



UNIVERSITÀ DI PARMA

Breve introduzione al C

*For 'tis the sport to have the engineer
Hoist with his own petar*

Hamlet, Act III, Scene IV, Shakespear



- Perché il C?
 - Come e quando è nato il C
 - Principali caratteristiche
- Scheletro di un programma C
- Introduzione agli elementi base
 - Preprocessore
 - Variabili
 - Espressioni
 - Funzioni
 - I/O → Input/Output



- Perché il C?
 - Non nasconde la macchina
 - basso/medio livello
 - Efficiente
 - Consolidato
 - Utilizzato per: driver, programmi semplici, sistemi operativi, sistemi embedded
- A partire dal C sviluppati altri linguaggi e/o sintassi molto simili
 - C++, JAVA, C#, (PERL)



- Articolo di Joel Spolsky, 2005
 - Stackoverflow

*And thus, the ability to understand **pointers** and **recursion** is directly correlated with the ability to be a great programmer.*

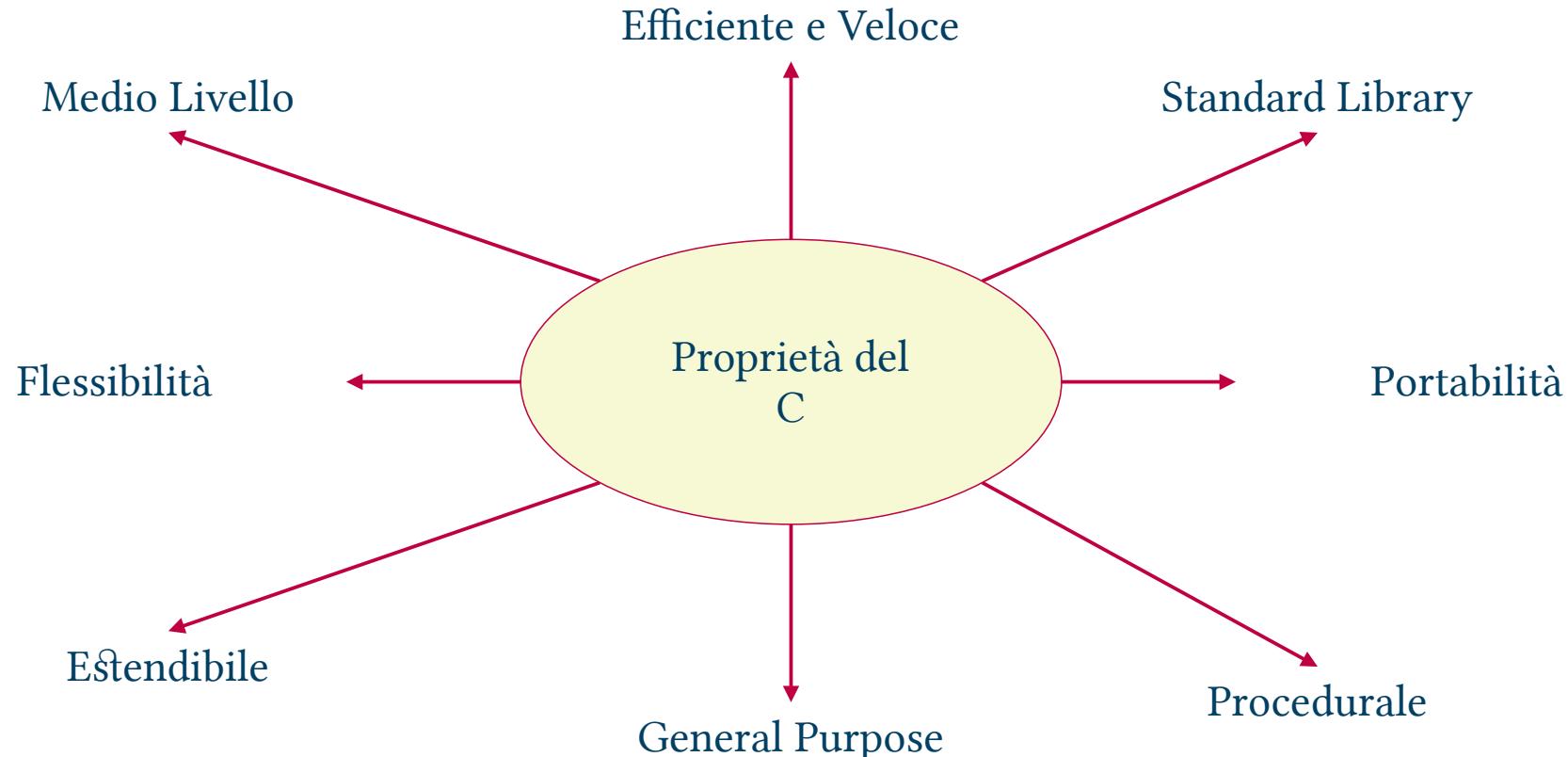
*Nothing about an all-Java CS degree really weeds out the students who lack the mental agility to deal with these concepts. As an employer, I've seen that the 100% Java schools have started churning out quite a few CS graduates who are simply **not smart enough to work as programmers***



- Laboratori Bell
 - UNIX
 - DEC PDP-7 con ben 8 kByte di RAM
- Inizialmente sviluppo in Assembly
- Linguaggio ad alto livello → B derivato dal BCPL
- Dennis Ritchie sviluppa il C a partire dal B
 - Inizialmente NB (New B)
- 1973 UNIX riscritto in C

- Differenti standard
 - K&R (da evitare)
 - ANSI C o ISO C:
 - C89/C90 largo supporto
 - C99 diffusione recente, si sta sempre di più affermando
 - C11 aka “do not use VLA”
 - C18/17 mostly C11 bugfixes
 - C23 (2024)
- Code::Blocks > C89/C90

Caratteristiche principali





- “Trust the Programmer” → i programmatore sono infidi!
- Codice difficile da interpretare
 - E quindi modificare
- Procedurale ↔ OOP
- No gestione eccezioni
- No namespace
- No run time checking
- No garbage collection



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

int main(int argc, char **argv){
    /* stampa Hello World! A schermo */
    printf("Hello World!");
    return 0;
}
```



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

int main(int argc, char *argv) {
    /* stampa Hello World */
    printf("Hello World\n");
    return 0;
}
```

- Tutto quanto inizia con #
 - Direttiva preprocessore
- Nel caso degli “include<>” serve per inserire informazioni necessarie al compilatore
 - File .h
 - Librerie
- A rigore solo stdio.h è necessaria



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

- Funzione “main()”
- Punto di inizio dell'esecuzione
 - Si parte da qui!
- Capiremo più avanti i singoli elementi

```
int main(int argc, char **argv){  
    /* stampa Hello World! A schermo */  
    printf("Hello World!");  
    return 0;  
}
```



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

int main(int argc, char **argv){
    /* stampa Hello World! A schermo */
    printf("Hello World!");
    return 0;
}
```

- Commento
- Tutto ciò tra /* e */
 - Altri modi
- Ignorato dal compilatore
- Ma importante per chi deve capire il codice!



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

int main(int argc, char **argv)
    /* stampa Hello World! A schermo */
    printf("Hello World!");
    return 0;
}
```

- Stampa “Hello World!”
 - Senza doppie virgolette
- printf() non è una istruzione del C ma una funzione
 - Come la main()
- La libreria del C ne fornisce diverse



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

int main(int argc, char **argv){
    /* stampa Hello World! A schermo */
    printf("Hello World!");

    return 0;
}
```

- Termina la main()
- E quindi il programma
- Restituisce “0”
- A chi?
 - Al Sistema Operativo



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

int main(int argc, char **argv) {
    /* stampa Hello World! A schermo */
    printf("Hello World!");
    return 0;
}
```

- Syntactic Syrup
- Addolciscono la sintassi per noi
- Comunque obbligatorie

- Indentazione
- Rende il codice più leggibile
- Obbligatoria per noi (-2 punti)

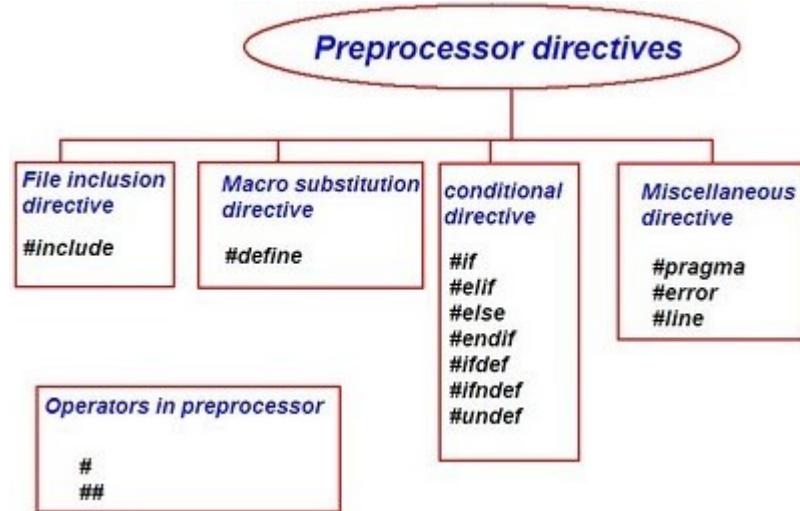
Introduzione agli elementi base del C



- Direttive preprocessore
- Commenti
- Variabili
- Stringhe
- Nominativi
- Funzioni
- Espressioni
- I/O



- Tutte quelle che iniziano con ‘#’
 - Ce ne sono una dozzina
 - Ma noi ne vedremo solo alcune
- Per ora limitiamoci a:
 - `#include <??>` oppure `#include "???"`
 - Permette di includere file necessari al compilatore
 - `#define <identificativo> <rimpiazzo>`
 - Per costanti e macro

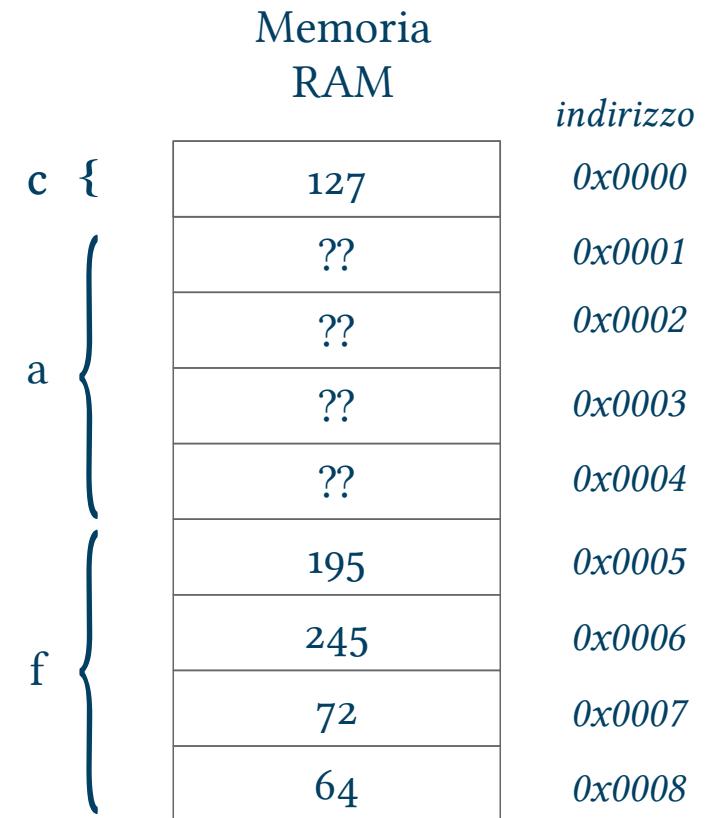


- Spesso sottovalutati
 - Ma in sede di esame ne tengo conto
- Multiriga:
 - Tutto ciò che si trova tra /* e */
- Singola riga
 - Tutto ciò che segue //
 - Nello standard dal C99

- Nel modello di von Neuman → memoria
 - Celle con indirizzo
 - Scomodo ad alto livello
- Il C può accedere alla memoria tramite le variabili
 - Sistema per memorizzare dati
 - In pratica parte di memoria a cui associo un nome
 - Non mi devo preoccupare di indirizzo o spazio occupato
 - Ci pensa il compilatore

Introduzione alle variabili

- Differenti tipi
 - Numeriche ovvero Scalari
 - Interi, virgola mobile...
 - Composite
 - ...
- In C devo sempre indicare un tipo di dato
- Esempio di definizione di variabili:
 - `char c =127`
 - `int a;`
 - `float f=159.37;`



Introduzione alle stringhe

- In C particolare tipo di dato
 - Sequenza di caratteri racchiusi tra “”
 - `printf("Hello world!");`
 - `char c[]="Informatica";`
- Approfondiremo meglio
- Libreria apposita
 - `#include<string.h>`
- Stringhe di formato

- Programmando sceglieremo dei nomi per variabili, costanti, funzioni e altri elementi
- Ci sono però regole
 - Solo lettere, cifre o “_”
 - Deve iniziare per lettera
 - Maiuscole e Minuscole sono considerate lettere differenti
 - Non deve essere una parola riservata del linguaggio

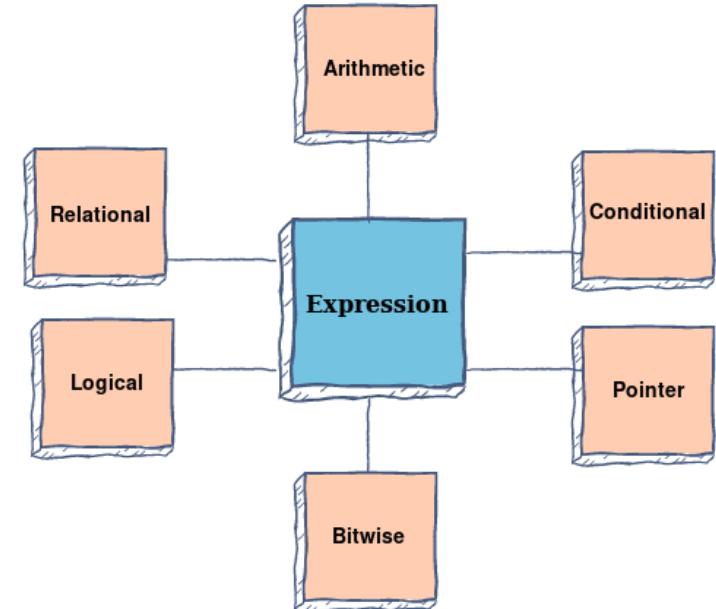
Introduzione agli identificativi

<i>auto</i>	enum	<i>restrict</i>	unsigned
break	extern	return	void
case	float	short	volatile
char	for	signed	while
const	goto	sizeof	<i>_Bool</i>
continue	if	static	<i>_Complex</i>
default	<i>inline</i>	struct	<i>_Imaginary</i>
do	int	switch	<i>_Packed</i>
double	long	typedef	
else	register	union	

Introduzione alle espressioni



- Combinazione di 1 o più “operandi”
 - Variabili, costanti, chiamate di funzioni ecc.
- Esempi
 - 5
 - j (se j è una variabile)
 - printf(“ciao”)
 - $5+j^*6$
 - +, -, /, *. %



- Input/Output
- Noi ci limiteremo inizialmente a
 - Input → Tastiera
 - Output → Video
- Due funzioni principali
 - printf()
 - scanf()

- È una funzione
 - Complessa
- Print Formatted
 - Stampa in accordo a una “stringa di formato”
 - Testo
 - Variabili
 - Simboli
 - Ecc.

```
int printf(const char *format, ...);
```

- Stringa di formato
- Può contenere
 - Testo → stampato così come è
 - Combinazioni di caratteri → rimpiazzate da altro quando stampo
 - Sequenze di escape
 - Specificatori di formato
 - Caratteri di controllo

- Stampare testo “semplice”
- Racchiuso tra doppi apici “”

```
printf("Hello world!");
```

- Caratteri non ottenibili da tastiera o per uso specifico
- Tipicamente carattere preceduto da “\”

```
printf("Hello world! \n");
```

```
printf("Hello world!
"); // error: missing terminating "
character
```

Sequenze di “escape”



\n	newline
\r	carriage return
\f	form feed
\a	bell
\t	horizontal tab
\v	vertical tab
\”	doppie virgolette
\nnn	carattere corrispondente all'ASCII nnn (ottale)
\xNN	carattere corrispondente all'ASCII NN (esadecimale)
\\"	backslash
%%	singolo %

- Indicano a printf() come stampare
 - Valori numerici
 - Contenuto variabili
 - ...
- Preceduti da “%”

```
printf("11x67 is equal to %d\n", 11*67);
```

Specificatori di formato



%d	intero decimale
%o %x %X	intero ottale o esadecimale
%f	numero a virgola mobile in notazione decimale
%e %E	numero a virgola mobile in notazione scientifica
%g %G	numero a virgola mobile (automatico)
%c	singolo carattere
%s	stringa
%p	indirizzo di memoria (void *)
%q %L	long long
%[]	elenco di caratteri, solo scanf()

- Gli specificatori di formato indicano cosa stampare
- I caratteri di controllo permettono di fare “fine tuning”
 - Stampo comunque il segno?
 - Quanti caratteri devo usare?
 - Quante cifre dopo la virgola?
 - ...

```
printf("1 g di oro vale %f al grammo", 1770.77/31.103);
```

```
printf("1 g di oro vale %.2f al grammo", 1770.77/31.103);
```

+	stampa comunque il segno
spazio	antepone a numeri positivi uno spazio
n	minima ampiezza campo (riempimento con spazi)
0n	minima ampiezza campo (riempimento con 0)
.n	numero di cifre decimali (minimo o fisso)
-	allineamento a sinistra
l	long
h	short
ll	long long

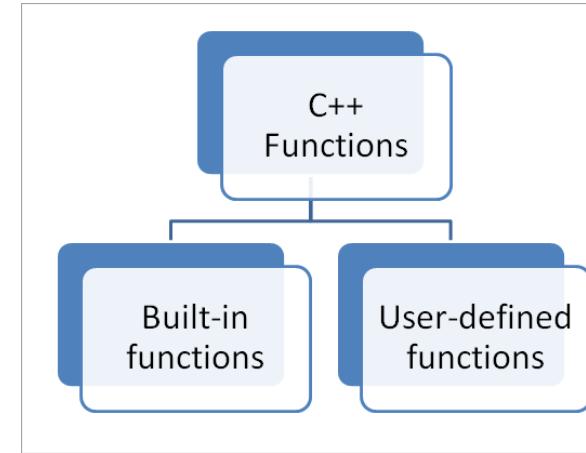
- È una funzione
 - `int scanf(const char *format, ...);`
- Mi permette di leggere da tastiera
 - Stringa di formato → pattern matching
 - Ciò che legge → variabile (ovvero memoria)

```
int a;  
scanf(“%d”, &a);
```

- Simile a printf() ma:
 - Stringa di formato tipicamente solo specificatore di formato
 - I dati coinvolti vanno preceduti da &
- Occhio agli spazi e al buffer di ingresso!

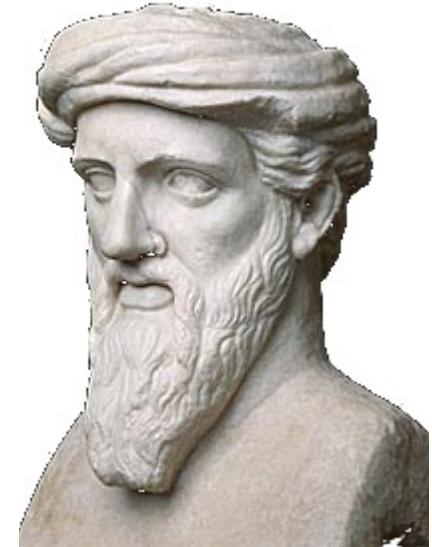


- Anche “procedure” o “subroutine”
- Istruzioni C “troppo” semplici
- Tante anche per fare cose banali
 - Soluzione → creo “gruppi” di istruzioni
- Concetto base di molti linguaggi ad alto livello
 - “Building blocks”
 - Programmazione procedurale





- Funzioni predefinite
 - Esempio: printf()
- Il C mette a disposizione una “ricca” libreria di funzioni predefinite
 - Non devo reinventare la ruota!
 - Sono già ottimizzate
 - Funzionano
 - Portabili

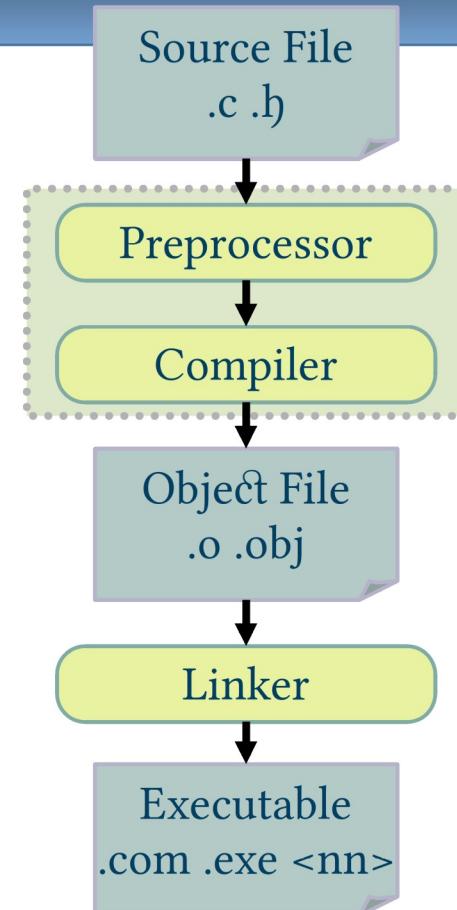


```
double hypot(double x, double y);
```

- Funzioni definite dal programmatore
- Fattorizzazione
 - le definisco → 1 volta
 - le uso → quante volte voglio
- Miglior leggibilità
- Miglior facilità di organizzazione e debugging

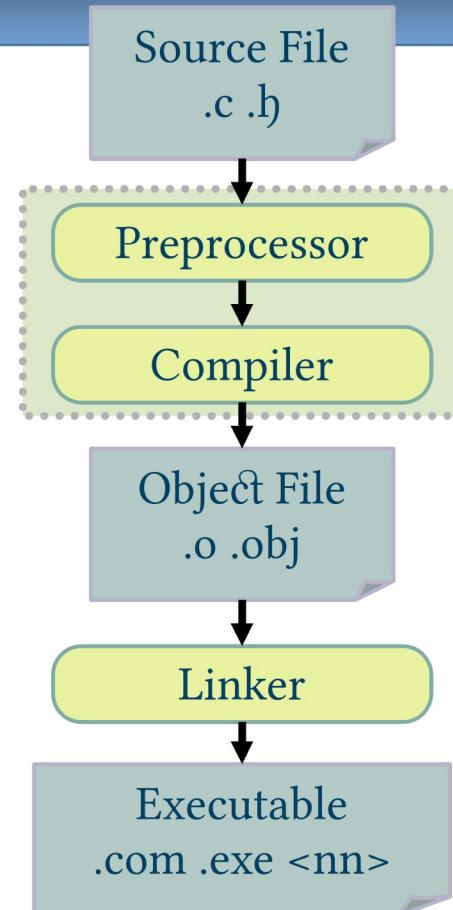
Compilazione

- Sorgente → Codice Macchina
- Noi useremo “ambiente integrato”
 - Nasconde il processo
- In realtà differenti “attori”
 - Preprocessore
 - Compilatore
 - Linker



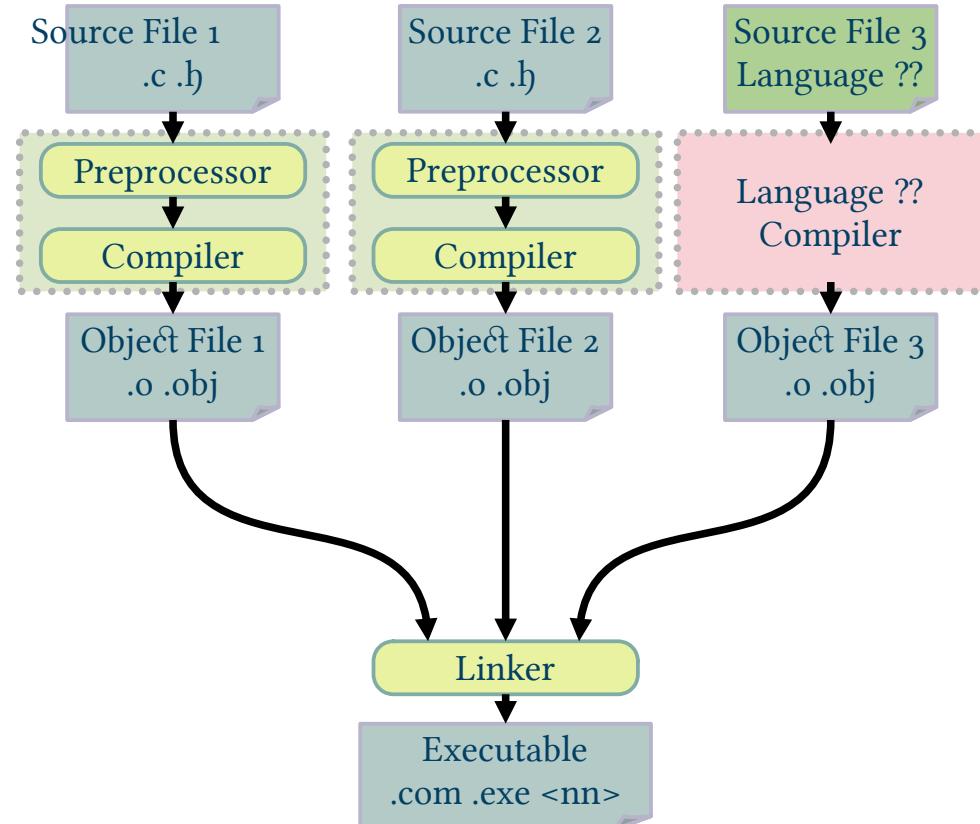
Fasi di compilazione

- Preprocessore
 - Mera sostituzione direttive che iniziano con ‘#’
 - Spesso integrato con compilatore
- Compilatore
 - Traduce il sorgente ottenendo codice macchina
 - Operazione complessa
 - Ottimizzazione
 - Supporto differenti architetture





- **Linker**
 - Riunisce tutti i file oggetto
 - Risoluzione indirizzi memoria
 - Necessario per progetti multifile
 - Può gestire sistemi con più linguaggi
 - Tutti “compilati”





UNIVERSITÀ DI PARMA

Breve introduzione al C



*For 'tis the sport to have the engineer
Hoist with his own petar*

Hamlet, Act III, Scene IV, Shakespear