

TP4 – ‘make’ et pointeurs

Langage C (LC4) – semaine du 27 février 2012

1 Premiers pas avec make

1.1 L’outil make sans Makefile

Exercice 1 Considérez un ou plusieurs programmes des TPs précédents. Vérifiez le sens de l’option `-c` de `gcc`, puis

- observez le temps d’exécution de la commande `gcc -c <votre programme>.c` (commande `time`),
- puis observez le temps d’exécution de la commande `make <votre programme>.o`.
- Effacez le fichier `<votre programme>.o` de votre répertoire courant et recommencez l’opération ci-dessus.

Qu’en concluez vous à propos de l’utilisation de `make`?

Solution:

`make` ne recompile pas un programme dont le source n’a pas été modifié.

1.2 Compilation séparée et premier Makefile

Considérez les trois programmes suivants, et copiez les dans trois fichiers distincts que vous nommerez respectivement : `hello.c`, `hello.h`, `main.c`.

```
#include <stdio.h>

void hello()
{
    printf("Hello World\n");
}
```

```
#ifndef H_GL_HELLO
#define H_GL_HELLO

void hello();

#endif
```

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

int main()
{
    hello();
    return 0;
}
```

Exercice 2 Une fois compilé que produit l’exécution de ce programme?

Solution:

L’affichage de "Hello World"

Exercice 3 À quoi semble servir la suite de directives `#ifndef`, `#define`, et `#endif`?

Solution:

Le but est que le fichier contienne quelque chose seulement la première fois que l’on tente de l’inclure dans un autre fichier à la précompilation. En quelque sorte, on ne veut inclure qu’une seule fois `hello.h`.

Exercice 4 Établissez un ordre de dépendance entre les fichiers ci-dessus et les fichiers intermédiaires que vous pourriez construire au cours de la compilation (les fichiers objets, l'exécutable).

Solution:

Pour obtenir un exécutable `hello` on doit d'abord obtenir `hello.o` à partir de `hello.c`, et `main.o` à partir d'un `main.c`.

Exercice 5 En suivant le tutoriel <http://gl.developpez.com/tutoriel/outil/makefile/>, créez un `Makefile` simple pour compiler le programme ci-dessus, tout en générant tous les fichiers objets intermédiaires.

Améliorez votre `Makefile` afin qu'il vous permette aussi de nettoyer votre répertoire, c'est à dire d'en retirer tous les fichiers objets. Il s'agit d'écrire une règle supplémentaire dont la cible sera conventionnellement appelée `clean`.

Solution:

```
hello: hello.o main.o
    gcc -o hello hello.o main.o

hello.o: hello.c
    gcc -o hello.o -c hello.c

main.o: main.c hello.h
    gcc -o main.o -c main.c
```

Exercice 6 Ajoutez une autre règle qui permette de retirer tous les fichiers générés au cours de la compilation. Cela vous permettra de reconstruire complètement vos programmes.

Solution:

```
hello: hello.o main.o
    gcc -o hello hello.o main.o

hello.o: hello.c
    gcc -o hello.o -c hello.c

main.o: main.c hello.h
    gcc -o main.o -c main.c

clean:
    rm -rf *.o

mrproper: clean
    rm -rf hello
```

2 Retour vers des exercices plus classiques

Dans les prochains exercices et TPs, il est désormais recommandé de créer un dossier spécifique et un `Makefile` spécifique à ce dossier. Pour ne pas aller trop vite nous vous fournissons un schéma de `Makefile` que vous pouvez modifier pour compiler vos exercices.

Normalement, il suffit d'insérer les noms de vos fichiers `*.c` dans la première ligne, après vous pouvez compiler votre programme avec la commande `make` dans le terminal.

```
SOURCES=fichier1.c fichier2.c ...
OBJECTS=$(SOURCES:.c=.o)
CFLAGS= -std=c89 -Wall -Wextra
EXECUTABLE=exo
```

```
$(EXECUTABLE): $(OBJECTS)
    gcc -o $(EXECUTABLE) $(OBJECTS)

%.o : %.c
    gcc -c $(CFLAGS) $< -o $@

clean:
    rm -f $(EXECUTABLE) $(OBJECTS)
```

Exercice 7 Avant de passer à la suite essayez de comprendre le sens du **Makefile** proposé.

Solution:

3 Des pointeurs

Exercice 8 Recopiez, compilez et exécutez le programme **ptr-return.c** suivant :

```
#include <stdio.h>

int *toto() {
    int x = 42;
    return &x;
}

void tata() {
    int a = 23;
}

int main(int argc, char *argv[]) {
    int *y = toto();
    tata();
    printf("%d\n", *y);
    return(0);
}
```

Essayez de comprendre ce qui s'est passé.

Solution:

La variable `x` est locale dans `toto`, l'adresse n'est plus valide après le retour de la fonction. La variable locale `a` de `toto` est placée sur la même adresse dans la pile que `x` était avant – l'adresse référencée par `y`.

Exercice 9 Écrire une fonction

```
char *recherche(char *s, char c)
```

qui renvoie un pointeur vers la première occurrence dans la chaîne `s` du caractère `c` passé en argument. Si ce caractère n'apparaît pas dans la chaîne, la fonction devra renvoyer `NULL`.

Solution:

```
char *recherche(char *s, char c) {
    if (s != NULL) {
        while (*s != '\0') {
            if (*s == c)
                return s;
            s++;
        }
    }
}
```

```
}  
    return NULL;  
}
```

Exercice 10 À l'aide de la fonction précédente, écrire une fonction

```
int compte(char *s, char c)
```

qui renvoie le nombre d'occurrences de `c` dans `s`.

Solution:

```
int compte(char *s, char c) {  
    int n = 0;  
    s = recherche(s, c);  
    while (s != NULL) {  
        n++;  
        s++;  
        s = recherche(s, c);  
    }  
    return n;  
}
```