

Chapitre 4 : Le langage C

Construction et maintenance de logiciels

Guy Francoeur

basé sur les travaux d'Alexandre Blondin Massé, professeur

5 septembre 2019

UQÀM | **Département d'informatique**

Table des matières

1. Tableaux
2. Pointeurs
3. Chaînes de caractères
4. Tableaux multidimensionnels
5. Fonctions, paramètres
6. Structures et unions
7. Types énumératifs
8. Types de données

- ▶ Ce matériel n'est pas officiel il est en bêta pour 2020!

Table des matières

1. Tableaux
2. Pointeurs
3. Chaînes de caractères
4. Tableaux multidimensionnels
5. Fonctions, paramètres
6. Structures et unions
7. Types énumératifs
8. Types de données

- ▶ Collection de données de **même type**;

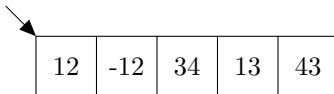
- ▶ **Déclaration** :

```
1 int donnees[10];  
2 // Réserve 10 "cases" de type "int" en mémoire  
3 int donnees[taille];  
4 // Seulement avec C99 et allocation sur la pile
```

- ▶ **Définition** et **initialisation** :

```
1 int toto[] = {12,-12,34,13,43};
```

- ▶ Stockées de façon **contiguë** en mémoire;



- ▶ À l'aide de l'opérateur `[]` :

```
1 // exo8.c
2 #include <stdio.h>
3 int main() {
4     int donnees[] = {12,-12,34,13,43};
5     int a, b;
6     a = donnees[2];
7     b = donnees[5];
8     printf("%d %d\n", a, b); /* que vaut a et b ? */
9     return 0;
10 }
```

- ▶ Le **premier** élément est à l'indice **0**;
- ▶ S'il y a **dépassement** de borne, **aucune erreur** ou un **avertissement** (**warning**).
- ▶ Source fréquente de **segfault**.

Chaînes de caractères

- ▶ Les **chaînes de caractères** sont représentées par des **tableaux de caractères**;
- ▶ Les chaînes **constantes** sont délimitées par les symboles de guillemets " ".
- ▶ Les deux déclarations suivantes sont **équivalentes** :

```
1 char chaîne[] = "tomate";  
2 char chaîne[] = { 't', 'o', 'm', 'a', 't', 'e', '\0' };
```

- ▶ Termine par le caractère `\0`;
 - ▶ Longueur de la chaîne "tomate" : **6**;
 - ▶ Taille du tableau de la chaîne "tomate" : **7**.

Table des matières

1. Tableaux
2. Pointeurs
3. Chaînes de caractères
4. Tableaux multidimensionnels
5. Fonctions, paramètres
6. Structures et unions
7. Types énumératifs
8. Types de données

Définition

- ▶ Une adresse est un emplacement **précis** en mémoire.
- ▶ Un pointeur est une variable qui contient une adresse;
~~d'une autre variable en mémoire;~~
- ▶ On déclare un pointeur en utilisant le symbole *****;
- ▶ L'opérateur **&** retourne l'adresse d'une variable en mémoire.

Exemple

```
1 //pointeur1.c
2 #include <stdio.h>
3
4 int main() {
5     int *p; //un pointeur vers un entier
6
7     printf("La variable p pointe vers l'adresse %p.\n", p);
8
9     return 0;
10 }
```

Exemple

```
1 // pointeur2.c
2 #include <stdio.h>
3
4 int main() {
5     int *pi, x = 104;
6     pi = &x;
7     printf("x vaut %d et se trouve à l'adresse %p\n", x, &x);
8     printf("pi vaut %p et pointe sur la valeur %d\n", pi, *pi);
9
10    *pi = 350;
11    printf("x vaut %d et se trouve à l'adresse %p\n", x, &x);
12    printf("pi vaut %p et pointe sur la valeur %d\n", pi, *pi);
13    return 0;
14 }
```

Affiche :

x vaut 104 et se trouve à l'adresse 0x7fff5fbff73c

pi vaut 0x7fff5fbff73c et pointe sur la valeur 104

x vaut 350 et se trouve à l'adresse 0x7fff5fbff73c

pi vaut 0x7fff5fbff73c et pointe sur la valeur 350

Affectation

- ▶ Impossible d'affecter directement une **adresse** à un pointeur :

```
1 int *pi;  
2 pi = 0xdff1;          /* interdit */
```

- ▶ Par contre, avec une conversion **explicite**, c'est possible :

```
1 int *pi;  
2 pi = (int*)0xdff1; /* permis, mais à éviter */
```

- ▶ On peut aussi utiliser une conversion pour associer une **même adresse** à des pointeurs de **types différents** :

```
1 int *pi;  
2 char *pc;  
3 pi = (int*)0xdff1;  
4 pc = (char*)pi;
```

Lien entre tableaux et pointeurs

- ▶ Un tableau d'éléments de type t peut être vu comme un **pointeur constant** vers des valeurs de type t ;
- ▶ **Exemple** : `int a[3]` définit un pointeur `a` vers des entiers;
- ▶ De plus, `a` pointe vers le **premier** élément du tableau :

```
1 //pointeur3.c
2 #include <stdio.h>
3 int main() {
4     int a[3] = {1,2,3}, *pi;
5     pi = a;           /* initialisation de pi */
6     printf("%p, %p, %d, %d, %d, %d\n",
7           a, pi, a[0], a[1], a[2], *pi);
8     return 0;
9 }
```

- ▶ **Affiche** : `0x7fff5fbff720 0x7fff5fbff720 1 2 3 1`
- ▶ `pi = a` est valide, mais `a = pi` n'est pas **valide**.

Un extra sur les pointeurs

```
1 //pointeur5.c
2 #include <stdio.h>
3
4 int main() {
5     int a;
6     int *b;
7     int *c=NULL;
8
9     printf("%p, %d\n", a, a);
10
11     *b = 100000;
12     printf("%p, %d\n", b, *b);
13
14     *c = 100000000;
15     printf("%p, %d\n", c, *c);
16
17     return 0;
18 }
```

► Que donne le programme?

Un extra sur les pointeurs

```
1 //sizeof.c
2 #include <stdio.h>
3
4 struct une_s {
5     unsigned long a;
6     unsigned long b;
7 };
8
9 int main(void) {
10
11     int a[3]={0,1,2};
12     struct une_s b;
13     unsigned __int128 c;
14
15     int *a2=a;
16     struct une_s *b2=&b;
17     unsigned __int128 *c2;
18 //sizeof:
19     printf("var a %lu, pointeur a2 %lu\n", sizeof a, sizeof a2);
20     printf("var b %lu, pointeur b2 %lu\n", sizeof b, sizeof b2);
21     printf("var c %lu, pointeur c2 %lu\n", sizeof c, sizeof c2);
22
23     return 0;
24 }
```

Opération sur les pointeurs

- ▶ Considérons un tableau **tab** de **n** éléments. Alors
 - ▶ **tab** correspond à l'**adresse** de **tab[0]**;
 - ▶ **tab + 1** correspond à l'**adresse** de **tab[1]**;
 - ▶ ...
 - ▶ **tab + n - 1** correspond à l'**adresse** de **tab[n - 1]**;
- ▶ On peut calculer la **différence** entre deux pointeurs de même type;
- ▶ De la même façon, l'**incrément** et la **décrément** de pointeurs sont possibles;
- ▶ Finalement, deux pointeurs peuvent être **comparés**.

Exemple - Académique

```
1 // pointeur4.c
2 #include <stdio.h>
3
4 int main(int argc, char *argv[]) {
5     int a[3] = {1, -1, 2}, *pi, *pi2;
6     pi = a;
7     pi2 = &a[2];
8     printf("%ld ", pi2 - pi);
9     printf("%d ", * (--pi2));
10    printf("%d\n", *(pi + 1));
11    if (pi + 1 == pi2)
12        printf("pi et pi2 pointent vers la même case mé-
13                moire.\n");
14    return 0;
15 }
```

Affiche :

2 -1 -1

pi et pi2 pointent vers la même case mémoire.

```
1  int *pi, tab[10];
```

- ▶ La déclaration d'un tableau **réserve** l'espace mémoire nécessaire pour stocker le tableau;
- ▶ La déclaration de *pi ne réserve **aucun espace** mémoire (sauf l'espace pour stocker une adresse);
- ▶ Les expressions

```
1  *pi = 6;  
2  *(pi + 1) = 5;
```

sont **valides**, mais ne réservent pas l'espace mémoire correspondant. Autrement dit, le compilateur pourrait éventuellement **utiliser** cet espace. Donc ?

Table des matières

1. Tableaux
2. Pointeurs
3. Chaînes de caractères
4. Tableaux multidimensionnels
5. Fonctions, paramètres
6. Structures et unions
7. Types énumératifs
8. Types de données

Chaînes de caractères

- ▶ Une **chaîne de caractères** est représentée par un **tableau de caractères** terminant par le caractère `\0`;

t	o	m	a	t	e	\0
---	---	---	---	---	---	----

- ▶ Des fonctions élémentaires sur les **caractères** se trouvent dans la bibliothèque `ctype.h`;
- ▶ D'autre part, la bibliothèque standard `string.h` fournit plusieurs fonctions permettant de **manipuler** les **chaînes de caractères**.

Arguments de la fonction main

- ▶ `int main(int argc, char *argv[]);`
- ▶ Le paramètre `argv` est un tableau de **pointeur vers des caractères**;
- ▶ `argv[argc] == NULL` est vrai;
- ▶ Quelle est la sortie affichée par le programme suivant avec la commande `gcc ex8.c && ./a.out bonjour toi ?`

```
1 // ex8.c
2 #include <stdio.h>
3 int main(int argc, char **argv) {
4     printf("argc est : %d\n", argc);
5     for (int i = 0; i < argc; ++i) {
6         printf("%s\n", argv[i]);
7     }
8     return 0;
9 }
```

Fonction	Description
int isalpha(c)	Retourne une valeur non nulle si c est alphabétique, 0 sinon
int isupper(c)	Retourne une valeur non nulle si c est majuscule, 0 sinon
int islower(c)	Retourne une valeur non nulle si c est minuscule, 0 sinon
int isdigit(c)	Retourne une valeur non nulle si c est un chiffre, 0 sinon
int isalnum(c)	Retourne isalpha(c) isdigit(c)
int isspace(c)	Retourne une valeur non nulle si c est un espace, un saut de ligne, un caractère de tabulation, etc.
char toupper(c)	Retourne la lettre majuscule correspondant à c
char tolower(c)	Retourne la lettre minuscule correspondant à c

Attention! Les fonctions `toupper`, `tolower`, etc. sont définies sur les **caractères** et non sur les **chaînes**.

- ▶ La fonction `unsigned int strlen(char *s)` retourne la **longueur** d'une chaîne de caractères;
- ▶ La fonction `int strcmp(char *s, char *t)` retourne
 - ▶ une valeur **négative** si $s < t$ selon l'ordre lexicographique;
 - ▶ une valeur **positive** si $s > t$;
 - ▶ la valeur **0** si $s == t$.
- ▶ Quelle est la différence entre $s == t$ et `strcmp(s, t)` ?

Exemple

```
1 //ex1.c
2 #include <stdio.h>
3 #include <string.h>
4
5 int main() {
6     char s[] = "bonjour";
7     char t[] = "patate";
8
9     printf("Longueur de \"%s\" et \"%s\" : %lu, %lu\n",
10           s, t, strlen(s), strlen(t));
11     printf("strcmp(\"%s\", \"%s\") : %d\n", s, t,
12           strcmp(s, t));
13     return 0;
14 }
```

Sortie :

Longueur de "bonjour" et "patate" : 7, 6
strcmp("bonjour", "patate") : -14

► Les fonctions

```
1      char *strcat(char *s, const char *t);  
2      char *strncat(char *s, const char *t, int n);
```

permettent de **concaténer** deux chaînes de caractères;

- Plus précisément, la chaîne `t` est ajoutée à la fin de la chaîne `s` ainsi qu'un caractère `\0`;
- La chaîne `s` doit avoir une **capacité suffisante** pour contenir le résultat de la **concaténation**;
- Le paramètre `n` donne une limite **maximale** du nombre de caractères à concaténer.

Quel résultat donne le code suivant ?

```
1 // ex2.c
2 #include <stdio.h>
3 #include <string.h>
4
5 int main() {
6     char s[10] = "Salut ";
7     char t[] = "toi!";
8     strcat(s, t);
9     printf("%s\n", s);
10    return 0;
11 }
```

► Les fonctions

```
1 char *strcpy(char *s, const char *t);  
2 char *strncpy(char *s, const char *t, int n);
```

permettent de **copier** une chaîne de caractère dans une autre;

- Dans ce cas, la chaîne **t** est copiée dans la chaîne **s** et un caractère `\0` est ajouté à la fin;
- Comme pour `strcat`, la chaîne **s** doit avoir une **capacité suffisante** pour contenir la copie;
- Le paramètre **n** donne une limite **maximale** du nombre de caractères à copier;
- Quelle est la différence entre `s = t` et `strcpy(s, t)` ?

Segmentation d'une chaîne

► La fonction

```
1 char *strchr(char *s, int c);
```

retourne un **pointeur** vers la première occurrence du **caractère** **c** dans **s**.

► La fonction

```
1 char *strtok(char *s, const char *delim);
```

permet de **décomposer** une chaîne de caractères en **plus petites chaînes** délimitées par des caractères donnés;

- Le paramètre **s** correspond à la chaîne qu'on souhaite **segmenter**, alors que le paramètre **delim** donne la liste des caractères considérés comme **délimiteurs**;
- Très **utile** lorsqu'on souhaite extraire des données d'un **fichier texte**.

Décomposition avec champs vides

- ▶ La fonction **strtok** ne gère pas les cas où certains champs sont **vides**;

- ▶ Par exemple, si les données sont

```
1 "124:41:3::23:10"
```

il ne sera pas détecté qu'il y a une donnée **manquante** entre 3 et 23;

- ▶ La fonction

```
1 char *strsep(char **s, const char *delims);
```

résoud ce problème.

- ▶ **Attention !** Les fonctions **strtok** et **strsep** modifient la chaîne **s**.

Exemple (1/2)

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <string.h>
3 #define DELIMS ":"
4
5 int main() {
6     char s[80];
7     char *pc, *ps;
8
9     strcpy(s, "124:41:3::23:10");
10    printf("Avec strtok:\n");
11    pc = strtok(s, DELIMS);
12    while (pc != NULL) {
13        printf("/%s/\n", pc);
14        pc = strtok(NULL, DELIMS);
15    }
16
17    strcpy(s, "124:41:3::23:10");
18    printf("Avec strsep:\n");
19    ps = s;
20    while ((pc = strsep(&ps, DELIMS)) != NULL) {
21        printf("/%s/\n", pc);
22    }
23    return 0;
24 }
```

Exemple (2/2)

Résultat :

Avec strtok:

/124/

/41/

/3/

/23/

/10/

Avec strsep:

/124/

/41/

/3/

//

/23/

/10/

Table des matières

1. Tableaux
2. Pointeurs
3. Chaînes de caractères
4. Tableaux multidimensionnels
5. Fonctions, paramètres
6. Structures et unions
7. Types énumératifs
8. Types de données

Tableaux multidimensionnels

► Déclaration :

```
1 // Matrice de 3 lignes et 2 colonnes
2 int matrice[3][2];
```

- Si la variable est **locale** (**automatique**), alors le tableau contient des valeurs **quelconques**;

- Le nombre de **dimensions** est **illimité**;

► Initialisation :

```
1 int matrice[3][2] = { {1,2}, {3,4}, {5,6} };
```

- **Accès** à un élément :

```
1 matrice[1][1] = 8;
```

Affectations

- Les deux affectations suivantes sont **équivalentes** :

```
1 int a[3][2] = { {1,2}, {3,4}, {5,6} };  
2 int a[3][2] = { 1,2,3,4,5,6 };
```

- En revanche, les affectations suivantes ne sont pas **équivalentes** :

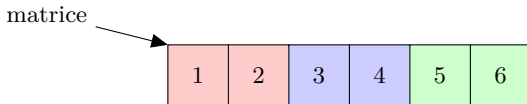
```
1 int a[3][2] = { {1}, {3,4}, {5} };  
2 int b[3][2] = { 1,3,4,5 };
```

- En effet, on a

$a[0][0] = 1, b[0][0] = 1$
 $a[0][1] = 0, b[0][1] = 3$
 $a[1][0] = 3, b[1][0] = 4$
 $a[1][1] = 4, b[1][1] = 5$
 $a[2][0] = 5, b[2][0] = 0$
 $a[2][1] = 0, b[2][1] = 0$

Mémoire réservée

- ▶ Les éléments sont d'abord rangés selon la **première dimension**, ensuite, selon la **deuxième**, etc.

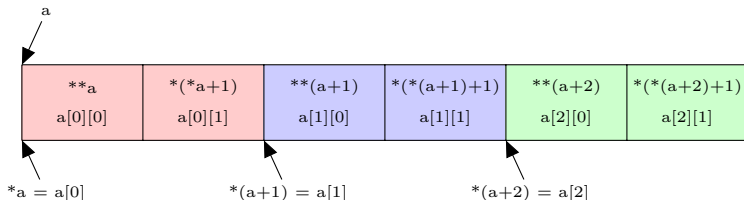


```
1 //ex5.c
2 #include <stdio.h>
3
4 int main() {
5     int matrice[3][2] = { {1,2}, {3,4}, {5,6} };
6     int i, j;
7
8     for (i = 0; i < 3; ++i)
9         for (j = 0; j < 2; ++j)
10             printf("%p -> %d ", &matrice[i][j], matrice[i][j]);
11     return 0;
12 }
```

Sortie :

```
0x7fff5fbff720 -> 1 0x7fff5fbff724 -> 2 0x7fff5fbff728 -> 3 0x7fff5fbff72c -> 4
0x7fff5fbff730 -> 5 0x7fff5fbff734 -> 6
```

Tableaux et pointeurs



- ▶ Remarquez que `a`, `*a` et `a[0]` ont la même **valeur**;
- ▶ En revanche, `a` est de type `int **` alors que `*a` et `a[0]` sont de type `int *`.

Trois types de déclarations

- ▶ `int a[3][2];`
 - ▶ Réserve **six** emplacements contigus de taille `int`;
 - ▶ L'expression `(int *)a == a[0]` est **vraie**.
- ▶ `int *a[3];`
 - ▶ Réserve **trois** emplacements contigus de taille `int*`;
 - ▶ Permet d'avoir des lignes de **taille variable**;
 - ▶ L'expression `(int *)a == a[0]` est **fausse**.
- ▶ `int **a;`
 - ▶ Réserve **un** emplacement de taille `int**`;
- ▶ Dans les trois cas, on peut utiliser l'adressage `a[i][j]`.

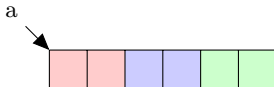
Exemple

```
1 //ex6.c
2 #include <stdio.h>
3
4 int main() {
5     int m[2][3] = { {1,2,3}, {4,5,6} };
6     int *p[2] = {m[0], m[1]};
7     int **q;
8     q = (int**)m;
9     int i, j;
10
11     printf("%p %p %p\n", m, p, q);
12     for (i = 0; i < 2; ++i)
13         for (j = 0; j < 3; ++j)
14             printf("%p %p %p\n", &m[i][j], &p[i][j], &q[i][j]);
15     return 0;
16 }
```

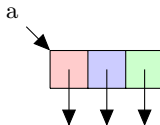
```
0x7ff5fbff700 0x7ff5fbff720 0x7ff5fbff700
0x7ff5fbff700 0x7ff5fbff700 0x200000001
0x7ff5fbff704 0x7ff5fbff704 0x200000005
0x7ff5fbff708 0x7ff5fbff708 0x200000009
0x7ff5fbff70c 0x7ff5fbff70c 0x400000003
0x7ff5fbff710 0x7ff5fbff710 0x400000007
0x7ff5fbff714 0x7ff5fbff714 0x40000000b
```

Représentation abstraite

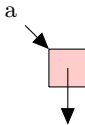
► `int a[3][2];`



► `int *a[3];`



► `int **a;`



Tableaux de chaînes de caractères

Lorsqu'on souhaite définir un tableau dont les éléments sont des **chaînes de caractères**, on utilise plutôt le type `char *a[]`

```
1 //ex7.c
2 #include <stdio.h>
3
4 int main() {
5     char *mois [] = {"lundi", "mardi", "mercredi", "jeudi",
6                     "vendredi", "samedi", "dimanche"};
7     char **p;
8
9     p = mois;
10    printf("%c %c %s %s\n", **p, *mois[0], *(p+1), mois
11           [1]);
11    return 0;
12 }
```

Sortie : l l mardi mardi

Tableaux multidimensionnels en arguments

- ▶ Il est alors nécessaire de spécifier la taille de **chaque dimension**, sauf la **première**;
- ▶ **Raison** : autrement, le compilateur ne sait pas comment gérer l'**indexation** s'il ne connaît pas la taille de chaque ligne;
- ▶ Il est possible de déclarer l'en-tête de la fonction avec **des pointeurs**, mais à ce moment-là, il faut utiliser différentes **astuces d'indexation**.

```
1 //ex9.c
2 #include <stdio.h>
3 int retourneEntree(int *m, int i, int j, int tailleLigne) {
4     return *(m + tailleLigne * i + j);
5 }
6 int main() {
7     int m[2][3] = { {1,2,3}, {4,5,6} };
8     printf("%d", retourneEntree((int*)m, 1, 1, 3)); //
9         Affiche 5
10    return 0
11 }
```

Table des matières

1. Tableaux
2. Pointeurs
3. Chaînes de caractères
4. Tableaux multidimensionnels
5. Fonctions, paramètres
la fonction `main()`
les fonctions
6. Structures et unions
7. Types énumératifs

Utilité des fonctions

- ▶ Elles sont l'unité de **base** de programmation;
- ▶ Chaque fonction doit effectuer **une** tâche bien précise;
- ▶ Elles permettent d'appliquer la stratégie **diviser-pour-régner**;
- ▶ Elles sont à la base de la **réutilisation**;
- ▶ Elles favorisent la **maintenance** du code;
- ▶ Lorsqu'elles sont **appelées**, l'exécution du bloc appelant est suspendue jusqu'à ce que l'instruction **return** ou la **fin** de la fonction soit atteinte.

La fonction main

- ▶ La fonction **principale** de tout programme C. C'est cette fonction que le **compilateur** recherche pour exécuter le programme;
- ▶ La fonction main d'un programme n'acceptant aucun **argument** est

```
1 int main();
```

- ▶ Par convention, la valeur de **retour** de la fonction main est 0 si tout s'est bien déroulé et un **entier** correspondant à un **code d'erreur** différent de 0 autrement.

Les arguments de la fonction main

- ▶ Lorsque la fonction main accepte des paramètres, elle est de la forme :

```
1  int main(int argc, char *argv[]);
```

- ▶ `argc` correspond au **nombre d'arguments** (incluant le nom du programme);
- ▶ `argv` est un tableau de **chaînes de caractères**, vues comme des **pointeurs**.
- ▶ `argv[0]` est une chaîne de caractères représentant le **nom du programme**;
- ▶ `argv[1]` est le **premier argument**, etc.

Récupération des arguments de la fonction main

- ▶ Il faut se souvenir que **argv** est de type char;
- ▶ Donc, un argument (nombre) est reçu dans le main() comme une chaîne de caractère;

```
1 // stdlib.h
2 double strtod(const char *chaîne, char **fin);
3 unsigned long strtoul(const char *chaîne, char **fin, int
    base);
4 long strtol(const char *chaîne, char **fin, int base);
```

- ▶ **chaîne** : chaîne qu'on veut **traiter**;
- ▶ **fin** : ce qui **reste de la chaîne** après traitement;
- ▶ **base** : quelle est la base du nombre dans la chaîne;
- ▶ Les fonctions **atof**, **atoi**, **atol**, etc. sont **déconseillées**, car elles ne permettent pas de **valider** si la conversion s'est bien déroulée.

Arguments et paramètres

```
1 int max(int x, int y) {  
2     if (x >= y) return x;  
3     else return y;  
4 }  
5  
6 printf(max(3, 4));
```

- ▶ Un **paramètre** d'une fonction est une **variable formelle** utilisée dans cette fonction (ex : x et y);
- ▶ Les fonctions ont **aucun**, **un** ou **plusieurs** paramètres d'**entrée**;
- ▶ Elles renvoient **au plus** un résultat en **sortie**.

Cas 1

Quelles sont les valeurs affichées par ce programme ?

```
1 //error_swap.c
2 #include <stdio.h>
3 void echanger(int a, int b) {
4     int z = a;
5     a = b;
6     b = z;
7 }
8
9 int main() {
10     int a = 5, b = 6;
11     echanger(a, b);
12     printf("%d %d\n", a, b);
13     return 0;
14 }
```


Cas 2

```
1 // swap.c
2 #include <stdio.h>
3 void echanger(int *a, int *b) {
4     int z = *a;
5     *a = *b;
6     *b = z;
7 }
8
9 int main() {
10     int a = 5, b = 6;
11     echanger(&a, &b);
12     printf("%d %d\n", a, b);
13     return 0;
14 }
```

Passage par valeur ou adresse

- ▶ Les types de bases sont passés par **valeur**;
- ▶ Une **copie** de la valeur est transmise à la fonction;
- ▶ La **modification** de cette valeur à l'intérieur de la fonction **n'affecte pas** celle du bloc appelant.
- ▶ —
- ▶ La valeur n'est pas copiée;
- ▶ La variable d'origine reçoit les changements locaux.

Passage d'un tableau

- ▶ Les tableaux comme **paramètres** d'une fonction :

```
1 float produit_scalaire(float a[] , float b[] , int d);
```

- ▶ Un tableau est représenté par un **pointeur constant**;
- ▶ Il est donc passé par **adresse** lors de l'appel d'une fonction;
- ▶ Si la fonction n'est pas censée **modifier** le tableau qu'elle reçoit en paramètre, il est convenable d'utiliser le mot réservé **const**.

```
1 float produit_scalaire(const float a[]  
2                        ,const float b[]  
3                        ,int d);
```

Exemple

```
1 //passage_tableau.c
2 #include <stdio.h>
3
4 float produit_scalaire(const float a[], const float b[],
5                        unsigned taille) {
6
7     float p = 0.0;
8     for (int i = 0; i < taille; ++i) {
9         p += a[i] * b[i];
10    }
11    return p;
12 }
13
14 int main() {
15     float u[] = {1.0, -2.0, 0.0};
16     float v[] = {-1.0, 1.0, 3.0};
17     printf("%f\n", produit_scalaire(u, v, 3));
18     return 0;
19 }
```

Affiche : -3.000000

Fonction retournant un tableau

- ▶ Une fonction ne peut pas **retourner** un **pointeur** créé dans la fonction, sauf s'il y a eu **allocation dynamique**;
- ▶ En particulier, on ne peut pas retourner un **tableau** comme résultat. Il faut plutôt que le tableau soit un des **arguments** de la fonction.

Exemple

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int* initialise_tableau(unsigned taille) {
4     int tableau[taille];
5     int i;
6     for (i = 0; i < taille; ++i)
7         tableau[i] = 0;
8     return tableau;
9 }
10
11 int main() {
12     int *tableau;
13     tableau = initialise_tableau(4);
14     printf("%d\n", tableau[0]);
15     return 0;
16 }
```

Affiche :

exo18.c: In function 'initialise_tableau':

exo18.c:8: warning: function returns address of local variable 0

Table des matières

1. Tableaux
2. Pointeurs
3. Chaînes de caractères
4. Tableaux multidimensionnels
5. Fonctions, paramètres
6. Structures et unions
7. Types énumératifs
8. Types de données

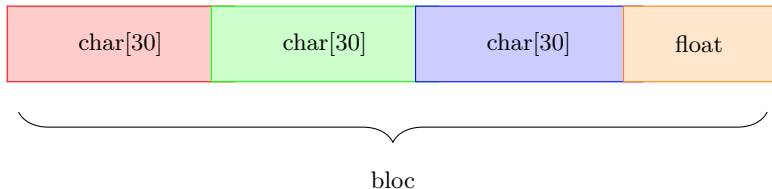
Les structures

- ▶ Aussi appelées **enregistrements**;
- ▶ Permet de regrouper sous un même **bloc** des données de types **différents**;
- ▶ Définissent un **nouveau type** de données (données **composées**);
- ▶ Déclarées à l'aide du mot réservé **struct**;

```
1  struct Point2d {  
2      float x;  
3      float y;  
4  };
```


Exemples

```
1 struct Livre {  
2     char  titre [30];  
3     char  auteur [30];  
4     char  editeur [30];  
5     float prix;  
6 };
```



- **Déclaration** d'une variable de type `struct Point2d` :

```
1 struct Point2d p;
```

- Attention de ne pas oublier le mot `struct` dans la déclaration.

- **Initialisation** :

```
1 struct Point2d p = {2.0, -1.2};
```

- On peut combiner déclaration, initialisation et définition.

Affectation (*compound literal*)

- ▶ On peut **initialiser** une structure en spécifiant les **champs**;
- ▶ On peut aussi faire une **affectation** en bloc.

```
1 //compound.c
2 #include <stdio.h>
3
4 struct Rectangle {
5     float x;
6     float y;
7     float width;
8     float height;
9 };
10
11 int main() {
12     struct Rectangle r = {1.0, 2.0, 5.0, 6.0};
13     // r = {3.0, 8.0, 9.0, 7.0}; Syntaxe non valide
14     r = (struct Rectangle) {3.0, 8.0, 9.0, 7.0};
15     float a = 0.0, b = 0.0, c = 1.0, d = 2.0;
16     r = (struct Rectangle) {.x      = a,
17                             .y      = d,
18                             .width  = b,
19                             .height = c};
20     return 0;
21 }
```

Manipulation des structures

```
1 struct Point2d p1 = {-1.2, 2.1};  
2 struct Point2d p2;
```

- ▶ L'affectation `p2 = p1` copie les champs des structures;
- ▶ Les structures sont passées par **valeurs** aux fonctions;
- ▶ Pour accéder aux différents **membres** d'une structure, il faut utiliser l'opérateur **point .** :

```
1 void affichePoint(struct Point2d p) {  
2     printf("(%f, %f)", p.x, p.y);  
3 }  
4  
5 int main() {  
6     struct Point2d p = {2.0, -1.2};  
7     affichePoint(p);  
8 }
```

Sortie : (2.000000, -1.200000)

Pointeur sur une structure

- ▶ Lorsqu'on a un pointeur sur une structure, on doit utiliser l'opérateur `->`;
- ▶ La plupart du temps, il est préférable de passer les structures par **adresse** aux fonctions;
- ▶ C'est plus **efficace**, en particulier lorsque les structures sont de taille **importante**;
- ▶ Par exemple, **comparaison** de deux points :

```
1 int ptemp(const struct Point2d *p,  
2          const struct Point2d *q) {  
3     if (p->x != q->x) return p->x - q->x;  
4     else return p->y - q->y;  
5 }
```

- ▶ L'expression `p->x` est équivalente à `(*p).x`.

Types composés

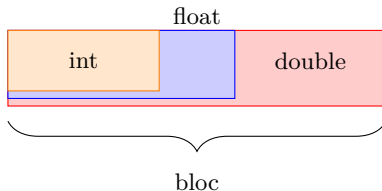
- ▶ Il est possible de créer des **structures** ayant des membres qui sont **eux-mêmes des structures**;
- ▶ On peut aussi composer des **structures** avec des **pointeurs** et des **tableaux**;

```
1 struct Segment {  
2     struct Point2d p;  
3     struct Point2d q;  
4 };  
5  
6 struct Carre {  
7     struct Point2d points[4];  
8 };
```

Unions

- ▶ Permettent de créer des variables dont le contenu **diffère** selon le contexte;
- ▶ La variable sera créée avec une taille **suffisamment grande** pour contenir le type le **plus volumineux**;
- ▶ La **syntaxe** est la même que pour les **structures**.

```
1 union Nombre {  
2     int    i;  
3     float  f;  
4     double d;  
5 };
```



Exemple

```
1 //union.c
2 #include <stdio.h>
3 int main() {
4     union Nombre {
5         int    i;
6         float  f;
7         double d;
8     };
9     union Nombre n;
10    n.i = 3;
11    printf( "%d %f %lf\n", n.i, n.f, n.d);
12    n.f = 2.0;
13    printf( "%d %f %lf\n", n.i, n.f, n.d);
14    n.d = 3.0;
15    printf( "%d %f %lf\n", n.i, n.f, n.d);
16 }
```

Affiche :

```
3 0.000000 0.000000
1073741824 2.000000 0.000000
0 0.000000 3.000000
```


Initialisation des unions

- ▶ Comme les **structures**, les **unions** peuvent être initialisées en **bloc**;
- ▶ Par contre, seul le premier membre peut être initialisé.

```
1 //union_init.c
2 #include <stdio.h>
3
4 int main() {
5     union Nombre {
6         int i;
7         float f;
8         double d;
9     };
10    union Nombre n1 = {3};
11    printf("%d %f %lf\n", n1.i, n1.f, n1.d);
12    union Nombre n2 = {2.1};
13    printf("%d %f %lf\n", n2.i, n2.f, n2.d);
14 }
```

Résultat :

```
3 0.000000 0.000000
2 0.000000 0.000000
```

Structures et unions anonymes

- On peut déclarer des **structures** et des **unions** dans d'autres **structures** sans leur donner de nom :

```
1 //anonyme.c
2 #include <stdio.h>
3 #include <stdbool.h>
4
5 struct Choix {
6     bool estNombre;
7     union {
8         float nombre;
9         char *chaine;
10    };
11 };
12
13 void afficherChoix(struct Choix *choix) {
14     if (choix->estNombre) {
15         printf("%lf\n", choix->nombre);
16     } else {
17         printf("%s\n", choix->chaine);
18     }
19 };
20
21 int main() {
22     struct Choix choix = {false, .chaine = "oui"};
23     afficherChoix(&choix);
24     choix = (struct Choix){true, 3.14};
25     afficherChoix(&choix);
26     return 0;
27 }
```

Table des matières

1. Tableaux
2. Pointeurs
3. Chaînes de caractères
4. Tableaux multidimensionnels
5. Fonctions, paramètres
6. Structures et unions
7. Types énumératifs
8. Types de données

Types énumératifs

► Déclaration

```
1      enum Jour {LUN, MAR, MER, JEU,  
2              VEN, SAM, DIM};
```

- Une des façons de définir des **constantes**;
- La première valeur prend la valeur **0**, la seconde prend la valeur **1**, etc.
- Seules des valeurs **entières** sont permises :

```
1      // Ne fonctionne pas !!!  
2      enum ConstanteMath {PI = 3.141592654,  
3                          E = 2.7182818};
```

Limite des types énumératifs

L'instruction `enum` ne permet pas de détecter les **incohérences**;

```
1 //enum1.c
2 #include <stdio.h>
3
4 int main() {
5     typedef enum sexe {M = 1, F = 2} Sexe;
6     Sexe s = 8;
7     int t = M;
8     printf("%d %d\n", s, t);
9     return 0;
10 }
```

Affiche : 8 1

Table des matières

1. Tableaux
2. Pointeurs
3. Chaînes de caractères
4. Tableaux multidimensionnels
5. Fonctions, paramètres
6. Structures et unions
7. Types énumératifs
8. Types de données

L'instruction typedef

- ▶ Permet de définir de **nouveaux types**;

```
1 typedef char NAS[9];  
2 typedef char *String;  
3 typedef struct {  
4     float x;  
5     float y;  
6 } Point2d;  
7  
8 NAS nas;  
9 String s;  
10 Point2d p;
```

- ▶ Améliore la **lisibilité** du code dans **certains cas**;
- ▶ Les types sont seulement des **synonymes** : par exemple, toute fonction ayant un paramètre de type `char *` acceptera en argument le type `String`.

Portée de struct, union et typedef

- ▶ Mêmes propriétés que les **variables** et les **fonctions**;
- ▶ Si déclaré **localement**, alors limité au bloc dans lequel ils sont **déclarés**;
- ▶ Si déclaré **globalement**, alors accessible jusqu'à la fin du fichier;
- ▶ Par contre, impossible de les déclarer **externes**;
- ▶ Pour rendre des **structures**, des **unions** et des **types** disponibles dans n'importe quel fichier, il faut les déclarer dans un fichier .h. Vous devez ensuite inclure le .h à l'aide de l'instruction **#include**.

L'opérateur sizeof

- ▶ Retourne le nombre d'**octets** utilisés par
 - ▶ **un type de données** : `sizeof(int);`
 - ▶ **une valeur constante** : `sizeof("bonjour");`
 - ▶ **le nom d'une variable** : `sizeof(matrice);`
- ▶ L'expression est évaluée à la **compilation**;
- ▶ Permet de produire du code **plus portable**;
- ▶ **Très utile** pour l'allocation dynamique.

Exemple

```
1 //enum2.c
2 #include <stdio.h>
3
4 int main() {
5     typedef struct {
6         int quantite;
7         float poids;
8     } Fruit;
9     int a[5];
10
11     printf("%lu %lu %lu %lu %lu\n", sizeof(int),
12         sizeof(float), sizeof(Fruit), sizeof a,
13         sizeof "bonjour");
14     return 0;
15 }
```

Affiche : 4 4 8 20 8