

C: Oggetti dinamici

Elementi di Informatica

Oggetti dinamici

I puntatori possono essere usati per la creazione e la gestione di oggetti dinamici

Gli oggetti dinamici sono creati durante l'esecuzione del programma. Non è quindi necessaria una dichiarazione esplicita: *non serve il nome e non serve conoscere il numero a priori.*

La memoria viene allocata attraverso l'utilizzo di specifiche funzioni: per esempio, `malloc()` (restituisce un puntatore)

Allocazione dinamica della memoria

Utilizzo della funzione `malloc()` - serve `stdlib.h`

```
p = (int *) malloc (sizeof(int));
```

Questa istruzione permette di allocare (dinamicamente) la memoria necessaria per un intero che sarà accessibile utilizzando il puntatore p.

`(int *)` è un *cast* al tipo specifico.

- Da questo momento possiamo accedere (tramite il puntatore p) a quella locazione di memoria e quindi all'intero senza l'utilizzo di una dichiarazione esplicita.

Allocazione dinamica della memoria

```
p = (int *) malloc (sizeof(int));
```

Possiamo modificare il valore puntato da `p` utilizzando la già nota rappresentazione:

```
*p=10;
```

E' necessario deallocare lo spazio per evitare che diventi successivamente inutilizzabile!

```
free(p);
```

Esempio: step 1

```
#include <stdio.h>

int main() {
    int n1,n2;

    printf("Inserisci un numero: ");
    scanf("%d",&n1);
    printf("Inserisci un altro numero: ");
    scanf("%d",&n2);

    printf("La somma vale %d", n1 + n2);
    return 0;
}
```

Esempio: step 2

```
#include <stdio.h>

int main() {
    int n1,n2;
    int *p1,*p2;

    printf("Inserisci un numero: ");
    scanf("%d",&n1);
    printf("Inserisci un altro numero: ");
    scanf("%d",&n2);

    p1=&n1;
    p2=&n2;
    printf("La somma vale %d", *p1 + *p2);
    return 0;
}
```

Esempio: step 3

```
#include <stdio.h>

int main() {
    int n1,n2;
    int *p1,*p2;

    p1=&n1;
    p2=&n2;

    printf("Inserisci un numero: ");
    scanf("%d",p1);
    printf("Inserisci un altro numero: ");
    scanf("%d",p2);

    printf("La somma vale %d", *p1 + *p2);
    return 0;
}
```

Esempio: step 4

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

int main() {
    int *p1,*p2;

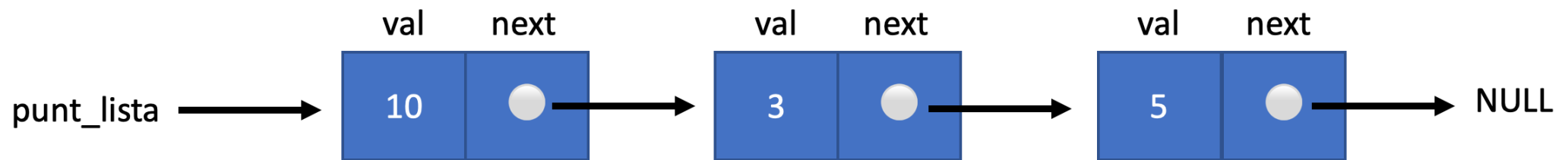
    p1=(int *) malloc(sizeof(int));
    p2=(int *) malloc(sizeof(int));

    printf("Inserisci un numero: ");
    scanf("%d",p1);
    printf("Inserisci un altro numero: ");
    scanf("%d",p2);

    printf("La somma vale %d", *p1 + *p2);
    return 0;
}
```


Array e liste concatenate

- Array:
 - Occupazione memoria (sovrastima)
 - Velocità (inserimento/eliminazione e spostamento)
- Liste lineari:
 - Insieme di elementi omogenei memorizzati in una posizione qualsiasi (semplicità di inserimento/eliminazione e spostamento)



Array dinamico: calloc()

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

int main () {
    int i,n;
    int *ptr;

    printf("Inserisce dimensione array: ");
    scanf("%d",&n);

    ptr=(int*) calloc(n, sizeof(int)); //init to 0!
    for(i=0;i<n;i++) {
        printf("\nInserisce valore: ");
        scanf("%d",ptr+i);
    }

    for(i=0;i<n;i++)
        printf("%d ",*(ptr+i));

    free(ptr);
}
```

Array dinamico: malloc()

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

int main () {
    int i,n;
    int *ptr;

    printf("Inserisce dimensione array: ");
    scanf("%d",&n);

    ptr=(int*) malloc(n * sizeof(int));
    for(i=0;i<n;i++) {
        printf("\nInserisce valore: ");
        scanf("%d",ptr+i);
    }

    for(i=0;i<n;i++)
        printf("%d ",*(ptr+i));

    free(ptr);
}
```

Array dinamico: con funzioni

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
void allocate_array(int size, int **p);

int main () {
    int i,n, * ptr;

    printf("\nInserisce dimensione array: ");
    scanf("%d",&n);
    //printf("\n%p",ptr);
    allocate_array(n,&ptr);
    /*(ptr+1)=10;
    for(i=0;i<n;i++) printf("%d ",*(ptr+i));
    free(ptr);
}

void allocate_array(int size, int **p) {
    int i;
    *p=(int*) calloc(size, sizeof(int));
    /*(*p+4)=200;
    for(i=0;i<size;i++)
        scanf("%d",*p+i);
}
```

Primo esempio, crea lista

Creare una lista di N interi e visualizzarla

Primo esempio, crea lista

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

struct lista {
    int num;
    struct lista *next;
};

struct lista *crealista();
void visualizza_lista(struct lista *);

int main() {
    struct lista *punt_lista;

    punt_lista=crealista();
    if(punt_lista!=NULL) visualizza_lista(punt_lista);
}
```

```

struct lista *crealista() {
    int n,i;
    struct lista *p,*paux;

    printf("Quanti elementi vuoi inserire? ");
    scanf("%d",&n);
    if(n==0) p=NULL;
    else {
        p=(struct lista *)malloc(sizeof(struct lista));
        printf("Inserisci valore: ");
        scanf("%d",&p->num);
        paux=p;
        for(i=2;i<=n;i++) {
            paux->next=(struct lista *)malloc(sizeof(struct lista));
            paux=paux->next;
            printf("Inserisci valore: ");
            scanf("%d",&paux->num);
        }
        paux->next=NULL;
    }
    return p;
}

```

```
void visualizza_lista(struct lista *p) {  
    while(p!=NULL) {  
        printf("%d ",p->num);  
        p=p->next;  
    }  
}
```


Esempio: calcola minimo

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

struct lista {
    int num;
    struct lista *next;
};

struct lista *crealista();
void visualizza_lista(struct lista *);
int minimo(struct lista *);

int main() {
    struct lista *punt_lista;
    int min;

    punt_lista=crealista();
    if(punt_lista!=NULL) visualizza_lista(punt_lista);
    if(punt_lista!=NULL) printf("\nIl min vale: %d\n",
        minimo(punt_lista));
}
```

```
int minimo(struct lista *p) {  
    int min=p->num;  
  
    while(p!=NULL) {  
        if(p->num<min) min=p->num;  
        p=p->next;  
    }  
    return min;  
}
```

Crea lista, in testa

```
struct lista *crea_intesta() {  
    int n,i;  
    struct lista *p,*paux;  
  
    printf("Quanti elementi vuoi inserire? ");  
    scanf("%d",&n);  
    if(n==0) p=NULL;  
    else {  
        p=(struct lista *)malloc(sizeof(struct lista));  
        printf("Inserisci valore: ");  
        scanf("%d",&p->num);  
        p->next=NULL;  
        for(i=2;i<=n;i++) {  
            paux=(struct lista *)malloc(sizeof(struct lista));  
            printf("Inserisci valore: ");  
            scanf("%d",&paux->num);  
            paux->next=p;  
            p=paux;  
        }  
    }  
    return p;  
}
```

Inserisci elemento in una lista

La funzione deve **aggiungere** un elemento alla lista ad ogni chiamata.

L'inserimento può essere eseguito:

- in coda
- in testa
- in ordine

Inserisci elemento in coda

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

struct lista {
    int num;
    struct lista *next;
};

struct lista *ins_coda(struct lista *);
void visualizza_lista(struct lista *);
```

```
int main() {
    struct lista *punt_lista=NULL;
    int sel=-1;

    while(sel!=0) {
        printf("\n1- Inserisci elemento\n");
        printf("\n2- Visualizza elementi\n");
        printf("\n0- Esci\n");
        scanf("%d",&sel);
        switch (sel) {
            case 1:
                punt_lista=ins_coda(punt_lista);
                break;
            case 2:
                if(punt_lista!=NULL) {
                    printf("\nLista elementi: ");
                    visualizza_lista(punt_lista);
                }
                else printf("\nLista vuota\n");
                break;
            case 0:
                printf("\nProgramma terminato\n");
                break;
            default:
                printf("\nScelta non valida\n");
        }
    }
}
```

```
struct lista *ins_coda(struct lista *p) {  
    struct lista *p1,*paux;  
  
    p1=(struct lista *)malloc(sizeof(struct lista));  
    printf("Inserisci valore: ");  
    scanf("%d",&p1->num);  
    if(p==NULL) {  
        p=p1;  
        p->next=NULL;  
    }  
    else {  
        p1->next=NULL;  
        paux=p;  
        while(paux->next!=NULL) paux=paux->next;  
        paux->next=p1;  
    }  
    return p;  
}
```

Inserisci elemento in testa

```
struct lista *ins_testa(struct lista *p) {  
    struct lista *p1;  
  
    p1=(struct lista *)malloc(sizeof(struct lista));  
    printf("Inserisci valore: ");  
    scanf("%d",&p1->num);  
    if(p==NULL) {  
        p=p1;  
        p->next=NULL;  
    }  
    else {  
        p1->next=p;  
        p=p1;  
    }  
    return p;  
}
```


Inserisci elemento in ordine

```
struct lista *ins_ord(struct lista *p) {
    struct lista *p1,*paux;
    p1=(struct lista *)malloc(sizeof(struct lista));
    printf("Inserisci valore: ");
    scanf("%d",&p1->num);
    if(p==NULL) {
        p=p1;
        p->next=NULL;
    }
    else {
        if(p1->num<p->num) {
            p1->next=p;
            p=p1;
        }
        else {
            paux=p;
            while(paux->next != NULL && p1->num > paux->next->num)
                paux=paux->next;
            p1->next=paux->next;
            paux->next=p1; }}
    return p;
}
```

Elimina elemento da una lista

```
struct lista *elimina(struct lista *p) {  
    struct lista *paux,*p2;  
    int el;  
    int trovato=0;  
  
    printf("Inserisci elemento da eliminare: \n");  
    scanf("%d",&el);  
    if(p!=NULL) {  
        if(p->num == el) {  
            p2=p;  
            p=p->next;  
            free(p2);  
            return p;  
        }  
    }
```

Elimina elemento da una lista

```
    else {
        paux=p;
        while(paux->next!=NULL && trovato!=1) {
            if(paux->next->num != el) paux=paux->next;
            else {
                trovato=1;
                p2=paux->next;
                paux->next=paux->next->next;
                free(p2);
                return p;
            }
        }
        if(!trovato) printf("Elemento non presente!\n");
    }
    else printf("La lista e' vuota!\n");
    return p;
}
```