

Pratique du C

Les directives au préprocesseur

Types composés

Définition de nouveaux types

Licence Informatique — Université Lille 1
Pour toutes remarques : Alexandre.Sedoglavic@univ-lille1.fr

Semestre 5 — 2009-2010

Le préprocesseur permet d'inclure dans le code source des fichiers texte complets.

Deux types d'inclusion de fichiers d'entête :

1. `#include <file.h>` : recherche du fichier `file.h`

- ▶ dans les répertoires spécifiés par l'option `-I` du compilateur ;
- ▶ dans le répertoire de la librairie standard (`/usr/include`).

2. `#include "file.h"` : recherche du fichier `file.h`

- ▶ dans le répertoire du fichier qui fait l'inclusion ;
- ▶ comme précédemment ensuite.

Ceci permet d'inclure des prototypes de fonctions, des macros, etc.

Substitution de texte

Le préprocesseur permet de définir des macros constantes et des fonctions sur la base de la substitution de chaîne de caractères.

- ▶ macros sans paramètres : `#define A 20` (sans rien ajouter). Attention à l'usage du point virgule (`;`)
- ▶ macros avec paramètres : `#define max(a,b) \`
`((a)<(b)?(b):(a)) ;`
- ▶ on peut supprimer une macro par `#undef A`.

Remarques :

- ▶ manipulation *purement syntaxique* ;
- ▶ toujours utile de parenthéser les paramètres ;
- ▶ imbrication possible des macros ;
- ▶ pas de blanc entre `max` et la parenthèse ouvrante ;
- ▶ pas d'effet sur les chaînes de caractères constantes ;
- ▶ si la macro nécessite plusieurs lignes, utiliser le `'\'`.

Macro avec paramètres : attention aux effets latéraux

Considérons l'exemple classique : `#define max(a,b) a>b?a:b`.

Supposons que les paramètres soient des expressions incluant des opérateurs de priorité inférieur à `>` et `?` (`max(x=y , ++z)` par exemple).

Le résultat est `x = (y> ++z ? x=y : ++z)` ce qui n'a pas grand rapport avec ce que l'on attendait. Ainsi, on a tout intérêt à définir la macro plus précisément :

```
#define max(a,b) (((a)>(b))?(a):(b)).
```

Mais même dans ce cas, on doit bien remarquer que l'évaluation de cette macro implique une double incrémentation de `z` qui n'est pas explicite dans l'appel à cette macro.

Directives conditionnelles

Il est possible de conditionner la compilation par :

- ▶ l'insertion optionnelle de code

<code>#if <i>expression_constant</i></code>	<code>#ifdef <i>identificateur</i></code>
lignes à insérer si	lignes à insérer si
<code><i>expression_constant</i> vraie</code>	<code><i>identificateur</i> est défini</code>
<code>#endif</code>	<code># endif</code>

- ▶ un test de non définition : `#ifndef` ;

- ▶ l'usage de l'alternative

<code>#if <i>expression_constant</i></code>	<code>#ifdef <i>identificateur</i></code>
lignes à insérer si	lignes à insérer si
<code><i>expression_constant</i> vraie</code>	<code><i>identificateur</i> est défini</code>
<code>#else</code>	<code>#else</code>
lignes à insérer si	lignes à insérer si
<code><i>expression_constant</i> fausse</code>	<code><i>identificateur</i> n'est pas défini</code>
<code>#endif</code>	<code># endif</code>

Un petit exemple :

```
#ifdef ERREUR          /* Attention \ 'a l'utilisation des */
#define SQR(x) x * x /* param\ 'etres et aux effets      */
#else                  /* lat\ 'eraux                  */
#define SQR(x) ((x) * (x))
#endif
a=SQR(4 + 5);  t[i]=SQR(t[i++]);
```

Une macro peut être déclarée depuis le shell lors de la compilation :

```
% gcc -D ERREUR fichiersource.c
```

et ainsi conditionner la compilation du code.

On peut aussi interrompre la compilation

```
#ifndef MAMACRO
#error "MAMACRO inconnue"
#endif
```

Macro prédéfinie du préprocesseur

Il existe un certain nombre de macro prédéfinies :

- ▶ **__FILE__** correspond au nom du fichier source ;
- ▶ **__func__** correspond au nom de la fonction contenant la ligne courante dans le code ;
- ▶ **__LINE__** correspond à la ligne courante dans le code ;
- ▶ **__DATE__** correspond à la date du preprocessing ;
- ▶ **__TIME__** correspond à l'heure du preprocessing ;
- ▶ etc.

Par exemple

```
% nl preprocessing.c
1  int main (void) {
2    int a = __LINE__ ;
3    return 0;
4  }
```

```
% gcc -E preprocessing.c
      int main (void) {
        int a = 2 ;
        return 0;
      }
```

Une *structure* est le regroupement de plusieurs variables de types différents dans une même entité.

- ▶ cet objet est composé d'une séquence de membres de types divers ;
- ▶ chaque membre porte un nom interne à la structure ;
- ▶ le type des membres peut être quelconque (imbrication) ;
- ▶ les membres sont stockés de manière contiguë en mémoire ;
- ▶ déclaration :

```
struct identificateur_du_modèle
{
    type liste_identificateur_de_membre ;
    type liste_identificateur_de_membre ;
    ...
} ;
```


- ▶ déclaration de variable d'un type structure :
`struct identificateur_de_modèle liste_identif_variable ;`

- ▶ définition et déclaration simultanées de variables :

```
struct identificateur_de_modèle {  
    type liste_identificateur_de_membre ;  
    type liste_identificateur_de_membre ;  
    ...  
} liste_identificateur_de_variable ;
```

- ▶ le nommage de la structure est alors facultatif ;
- ▶ accès à un membre : opérateur `.` de sélection de champs
`identificateur_de_variable . identificateur_de_membre ;`

```
struct mastructure {  
    char o ;  
    int six ;  
} ;  
struct mastructure mavariable ;  
mavariable.o='o' ; mavariable.six = 6 ;
```

Une spécificité du compilateur gcc

La norme ISO ne permet pas de faire de l'initialisation des structures lors de leurs déclarations.

Mais le compilateur gcc prévoit tout de même cette possibilité :

```
struct complexe {  
    int re ;  
    int im ;  
} foo = {  
    .im = 2,  
    .re = 1  
} ;
```

Plus canoniquement, l'initialisation peut se faire en donnant la liste entre { } de constantes :

```
struct complexe {  
    int re ;  
    int im ;  
} foo = { 1, 2 } ; /* il faut respecter l'ordre */
```

Exemple de représentation en mémoire d'une structure

```
struct adresse {
    int num;
    char rue[40];
    long int code;
    char ville[20];
};

struct personne {
    char nom[20];
    char prenom[25];
    int age;
    struct adresse adr;
} bibi = {
    .nom = "Moi",
    .prenom = "Idem",
    .age = 100,
    .adr.num = 39,
    .adr.rue = "Publique",
    .adr.ville = "Lille",
    .adr.code = 59000 };

.globl bibi
        .data
        .align 32
        .type    bibi,@object
        .size     bibi,120

bibi:
        .string "Moi"
        .zero   16
        .string "Idem"
        .zero   20
        .zero   3
        .long    100
        .long    39
        .string "Publique"
        .zero   31
        .long    59000
        .string "Lille"
        .zero   14
```

Ne pas confondre C et ses héritiers

Attention : C n'est pas un langage orienté objet et donc, il n'y a pas de constructeur en C.

Il n'y a pas d'initialisation "générique" associée à un type.
Le code suivant n'est pas du C valide :

```
struct adresse
{
    int num = 36 ;
    char rue[40] = "Quai des Orf'evres";
    long int code = 75001;
    char ville[20] = "Paris" ;
};
```

Copie et affectation d'une structure comme un tout

Contrairement aux tableaux, l'affectation

```
#include "les_definitions_des_transparents_precedents"
struct personne bobo;
int main(void){
    bobo = bibi ;
    return 0 ;
}
```

est possible et provoque une copie physique des données de l'espace mémoire associé à bibi dans celui associé à bobo.

En conséquence, on peut :

- ▶ passer des structures en argument de fonction (copie) ;
- ▶ utiliser une structure comme valeur de retour de fonction ;
- ▶ mais C étant un langage de bas niveau, les structures ne se comparent pas.

Un type union permet :

- ▶ de définir une variable qui peut contenir à des moments différents des objets de type et de taille différents ;
- ▶ la manipulation de différents types de données dans un même espace mémoire.

La manipulation des unions est semblable à celle des structures :

- ▶ syntaxe similaire à celle des structures :

```
union  identificateur_d'union
{
    type liste_identificateur_de_champs ;
    type liste_identificateur_de_champs ;
    ...
}  liste_identificateur_de_variable ;
```

- ▶ accès à un champs :
identificateur_de_variable.identificateur_de_champs

Exemple de représentation en mémoire d'une union

Les champs potentiels sont stockés de manière superposé en mémoire.

```
union nombre{                                .globl bar

    int entier ;                               .data

    struct complexe {                         .align 4

        float re ;                            .type    bar,@object

        float im ;                            .size    bar,20

    } comp_var ;                               bar:

    char symbol[20] ;                          .long    999

                                              .zero    16

                                              .text

} bar = { .entier = 999 } ;
```

Exemple d'affectation en mémoire d'une union

```

                                .data
union nombre{                                .size    bar,20

                                bar:
    int entier ;                                .long    999
                                                .zero    16
    struct complexe {                        foo:    .zero    20
        float re ;                                .text
        float im ;
    } comp_var ;
                                .globl main
                                main:    .....

    char symbol[20] ;                                movl    bar, %eax
                                                movl    %eax, foo
                                                movl    bar+4, %eax
                                                movl    %eax, foo+4
                                                movl    bar+8, %eax
                                                movl    %eax, foo+8
                                                movl    bar+12, %eax
                                                movl    %eax, foo+12
                                                movl    bar+16, %eax
                                                movl    %eax, foo+16

}  foo,bar={.entier=999};

int main(void)
{
    foo=bar ;

    return 0 ;
}

```


- ▶ Syntaxe : *type-énuméré* :
 - ⇒ *enum identificateur { liste-d-énumérateurs }*
 - liste-d-énumérateurs* :
 - ⇒ *liste-d-énumérateurs_{option} énumérateur*
 - énumérateur* :
 - ⇒ *identificateur*
 - ⇒ *identificateur = expression-constante*
- ▶ Sémantique :
 - ▶ type dont les valeurs possibles font partie des *énumérateurs*;
 - ▶ *identificateur* dans *énumérateur* : constante entière;
 - ▶ nom d'un *identificateur* : distinct d'une variable ordinaire;
 - ▶ valeur entière nulle au départ et incrémentée pour chaque nouvel *identificateur*;
 - ▶ spécifier une valeur (*expression-constante*).

```
enum {VRAI, FAUX} test=FAUX; /* contraire aux
                                conventions du C */
enum mois_m { jan=1, feb=2, mar, avr, may, jun, jul,
              aug, sep, oct, nov, dec};
enum mois_m mavariable ;
```

```
enum {VRAI,FAUX} test=FAUX; .globl test
                                .data
int main(void){                .align 4
    test = VRAI ;              .type    test,@object
    return 0 ;                 .size    test,4
                                test:
                                .long    1
                                .text
                                .globl main
                                .type    main,@function
main:
    ...
    movl    $0, test
    ....
```

Exemple de définition de type

Types définis par l'utilisateur

- ▶ ajoute un nom désignant un type existant ;
- ▶ lisibilité : utilisé pour les structures complexes ;
- ▶ portabilité : paramétrer un programme (`size_t`) ;
- ▶ syntaxe : identique à celle d'une variable

`typedef type identificateur_de_type`

- ▶ ne crée pas un nouveau type, plutôt un synonyme ;

```
typedef enum mois_m mois_t; /*d\'efinit pr\'ec\'edement*/
```

```
mois_t mois;
```

```
typedef enum {FALSE, TRUE} bool_t; /* conforme \'a la  
norme C */
```

```
bool_t b, btab[30] ;
```

```
typedef struct point { int x; int y;} point_t;  
typedef struct rectangle {point_t P1, P2;} rectangle_t;  
rectangle_t carre_unite = {{ 0, 0}, { 1, 1}};
```

```
typedef struct point {
    int x;
    int y;
} point_t;

typedef struct rectangle {
    point_t P1;
    point_t P2;
} rectangle_t ;

rectangle_t carre_unite = {{ 0, 0},
                           { 1, 1}};

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

```
.file    "typedef.c"
.globl  carre_unite
.data
.align  4
.type   carre_unite,@object
.size   carre_unite,16
carre_unite:
    .long    0
    .long    0
    .long    1
    .long    1
    .text
.globl  main
.type   main,@function
main:
    .....
```

Réaliser un codage d'informations en utilisant une suite de shannons

- ▶ Par exemple, identificateur dans une table des symboles : mot-clé, externe, statique :

```
#define MOT_CLE 01
#define EXTERNE 02
#define STATIQUE 04
```

ou bien :

```
enum { MOT_CLE = 01, EXTERNE = 02, STATIQUE = 04};
```

- ▶ assignation

```
int drapeaux;
drapeaux |= EXTERNE | STATIQUE; /* Mise a 1 */
drapeaux &= ~(EXTERNE | STATIQUE); /* Mise a 0 */
```

- ▶ test

```
if ((drapeaux & (EXTERNE|STATIQUE))==0) /*Test a 0*/
```

Dans cette exemple seuls 3 shannons sont utilisés sur 32.

Comme alternative, on peut utiliser des champs de lettres
binaires

- ▶ champ dans une structure dont on spécifie la longueur ;
- ▶ considéré comme un petit entier ;
- ▶ pas d'adresse pour les membres ;
- ▶ exemple

```
struct
{
    unsigned int est_mot_cle : 1;
    unsigned int est_externe : 1;
    unsigned int est_statique : 1;
} drapeaux;
/* Mise \'a 1 */
drapeaux.est_externe = drapeaux.est_statique = 1;
/* Test \'a 0 */
if ( drapeaux.est_externe == 0 &&
    drapeaux.est_statique == 0    ) ;
```

```
struct {
    unsigned int est_mot_cle : 1;
    unsigned int est_externe : 1;
    unsigned int est_statique : 1;
} drapeaux = {
    /* Mise a 1 */
    .est_externe = 1,
    .est_statique = 1
};

int
main
(void)
{
    /* Test \'a 0 */
    drapeaux.est_externe = 0 ;
    return 0 ;
}
```

```
.data
.globl drapeaux
drapeaux:
    .byte    6
    .zero    3
    .text

.globl main

main:
    pushl    %ebp
    movl     %esp, %ebp
    subl     $8, %esp
    andl     $-16, %esp
    movl     $0, %eax
    subl     %eax, %esp
    andb     $-3, drapeaux
    movl     $0, %eax
    leave
    ret
```