza di escape, così è chiaro dove è stato spostato il cursore.

**RISPOSTA**

```
// Esercizio 9.11 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
 // testa tutte le sequenze di escape
 puts("The single quote : '\"');
```

```

 puts("The double quote : \"");
 puts("The question mark: \?");
 puts("The backslash : \\");
 puts("The bell. \a\n");
 puts("Move cursor back one position on current line. *\b*");
 puts("Move cursor to the beginning of next line. *\n*");
 puts("Move cursor to the beginning of current line. *\r*");
 puts("Move cursor to the next horizontal tab position. *\t*");
}

```

- 9.12 (Stampa di un punto interrogativo)** Scrivete un programma che determini se ? può essere stampato come un carattere letterale facente parte di una stringa di controllo del formato di printf invece di usare la sequenza di escape \?.

### RISPOSTA

```

// Esercizio 9.12 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
 puts("Did the \? print at the end of the sentence?");
}

```

- 9.13 (Leggere un intero con ogni specificatore di conversione di scanf)** Scrivete un programma che legga il valore 437 usando ognuno degli specificatori di conversione per scanf. Stampate ogni valore letto usando tutti gli specificatori di conversione di interi.

### RISPOSTA

```

// Esercizio 9.13 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
 // richiedi all'utente e leggi 5 valori
 printf("%s", "Enter the value 437 five times: ");
 int array[5]; // tieni il valore 437 cinque volte
 scanf("%d%i%o%u%x", &array[0], &array[1], &array[2],
 &array[3], &array[4]);

 // array delle intestazioni di tabella
 char *s[] = {"Read with %d:", "Read with %i:", "Read with %o:",
 "Read with %u:", "Read with %x:"};

 // effettua un ciclo lungo i 5 valori
 for (size_t loop = 0; loop <= 4; ++loop) {
 // stampa ciascuno dei 5 valori
 printf("%s\n%d %i %o %u %x\n", s[loop], array[loop],
 array[loop], array[loop], array[loop], array[loop]);
 }
}

```

**9.14 (*Stampare un numero con gli specificatori di conversione di numeri in virgola mobile*)**

Scrivete un programma che usi ognuno degli specificatori di conversione e, f e g per leggere il valore 1.2345. Stampate il valore di ogni variabile per provare che è possibile usare ognuno degli specificatori di conversione per leggere questo stesso valore.

**RISPOSTA**

```
// Esercizio 9.14 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
 // richiedi all'utente e leggi 3 valori
 printf("%s", "Enter the value 1.2345 three times: ");
 float a[3]; // holds the value 1.2345 three times
 scanf("%e%f%g", &a[0], &a[1], &a[2]);

 // array delle intestazioni di tabella
 char *s[] = { "Read with %e:", "Read with %f:", "Read with %g:" };

 printf("%s%e\n\n", s[0], a[0]);
 printf("%s%f\n\n", s[1], a[1]);
 printf("%s%g\n\n", s[2], a[2]);
}
```

**9.15 (*Leggere stringhe tra virgolette*)** In alcuni linguaggi di programmazione le stringhe sono inserite circondate da virgolette singole o da virgolette doppie. Scrivete un programma che legga le tre stringhe suzy, "suzy" e 'suzy'. Le virgolette singole e doppie sono ignorate dal C o lette come parte della stringa?**RISPOSTA**

```
// Esercizio 9.15 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
 char a[10]; // prima stringa
 char b[10]; // seconda stringa
 char c[10]; // terza stringa

 // richiedi all'utente e leggi tre stringhe
 puts("Enter the strings suzy, \"suzy\", and 'suzy':");
 scanf("%s%s%s", a, b, c);

 printf("%s %s %s\n", a, b, c); // stampa le stringhe
}
```

**9.16 (*Stampare un punto interrogativo come una costante carattere*)** Scrivete un programma che determini se è possibile stampare ? come la costante carattere '?' invece che con la

sequenza di escape della costante carattere '\?', usando lo specificatore di conversione %c nella stringa di controllo del formato di un'istruzione printf.

## RISPOSTA

```
// Esercizio 9.16 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
 const char questionMark = '?'; // definisci '?' come costante carattere
 printf("This %c can be printed without using the \\\?\n", questionMark);
}
```

**9.17 (Uso di %g con varie precisioni)** Scrivete un programma che usi lo specificatore di conversione g per stampare il valore 9876.12345. Stampate il valore con precisioni nell'intervallo da 1 a 9.

## RISPOSTA

```
// Esercizio 9.17 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
 for (int i = 1; i<=9; i++)
 printf("Precision: %d, value = %.*g\n", i, i, 9876.12345);
}
```

*I programmi riportati in questa sezione sono soggetti a copyright come segue:*

```

* (C) Copyright 1992-2016 by Deitel & Associates, Inc. and
* Pearson Education, Inc. All Rights Reserved.
*
* DISCLAIMER: The authors and publisher of this book have used their
* best efforts in preparing the book. These efforts include the
* development, research, and testing of the theories and programs
* to determine their effectiveness. The authors and publisher make
* no warranty of any kind, expressed or implied, with regard to these
* programs or to the documentation contained in these books. The authors
* and publisher shall not be liable in any event for incidental or
* consequential damages in connection with, or arising out of, the
* furnishing, performance, or use of these programs.
*****/.
```

# Strutture, unioni, manipolazione di bit ed enumerazioni in C

## Esercizi

10.5 Fornite la definizione per ognuna delle seguenti strutture e unioni.

- La struttura `inventory` contenente l'array di caratteri `partName[30]`, l'intero `partNumber`, il membro `price` in virgola mobile, l'intero `stock` e l'intero `reorder`.
- L'unione `data` contenente `char c`, `short s`, `long b`, `float f` e `double d`.
- Una struttura chiamata `address` contenente gli array di caratteri `streetAddress[25]`, `city[20]`, `state[3]` e `zipCode[6]`.
- La struttura `student` contenente gli array `firstName[15]` e `lastName[15]` e la variabile `homeAddress` di tipo `struct address` della voce c).
- La struttura `test` contenente 16 campi di bit con larghezze di 1 bit. I nomi dei campi di bit sono le lettere da a a p.

## RISPOSTA

```
a) struct inventory {
 char partName[30];
 unsigned int partNumber;
 float price;
 int stock;
 int reorder;
}; // fine della struttura inventory
b) union data {
 char c;
 short s;
 long b;
 float f;
 double d;
}; // fine dell'unione data
c) struct address {
 char streetAddress[25];
 char city[20];
 char state[3];
 char zipCode[6];
}; // fine della struttura address
d) struct student {
 char firstName[15];
 char lastName[15];
 struct address homeAddress;
}; // fine della struttura student
```

```
e) struct test {
 unsigned int a:1, b:1, c:1, d:1, e:1, f:1, g:1, h:1,
 i:1, j:1, k:1, l:1, m:1, n:1, o:1, p:1;
}; // fine della struttura test
```

10.6 Date le seguenti definizioni di strutture e di variabili,

```
struct customer {
 char lastName[15];
 char firstName[15];
 unsigned int customerNumber;
 struct {
 char phoneNumber[11];
 char address[50];
 char city[15];
 char state[3];
 char zipCode[6];
 } personal;
} customerRecord, *customerPtr;
customerPtr = &customerRecord;
```

scrivete un'espressione utilizzabile per accedere ai membri delle strutture in ognuna delle seguenti parti:

- a) Membro `lastName` della struttura `customerRecord`.
- b) Membro `lastName` della struttura puntata da `customerPtr`.
- c) Membro `firstName` della struttura `customerRecord`.
- d) Membro `firstName` della struttura puntata da `customerPtr`.
- e) Membro `customerNumber` della struttura `customerRecord`.
- f) Membro `customerNumber` della struttura puntata da `customerPtr`.
- g) Membro `phoneNumber` del membro `personal` della struttura `customerRecord`.
- h) Membro `phoneNumber` del membro `personal` della struttura puntata da `customerPtr`.
- i) Membro `address` del membro `personal` della struttura `customerRecord`.
- j) Membro `address` del membro `personal` della struttura puntata da `customerPtr`.
- k) Membro `city` del membro `personal` della struttura `customerRecord`.
- l) Membro `city` del membro `personal` della struttura puntata da `customerPtr`.
- m) Membro `state` del membro `personal` della struttura `customerRecord`.
- n) Membro `state` del membro `personal` della struttura puntata da `customerPtr`.
- o) Membro `zipCode` del membro `personal` della struttura `customerRecord`.
- p) Membro `zipCode` del membro `personal` della struttura puntata da `customerPtr`.

## RISPOSTA

- a) `customerRecord.lastName`
- b) `customerPtr->lastName`
- c) `customerRecord.firstName`
- d) `customerPtr->firstName`
- e) `customerRecord.customerNumber`
- f) `customerRecord->customerNumber`
- g) `customerRecord.personal.phoneNumber`
- h) `customerRecord->personal.phoneNumber`
- i) `customerRecord.personal.address`

- j) customerRecord->personal.address
- k) customerRecord.personal.city
- l) customerRecord->personal.city
- m) customerRecord.personal.state
- n) customerRecord->personal.state
- o) customerRecord.personal.zipCode
- p) customerRecord->personal.zipCode

10.7 (*Modifiche al programma per il mescolamento e la distribuzione di carte*) Modificate il programma della Figura 10.16 per mescolare le carte usando un algoritmo di mescolamento ad alte prestazioni (come mostrato nella Figura 10.3). Stampate il mazzo risultante in un formato a due colonne che utilizzi i nomi di `face` e `suit`. Fate precedere ogni carta dal suo colore.

## RISPOSTA

```
// Esercizio 10.7 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <time.h>
#define CARDS 52

// definizione della struttura bitCard
struct bitCard {
 unsigned int face : 4; // 4 bit; 0-15
 unsigned int suit : 2; // 2 bit; 0-3
 unsigned int color : 1; // 1 bit; 0-1
}; // fine della struttura bitCard

// nuovo nome di tipo Card
typedef struct bitCard Card;

// prototipi
void fillDeck(Card *wDeck);
void shuffle(Card *wDeck);
void deal(Card *wDeck2);

int main(void)
{
 srand(time(NULL)); // randomizza
 Card deck[CARDS]; // crea array di Card

 fillDeck(deck);
 shuffle(deck);
 deal(deck);
}

// crea 52 carte
void fillDeck(Card *wDeck)
{
 // ripeti 52 volte e crea carte
```

```
for (size_t i = 0; i < CARDS; ++i) {
 wDeck[i].face = i % (CARDS / 4);
 wDeck[i].suit = i / (CARDS / 4);
 wDeck[i].color = i / (CARDS / 2);
}
}

// mischia le carte
void shuffle(Card *wDeck)
{
 // effettua un'iterazione attraverso il mazzo
 for (size_t i = 0; i < CARDS; ++i) {
 size_t j = rand() % CARDS;

 // scambia le carte se non sono uguali
 if (i != j) {
 Card temp = wDeck[i];
 wDeck[i] = wDeck[j];
 wDeck[j] = temp;
 }
 }
}

// distribuisci le carte
void deal(Card *wDeck2)
{
 // gli array face, suit e color tengono tutte le possibili stringhe di
 // descrizione delle carte
 char *face[] = { "Ace", "Deuce", "Three", "Four", "Five", "Six",
 "Seven", "Eight", "Nine", "Ten", "Jack", "Queen", "King"};
 char *suit[] = { "Hearts", "Diamonds", "Clubs", "Spades"};
 char *color[] = { "Red", "Black"};

 // effettua un'iterazione attraverso il mazzo e stampa le stringhe di
 // descrizione di ciascuna carta
 for (size_t i = 0; i < CARDS; ++i) {
 printf("%5s: %5s of %-8s", color[wDeck2[i].color],
 face[wDeck2[i].face], suit[wDeck2[i].suit]);
 putchar((i + 1) % 2 ? '\t' : '\n');
 }
}
```

- 10.8 (*Uso di unioni*) Create un'unione `integer` con i membri `char c`, `short s`, `int i` e `long b`. Scrivete un programma che riceva in ingresso valori di tipo `char`, `short`, `int` e `long` e li memorizzi in variabili di tipo `union integer`. Ogni variabile di tipo `union` deve essere stampata come un `char`, uno `short`, un `int` e un `long`. I valori sono sempre stampati correttamente?

**RISPOSTA**

```
// Esercizio 10.8 Soluzione
// NOTA: L'output del programma dipende dalla macchina
#include <stdio.h>

// definizione dell'unione integer
union integer {
 char c; // carattere inserito dall'utente
 short s; // intero short inserito dall'utente
 int i; // intero inserito dall'utente
 long b; // intero long inserito dall'utente
}; // fine dell'unione integer

int main(void)
{
 // leggi un carattere inserito dall'utente nell'unione
 printf("%s", "Enter a character: ");
 union integer a; // definisci l'unione a
 scanf("%c", &a.c);

 // stampa ciascun valore dell'unione
 printf("'c' printed as a character is %c\n", a.c, a.c);
 printf("'c' printed as a short integer is %hd\n", a.c, a.s);
 printf("'c' printed as an integer is %d\n", a.c, a.i);
 printf("'c' printed as a long integer is %ld\n", a.c, a.b);

 // legge un intero short inserito dall'utente nell'unione
 printf("%s", "\nEnter a short integer: ");
 scanf("%hd", &a.s);

 // stampa ciascun valore dell'unione
 printf("%hd printed as a character is %c\n", a.s, a.c);
 printf("%hd printed as a short integer is %hd\n", a.s, a.s);
 printf("%hd printed as an integer is %d\n", a.s, a.i);
 printf("%hd printed as a long integer is %ld\n", a.s, a.b);

 // leggi un intero inserito dall'utente nell'unione
 printf("%s", "\nEnter an integer: ");
 scanf("%d", &a.i);

 // stampa ciascun valore dell'unione
 printf("%d printed as a character is %c\n", a.i, a.c);
 printf("%d printed as a short integer is %hd\n", a.i, a.s);
 printf("%d printed as an integer is %d\n", a.i, a.i);
 printf("%d printed as a long integer is %ld\n", a.i, a.b);

 // leggi un intero long inserito dall'utente nell'unione
 printf("%s", "\nEnter a long integer: ");
 scanf("%ld", &a.l);
```

```
// stampa ciascun valore dell'unione
printf("%ld printed as a character is %c\n", a.b, a.c);
printf("%ld printed as a short integer is %hd\n", a.b, a.s);
printf("%ld printed as an integer is %d\n", a.b, a.i);
printf("%ld printed as a long integer is %ld\n", a.b, a.b);
}
```

- 10.9 (*Uso di unioni*) Create l'unione `floatingPoint` con i membri `float f`, `double d` e `long double x`. Scrivete un programma che riceva in ingresso valori di tipo `float`, `double` e `long double` e li memorizzi in variabili di tipo `union floatingPoint`. Ogni variabile di tipo unione deve essere stampata come un `float`, un `double` e un `long double`. I valori sono sempre stampati correttamente?

### RISPOSTA

```
// Esercizio 10.9 Soluzione
// NOTA: L'output del programma dipende dalla macchina
#include <stdio.h>

// definizione dell'unione floatingPoint
union floatingPoint {
 float f; // valore in virgola mobile inserito dall'utente
 double d; // valore double inserito dall'utente
 long double x; // valore long double inserito dall'utente
}; // fine dell'unione floatingPoint

int main(void)
{
 // leggi un valore in virgola mobile inserito dall'utente nell'unione
 printf("%s", "Enter a float: ");
 union floatingPoint a; // definisci l'unione a
 scanf("%f", &a.f);

 // stampa ciascun valore dell'unione
 printf("%f printed as a float is %f\n", a.f, a.f);
 printf("%f printed as a double is %f\n", a.f, a.d);
 printf("%f printed as a long double is %Lf\n", a.f, a.x);

 // leggi un valore double inserito dall'utente nell'unione
 printf("%s", "\nEnter a double: ");
 scanf("%lf", &a.d);

 // stampa ciascun valore dell'unione
 printf("%lf printed as a float is %f\n", a.d, a.f);
 printf("%lf printed as a double is %f\n", a.d, a.d);
 printf("%lf printed as a long double is %Lf\n", a.d, a.x);

 // leggi un valore long double inserito dall'utente nell'unione
 printf("%s", "\nEnter a long double: ");
 scanf("%Lf", &a.x);

 // stampa ciascun valore dell'unione
```

```
 printf("%Lf printed as a float is %f\n", a.x, a.f);
 printf("%Lf printed as a double is %f\n", a.x, a.d);
 printf("%Lf printed as a long double is %Lf\n", a.x, a.x);
}
```

- 10.10 (*Spostamento a destra di interi*) Scrivete un programma che sposti a destra una variabile intera di 4 bit. Il programma deve stampare l'intero in bit prima e dopo l'operazione di spostamento. Il vostro sistema mette degli 0 o degli 1 nei bit vuoti?

### RISPOSTA

```
// Esercizio 10.10 Soluzione
#include <stdio.h>

void displayBits(unsigned int value); // prototipo

int main(void)
{
 // richiedi all'utente un valore e leggilo
 printf("%s", "Enter an integer: ");
 unsigned int val; // valore inserito dall'utente
 scanf("%u", &val);

 // stampa il valore prima dello spostamento
 printf("%u before right shifting 4 bits is:\n", val);
 displayBits(val);

 // stampa il valore dopo lo spostamento
 printf("%u after right shifting 4 bits is:\n", val);
 displayBits(val >> 4);
}

// la funzione displayBits stampa ciascun bit del valore
void displayBits(unsigned int value)
{
 unsigned int displayMask = 1 << 15; // maschera di bit

 printf("%7u = ", value);

 // effettua un'iterazione attraverso i bit
 for (unsigned int c = 1; c <= 16; ++c) {
 value & displayMask ? putchar('1') : putchar('0');
 value <<= 1; // sposta value 1 bit a sinistra

 if (c % 8 == 0) { // stampa uno spazio
 putchar(' ');
 }
 }

 putchar('\n');
}
```

**10.11 (Spostamento a sinistra di interi)** Spostare a sinistra un `unsigned int` di 1 bit è equivalente a moltiplicare il valore per 2. Scrivete la funzione `power2` che prende due argomenti interi `number` e `pow` e calcola

`number * 2pow`

Usate l'operatore di spostamento per calcolare il risultato. Stampate i valori come interi e come bit.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 10.11 Soluzione
#include <stdio.h>

// prototipi
void displayBits(unsigned int value);
unsigned power2(unsigned int n, unsigned int p);

int main(void)
{
 // richiedi all'utente due interi e leggili
 printf("%s", "Enter two integers: ");
 unsigned int number; // valore inserito dall'utente
 unsigned int pow; // numero di bit da spostare a sinistra
 scanf("%u%u", &number, &pow);

 // stampa i bit di number
 puts("number:");
 displayBits(number);

 // stampa i bit di pow
 puts("\npow:");
 displayBits(pow);

 // esegui lo spostamento e stampa i risultati
 unsigned int result = power2(number, pow);
 printf("\n%u * 2^%u = %u\n", number, pow, result);
 displayBits(result);
}

// la funzione power2 sposta a sinistra n di p
unsigned int power2(unsigned int n, unsigned int p)
{
 return n << p;
}

// stampa i bit di value
void displayBits(unsigned int value)
{
 unsigned int displayMask = 1 << 15; // maschera di bit
 printf("%7u = ", value);
```

```
// effettua un ciclo attraverso i bit
for (unsigned int c = 1; c <= 16; ++c) {
 value & displayMask ? putchar('1') : putchar('0');
 value <<= 1; // sposta il valore di 1 bit sinistra

 if (c % 8 == 0) { // stampa uno spazio
 putchar(' ');
 }
}

putchar('\n');
```

- 10.12 (*Impacchettare caratteri in un intero*) L'operatore di spostamento a sinistra può essere usato per impacchettare quattro valori di tipo carattere in una variabile `unsigned int` di quattro byte. Scrivete un programma che riceva in ingresso quattro caratteri dalla tastiera e li passi alla funzione `packCharacters`. Per impacchettare quattro caratteri in una variabile `unsigned int`, assegnate il primo carattere alla variabile `unsigned int`, effettuate uno spostamento della variabile `unsigned int` a sinistra di 8 posizioni di bit e combinate la variabile `unsigned int` con il secondo carattere usando l'operatore OR inclusivo bit a bit. Ripetete questo processo per il terzo e il quarto carattere. Il programma deve inviare in uscita i caratteri nel loro formato in bit prima e dopo che siano impacchettati nello `unsigned int` per provare che i caratteri sono stati di fatto impacchettati correttamente.

## RISPOSTA

```
// Esercizio 10.12 Soluzione
#include <stdio.h>

// prototipi
unsigned int packCharacters(char x, char y);
void displayBits(unsigned int value);

int main(void)
{
 // richiedi all'utente due caratteri e leggili
 printf("%s", "Enter two characters: ");
 char a; // primo carattere inserito dall'utente
 char b; // secondo carattere inserito dall'utente
 scanf("%c %c", &a, &b);

 // stampa il primo carattere come bit
 printf("\'%c\' in bits as an unsigned int is:\n", a);
 displayBits(a);

 // stampa il secondo carattere come bit
 printf("\n\'%c\' in bits as an unsigned int is:\n", b);
 displayBits(b);

 // impacchetta i caratteri e stampa il risultato
 unsigned int result = packCharacters(a, b);
```

```
printf("\n\'%c\' and \'%c\' packed in an unsigned int:\n", a, b);
displayBits(result);
}

// la funzione packCharacters impacchetta due caratteri in un int unsigned
unsigned int packCharacters(char x, char y)
{
 unsigned int pack = x; // inizializza pack a x

 pack <<= 8; // sposta pack 8 bit a sinistra
 pack |= y; // impacchetta y usando l'operatore OR inclusivo
 return pack;
}

// stampa i bit di value
void displayBits(unsigned int value)
{
 unsigned int displayMask = 1 << 15; // maschera di bit

 printf("%7u = ", value);

 // effettua un'iterazione attraverso i bit
 for (unsigned int c = 1; c <= 16; ++c) {
 value & displayMask ? putchar('1') : putchar('0');
 value <<= 1; // sposta value 1 bit a sinistra

 if (c % 8 == 0) { // stampa uno spazio
 putchar(' ');
 }
 }

 putchar('\n');
}
```

**10.13 (*Spacchettare caratteri da un intero*)** Usando l'operatore di spostamento a destra, l'operatore AND bit a bit e una maschera, scrivete la funzione `unpackCharacters` che prenda il valore `unsigned int` dell'Esercizio 10.12 e lo spacchetti in quattro caratteri. Per spacchettare caratteri da un `unsigned int` di quattro byte, combinate il valore `unsigned int` con la maschera `4278190080` (`11111111 00000000 00000000 00000000`) e spostate completamente a destra gli 8 bit risultanti. Assegnate il valore risultante a una variabile `char`, quindi combinate il valore `unsigned int` con la maschera `16711680` (`00000000 11111111 00000000 00000000`). Assegnate il risultato a un'altra variabile `char`. Continuate questo processo con le maschere `65280` e `255`. Il programma deve stampare l'`unsigned int` in bit prima di essere spacchettato, poi stampare i caratteri in bit per confermare che sono stati spacchettati correttamente.

## RISPOSTA

```
// Esercizio 10.13 Soluzione
#include <stdio.h>
```

```
// prototipi
void unpackCharacters(char *aPtr, char *bPtr, unsigned int pack);
void displayBits(unsigned int value);

int main(void)
{
 // stampa bit di packed
 unsigned int packed = 16706; // inizializza il valore packed
 puts("The packed character representation is:");
 displayBits(packed);

 // spacchetta packed e stampa i risultati
 char a; // primo carattere spacchettato
 char b; // secondo carattere spacchettato
 unpackCharacters(&a, &b, packed);
 printf("\nThe unpacked characters are \'%c\' and \'%c\'\n", a, b);
 displayBits(a);
 displayBits(b);
}

// spacchetta due caratteri da pack
void unpackCharacters(char *aPtr, char *bPtr, unsigned int pack)
{
 unsigned int mask1 = 65280; // maschera per il primo carattere
 unsigned int mask2 = 255; // maschera per il secondo carattere

 *aPtr = (pack & mask1) >> 8; // separa il primo carattere
 *bPtr = (pack & mask2); // separa il secondo carattere
}

// stampa i bit di value
void displayBits(unsigned int value)
{
 unsigned int displayMask = 1 << 15; // maschera di bit

 printf("%7u = ", value);

 // effettua un'iterazione attraverso i bit
 for (unsigned int c = 1; c <= 16; ++c) {
 value & displayMask ? putchar('1') : putchar('0');
 value <= 1; // sposta value 1 bit a sinistra

 if (c % 8 == 0) { // stampa uno spazio
 putchar(' ');
 }
 }

 putchar('\n');
}
```

**10.14 (*Inversione dell'ordine dei bit di un intero*)** Scrivete un programma che inverta l'ordine dei bit in un valore `unsigned int`. Il programma deve ricevere in ingresso il valore dall'utente e chiamare la funzione `reverseBits` per stampare i bit in ordine inverso. Stampate il valore in bit sia prima che dopo l'inversione dei bit per confermare che essi siano stati invertiti correttamente.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 10.14 Soluzione
#include <stdio.h>

// prototipi
unsigned int reverseBits(unsigned int value);
void displayBits(unsigned int value);

int main(void)
{
 // richiedi all'utente un valore e leggilo
 printf("%s", "Enter an unsigned int: ");
 unsigned int a; // unsigned int da parte dell'utente
 scanf("%u", &a);

 // stampa i bit di a prima dell'inversione
 puts("\nBefore bits are reversed:");
 displayBits(a);

 // inverti i bit e stampa i risultati
 a = reverseBits(a);
 puts("\nAfter bits are reversed:");
 displayBits(a);
}

// reverseBits inverte i bit di value
unsigned reverseBits(unsigned int value)
{
 unsigned int mask = 1; // maschera di bit
 unsigned int temp = 0; // bit invertiti

 // effettua un'iterazione attraverso i bit di value
 for (unsigned int i = 0; i <= 15; ++i) {
 temp <<= 1; // spostamento a destra di 1 bit
 temp |= (value & mask); // separa un bit e inseriscilo in temp
 value >>= 1; // spostamento a sinistra di 1 bit
 }

 return temp;
}

// stampa i bit di value
void displayBits(unsigned int value)
{
```

```
unsigned int displayMask = 1 << 15; // maschera di bit

printf("%7u = ", value);

// effettua un'iterazione attraverso i bit
for (unsigned int c = 1; c <= 16; ++c) {
 value & displayMask ? putchar('1') : putchar('0');
 value <<= 1; // sposta value 1 bit a sinistra

 if (c % 8 == 0) { // stampa uno spazio
 putchar(' ');
 }
}

putchar('\n');
```

- 10.15 (*Funzione portabile displayBits*) Modificate la funzione `displayBits` della Figura 10.7 in modo che essa sia portabile tra i sistemi che usano interi di 2 byte e i sistemi che usano interi di 4 byte. [Suggerimento: usate l'operatore `sizeof` per determinare la dimensione di un intero su una particolare macchina.]

### RISPOSTA

```
// Esercizio 10.15 Soluzione
#include <stdio.h>

void displayBits(unsigned int value); // prototipo

int main(void)
{
 // richiedi all'utente un valore e leggilo
 printf("%", "Enter an unsigned int: ");
 unsigned int x; // valore inserito dall'utente
 scanf("%u", &x);
 displayBits(x);
}

// stampa i bit di value
void displayBits(unsigned int value)
{
 unsigned int displayMask; // maschera di bit

 // se il sistema usa interi di 4 byte
 if (sizeof(int) == 4) {
 displayMask = 1 << 31;
 }
 else { // assumi come default interi di 2 byte
 displayMask = 1 << 15;
 }
}
```

```
printf("%7u = ", value);

// effettua un'iterazione attraverso i bit
for (unsigned int c = 1; c <= sizeof(int) * 8; ++c) {
 putchar(value & displayMask ? '1' : '0');
 value <<= 1; // sposta value 1 bit a sinistra

 if (c % 8 == 0) { // stampa uno spazio
 putchar(' ');
 }
}

putchar('\n');
```

**10.16 (*Qual è il valore di X?*)** Il programma seguente usa la funzione `multiple` per determinare se l'intero inserito dalla tastiera è un multiplo di qualche intero X. Analizzate la funzione `multiple`, quindi determinate il valore di X.

```
1 // ex10_16.c
2 // Questo programma determina se un valore e' un multiplo di X.
3 #include <stdio.h>
4
5 int multiple(int num); // prototipo
6
7 int main(void)
8 {
9 int y; // y memorizza un intero inserito dall'utente
10
11 puts("Enter an integer between 1 and 32000: ");
12 scanf("%d", &y);
13
14 // se y e' un multiplo di X
15 if (multiple(y)) {
16 printf("%d is a multiple of X\n", y);
17 }
18 else {
19 printf("%d is not a multiple of X\n", y);
20 }
21 }
22
23 // determina se num e' un multiplo di X
24 int multiple(int num)
25 {
26 int mask = 1; // inizializza mask
27 int mult = 1; // inizializza mult
28
29 for (int i = 1; i <= 10; ++i, mask <<= 1) {
30
31 if ((num & mask) != 0) {
32 mult = 0;
```

```
33 break;
34 }
35 }
36
37 return mult;
38 }
```

### RISPOSTA

Il valore di X è 1024.

#### 10.17 Cosa fa il seguente programma?

```
1 // ex10_17.c
2 #include <stdio.h>
3
4 int mystery(unsigned int bits); // prototipo
5
6 int main(void)
7 {
8 unsigned int x; // x memorizza un intero inserito dall'utente
9
10 puts("Enter an integer: ");
11 scanf("%u", &x);
12
13 printf("The result is %d\n", mystery(x));
14 }
15
16 // Cosa fa questa funzione?
17 int mystery(unsigned int bits)
18 {
19 unsigned int mask = 1 << 31; // inizializza mask
20 unsigned int total = 0; // inizializza total
21
22 for (unsigned int i = 1; i <= 32; ++i, bits <<= 1) {
23
24 if ((bits & mask) == mask) {
25 ++total;
26 }
27 }
28
29 return !(total % 2) ? 1 : 0;
30 }
```

### RISPOSTA

Il programma stampa 0 se il numero totale di 1 nella rappresentazione di bit è dispari, e stampa 1 se il numero di 1 è pari.

*I programmi riportati in questa sezione sono soggetti a copyright come segue:*

```

* (C) Copyright 1992-2016 by Deitel & Associates, Inc. and *
* Pearson Education, Inc. All Rights Reserved. *
*
* DISCLAIMER: The authors and publisher have used their *
* best efforts in preparing the book. These efforts include the *
* development, research, and testing of the theories and programs *
* to determine their effectiveness. The authors and publisher make *
* no warranty of any kind, expressed or implied, with regard to these *
* programs or to the documentation contained in these books. The authors *
* and publisher shall not be liable in any event for incidental or *
* consequential damages in connection with, or arising out of, the *
* furnishing, performance, or use of these programs. *

*/.
```

## Esercizi

11.5 Riempite gli spazi in ognuna delle seguenti asserzioni:

- a) I computer memorizzano grandi quantità di dati su dispositivi secondari di memoria come \_\_\_\_\_.
- b) Un \_\_\_\_\_ è composto da diversi campi.
- c) Per facilitare il recupero di record specifici da un file, un campo in ogni record viene scelto come \_\_\_\_\_.
- d) Un gruppo di caratteri collegati che trasmette un significato è chiamato \_\_\_\_\_.
- e) I puntatori a file per i tre stream che vengono aperti automaticamente quando inizia l'esecuzione di un programma sono denominati \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ e \_\_\_\_\_.
- f) La funzione \_\_\_\_\_ scrive un carattere su un file specificato.
- g) La funzione \_\_\_\_\_ scrive una riga su un file specificato.
- h) La funzione \_\_\_\_\_ è usata generalmente per scrivere dati su un file ad accesso casuale.
- i) La funzione \_\_\_\_\_ ricolloca il puntatore di posizione del file all'inizio del file.

### RISPOSTA

- a) file.
- b) record.
- c) chiave.
- d) campo.
- e) `stdin, stdout, stderr`.
- f) `fputc`.
- g) `fputs`.
- h) `fwrite`.
- i) `rewind`.

11.6 Stabilite quali delle seguenti affermazioni sono *vere* e quali *false*. Se *false*, spiegate perché.

- a) Le straordinarie funzioni realizzate dai computer riguardano essenzialmente la manipolazione di zeri e uni.
- b) Le persone preferiscono manipolare bit invece di caratteri e campi, perché i bit sono più compatti.
- c) Le persone specificano i programmi e i dati usando caratteri; i computer, quindi, manipolano ed elaborano questi caratteri come gruppi di zeri e uni.
- d) Il codice postale di una persona è un esempio di campo numerico.
- e) I dati elaborati da un computer formano una gerarchia di dati in cui i dati diventano di maggiori dimensioni e più complessi man mano che si passa dai campi ai caratteri, ai bit, e così via.

- f) La maggior parte delle aziende memorizza le proprie informazioni in un singolo file per facilitare l'elaborazione da parte di un computer.
- g) Nei programmi in C si fa sempre riferimento ai file con un nome.
- h) Quando un programma crea un file, questo viene automaticamente conservato dal computer per riferimenti futuri.

### RISPOSTA

- a) Vero.
- b) Falso. Le persone preferiscono manipolare caratteri e campi perché sono meno ingombranti e più comprensibili.
- c) Vero.
- d) Vero.
- e) Falso. I dati elaborati da un computer formano una gerarchia di dati in cui i dati diventano di dimensioni maggiori e più complessi man mano che si passa dai bit ai caratteri, ai campi e così via.
- f) Falso. La maggior parte delle organizzazioni ha molti file nei quali memorizza le proprie informazioni.
- g) Falso. Un puntatore a ciascun file viene usato per fare riferimento al file.
- h) Vero.

11.7 (*Creazione di dati per un programma di confronto di file*) Scrivete un semplice programma per creare alcuni dati di test per verificare il programma dell'Esercizio 11.8. Usate il seguente campione di dati relativi a conti di clienti:

| File principale: |            |        |
|------------------|------------|--------|
| Numero di conto  | Nome       | Saldo  |
| 100              | Alan Jones | 348.17 |
| 300              | Mary Smith | 27.19  |
| 500              | Sam Sharp  | 0.00   |
| 700              | Suzy Green | -14.22 |

| File delle transazioni: |                      |
|-------------------------|----------------------|
| Numero di conto         | Ammontare in dollari |
| 100                     | 27.14                |
| 300                     | 62.11                |
| 400                     | 100.56               |
| 900                     | 82.17                |

### RISPOSTA

```
// Esercizio 11.7 Soluzione
// NOTA: Questo programma e' stato eseguito usando
// i dati dell'Esercizio 11.8
#include <stdio.h>
```

```
#include <stdlib.h>

int main(void)
{
 FILE *ofPtr; // puntatore al vecchio file principale
 FILE *tfPtr; // puntatore al file delle transazioni
 FILE *nfPtr; // puntatore al nuovo file principale

 // termina l'applicazione se uno dei file non puo' essere aperto
 if ((ofPtr = fopen("oldmast.dat", "r")) == NULL ||
 (tfPtr = fopen("trans.dat", "r")) == NULL ||
 (nfPtr = fopen("newmast.dat", "r")) == NULL) {
 puts("Unable to open one of the files");
 }

 // stampa il conto elaborato correntemente
 puts("Processing....");
 unsigned int transactionAccount; // conto del file delle transazioni
 double transactionBalance; // saldo del file delle transazioni
 fscanf(tfPtr, "%d%lf", &transactionAccount, &transactionBalance);

 unsigned int masterAccount; // conto del vecchio file principale
 char masterName[30]; // nome del vecchio file principale
 double masterBalance; // saldo del vecchio file principale

 // fino alla fine del file delle transazioni
 while (!feof(tfPtr)) {
 // leggi il record successivo del vecchio file principale
 fscanf(ofPtr, "%d%[^0-9-]%.2f", &masterAccount, masterName,
 &masterBalance);

 // stampa i conti del file principale fino a raggiungere
 // il nuovo conto
 while (masterAccount < transactionAccount && !feof(ofPtr)) {
 fprintf(nfPtr, "%d %s %.2f\n", masterAccount, masterName,
 masterBalance);
 printf("%d %s %.2f\n", masterAccount, masterName,
 masterBalance);

 // leggi il record successivo del vecchio file principale
 fscanf(ofPtr, "%d%[^0-9-]%.2f", &masterAccount,
 masterName, &masterBalance);
 }

 // se viene trovato un account corrispondente, aggiorna saldo e stampa
 // le informazioni sull'account
 if (masterAccount == transactionAccount) {
 masterBalance += transactionBalance;
 fprintf(nfPtr, "%d %s %.2f\n", masterAccount, masterName,
 masterBalance);
 }
 }
}
```

```
 printf("%d %s %.2f\n", masterAccount, masterName,
 masterBalance);
}

// comunica all'utente se il conto del file delle transazioni
// non corrisponde al conto del file principale
else if (masterAccount > transactionAccount) {
 printf("Unmatched transaction record for account %d\n",
 transactionAccount);
 fprintf(nfPtr, "%d %s %.2f\n", masterAccount, masterName,
 masterBalance);
 printf("%d %s %.2f\n", masterAccount, masterName,
 masterBalance);
}
else {
 printf("Unmatched transaction record for account %d\n",
 transactionAccount);
}

// ricevi il conto successivo e il saldo del file delle transazioni
fscanf(tfPtr, "%d%lf", &transactionAccount, &transactionBalance);
}

// ripeti un ciclo lungo il file e stampa numero di conto, nome e saldo
while (!feof(ofPtr)) {
 fscanf(ofPtr, "%d[^0-9-]%.2f", &masterAccount, masterName,
 &masterBalance);
 fprintf(nfPtr, "%d %s %.2f", masterAccount, masterName,
 masterBalance);
 printf("%d %s %.2f", masterAccount, masterName, masterBalance);
}

fclose(ofPtr); // chiudi tutti i puntatori a file
fclose(tfPtr);
fclose(nfPtr);
}
```

- 11.8 (*Confronto di file*) L'Esercizio 11.3 chiedeva al lettore di scrivere una serie di istruzioni singole. In realtà, queste istruzioni formano il nucleo di un importante tipo di programma di elaborazione di file, vale a dire un programma di confronto di file. Nell'elaborazione di dati commerciali è comune avere sistemi con diversi file. In un sistema di contabilità dei clienti, ad esempio, vi è generalmente un file principale contenente informazioni dettagliate su ogni cliente, come il nome del cliente, l'indirizzo, il numero di telefono, il saldo scoperto, il limite di credito, i termini dello sconto, gli accordi di contratto e possibilmente una sintesi dei recenti acquisti e pagamenti in contanti.

Quando avvengono delle transazioni (cioè si effettuano vendite e si ricevono pagamenti in contanti), queste sono inserite in un file. Alla fine di ogni periodo di attività (cioè un mese per alcune aziende, una settimana per altre e un giorno in alcuni casi), il file delle transazioni (chiamato "trans.dat" nell'Esercizio 11.3) viene confrontato con il file principale (chiamato "oldmast.dat" nell'Esercizio 11.3), per aggiornare così ogni record di conto

riguardo agli acquisti e ai pagamenti. Dopo l'esecuzione di ognuno di questi aggiornamenti, il file principale viene riscritto come nuovo file ("newmast.dat"), che viene poi usato nel successivo periodo di attività per il nuovo processo di aggiornamento.

I programmi di confronto di file devono avere a che fare con certi problemi che non esistono nei programmi con file singoli. Ad esempio, con i file singoli non si ha mai un confronto di file. Un cliente sul file principale potrebbe non aver fatto acquisti o pagamenti in contanti nel periodo corrente di attività e pertanto non comparirà alcun record sul file delle transazioni per questo cliente. Analogamente, un cliente che ha fatto alcuni acquisti o pagamenti in contanti potrebbe essere venuto a far parte di quella comunità di recente e l'azienda può non aver avuto la possibilità di creare un record principale per questo cliente.

Usate le istruzioni scritte nell'Esercizio 11.3 come base per un programma completo di contabilità dei clienti, in grado di effettuare confronti tra file. Usate il numero di conto per ognuno dei file come chiave del record per i confronti. Supponete che ogni file sia un file sequenziale con record memorizzati in ordine crescente di numero di conto.

Quando un confronto ha successo (cioè i record con lo stesso numero di conto compaiono sia sul file principale che sul file delle transazioni) aggiungete l'ammontare in dollari contenuto nel file delle transazioni al saldo corrente nel file principale e scrivete il record nel file "newmast.dat". (Supponete che gli acquisti siano indicati con importi positivi nel file delle transazioni e che i pagamenti siano indicati con importi negativi.) Quando vi è un record principale per un certo conto, ma nessun record di transazione corrispondente, trasferite solamente il record principale su "newmast.dat". Quando vi è un record di transazione, ma nessun record principale corrispondente, stampate il messaggio "Unmatched transaction record for account number ..." (inserite il numero di conto dal record della transazione).

## RISPOSTA

```
// Esercizio 11.8 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
 // apri entrambi i file per la scrittura
 FILE *ofPtr = fopen("oldmast.dat", "w"); // puntatore al vecchio file
 // principale
 FILE *tfPtr = fopen("trans.dat", "w"); // puntatore al file delle transazioni

 // richiedi all'utente i dati campione
 puts("Sample data for file oldmast.dat:");
 printf("%s", "Enter account, name, and balance (EOF to end): ");

 unsigned int account; // numero di conto
 char name[30]; // nome del conto
 double balance; // saldo del conto
 double amount; // ammontare della transazione

 // ripeti finche' non viene inserito il carattere EOF dall'utente
 while (scanf("%d%[^0123456789-]%lf", &account, name,
 &balance) != EOF) {
```

```
// scrivi i dati sul vecchio file principale
fprintf(ofPtr, "%d %s %.2f\n", account, name, balance);
printf("Enter account, name, and balance (EOF to end): ");
}

fclose(ofPtr); // chiudi il puntatore al file

// richiedi all'utente i dati campione
puts("\nSample data for file trans.dat:");
printf("%s", "Enter account and transaction amount (EOF to end): ");

// ripeti finche' non viene inserito il carattere EOF dall'utente
while (scanf("%d%lf", &account, &amount) != EOF) {
 // scrivi i dati sul file delle transazioni
 fprintf(tfPtr, "%d %.2f\n", account, amount);
 printf("%s", "Enter account & transaction amount (EOF to end): ");
}

fclose(tfPtr); // chiudi il puntatore al file
}
```

**11.10 (Confronto di file con transazioni multiple)** È possibile (in realtà comune) avere diversi record di transazioni con la stessa chiave. Questo succede perché, durante un periodo di attività commerciale, un particolare cliente potrebbe fare diversi acquisti e pagamenti in contanti. Riscrivete il vostro programma di confronto di file per la contabilità dei clienti dell'Esercizio 11.8 per rendere possibile il trattamento di record relativi a transazioni diverse ma con la stessa chiave. Modificate i dati di test dell'Esercizio 11.7 per includere i seguenti ulteriori record di transazione.

| Numero di conto | Ammontare in dollari |
|-----------------|----------------------|
| 300             | 83.89                |
| 700             | 80.78                |
| 700             | 1.53                 |

### RISPOSTA

```
// Esercizio 11.10 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

int main(void)
{
 FILE *ofPtr; // puntatore al vecchio file principale
 FILE *tfPtr; // puntatore al file delle transazioni
 FILE *nfPtr; // puntatore al nuovo file principale

 // termina l'applicazione se qualche file non può essere aperto
 if ((ofPtr = fopen("oldmast.dat", "r")) == NULL ||
```

```
(tfPtr = fopen("trans.dat", "r")) == NULL ||
 (nfPtr = fopen("newmast.dat", "r")) == NULL) {
 puts("Unable to open one of the files");
}

// stampa il conto in elaborazione correntemente
puts("Processing....");
unsigned int transactionAccount; // conto del file delle transazioni
double transactionBalance; // saldo del file delle transazioni
fscanf(tfPtr, "%d%lf", &transactionAccount, &transactionBalance);

unsigned int masterAccount; // conto del vecchio file principale
char masterName[30]; // nome conto del vecchio file principale
double masterBalance; // saldo conto del vecchio file principale

// entro la fine del file delle transazioni
while (!feof(tfPtr)) {

 // leggi il record successivo del vecchio file principale
 fscanf(ofPtr, "%d%[^0-9-]%lf", &masterAccount, masterName,
 &masterBalance);

 // stampa i conti del file principale fino a raggiungere
 // il nuovo conto
 while (masterAccount < transactionAccount && !feof(ofPtr)) {
 fprintf(nfPtr, "%d %s %.2f\n", masterAccount, masterName,
 masterBalance);
 printf("%d %s %.2f\n", masterAccount, masterName,
 masterBalance);

 // leggi il record successivo del vecchio file principale
 fscanf(ofPtr, "%d%[^0-9-]%lf", &masterAccount,
 masterName, &masterBalance);
 }

 // se viene trovato un conto corrispondente, aggiorna il saldo e
 // stampa le informazioni sul conto
 if (masterAccount == transactionAccount) {

 // finche' esistono piu' transazioni per il conto corrente
 while (masterAccount == transactionAccount &&
 !feof(tfPtr)) {

 // aggiorna masterBalance e leggi il record successivo
 masterBalance += transactionBalance;
 fscanf(tfPtr, "%d%lf", &transactionAccount,
 &transactionBalance);
 }

 fprintf(nfPtr, "%d %s %.2f\n",
 masterAccount, masterName, masterBalance);
 }
}
```

```
 printf("%d %s %.2f\n", masterAccount, masterName, masterBalance);
}

// comunica all'utente se il conto del file delle transazioni
// non corrisponde al conto del file principale
else if (masterAccount > transactionAccount) {
 printf("Unmatched transaction record for account %d\n",
 transactionAccount);
 fprintf(nfPtr, "%d %s %.2f\n", masterAccount, masterName,
 masterBalance);
 printf("%d %s %.2f\n", masterAccount, masterName, masterBalance);
 fscanf(tfPtr, "%d%lf", &transactionAccount, &transactionBalance);
}
else {
 printf("Unmatched transaction record for account %d\n",
 transactionAccount);
 fscanf(tfPtr, "%d%lf", &transactionAccount, &transactionBalance);
}
}

// effettua un ciclo lungo il file e stampa il numero di conto, il nome e
// il saldo
while (!feof(ofPtr)) {
 fscanf(ofPtr, "%d[^0-9-]%.1f", &masterAccount, masterName,
 &masterBalance);
 fprintf(nfPtr, "%d %s %.2f", masterAccount, masterName,
 masterBalance);
 printf("%d %s %.2f", masterAccount, masterName, masterBalance);
}

fclose(ofPtr); // chiudi tutti i puntatori ai file
fclose(tfPtr);
fclose(nfPtr);
}
```

**11.13 (Generatore di parole per numeri telefonici)** Le tastiere telefoniche standard contengono le cifre da 0 a 9. A tutti i numeri da 2 a 9 sono associate tre lettere, come indica la seguente tabella:

| Cifra | Lettera | Cifra | Lettera |
|-------|---------|-------|---------|
| 2     | A B C   | 6     | M N O   |
| 3     | D E F   | 7     | P R S   |
| 4     | G H I   | 8     | T U V   |
| 5     | J K L   | 9     | W X Y   |

Molte persone trovano difficile memorizzare i numeri di telefono, e così usano la corrispondenza tra cifre e lettere per generare parole di sette lettere corrispondenti ai loro numeri di

telefono. Ad esempio, una persona il cui numero telefonico è 686-2377 potrebbe usare la corrispondenza indicata nella tabella riportata sopra per generare la parola di sette lettere "NUMBERS".

Le aziende cercano frequentemente di avere numeri telefonici facili da ricordare per i loro clienti. Se un'azienda può rendere nota ai suoi clienti una parola semplice da comporre, senza dubbio riceverà qualche telefonata in più.

Ogni parola di sette lettere corrisponde esattamente a un numero telefonico di sette cifre. Il ristorante che desidera accrescere i propri affari sui piatti da asporto, potrebbe sicuramente farlo con il numero 825-3688 (cioè "TAKEOUT").

Ogni numero di telefono di sette cifre corrisponde a molte parole diverse di sette lettere. Purtroppo, la maggior parte di queste rappresenta giustapposizioni irriconoscibili di lettere. È possibile, tuttavia, che al proprietario di un salone da barba faccia piacere sapere che il numero telefonico del proprio negozio 424-7288 corrisponde a "HAIRCUT". Il proprietario di un negozio di alcolici si rallegrerebbe senza dubbio se il numero telefonico del proprio negozio 233-7226 corrispondesse a "BEERCAN". Un veterinario con il numero di telefono 738-2273 sarebbe contento di sapere che il numero corrisponde alle lettere "PETCARE".

Scrivete un programma in C che, dato un numero di sette cifre, scriva su un file ogni possibile parola di sette lettere corrispondente a quel numero. Ne esistono 2187 (3 alla settima potenza) di tali parole. Evitate i numeri di telefono con le cifre 0 e 1.

## RISPOSTA

```
// Esercizio 11.13 Soluzione
#include <stdio.h>

void wordGenerator(unsigned int number[]); // prototipo

int main(void)
{
 // richiedi all'utente di immettere il numero telefonico
 printf("%s", "Enter a phone number one digit at a time");
 puts(" using the digits 2 thru 9:");

 unsigned int phoneNumber[7] = {0}; // tiene il numero telefonico

 // ripeti 7 volte per ricevere il numero
 for (unsigned int loop = 0; loop <= 6; ++loop) {
 printf("%s", "? ");
 scanf("%d", &phoneNumber[loop]);

 // verifica se il numero e' tra 0 e 9
 while (phoneNumber[loop] < 2 || phoneNumber[loop] > 9) {
 printf("%s", "\nInvalid number entered. Please enter again: ");
 scanf("%d", &phoneNumber[loop]);
 }
 }

 wordGenerator(phoneNumber); // forma parole partendo dal numero telefonico
}

// funzione per formare parole sulla base del numero telefonico
void wordGenerator(unsigned int number[])

```

```
{
 // lettere corrispondenti a ciascun numero
 char *phoneLetters[10] = {"", "", "ABC", "DEF", "GHI", "JKL",
 "MNO", "PRS", "TUV", "WXY"};

 FILE *foutPtr; // puntatore al file di output

 // apri il file di output
 if ((foutPtr = fopen("phone.out", "w")) == NULL) {
 puts("Output file was not opened.");
 }
 else { // stampa tutte le combinazioni possibili
 for (unsigned int loop1 = 0; loop1 <= 2; ++loop1) {
 for (unsigned int loop2 = 0; loop2 <= 2; ++loop2) {
 for (unsigned int loop3 = 0; loop3 <= 2; ++loop3) {
 for (unsigned int loop4 = 0; loop4 <= 2; ++loop4) {
 for (unsigned int loop5 = 0; loop5 <= 2; ++loop5) {
 for (unsigned int loop6 = 0; loop6 <= 2; ++loop6) {
 for (unsigned int loop7 = 0; loop7 <= 2; ++loop7) {
 fprintf(foutPtr, "%c%c%c%c%c%c%c\n",
 phoneLetters[number[0]][loop1],
 phoneLetters[number[1]][loop2],
 phoneLetters[number[2]][loop3],
 phoneLetters[number[3]][loop4],
 phoneLetters[number[4]][loop5],
 phoneLetters[number[5]][loop6],
 phoneLetters[number[6]][loop7]);
 }
 }
 }
 }
 }
 }
 }
 }

 // stampa il numero telefonico
 fputs("\nPhone number is ", foutPtr);

 // effettua un'iterazione attraverso le cifre
 for (unsigned int loop = 0; loop <= 6; ++loop) {
 // inserisci trattino
 if (loop == 3) {
 fprintf(foutPtr, "-");
 }

 fprintf(foutPtr, "%d", number[loop]);
 }
}
```

```
 fclose(foutPtr); // chiudi il puntatore al file
}
```

- 11.15 (Usare funzioni per l'elaborazione di file con stream di input/output standard)** Modificate l'esempio della Figura 8.11 in modo da usare le funzioni fgetc e fputs al posto di getchar e puts. Il programma deve offrire all'utente l'opzione di poter leggere dallo standard input e scrivere sullo standard output, oppure di leggere da un file specificato e scrivere su un file specificato. Se l'utente sceglie la seconda opzione, fate sì che l'utente inserisca i nomi dei file per i file di input e di output.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 11.15 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

int main(void)
{
 // stampa le scelte per l'utente
 printf("%s%s\n%s\n%s", "1 Read from standard input; ",
 "write to standard output", "2 Read from a file; write to file",
 "Enter choice: ");
 char choice[2]; // scelta di menu dell'utente
 scanf("%s", choice);

 // finche' l'utente non inserisce una scelta valida
 while (choice[0] != '1' && choice[0] != '2') {
 printf("%s", "Invalid choice. Choose again: ");
 scanf("%s", choice);
 }

 FILE *infilePtr; // puntatore al file di input
 FILE *outfilePtr; // puntatore al file di output

 // se l'utente sceglie l'opzione 2
 if (choice[0] == '2') {
 printf("%s", "Enter input file name: "); // ricevi il nome del file di input
 char input[20]; // file di input
 scanf("%s", input);

 printf("%s", "Enter output file name: "); // ricevi il nome del file di output
 char output[20]; // file di output
 scanf("%s", output);

 // esci dal programma se non puoi aprire il file di input
 if ((infilePtr = fopen(input, "r")) == NULL) {
 printf("Unable to open %s\n", input);
 exit(1);
 }
 }
}
```

```
// esci dal programma se non puoi aprire il file di output
else if ((outfilePtr = fopen(output, "w")) == NULL) {
 printf("Unable to open %s\n", output);
 fclose(infilePtr);
 exit(1);
}
else { // se l'utente sceglie l'opzione 1
 infilePtr = stdin;
 outfilePtr = stdout;
}

// se l'utente sceglie l'opzione 1
if (choice[0] == '1') {
 // richiedi all'utente il testo
 puts("Enter a line of text:");
 scanf(" "); // Elimina spazi e newline all'inizio
 // dello stream di input
}

char c; // carattere corrente
char sentence[80]; // testo dell'utente o del file di input
unsigned int i = 0; // contatore caratteri

// leggi ciascun carattere usando fgetc
while ((c = fgetc(infilePtr)) != '\n' && !feof(infilePtr)) {
 sentence[i++] = c;
}

// aggiungi il carattere di terminazione e stampa il testo con fputs
sentence[i] = '\0';
fputs("\nThe line entered was:\n", outfilePtr);
fputs(sentence, outfilePtr);

// chiudi i puntatori ai file
if (choice[0] == '2') {
 fclose(infilePtr);
 fclose(outfilePtr);
}
}
```

- 11.16 (*Inviare in uscita su un file le dimensioni dei tipi*)** Scrivete un programma che usi l'operatore `sizeof` per determinare le dimensioni in byte dei vari tipi di dati sul vostro computer. Scrivete i risultati sul file "datasize.dat", così che dopo possiate stampare i risultati. Il formato per i risultati sul file deve essere il seguente (le dimensioni dei tipi sul vostro computer potrebbero essere diverse da quelle mostrate nell'output dell'esempio):

| Data type          | Size |
|--------------------|------|
| char               | 1    |
| unsigned char      | 1    |
| short int          | 2    |
| unsigned short int | 2    |
| int                | 4    |
| unsigned int       | 4    |
| long int           | 4    |
| unsigned long int  | 4    |
| float              | 4    |
| double             | 8    |
| long double        | 16   |

## RISPOSTA

```
// Esercizio 11.16 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
 // apri datasize.dat per la scrittura
 FILE *outPtr = fopen("datasize.dat", "w");

 // scrivi la dimensione dei vari tipi di dati
 fprintf(outPtr, "%s%16s\n", "Data type", "Size");
 fprintf(outPtr, "%s%21d\n", "char", sizeof(char));
 fprintf(outPtr, "%s%12d\n", "unsigned char",
 sizeof(unsigned char));
 fprintf(outPtr, "%s%16d\n", "short int", sizeof(short int));
 fprintf(outPtr, "%s%7d\n", "unsigned short int",
 sizeof(unsigned short int));
 fprintf(outPtr, "%s%22d\n", "int", sizeof(int));
 fprintf(outPtr, "%s%13d\n", "unsigned int",
 sizeof(unsigned int));
 fprintf(outPtr, "%s%17d\n", "long int", sizeof(long int));
 fprintf(outPtr, "%s%8d\n", "unsigned long int",
 sizeof(unsigned long int));
 fprintf(outPtr, "%s%20d\n", "float", sizeof(float));
 fprintf(outPtr, "%s%19d\n", "double", sizeof(double));
 fprintf(outPtr, "%s%14d\n", "long double", sizeof(long double));

 fclose(outPtr); // chiudi il puntatore al file
}
```

**11.17 (*Simpletron con elaborazione di file*)** Nell’Esercizio 7.28 avete scritto un programma per la simulazione software di un computer che usava uno speciale linguaggio macchina chiamato *Simpletron Machine Language* (SML). Nella simulazione, ogni volta che volevate avviare l’esecuzione di un programma in SML dovevate inserire il programma nel simulatore dalla tastiera. Se scrivendo il programma in SML commettevate un errore, era necessario far ripartire il simulatore per reinserire il codice SML. Sarebbe bello poter leggere da un file il programma in SML, invece di scriverlo ogni volta, in modo da risparmiare tempo e ridurre gli errori nella preparazione dell’esecuzione di programmi in SML.

- a) Modificate il simulatore che avete scritto nell’Esercizio 7.28 per leggere programmi in SML da un file specificato dall’utente alla tastiera.
- b) Dopo aver terminato l’esecuzione, il Simpletron invia in uscita i contenuti dei suoi registri e della sua memoria sullo schermo. Non sarebbe male memorizzare l’output in un file. Pertanto modificate il simulatore per memorizzare il suo output in un file, oltre a stamparlo sullo schermo.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 11.17 Soluzione
#include <stdbool.h>
#include <stdio.h>

// definisci i comandi
#define SIZE 100
#define READ 10
#define WRITE 11
#define LOAD 20
#define STORE 21
#define ADD 30
#define SUBTRACT 31
#define DIVIDE 32
#define MULTIPLY 33
#define BRANCH 40
#define BRANCHNEG 41
#define BRANCHZERO 42
#define HALT 43

// prototipi di funzione
void load(int *loadMemory);
void execute(int *memory, int *acPtr, size_t *icPtr, int *irPtr,
 int *opCodePtr, int *opPtr);
void dump(int *memory, int accumulator, size_t instructionCounter,
 int instructionRegister, int operationCode,
 int operand);
bool validWord(int word);

int main(void)
{
 int memory[SIZE]; // definisci array di memoria
 int ac = 0; // accumulatore
 size_t ic = 0; // contatore istruzioni
```

```
int opCode = 0; // codice operazione
int op = 0; // operando
int ir = 0; // registro istruzioni

// azzerà la memoria
for (size_t i = 0; i < SIZE; ++i) {
 memory[i] = 0;
}

load(memory);
execute(memory, &ac, &ic, &ir, &opCode, &op);
dump(memory, ac, ic, ir, opCode, op);
}

// la funzione carica le istruzioni
void load(int *loadMemory)
{
 // richiede all'utente di inserire il nome del file
 printf("%s", "Enter input file: ");
 char fileName[36]; // nome del file di input
 scanf("%s", fileName);

 FILE *finPtr; // puntatore al file di input

 // apri il file di input
 if ((finPtr = fopen(fileName, "r")) == NULL) {
 puts("Data file was NOT opened.");
 }
 else { // se il file e' aperto correttamente
 int instruction; // istruzione corrente
 fscanf(finPtr, "%d", &instruction);

 size_t i = 0; // variabile di indicizzazione

 // fino alla fine del file
 while (!feof(finPtr)) {

 // controlla se l'istruzione e' valida
 while (!validWord(instruction)) {
 puts("****DATA ERROR.");
 puts("****check instructions in data file.");
 fscanf(finPtr, "%d", &instruction);
 }

 // carica l'istruzione e leggi l'istruzione successiva
 loadMemory[i++] = instruction;
 fscanf(finPtr, "%d", &instruction);
 }
 }
}
```

```
 fclose(finPtr); // chiudi il puntatore al file
}

// esegui i comandi
void execute(int *memory, int *acPtr, size_t *icPtr, int *irPtr,
 int *opCodePtr, int *opPtr)
{
 puts("\n*****START SIMPLETRON EXECUTION*****\n\n");

 // separa il codice dell'operazione e l'operando
 *irPtr = memory[*icPtr];
 *opCodePtr = *irPtr / 100;
 *opPtr = *irPtr % 100;

 bool fatal = false; // flag di errore
 int temp; // spazio di contenimento temporaneo

 // ripeti finche' il comando e' HALT o fatal e' true
 while (*opCodePtr != HALT && !fatal) {

 // determina l'azione appropriata
 switch (*opCodePtr) {

 // leggi i dati nella locazione in memoria
 case READ:
 printf("%s", "Enter an integer: ");
 scanf("%d", &temp);

 // controlla la validita'
 while (!validWord(temp)) {
 printf("%s", "Number out of range. Enter again: ");
 scanf("%d", &temp);
 }

 memory[*opPtr] = temp; // scrivi in memoria
 ++(*icPtr);
 break; // esci dallo switch

 // scrivi i dati della memoria sullo schermo
 case WRITE:
 printf("Contents of %02d: %d\n", *opPtr, memory[*opPtr]);
 ++(*icPtr);
 break; // esci dallo switch

 // carica i dati dalla memoria nell'accumulatore
 case LOAD:
 *acPtr = memory[*opPtr];
 ++(*icPtr);
 break; // esci dallo switch
 }
 }
}
```

```
// memorizza i dati dell'accumulatore in memoria
case STORE:
 memory[*opPtr] = *acPtr;
 ++(*icPtr);
 break; // esci dallo switch

// aggiungi i dati della memoria nei dati nell'accumulatore
case ADD:
 temp = *acPtr + memory[*opPtr];

 // controlla la validita'
 if (!validWord(temp)) {
 puts("!!! FATAL ERROR: Accumulator overflow !!!");
 puts("!!! Simpletron execution "
 "abnormally terminated !!!");
 fatal = true;
 }
 else {
 *acPtr = temp;
 ++(*icPtr);
 }

 break; // esci dallo switch

// sottrai i dati in memoria dai dati nell'accumulatore
case SUBTRACT:
 temp = *acPtr - memory[*opPtr];

 // controlla la validita'
 if (!validWord(temp)) {
 puts("!!! FATAL ERROR: Accumulator overflow !!!");
 puts("!!! Simpletron execution"
 "abnormally terminated !!!");
 fatal = true;
 }
 else {
 *acPtr = temp;
 ++(*icPtr);
 }

 break; // esci dallo switch

// dividi i dati in memoria nei dati nell'accumulatore
case DIVIDE:
 // controlla l'errore della divisione per zero
 if (memory[*opPtr] == 0) {
 puts("!!! FATAL ERROR: Attempt to divide by zero !!!");
 puts("!!! Simpletron execution"
 "abnormally terminated !!!");
```

```
 fatal = true;
 }
 else {
 *acPtr /= memory[*opPtr];
 ++(*icPtr);
 }

 break; // esci dallo switch

// moltiplica i dati in memoria per i dati nell'accumulatore
case MULTIPLY:
 temp = *acPtr * memory[*opPtr];

 // controlla la validita'
 if (!validWord(temp)) {
 puts("*** FATAL ERROR: Accumulator overflow ***");
 puts("*** Simpletron execution"
 "abnormally terminated ***");
 fatal = true;
 }
 else {
 *acPtr = temp;
 ++(*icPtr);
 }

 break; // esci dallo switch

// salta a una specifica locazione in memoria
case BRANCH:
 *icPtr = *opPtr;
 break; // esci dallo switch

// salta in una locazione in memoria se l'accumulatore e' negativo
case BRANCHNEG:

 // se l'accumulatore e' negativo
 if (*acPtr < 0) {
 *icPtr = *opPtr;
 }
 else {
 ++(*icPtr);
 }

 break; // esci dallo switch

// salta in una locazione in memoria se l'accumulatore e' zero
case BRANCHZERO:

 // se l'accumulatore e' zero
 if (*acPtr == 0) {
```

```
 *icPtr = *opPtr;
 }
 else {
 ++(*icPtr);
 }

 break; // esci dallo switch

default:
 puts("**** FATAL ERROR: Invalid opcode detected ***");
 puts("**** Simpletron execution"
 "abnormally terminated ***");
 fatal = true;
 break; // esci dallo switch
}

// separa il codice dell'operazione e l'operando della prossima operazione
*irPtr = memory[*icPtr];
*opCodePtr = *irPtr / 100;
*opPtr = *irPtr % 100;
}

puts("\n*****END SIMPLETRON EXECUTION*****");
}

// stampa il nome e il contenuto di ciascun registro e della memoria
void dump(int *memory, int accumulator, size_t instructionCounter,
 int instructionRegister, int operationCode,
 int operand)
{
 // richiedi all'utente il nome del file di output
 printf("%s", "Enter output file name: ");
 char outputFile[36]; // nome del file di output
 scanf("%s", outputFile);

 FILE *foutPtr; // puntatore al file di output

 // apri il file di output per la scrittura
 if ((foutPtr = fopen(outputFile, "w")) == NULL) {
 puts("Output file was not opened.");
 }
 else { // se il file e' aperto correntemente, stampa le intestazioni sul file
 fprintf(foutPtr, "\n%s\n%-23s%+05d\n%-23s%5.2d\n%-23s%+05d\n",
 "REGISTERS:", "accumulator", accumulator,
 "instructioncounter", instructionCounter,
 "instructionregister", instructionRegister);
 fprintf(foutPtr, "%-23s%5.2d\n%-23s%5.2d",
 "operationcode", operationCode, "operand", operand);
 fputs("\n\nMEMORY:\n ", foutPtr);
 }
}
```

```
// stampa le intestazioni sullo schermo
printf("\n%s\n%-23s%+05d\n%-23s%5.2d\n%-23s%+05d",
 "REGISTERS:", "accumulator", accumulator, "instructioncounter",
 instructionCounter, "instructionregister", instructionRegister);
printf("\n%-23s%5.2d\n%-23s%5.2d",
 "operationcode", operationCode, "operand", operand);
printf("%s", "\n\nMEMORY:\n ");

// stampa le intestazioni di colonna
for (unsigned int i = 0; i <= 9; ++i) {
 printf("%5d ", i);
 fprintf(foutPtr, "%5d ", i);
}

// stampa le intestazioni di riga e il contenuto della memoria
for (unsigned int i = 0; i < SIZE; ++i) {
 // stampa a incrementi di 10
 if (i % 10 == 0) {
 printf("\n%2u ", i);
 fprintf(foutPtr, "\n%2u ", i);
 }

 printf("%+05d ", memory[i]);
 fprintf(foutPtr, "%+05d ", memory[i]);
}

puts("");
fprintf(foutPtr, "\n");
fclose(foutPtr); // chiudi il puntatore al file
}

// la funzione testa la validita' della parola
bool validWord(int word)
{
 return word >= -9999 && word <= 9999;
}
```

*I programmi riportati in questa sezione sono soggetti a copyright come segue:*

```

* (C) Copyright 1992-2016 by Deitel & Associates, Inc. and *
* Pearson Education, Inc. All Rights Reserved. *
*
* DISCLAIMER: The authors and publisher have used their *
* best efforts in preparing the book. These efforts include the *
* development, research, and testing of the theories and programs *
* to determine their effectiveness. The authors and publisher make *
* no warranty of any kind, expressed or implied, with regard to these *
* programs or to the documentation contained in these books. The authors *
* and publisher shall not be liable in any event for incidental or *
* consequential damages in connection with, or arising out of, the *
* furnishing, performance, or use of these programs. *

*/.
```



## Esercizi

- 12.6 (*Concatenamento di liste*) Scrivete un programma che concateli due liste collegate di caratteri. Il programma deve includere la funzione `concatenate` che riceve come argomenti i puntatori a entrambe le liste e concatena la seconda lista alla prima.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 12.6 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

// definizione della struttura ListNode
struct ListNode {
 char data; // dato del nodo
 struct ListNode *nextPtr; // puntatore al nodo successivo
};

typedef struct ListNode ListNode;
typedef ListNode *ListNodePtr;

// prototipi di funzione
void concatenate(ListNodePtr a, ListNodePtr b);
void insert(ListNodePtr *sPtr, char value);
void printList(ListNodePtr currentPtr);

int main(void)
{
 ListNodePtr list1Ptr = NULL; // puntatore alla prima lista

 // assegna lettere da A a C nella prima lista
 for (char i = 'A'; i <= 'C'; ++i) {
 insert(&list1Ptr, i);
 }

 printf("%s", "List 1 is: ");
 printList(list1Ptr);

 ListNodePtr list2Ptr = NULL; // puntatore alla seconda lista

 // assegna lettere da D a F nella seconda lista
 for (char i = 'D'; i <= 'F'; ++i) {
 insert(&list2Ptr, i);
 }
}
```

```
printf("%s", "List 2 is: ");
printList(list2Ptr);

concatenate(list1Ptr, list2Ptr);
printf("%s", "The concatenated list is: ");
printList(list1Ptr);
}

// Concatena due liste
void concatenate(ListNodePtr a, ListNodePtr b)
{
 ListNodePtr currentPtr = a; // imposta currentPtr alla prima lista collegata

 // finche' currentPtr non e' uguale a NULL
 while(currentPtr->nextPtr != NULL) {
 currentPtr = currentPtr->nextPtr;
 }

 currentPtr->nextPtr = b; // concatena entrambe le liste
}

// Inserisci un nuovo valore nella lista in ordine
void insert(ListNodePtr *sPtr, char value)
{
 // allocazione dinamica della memoria
 ListNodePtr newPtr = malloc(sizeof(ListNode));

 // se newPtr non e' uguale a NULL
 if (newPtr) {
 newPtr->data = value;
 newPtr->nextPtr = NULL;

 ListNodePtr previousPtr = NULL;
 ListNodePtr currentPtr = *sPtr; // imposta currentPtr all'inizio della lista

 // effettua un ciclo per trovare la locazione corrente nella lista
 while (currentPtr != NULL && value > currentPtr->data) {
 previousPtr = currentPtr;
 currentPtr = currentPtr->nextPtr;
 }

 // inserisci all'inizio della lista
 if (previousPtr == NULL) {
 newPtr->nextPtr = *sPtr;
 *sPtr = newPtr;
 }
 else { // inserisci un nodo tra previousPtr e currentPtr
 previousPtr->nextPtr = newPtr;
 newPtr->nextPtr = currentPtr;
 }
 }
}
```

```
 }
 }
 else {
 printf("%c not inserted. No memory available.\n", value);
 }
}

// Stampa la lista
void printList(ListNodePtr currentPtr)
{
 // se la lista e' vuota
 if (!currentPtr) {
 puts("List is empty.\n");
 }
 else {
 // effettua un ciclo finche' currentPtr non e' uguale a NULL
 while (currentPtr) {
 printf("%c ", currentPtr->data);
 currentPtr = currentPtr->nextPtr;
 }

 puts("*\n");
 }
}
```

- 12.7 (*Fusione di liste ordinate*) Scrivete un programma in grado di fondere due liste ordinate di interi in una singola lista ordinata di interi. La funzione `merge` deve ricevere i puntatori al primo nodo di ognuna delle liste da fondere e restituire un puntatore al primo nodo della lista fusa.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 12.7 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

// definizione della struttura ListNode
struct ListNode {
 int data; // dato del nodo
 struct ListNode *nextPtr; // puntatore al nodo successivo
};

typedef struct ListNode ListNode;
typedef ListNode *ListNodePtr;

// prototipo di funzione
void insert(ListNodePtr *sPtr, int value);
void printList(ListNodePtr currentPtr);
ListNodePtr merge(ListNodePtr a, ListNodePtr b);

int main(void)
```

```
{
 ListNodePtr list1Ptr = NULL; // puntatore alla prima lista

 // costruisci la prima lista
 for (int i = 2; i <= 10; i += 2) {
 insert(&list1Ptr, i);
 }

 printf("%s", "List 1 is: ");
 printList(list1Ptr);

 ListNodePtr list2Ptr = NULL; // puntatore alla seconda lista

 // costruisci la seconda lista
 for (int i = 1; i <= 9; i += 2) {
 insert(&list2Ptr, i);
 }

 printf("%s", "List 2 is: ");
 printList(list2Ptr);

 // fondi entrambe le liste e stampa i risultati
 ListNodePtr list3Ptr = merge(list1Ptr, list2Ptr);
 printf("%s", "The merged list is: ");
 printList(list3Ptr);
}

// Fondi due liste di interi
ListNodePtr merge(ListNodePtr a, ListNodePtr b)
{
 ListNodePtr c = NULL; // puntatore alla lista unita
 ListNodePtr currentPtr1 = a; // imposta currentPtr1 alla prima lista
 // collegata
 ListNodePtr currentPtr2 = b; // imposta currentPtr2 alla seconda lista
 // collegata

 // finche' currentPtr1 non e' uguale a NULL
 while (currentPtr1 != NULL) {
 // confronta currentPtr1 e currentPtr2, inserisci il nodo piu' piccolo
 if (currentPtr2 == NULL || currentPtr1->data <
 currentPtr2->data) {

 // inserisci il nodo currentPtr1
 insert(&c, currentPtr1->data);
 currentPtr1 = currentPtr1->nextPtr;
 }
 else {
 // inserisci il nodo currentPtr2
 insert(&c, currentPtr2->data);
 currentPtr2 = currentPtr2->nextPtr;
 }
 }
}
```

```
 }

}

// inserisci i nodi rimanenti nella lista currentPtr2
while (currentPtr2 != NULL) {
 insert(&c, currentPtr2->data);
 currentPtr2 = currentPtr2->nextPtr;
}

return c; // restituisci la lista fusa
}

// Inserisci un nuovo valore nella lista in ordine
void insert(ListNodePtr *sPtr, int value)
{
 // allocazione dinamica della memoria
 ListNodePtr newPtr = malloc(sizeof(ListNode));

 // se newPtr non e' uguale a NULL
 if (newPtr) {
 newPtr->data = value;
 newPtr->nextPtr = NULL;

 ListNodePtr previousPtr = NULL;
 ListNodePtr currentPtr = *sPtr; // imposta currentPtr all'inizio della
 // lista

 // ripeti per trovare la locazione corretta nella lista
 while (currentPtr != NULL && value > currentPtr->data) {
 previousPtr = currentPtr;
 currentPtr = currentPtr->nextPtr;
 }

 // inserisci all'inizio della lista
 if (previousPtr == NULL) {
 newPtr->nextPtr = *sPtr;
 *sPtr = newPtr;
 }
 else { // inserisci un nodo tra previousPtr e currentPtr
 previousPtr->nextPtr = newPtr;
 newPtr->nextPtr = currentPtr;
 }
 }
 else {
 printf("%c not inserted. No memory available.\n", value);
 }
}

// Stampa la lista
void printList(ListNodePtr currentPtr)
```

```
{
 // se la lista e' vuota
 if (!currentPtr) {
 puts("List is empty.\n");
 }
 else {
 // ripeti finche' currentPtr non e' uguale a NULL
 while (currentPtr) {
 printf("%d ", currentPtr->data);
 currentPtr = currentPtr->nextPtr;
 }

 puts("*\n");
 }
}
```

- 12.8 (*Inserimento in una lista ordinata*) Scrivete un programma che inserisca a caso 25 interi da 0 a 100 in ordine in una lista collegata. Il programma deve calcolare la somma degli elementi e la loro media in virgola mobile.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 12.8 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <time.h>

// definizione della struttura ListNode
typedef struct ListNode {
 int data; // dato del nodo
 struct ListNode *nextPtr; // puntatore al nodo successivo
} ListNode;

typedef ListNode *ListNodePtr;

// prototipi di funzione
int sumList(ListNodePtr a);
double averageList(ListNodePtr a);
void insert(ListNodePtr *sPtr, int value);
void printList(ListNodePtr currentPtr);

int main(void)
{
 srand(time(NULL)); // randomizza

 ListNodePtr listPtr = NULL; // puntatore alla lista

 // costruisci una lista con numeri casuali da 0 a 100
 for (int i = 1; i <= 25; ++i) {
 insert(&listPtr, rand() % 101);
 }
```

```
puts("The list is:");
printList(listPtr);

// calcola e stampa la somma e la media dei valori della lista
printf("The sum is %d\n", sumList(listPtr));
printf("The average is %f\n", averageList(listPtr));
}

// Somma gli interi in una lista
int sumList(ListNodePtr a)
{
 int total = 0; // somma dei valori del nodo
 ListNodePtr currentPtr = a; // imposta currentPtr alla lista a

 // effettua un ciclo lungo la lista
 while (currentPtr != NULL) {
 // aggiungi il valore del nodo al totale
 total += currentPtr->data;
 currentPtr = currentPtr->nextPtr;
 }

 return total;
}

// Calcola la media degli interi in una lista
double averageList(ListNodePtr a)
{
 double total = 0.0; // somma dei valori del nodo
 int count = 0; // numero dei nodi nella lista
 ListNodePtr currentPtr = a; // imposta currentPtr alla lista a

 // effettua un ciclo lungo la lista
 while (currentPtr != NULL) {
 ++count; // incrementa count
 total += currentPtr->data; // aggiorna total
 currentPtr = currentPtr->nextPtr;
 }

 return total / count; // restituisci la media
}

// Inserisci un nuovo valore nella lista in ordine
void insert(ListNodePtr *sPtr, int value)
{
 // allocazione dinamica della memoria
 ListNodePtr newPtr = malloc(sizeof(ListNode));

 // se newPtr non e' uguale a NULL
 if (newPtr) {
 newPtr->data = value;
```

```
newPtr->nextPtr = NULL;

ListNodePtr previousPtr = NULL;
ListNodePtr currentPtr = *sPtr; // imposta currentPtr all'inizio della
// lista

// ripeti per trovare la locazione corretta nella lista
while (currentPtr != NULL && value > currentPtr->data) {
 previousPtr = currentPtr;
 currentPtr = currentPtr->nextPtr;
}

// inserisci all'inizio della lista
if (previousPtr == NULL) {
 newPtr->nextPtr = *sPtr;
 *sPtr = newPtr;
}
else { // inserisci un nodo tra previousPtr e currentPtr
 previousPtr->nextPtr = newPtr;
 newPtr->nextPtr = currentPtr;
}
else {
 printf("%c not inserted. No memory available.\n", value);
}
}

// Stampa la lista
void printList(ListNodePtr currentPtr)
{
 // se la lista e' vuota
 if (!currentPtr) {
 puts("List is empty.\n");
 }
 else {
 // ripeti finche' currentPtr non e' uguale a NULL
 while (currentPtr) {
 printf("%d ", currentPtr->data);
 currentPtr = currentPtr->nextPtr;
 }

 puts("*\n");
 }
}
```

- 12.9 (*Creare una lista collegata, quindi invertirne gli elementi*) Scrivete un programma che crei una lista collegata di 10 caratteri e poi crei una copia della lista in ordine inverso.

**RISPOSTA**

```
// Esercizio 12.9 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

// definizione della struttura ListNode
struct ListNode {
 char data; // dato del nodo
 struct ListNode *nextPtr; // puntatore al nodo successivo
};

typedef struct ListNode ListNode;
typedef ListNode *ListNodePtr;

// prototipi di funzione
ListNodePtr reverseList(ListNodePtr currentPtr);
void insert(ListNodePtr *sPtr, char value);
void printList(ListNodePtr currentPtr);
void push(ListNodePtr *topPtr, char info);

int main(void)
{
 ListNodePtr listPtr = NULL; // puntatore alla lista

 // costruisci lista con i caratteri da A a J
 for (char i = 'A'; i <= 'J'; ++i) {
 insert(&listPtr, i);
 }

 puts("The list is:");
 printList(listPtr);

 // inverti la lista e stampa il risultato
 puts("The list in reverse is:");
 printList(reverseList(listPtr));
}

// Crea una lista nell'ordine inverso della lista in argomento
ListNodePtr reverseList(ListNodePtr currentPtr)
{
 ListNodePtr stack = NULL; // puntatore alla lista invertita

 // effettua un ciclo lungo la lista currentPtr
 while (currentPtr != NULL) {

 // inserisci con un push l'elemento corrente sulla pila
 push(&stack, currentPtr->data);
 currentPtr = currentPtr->nextPtr;
 }
}
```

```
 return stack; // restituisci la lista invertita
}

// Inserisci un nuovo valore nella lista in ordine
void insert(ListNodePtr *sPtr, char value)
{
 // allocazione dinamica della memoria
 ListNodePtr newPtr = malloc(sizeof(ListNode));

 // se newPtr non e' uguale a NULL
 if (newPtr) {
 newPtr->data = value;
 newPtr->nextPtr = NULL;

 ListNodePtr previousPtr = NULL;
 ListNodePtr currentPtr = *sPtr; // imposta currentPtr all'inizio della
 // lista

 // ripeti per trovare la corretta locazione nella lista
 while (currentPtr != NULL && value > currentPtr->data) {
 previousPtr = currentPtr;
 currentPtr = currentPtr->nextPtr;
 }

 // inserisci all'inizio della lista
 if (previousPtr == NULL) {
 newPtr->nextPtr = *sPtr;
 *sPtr = newPtr;
 }
 else { // inserisci un nodo tra previousPtr e currentPtr
 previousPtr->nextPtr = newPtr;
 newPtr->nextPtr = currentPtr;
 }
 }
 else {
 printf("%c not inserted. No memory available.\n", value);
 }
}

// Inserisci un nodo in cima alla pila
void push(ListNodePtr *topPtr, char info)
{
 // allocazione dinamica della memoria
 ListNodePtr newPtr = malloc(sizeof(ListNode));

 // se la memoria e' stata allocata, inserisci un nodo all'inizio della
 // lista
 if (newPtr) {
 newPtr->data = info;
 newPtr->nextPtr = *topPtr;
```

```

 *topPtr = newPtr;
 }
 else {
 printf("%c not inserted. No memory available.\n", info);
 }
}

// Stampa la lista
void printList(ListNodePtr currentPtr)
{
 // se la lista e' vuota
 if (!currentPtr) {
 puts("List is empty.\n");
 }
 else {
 // ripeti finche' currentPtr non e' uguale a NULL
 while (currentPtr) {
 printf("%c ", currentPtr->data);
 currentPtr = currentPtr->nextPtr;
 }

 puts("*\n");
 }
}

```

**12.10 (*Invertire le parole di una frase*)** Scrivete un programma che riceva in ingresso una riga di testo e usi una pila per stampare la riga in ordine inverso.

### RISPOSTA

```

// Esercizio 12.10 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

// definizione della struttura stackNode
struct stackNode {
 char data; // dato del nodo
 struct stackNode *nextPtr; // puntatore al nodo successivo
};

typedef struct stackNode StackNode;
typedef StackNode *StackNodePtr;

// prototipi di funzione
void push(StackNodePtr *topPtr, char info);
char pop(StackNodePtr *topPtr);
int isEmpty(StackNodePtr topPtr);

int main(void)
{
 StackNodePtr stackPtr = NULL; // punta in cima alla pila

```

```
char c; // carattere corrente del testo

puts("Enter a line of text:");

// leggi ogni lettera con getchar e inseriscila con una push in una pila
while ((c = getchar()) != '\n') {
 push(&stackPtr, c);
}

puts("\nThe line is reverse is:");

// finche' la pila non è vuota, elimina con una pop il carattere successivo
while (!isEmpty(stackPtr)) {
 printf("%c", pop(&stackPtr));
}
}

// Inserisci un nodo in cima alla pila
void push(StackNodePtr *topPtr, char info)
{
 // allocazione dinamica della memoria
 StackNodePtr newPtr = malloc(sizeof(StackNode));

 // se la memoria e' stata allocata, inserisci un nodo in cima alla pila
 if (newPtr) {
 newPtr->data = info;
 newPtr->nextPtr = *topPtr;
 *topPtr = newPtr;
 }
 else {
 printf("%d not inserted. No memory available.\n", info);
 }
}

// Elimina un nodo dalla cima della pila
char pop(StackNodePtr *topPtr)
{
 StackNodePtr tempPtr = *topPtr;
 int popValue = (*topPtr)->data;
 *topPtr = (*topPtr)->nextPtr; // ripristina topPtr
 free(tempPtr); // libera memoria

 return popValue; // restituisci il valore del nodo eliminato
}

// La pila e' vuota?
int isEmpty(StackNodePtr topPtr)
{
 return !topPtr; // restituisci NULL se la pila e' vuota
}
```

**12.11 (*Test di palindromi*)** Scrivete un programma che usi una pila per determinare se una stringa è un palindromo (cioè la stringa si legge allo stesso modo in avanti e all'indietro). Il programma deve ignorare spazi e punteggiatura.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 12.11 Soluzione
#include <stdbool.h>
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <ctype.h>

// definizione della struttura stackNode
struct stackNode {
 char data; // dato del nodo
 struct stackNode *nextPtr; // puntatore al nodo successivo
};

typedef struct stackNode STACKNODE;
typedef STACKNODE *STACKNODEPTR;

// prototipi di funzione
void push(STACKNODEPTR *topPtr, char info);
char pop(STACKNODEPTR *topPtr);
int isEmpty(STACKNODEPTR topPtr);

int main(void)
{
 STACKNODEPTR stackPtr = NULL; // punta in cima alla pila
 char c; // carattere corrente del testo
 char line[50]; // testo dall'utente
 char condensedLine[50]; // testo con solo lettere
 int i = 0; // lunghezza della riga senza spazi e punteggiatura
 int j = 0; // lunghezza della riga

 puts("Enter a line of text:");

 // leggi ogni lettera con getchar e aggiungi alla riga
 while ((c = getchar()) != '\n') {
 line[j++] = c;

 // elimina tutti gli spazi e la punteggiatura
 if (isalpha(c)) {
 condensedLine[i++] = tolower(c);
 push(&stackPtr, tolower(c));
 }
 }

 line[j] = '\0';
 bool palindrome = true; // risultato del test di palindromi
```

```
// effettua un ciclo lungo condensedLine
for (j = 0; j < i; ++j) {
 // se condensedLine non corrisponde alla pila
 if (condensedLine[j] != pop(&stackPtr)) {
 palindrome = false;
 break; // esci dal ciclo
 }
}

// se il testo è un palindromo
if (palindrome) {
 printf("\"%s\" is a palindrome\n", line);
}
else {
 printf("\"%s\" is not a palindrome\n", line);
}

// Inserisci un nodo in cima alla pila
void push(STACKNODEPTR *topPtr, char info)
{
 // allocazione dinamica della memoria
 STACKNODEPTR newPtr = malloc(sizeof(STACKNODE));

 // se la memoria e' stata allocata, inserisci un nodo in cima alla pila
 if (newPtr) {
 newPtr->data = info;
 newPtr->nextPtr = *topPtr;
 *topPtr = newPtr;
 }
 else {
 printf("%d not inserted. No memory available.\n", info);
 }
}

// Elimina un nodo dalla cima della pila
char pop(STACKNODEPTR *topPtr)
{
 STACKNODEPTR tempPtr = *topPtr;
 int popValue = (*topPtr)->data;
 *topPtr = (*topPtr)->nextPtr; // reset topPtr
 free(tempPtr); // libera memoria

 return popValue; // restituisci il valore del nodo eliminato
}

// La pila e' vuota?
int isEmpty(STACKNODEPTR topPtr)
{
 return !topPtr; // restituisci NULL se la pila e' vuota
}
```

**12.12 (Convertitore da infisso a postfisso)** Le pile vengono usate dai compilatori per facilitare il processo di valutazione delle espressioni e per la generazione di codice in linguaggio macchina. In questo e nel prossimo esercizio analizziamo come i compilatori valutano le espressioni aritmetiche in cui compaiono solo costanti, operatori e parentesi.

Gli esseri umani, generalmente, scrivono espressioni nella forma  $3 + 4 \cdot 7 / 9$  in cui l'operatore (+ o / in questo caso) viene scritto tra i suoi operandi (**notazione infissa**). I computer “preferiscono” la **notazione postfissa** in cui l'operatore viene scritto alla destra dei suoi due operandi. Le precedenti espressioni infisse apparirebbero nella notazione postfissa, rispettivamente, come  $3\ 4\ +\ e\ 7\ 9\ /$ .

Per valutare un'espressione infissa complessa, alcuni compilatori convertono dapprima l'espressione nella notazione postfissa e poi valutano la versione postfissa. Ognuno di questi algoritmi richiede soltanto una singola passata da sinistra a destra per l'espressione. Ogni algoritmo usa una pila a supporto delle sue operazioni e in ognuno di essi la pila viene usata per uno scopo differente.

In questo esercizio scriverete una versione dell'algoritmo di conversione da infisso a postfisso. Nel prossimo esercizio scriverete una versione dell'algoritmo per la valutazione dell'espressione postfissa.

Scrivete un programma che converta una comune espressione aritmetica infissa (supponete che sia inserita un'espressione corretta) con interi a singola cifra come

$$(6 + 2) * 5 - 8 / 4$$

in un'espressione postfissa. La versione postfissa dell'espressione infissa precedente è

$$6\ 2\ +\ 5\ *\ 8\ 4\ / \ -$$

Il programma deve leggere l'espressione memorizzata nell'array di caratteri `infix` e usare le funzioni per le pile implementate in questo capitolo come supporto alla generazione dell'espressione postfissa nell'array di caratteri `postfix`. L'algoritmo di generazione dell'espressione postfissa è il seguente:

1. Inserite (push) una parentesi sinistra '(' nella pila.
2. Aggiungete una parentesi destra ')' alla fine di `infix`.
3. Finché la pila non è vuota, leggete `infix` da sinistra a destra ed eseguite le seguenti operazioni:

Se il carattere corrente in `infix` è una cifra, copiatelo nel successivo elemento di `postfix`.

Se il carattere corrente in `infix` è una parentesi sinistra, inseritelo nella pila.

Se il carattere corrente in `infix` è un operatore,

estraete (pop) gli operatori (se ve ne sono) dalla cima della pila finché questi hanno precedenza uguale o maggiore rispetto all'operatore corrente e inserite gli operatori estratti in `postfix`;

inserite il carattere corrente in `infix` nella pila.

Se il carattere corrente in `infix` è una parentesi destra,

estraete gli operatori dalla cima della pila e inseriteli in `postfix` finché non compare una parentesi sinistra in cima alla pila;  
estraete (ed eliminate) la parentesi sinistra dalla pila.

In un'espressione sono permesse le seguenti operazioni aritmetiche:

- + addizione
- sottrazione
- \* moltiplicazione

/ divisione  
^ esponenziazione  
% resto

La pila deve essere gestita secondo le dichiarazioni seguenti:

```
struct stackNode {
 char data;
 struct stackNode *nextPtr;
};
typedef struct stackNode StackNode;
typedef StackNode *StackNodePtr;
```

Il programma deve consistere nella funzione `main` e in altre otto funzioni con le seguenti intestazioni di funzione:

**void convertToPostfix(char infix[], char postfix[])**

Converte l'espressione infissa nella notazione postfissa.

**int isOperator(char c)**

Determina se `c` è un operatore.

**int precedence(char operator1, char operator2)**

Determina se la precedenza di `operator1` è minore, uguale o maggiore della precedenza di `operator2`. La funzione restituisce, rispettivamente, -1, 0 e 1.

**void push(StackNodePtr \*topPtr, char value)**

Inserisce un valore nella pila.

**char pop(StackNodePtr \*topPtr)**

Estrae un valore dalla pila.

**char stackTop(StackNodePtr topPtr)**

Restituisce il valore in cima alla pila senza estrarre dalla pila.

**int isEmpty(StackNodePtr topPtr)**

Determina se la pila è vuota.

**void printStack(StackNodePtr topPtr)**

Stampa la pila.

## RISPOSTA

```
// Esercizio 12.12 Soluzione
// Convertitore da infisso a postfisso
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <ctype.h>
#include <string.h>

#define MAXCOLS 100

// definizione della struttura stackNode
typedef struct stackNode {
 char data; // dato del nodo
 struct stackNode *nextPtr; // puntatore al nodo successivo
```

```
 } STACKNODE;

typedef STACKNODE *STACKNODEPTR;

// prototipi di funzione
void convertToPostfix(char inFix[], char postFix[]);
int isOperator(char c);
int precedence(char operator1, char operator2);
void push(STACKNODEPTR *topPtr, char info);
char pop(STACKNODEPTR *topPtr);
char stackTop(STACKNODEPTR topPtr);
int isEmpty(STACKNODEPTR topPtr);
void printStack(STACKNODEPTR currentPtr);

int main(void)
{
 char c; // carattere corrente dall'espressione
 char inFix[MAXCOLS]; // espressione in notazione infissa
 int pos = 0; // variabile di indicizzazione

 puts("Enter the infix expression.");

 // leggi ciascun carattere con getchar
 while ((c = getchar()) != '\n') {
 // elimina gli spazi
 if (c != ' ') {
 inFix[pos++] = c;
 }
 }

 inFix[pos] = '\0';
 char postFix[MAXCOLS]; // espressione in notazione postfissa

 // stampa l'espressione infissa, converti in postfissa e stampa
 printf("%s\n%s\n", "The original infix expression is:", inFix);
 convertToPostfix(inFix, postFix);
 printf("The expression in postfix notation is:\n%s\n", postFix);

}

// converti l'espressione infissa in notazione postfissa
void convertToPostfix(char inFix[], char postFix[])
{
 STACKNODEPTR stackPtr = NULL; // punta in cima alla pila

 // con un push, inserisci la parentesi sinistra sulla pila
 push(&stackPtr, '(');
 printStack(stackPtr);

 // aggiungi una parentesi destra all'espressione infissa
 strcat(inFix, ")");
```

```
int j;

// converti l'espressione infissa in postfissa
for (int i = 0, j = 0; stackTop(stackPtr); ++i) {
 // se il carattere corrente e' una cifra
 if (isdigit(inFix[i])) {
 postFix[j++] = inFix[i];
 }

 // se il carattere e' una parentesi sinistra, inseriscilo con una push
 // sulla pila
 else if (inFix[i] == '(') {
 push(&stackPtr, '(');
 printStack(stackPtr);
 }

 // se il carattere e' un operatore
 else if (isOperator(inFix[i])) {
 int higher = 1; // usato per memorizzare il valore del test precedente

 // ripeti finche' l'operatore corrente non ha
 // la precedenza piu' alta
 while (higher) {
 // se la cima della pila e' un operatore
 if (isOperator(stackTop(stackPtr))) {
 // confronta la precedenza degli operatori
 if (precedence(stackTop(stackPtr), inFix[i])) {
 postFix[j++] = pop(&stackPtr);
 printStack(stackPtr);
 }
 else {
 higher = 0; // ripristina il flag
 }
 }
 else {
 higher = 0; // ripristina il flag
 }
 }

 push(&stackPtr, inFix[i]);
 printStack(stackPtr);
 }

 // se il carattere è una parentesi destra
 else if (inFix[i] == ')') {
 char popValue; // valore del nodo eliminato

 // effettua pop sulla pila finche' il valore eliminato e' una
 // parentesi sinistra
 while ((popValue = pop(&stackPtr)) != '(') {
```

```
 printStack(stackPtr);
 postFix[j++] = popValue;
 }

 printStack(stackPtr);
}
}

postFix[j] = '\0';
}

// controlla se c e' un operatore
int isOperator(char c)
{
 // se c e' un operatore restituisci vero
 if (c == '+' || c == '-' || c == '*' || c == '/' || c == '^') {
 return 1;
 }
 else { // restituisci falso
 return 0;
 }
}

// se la precedenza di operator1 e' >= di operator2,
// restituisci 1 (vero), oppure restituisci 0 (falso)
int precedence(char operator1, char operator2)
{
 // confronta la precedenza di operator1 e operator2
 if (operator1 == '^') {
 return 1;
 }
 else if (operator2 == '^') {
 return 0;
 }
 else if (operator1 == '*' || operator1 == '/') {
 return 1;
 }
 else if (operator1 == '+' || operator1 == '-') {
 // se operator2 e' * o /, restituisci vero
 if (operator2 == '*' || operator2 == '/') {
 return 0;
 }
 else {
 return 1;
 }
 }
 return 0; // default
}
```

```
// Inserisci un nodo in cima alla pila
void push(STACKNODEPTR *topPtr, char info)
{
 // allocazione dinamica della memoria
 STACKNODEPTR newPtr = malloc(sizeof(STACKNODE));

 // se la memoria e' stata allocata, inserisci un nodo in cima alla pila
 if (newPtr) {
 newPtr->data = info;
 newPtr->nextPtr = *topPtr;
 *topPtr = newPtr;
 }
 else {
 printf("%c not inserted. No memory available.\n", info);
 }
}

// Elimina un nodo dalla cima della pila
char pop(STACKNODEPTR *topPtr)
{
 STACKNODEPTR tempPtr = *topPtr;
 char popValue = (*topPtr)->data;
 *topPtr = (*topPtr)->nextPtr; // ripristina topPtr
 free(tempPtr); // libera memoria

 return popValue; // restituisci il valore del nodo eliminato
}

// Visualizza l'elemento in cima nella pila
char stackTop(STACKNODEPTR topPtr)
{
 // se la pila non e' vuota
 if (!isEmpty(topPtr)) {
 return topPtr->data;
 }
 else {
 return 0;
 }
}

// La pila e' vuota?
int isEmpty(STACKNODEPTR topPtr)
{
 return !topPtr; // restituisci NULL se la pila e' vuota
}

// Stampa la pila
void printStack(STACKNODEPTR currentPtr)
{
 // se la pila e' vuota
```

```
if (currentPtr == NULL) {
 puts("The stack is empty.\n");
}
else { // stampa la pila
 // effettua un ciclo sulla pila
 while (currentPtr != NULL) {
 printf("%c ", currentPtr->data);
 currentPtr = currentPtr->nextPtr;
 }
 puts("NULL");
}
}
```

- 12.13 (*Valutatore di espressioni postfisse*) Scrivete un programma che valuti un'espressione postfissa (supponete che sia corretta) come

6 2 + 5 \* 8 4 / -

Il programma deve leggere un'espressione postfissa costituita da singole cifre e operatori memorizzata in un array di caratteri. Usando le funzioni per le pile implementate precedentemente in questo capitolo, il programma deve analizzare l'espressione e valutarla. L'algoritmo è il seguente:

1. Aggiungete il carattere nullo ('\0') alla fine dell'espressione postfissa. Quando si incontra il carattere nullo, non occorre un'ulteriore elaborazione.
2. Finché non si incontra '\0', leggete l'espressione da sinistra a destra.

Se il carattere corrente è una cifra,

inserite (push) il suo valore intero nella pila (il valore intero di un carattere cifra è il suo valore nell'insieme dei caratteri del computer meno il valore di '0' nello stesso insieme).

Altrimenti, se il carattere corrente è un *operatore*,

estraete (pop) i due elementi in cima alla pila e assegnateli rispettivamente alle variabili *x* e *y*;

calcolate *y operatore x*;

inserite il risultato del calcolo nella pila.

3. Quando nell'espressione si incontra il carattere nullo, estraete il valore in cima alla pila. Questo è il risultato dell'espressione postfissa.

[Nota: al passo 2) di cui sopra, se l'operatore corrente è '/', la cima della pila è 2 e il successivo elemento nella pila è 8, allora si estraе 2 e si assegna a *x*, si estraе 8 e si assegna a *y*, si calcola  $8 / 2$  e si inserisce il risultato, 4, nella pila. Questa nota riguarda anche altri operatori binari.]

Le operazioni aritmetichemesse in un'espressione sono:

- + addizione
- sottrazione
- \* moltiplicazione
- / divisione
- ^ esponenziazione
- % resto

La pila deve essere gestita secondo le dichiarazioni seguenti:

```
struct stackNode{
 int data;
 struct stackNode *nextPtr;
};

typedef struct stackNode StackNode;
typedef StackNode *StackNodePtr;
```

Il programma deve consistere nella funzione `main` e in sei altre funzioni con le seguenti intestazioni di funzione:

```
int evaluatePostfixExpression(char *expr)
 Valuta l'espressione postfissa.

int calculate(int op1, int op2, char operator)
 Valuta l'espressione op1 operator op2.

void push(StackNodePtr *topPtr, int value)
 Inserisce un valore nella pila.

int pop(StackNodePtr *topPtr)
 Estraie un valore dalla pila.

int isEmpty(StackNodePtr topPtr)
 Determina se la pila è vuota.

void printStack(StackNodePtr topPtr)
 Stampa la pila.
```

## RISPOSTA

```
// Esercizio 12.13 Soluzione
// Uso di una pila per valutare un'espressione in notazione postfissa
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>
#include <ctype.h>
#include <math.h>

// definizione di struttura StackNode
struct StackNode {
 int data; // dato del nodo
 struct StackNode *nextPtr; // puntatore al nodo successivo
};

typedef struct StackNode StackNode;
typedef StackNode *StackNodePtr;

// prototipi di funzione
int evaluatePostfixExpression(char *expr);
int calculate(int op1, int op2, char operator);
void push(StackNodePtr *topPtr, int info);
int pop(StackNodePtr *topPtr);
```

```
int isEmpty(StackNodePtr topPtr);
void printStack(StackNodePtr currentPtr);

int main(void)
{
 char expression[100]; // espressione postfissa
 char c; // carattere corrente dall'espressione
 int i = 0; // variabile di indicizzazione

 puts("Enter a postfix expression:");

 // leggi ogni carattere con getchar
 while ((c = getchar()) != '\n') {
 // elimina gli spazi
 if (c != ' ') {
 expression[i++] = c;
 }
 }

 expression[i] = '\0';

 // calcola la risposta e stampa il risultato
 int answer = evaluatePostfixExpression(expression);
 printf("The value of the expression is: %d\n", answer);
}

// valuta l'espressione postfissa
int evaluatePostfixExpression(char *expr)
{
 StackNodePtr stackPtr = NULL; // punta in cima alla pila
 char c; // carattere corrente

 // effettua un ciclo lungo l'espressione
 for (int i = 0; (c = expr[i]) != '\0'; ++i) {

 // se il carattere e' una cifra, inseriscilo con una push nella pila
 if (isdigit(c)) {
 push(&stackPtr, c - '0');
 printStack(stackPtr);
 }
 else { // calcola l'operazione corrente
 int popVal2 = pop(&stackPtr);
 printStack(stackPtr);
 int popVal1 = pop(&stackPtr);
 printStack(stackPtr);

 // calcola la risposta e inseriscila con una push nella pila
 push(&stackPtr, calculate(popVal1, popVal2, c));
 printStack(stackPtr);
 }
 }
}
```

```
}

 return pop(&stackPtr); // restituisci la risposta finale
}

// calcola l'espressione op1 operator op2
int calculate(int op1, int op2, char operator)
{
 // usa l'operatore corretto per calcolare la risposta
 switch(operator) {
 case '+': // addizione
 return op1 + op2;
 case '-': // sottrazione
 return op1 - op2;
 case '*': // moltiplicazione
 return op1 * op2;
 case '/': // divisione
 return op1 / op2;
 case '^': // esponenziazione
 return pow(op1, op2);
 }
 return 0; // default
}

// Inserisci un nodo in cima alla pila
void push(StackNodePtr *topPtr, int info)
{
 // allocazione dinamica della memoria
 StackNodePtr newPtr = malloc(sizeof(StackNode));

 // se la memoria e' stata allocata, inserisci un nodo in cima alla pila
 if (newPtr) {
 newPtr->data = info;
 newPtr->nextPtr = *topPtr;
 *topPtr = newPtr;
 }
 else {
 printf("%d not inserted. No memory available.\n", info);
 }
}

// Elimina un nodo dalla cima della pila
int pop(StackNodePtr *topPtr)
{
 StackNodePtr tempPtr = *topPtr;
 int popValue = (*topPtr)->data;
 *topPtr = (*topPtr)->nextPtr; // ripristina topPtr
 free(tempPtr); // libera memoria
```

```
 return popValue; // restituisci il valore del nodo eliminato
}

// La pila e' vuota?
int isEmpty(StackNodePtr topPtr)
{
 return !topPtr; // restituisci NULL se la pila e' vuota
}

// Stampa la pila
void printStack(StackNodePtr currentPtr)
{
 // effettua un ciclo sulla pila
 while (currentPtr != NULL) {
 printf("%d ", currentPtr->data);
 currentPtr = currentPtr->nextPtr;
 }

 puts("NULL");
}
```

- 12.16 (*Duplicati in un albero binario*)** Modificate il programma della Figura 12.19 per permettere all'albero binario di contenere valori duplicati.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 12.16 Soluzione
// Questa e' una modifica della Figura 12.19
// E' stata modificata solo la funzione insertNode
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <time.h>

// definizione della struttura TreeNode
struct TreeNode {
 struct TreeNode *leftPtr; // puntatore al sottoalbero sinistro
 int data; // dato del nodo
 struct TreeNode *rightPtr; // puntatore al sottoalbero destro
};

typedef struct TreeNode TreeNode;
typedef TreeNode *TreeNodePtr;

// prototipi di funzione
void insertNode(TreeNodePtr *treePtr, int value);
void inOrder(TreeNodePtr treePtr);
void preOrder(TreeNodePtr treePtr);
void postOrder(TreeNodePtr treePtr);

int main(void)
{
```

```
 srand(time(NULL)); // randomizza

TreeNodePtr rootPtr = NULL; // punta alla radice dell'albero
puts("The numbers being placed in the tree are:");

// inserisci valori a caso tra 1 e 15 nell'albero
for (int i = 1; i <= 10; ++i) {
 int item = rand() % 15;
 printf("%3d", item);
 insertNode(&rootPtr, item);
}

// attraversa l'albero in pre-ordine
puts("\n\nThe preorder traversal is:");
preOrder(rootPtr);

// attraversa l'albero in ordine
puts("\n\nThe inorder traversal is:");
inOrder(rootPtr);

// attraversa l'albero in post-ordine
puts("\n\nThe postorder traversal is:");
postOrder(rootPtr);
}

// inserisci un nodo nell'albero
void insertNode(TreeNodePtr *treePtr, int value)
{
 // se treePtr e' NULL
 if (!*treePtr) {
 // allocazione dinamica della memoria
 *treePtr = malloc(sizeof(TreeNode));

 // se la memoria e' stata allocata, inserisci il nodo
 if (*treePtr) {
 (*treePtr)->data = value;
 (*treePtr)->leftPtr = NULL;
 (*treePtr)->rightPtr = NULL;
 }
 else {
 printf("%d not inserted. No memory available.\n", value);
 }
 }

 return;
}
else { // chiama ricorsivamente insertNode
 // inserisci il nodo nel sottoalbero sinistro
 if (value <= (*treePtr)->data) {
 insertNode(&(*treePtr)->leftPtr), value);
 }
 else { // inserisci il nodo nel sottoalbero destro
```

```
 insertNode(&((*treePtr)->rightPtr), value);
 }
}
}

// attraversa l'albero in ordine
void inOrder(TreeNodePtr treePtr)
{
 // attraversa il sottoalbero sinistro, stampa il nodo, attraversa il
 sottoalbero destro
 if (treePtr) {
 inOrder(treePtr->leftPtr);
 printf("%3d", treePtr->data);
 inOrder(treePtr->rightPtr);
 }
}

// attraversa l'albero in pre-ordine
void preOrder(TreeNodePtr treePtr)
{
 // stampa il nodo, attraversa il sottoalbero sinistro, attraversa il
 sottoalbero destro
 if (treePtr) {
 printf("%3d", treePtr->data);
 preOrder(treePtr->leftPtr);
 preOrder(treePtr->rightPtr);
 }
}

// attraversa l'albero in post-ordine
void postOrder(TreeNodePtr treePtr)
{
 // attraversa il sottoalbero sinistro, attraversa il sottoalbero destro,
 stampa il nodo
 if (treePtr) {
 postOrder(treePtr->leftPtr);
 postOrder(treePtr->rightPtr);
 printf("%3d", treePtr->data);
 }
}
```

**12.17 (Albero di ricerca binaria di stringhe)** Scrivete un programma basato sul programma della Figura 12.19 che riceva in ingresso una riga di testo, suddivida la frase in parole separate, inserisca le parole in un albero di ricerca binaria e stampi i risultati delle visite dell'albero in ordine, pre-ordine e post-ordine.

[*Suggerimento:* leggete la riga di testo e memorizzatela in un array. Usate `strtok` per suddividere in token il testo. Quando viene rilevato un token, create un nuovo nodo per l'albero, assegnate il puntatore restituito da `strtok` al membro `string` del nuovo nodo e inserite il nodo nell'albero.]

**RISPOSTA**

```
// Esercizio 12.17 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>

// definizione della struttura TreeNode
struct TreeNode {
 struct TreeNode *leftPtr; // puntatore al sottoalbero sinistro
 char *token; // dato del nodo
 struct TreeNode *rightPtr; // puntatore al sottoalbero destro
};

typedef struct TreeNode TreeNode;
typedef TreeNode *TreeNodePtr;

// prototipi di funzione
void insertNode(TreeNodePtr *treePtr, char *tokenPtr);
void inOrder(TreeNodePtr treePtr);
void preOrder(TreeNodePtr treePtr);
void postOrder(TreeNodePtr treePtr);

int main(void)
{
 TreeNodePtr rootPtr = NULL; // punta alla radice dell'albero

 // richiedi all'utente di inserire una frase e leggila
 puts("Enter a sentence:");
 char sentence[80]; // testo dall'utente
 fgets(sentence, 80, stdin);

 // suddividi in token la frase
 char *tokenPtr = strtok(sentence, " ");

 // inserisci i token nell'albero
 while (tokenPtr) {
 insertNode(&rootPtr, tokenPtr);
 tokenPtr = strtok(NULL, " ");
 }

 // attraversa l'albero in pre-ordine
 puts("\n\nThe preorder traversal is:");
 preOrder(rootPtr);

 // attraversa l'albero in ordine
 puts("\n\nThe inorder traversal is:");
 inOrder(rootPtr);

 // attraversa l'albero in post-ordine
 puts("\n\nThe postorder traversal is:");
}
```

```
 postOrder(rootPtr);
}

// inserisci un nodo nell'albero
void insertNode(TreeNodePtr *treePtr, char *tokenPtr)
{
 // se treePtr e' NULL
 if (!*treePtr) {
 // allocazione dinamica della memoria
 *treePtr = malloc(sizeof(TreeNode));

 // se la memoria e' stata allocata, inserisci il nodo
 if (*treePtr) {
 (*treePtr)->token = tokenPtr;
 (*treePtr)->leftPtr = NULL;
 (*treePtr)->rightPtr = NULL;
 }
 else {
 printf("\"%s\" not inserted. No memory available.\n",
 tokenPtr);
 }
 }

 return;
}
else { // chiamata ricorsiva di insertNode
 // insert node in left subtree
 if (strcmp(tokenPtr, (*treePtr)->token) <= 0) {
 insertNode(&((*treePtr)->leftPtr), tokenPtr);
 }
 else { // inserisci il nodo nel sottoalbero destro
 insertNode(&((*treePtr)->rightPtr), tokenPtr);
 }
}
}

// attraversa l'albero in ordine
void inOrder(TreeNodePtr treePtr)
{
 // attraversa il sottoalbero sinistro, stampa il nodo, attraversa il
 // sottoalbero destro
 if (treePtr) {
 inOrder(treePtr->leftPtr);
 printf("%s ", treePtr->token);
 inOrder(treePtr->rightPtr);
 }
}

// attraversa l'albero in pre-ordine
void preOrder(TreeNodePtr treePtr)
{
```

```
// stampa il nodo, attraversa il sottoalbero sinistro, attraversa il
// sottoalbero destro
if (treePtr) {
 printf("%s ", treePtr->token);
 preOrder(treePtr->leftPtr);
 preOrder(treePtr->rightPtr);
}
}

// attraversa l'albero in post-ordine
void postOrder(TreeNodePtr treePtr)
{
 // attraversa il sottoalbero sinistro, attraversa il sottoalbero destro,
 // stampa il nodo
 if (treePtr) {
 postOrder(treePtr->leftPtr);
 postOrder(treePtr->rightPtr);
 printf("%s ", treePtr->token);
 }
}
```

- 12.18 (*Eliminazione dei duplicati*)** Abbiamo visto che l'eliminazione dei duplicati è semplice quando si crea un albero di ricerca binaria. Descrivete come eseguireste l'eliminazione dei duplicati usando soltanto un singolo array unidimensionale. Confrontate l'esecuzione dell'eliminazione dei duplicati basata su un array con l'esecuzione dell'eliminazione dei duplicati basata sull'albero di ricerca binaria.

### RISPOSTA

Usando un singolo array con indice è necessario confrontare ogni valore da inserire nell'array con tutti gli elementi dell'array finché non si incontra una corrispondenza o finché non si ha la certezza dell'assenza di un valore duplicato nell'array. Se non c'è un duplicato, il valore può essere inserito nell'array. In media, bisogna cercare in metà degli elementi dell'array quando il valore non è un duplicato. L'albero di ricerca binaria confronta solo il valore da inserire con i valori nel suo percorso lungo l'albero. Se viene raggiunto un nodo foglia, e il valore non corrisponde a quello del nodo foglia, il valore può essere inserito. Altrimenti il valore può essere scartato.

- 12.20 (*Stampare ricorsivamente una lista all'indietro*)** Scrivete una funzione `printList-Backward` che stampi in maniera ricorsiva gli elementi in una lista in ordine inverso. Usate la vostra funzione in un programma di test che crea una lista ordinata di interi e stampa la lista in ordine inverso.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 12.20 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

// definizione della struttura ListNode
struct ListNode {
```

```
int data; // dato del nodo
struct ListNode *nextPtr; // puntatore al nodo successivo
};

typedef struct ListNode ListNode;
typedef ListNode *ListNodePtr;

// prototipo di funzione
void printList(ListNodePtr currentPtr);
void printListBackward(ListNodePtr currentPtr);
void insertItem(ListNodePtr *sPtr, int value);

int main(void)
{
 ListNodePtr startPtr = NULL; // puntatore alla lista

 // inserisci interi nella lista
 for (int item = 1; item < 11; ++item) {
 insertItem(&startPtr, item);
 }

 printList(startPtr);
 printf("%s", "\n");
 printListBackward(startPtr);
}

// Inserisci un nuovo valore nella lista in ordine
void insertItem(ListNodePtr *sPtr, int value)
{
 // allocazione dinamica della memoria
 ListNodePtr newPtr = malloc(sizeof(ListNode));

 // se newPtr non e' uguale a NULL
 if (newPtr) {
 newPtr->data = value;
 newPtr->nextPtr = NULL;

 ListNodePtr previousPtr = NULL;
 ListNodePtr currentPtr = *sPtr; // imposta currentPtr all'inizio della
 // lista

 // ripeti per trovare la corretta locazione nella lista
 while (currentPtr != NULL && value > currentPtr->data) {
 previousPtr = currentPtr;
 currentPtr = currentPtr->nextPtr;
 }

 // inserisci all'inizio della lista
 if (previousPtr == NULL) {
 newPtr->nextPtr = *sPtr;
 }
 else {
 previousPtr->nextPtr = newPtr;
 }
 }
}
```

```
 *sPtr = newPtr;
 }
 else { // inserisci un nodo tra previousPtr e currentPtr
 previousPtr->nextPtr = newPtr;
 newPtr->nextPtr = currentPtr;
 }
}
else {
 printf("%c not inserted. No memory available.\n", value);
}
}

// Stampa la lista
void printList(ListNodePtr currentPtr)
{
 // se la lista e' vuota
 if (!currentPtr) {
 puts("List is empty.\n");
 }
 else {
 // ripeti finche' currentPtr non e' uguale a NULL
 while (currentPtr) {
 printf("%d ", currentPtr->data);
 currentPtr = currentPtr->nextPtr;
 }

 puts("*\n");
 }
}

// Stampa la lista ricorsivamente a ritroso
void printListBackward(ListNodePtr currentPtr)
{
 // se alla fine della lista
 if (currentPtr == NULL) {
 puts("The list reversed is:");
 }
 else { // chiamata ricorsiva
 printListBackward(currentPtr->nextPtr);
 printf("%d ", currentPtr->data);
 }
}
```

- 12.21 (*Effettuare ricorsivamente una ricerca in una lista*) Scrivete una funzione `searchList` che cerchi ricorsivamente un valore specificato in una lista collegata. La funzione deve restituire un puntatore al valore se questo viene trovato, altrimenti deve restituire `NULL`. Usate la vostra funzione in un programma di test che crea una lista di interi. Il programma deve poi richiedere all’utente un valore da cercare nella lista.

**RISPOSTA**

```
// Esercizio 12.21 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

// definizione della struttura ListNode
struct ListNode {
 int data; // dato del nodo
 struct ListNode *nextPtr; // puntatore al nodo successivo
};

typedef struct ListNode ListNode;
typedef ListNode *ListNodePtr;

// prototipi di funzione
void insertItem(ListNodePtr *sPtr, int value);
void printList(ListNodePtr currentPtr);
void instructions(void);
ListNodePtr searchList(ListNodePtr currentPtr, const int key);

int main(void)
{
 instructions(); // stampa il menu
 printf("%s", "? ");
 int choice; // scelta di menu dell'utente
 scanf("%d", &choice);

 int item; // valore da inserire nella lista
 int searchKey; // valore da cercare nella lista
 ListNodePtr startPtr = NULL; // puntatore alla lista

 // finche' l'utente non sceglie 3
 while (choice != 3) {
 // determina la scelta dell'utente
 switch (choice) {
 // inserisci un intero nella lista
 case 1:
 // richiedi all'utente e leggi l'intero
 printf("%s", "Enter an integer: ");
 scanf("\n%d", &item);

 // inserisci l'intero e stampa la lista
 insertItem(&startPtr, item);
 printList(startPtr);
 break; // esci dallo switch

 // ricerca l'intero dato
 case 2:
 // richiedi all'utente e leggi l'intero
```

```
printf("%s", "Enter integer to recursively search for: ");
scanf("%d", &searchKey);

ListNodePtr searchResultPtr = searchList(startPtr, searchKey);

// se searchKey non viene trovato
if (searchResultPtr == NULL) {
 printf("%d is not in the list.\n\n", searchKey);
}
else { // se searchKey e' stato trovato
 printf("%d is in the list.\n\n",
 searchResultPtr->data);
}

break; // esci dallo switch

// caso default
default:
 puts("Invalid choice.\n");
 instructions();
 break; // esci dallo switch
}

printf("%s", "? ");
scanf("%d", &choice); // ricevi la scelta successiva
}

printf("%s", "End of run.\n");
}

// Stampa le istruzioni
void instructions(void)
{
 puts("Enter your choice:\n"
 " 1 to insertItem an element into the list.\n"
 " 2 to recursively search list for an element.\n"
 " 3 to end.");
}

// Inserisci un nuovo valore nella lista in ordine
void insertItem(ListNodePtr *sPtr, int value)
{
 // allocazione dinamica della memoria
 ListNodePtr newPtr = malloc(sizeof(ListNode));

 // se newPtr non e' uguale a NULL
 if (newPtr) {
 newPtr->data = value;
 newPtr->nextPtr = NULL;
```

```
ListNodePtr previousPtr = NULL;
ListNodePtr currentPtr = *sPtr; // imposta currentPtr all'inizio
 // della lista

// ripeti per trovare la corretta locazione nella lista
while (currentPtr != NULL && value > currentPtr->data) {
 previousPtr = currentPtr;
 currentPtr = currentPtr->nextPtr;
}

// inserisci all'inizio della lista
if (previousPtr == NULL) {
 newPtr->nextPtr = *sPtr;
 *sPtr = newPtr;
}
else { // inserisci un nodo tra previousPtr e currentPtr
 previousPtr->nextPtr = newPtr;
 newPtr->nextPtr = currentPtr;
}

}

else {
 printf("%c not inserted. No memory available.\n", value);
}
}

// Stampa la lista
void printList(ListNodePtr currentPtr)
{
 // se la lista e' vuota
 if (!currentPtr) {
 puts("List is empty.\n");
 }
 else {
 // ripeti finche' currentPtr non e' uguale a NULL
 while (currentPtr) {
 printf("%d --> ", currentPtr->data);
 currentPtr = currentPtr->nextPtr;
 }

 puts("NULL\n");
 }
}

// ricerca della chiave nella lista
ListNodePtr searchList(ListNodePtr currentPtr, const int key)
{
 // e currentPtr e' alla fine della lista
 if (currentPtr == NULL) {
```

```
 return NULL; // chiave non trovata
 }
 else if (currentPtr->data == key) {
 return currentPtr; // chiave trovata
 }
 else {
 return searchList(currentPtr->nextPtr, key); // continua la ricerca
 }
}
```

- 12.22 (Ricerca in un albero binario)** Scrivete la funzione `binaryTreeSearch` che cerca di localizzare un valore specificato in un albero di ricerca binaria. La funzione deve ricevere come argomenti un puntatore al nodo radice dell'albero binario e una chiave di ricerca. Se viene trovato un nodo contenente la chiave di ricerca, la funzione deve restituire un puntatore a quel nodo; altrimenti, la funzione deve restituire un puntatore `NULL`.

### RISPOSTA

```
// Esercizio 12.22 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <time.h>

// definizione della struttura TreeNode
struct TreeNode {
 struct TreeNode *leftPtr; // puntatore al sottoalbero sinistro
 int data;// dato del nodo
 struct TreeNode *rightPtr; // puntatore al sottoalbero destro
};

typedef struct TreeNode TreeNode;
typedef TreeNode *TreeNodePtr;

// prototipi di funzione
void insertNode(TreeNodePtr *treePtr, int value);
TreeNodePtr binaryTreeSearch(TreeNodePtr treePtr, const int key);

int main(void)
{
 srand(time(NULL)); // randomizza

 puts("The numbers being placed in the tree are:");
 TreeNodePtr rootPtr = NULL; // punta alla radice dell'albero

 // inserisci valori casuali tra 1 e 20 nell'albero
 for (unsigned int i = 1; i <= 10; ++i) {
 int item = 1 + rand() % 20;
 printf("%3d", item);
 insertNode(&rootPtr, item);
 }
}
```

```
// richiedi all'utente e leggi la chiave di ricerca
printf("%s", "\n\nEnter an integer to search for: ");
int searchKey; // valore da cercare
scanf("%d", &searchKey);

TreeNodePtr searchResultPtr = binaryTreeSearch(rootPtr, searchKey);

// se searchKey non viene trovato
if (searchResultPtr == NULL) {
 printf("\n%d was not found in the tree.\n\n", searchKey);
}
else { // se la chiave viene trovata
 printf("\n%d was found in the tree.\n\n",
 searchResultPtr->data);
}
}

// inserisci un nodo nell'albero
void insertNode(TreeNodePtr *treePtr, int value)
{
 // se treePtr e' NULL
 if (*treePtr == NULL) {
 // allocazione dinamica della memoria
 *treePtr = malloc(sizeof(TreeNode));

 // se la memoria e' stata allocata, inserisci un nodo
 if (*treePtr != NULL) {
 (*treePtr)->data = value;
 (*treePtr)->leftPtr = NULL;
 (*treePtr)->rightPtr = NULL;
 }
 else {
 printf("%d not inserted. No memory available.\n", value);
 }
 }
 else { // chiama ricorsivamente insertNode
 // inserisci il nodo nel sottoalbero sinistro
 if (value < (*treePtr)->data) {
 insertNode(&((*treePtr)->leftPtr), value);
 }
 else {
 // inserisci il nodo nel sottoalbero destro
 if (value > (*treePtr)->data) {
 insertNode(&((*treePtr)->rightPtr), value);
 }
 else { // duplica il valore
 printf("%s", "dup");
 }
 }
 }
}
```

```
 }
}

// cerca la chiave nell'albero
TreeNodePtr binaryTreeSearch(TreeNodePtr treePtr, const int key)
{
 // attraversa l'albero in ordine
 if (treePtr == NULL) {
 return NULL; // chiave non trovata
 }
 else if (treePtr->data == key) {
 return treePtr; // chiave trovata
 }
 else if (key < treePtr->data) {
 return binaryTreeSearch(treePtr->leftPtr, key); // cerca a sinistra
 }
 else if (key > treePtr->data) {
 return binaryTreeSearch(treePtr->rightPtr, key); // cerca a destra
 }

 return NULL;
}
```

**12.23 (Visita di un albero binario per livelli successivi)** Il programma della Figura 12.19 illustra tre metodi ricorsivi di visita di un albero binario: la visita in ordine, la visita in pre-ordine e la visita in post-ordine. Questo esercizio presenta la **visita per livelli successivi** (detta anche **in ampiezza**) di un albero binario, in cui i valori dei nodi sono stampati livello per livello a partire dal livello del nodo radice. I nodi a ogni livello sono stampati da sinistra a destra. La visita per livelli successivi non è un algoritmo ricorsivo. Essa usa la struttura di dati a coda per determinare l'ordine di stampa dei nodi. L'algoritmo è il seguente:

1. Inserite il nodo radice nella coda.
2. Finché vi sono nodi nella coda,
  - estraete il prossimo nodo dalla coda;
  - stampate il valore del nodo;
  - se il puntatore al figlio sinistro del nodo non è nullo,
    - inserite nella coda il nodo relativo al figlio sinistro;
  - se il puntatore al figlio destro del nodo non è nullo,
    - inserite nella coda il nodo relativo al figlio destro.

Scrivete la funzione `levelOrder` per compiere una visita per livelli successivi di un albero binario. La funzione deve ricevere come argomento un puntatore al nodo radice dell'albero binario. Modificate il programma della Figura 12.19 per usare questa funzione. Confrontate l'output di questa funzione con l'output degli altri algoritmi di attraversamento per controllare che abbia funzionato correttamente. [Nota: in questo programma dovrete anche modificare e incorporare le funzioni di elaborazione di code della Figura 12.13.]

**RISPOSTA**

```
// Esercizio 12.23 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <time.h>

// definizione della strutturaTreeNode
struct TreeNode {
 struct TreeNode *leftPtr; // puntatore al sottoalbero sinistro
 int data; // dato del nodo
 struct TreeNode *rightPtr; // puntatore al sottoalbero destro
};

typedef struct TreeNode TreeNode;
typedef TreeNode *TreeNodePtr;

// prototipi di funzione dell'albero
void insertNode(TreeNodePtr *treePtr, int value);
void levelOrderTraversal(TreeNodePtr treePtr);

// definizione della struttura QueueNode
struct QueueNode {
 TreeNodePtr data; // dato del nodo
 struct QueueNode *nextPtr; // puntatore al nodo successivo
};

typedef struct QueueNode QueueNode;
typedef QueueNode *QueueNodePtr;

// prototipi di funzione della coda
int isEmpty(QueueNodePtr headPtr);
TreeNodePtr dequeue(QueueNodePtr *headPtr, QueueNodePtr * tailPtr);
void enqueue(QueueNodePtr *headPtr, QueueNodePtr *tailPtr,
 TreeNodePtr node);

int main(void)
{
 srand(time(NULL)); // randomizza

 puts("The values being inserted in the tree are:");
 TreeNodePtr rootPtr = NULL; // punta alla radice dell'albero

 // inserisci valori casuali tra 1 e 15 nell'albero
 for (int i = 1; i <= 15; ++i) {
 int item = 1 + rand() % 20;
 printf(" %d", item);
 insertNode(&rootPtr, item);
 }
}
```

```
// attraversa l'albero per livelli successivi
puts("\n\nThe level-order traversal is:");
levelOrderTraversal(rootPtr);
printf("%s", "\n");
}

// attraversamento per livelli successivi di un albero binario
void levelOrderTraversal(TreeNodePtr ptr)
{
 QueueNodePtr head = NULL; // punta alla testa della coda
 QueueNodePtr tail = NULL; // punta alla fine della coda

 // se l'albero non e' vuoto
 if (ptr != NULL) {
 enqueue(&head, &tail, ptr); // metti in coda il nodo radice

 // finche' la coda non e' vuota
 while (!isEmpty(head)) {
 // estraia dalla coda il nodo successivo e stampa i dati
 TreeNodePtr node = dequeue(&head, &tail);
 printf("%d ", node->data);

 // inserisci il nodo figlio sinistro nella coda
 if (node->leftPtr != NULL) {
 enqueue(&head, &tail, node->leftPtr);
 }

 // inserisci il nodo figlio destro nella coda
 if (node->rightPtr != NULL) {
 enqueue(&head, &tail, node->rightPtr);
 }
 }
 }
}

// inserisci un nodo nell'albero
void insertNode(TreeNodePtr *treePtr, int value)
{
 // se treePtr e' NULL
 if (*treePtr == NULL) {
 // allocazione dinamica della memoria
 *treePtr = malloc(sizeof(TreeNode));

 // se la memoria e' stata allocata, inserisci un nodo
 if (*treePtr != NULL) {
 (*treePtr)->data = value;
 (*treePtr)->leftPtr = NULL;
 (*treePtr)->rightPtr = NULL;
 }
 }
}
```

```
 }
 else {
 printf("%d not inserted. No memory available.\n", value);
 }
}
else { // chiama ricorsivamente insertNode
 // inserisci un nodo nel sottoalbero sinistro
 if (value < (*treePtr)->data) {
 insertNode(&(*treePtr)->leftPtr), value);
 }
 else {
 // inserisci un nodo nel sottoalbero destro
 if (value > (*treePtr)->data) {
 insertNode(&(*treePtr)->rightPtr), value);
 }
 else { // duplica il valore
 printf("%s", "dup");
 }
 }
}

// metti in coda il nodo
void enqueue(QueueNodePtr *headPtr, QueueNodePtr *tailPtr,
 TreeNodePtr node)
{
 // allocazione dinamica della memoria
 QueueNodePtr newPtr = malloc(sizeof(QueueNode));

 // se newPtr non e' uguale a NULL
 if (newPtr != NULL) {
 newPtr->data = node;
 newPtr->nextPtr = NULL;

 // se la coda e' vuota, inserisci in testa
 if (isEmpty(*headPtr)) {
 *headPtr = newPtr;
 }
 else { // inserisci alla fine
 (*tailPtr)->nextPtr = newPtr;
 }

 *tailPtr = newPtr;
 }
 else {
 puts("Node not inserted");
 }
}

// estrai il nodo dalla coda
```

```

TreeNodePtr dequeue(QueueNodePtr *headPtr, QueueNodePtr *tailPtr)
{
 // estra i il nodo e ripristina la coda headPtr
 TreeNodePtr node = (*headPtr)->data;
 QueueNodePtr tempPtr = *headPtr;
 *headPtr = (*headPtr)->nextPtr;

 // se la coda e' vuota
 if (*headPtr == NULL) {
 *tailPtr = NULL;
 }

 free(tempPtr); // libera memoria

 return node; // restituisci il nodo estratto dalla coda
}

// la coda e' vuota?
int isEmpty(QueueNodePtr headPtr)
{
 return headPtr == NULL; // restituisci NULL se la coda e' vuota
}

```

- 12.24 (*Stampare alberi*)** Scrivete una funzione ricorsiva `outputTree` per stampare sullo schermo un albero binario. La funzione deve stampare l'albero riga per riga, con la cima dell'albero alla sinistra dello schermo e la parte inferiore dell'albero verso la destra dello schermo. Ogni riga viene stampata verticalmente. Ad esempio, l'albero binario illustrato nella Figura 12.22 è stampato come segue:

|    |    |
|----|----|
|    | 99 |
|    | 97 |
|    | 92 |
| 83 |    |
|    | 72 |
|    | 71 |
|    | 69 |
| 49 |    |
|    | 44 |
|    | 40 |
|    | 32 |
| 28 |    |
|    | 19 |
|    | 18 |
|    | 11 |

Notate che il nodo foglia più a destra appare in cima all'output nella colonna più a destra e che il nodo radice appare alla sinistra dell'output. Ogni colonna di output inizia cinque spazi a destra della colonna precedente. La funzione `outputTree` deve ricevere come argomenti un puntatore al nodo radice dell'albero e un intero `totalSpaces` che indica il numero di spazi che deve precedere il valore da stampare (questa variabile deve iniziare da zero,

in modo che il nodo radice sia stampato alla sinistra dello schermo). La funzione usa una visita in ordine modificata per stampare l'albero. L'algoritmo è il seguente:

Finché il puntatore al nodo corrente non è NULL,  
chiamate ricorsivamente `outputTree` con il sottoalbero destro del nodo corrente e `totalSpaces + 5`,  
usate un'istruzione `for` per contare da 1 a `totalSpaces` e stampare gli spazi,  
stampate il valore nel nodo corrente,  
chiamate ricorsivamente `outputTree` con il sottoalbero sinistro del nodo corrente e `totalSpaces + 5`.

## RISPOSTA

```
// Esercizio 12.24 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <time.h>

// definizione della struttura TreeNode
struct TreeNode {
 struct TreeNode *leftPtr; // puntatore al sottoalbero sinistro
 int data; // dato del nodo
 struct TreeNode *rightPtr; // puntatore al sottoalbero destro
};

typedef struct TreeNode TreeNode;
typedef TreeNode *TreeNodePtr;

// prototipi di funzione
void insertNode(TreeNodePtr *treePtr, int value);
void outputTree(TreeNodePtr treePtr, int spaces);

int main(void)
{
 srand(time(NULL)); // randomizza

 puts("The numbers being placed in the tree are:");
 TreeNodePtr rootPtr = NULL; // punta alla radice dell'albero

 // inserisci valori casuali tra 1 e 10 nell'albero
 for (int i = 1; i <= 10; ++i) {
 int item = rand() % 15;
 printf("%3d", item);
 insertNode(&rootPtr, item);
 }

 puts("\n");

 int totalSpaces = 0; // spazi che precedono l'output
 outputTree(rootPtr, totalSpaces); // stampa l'albero
}
```

```
// inserisci un nodo nell'albero
void insertNode(TreeNodePtr *treePtr, int value)
{
 // se treePtr e' NULL
 if (*treePtr == NULL) {
 // allocazione dinamica della memoria
 *treePtr = malloc(sizeof(TreeNode));
 // se la memoria e' stata allocata, inserisci un nodo
 if (*treePtr != NULL) {
 (*treePtr)->data = value;
 (*treePtr)->leftPtr = NULL;
 (*treePtr)->rightPtr = NULL;
 }
 else {
 printf("%d not inserted. No memory available.\n", value);
 }
 }
 else { // chiama ricorsivamente insertNode
 // inserisci un nodo nel sottoalbero sinistro
 if (value < (*treePtr)->data) {
 insertNode(&(*treePtr)->leftPtr), value);
 }
 else {
 // inserisci il nodo nel sottoalbero destro
 if (value > (*treePtr)->data) {
 insertNode(&(*treePtr)->rightPtr), value);
 }
 else { // duplica il valore
 printf("%s", "dup");
 }
 }
 }
}
}

// stampa l'albero
void outputTree(TreeNodePtr treePtr, int spaces)
{
 // fino la fine dell'albero
 while (treePtr != NULL) {
 // chiamata ricorsiva con sottoalbero destro
 outputTree(treePtr->rightPtr, spaces + 5);

 // ripeti e stampa gli spazi
 for (int loop = 1; loop <= spaces; ++loop) {
 printf("%s", " ");
 }

 printf("%d\n", treePtr->data);

 // imposta il puntatore nel sottoalbero sinistro e fai una chiamata
 }
}
```

```

 ricorsiva
 outputTree(treePtr->leftPtr, spaces + 5);
 treePtr = NULL;
}
}

```

## Paragrafo speciale: costruire il proprio compilatore

Negli Esercizi 7.27–7.29 abbiamo introdotto il linguaggio macchina del Simpletron (SML) e implementato un simulatore del computer Simpletron per eseguire programmi in SML. Negli Esercizi 12.25–12.29 si richiede la costruzione di un compilatore che converte in SML programmi scritti in un linguaggio di programmazione ad alto livello. Questo paragrafo “lega” insieme l’intero processo di programmazione. Una volta creato il compilatore, scrivete programmi in questo nuovo linguaggio ad alto livello, compilateli sul compilatore da voi costruito ed eseguiteli sul simulatore che avete realizzato con l’Esercizio 7.28.

**12.25 (*Il linguaggio Simple*)** Prima di iniziare a costruire il compilatore, analizziamo un semplice, ma potente, linguaggio di alto livello simile alle prime versioni del popolare linguaggio BASIC. Chiamiamo il linguaggio Simple. Ogni istruzione Simple è costituita da un numero di riga e da un’istruzione Simple. I numeri di riga devono apparire in ordine ascendente. Ogni istruzione inizia con uno dei seguenti comandi Simple: rem, input, let, print, goto, if...goto o end (vedi Figura. 12.23). Tutti i comandi tranne end possono essere usati ripetutamente. Simple valuta solo espressioni intere che usano gli operatori +, -, \* e /. La precedenza di questi operatori è come in C. È possibile usare parentesi per modificare l’ordine di valutazione di un’espressione.

| Comando   | Istruzione di esempio        | Descrizione                                                                                                                                                                   |
|-----------|------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| rem       | 50 rem questo e' un commento | Il testo che segue il comando rem è solo per fini di documentazione e viene ignorato dal compilatore.                                                                         |
| input     | 30 input x                   | Stampa un punto interrogativo per chiedere all’utente di inserire un intero. Leggi quell’intero dalla tastiera e memorizzalo in x.                                            |
| let       | 80 let u = 4 * (j - 56)      | Assegna a u il valore di 4 * (j - 56). Un’espressione arbitrariamente complessa può apparire a destra del segno di uguale.                                                    |
| print     | 10 print w                   | Stampa il valore di w.                                                                                                                                                        |
| goto      | 70 goto 45                   | Trasferisci il controllo del programma alla riga 45.                                                                                                                          |
| if...goto | 35 if i == z goto 80         | Confronta i e z per uguaglianza e trasferisci il controllo del programma alla riga 80 se la condizione è vera; altrimenti, continua l’esecuzione con l’istruzione successiva. |
| end       | 99 end                       | Termina l’esecuzione del programma.                                                                                                                                           |

**Figura 12.23** Comandi Simple.

Il nostro compilatore Simple riconosce solo lettere minuscole. Tutti i caratteri in un file Simple dovrebbero essere in minuscolo (le lettere maiuscole portano a un errore di sintassi a meno che appaiano in un’istruzione `rem` nella quale non viene fatta differenza tra maiuscole e minuscole). Il nome di una variabile è una singola lettera. Simple non consente nomi di variabili descrittivi, quindi le variabili dovrebbero essere spiegate in commenti per indicarne l’uso nel programma. Simple utilizza solo variabili intere. Simple non ha dichiarazioni di variabili—la semplice citazione di un nome di una variabile in un programma fa sì che la variabile venga dichiarata e inizializzata a zero automaticamente. La sintassi di Simple non consente la manipolazione di stringhe (lettura di una stringa, scrittura di una stringa, confronto tra stringhe, ecc.). Se viene incontrata una stringa in un programma Simple (dopo un comando diverso da `rem`), il compilatore genera un errore di sintassi. Il nostro compilatore assumerà che i programmi Simple sono immessi in modo corretto. L’Esercizio 12.29 chiede allo studente di modificare il compilatore in modo che esegua il controllo degli errori di sintassi.

Simple usa l’istruzione condizionale `if...goto` e l’istruzione non condizionale `goto` per alterare il flusso del controllo durante l’esecuzione del programma. Se la condizione nell’istruzione `if...goto` è vera, il controllo viene trasferito in una specifica riga del programma. I seguenti operatori relazionali e di uguaglianza sono validi in un’istruzione `if...goto`: `<`, `>`, `<=`, `>=`, `==` o `!=`. La precedenza di questi operatori è come in C.

Ora consideriamo alcuni programmi Simple che dimostrano le funzionalità di Simple. Il primo programma (Figura 12.24) legge due interi da tastiera, memorizza i valori nelle variabili `a` e `b`, e calcola e stampa la loro somma (memorizzata nella variabile `c`).

```
1 10 rem determina e stampa la somma di due interi
2 15 rem
3 20 rem prende in input i due interi
4 30 input a
5 40 input b
6 45 rem
7 50 rem somma gli interi e memorizza il risultato in c
8 60 let c = a + b
9 65 rem
10 70 rem stampa il risultato
11 80 print c
12 90 rem termina l'esecuzione del programma
13 99 end
```

**Figura 12.24** Determina la somma di due interi.

La Figura 12.25 determina e stampa il più grande di due interi. Gli interi sono inseriti da tastiera e memorizzati in `s` e `t`. L’istruzione `if...goto` testa la condizione `s >= t`. Se la condizione è vera, il controllo viene trasferito alla riga 90 e viene stampato `s`; altrimenti, viene stampato `t` e il controllo viene trasferito all’istruzione `end` alla riga 99 dove termina il programma.

```
1 10 rem determina il maggiore di due interi
2 20 input s
3 30 input t
4 32 rem
5 35 rem testa se s >= t
```

```
6 40 if s >= t goto 90
7 45 rem
8 50 rem t e' maggiore di s, quindi stampa t
9 60 print t
10 70 goto 99
11 75 rem
12 80 rem s e' maggiore di o uguale a t, quindi stampa s
13 90 print s
14 99 end
```

**Figura 12.25** Trova il più grande di due interi.

Simple non fornisce una struttura di ripetizione (come `for`, `while` o `do...while` del C). Tuttavia, Simple può simulare tutte le strutture di ripetizione del C usando le istruzioni `if...goto` e `goto`. La Figura 12.26 usa un ciclo controllato da sentinella per calcolare i quadrati di diversi interi. Ciascun intero viene immesso da tastiera e memorizzato nella variabile `j`. Se il valore inserito è la sentinella `-9999`, il controllo viene trasferito alla riga 99 dove il programma termina. Altrimenti, il quadrato di `j` viene assegnato a `k`, `k` viene stampato sullo schermo e il controllo viene passato alla riga 20 dove viene inserito l'intero successivo.

```
1 10 rem calcola i quadrati di alcuni interi
2 20 input j
3 23 rem
4 25 rem testa per il valore sentinella
5 30 if j == -9999 goto 99
6 33 rem
7 35 rem calcola il quadrato di j e assegna il risultato a k
8 40 let k = j * j
9 50 print k
10 53 rem
11 55 rem ripete il ciclo per ricevere il successivo j
12 60 goto 20
13 99 end
```

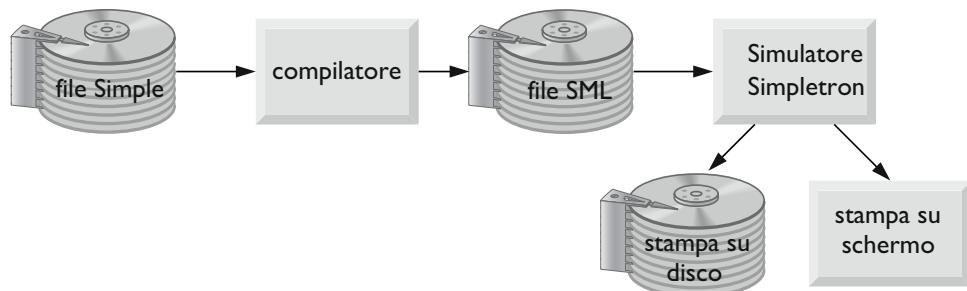
**Figura 12.26** Calcola i quadrati di alcuni interi.

Usando i programmi di esempio delle Figure 12.24–12.26 come guida, scrivete un programma Simple per realizzare quanto segue:

- Prendete in input tre interi, determinate la loro media e stampate il risultato.
- Usate un ciclo controllato da sentinella per inserire 10 interi e calcolare e stampare la loro somma.
- Usate un ciclo controllato da sentinella per inserire 7 interi, alcuni positivi e alcuni negativi, e calcolare e stampare la loro media.
- Prendete in input una serie di interi e determinate e stampate il maggiore. Il primo intero in input indica quanti numeri devono essere elaborati.
- Prendete in input 10 interi e stampa il minore.
- Calcolate e stampate la somma degli interi pari da 2 a 30.
- Calcolate e stampate il prodotto degli interi dispari da 1 a 9.

### 12.26 (*Costruire un compilatore; Prerequisiti: completare gli Esercizi 7.27, 7.28, 12.12, 12.13 e 12.26*)

Ora che abbiamo presentato il linguaggio Simple (Esercizio 12.26), analizziamo come costruire il nostro compilatore Simple. Anzitutto, consideriamo il processo tramite il quale un programma Simple viene convertito in SML ed eseguito dal simulatore Simpletron (vedi Figura 12.27). Un file contenente un programma Simple viene letto dal compilatore e convertito in codice SML. Il codice SML viene stampato su un file su disco, nel quale appaiono istruzioni SML una per riga. Il file SML viene caricato nel simulatore Simpletron, e i risultati sono inviati a un file su disco e sullo schermo. Il programma Simpletron sviluppato nell'Esercizio 7.28 prende il suo input dalla tastiera. Deve essere modificato per la lettura da un file in modo che possa eseguire i programmi prodotti dal nostro compilatore.



**Figura 12.27** Scrittura, compilazione ed esecuzione di un programma in linguaggio Simple.

Il compilatore esegue due passaggi sul programma Simple per convertirlo in SML. Il primo passaggio costruisce una tabella dei simboli nella quale trova posto ogni numero di riga, nome di variabile e costante del programma Simple, assieme al relativo tipo e alla locazione corrispondente nel codice SML finale (la tabella dei simboli viene analizzata nel dettaglio qui di seguito). Il primo passaggio produce anche le istruzioni in SML corrispondenti per ogni istruzione Simple. Come vedremo, nel caso in cui il programma Simple contenga istruzioni che trasferiscono il controllo a una riga successiva del programma, il primo passaggio produrrà un programma in SML contenente alcune istruzioni incomplete. Il secondo passaggio del compilatore individua e completa le istruzioni incompiute e riversa il programma SML in un file.

#### *Primo passaggio*

Il compilatore inizia leggendo nella memoria un'istruzione del programma Simple. La riga deve essere separata in singoli token (cioè “pezzi” di un'istruzione) per l'elaborazione e la compilazione (si può usare la funzione della libreria standard `strtok` per facilitare questa operazione). Ricordate che ogni istruzione inizia con un numero di riga seguito da un comando. Man mano che il compilatore suddivide un'istruzione in token, se il token è un numero di riga, una variabile o una costante viene inserito nella tabella dei simboli. Un numero di riga viene inserito nella tabella dei simboli solo se è il primo token di un'istruzione. La `symbolTable` è un array di strutture `tableEntry` che rappresentano i simboli presenti nel programma. Non esiste un limite al numero di simboli che possono apparire nel programma. Quindi, la `symbolTable` di un particolare programma può essere piuttosto

grande. Per ora fate sì che la `symbolTable` sia un array di 100 elementi. Potete aumentarne o diminuirne la dimensione una volta che il programma sarà in funzione.  
Ecco la definizione della struttura di `tableEntry`:

```
struct tableEntry {
 int symbol;
 char type; /* 'C', 'L' o 'V' */
 int location; /* da 00 a 99 */
};
```

Ogni struttura `tableEntry` contiene tre membri. Il membro `symbol` è un intero contenente la rappresentazione ASCII di una variabile (ricordate che i nomi delle variabili sono singoli caratteri), un numero di riga o una costante. Il membro `type` è uno dei seguenti caratteri che indicano il tipo del simbolo: 'C' per costante, 'L' per numero di riga, o 'V' per variabile. Il membro `location` contiene la locazione di memoria del Simpletron (da 00 a 99) alla quale il simbolo si riferisce. La memoria del Simpletron è un array di 100 interi nel quale sono memorizzati dati e istruzioni SML. Per un numero di riga, la locazione è l'elemento nell'array di memoria del Simpletron in cui iniziano le istruzioni SML per l'istruzione Simple. Per una variabile o una costante, la locazione è l'elemento nell'array della memoria del Simpletron nel quale la variabile o la costante è memorizzata. Le variabili e le costanti sono allocate cominciando dalla fine della memoria del Simpletron. La prima variabile o costante è memorizzata nella locazione 99, la successiva nella locazione 98, ecc.

La tabella dei simboli gioca un ruolo importante nella conversione dei programmi Simple in SML. Abbiamo imparato nel Capitolo 7 che un'istruzione in SML è un intero di 4 cifre che comprende due parti: il codice operativo e l'operando. Il codice operativo è determinato dai comandi di Simple. Per esempio, il semplice comando `input` corrisponde al codice operativo SML 10 (*read*), e il comando Simple `print` corrisponde al codice operativo SML 11 (*write*). L'operando è una locazione di memoria contenente i dati sui quali il codice operativo dovrà eseguire il suo compito (per esempio, il codice operativo 10 legge un valore dalla tastiera e lo memorizza nella locazione di memoria specificata dall'operando). Il compilatore cercherà nella `symbolTable` per determinare la locazione di memoria del Simpletron per ciascun simbolo in modo che la locazione corrispondente possa essere usata per completare le istruzioni SML.

La compilazione di ogni istruzione Simple è guidata dai suoi comandi. Per esempio, dopo che il numero di riga in un'istruzione `rem` è stato inserito nella tabella dei simboli, il resto dell'istruzione viene ignorato dal compilatore, poiché un commento vale solo a scopo di documentazione. Le istruzioni `input`, `print`, `goto` ed `end` corrispondono alle istruzioni SML *read*, *write*, *branch* (a una specifica locazione) e *halt*. Le istruzioni contenenti questi comandi Simple sono convertite direttamente in SML [Nota: Un'istruzione `goto` può contenere un riferimento irrisolto se il numero di riga specificato si riferisce a un'istruzione successiva nel file di programma Simple; tale situazione viene talvolta chiamato riferimento in avanti.]

Quando un'istruzione `goto` viene compilata con un riferimento irrisolto, l'istruzione in SML deve essere marcata con un flag per indicare che il secondo passaggio del compilatore deve completare l'istruzione. I flag sono memorizzati nell'array di 100 elementi `flags` di tipo `int` nel quale ciascun elemento è inizializzato a -1. Se la locazione di memoria alla quale fa riferimento un numero di riga nel programma Simple non è ancora nota (cioè, non

è nella tabella dei simboli), il numero di riga è memorizzato nell'array `flags` nell'elemento con lo stesso indice dell'istruzione incompleta. L'operando dell'istruzione incompleta è impostato provvisoriamente a `00`. Per esempio, un'istruzione di salto non condizionato (che abbia un riferimento in avanti) sarà tradotta come `+4000` fino al secondo passaggio del compilatore. Il secondo passaggio del compilatore sarà descritto tra breve.

La compilazione delle istruzioni `if...goto` e `let` è più complicata di quella delle altre perché esse producono più di un'istruzione SML. Per un'istruzione `if...goto`, il compilatore produce codice per testare la condizione e per saltare a un'altra riga se necessario. Il risultato del salto potrebbe essere un riferimento irrisolto. Ciascuno degli operatori relazionali e di uguaglianza può essere simulato usando le istruzioni in SML `branch zero` e `branch negative` (o magari una combinazione di entrambe).

Per un'istruzione `let`, il compilatore produce codice per valutare un'espressione aritmetica arbitrariamente complessa costituita da costanti e/o variabili intere. Le espressioni dovrebbero separare operandi e operatori con spazi. Gli Esercizi 12.12 e 12.13 hanno presentato l'algoritmo di conversione dalla notazione infissa a quella postfissa e l'algoritmo di valutazione postfissa usato dai compilatori per valutare le espressioni. Prima di procedere con il vostro compilatore, dovreste completare ciascuno di questi esercizi. Quando un compilatore incontra un'espressione, la converte dalla notazione infissa a quella postfissa, poi valuta l'espressione postfissa.

In che modo il compilatore produce il linguaggio macchina per valutare un'espressione contenente delle variabili? L'algoritmo di valutazione postfissa contiene un aggancio (in gergo *hook*) che consente al nostro compilatore di generare istruzioni SML invece di valutare realmente l'espressione. Per rendere attivo nel compilatore questo aggancio, l'algoritmo di valutazione postfissa deve essere modificato in modo che possa cercare nella tabella dei simboli ogni simbolo che incontra (ed eventualmente inserirlo), determinare la locazione di memoria corrispondente del simbolo e *inserire sulla pila la locazione di memoria invece del simbolo*. Nel momento in cui, nell'espressione postfissa, viene incontrato un operatore, vengono estratte le due locazioni di memoria in cima alla pila e viene prodotto il codice in linguaggio macchina necessario a eseguire l'operazione usando come operandi le locazioni di memoria. Il risultato di ciascuna espressione è memorizzato in una locazione di memoria provvisoriamente e inserito sulla pila affinché possa proseguire la valutazione dell'espressione postfissa. Quando la valutazione dell'espressione è completa, la locazione di memoria contenente il risultato è l'unica locazione rimasta sulla pila. Questa viene quindi estratta e vengono generate le istruzioni SML per assegnare il risultato alla variabile a sinistra dell'istruzione `let`.

### *Secondo passaggio*

Il secondo passaggio del compilatore esegue due attività: risolve ogni riferimento incompleto e riversa il codice SML su un file. La risoluzione dei riferimenti avviene nel modo seguente:

- a) Ricercate nell'array `flags` un riferimento irrisolto (ovvero un elemento con un valore diverso da `-1`).
- b) Individuate nell'array `symbolTable` la struttura contenente il simbolo memorizzato nell'array `flags` (accertatevi che il tipo del simbolo sia '`L`' per i numeri di riga).
- c) Inserite la locazione di memoria indicata dal membro della struttura `location` nell'istruzione con il riferimento irrisolto (ricordate che un'istruzione contenente un riferimento irrisolto ha operando `00`).

d) Ripetete i passi 1–3 finché non viene raggiunta la fine dell'array `flags`.

Una volta che il processo di risoluzione è completato, l'intero array contenente il codice SML viene copiato in un file su disco, con un'istruzione SML per ogni riga. Questo file può essere letto dal Simpletron per l'esecuzione (dopo che il simulatore sarà modificato per leggere il suo input da un file).

### *Un esempio completo*

L'esempio seguente illustra una conversione completa SML di un programma Simple, così come sarà eseguita dal compilatore Simple. Considerate un programma Simple che prende in input un intero e somma tutti i valori da 1 a quell'intero. Il programma e le istruzioni SML prodotte dal primo passaggio sono illustrati nella Figura 12.28. La tabella dei simboli costruita dal primo passaggio è mostrata nella Figura 12.29.

| Programma Simple            | Locazione e<br>istruzione SML | Descrizione                              |
|-----------------------------|-------------------------------|------------------------------------------|
| 5 rem aggiunge 1 a x        | nessuna                       | rem ignorata                             |
| 10 input x                  | 00 +1099                      | legge x nella locazione 99               |
| 15 rem controlla y == x     | nessuna                       | rem ignorata                             |
| 20 if y == x goto 60        | 01 +2098                      | carica y (98) nell'accumulatore          |
|                             | 02 +3199                      | sottrae y (99) dall'accumulatore         |
|                             | 03 +4200                      | branch zero a una locazione irrisolta    |
| 25 rem incrementa y         | nessuna                       | rem ignorata                             |
| 30 let y = y + 1            | 04 +2098                      | carica y nell'accumulatore               |
|                             | 05 +3097                      | aggiunge y (97) all'accumulatore         |
|                             | 06 +2196                      | memorizza nella locazione provvisoria 96 |
|                             | 07 +2096                      | carica dalla locazione provvisoria 96    |
|                             | 08 +2198                      | memorizza l'accumulatore in y            |
| 35 rem aggiunge y al totale | nessuna                       | rem ignorata                             |
| 40 let t = t + y            | 09 +2095                      | carica t (95) nell'accumulatore          |
|                             | 10 +3098                      | aggiunge y all'accumulatore              |
|                             | 11 +2194                      | memorizza nella locazione provvisoria 94 |
|                             | 12 +2094                      | carica dalla locazione provvisoria 94    |
|                             | 13 +2195                      | memorizza l'accumulatore in t            |
| 45 rem ciclo y              | nessuna                       | rem ignorata                             |
| 50 goto 20                  | 14 +4001                      | salta alla locazione 01                  |
| 55 rem stampa risultato     | nessuna                       | rem ignorata                             |
| 60 print t                  | 15 +1195                      | stampa t su schermo                      |
| 99 end                      | 16 +4300                      | termina l'esecuzione                     |

**Figura 12.28** Istruzioni SML prodotte dopo il primo passaggio del compilatore.

| Simbolo | Tipo | Locazione |
|---------|------|-----------|
| 5       | L    | 00        |
| 10      | L    | 00        |
| 'x'     | V    | 99        |
| 15      | L    | 01        |
| 20      | L    | 01        |
| 'y'     | V    | 98        |
| 25      | L    | 04        |
| 30      | L    | 04        |
| 1       | C    | 97        |
| 35      | L    | 09        |
| 40      | L    | 09        |
| 't'     | V    | 95        |
| 45      | L    | 14        |
| 50      | L    | 14        |
| 55      | L    | 15        |
| 60      | L    | 15        |
| 99      | L    | 16        |

**Figura 12.29** Tabella dei simboli per il programma della Figura 12.28.

La maggior parte delle istruzioni Simple può essere convertita direttamente in singole istruzioni SML. Le eccezioni in questo programma sono rappresentate dai commenti, dall'istruzione `if...goto` della riga 20 e dalle istruzioni `let`. I commenti non si traducono in linguaggio macchina. Tuttavia, il numero di riga di un commento è inserito nella tabella dei simboli nell'eventualità che venga menzionato in un'istruzione `goto` o `if...goto`. La riga 20 del programma specifica che se la condizione `y == x` è vera, il controllo del programma viene trasferito alla riga 60. Dal momento che la riga 60 appare successivamente nel programma, il primo passaggio del compilatore non ha ancora inserito 60 nella tabella dei simboli (i numeri di riga vengono inseriti nella tabella dei simboli solo se appaiono come primo token in un'istruzione). Di conseguenza, a questo punto non è possibile determinare l'operando dell'istruzione SML *branch zero* nella posizione 03 dell'array delle istruzioni SML. Il compilatore sistemerà 60 nella posizione 03 dell'array `flags` per indicare che il secondo passaggio dovrà completare questa istruzione.

Dobbiamo tenere traccia della posizione dell'istruzione successiva nell'array SML perché non c'è una corrispondenza univoca tra le istruzioni Simple e quelle SML. Per esempio, l'istruzione `if...goto` della riga 20 viene compilata in tre istruzioni SML. Ogni volta che viene generata un'istruzione, dobbiamo incrementare il contatore di istruzioni in modo che punti alla posizione successiva nell'array SML. La dimensione della memoria del Simpletron potrebbe rappresentare un problema per i programmi Simple con molte istruzioni, variabili e costanti, e può accadere che il compilatore esaurisca la memoria. Per controllare questa eventualità, il vostro programma dovrebbe contenere un contatore di dati per tenere traccia della posizione nella quale verrà memorizzata la prossima variabile o costante nell'array SML. Se il valore del contatore di istruzioni è più grande del valore del contatore di dati, l'array SML sarà pieno. In questo caso, il processo di compilazione dovrà essere

interrotto e il compilatore dovrà visualizzare un messaggio d'errore per indicare che ha esaurito la memoria durante la compilazione.

### ***Un'analisi passo per passo del processo di compilazione***

Analizziamo ora i singoli passi del processo di compilazione del programma Simple della Figura 12.28. Il compilatore legge la prima riga del programma

**5 rem aggiunge 1 a x**

nella memoria. Il primo token nell'istruzione (il numero di riga) viene determinato usando `strtok` (vedi Capitolo 8 per un'analisi delle funzioni di manipolazione di stringhe del C). Il token restituito da `strtok` viene convertito in un intero usando `atoi`, in modo che il simbolo 5 possa essere individuato nella tabella dei simboli. Se il simbolo non viene trovato, viene inserito nella tabella dei simboli. Dal momento che siamo all'inizio del programma e questa è la prima riga, nella tabella non ci sono ancora simboli. Quindi, 5 viene inserito nella tabella come tipo L (numero di riga) e assegnato alla prima locazione nell'array SML (00). Sebbene questa riga sia un commento, viene ugualmente allocato uno spazio nella tabella dei simboli per il numero di riga (nel caso sia usato un `goto` o un `if...goto`). Nessuna istruzione SML viene generata per un'istruzione `rem`, quindi il contatore di istruzioni non viene incrementato.

L'istruzione

**10 input x**

viene poi suddivisa in token. Il numero di riga 10 viene posto nella tabella dei simboli come tipo L e assegnato alla prima locazione nell'array SML (00 perché il programma iniziava con un commento, quindi il contatore di istruzioni è correntemente 00). Il comando `input` indica che il token successivo è una variabile (solo una variabile può apparire in un'istruzione `input`). Poiché `input` corrisponde direttamente a un codice operativo SML, il compilatore deve semplicemente determinare la locazione di x nell'array SML. Il simbolo x non viene trovato nella tabella dei simboli, quindi viene inserito in essa come rappresentazione ASCII di x, gli viene dato il tipo V e assegnata la locazione 99 nell'array SML (la memorizzazione dei dati inizia a 99 e viene allocata all'indietro). Ora si può generare il codice SML per questa istruzione. Il codice operativo 10 (il codice dell'operazione SML `read`) viene moltiplicato per 100, e la locazione di x (come da tabella dei simboli) viene aggiunta per completare l'istruzione. L'istruzione viene poi memorizzata nell'array SML alla locazione 00. Il contatore di istruzioni viene incrementato di 1 poiché è stata prodotta una singola istruzione SML.

L'istruzione

**15 rem verifica se y == x**

viene poi suddivisa in token. Viene cercato e non trovato il numero di riga 15 nella tabella dei simboli. Il numero di riga viene inserito come tipo L e assegnato alla locazione successiva dell'array, 01 (ricordate che le istruzioni `rem` non producono codice, quindi il contatore di istruzioni non viene incrementato).

L'istruzione

**20 if y == x goto 60**

viene poi suddivisa in token. Il numero di riga 20 viene posto nella tabella dei simboli e gli viene dato il tipo L con la locazione successiva nell'array SML 01. Il comando `if` indica che dovrà essere valutata una condizione. La variabile y non sarà ancora presente nella tabella dei simboli, quindi verrà inserita e le sarà assegnato il tipo V e la locazione SML 98.

In seguito, vengono generate istruzioni SML per valutare la condizione. Dato che in SML non c'è alcuna diretta corrispondenza per l'istruzione `if...goto`, questa dovrà essere simulata eseguendo un calcolo con `x` e `y` e usando le istruzioni di salto (*branch*) in base al risultato. Se `y` è uguale a `x`, il risultato della sottrazione di `x` da `y` è zero, quindi può essere usata l'istruzione *branch zero* con il risultato del calcolo per simulare l'istruzione `if...goto`. Il primo passo richiede che `y` sia caricato (dalla locazione SML 98) nell'accumulatore. Questo produce l'istruzione `01 +2098`. In seguito, viene sottratto `x` dall'accumulatore. Questo produce l'istruzione `02 +3199`. Il valore nell'accumulatore potrebbe essere zero, positivo o negativo. Dal momento che l'operatore è `==`, usiamo l'istruzione *branch zero*. In primo luogo, cerchiamo la posizione di destinazione (60 in questo caso) nella tabella dei simboli, ma non la troveremo. Quindi, 60 deve essere inserito nell'array `flags` nella locazione 03, e viene generata l'istruzione `03 +4200` (non possiamo aggiungere la destinazione del salto perché non abbiamo ancora assegnato una posizione nell'array SML alla riga 60). Il contatore di istruzioni viene incrementato a 04.

Il compilatore procederà con l'istruzione

`25 rem incrementa y`

Il numero di riga 25 viene inserito nella tabella dei simboli come tipo L e con locazione SML 04. Il contenitore di istruzioni non viene incrementato.

Quando l'istruzione

`30 let y = y + 1`

viene suddivisa in token, il numero di riga 30 viene inserito nella tabella dei simboli come tipo L e con locazione SML 04. Il comando `let` indica che la riga è un'istruzione di assegnamento. In primo luogo, tutti i simboli sulla riga sono inseriti nella tabella dei simboli (se non sono già presenti). L'intero 1 viene aggiunto alla tabella dei simboli come tipo C e con locazione SML 97. La parte destra dell'assegnazione viene convertita da notazione infissa a notazione postfissa. Poi viene valutata l'espressione postfissa (`y 1 +`). Il simbolo `y` viene individuato nella tabella dei simboli e la sua posizione di memoria corrispondente viene sistemata sulla pila; lo stesso vale anche per il simbolo 1. Quando incontra l'operatore `+`, la funzione di valutazione delle espressioni postfisse estrae due valori consecutivi dalla pila, assegnandoli rispettivamente agli operandi di destra e di sinistra dell'operatore e generando istruzioni SML

`04 +2098 (carica y)`

`05 +3097 (aggiunge 1)`

Il risultato dell'espressione è memorizzato in una locazione di memoria provvisoria (96) con l'istruzione

`06 +2196 (memorizza provvisorialmente)`

e la locazione provvisoria viene sistemata sulla pila. Ora che l'espressione è stata valutata, il risultato deve essere memorizzato in `y` (ovvero, la variabile sul lato sinistro di `=`). Pertanto, la locazione provvisoria viene caricata nell'accumulatore e l'accumulatore è memorizzato in `y` con le istruzioni

`07 +2096 (carica provvisorialmente)`

`08 +2198 (memorizza y)`

Il lettore si accorgerà immediatamente che le istruzioni SML sono ridondanti. Discuteremo questo problema tra breve.

Quando l'istruzione

**35 rem aggiunge y al totale**

viene suddivisa in token, il numero di riga 35 viene inserito nella tabella dei simboli come tipo L e con locazione 09.

L'istruzione

**40 let t = t + y**

è simile alla riga 30. La variabile t viene inserita nella tabella dei simboli come tipo V e con locazione SML 95. Le istruzioni seguono la logica e il formato della riga 30, e vengono generate le istruzioni 09 +2095, 10 +3098, 11 +2194, 12 +2094 e 13 +2195. Il risultato di t + y viene assegnato alla locazione provvisoria 94 prima di essere assegnato a t (95). Le istruzioni nelle locazioni di memoria 11 e 12 risultano ridondanti. Anche in questo caso, ne parleremo tra poco.

L'istruzione

**45 rem ciclo y**

è un commento, quindi la riga 45 viene aggiunta alla tabella dei simboli come tipo L e con locazione SML 14.

L'istruzione

**50 goto 20**

trasferisce il controllo alla riga 20. Il numero di riga 50 viene inserito nella tabella dei simboli come tipo L e con locazione SML 14. L'equivalente di goto in SML è l'istruzione *branch non condizionale* (40) che trasferisce il controllo a una specifica locazione SML. Il compilatore ricerca nella tabella dei simboli la riga 20 e trova che corrisponde alla locazione SML 01. Il codice operativo (40) viene moltiplicato per 100 e a esso viene aggiunta la locazione 01 per produrre l'istruzione 14 +4001.

L'istruzione

**55 rem output result**

è un commento, quindi la riga 55 viene inserita nella tabella dei simboli come tipo L e con locazione SML 15.

L'istruzione

**60 print t**

è un'istruzione di output. Il numero di riga 60 viene inserito nella tabella dei simboli come tipo L e con posizione SML 15. L'equivalente di print in SML è il codice operativo 11 (*write*). La locazione di t viene determinata dalla tabella dei simboli e aggiunta al risultato del codice operativo moltiplicato per 100.

L'istruzione

**99 end**

è la riga finale del programma. Il numero di riga 99 viene memorizzato nella tabella dei simboli come tipo L e con locazione SML 16. Il comando end produce l'istruzione SML +4300 (43 è *halt* in SML) che viene scritta come istruzione finale nell'array di memoria SML.

Questo completa il primo passo del compilatore. Ora consideriamo il secondo passo. Nell'array flags si cercano valori diversi da -1. La locazione 03 contiene 60, quindi il

compilatore sa che l’istruzione **03** è incompleta. Il compilatore completa l’istruzione cercando **60** nella tabella dei simboli, determinando la sua locazione e aggiungendola all’istruzione incompleta. In questo caso, la ricerca determina che la riga **60** corrisponde alla locazione SML **15**, quindi viene prodotta l’istruzione completa **03 +4215** in sostituzione di **03 +4200**. Il programma Simple è stato ora compilato con successo.

Per costruire il compilatore, dovete eseguire ciascuna delle seguenti operazioni:

- a) Modificare il programma simulatore di Simpletron che avete scritto nell’Esercizio 7.28 in modo che prenda il suo input da un file specificato dall’utente (vedi Capitolo 11). Inoltre, il simulatore dovrebbe stampare il suo risultato su un file del disco nello stesso formato dell’output su schermo.
- b) Modificate l’algoritmo di conversione dalla notazione infissa a quella postfissa dell’Esercizio 12.12 per elaborare operandi interi con più cifre e operandi corrispondenti a nomi di variabili composti da una sola lettera. [Suggerimento: potete usare la funzione della libreria standard `strtok` per individuare tutte le costanti e le variabili di un’espressione, e convertire le costanti da stringhe a interi usando la funzione della libreria standard `atoi`.] [Nota: la rappresentazione dei dati dell’espressione postfissa deve essere alterata per supportare nomi di variabili e costanti intere.]
- c) Modificate l’algoritmo di valutazione delle espressioni postfisse per elaborare operandi interi con più cifre e operandi di nomi di variabili. Inoltre, l’algoritmo dovrebbe ora implementare l’“aggancio” discusso precedentemente in modo che siano prodotte le istruzioni SML anziché valutare direttamente l’espressione. [Suggerimento: potete usare la funzione della libreria standard `strtok` per individuare tutte le variabili e le costanti di un’espressione, e potete convertire le costanti da stringhe a interi usando la funzione della libreria standard `atoi`.] [Nota: La rappresentazione dei dati dell’espressione postfissa deve essere alterata per supportare nomi di variabili e costanti intere.]
- d) Costruite il compilatore. Incorporate le parti (b) e (c) per valutare le espressioni nelle istruzioni `let`. Il vostro programma dovrebbe contenere una funzione che esegue il primo passo del compilatore e una funzione che esegue il secondo passo. Entrambe le funzioni possono chiamare altre funzioni per svolgere le loro attività.

**12.27 (Ottimizzazione del compilatore Simple)** Quando un programma viene compilato e convertito in SML, viene generato un insieme di istruzioni. Certe combinazioni di istruzioni spesso si ripetono, solitamente in triplets chiamate *produzioni*. Una produzione solitamente consiste di tre istruzioni come *carica*, *aggiungi* e *memorizza*. Per esempio, la Figura 12.30 illustra cinque delle istruzioni SML che sono state prodotte nella compilazione del programma della Figura 12.28. Le prime tre istruzioni sono la produzione che aggiunge **1** a **y**. Le istruzioni **06** e **07** memorizzano il valore dell’accumulatore nella locazione provvisoria **96**, poi lo ricaricano nuovamente nell’accumulatore in modo che l’istruzione **08** possa memorizzarlo nella locazione **98**. Spesso una produzione è seguita da un’istruzione di caricamento per la stessa locazione che è stata appena usata per la memorizzazione. Questo codice può essere ottimizzato eliminando l’istruzione di memorizzazione e l’istruzione di caricamento seguente che opera sulla stessa locazione di memoria. Questa ottimizzazione consentirebbe al Simpletron di eseguire il programma più velocemente poiché ci sono meno istruzioni in questa versione. La Figura 12.31 illustra il codice SML ottimizzato per il programma della Figura 12.28. Ci sono quattro istruzioni in meno nel codice ottimizzato—un risparmio di memoria del 25%.

04 +2098 (*carica*)  
 05 +3097 (*aggiunge*)  
 06 +2196 (*memorizza*)  
 07 +2096 (*carica*)

**Figura 12.30** Codice non ottimizzato del programma della Figura 12.28.

| Programma Simple            | Locazione e<br>istruzione SML    | Descrizione                                                                                             |
|-----------------------------|----------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 5 rem aggiunge 1 a x        | nessuna                          | rem ignorata                                                                                            |
| 10 input x                  | 00 +1099                         | legge x nella locazione 99                                                                              |
| 15 rem controlla y == x     | nessuna                          | rem ignorata                                                                                            |
| 20 if y == x goto 60        | 01 +2098<br>02 +3199<br>03 +4211 | carica y (98) nell'accumulatore<br>sottrae y (99) dall'accumulatore<br>branch alla locazione 11 se zero |
| 25 rem incrementa y         | nessuna                          | rem ignorata                                                                                            |
| 30 let y = y + 1            | 04 +2098<br>05 +3097<br>06 +2198 | carica y nell'accumulatore<br>aggiunge y (97) all'accumulatore<br>memorizza l'accumulatore in y (98)    |
| 35 rem aggiunge y al totale | nessuna                          | rem ignorata                                                                                            |
| 40 let t = t + y            | 07 +2096<br>08 +3098<br>09 +2196 | carica t dalla locazione (96)<br>aggiunge y (98) all'accumulatore<br>memorizza l'accumulatore in t (96) |
| 45 rem ciclo y              | nessuna                          | rem ignorata                                                                                            |
| 50 goto 20                  | 10 +4001                         | salta alla locazione 01                                                                                 |
| 55 rem stampa risultato     | nessuna                          | rem ignorata                                                                                            |
| 60 print t                  | 11 +1196                         | stampa t (96) su schermo                                                                                |
| 99 end                      | 12 +4300                         | termina l'esecuzione                                                                                    |

**Figura 12.31** Codice ottimizzato per il programma della Figura 12.28.

Modificate il compilatore per fornire un'opzione per l'ottimizzazione del codice in linguaggio macchina Simpletron che produce. Confrontate manualmente il codice non ottimizzato con il codice ottimizzato e calcolate la percentuale di riduzione.

**12.28 (Modifiche del compilatore di Simple)** Eseguite le seguenti modifiche al compilatore di Simple. Alcune di queste modifiche possono anche richiedere delle variazioni al programma del simulatore Simpletron scritto nell'Esercizio 7.28.

- Consentite l'uso dell'operatore modulo (%) nelle istruzioni `let`. Il linguaggio macchina Simpletron deve essere modificato per includere un'istruzione modulo.
- Consentite l'elevamento a potenza in un'istruzione `let` usando `^` come operatore di elevamento a potenza. Il linguaggio macchina Simpletron deve essere modificato per includere un'istruzione di elevamento a potenza.
- Consentite al compilatore di riconoscere le lettere maiuscole e minuscole nelle istruzioni Simple (per esempio, 'A' è equivalente ad 'a'). Non sono necessarie modifiche al simulatore Simpletron.

- d) Consentite alle istruzioni `input` di leggere valori per variabili multiple come `input x, y`. Non sono necessarie modifiche al simulatore Simpletron.
- e) Consentite al compilatore di stampare valori multipli in una singola istruzione `print` come `print a, b, c`. Non sono necessarie modifiche al simulatore Simpletron.
- f) Aggiungete al compilatore la capacità di verificare la sintassi, in modo che siano stampati messaggi d'errore qualora fossero riscontrati errori di sintassi all'interno di un programma Simple. Non sono necessarie modifiche al simulatore Simpletron.
- g) Consentite gli array di interi. Non sono necessarie modifiche al simulatore Simpletron.
- h) Consentite le sottoroutine specificate dai comandi Simple `gosub` e `return`. Il comando `gosub` passerà il controllo a una sottoroutine e il comando `return` lo restituirà all'istruzione successiva a `gosub`. Questo meccanismo è simile alle chiamate di funzione in C. La stessa sottoroutine può essere chiamata da molti `gosub` distribuiti in tutto il programma. Non sono necessarie modifiche al simulatore Simpletron.
- i) Consentite le strutture di ripetizione secondo il formato

```
for x = 2 to 10 step 2
 rem istruzioni Simple
next
```

- j) Questa istruzione `for` itera da 2 a 10 con un incremento di 2. La riga successiva segna la fine del corpo della riga `for`. Non sono necessarie modifiche al simulatore Simpletron.
  - k) Consentite le strutture di ripetizione secondo il formato
- ```
for x = 2 to 10
    rem Simple statements
next
```
- l) Questa istruzione `for` itera da 2 a 10 con un incremento predefinito di 1. Non sono necessarie modifiche al simulatore Simpletron.
 - m) Consentite al compilatore di elaborare l'input e l'output delle stringhe. Ciò richiede la modifica del simulatore Simpletron per consentirgli di elaborare e memorizzare i valori delle stringhe. [Suggerimento: ogni parola del Simpletron può essere divisa in due gruppi, ciascuno contenente un intero di due cifre. Ciascun intero di due cifre rappresenta l'equivalente decimale ASCII di un carattere.] Aggiungete un'istruzione in linguaggio macchina in grado di stampare una stringa cominciando da una certa locazione di memoria del Simpletron. La prima metà della parola in quella locazione corrisponderà al numero di caratteri presenti nella stringa (ossia alla sua lunghezza). Ogni successiva mezza parola contiene un carattere ASCII espresso con due cifre decimali. L'istruzione in linguaggio macchina controlla la lunghezza e stampa la stringa traducendo ogni numero di due cifre nel suo carattere equivalente.
 - n) Consentite al compilatore di elaborare valori in virgola mobile oltre a quelli interi. Anche il simulatore Simpletron dovrà essere modificato per elaborare valori in virgola mobile.

- 12.29 (*Un interprete di Simple*)** Un interprete è un programma che legge un'istruzione di un programma scritto con un linguaggio di alto livello, determina l'operazione da eseguire con l'istruzione ed esegue l'operazione immediatamente. Il programma non sarà convertito prima in linguaggio macchina. Gli interpreti lavorano lentamente poiché ogni istruzione incontrata nel programma deve prima essere decifrata. Nel caso in cui le istruzioni siano contenute in un ciclo, vengono decifrate ogni volta che si incontrano nel ciclo. Le prime versioni del linguaggio di programmazione BASIC sono state implementate come interpreti.

Scrivete un interprete per il linguaggio Simple visto nell’Esercizio 12.26. Il programma dovrà usare il convertitore da notazione infissa a postfissa sviluppato nell’Esercizio 12.12 e il valutatore di espressioni postfisse sviluppato nell’Esercizio 12.13 per valutare le espressioni in un’istruzione `let`. In questo programma devono essere rispettate le stesse restrizioni imposte dal linguaggio Simple nell’Esercizio 12.26. Verificate il funzionamento dell’interprete con i programmi Simple scritti nell’Esercizio 12.26. Confrontate i risultati ottenuti dall’esecuzione interpretata di questi programmi con i risultati ottenuti dalla compilazione e dall’esecuzione dei programmi Simple con il simulatore Simpletron costruito nell’Esercizio 7.28.

I programmi riportati in questa sezione sono soggetti a copyright come segue:

```
*****
* (C) Copyright 1992-2016 by Deitel & Associates, Inc. and *
* Pearson Education, Inc. All Rights Reserved. *
*
* DISCLAIMER: The authors and publisher have used their *
* best efforts in preparing the book. These efforts include the *
* development, research, and testing of the theories and programs *
* to determine their effectiveness. The authors and publisher make *
* no warranty of any kind, expressed or implied, with regard to these *
* programs or to the documentation contained in these books. The authors *
* and publisher shall not be liable in any event for incidental or *
* consequential damages in connection with, or arising out of, the *
* furnishing, performance, or use of these programs. *
*****/.
```



Esercizi

- 13.4 (*Volume di una sfera*) Scrivete un programma che definisce una macro con un argomento per calcolare il volume di una sfera. Il programma deve calcolare il volume per sfere con raggio da 1 a 10 e stampare i risultati in formato tabellare. La formula per il volume di una sfera è

$$(4,0 / 3) * \pi * r^3$$

dove π è 3,14159.

RISPOSTA

```
// Esercizio 13.4 Soluzione: macro per il volume di una sfera
#include <stdio.h>

#define PI 3.14159 // costante che rappresenta Pi

// direttiva per il preprocessore per definire il volume della sfera
#define SPHEREVOLUME(r) (4.0 / 3.0 * PI * (r) * (r) * (r))

int main(void)
{
    // stampa l'intestazione
    printf("%10s%10s\n", "Radius", "Volume");

    // usa la macro per il volume della sfera
    for (unsigned int i = 1; i <= 10; ++i) {
        printf("%10d%10.3f\n", i, SPHEREVOLUME(i));
    } // fine di for
}
```

- 13.5 (*Addizionare due numeri*) Scrivete un programma che definisce la macro SUM con due argomenti, x e y, e usa SUM per produrre il seguente output:

```
The sum of x and y is 13
```

RISPOSTA

```
// Esercizio 13.5 Soluzione
#include <stdio.h>

// macro per addizionare due valori
#define SUM(x, y) ((x) + (y))

int main(void)
{
```

```
// stampa la somma di x e y usando la macro SUM
printf("The sum of x and y is %d\n", SUM(6, 7));
}
```

- 13.6 (*Il più piccolo di due numeri*) Scrivete un programma che definisca e usi la macro MINIMUM2 per determinare il più piccolo di due valori numerici. Inserite i valori tramite tastiera.

RISPOSTA

```
// Esercizio 13.6 Soluzione
#include <stdio.h>

// macro per determinare il piu' piccolo di due valori
#define MINIMUM2(x, y) ((x) < (y) ? (x) : (y))

int main(void)
{
    // richiedi due interi all'utente e leggili
    printf("%s", "Enter two integers: ");
    int a; // primo intero
    int b; // secondo intero
    scanf("%d%d", &a, &b);

    // usa macro MINIMUM per determinare e stampare
    // l'intero piu' piccolo inserito dall'utente
    printf("The minimum of %d and %d is %d\n\n", a, b, MINIMUM2(a, b));

    // richiedi due double all'utente e leggili
    printf("%s", "Enter two doubles: ");
    double c; // primo double
    double d; // secondo double
    scanf("%lf%lf", &c, &d);

    // usa la macro MINIMUM per determinare e stampare
    // il double piu' piccolo inserito dall'utente
    printf("The minimum of %.2f and %.2f is %.2f\n\n", c, d, MINIMUM2(c, d));
}
```

- 13.7 (*Il più piccolo di tre numeri*) Scrivete un programma che definisca e usi la macro MINIMUM3 per determinare il più piccolo di tre valori numerici. La macro MINIMUM3 deve usare la macro MINIMUM2 definita nell'Esercizio 13.6 per determinare il numero più piccolo. Inserite i valori tramite tastiera.

RISPOSTA

```
// Esercizio 13.7 Soluzione
#include <stdio.h>

// macro per determinare il piu' piccolo di due valori
#define MINIMUM2(x, y) ((x) < (y) ? (x) : (y))
```

```
// macro che usa MINIMUM2 per determinare il piu' piccolo di tre valori
#define MINIMUM3(u, v, w) (MINIMUM2(w, MINIMUM2(u, v)))

int main(void)
{
    // richiedi tre interi all'utente e leggili
    printf("%s", "Enter three integers: ");
    int a; // primo intero
    int b; // secondo intero
    int c; // terzo intero
    scanf("%d%d%d", &a, &b, &c);

    // usa la macro MINIMUM3 per determinare il piu' piccolo
    // di tre interi inseriti dall'utente
    printf("The minimum of %d, %d, and %d is %d\n\n",
        a, b, c, MINIMUM3(a, b, c));

    // richiedi tre double all'utente e leggili
    printf("%s", "Enter three doubles: ");
    double d; // primo double
    double e; // secondo double
    double f; // terzo double
    scanf("%lf%lf%lf", &d, &e, &f);

    // usa la macro MINIMUM3 per determinare il piu' piccolo
    // di tre double inseriti dall'utente
    printf("The minimum of %.2f, %.2f, and %.2f is %.2f\n\n",
        d, e, f, MINIMUM3(d, e, f));
}
```

13.8 (*Stampare una stringa*) Scrivete un programma che definisca e usi la macro PRINT per stampare un valore stringa.

RISPOSTA

```
// Esercizio 13.8 Soluzione
#include <stdio.h>

// macro che stampa il suo argomento
#define PRINT(string) printf("%s", (string))

int main(void)
{
    char text[20]; // array per la stringa inserita dall'utente

    // richiedi la stringa all'utente e leggila
    PRINT("Enter a string: ");
    scanf("%19s", text);

    // usa la macro per stampare la stringa inserita dall'utente
    PRINT("The string entered was: ");
```

```
    PRINT(text);
    PRINT("\n");
}
```

- 13.9 (*Stampare un array*) Scrivete un programma che definisca e usi la macro PRINTARRAY per stampare un array di interi. La macro deve ricevere come argomenti l'array e il numero degli elementi nell'array.

RISPOSTA

```
// Esercizio 13.9 Soluzione
#include <stdio.h>

// macro che stampa un array di valori
#define PRINTARRAY(a, n) for (i = 0; i < (n); ++i) \
                           printf("%d ", a[ i ])

int main(void)
{
    unsigned int i; // definisce i da usare in PRINTARRAY

    // inizializza l'array da stampare
    int b[10] = { 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20 };

    puts("The array values are:");
    PRINTARRAY(b, 10); // stampa l'array
}
```

- 13.10 (*Calcolare il totale degli elementi di un array*) Scrivete un programma che definisca e usi la macro SUMARRAY per sommare i valori in un array numerico. La macro deve ricevere come argomenti l'array e il numero degli elementi nell'array.

RISPOSTA

```
// Esercizio 13.10 Soluzione
#include <stdio.h>

// macro che aggiunge valori di un array numerico
#define SUMARRAY(a, n) for (i = 0; i < (n); ++i) \
                           sum += a[ i ]

int main(void)
{
    unsigned int i; // definisce i da usare in SUMARRAY
    int sum = 0; // somma degli elementi dell'array

    // inizializza l'array di cui verranno aggiunti i valori
    int b[10] = {1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10};

    // usa macro SUMARRAY per aggiungere elementi dell'array
    SUMARRAY(b, 10);
    printf("The sum of the elements of array b is %d\n", sum);
}
```

I programmi riportati in questa sezione sono soggetti a copyright come segue:

```
*****
* (C) Copyright 1992-2016 by Deitel & Associates, Inc. and *
* Pearson Education, Inc. All Rights Reserved. *
*
* DISCLAIMER: The authors and publisher have used their *
* best efforts in preparing the book. These efforts include the *
* development, research, and testing of the theories and programs *
* to determine their effectiveness. The authors and publisher make *
* no warranty of any kind, expressed or implied, with regard to these *
* programs or to the documentation contained in these books. The authors *
* and publisher shall not be liable in any event for incidental or *
* consequential damages in connection with, or arising out of, the *
* furnishing, performance, or use of these programs. *
*****
*/.
```



Esercizi

- 14.2 (*Lista argomenti di lunghezza variabile: calcolo del prodotto*) Scrivete un programma che calcoli il prodotto di una serie di interi che vengono passati alla funzione `product` usando una lista di argomenti di lunghezza variabile. Provate la vostra funzione con diverse chiamate, ognuna con un numero differente di argomenti.

RISPOSTA

```
// Esercizio 14.2 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <stdarg.h>

// funzione con lista argomenti di lunghezza variabile
int product(int i, ...);

int main(void)
{
    int a = 1; // valori per la moltiplicazione
    int b = 2;
    int c = 3;
    int d = 4;
    int e = 5;

    // stampa valori interi
    printf("%s%d, %s%d, %s%d, %s%d, %s%d\n", "a = ", a, "b = ",
           b, "c = ", c, "d = ", d, "e = ", e);

    // chiama il prodotto con un numero diverso di argomenti in ciascuna chiamata
    printf("%s%d\n%s%d\n%s%d\n%s%d\n", "The product of a and b is: ",
           product(2, a, b), "The product of a, b, and c is: ",
           product(3, a, b, c), "The product of a, b, c, and d is: ",
           product(4, a, b, c, d), "The product of a, b, c, d, and e is: ",
           product(5, a, b, c, d, e));
}

// prodotti interi passati come argomenti
int product(int i, ...)
{
    int total = 0; // prodotto di interi
    va_list ap; // lista argomenti di lunghezza variabile

    va_start(ap, i); // invoca macro per accedere agli argomenti
```

```
// calcola il totale
for (int j = 1; j <= i; ++j) {
    total *= va_arg(ap, int);
} // fine di for

va_end(ap); // operazione di pulitura finale

return total; // restituisci il prodotto degli argomenti
}
```

- 14.3 (*Stampare gli argomenti di una riga di comando*) Scrivete un programma che stampi gli argomenti della riga di comando del programma.

RISPOSTA

```
// Esercizio 14.3 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(int argc, char *argv[])
{
    puts("The command-line arguments are:");

    // stampa gli argomenti dati al programma alla riga di comando
    for (unsigned int i = 0; i < argc; ++i) {
        printf("%s ", argv[i]);
    }

    puts("");
}
```

- 14.4 (*Ordinamento di interi*) Scrivete un programma che ordini un array di interi in ordine crescente o decrescente. Usate gli argomenti della riga di comando per passare l'argomento **-a** per indicare l'ordine crescente o l'argomento **-d** per indicare l'ordine decrescente.
[Nota: questo è il formato standard per passare le opzioni a un programma in UNIX.]

RISPOSTA

```
// Esercizio 14.4 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(int argc, char *argv[])
{
    // dice all'utente se sono stati passati argomenti impropri
    if (argc != 2) {
        puts("Usage: p14_4 -option");
    }
    else {
        int a[100]; // array di interi da parte dell'utente
        unsigned int count; // conteggio di interi inseriti
```

```

// richiedi all'utente gli utenti da ordinare
printf("%s", "Enter up to 100 integers (EOF to end input): ");

// memorizza gli interi fino a 100 elementi o alla fine del file
for (count = 0; !feof(stdin) && count < 100; ++count) {
    scanf("%d", &a[count]);
}

// imposta l'ordine in base all'argomento alla riga di comando
unsigned int order = (argv[1][1] == 'd') ? 0 : 1;

// effettua un ciclo lungo l'array e scambia gli elementi quando necessario
for (unsigned int i = 1; i < count - 1; ++i) {
    for (unsigned int j = 0; j < count - 1; ++j) {
        // scambia in ordine crescente se quell'opzione e' specificata
        if (order == 1) {
            if (a[i] < a[j]) {
                int temp = a[i];
                a[i] = a[j];
                a[j] = temp;
            }
        }
        else { // scambia in ordine decrescente
            if (a[i] > a[j]) {
                int temp = a[i];
                a[i] = a[j];
                a[j] = temp;
            }
        }
    }
}

puts("\n\nThe sorted array is:");

// stampa l'array ordinato
for (unsigned int i = 0; i < count - 1; ++i) {
    printf("%d ", a[i]);
}

puts("");
}
}

```

- 14.6 (*Allocazione dinamica di array*) Scrivete un programma che allochi in maniera dinamica un array di interi. La dimensione dell'array va inserita tramite tastiera. Agli elementi dell'array vanno assegnati valori inseriti anch'essi tramite tastiera. Stampate i valori dell'array. In seguito, riallocate la memoria per l'array con dimensione pari alla metà del numero corrente di elementi. Stampate i valori che rimangono nell'array per confermare che essi corrispondono alla prima metà dei valori dell'array originario.

RISPOSTA

```
// Esercizio 14.6 Soluzione
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

int main(void)
{
    // richiedi all'utente e leggi la dimensione intera dell'array
    printf("%s",
        "This program dynamically allocates an array of integers.\n"
        "Enter the number of elements in the array: ");
    unsigned int count; // numero di elementi nell'array
    scanf("%d", &count);

    // allocazione dinamica di array
    int *array = calloc(count, sizeof(int));

    // inizializza elementi di array con dati inseriti dall'utente
    for (unsigned int i = 0; i < count; ++i) {
        printf("%s", "Enter an integer: ");
        scanf("%d", &array[i]);
    }

    puts("\n\nThe elements of the array are:");

    // stampa l'array originale
    for (unsigned int i = 0; i < count; ++i) {
        printf("%d ", array[i]);
    }

    // rialloca a metà della dimensione originale
    realloc(array, count / 2 * sizeof(int));

    puts("\n\nThe elements of the array after reallocation are:");

    // stampa l'array dopo il taglio a metà
    for (unsigned int i = 0; i < count / 2; ++i) {
        printf("%d ", array[i]);
    }

    puts("");
}
```

- 14.7 (*Istruzione goto*) Scrivete un programma che usi istruzioni `goto` e solo le tre seguenti istruzioni `printf` per simulare una struttura di ripetizione annidata che stampa un quadrato di asterischi, come mostrato sotto:

```
printf("%s", "*");
printf("%s", " ");
printf("%s", "\n");
```

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

RISPOSTA

```
// Esercizio 14.7 Soluzione  
#include <stdio.h>  
  
// prototipo di funzione  
void reverseFile(FILE *inPtr, FILE *outPtr);  
  
int main(int argc, char *argv[])  
{  
    // comunica all'utente se gli argomenti non sono validi  
    if (argc != 3) {  
        puts("Usage: copy infile outfile");  
    }  
    else {  
        FILE *inFilePtr; // puntatore al file di input  
  
        // esci dal programma se il file di input non puo' essere aperto  
        if ((inFilePtr = fopen(argv[ 1 ], "r")) != NULL) {  
            FILE *outFilePtr; // puntatore al file di output  
  
            // esci dal programma se il file di output non puo' essere aperto  
            if ((outFilePtr = fopen(argv[ 2 ], "w")) != NULL) {  
                reverseFile(inFilePtr, outFilePtr);  
            }  
            else {  
                printf("File \"%s\" could not be opened\n", argv[2]);  
            }  
        }  
        else {  
            printf("File \"%s\" could not be opened\n", argv[1]);  
        }  
    }  
}  
  
// funzione che scrive caratteri in ordine inverso  
void reverseFile(FILE *inPtr, FILE *outPtr)  
{  
    int c; // carattere corrente  
  
    // se non e' la fine del file  
    if ((c = fgetc(inPtr)) != EOF) {  
        reverseFile(inPtr, outPtr);  
        fputc(c, outPtr);  
    }  
}
```

```
}

fputc(c, outPtr); // scrive il carattere sul file di output
}
1
```

- 14.8 (*Argomenti della riga di comando*) Scrivete un programma che riceva due argomenti della riga di comando che sono nomi di file, legga i caratteri dal primo file uno alla volta e scriva i caratteri in ordine inverso sul secondo file.

RISPOSTA

```
// Exercise 14.8 Soluzione
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    unsigned int size; // lunghezza dei lati del quadrato

    // ottieni lunghezza del lato del quadrato dall'utente
    printf("%s", "Enter the side length of the square: ");
    scanf("%d", &size);

    unsigned int row = 0; // numero di righe
    unsigned int col; // numero di colonne

    start: // etichetta
        ++row;
        puts("");

        // se tutte le righe sono state stampate, termina il programma
        if (row > size) {
            goto end;
        }

        col = 1; // imposta la variabile colonna al primo carattere della riga

        innerLoop: // etichetta

            // se tutte le colonne sono state visualizzate, ritorna all'inizio
            // del ciclo
            if (col > size) {
                goto start;
            }

            // stampa asterischi e spazi nelle posizioni appropriate
            if (row == 1 || row == size || col == 1 || col == size) {
                printf("%s", "*");
            }
            else {
                printf("%s", " ");
            }

        } // fine innerLoop

    } // fine start

} // fine main
```

```
    }  
  
    ++col; // incrementa la colonna  
    goto innerLoop; // continua la visualizzazione delle colonne  
end: // etichetta  
    ; // devi avere un'istruzione che segue un'etichetta  
}
```

I programmi riportati in questa sezione sono soggetti a copyright come segue:

```
*****  
* (C) Copyright 1992-2016 by Deitel & Associates, Inc. and *  
* Pearson Education, Inc. All Rights Reserved. *  
*  
* DISCLAIMER: The authors and publisher have used their *  
* best efforts in preparing the book. These efforts include the *  
* development, research, and testing of the theories and programs *  
* to determine their effectiveness. The authors and publisher make *  
* no warranty of any kind, expressed or implied, with regard to these *  
* programs or to the documentation contained in these books. The authors *  
* and publisher shall not be liable in any event for incidental or *  
* consequential damages in connection with, or arising out of, the *  
* furnishing, performance, or use of these programs. *  
*****/.
```