

La plataforma de desarrollo GLib/GTK

Una guía de introducción

Versión 0.8

Sébastien Wilmetn

27 de julio de 2021

Índice general

1. Introducción	3
1.1. Licencia	3
1.2. Soporte financiero	3
1.3. Lista de tareas para este libro y una actualización rápida de 2019	4
1.4. ¿Qué es GLib y GTK?	4
1.5. El escritorio GNOME	5
1.6. Prerrequisitos	6
1.7. ¿Por qué y cuándo se usa el lenguaje C?	7
1.8. Separación de backend del frontend	7
1.8.1. Otros aspectos a tener en cuenta	8
1.9. Ruta de aprendizaje	10
1.10. El entorno de desarrollo	10
1.11. Agradecimientos	11
 I GLib, la biblioteca principal	 12
2. GLib, la biblioteca principal	13
2.1. Lo esencial	14
2.1.1. Definiciones de tipo	14
2.1.2. Macros de uso frecuente	14
2.1.3. Macros de depuración	15
2.1.4. Memoria	18
2.1.5. Manejo de string	19
2.2. Estructuras de datos	21
2.2.1. Listas	21
2.2.2. Árboles	26
2.2.3. Tablas hash	31
2.3. El bucle del evento principal	33
2.4. Otras características	34
 II Programación orientada a objetos en C	 36
3. Programación semi-orientada a objetos en C	38
3.1. Ejemplo de encabezado	38
3.1.1. Espacio de nombres del proyecto	38
3.1.2. Espacio de nombres de clase	40
3.1.3. ¿Minúsculas, Mayúsculas o CamelCase?	40
3.1.4. Incluir guardia	40
3.1.5. Soporte C++	40

3.1.6.	#include	40
3.1.7.	Definición de tipo	41
3.1.8.	Constructor de objetos	41
3.1.9.	Destructor de objetos	41
3.1.10.	Otras funciones públicas	41
3.2.	El archivo *.c correspondiente	42
3.2.1.	Orden de #include	44
3.2.2.	Comentarios de GTK-Doc	44
3.2.3.	Anotaciones de introspección de GObject	45
3.2.4.	Funciones estáticas vs funciones no estáticas	45
3.2.5.	Programación defensiva	46
3.2.6.	Estilo de codificación	46
4.	Una suave introducción a GObject	48
4.1.	Herencia	48
4.2.	Macros de GObject	49
4.3.	Interfaces	50
4.4.	Recuento de referencias	50
4.4.1.	Evitar ciclos de referencia con referencias débiles	50
	Bibliography	51

Capítulo 1

Introducción

Este texto es una guía para comenzar con la plataforma de desarrollo GLib/GTK, haciendo uso del lenguaje C. En ocasiones se asumirá que el lector usa un sistema similar a Unix.

La traducción de este libro fue hecha por Gerson Benavides.

Advertencia: este “libro” está lejos de estar terminado, estás leyendo la versión 0.8. Si tiene algún comentario, no dude en ponerse en contacto con el autor en swilmet@gnome.org o con el traductor en gmbdsdeveloper@gmail.com, ¡gracias!

Las fuentes de este libro en el idioma original están disponibles en:
<https://github.com/swilmet/glib-gtk-book>

1.1. Licencia



Este trabajo está autorizado bajo una licencia internacional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Algunas secciones están basadas en el libro *GTK+/Gnome Application Development*, escrito en 1999, editado por New Riders Publishing y con licencia de Open Publication License. La última versión de la licencia de publicación abierta se puede encontrar en:

<http://www.opencontent.org/openpub/>

1.2. Soporte financiero

Si te gusta esta guía, ¡puedes apoyarla económicamente!

La guía se publica como un documento *Free/Libre* y es gratuita. Pero no se materializa en un espacio vacío; se necesita tiempo para escribir. Al donar, demuestras tu aprecio por este trabajo y ayudas a su desarrollo futuro.

Hay un botón de donación disponible en

<https://people.gnome.org/~swilmet/glib-gtk-book/>

¡Gracias!

1.3. Lista de tareas para este libro y una actualización rápida de 2019

- Hacer que el capítulo ?? (sobre GTK) sea más fácil de entender y adaptar el resto del documento para integrar mejor el capítulo;
- GTK + ha cambiado de nombre a GTK, el signo más se ha eliminado. Adaptar el texto en consecuencia;
- Ya no se recomienda Jhbuild, en su lugar se recomienda Flatpak¹ y Build-Stream²;
- Hablar sobre las especificaciones de freedesktop.org³;
- La mayoría de los módulos GNOME activos se han migrado ahora al sistema de compilación Meson (en lugar de Autotools);
- Escribir un capítulo sobre el desarrollo de bibliotecas C/GObject;
- Hablar sobre el lenguaje de programación Rust.

1.4. ¿Qué es GLib y GTK?

En términos generales, GLib es un conjunto de bibliotecas: GLib core, GObject y GIO. Esas tres bibliotecas se desarrollan en el mismo repositorio de Git llamado *glib*, por lo que cuando se hace referencia a “GLib”, puede significar “GLib core” o el conjunto más amplio que incluye también GObject y GIO.

GLib core proporciona manejo de estructura de datos para C (listas enlazadas, árboles, tablas hash, ...), envoltorios de portabilidad, un bucle de eventos, hilos, carga dinámica de módulos y muchas funciones de utilidad.

GObject – que depende del núcleo GLib – simplifica la programación orientada a objetos y los paradigmas de programación dirigida por eventos en C. La programación dirigida por eventos no solo es útil para interfaces gráficas de usuario (con eventos de usuario como pulsaciones de teclas y clics del mouse) , pero también para demonios que responden a cambios de hardware (una memoria USB insertada, un segundo monitor conectado, una impresora con poco papel), o software que escucha conexiones de red o mensajes de otros procesos, etc.

GIO – que depende de GLib core y GObject – proporciona API de alto nivel para entrada / salida: lectura de un archivo local, un archivo remoto, un flujo de red, comunicación entre procesos con D-Bus y muchos más.

Las bibliotecas GLib se pueden utilizar para escribir servicios del sistema operativo, bibliotecas, utilidades de línea de comandos y demás. GLib ofrece API de mayor nivel que el estándar POSIX; por lo tanto, es más cómodo escribir un programa en C con GLib.

GTK es un conjunto de herramientas de widgets basado en GLib que se puede utilizar para desarrollar aplicaciones con una interfaz gráfica de usuario (GUI). Un “widget” es un elemento de la GUI, por ejemplo, un botón, un texto, un menú, etc. Y hay algunos tipos especiales de widgets que se denominan “containers”,

¹<https://flatpak.org/>

²<https://buildstream.build/>

³<https://www.freedesktop.org/>

que pueden contener otros widgets, para ensamblar los elementos en una ventana. GTK proporciona una amplia gama de widgets y contenedores.

La primera versión de GTK +, o GIMP Tool Kit⁴, fue escrita principalmente por Peter Mattis en 1996 para el GIMP (Programa de manipulación de imágenes GNU), pero se ha convertido rápidamente en una biblioteca de uso general. El “+” se ha agregado más tarde para distinguir entre la versión original y una nueva versión que agregó características orientadas a objetos. GLib comenzó como parte de GTK +, pero ahora es una biblioteca independiente.

Las API GLib y GTK están documentadas con GTK-Doc. Los comentarios especiales están escritos en el código fuente y GTK-Doc extrae esos comentarios para generar páginas HTML.

Aunque GLib y GTK están escritos en C, los enlaces de lenguaje están disponibles para JavaScript, Python, Perl y muchos otros lenguajes de programación. Al principio, se crearon enlaces manuales, que debían actualizarse cada vez que cambiaba la API de la biblioteca. Hoy en día, los enlaces de lenguaje son genéricos y, por lo tanto, se actualizan automáticamente cuando, por ejemplo, se agregan nuevas funciones, esto es gracias a GObject Introspection . Se agregan anotaciones especiales a los comentarios de GTK-Doc, para exponer más información de la que puede proporcionar la sintaxis de C, por ejemplo, sobre la transferencia de propiedad de contenido asignado dinámicamente⁵. Además, las anotaciones también son útiles para el programador en C porque es una forma buena y concisa de documentar ciertos aspectos recurrentes de la API.

GLib y GTK son parte del Proyecto GNU, cuyo objetivo general es desarrollar un sistema operativo libre (llamado GNU) más aplicaciones que lo acompañen. GNU significa “GNU’s Not Unix”, una forma divertida de decir que el sistema operativo GNU es compatible con Unix. Puede obtener más información sobre GNU en <https://www.gnu.org>.

El sitio web de GLib/GTK es: <http://www.gtk.org>

1.5. El escritorio GNOME

Un proyecto importante para GLib y GTK es GNOME. GNOME, que también forma parte de GNU, es un entorno de escritorio libre iniciado en 1997 por Miguel de Icaza y Federico Mena-Quintero. GNOME hace un uso extensivo de GTK, y el último ahora es desarrollado principalmente por desarrolladores de GNOME.

“GNOME” es en realidad un acrónimo: GNU Network Object Model Environment⁶. Originalmente, el proyecto tenía la intención de crear un marco para objetos de aplicación, similar a las tecnologías OLE y COM de Microsoft. Sin embargo, el alcance del proyecto se expandió rápidamente; quedó claro se requería un trabajo preliminar sustancial antes de que la parte del nombre de “network object” pudiera convertirse en realidad. Las versiones antiguas de GNOME incluían una arquitectura de incrustación de objetos llamada Bonobo, y GNOME

⁴El nombre “ The GIMP Tool Kit ” ahora rara vez se usa, hoy se conoce más comúnmente como GTK para abreviar.

⁵Por ejemplo, si necesita liberar el valor de retorno.

⁶En cuanto a GTK, el nombre completo de GNOME rara vez se usa y no refleja la realidad actual.

1.0 incluía un ORB CORBA rápido y ligero llamado ORBit. Bonobo ha sido reemplazado por D-Bus un sistema de comunicación entre procesos.

GNOME tiene dos caras importantes. Desde la perspectiva del usuario, es un entorno de escritorio integrado y una suite de aplicaciones. Desde la perspectiva del programador, es un marco de desarrollo de aplicaciones (compuesto por numerosas bibliotecas útiles que se basan en GLib y GTK). Las aplicaciones escritas con las bibliotecas de GNOME funcionan bien incluso si el usuario no está ejecutando el entorno de escritorio, pero se integran bien con el escritorio de GNOME si está disponible.

El entorno de escritorio incluye un “shell” para cambiar de tareas y ejecutar programas, un “centro de control” para la configuración, muchas aplicaciones como un administrador de archivos, un navegador web, un reproductor de películas, etc. línea de comando tradicional de Unix detrás de una interfaz gráfica fácil de usar.

El marco de desarrollo de GNOME permite escribir aplicaciones interoperables, coherentes y fáciles de usar. Los diseñadores de sistemas de ventanas como X11 o Wayland tomaron la decisión deliberada de no imponer ninguna política de interfaz de usuario a los desarrolladores; GNOME agrega una “capa de política”, creando una apariencia coherente. Las aplicaciones GNOME terminadas funcionan bien con el escritorio GNOME, pero también se pueden usar de forma “independiente” – los usuarios solo necesitan instalar las bibliotecas compartidas de GNOME. Una aplicación GNOME no está vinculada a un sistema de ventanas específico, GTK proporciona backends para X Window System, Wayland, Mac OS X, Windows e incluso para un navegador web.

En el momento de escribir este artículo, hay nuevas versiones estables de GLib, GTK y GNOME cada seis meses, alrededor de marzo y septiembre. Un número de versión tiene la forma “**major.minor.micro**”, donde “**minor**” es incluso para versiones estables e isodd para versiones inestables. Por ejemplo, las versiones 3.18. * Son estables, pero las versiones 3.19. * Son inestables. Una nueva versión micro estable (por ejemplo, 3.18.0 → 3.18.1) no agrega nuevas funciones, solo actualizaciones de traducción, corrección de errores y mejoras de rendimiento. Los componentes de GNOME deben instalarse con las mismas versiones, junto con la versión de GTK y GLib lanzada al mismo tiempo; por ejemplo, es una mala idea ejecutar un demonio GNOME en la versión 3.18 con el centro de control en la versión 3.16. En el momento de escribir este artículo, las últimas versiones estables son: GLib 2.46, GTK 3.18 y GNOME 3.18, todas lanzadas al mismo tiempo en septiembre de 2015. Para una biblioteca, un nuevo número de versión principal generalmente significa que ha habido una interrupción de la API, pero afortunadamente la versión principal anterior. Las versiones se pueden instalar en paralelo con la nueva versión. Durante un ciclo de desarrollo (por ejemplo, 3.19), no hay garantías de estabilidad API para *nuevas* funciones; pero al ser uno de los primeros en adoptarlo, sus comentarios son útiles para descubrir más rápidamente fallas y errores de diseño.

Más información sobre GNOME: <https://www.gnome.org/>

1.6. Prerrequisitos

Este libro asume que ya tiene algo de práctica en programación. A continuación, se muestra una lista de requisitos previos recomendados, con referencias de libros.

- Este texto supone que ya conoces el lenguaje C. El libro de referencia es *El lenguaje de programación C*, de Brian Kernighan y Dennis Ritchie [1].
- La programación orientada a objetos (OOP) también es necesaria para aprender GObject. Debe estar familiarizado con conceptos como herencia, una interfaz, un método virtual o polimorfismo. Un buen libro, con más de sesenta pautas, es *Heurística de diseño orientado a objetos*, de Arthur Riel [2].
- Es útil haber leído un libro sobre estructuras de datos y algoritmos, pero puede aprenderlo en paralelo. Un libro recomendado es *The Algorithm Design Manual*, de Steven Skiena [4].
- Si desea desarrollar su software en un sistema similar a Unix, otro requisito previo es saber cómo funciona Unix y estar familiarizado con la línea de comandos, un poco de scripts de shell y cómo escribir un Makefile. Un posible libro es *UNIX for the Impatient*, de Paul Abrahams [5].
- No es estrictamente necesario, pero se recomienda encarecidamente utilizar un sistema de control de versiones como Git. Un buen libro es *Pro Git*, de Scott Chacon [6].

1.7. ¿Por qué y cuándo se usa el lenguaje C?

Las bibliotecas GLib y GTK pueden ser utilizadas por otros lenguajes de programación además de C. Gracias a GObject Introspection, los enlaces automáticos están disponibles para una variedad de idiomas para todas las bibliotecas basadas en GObject. Los enlaces oficiales de GNOME están disponibles para los siguientes lenguajes: C++, JavaScript, Perl, Python y Vala⁷. Vala es un nuevo lenguaje de programación basado en GObject que integra las peculiaridades de GObject directamente en su sintaxis similar a C#. Más allá de los enlaces oficiales de GNOME, GLib y GTK se pueden usar en más de una docena de lenguajes de programación, con un nivel de soporte variable. Entonces, ¿por qué y cuándo elegir el lenguaje C? Para escribir un demonio en un sistema Unix, C es el idioma *predeterminado*. Pero es menos obvio para una aplicación. Para responder a la pregunta, veamos primero cómo estructurar el código base de una aplicación.

1.8. Separación de backend del frontend

Una buena práctica es separar la interfaz gráfica de usuario del resto de la aplicación. Por diversas razones, la interfaz gráfica de una aplicación tiende a ser una pieza de software excepcionalmente volátil y en constante cambio. Es el foco de la mayoría de las solicitudes de cambio de los usuarios. Es difícil planificar y ejecutar bien la primera vez; a menudo descubrirá que algún aspecto es desagradable de usar solo después de haberlo escrito. A veces es deseable tener varias interfaces de usuario diferentes, por ejemplo, una versión de línea de comandos o una interfaz basada en web.

En términos prácticos, esto significa que cualquier aplicación grande debe tener una separación radical entre sus diversos *frontends* o interfaces y el *backend*. El backend debe contener todas las “partes duras”: sus algoritmos y estructuras de

⁷<https://wiki.gnome.org/Projects/Vala>

datos, el trabajo real realizado por la aplicación. Piense en ello como un “modelo” abstracto que se muestra y manipula el usuario.

Cada interfaz debe ser una “ vista ” y un “ controlador ”. Como una “ vista ”, la interfaz debe anotar cualquier cambio en el backend y cambiar la pantalla en consecuencia. Como un “ controlador ”, la interfaz debe permitir al usuario transmitir solicitudes de cambio al backend (define cómo las manipulaciones de la interfaz se traducen en cambios en el modelo).

Hay muchas formas de disciplinarse para mantener su aplicación separada. Un par de ideas útiles:

- Escriba el backend como una biblioteca. Al principio, la biblioteca puede ser interna a la aplicación y estar vinculada estáticamente, sin garantías de estabilidad API/ABI. Cuando el proyecto crezca, y si el código es útil para otros programas, puede convertir fácilmente su backend en una biblioteca compartida.
- Escriba al menos dos interfaces desde el principio; uno o ambos pueden ser prototipos feos, solo desea tener una idea de cómo estructurar el backend. Recuerde, las interfaces deben ser fáciles; el backend tiene las partes difíciles.

El lenguaje C es una buena opción para la parte de backend de una aplicación. Al utilizar GObject y GObject Introspection, su biblioteca estará disponible para otros proyectos escritos en varios lenguajes de programación. Por otro lado, una biblioteca de Python o JavaScript no se puede utilizar en otros lenguajes. Para las interfaces, un idioma de nivel superior puede ser más conveniente, dependiendo de los idiomas con los que ya domine.

1.8.1. Otros aspectos a tener en cuenta

Si tiene dudas sobre el idioma a elegir, aquí hay otros aspectos a tener en cuenta. Tenga en cuenta que este texto está un poco sesgado ya que se eligió el lenguaje C.

C es un lenguaje de tipo estático: los tipos de variables y los prototipos de funciones en un programa se conocen en el momento de la compilación. El compilador descubre muchos errores triviales, como un error tipográfico en el nombre de una función. El compilador también es de gran ayuda cuando se hacen refactorizaciones de código, lo cual es esencial para el mantenimiento a largo plazo de un programa. Por ejemplo, cuando divide una clase en dos, si el código que usa la clase inicial no se actualiza correctamente, el compilador se lo informará amablemente⁸. Con el desarrollo basado en pruebas (TDD), y escribiendo pruebas unitarias para *todo*, también es factible escribir una enorme base de código en un lenguaje de tipo dinámico como Python. Con una muy buena cobertura de código, las pruebas unitarias también detectarán errores al refactorizar el código. Pero las pruebas unitarias pueden ser mucho más lentas de ejecutar que compilar el código, ya que también prueba el comportamiento del programa. Por lo tanto, puede que no sea conveniente ejecutar todas las pruebas unitarias al realizar refactorizaciones de código. ¡Por supuesto, escribir pruebas unitarias también es una buena práctica para una base de código C! Sin embargo, para la parte GUI

⁸Bueno, *amablemente* quizás no sea la mejor descripción, arrojar un montón de errores está más cerca de la realidad.

del código, escribir pruebas unitarias a menudo no es una tarea de alta prioridad si la aplicación está bien probada por sus desarrolladores.

C es un lenguaje escrito explícitamente: los tipos de variables son visibles en el código. Es una forma de auto-documentar el código; por lo general, no es necesario agregar comentarios para explicar qué contienen las variables. Conocer el tipo de variable es importante para comprender el código, saber qué representa la variable y qué funciones se pueden llamar sobre ella. En un asunto relacionado, el objeto *self* se pasa explícitamente como un argumento de función. Por lo tanto, cuando se accede a un atributo a través del puntero *self*, se sabe de dónde procede el atributo. Algunos lenguajes orientados a objetos tienen *esta* palabra clave para ese propósito, pero a veces es opcional como en C++ o Java. En este último caso, una función útil del editor de texto es resaltar atributos de manera diferente, por lo que incluso cuando no se usa *esta* palabra clave, usted sabe que es un atributo y no una variable local. Con el objeto *self* pasado como argumento, no hay posibles confusiones.

El lenguaje C tiene una *cadena de herramientas* muy buena: compiladores estables (GCC, Clang,...), Editores de texto (Vim, Emacs,...), Depuradores (GDB, Valgrind,...), Herramientas de análisis estático, ...

Para algunos programas, un recolector de basura no es apropiado porque pausa el programa regularmente para liberar la memoria no utilizada. Para secciones de código críticas, como animaciones en tiempo real, no es conveniente pausar el programa (un recolector de basura a veces puede ejecutarse durante varios segundos). En este caso, la gestión manual de la memoria como en C es una solución.

Menos importante, pero útil; la verbosidad de C en combinación con las convenciones GLib / GTK tiene una ventaja: el código se puede buscar fácilmente con un comando como **grep**. Por ejemplo, la función `gtk_widget_show()` contiene el espacio de nombres (`gtk`), la clase (`widget`) y el método (`show`). Con un lenguaje orientado a objetos, la sintaxis es generalmente `object.show()`. Si se busca “show” en el código, probablemente habrá más falsos positivos, por lo que se necesita una herramienta más inteligente. Otra ventaja es que conocer el espacio de nombres y la clase de un método puede ser útil al leer el código, es otra forma de auto-documentación.

Más importante aún, la documentación de la API GLib / GTK está escrita principalmente para el lenguaje C. No es conveniente leer la documentación de C mientras se programa en otro idioma. Algunas herramientas están actualmente en desarrollo para generar la documentación de la API para otros lenguajes de destino, por lo que es de esperar que en el futuro ya no sea un problema.

GLib / GTK están escritos en C. Entonces, cuando se programa en C, no hay capa adicional. Una capa adicional es potencialmente una fuente de errores adicionales y cargas de mantenimiento. Además, usar el lenguaje C probablemente sea mejor para propósitos pedagógicos. Un lenguaje de nivel superior puede ocultar algunos detalles sobre GLib / GTK. Por lo tanto, el código es más corto, pero cuando tiene un problema, debe comprender no solo cómo funciona la función de la biblioteca, sino también cómo funciona el enlace del idioma.

Dicho esto, si (1) no se siente cómodo en C, (2) ya domina un lenguaje de nivel superior con compatibilidad con GObject Introspection, (3) planea escribir solo una pequeña aplicación o complemento, luego elige el lenguaje de nivel superior

tiene mucho sentido.

1.9. Ruta de aprendizaje

Normalmente, esta sección debería llamarse “ Estructura del libro ”, pero como puede ver, el libro está lejos de estar terminado, por lo que la sección se llama “ Ruta de aprendizaje ”.

El camino de aprendizaje lógico es:

1. Los fundamentos del núcleo GLib;
2. Programación orientada a objetos en C y los conceptos básicos de GObject;
3. GTK y GIO en paralelo.

Dado que GTK se basa en GLib y GObject, es mejor comprender primero los conceptos básicos de esas dos bibliotecas. Algunos tutoriales se sumergen directamente en GTK, por lo que después de un corto período de tiempo puede mostrar una ventana con texto y tres botones; es divertido, pero conocer GLib y GObject no es un lujo si quiere comprender lo que está haciendo, y una aplicación GTK realista utiliza ampliamente las bibliotecas GLib. GTK y GIO se pueden aprender en paralelo — una vez que comience a usar GTK, verá que algunas partes que no son GUI están basadas en GIO.

Así que este libro comienza con la biblioteca principal GLib (parte I p. 12), luego presenta la Programación Orientada a Objetos en C (parte II p. 36) seguida de un capítulo de Lecturas Adicionales (p. ??)

1.10. El entorno de desarrollo

Esta sección describe el entorno de desarrollo que se usa normalmente al programar con GLib y GTK en un sistema Unix.

En una distribución GNU / Linux, a menudo se puede instalar un solo paquete o grupo para obtener un entorno de desarrollo C completo, que incluye, entre otros:

- un compilador compatible con C89, GCC por ejemplo;
- el depurador GNU GDB;
- GNU Make;
- los Autotools (Autoconf, Automake y Libtool);
- las páginas de manual de: el kernel de Linux y glibc ⁹.

Para utilizar GLib y GTK como desarrollador, existen varias soluciones:

- Los encabezados y la documentación se pueden instalar con el administrador de paquetes. El nombre de los paquetes suele terminar con uno de los siguientes sufijos: `-devel`, `-dev` o `-doc`. Por ejemplo `glib2-devel` y `glib2-doc` en Fedora.
- Las últimas versiones de GLib y GTK se pueden instalar con Jhbuild:
<https://wiki.gnome.org/Projects/Jhbuild>

⁹No confunda la biblioteca GNU C (glibc) con GLib. El primero es de nivel inferior.

Para leer la documentación de la API de GLib y GTK, Devhelp es una aplicación útil, si ha instalado el paquete `-dev` o `-doc`. Para el editor de texto o IDE, hay muchas opciones (y una fuente de muchos trolls): Vim, Emacs, gedit, Anjuta, MonoDevelop / Xamarin Studio, Geany,... Un prometedor IDE especializado para GNOME es Builder, actualmente en desarrollo. Para crear una GUI con GTK, puede escribir directamente el código para hacerlo o puede usar Glade para diseñar la GUI gráficamente. Finalmente, GTK-Doc se usa para escribir documentación de API y agregar las anotaciones de GObject Introspection.

Cuando utilice GLib o GTK, preste atención a no utilizar API obsoletas para el código recién escrito. Asegúrese de leer la documentación más reciente. También están disponibles en línea en:

<https://developer.gnome.org/>

1.11. Agradecimientos

Gracias a: Christian Stadelmann, Errol van de l'Isle, Andrew Colin Kissa y Link Dupont.

Parte I

GLib, la biblioteca principal

Capítulo 2

GLib, la biblioteca principal

GLib es la biblioteca central de bajo nivel que forma la base para proyectos como GTK y GNOME. Proporciona estructuras de datos, funciones de utilidad, envoltorios de portabilidad y otras funciones esenciales, como un bucle de eventos e hilos. GLib está disponible en la mayoría de los sistemas similares a Unix y Windows.

Este capítulo cubre algunas de las funciones más utilizadas. GLib es simple y los conceptos son familiares; así que nos moveremos rápidamente. Para obtener una cobertura más completa de GLib, consulte la última documentación de la API que viene con la biblioteca (para el entorno de desarrollo, consulte la sección 1.10 en la p. 10). Por cierto: si tiene preguntas muy específicas sobre la implementación, no tema mirar el código fuente. Normalmente, la documentación contiene suficiente información, pero si encuentra un detalle faltante, por favor presente un error (por supuesto, lo mejor sería con un parche proporcionado).

Las diversas instalaciones de GLib están destinadas a tener una interfaz coherente; el estilo de codificación está orientado a semiobjetos, y los identificadores tienen el prefijo “ g ” para crear una especie de espacio de nombres.

GLib tiene algunos encabezados de nivel superior:

- `glib.h`, el encabezado principal;
- `gmodule.h` para carga dinámica de módulos;
- `glib-unix.h` para API específicas de Unix;
- `glib/gi18n.h` y `glib/gi18n-lib.h` para la internacionalización;
- `glib/gprintf.h` y `glib/gstdio.h` para evitar tirar de todo `stdio`.

Nota: en lugar de reinventar la rueda, este capítulo se basa en gran medida en el capítulo correspondiente del libro *GTK+/Gnome Application Development* de Havoc Pennington, con licencia de Open Publication License (consulte la sección 1.1 p. 3). GLib tiene una API muy estable. A pesar de que el libro de Havoc Pennington fue escrito en 1999 (para GLib 1.2), solo se requirieron algunas actualizaciones para adaptarse a las últimas versiones de GLib (versión 2.42 en el momento de escribir este artículo)

```
#include <glib.h>

MAX (a, b);
MIN (a, b);
ABS (x);
CLAMP (x, low, high);
```

Listing 2.1: Familiar C Macros

2.1. Lo esencial

GLib proporciona sustitutos para muchas construcciones de lenguaje C estándar y de uso común. Esta sección describe las definiciones de tipos fundamentales, macros, rutinas de asignación de memoria y funciones de utilidad de cadena de GLib.

2.1.1. Definiciones de tipo

En lugar de utilizar los tipos estándar de C (`int`, `long`, etc.), GLib define los suyos propios. Estos sirven para una variedad de propósitos. Por ejemplo, se garantiza que `gint32` tiene 32 bits de ancho, algo que ningún tipo C89 estándar puede garantizar. `guint` es simplemente más fácil de escribir que `unsigned`. Algunos de los typedefs existen solo por coherencia; por ejemplo, `gchar` siempre es equivalente al `char` estándar.

Los tipos primitivos más importantes definidos por GLib:

- `gint8`, `guint8`, `gint16`, `guint16`, `gint32`, `guint32`, `gint64`, `guint64` — le dará números enteros de un tamaño garantizado. (Si no es obvio, los tipos `guint` son `unsigned`, los tipos de `gint` son `signed`).
- `gboolean` es útil para hacer su código más legible, ya que C89 no tiene un tipo `bool`.
- `gchar`, `gshort`, `glong`, `gint`, `gfloat`, `gdouble` son puramente cosméticos.
- `gpointer` puede ser más conveniente de escribir que `void *`. `gconstpointer` le da `const void *`. (`const gpointer` no hará lo que normalmente quiere; dedique un tiempo a leer un buen libro sobre C si no ve por qué).
- `gsize` es un tipo entero sin signo que puede contener el resultado del operador `sizeof`.

2.1.2. Macros de uso frecuente

GLib define una serie de macros familiares que se utilizan en muchos programas C, que se muestran en el Listado 2.1. Todos estos deben ser autoexplicativos. `MIN()`/`MAX()` devuelven el menor o mayor de sus argumentos. `ABS()` devuelve el valor absoluto de su argumento. `CLAMP(x, low, high)` significa `x`, a menos que `x` esté fuera del rango `[low, high]`; si `x` está por debajo del rango, se devuelve `low`; si `x` está por encima del rango, se devuelve `high`. Además de las macros que se muestran en el Listado 2.1, `TRUE`/`FALSE`/`NULL` se definen como los habituales `1/0/((void *)0)`.

También hay muchas macros exclusivas de GLib, como las conversiones portátiles `gpointer-to-gint` y `gpointer-to-guint` que se muestran en el Listado 2.2.

```
#include <glib.h>

GINT_TO_POINTER (p);
GPOINTER_TO_INT (p);
GUINT_TO_POINTER (p);
GPOINTER_TO_UINT (p);
```

Listing 2.2: Macros for storing integers in pointers

La mayoría de las estructuras de datos de GLib están diseñadas para almacenar un `gpointer`. Si desea almacenar punteros a objetos asignados dinámicamente, esto es lo correcto. Sin embargo, a veces desea almacenar una lista simple de números enteros sin tener que asignarlos dinámicamente. Aunque el estándar C no lo garantiza estrictamente, es posible almacenar un `gint` o `guint` en una variable `gpointer` en la amplia gama de plataformas a las que GLib ha sido portado; en algunos casos, se requiere un yeso intermedio. Las macros en Listado 2.2 abstraen la presencia del elenco.

He aquí un ejemplo:

```
gint my_int;
gpointer my_pointer;

my_int = 5;
my_pointer = GINT_TO_POINTER (my_int);
printf ("We are storing %d\n", GPOINTER_TO_INT (my_pointer));
```

Pero ten cuidado; estas macros le permiten almacenar un entero en un puntero, pero almacenar un puntero en un entero *no* funcionará. Para hacerlo de forma portátil, debe almacenar el puntero en un **long**. (Sin embargo, sin duda es una mala idea hacerlo).

2.1.3. Macros de depuración

GLib tiene un buen conjunto de macros que puede usar para hacer cumplir invariantes y condiciones previas en su código. GTK los usa generosamente, una de las razones por las que es tan estable y fácil de usar. Todos desaparecen cuando define `G_DISABLE_CHECKS` o `G_DISABLE_ASSERT`, por lo que no hay penalización de rendimiento en el código de producción. Usarlos generosamente es una muy, muy buena idea. Encontrará errores mucho más rápido si lo hace. Incluso puede agregar afirmaciones y verificaciones cada vez que encuentre un error para asegurarse de que el error no vuelva a aparecer en versiones futuras; esto complementa un conjunto de regresión. Las comprobaciones son especialmente útiles cuando el código que está escribiendo será utilizado como caja negra por otros programadores; los usuarios sabrán inmediatamente cuándo y cómo han hecho un mal uso de su código.

Por supuesto, debe tener mucho cuidado de asegurarse de que su código no dependa sutilmente de declaraciones de solo depuración para funcionar correctamente. Las declaraciones que desaparecerán en el código de producción *nunca* deberían tener efectos secundarios.

El Listado 2.3 muestra las verificaciones de condiciones previas de GLib. `g_return_if_fail()` imprime una advertencia y regresa inmediatamente de la función actual si `condition` es `FALSE`. `g_return_val_if_fail()` es similar pero le permite devolver algún `return_value`.


```
#include <glib.h>
```

```
g_return_if_fail (condition);  
g_return_val_if_fail (condition, return_value);
```

Listing 2.3: Precondition Checks

```
#include <glib.h>
```

```
g_assert (condition);  
g_assert_not_reached ();
```

Listing 2.4: Assertions

Estos macros son increíblemente útiles, si las usa libremente, especialmente en combinación con la verificación de tipo en tiempo de ejecución de GObject, reducirá a la mitad el tiempo que dedica a buscar punteros incorrectos y errores tipográficos.

Usar estas funciones es simple; aquí hay un ejemplo de la implementación de la tabla hash GLib:

```
void  
g_hash_table_foreach (GHashTable *hash_table,  
                     GHFunc      func,  
                     gpointer     user_data)  
{  
    gint i;  
  
    g_return_if_fail (hash_table != NULL);  
    g_return_if_fail (func != NULL);  
  
    for (i = 0; i < hash_table->size; i++)  
    {  
        guint node_hash = hash_table->hashes[i];  
        gpointer node_key = hash_table->keys[i];  
        gpointer node_value = hash_table->values[i];  
  
        if (HASH_IS_REAL (node_hash))  
            (* func) (node_key, node_value, user_data);  
    }  
}
```

Sin las comprobaciones, pasar NULL como parámetro a esta función resultaría en una misteriosa falla de segmentación. La persona que usa la biblioteca tendría que averiguar dónde ocurrió el error con un depurador y tal vez incluso indagar en el código GLib para ver qué estaba mal. Con las comprobaciones, obtendrán un bonito mensaje de error que les indicará que los argumentos NULL no están permitidos.

GLib también tiene macros de aserción más tradicionales, que se muestran en el Listado 2.4. `g_assert()` es básicamente idéntico a `assert()`, pero responde a `G_DISABLE_ASSERT` y se comporta consistentemente en todas las plataformas. También se proporciona `g_assert_not_reached()`; esta es una afirmación que siempre falla. Las afirmaciones llaman a `abort()` para salir del programa y (si su entorno lo admite) descargan un archivo central con fines de depuración.

Las afirmaciones fatales deben usarse para verificar la *consistencia interna* de una función o biblioteca, mientras que `g_return_if_fail()` está destinado a garantizar que se pasen valores cuerdos a las interfaces públicas de un módulo de programa. Es decir, si una aserción falla, normalmente busca un error en el módulo que contiene la aserción; Si falla una comprobación de `g_return_if_fail()`, normalmente busca el error en el código que invoca el módulo.

Este código del módulo de cálculos calendáricos de GLib muestra la diferencia:

```
GDate *
g_date_new_dmy (GDateDay  day,
                GDateMonth month,
                GDateYear  year)
{
    GDate *date;
    g_return_val_if_fail (g_date_valid_dmy (day, month, year), NULL);

    date = g_new (GDate, 1);

    date->julian = FALSE;
    date->dmy = TRUE;

    date->month = month;
    date->day = day;
    date->year = year;

    g_assert (g_date_valid (date));

    return date;
}
```

La verificación de condiciones previas al principio asegura que el usuario pasa en valores razonables para el día, mes y año; la afirmación al final asegura que GLib construyó un objeto sano, dados valores cuerdos.

`g_assert_not_reached()` debe usarse para marcar situaciones “imposibles”; un uso común es detectar declaraciones de cambio que no manejan todos los valores posibles de una enumeración:

```
switch (value)
{
    case FOO_ONE:
        break;

    case FOO_TWO:
        break;

    default:
        g_assert_not_reached ();
}
```

Todas las macros de depuración imprimen una advertencia utilizando la función `g_log()` de GLib, lo que significa que la advertencia incluye el nombre de la aplicación o biblioteca de origen y, opcionalmente, puede instalar una rutina de impresión de advertencias de reemplazo. Por ejemplo, puede enviar todas las advertencias a un cuadro de diálogo o archivo de registro en lugar de imprimirlas en la consola.

```
#include <glib.h>

gpointer g_malloc (gsize n_bytes);
void g_free (gpointer mem);
gpointer g_realloc (gpointer mem, gsize n_bytes);
gpointer g_memdup (gconstpointer mem, guint n_bytes);
```

Listing 2.5: GLib memory allocation

2.1.4. Memoria

GLib envuelve el estándar `malloc()` y `free()` con sus propias variantes `g_`, `g_malloc()` y `g_free()`, que se muestran en el Listado 2.5. Estos son agradables de varias maneras pequeñas:

- `g_malloc()` siempre devuelve un `gpointer`, nunca un `char *`, por lo que no es necesario emitir el valor de retorno ¹.
- `g_malloc()` aborta el programa si el `malloc()` subyacente falla, por lo que no tiene que buscar un valor devuelto `NULL`.
- `g_malloc()` maneja con gracia un `size` de 0, devolviendo `NULL`.
- `g_free()` ignorará cualquier puntero `NULL` que le pase.

Es importante hacer coincidir `g_malloc()` con `g_free()`, plain `malloc()` con `free()` y (si estás usando C++) `new` con `delete`. De lo contrario, pueden suceder cosas malas, ya que estos asignadores pueden usar diferentes grupos de memoria (y `new/delete` llama a constructores y destructores).

Por supuesto, hay un `g_realloc()` equivalente a `realloc()`. También hay un conveniente `g_malloc0()` que llena la memoria asignada con ceros, y `g_memdup()` que devuelve una copia de `n_bytes` bytes comenzando en `mem`. `g_realloc()` y `g_malloc0()` aceptarán ambos un tamaño de 0, por coherencia con `g_malloc()`. Sin embargo, `g_memdup()` no lo hará.

Si no es obvio: `g_malloc0()` llena la memoria sin procesar con bits no configurados, no el valor 0 para cualquier tipo que pretenda poner allí. De vez en cuando, alguien espera obtener una matriz de números de coma flotante inicializados en 0.0; *no* se garantiza que funcione de forma portátil.

Por último, existen macros de asignación con reconocimiento de tipos, que se muestran en el Listado 2.6. El argumento `type` para cada uno de estos es el nombre de un tipo, y el argumento `count` es el número de bloques de tamaño `type` a asignar. Estas macros le ahorran algo de escritura y multiplicación y, por lo tanto, son menos propensas a errores. Se lanzan automáticamente al tipo de puntero de destino, por lo que intentar asignar la memoria asignada al tipo de puntero incorrecto debería activar una advertencia del compilador. (Si tiene las advertencias activadas, ¡como debería hacerlo un programador responsable!)

¹Antes del estándar ANSI / ISO C, el `void *` el tipo de puntero genérico no existía y `malloc()` devolvió un valor de `char *`. Actualmente, `malloc()` devuelve un tipo `void *` — que es lo mismo que `gpointer`— y `void *` permite conversiones de puntero implícitas en C. Lanzando el valor de retorno de `malloc()` es necesario si: el desarrollador quiere admitir compiladores antiguos; o si el desarrollador piensa que una conversión explícita aclara el código; o si se usa un compilador de C++, porque en C++ se requiere una conversión del tipo `void *`.

```
#include <glib.h>

g_new (type, count);
g_new0 (type, count);
g_renew (type, mem, count);
```

Listing 2.6: Allocation macros

```
gint g_snprintf (gchar *string, gulong n, gchar const *format, ...);
```

Listing 2.7: Portability Wrapper

2.1.5. Manejo de string

GLib proporciona una serie de funciones para el manejo de cadenas; algunos son exclusivos de GLib y otros resuelven problemas de portabilidad. Todos interoperan muy bien con las rutinas de asignación de memoria GLib.

Para aquellos interesados en una cadena mejor que `gchar *`, también hay un tipo `GString`. No se trata en este libro; consulte la documentación de la API para obtener más información.

El listado 2.7 muestra un sustituto que GLib proporciona para la función `snprintf()`. `g_snprintf()` envuelve el `snprintf()` nativo en las plataformas que lo tienen y proporciona una implementación en las que no lo tienen.

Preste atención a no usar la función `sprintf()` que causa fallas, crea agujeros de seguridad y generalmente es maligna. Al usar `g_snprintf()` o `g_strdup_printf()` relativamente seguros (ver más abajo), puedes despedirte de `sprintf()` para siempre.

El listado 2.8 muestra la amplia gama de funciones de GLib para asignar cadenas. Como era de esperar, `g_strdup()` y `g_strndup()` producen una copia asignada de `str` o los primeros `n` caracteres de `str`. Para mantener la coherencia con las funciones de asignación de memoria GLib, devuelven `NULL` si se les pasa un puntero `NULL`. Las variantes `printf()` devuelven una cadena formateada. `g_strnfill()` devuelve una cadena de tamaño `length` rellena con `fill_char`.

`g_strdup_printf()` merece una mención especial; es una forma más sencilla de manejar este código común:

```
gchar *str = g_malloc (256);
g_snprintf (str, 256, "%d printf-style %s", num, string);
```

En su lugar, podría decir esto y evitar tener que averiguar la longitud adecuada

```
#include <glib.h>

gchar * g_strdup (const gchar *str);
gchar * g_strndup (const gchar *str, gsize n);
gchar * g_strdup_printf (const gchar *format, ...);
gchar * g_strdup_vprintf (const gchar *format, va_list args);
gchar * g_strnfill (gsize length, gchar fill_char);
```

Listing 2.8: Allocating Strings

```
#include <glib.h>
```

```
gchar * g_strchug (gchar *string);  
gchar * g_strchomp (gchar *string);  
gchar * g_strstrip (gchar *string);
```

Listing 2.9: In-place string modifications

```
#include <glib.h>
```

```
gdouble g_strtod (const gchar *nptr, gchar **endptr);  
const gchar * g_strerror (gint errnum);  
const gchar * g_strsignal (gint signum);
```

Listing 2.10: String Conversions

del búfer para arrancar:

```
gchar *str = g_strdup_printf ("%d printf-style %s", num, string);
```

Las funciones del Listado 2.9 modifican una cadena en el lugar: `g_strchug()` y `g_strchomp()` “chug” la cadena (elimina los espacios iniciales), o “chomp” (eliminar los espacios finales). Esas dos funciones devuelven la cadena, además de modificarla en el lugar; en algunos casos, puede ser conveniente utilizar el valor de retorno. Hay una macro, `g_strstrip()`, que combina ambas funciones para eliminar los espacios iniciales y finales.

El listado 2.10 muestra algunas funciones semi-estándar más que envuelve GLib. `g_strtod` es como `strtod()` – convierte la cadena `nptr` en un `double` – con la excepción de que también intentará convertir el `double` en la configuración local de “C” si no puede convertirlo en la configuración local predeterminada del usuario. `*endptr` se establece en el primer carácter no convertido, es decir, cualquier texto después de la representación numérica. Si la conversión falla, `*endptr` se establece en `nptr`. `endptr` puede ser `NULL`, lo que hace que se ignore.

`g_strerror()` y `g_strsignal()` son como sus equivalentes no `g_`, pero portátiles. (Devuelven una representación de cadena para un `errno` o un número de señal).

GLib proporciona algunas funciones convenientes para concatenar cadenas, que se muestran en el Listado 2.11. `g_strconcat()` devuelve una cadena recién asignada creada concatenando cada una de las cadenas en la lista de argumentos. El último argumento debe ser `NULL`, por lo que `g_strconcat()` sabe cuándo detenerse. `g_strjoin()` es similar, pero `separator` se inserta entre cada cadena. Si `separator` es `NULL`, no se usa ningún separador.

Finalmente, el Listado 2.12 resume algunas rutinas que manipulan matrices de cadenas terminadas en `NULL`. `g_strsplit()` rompe `string` en cada `delimiter`,

```
#include <glib.h>
```

```
gchar * g_strconcat (const gchar *string1, ...);  
gchar * g_strjoin (const gchar *separator, ...);
```

Listing 2.11: Concatenating Strings

```
#include <glib.h>

gchar ** g_strsplit (const gchar *string,
                    const gchar *delimiter,
                    gint max_tokens);
gchar * g_strjoinv (const gchar *separator, gchar **str_array);
void g_strfreev (gchar **str_array);
```

Listing 2.12: Manipulating NULL-terminated string vectors

```
typedef struct _GSList GSList;

struct _GSList
{
    gpointer data;
    GSList *next;
};
```

Listing 2.13: GSList cell

devolviendo una matriz recién asignada. `g_strjoinv()` concatena cada cadena en la matriz con un `separator` opcional, devolviendo una cadena asignada. `g_strfreev()` libera cada cadena en la matriz y luego la propia matriz.

2.2. Estructuras de datos

GLib implementa muchas estructuras de datos comunes, por lo que no tiene que reinventar la rueda cada vez que desee una lista vinculada. Esta sección cubre la implementación de GLib de listas enlazadas, árboles binarios ordenados, árboles N-arios y tablas hash.

2.2.1. Listas

GLib proporciona listas genéricas con enlaces simples y dobles, `GSList` y `GList`, respectivamente. Estos se implementan como listas de `gpointer`; puede usarlos para contener enteros con las macros `GINT_TO_POINTER` y `GPOINTER_TO_INT`. `GSList` y `GList` tienen casi las mismas API, excepto que hay una función `g_list_previous()` y no `g_slist_previous()`. Esta sección discutirá `GSList` pero todo también se aplica a la lista doblemente enlazada.

Una celda `GSList` es una estructura autoexplicativa que se muestra en el Listado 2.13. Los campos de estructura son públicos, por lo que puede usarlos directamente para acceder a los datos o para recorrer la lista.

En la implementación de GLib, la lista vacía es simplemente un puntero `NULL`. Siempre es seguro pasar `NULL` a las funciones de lista, ya que es una lista válida de longitud 0. El código para crear una lista y agregar un elemento podría verse así:

```
GSList *list = NULL;
gchar *element = g_strdup ("a string");
list = g_slist_append (list, element);
```

Las listas GLib tienen una influencia Lisp notable; la lista vacía es un valor especial “nil” por esa razón. `g_slist_prepend()` funciona de forma muy similar a

```
#include <glib.h>

GSList * g_slist_append (GSList *list, gpointer data);
GSList * g_slist_prepend (GSList *list, gpointer data);
GSList * g_slist_insert (GSList *list, gpointer data, gint position);
GSList * g_slist_remove (GSList *list, gconstpointer data);
```

Listing 2.14: Changing linked list contents

```
#include <glib.h>

typedef void (* GDestroyNotify) (gpointer data);

void g_slist_free (GSList *list);
void g_slist_free_full (GSList *list, GDestroyNotify free_func);
```

Listing 2.15: Freeing entire linked lists

cons – es una operación de tiempo constante ($O(1)$) que agrega una nueva celda al principio de la lista.

El listado 2.14 muestra las funciones básicas para cambiar el contenido de `GSList`. Para todos estos, debe asignar el valor de retorno a su puntero de lista en caso de que cambie el encabezado de la lista. Tenga en cuenta que GLib *no* almacena un puntero al final de la lista, por lo que las funciones de agregar, insertar y eliminar se ejecutan en $O(n)$ tiempo, con n la longitud de la lista.

GLib se encargará de los problemas de memoria, desasignando y asignando celdas de lista según sea necesario. Por ejemplo, el siguiente código eliminaría el elemento agregado anteriormente y vaciaría la lista:

```
list = g_slist_remove (list, element);
```

`list` ahora es `NULL`. Aún tienes que liberar `element` tú mismo, por supuesto.

Para acceder a un elemento de lista, consulte la estructura `GSList` directamente:

```
gchar *my_data = list->data;
```

Para iterar sobre la lista, puede escribir un código como este:

```
GSList *l;

for (l = list; l != NULL; l = l->next)
{
    gchar *str = l->data;
    g_print ("Element: %s\n", str);
}
```

Listado 2.15 muestra funciones para borrar una lista completa. `g_slist_free()` elimina todos los enlaces de una sola vez. `g_slist_free()` no tiene valor de retorno porque siempre sería `NULL`, y simplemente puede asignar ese valor a su lista si lo desea. Obviamente, `g_slist_free()` libera solo las celdas de la lista; no tiene forma de saber qué hacer con el contenido de la lista. La función más inteligente `g_slist_free_full()` toma un segundo argumento con un puntero de función de destrucción que se llama en los datos de cada elemento. Para liberar la lista que contiene cadenas asignadas dinámicamente, puede escribir:

```

g_slist_free_full (list, g_free);

/* If list may be used later: */
list = NULL;

```

Esto es equivalente a escribir:

```

GSList *l;

for (l = list; l != NULL; l = l->next)
    g_free (l->data);

g_slist_free (list);
list = NULL;

```

Construir una lista usando `g_slist_append()` es una *terrible* idea; use `g_slist_prepend()` y luego llame a `g_slist_reverse()` si necesita elementos en un orden en particular. Si prevé agregar con frecuencia a una lista, también puede mantener un puntero al último elemento. El siguiente código se puede usar para realizar agregados eficientes ²:

```

void
efficient_append (GSList **list,
                  GSList **list_end,
                  gpointer data)
{
    g_return_if_fail (list != NULL);
    g_return_if_fail (list_end != NULL);

    if (*list == NULL)
    {
        g_assert (*list_end == NULL);

        *list = g_slist_append (*list, data);
        *list_end = *list;
    }
    else
    {
        *list_end = g_slist_append (*list_end, data)->next;
    }
}

```

Para usar esta función, debe almacenar la lista y su final en algún lugar, y pasar su dirección a `efficient_append()`:

```

GSList* list = NULL;
GSList* list_end = NULL;

efficient_append (&list, &list_end, g_strdup ("Foo"));
efficient_append (&list, &list_end, g_strdup ("Bar"));
efficient_append (&list, &list_end, g_strdup ("Baz"));

```

Por supuesto, debe tener cuidado de no utilizar ninguna función de lista que pueda cambiar el final de la lista sin actualizar `list_end`.

²Una forma más conveniente es usar el tipo de datos `GQueue`: una cola de dos extremos que mantiene un puntero a la cabeza, un puntero a la cola y el longitud de la lista doblemente enlazada.


```

#include <glib.h>

typedef void (* GFunc) (gpointer data, gpointer user_data);

GSList * g_slist_find (GSList *list, gconstpointer data);
GSList * g_slist_nth (GSList *list, guint n);
gpointer g_slist_nth_data (GSList *list, guint n);
GSList * g_slist_last (GSList *list);
gint g_slist_index (GSList *list, gconstpointer data);
void g_slist_foreach (GSList *list, GFunc func, gpointer user_data);

```

Listing 2.16: Accessing data in a linked list

Para acceder a los elementos de la lista, se proporcionan las funciones del Listado 2.16. Ninguno de estos cambia la estructura de la lista. `g_slist_foreach()` aplica un `GFunc` a cada elemento de la lista.

Usado en `g_slist_foreach()`, su `GFunc` se llamará en cada `list->data` en `list`, pasando el `user_data` que proporcionó a `g_slist_foreach()`. `g_slist_foreach()` es comparable a la función “map” de Scheme.

Por ejemplo, es posible que tenga una lista de cadenas y que desee poder crear una lista paralela con alguna transformación aplicada a las cadenas. Aquí hay algo de código, usando la función `efficient_append()` de un ejemplo anterior:

```

typedef struct _AppendContext AppendContext;
struct _AppendContext
{
    GSList *list;
    GSList *list_end;
    const gchar *append;
};

static void
append_foreach (gpointer data,
                gpointer user_data)
{
    gchar *oldstring = data;
    AppendContext *context = user_data;

    efficient_append (&context->list,
                     &context->list_end,
                     g_strconcat (oldstring, context->append, NULL));
}

GSList *
copy_with_append (GSList *list_of_strings,
                  const gchar *append)
{
    AppendContext context;

    context.list = NULL;
    context.list_end = NULL;
    context.append = append;

    g_slist_foreach (list_of_strings, append_foreach, &context);
}

```

```
#include <glib.h>

guint g_slist_length (GSList *list);
GSList * g_slist_concat (GSList *list1, GSList *list2);
GSList * g_slist_reverse (GSList *list);
GSList * g_slist_copy (GSList *list);
```

Listing 2.17: Manipulating a linked list

```
#include <glib.h>

typedef gint (* GCompareFunc) (gconstpointer a, gconstpointer b);

GSList * g_slist_insert_sorted (GSList *list, gpointer data, GCompareFunc func);
GSList * g_slist_sort (GSList *list, GCompareFunc compare_func);
GSList * g_slist_find_custom (GSList *list, gconstpointer data, GCompareFunc func);
```

Listing 2.18: Sorted lists

```
    return context.list;
}
```

GLib y GTK usan mucho el lenguaje de “puntero de función y datos de usuario”. Si tiene experiencia en programación funcional, esto es muy parecido a usar expresiones lambda para crear un *cierre*. (Un cierre combina una función con un *environment* – un conjunto de enlaces nombre-valor. En este caso, el “environment” son los datos de usuario que pasa a `append_foreach()`, y el “cierre” es la combinación del puntero de función y los datos del usuario).

Hay algunas prácticas rutinas de manipulación de listas, listadas en Listado 2.17. Con la excepción de `g_slist_copy()`, todos estos afectan las listas en el lugar. Lo que significa que debe asignar el valor de retorno y olvidarse del puntero pasado, tal como lo hace al agregar o eliminar elementos de la lista. `g_slist_copy()` devuelve una lista recién asignada, por lo que puede continuar usando ambas listas y debe liberar ambas listas eventualmente.

Finalmente, hay algunas disposiciones para listas ordenadas, que se muestran en Listado 2.18. Para usarlos, debe escribir un `GCompareFunc`, que es como la función de comparación en el estándar C `qsort()`.

Si `a < b`, `GCompareFunc` debería devolver un valor negativo; si `a > b` un valor positivo; si `a == b` debería devolver 0.

Una vez que tenga una función de comparación, puede insertar un elemento en una lista ya ordenada u ordenar una lista completa. Las listas se ordenan en orden ascendente. Incluso puedes reciclar tu `GCompareFunc` para encontrar elementos de la lista, usando `g_slist_find_custom()`.

Tenga cuidado con las listas ordenadas; su mal uso puede volverse muy ineficaz rápidamente. Por ejemplo, `g_slist_insert_sorted()` es una operación $O(n)$, pero si la usa en un bucle para insertar varios elementos, el bucle se ejecuta en tiempo cuadrático ($O(n^2)$). Es mejor simplemente anteponer todos sus elementos y luego llamar a `g_slist_sort()`. `g_slist_sort()` se ejecuta en $O(n \log n)$.

También puede usar la estructura de datos `GSequence` para datos ordenados.

```
#include <glib.h>

typedef gint (* GCompareFunc) (gconstpointer a, gconstpointer b);
typedef gint (* GCompareDataFunc) (gconstpointer a,
                                   gconstpointer b,
                                   gpointer user_data);

GTree * g_tree_new (GCompareFunc key_compare_func);

GTree * g_tree_new_full (GCompareDataFunc key_compare_func,
                        gpointer key_compare_data,
                        GDestroyNotify key_destroy_func,
                        GDestroyNotify value_destroy_func);

void g_tree_destroy (GTree *tree);
```

Listing 2.19: Creating and destroying balanced binary trees

```
#include <glib.h>

void g_tree_insert (GTree *tree, gpointer key, gpointer value);
gboolean g_tree_remove (GTree *tree, gconstpointer key);
gpointer g_tree_lookup (GTree *tree, gconstpointer key);
```

Listing 2.20: Manipulating GTree contents

GSequence tiene una API de lista, pero se implementa internamente con un árbol binario equilibrado.

2.2.2. Árboles

Hay dos tipos diferentes de árboles en GLib; GTree es su árbol binario balanceado básico, útil para almacenar pares clave-valor ordenados por clave; GNode almacena datos arbitrarios estructurados en árbol, como un árbol de análisis o taxonomía.

GTree

Para crear y destruir un GTree, use un constructor y un destructor que se muestran en el Listado 2.19. GCompareFunc es la misma `qsort()`-función de comparación de estilo descrita para GList; en este caso, se utiliza para comparar claves en el árbol. `g_tree_new_full()` es útil para facilitar la gestión de la memoria para claves y valores asignados dinámicamente.

La estructura GTree es un tipo de datos opaco. Se accede y modifica a su contenido únicamente con funciones públicas.

Las funciones para manipular el contenido del árbol se muestran en Listado 2.20. Todo muy sencillo; `g_tree_insert()` sobrescribe cualquier valor existente, así que si no usa `g_tree_new_full()`, tenga cuidado si el valor existente es su único puntero a una porción de memoria asignada. Si `g_tree_lookup()` no encuentra la clave, devuelve NULL; de lo contrario, devuelve el valor asociado. Tanto las claves como los valores tienen el tipo `gpointer` o `gconstpointer`, pero las macros `GPOINTER_TO_INT()` y `GPOINTER_TO_UINT()` le permiten usar enteros en su lugar.

Hay dos funciones que le dan una idea del tamaño del árbol, que se muestran en

```
#include <glib.h>

gint g_tree_nnodes (GTree *tree);
gint g_tree_height (GTree *tree);
```

Listing 2.21: Determining the size of a GTree

```
#include <glib.h>

typedef gboolean (* GTraverseFunc) (gpointer key,
                                     gpointer value,
                                     gpointer data);

void g_tree_foreach (GTree *tree, GTraverseFunc func, gpointer user_data);
```

Listing 2.22: Traversing a GTree

el Listado 2.21.

Usando `g_tree_foreach()` (Listado 2.22) puedes recorrer todo el árbol. Para usarlo, proporcione un `GTraverseFunc`, al que se le pasa cada par clave-valor y un argumento `data` que le da a `g_tree_foreach()`. El recorrido continúa mientras `GTraverseFunc` devuelva `FALSE`; si alguna vez devuelve `TRUE`, el recorrido se detiene. Puede usar esto para buscar en el árbol por *valor*.

GNode

A `GNode` es un árbol N-ario, implementado como una lista doblemente enlazada con listas padre e hijo. Por lo tanto, la mayoría de las operaciones de lista tienen análogos en la API `GNode`. Puedes caminar por el árbol de varias maneras. El listado 2.23 muestra la declaración de un nodo.

Hay macros para acceder a los miembros de `GNode`, que se muestran en el Listado 2.24. Al igual que con `GList`, el miembro `data` está diseñado para usarse directamente. Estas macros devuelven los miembros `next`, `prev` y `children` respectivamente; también comprueban si su argumento es `NULL` antes de eliminar la referencia, y devuelven `NULL` si lo es.

Para crear un nodo, se proporciona la función `_new()` habitual (Listado 2.25). `g_node_new()` crea un nodo sin hijos y sin padres que contiene datos. Normalmente, `g_node_new()` se usa solo para crear el nodo raíz; Se proporcionan macros

```
typedef struct _GNode GNode;

struct _GNode
{
    gpointer data;
    GNode *next;
    GNode *prev;
    GNode *parent;
    GNode *children;
};
```

Listing 2.23: GNode cell

```
#include <glib.h>
```

```
g_node_prev_sibling (node);  
g_node_next_sibling (node);  
g_node_first_child (node);
```

Listing 2.24: Accessing GNode

```
#include <glib.h>
```

```
GNode * g_node_new (gpointer data);
```

Listing 2.25: Creating a GNode

de conveniencia que crean automáticamente nuevos nodos según sea necesario.

Para construir un árbol se utilizan las operaciones fundamentales que se muestran en el Listado 2.26. Cada operación devuelve el nodo recién agregado, para mayor comodidad al escribir bucles o recuperar el árbol. A diferencia de `GList`, es seguro ignorar el valor de retorno.

Las macros de conveniencia que se muestran en el Listado 2.27 se implementan en términos de las operaciones fundamentales. `g_node_append()` es análogo a `g_node_prepend()`; el resto toma un argumento `data`, automáticamente le asigna un nodo y llama a la operación básica correspondiente.

Para eliminar un nodo del árbol, hay dos funciones que se muestran en el Listado 2.28. `g_node_destroy()` elimina el nodo de un árbol, destruyéndolo a él ya todos sus hijos. `g_node_unlink()` elimina un nodo y lo convierte en un nodo raíz; es decir, convierte un subárbol en un árbol independiente.

Hay dos macros para detectar la parte superior e inferior de un árbol `GNode`, que se muestran en el Listado 2.29. Un nodo raíz se define como un nodo sin padres ni hermanos. Un nodo hoja no tiene hijos.

Puede pedirle a `GLib` que proporcione información útil sobre un `GNode`, incluido el número de nodos que contiene, su nodo raíz, su profundidad y el nodo que contiene un puntero de datos en particular. Estas funciones se muestran en el Listado 2.30.

`GTraverseType` es una enumeración; hay cuatro valores posibles. Estos son sus significados:

- `G_PRE_ORDER` visita el nodo actual, luego recorre a cada niño por turno.
- `G_POST_ORDER` recorre a cada niño en orden, luego visita el nodo actual.
- `G_IN_ORDER` primero recorre al hijo más a la izquierda del nodo, luego visita

```
#include <glib.h>
```

```
GNode * g_node_insert (GNode *parent, gint position, GNode *node);  
GNode * g_node_insert_before (GNode *parent, GNode *sibling, GNode *node);  
GNode * g_node_prepend (GNode *parent, GNode *node);
```

Listing 2.26: Building a GNode tree

```
#include <glib.h>
```

```
g_node_append (parent, node);  
g_node_insert_data (parent, position, data);  
g_node_insert_data_before (parent, sibling, data);  
g_node_prepend_data (parent, data);  
g_node_append_data (parent, data);
```

Listing 2.27: Building a GNode

```
#include <glib.h>
```

```
void g_node_destroy (GNode *root);  
void g_node_unlink (GNode *node);
```

Listing 2.28: Destroying a GNode

```
#include <glib.h>
```

```
G_NODE_IS_ROOT (node);  
G_NODE_IS_LEAF (node);
```

Listing 2.29: Predicates for GNode

```
#include <glib.h>
```

```
guint g_node_n_nodes (GNode *root, GTraverseFlags flags);  
GNode * g_node_get_root (GNode *node);  
gboolean g_node_is_ancestor (GNode *node, GNode *descendant);  
guint g_node_depth (GNode *node);  
GNode * g_node_find (GNode *root,  
                     GTraverseType order,  
                     GTraverseFlags flags,  
                     gpointer data);
```

Listing 2.30: GNode properties

```

#include <glib.h>

typedef gboolean (* GNodeTraverseFunc) (GNode *node, gpointer data);
typedef void (* GNodeForeachFunc) (GNode *node, gpointer data);

void g_node_traverse (GNode *root,
                     GTraverseType order,
                     GTraverseFlags flags,
                     gint max_depth,
                     GNodeTraverseFunc func,
                     gpointer data);

void g_node_children_foreach (GNode *node,
                             GTraverseFlags flags,
                             GNodeForeachFunc func,
                             gpointer data);

guint g_node_max_height (GNode *root);
void g_node_reverse_children (GNode *node);
guint g_node_n_children (GNode *node);
gint g_node_child_position (GNode *node, GNode *child);
GNode * g_node_nth_child (GNode *node, guint n);
GNode * g_node_last_child (GNode *node);

```

Listing 2.31: Accessing a GNode

el nodo mismo y luego recurre al resto de los hijos del nodo. Esto no es muy útil; en su mayoría, está diseñado para su uso con un árbol binario.

- `G_LEVEL_ORDER` primero visita el nodo en sí; luego cada uno de los hijos del nodo; luego los hijos de los hijos; luego los hijos de los hijos de los hijos; y así. Es decir, visita cada nodo de profundidad 0, luego cada nodo de profundidad 1, luego cada nodo de profundidad 2, etc.

Las funciones de recorrido de árbol de `GNode` tienen un argumento `GTraverseFlags`. Este es un campo de bits que se utiliza para cambiar la naturaleza del recorrido. Actualmente solo hay tres banderas: puede visitar solo los nodos de hoja, solo los nodos que no son de hoja o todos los nodos:

- `G_TRAVERSE_LEAVES` significa atravesar solo los nodos hoja.
- `G_TRAVERSE_NON_LEAVES` significa atravesar solo nodos que no son hojas.
- `G_TRAVERSE_ALL` es simplemente un atajo para `(G_TRAVERSE_LEAVES | G_TRAVERSE_NON_LEAVES)`.

El listado 2.31 muestra algunas de las funciones restantes de `GNode`. Son sencillos; la mayoría de ellos son simplemente operaciones en la lista de hijos del nodo. Hay dos definiciones de tipos de función exclusivas de `GNode`: `GNodeTraverseFunc` y `GNodeForeachFunc`. Estos se llaman con un puntero al nodo que se está visitando y los datos de usuario que proporciona. Un `GNodeTraverseFunc` puede devolver `TRUE` para detener cualquier recorrido que esté en progreso; por lo tanto, puede usar `g_node_traverse()` para buscar el árbol por valor.

```
#include <glib.h>

typedef guint (* GHashFunc) (gconstpointer key);
typedef gboolean (* GEqualFunc) (gconstpointer a, gconstpointer b);
typedef void (* GDestroyNotify) (gpointer data);

GHashTable * g_hash_table_new (GHashFunc hash_func, GEqualFunc key_equal_func);

GHashTable * g_hash_table_new_full (GHashFunc hash_func,
                                   GEqualFunc key_equal_func,
                                   GDestroyNotify key_destroy_func,
                                   GDestroyNotify value_destroy_func);

void g_hash_table_destroy (GHashTable *hash_table);
```

Listing 2.32: GHashTable constructors and destructor

2.2.3. Tablas hash

GHashTable es una implementación de tabla hash simple, que proporciona una matriz asociativa con búsquedas en tiempo constante. Para crear y destruir una GHashTable, use un constructor y un destructor listados en Listado 2.32. Debe proporcionar una GHashFunc, que debería devolver un entero positivo cuando se le pase una clave hash. Cada guint devuelto (módulo del tamaño de la tabla) corresponde a un “slot” o “bucket” en el hash; GHashTable maneja las colisiones almacenando una lista vinculada de pares clave-valor en cada espacio. Por lo tanto, los valores de guint devueltos por su GHashFunc deben distribuirse de manera bastante uniforme sobre el conjunto de posibles valores de guint, o la tabla hash degenerará en una lista enlazada. Su GHashFunc también debe ser rápido, ya que se usa para cada búsqueda.

Además de GHashFunc, se requiere una GEqualFunc para probar la igualdad de las claves. Se utiliza para encontrar el par clave-valor correcto cuando las colisiones hash dan como resultado más de un par en la misma ranura hash.

Si usa el constructor básico `g_hash_table_new()`, recuerde que GLib no tiene forma de saber cómo destruir los datos contenidos en su tabla hash; solo destruye la mesa misma. Si es necesario liberar las claves y los valores, use `g_hash_table_new_full()`, las funciones de destrucción se llamarán en cada clave y valor antes de destruir la tabla hash.

Se proporcionan funciones de comparación y hash listas para usar para claves comunes: enteros, punteros, cadenas y otros tipos de GLib. Los más comunes se enumeran en el Listado 2.33. Las funciones para enteros aceptan un puntero a `gint`, en lugar de la `gint` en sí. Si pasa NULL como argumento de la función hash a `g_hash_table_new()`, `g_direct_hash ()` se usa por defecto. Si pasa NULL como la función de igualdad de claves, entonces se usa una comparación de puntero simple (equivalente a `g_direct_equal()`, pero sin una llamada de función).

Manipular la tabla hash es simple. Las rutinas se resumen en Listado 2.34. Las inserciones *no* copian la clave o el valor; estos se ingresan en la tabla exactamente como los proporciona, reemplazando cualquier par clave-valor preexistente con la misma clave (“igual” está definido por sus funciones hash e igualdad, recuerde). Si esto es un problema, debe realizar una búsqueda o eliminar antes de insertar. Tenga especial cuidado si asigna claves o valores de forma dinámica. Si ha pro-


```
#include <glib.h>
```

```
guint g_int_hash (gconstpointer key);
gboolean g_int_equal (gconstpointer key1, gconstpointer key2);
guint g_direct_hash (gconstpointer key);
gboolean g_direct_equal (gconstpointer key1, gconstpointer key2);
guint g_str_hash (gconstpointer key);
gboolean g_str_equal (gconstpointer key1, gconstpointer key2);
```

Listing 2.33: Pre-written hashes/comparisons

```
#include <glib.h>
```

```
gboolean g_hash_table_insert (GHashTable *hash_table, gpointer key, gpointer value);
gboolean g_hash_table_remove (GHashTable *hash_table, gconstpointer key);
gpointer g_hash_table_lookup (GHashTable *hash_table, gconstpointer key);
gboolean g_hash_table_lookup_extended (GHashTable *hash_table,
                                       gconstpointer lookup_key,
                                       gpointer *orig_key,
                                       gpointer *value);
```

Listing 2.34: Manipulating a GHashTable

porcionado funciones `GDestroyNotify`, éstas se llamarán automáticamente en el antiguo par clave-valor antes de reemplazarlo.

El `g_hash_table_lookup()` simple devuelve el valor que encuentra asociado con `key`, o `NULL` si no hay ningún valor. A veces esto no funciona. Por ejemplo, `NULL` puede ser un valor válido en sí mismo. Si está utilizando cadenas como claves, especialmente cadenas asignadas dinámicamente, saber que una clave está en la tabla puede no ser suficiente; es posible que desee recuperar el `gchar*` exacto que utiliza la tabla hash para representar la clave "foo". Se proporciona una segunda función de búsqueda para casos como estos. `g_hash_table_lookup_extended()` devuelve `TRUE` si la búsqueda se realizó correctamente; si devuelve `TRUE`, coloca la clave y el valor que encontró en las ubicaciones proporcionadas.

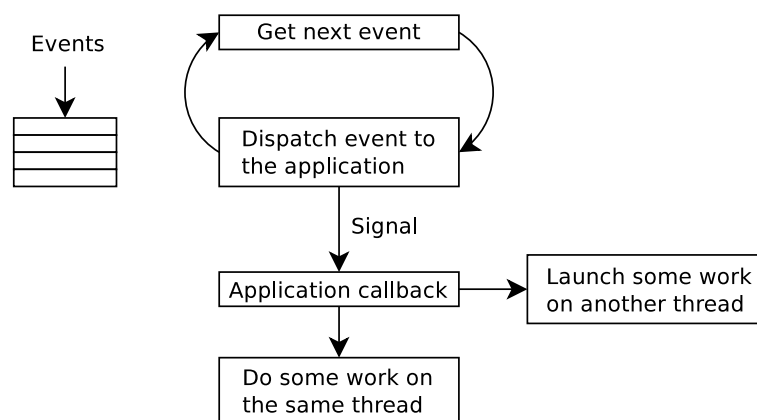


Figura 2.1: Structure of an event-driven application, with a main event loop

2.3. El bucle del evento principal

Las aplicaciones actuales a menudo se basan en eventos. Para las aplicaciones GUI, hay muchas fuentes de eventos: una pulsación de tecla, un clic del mouse, un gesto táctil, un mensaje de otra aplicación, un cambio en el sistema de archivos, estar conectado o desconectado de la red, etc. Una aplicación necesita reaccionar a esos eventos. Por ejemplo, cuando se presiona una tecla cuando una entrada de texto tiene el foco, el carácter debe insertarse y mostrarse en la pantalla.

Pero la programación dirigida por eventos también se aplica a los demonios. La comunicación entre procesos también ocurre entre daemons y aplicaciones. Un demonio podría recibir un evento cuando llega un paquete a una interfaz de red. Un demonio de impresora podría recibir eventos cuando una impresora está conectada, desconectada, tiene poco papel, etc. Un demonio de montaje puede escuchar las memorias USB insertadas. Otro demonio puede escuchar las conexiones de monitores externos para reconfigurar las pantallas, y así sucesivamente.

Un programa impulsado por eventos no está estructurado de la misma manera que un programa por lotes. El trabajo a realizar por un programa por lotes se determina al principio. Luego analiza la entrada, realiza algunos cálculos sobre ella y genera un informe. Por ejemplo, la mayoría de los comandos y scripts de Unix son programas por lotes.

Entonces, ¿cómo estructurar una aplicación que necesita responder a varios eventos que pueden llegar en cualquier momento? Como sugiere el título de esta sección ... ¡con un *bucle de evento principal* por supuesto! Esa es otra parte importante de GLib; Proporciona soporte básico de programación dirigida por eventos, con una abstracción de bucle de eventos principal, una implementación portátil de subprocesos y comunicación asíncrona entre subprocesos. Un bucle de eventos escucha algunas fuentes de eventos. Se asocia una prioridad con cada fuente de eventos. Cuando llega un evento, el bucle de eventos lo envía a la aplicación. El evento se puede tener en cuenta, ya sea en el mismo hilo o en otro hilo. La Figura 2.1 muestra una vista de alto nivel de lo que es un bucle de eventos principal.

La función `main()` de una aplicación dirigida por eventos se ve así:

```
gint
main (gint  argc,
      gchar *argv[])
{
    /* Create main window and attach signal callbacks. */

    /* Run the main event loop. */
    gtk_main ();

    return 0;
}
```

El bucle de eventos GTK tiene un nivel ligeramente más alto que la abstracción del bucle de eventos GLib. `gtk_main()` ejecuta el ciclo de eventos principal hasta que se llama a `gtk_main_quit()`. `gtk_main_quit()` normalmente se llama en la devolución de llamada de la función cuando se hace clic en el botón de cierre o se activa la acción del menú Salir.

Una devolución de llamada es una función que se llama cuando se envía una

señal. El sistema de señales está implementado por la biblioteca GObject. La escucha de una señal se logra con la función `g_signal_connect()`:

```
static void
button_clicked_cb (GtkButton *button,
                  gpointer   user_data)
{
    GObject *self = user_data;

    /* Do something */
}

static void
create_button (GObject *self)
{
    GtkButton *button;

    /* Create button */

    /* Attach signal callback */
    g_signal_connect (button,
                      "clicked",
                      G_CALLBACK (button_clicked_cb),
                      self);
}
```

Cuando se ejecuta una devolución de llamada, bloquea el bucle principal. Entonces, para no congelar la interfaz de usuario, existen dos soluciones:

1. Las operaciones largas (especialmente las E/S) se pueden iniciar en otro hilo.
2. Las operaciones largas se pueden dividir en fragmentos más pequeños, y cada fragmento se ejecuta en una iteración de bucle principal separada.

Para la segunda solución, GLib proporciona las funciones `g_idle_add()` y `g_timeout_add()` (ver Listado 2.35). Se llamará a una función inactiva cuando el bucle principal esté inactivo, es decir, cuando el bucle principal no tenga nada más que hacer. Se llama a una función de tiempo de espera a intervalos regulares. El valor de retorno booleano de una `GSourceFunc` permite continuar o detener la función. Si continúa, el bucle principal volverá a llamar a la función en el siguiente tiempo de inactividad o tiempo de espera. Puede eliminar manualmente `GSourceFunc` llamando a `g_source_remove()`, que toma como parámetro el ID de origen devuelto por `g_idle_add()` o `g_timeout_add()`. Debe prestar atención para eliminar una `GSourceFunc` cuando se destruye el objeto en el que realiza el cálculo. Por lo tanto, puede almacenar el ID de fuente en un atributo de objeto y llamar a `g_source_remove()` en el destructor si el ID de fuente es diferente de 0. (Consulte la biblioteca de GObject para crear sus propias clases en C.)

2.4. Otras características

Simplemente no hay espacio para cubrir todas las funciones de GLib en este libro. Vale la pena mirar GLib cada vez que piense: “Realmente *debería* haber una función que ...”. Esta sección enumera otras características que proporciona GLib, pero *no* es exhaustiva.

Parte del soporte de aplicaciones principales que no se ha mencionado aún:

```
#include <glib.h>

typedef gboolean (* GSourceFunc) (gpointer user_data);

guint g_idle_add (GSourceFunc function, gpointer data);
guint g_timeout_add (guint interval, GSourceFunc function, gpointer data);

gboolean g_source_remove (guint source_id);
```

Listing 2.35: Idles and timeouts

- **GError**: un sistema de notificación de errores, similar a las excepciones en otros idiomas.
- La función `g_log ()` le permite imprimir advertencias, mensajes, etc. con niveles de registro configurables y rutinas de impresión conectables.

Utilidades:

- Un analizador de opciones de línea de comandos.
- Un marco de prueba unitaria.
- Una instalación de temporizador.
- Funciones calendáricas/aritméticas de fechas.
- Filename manipulation, such as `g_path_get_basename()` and `g_path_is_absolute()`.
- Un analizador XML simple.
- Expresiones regulares compatibles con Perl.

Una selección de utilidades más pequeñas:

- `G_MAXFLOAT`, etc. equivalentes para muchos tipos numéricos.
- Conversiones por orden de bytes.
- `G_DIR_SEPARATOR` maneja las diferencias de Windows/Unix.
- Rutinas de conveniencia/portabilidad para obtener el directorio de inicio del usuario, obtener el nombre de un directorio `/tmp` y tareas similares.
- `G_VA_COPY` copia una `va_list` de forma portátil.
- Numerosas macros para permitir el uso de extensiones del compilador (especialmente extensiones GCC) de forma portátil.
- Manipulación de campo de bits.
- Portable `g_htonl()` y otras conversiones de host a red.

Y por último, pero no menos importante, otros tipos de datos interesantes:

- Clases mejoradas de cadenas y matrices. Arreglos de punteros y bytes.
- `GQuark` – mapeo bidireccional de cadenas a identificadores enteros.
- `GVariant` – un tipo de datos genérico que almacena un valor junto con información sobre el tipo de ese valor.

Parte II

Programación orientada a objetos en C

Introducción a la Parte II

Ahora que está familiarizado con la biblioteca principal de GLib, ¿cuál es el siguiente paso? Como se explicó en la sección Learning Path (sección 1.9 p. 10), el seguimiento lógico es la programación orientada a objetos (OOP) en C y los conceptos básicos de GObject.

Cada widget GTK es una subclase de la clase base GObject. Entonces, conocer los conceptos básicos de GObject es importante para *usar* un widget GTK u otra utilidad basada en GObject, pero también para *crear* tus propias clases de GObject.

Es importante notar que aunque el lenguaje C no está orientado a objetos, es posible escribir código C “semi-orientado a objetos” fácilmente, sin GObject. Para fines de aprendizaje, con eso comienza esta parte. GObject es entonces más fácil de aprender. Lo que GObject agrega son más características como recuento de referencias, herencia, funciones virtuales, interfaces, señales y más.

Pero, ¿por qué seguir un estilo orientado a objetos en primer lugar? Un código orientado a objetos permite evitar variables globales. Y si ha leído algún tipo de guía de mejores prácticas de programación, sabe que *debería*, si es posible, evitar las variables globales ¹. Porque el uso de datos globales hace que el código sea más difícil de administrar y comprender, especialmente cuando un programa se vuelve más grande. También hace que el código sea más difícil de reutilizar. En cambio, es mejor dividir un programa en partes más pequeñas e independientes, de modo que pueda concentrarse solo en una parte del código a la vez.

Esta parte del libro consta de dos capítulos:

- Capítulo 3, que explica cómo escribir sus propias clases semi-OOP;
- Capítulo 4, que explica los conceptos básicos de GObject.

¹Una variable global en C puede ser una variable **static** declarada en el parte superior de un archivo *.c, al que se puede acceder desde cualquier función en ese archivo *.c. Esto a veces es útil, pero debe evitarse si es posible. Hay otro tipo de variable global en C: una variable **extern** a la que se puede acceder desde cualquier archivo *.c. Este último es mucho peor que el primero.

Capítulo 3

Programación semi-orientada a objetos en C

En el capítulo anterior se explicó que la biblioteca principal de GLib utiliza un estilo de codificación semi-orientado a objetos. Esta sección explica lo que significa y cómo escribir su propio código con este estilo de codificación.

Una de las ideas principales de OOP es *mantener los datos y el comportamiento relacionados en un solo lugar* ¹. En C, los datos se almacenan en una **struct** y el comportamiento se implementa con funciones. Para mantenerlos en un solo lugar, los colocamos en el mismo archivo *.c, con las funciones públicas presentes en el archivo *.h correspondiente (el encabezado).

Otra idea importante de OOP es *ocultar todos los datos dentro de su clase*. En C, significa que la declaración completa de **struct** debe estar presente solo en el archivo *.c, mientras que el encabezado contiene solo un **typedef**. Cómo se almacenan los datos dentro de la clase y qué estructuras de datos se utilizan debe seguir siendo un detalle de implementación. Un usuario de la clase no debe estar al tanto de los detalles de implementación, en su lugar, debe confiar solo en la interfaz externa, es decir, lo que está presente en el encabezado y la documentación pública. De esa manera, la implementación de la clase puede cambiar sin afectar a los usuarios de la clase, siempre que la API no cambie.

3.1. Ejemplo de encabezado

El Listado 3.1 p. 39 muestra un ejemplo de un encabezado que proporciona un simple corrector ortográfico. Este es un código ficticio; si necesita un corrector ortográfico en su aplicación GTK, probablemente usaría hoy en día la biblioteca gspell ².

3.1.1. Espacio de nombres del proyecto

Lo primero a tener en cuenta es el uso del espacio de nombres “Myapp”. Cada símbolo del encabezado tiene como prefijo el espacio de nombres del proyecto.

Es una buena práctica elegir un espacio de nombres para su código, para evitar conflictos de símbolos en el momento del enlace. Es especialmente importante

¹Esta es una de las pautas discutidas en *Heurística de diseño orientado a objetos* [2].

²<https://wiki.gnome.org/Projects/gspell>

```

#ifndef MYAPP_SPELL_CHECKER_H
#define MYAPP_SPELL_CHECKER_H

#include <glib.h>

G_BEGIN_DECLS

typedef struct _MyappSpellChecker MyappSpellChecker;

MyappSpellChecker *
myapp_spell_checker_new          (const gchar *language_code);

void
myapp_spell_checker_free        (MyappSpellChecker *checker);

gboolean
myapp_spell_checker_check_word  (MyappSpellChecker *checker,
                                const gchar *word,
                                gssize word_length);

GSList *
myapp_spell_checker_get_suggestions (MyappSpellChecker *checker,
                                      const gchar *word,
                                      gssize word_length);

G_END_DECLS

#endif /* MYAPP_SPELL_CHECKER_H */

```

Listing 3.1: myapp-spell-checker.h

tener un espacio de nombres para una biblioteca, pero también es mejor tener uno para una aplicación. Por supuesto, el espacio de nombres debe ser único para cada base de código; por ejemplo, debe *no* reutilizar los espacios de nombres “G” o “Gtk” para su aplicación o biblioteca.

3.1.2. Espacio de nombres de clase

Además, hay un segundo espacio de nombres con el nombre de la clase, aquí “SpellChecker”. Si sigue esa convención de forma coherente, el nombre de un símbolo es más predecible, lo que facilita el trabajo con la API. El nombre de un símbolo siempre será “espacio de nombres del proyecto” + “nombre de la clase” + “nombre del símbolo”.

3.1.3. ¿Minúsculas, Mayúsculas o CamelCase?

Dependiendo del tipo de símbolo, su nombre está en mayúsculas, minúsculas o CamelCase. La convención en el mundo GLib es:

- Letras mayúsculas para una constante, ya sea para un valor `#define` o `enum`;
- CamelCase para un tipo `struct` o `enum`;
- Minúsculas para funciones, variables, campos `struct`,...

3.1.4. Incluir guardia

El encabezado contiene el típico protector de inclusión:

```
#ifndef MYAPP_SPELL_CHECKER_H
#define MYAPP_SPELL_CHECKER_H

/* ... */

#endif /* MYAPP_SPELL_CHECKER_H */
```

Evita que el encabezado se incluya varias veces en el mismo archivo *.c.

3.1.5. Soporte C++

El par `G_BEGIN_DECLS/G_END_DECLS` permite que el encabezado se incluya desde el código C++. Es más importante para una biblioteca, pero también es una buena práctica agregar esas macros en el código de la aplicación, incluso si la aplicación no usa C++. De esa manera, una clase de aplicación se podría mover a una biblioteca fácilmente (puede ser difícil notar que faltan las macros `G_BEGIN_DECLS` y `G_END_DECLS`). Y si surge el deseo, la aplicación podría trasladarse a C++ de forma incremental.

3.1.6. #include

Hay varias formas de organizar los `#include` en una base de código C. La convención en GLib/GTK es que incluir un encabezado en un archivo *.c no debería requerir incluir otro encabezado de antemano ³.

`myapp-spell-checker.h` contiene el siguiente `#include`:

³Esa es la regla general, pero existen excepciones: por ejemplo, incluir `glib/gi18n-lib.h` requiere que se defina `GETTEXT_PACKAGE`, este último suele estar presente en el encabezado `config.h`.

```
#include <glib.h>
```

Debido a que `glib.h` es necesario para las macros `G_BEGIN_DECLS` y `G_END_DECLS`, para las definiciones de tipos básicos de GLib (`gchar`, `gboolean`, etc.) y `GSLList`.

Si se elimina el `#include` en `myapp-spell-checker.h`, cada archivo `*.c` que incluya `myapp-spell-checker.h` también debería incluir `glib.h` de antemano; de lo contrario, el compilador no podría compilar ese archivo `*.c`. Pero no queremos agregar tal requisito para los usuarios de la clase.

3.1.7. Definición de tipo

El tipo `MyappSpellChecker` se define de la siguiente manera:

```
typedef struct _MyappSpellChecker MyappSpellChecker;
```

La `struct _MyappSpellChecker` se declarará en el archivo `myapp-spell-checker.c`. Cuando usa `MyappSpellChecker` en otro archivo, no debería necesitar saber qué contiene `struct`, debería usar las funciones públicas de la clase en su lugar. La excepción a la mejor práctica de OOP es cuando llamar a una función sería un problema de rendimiento, por ejemplo, para estructuras de datos de bajo nivel utilizadas para gráficos por computadora (coordenadas, rectángulos, ...). Pero recuerde: *la optimización prematura es la raíz de todos los males* (Donald Knuth).

3.1.8. Constructor de objetos

`myapp_spell_checker_new()` es el constructor de la clase. Toma un parámetro de código de idioma — por ejemplo `"en_US"` — y devuelve una *instancia* de la clase, también llamada *objeto*. Lo que hace la función es simplemente asignar dinámicamente la *estructura* y devolver el puntero. Ese valor de retorno se usa luego como el primer parámetro de las funciones restantes de la clase. En algunos lenguajes como Python, ese primer parámetro se llama parámetro *self*, ya que hace referencia a “sí mismo”, es decir, a su propia clase. Otros lenguajes orientados a objetos como Java y C++ tienen la palabra clave *this* para acceder a los datos del objeto.

Tenga en cuenta que `myapp_spell_checker_new()` se puede llamar varias veces para crear diferentes objetos. Cada objeto tiene sus propios datos. Esa es la diferencia fundamental con las variables globales: si los datos se almacenan en variables globales, puede haber como máximo una instancia de ellos ⁴.

3.1.9. Destructor de objetos

`myapp_spell_checker_free()` es el destructor de la clase. Destruye un objeto liberando su memoria y liberando otros recursos asignados.

3.1.10. Otras funciones públicas

Las funciones `myapp_spell_checker_check_word()` y `myapp_spell_checker_get_suggestions()` son las características disponibles de la clase. Comprueba si una palabra está es-

⁴A menos que la variable global almacene los “objetos” en una estructura de datos agregados como una matriz, un lista enlazada o una tabla hash, con un identificador como el parámetro “*self*” (por ejemplo, un número entero o una cadena) para acceder a un elemento específico. Pero este es un código realmente desagradable, ¡por favor no lo hagas!

crita correctamente y obtiene una lista de sugerencias para corregir una palabra mal escrita.

El tipo de parámetro `word_length` es `gssize`, que es un tipo entero GLib que puede contener — por ejemplo— el resultado de `strlen()`, y también puede contener un valor negativo ya que — contrario a `gsize`— `gssize` es un tipo entero *con signo*. El parámetro `word_length` puede ser `-1` si la cadena está terminada en nul, es decir, si la cadena termina con el carácter especial `'\0'`. El propósito del parámetro `word_length` es poder pasar un puntero a una palabra que pertenece a una cadena más grande, sin la necesidad de llamar, por ejemplo, `g_strndup()`.

3.2. El archivo `*.c` correspondiente

Veamos ahora el archivo `myapp-spell-checker.c`:

```
#include "myapp-spell-checker.h"
#include <string.h>

struct _MyappSpellChecker
{
    gchar *language_code;

    /* Put here other data structures used to implement
     * the spell checking.
     */
};

static void
load_dictionary (MyappSpellChecker *checker)
{
    /* ... */
};

/**
 * myapp_spell_checker_new:
 * @language_code: the language code to use.
 *
 * Returns: a new #MyappSpellChecker object. Free with
 * myapp_spell_checker_free().
 */
MyappSpellChecker *
myapp_spell_checker_new (const gchar *language_code)
{
    MyappSpellChecker *checker;

    g_return_val_if_fail (language_code != NULL, NULL);

    checker = g_new0 (MyappSpellChecker, 1);
    checker->language_code = g_strdup (language_code);

    load_dictionary (checker);

    return checker;
}

/**
```

```

* myapp_spell_checker_free:
* @checker: a #MyappSpellChecker.
*
* Frees @checker.
*/
void
myapp_spell_checker_free (MyappSpellChecker *checker)
{
    if (checker == NULL)
        return;

    g_free (checker->language_code);
    g_free (checker);
}

/**
* myapp_spell_checker_check_word:
* @checker: a #MyappSpellChecker.
* @word: the word to check.
* @word_length: the byte length of @word, or -1 if @word is nul-terminated.
*
* Returns: %TRUE if @word is correctly spelled, %FALSE otherwise.
*/
gboolean
myapp_spell_checker_check_word (MyappSpellChecker *checker,
                                const gchar      *word,
                                gssize             word_length)
{
    g_return_val_if_fail (checker != NULL, FALSE);
    g_return_val_if_fail (word != NULL, FALSE);
    g_return_val_if_fail (word_length >= -1, FALSE);

    /* ... Check if the word is present in a dictionary. */

    return TRUE;
}

/**
* myapp_spell_checker_get_suggestions:
* @checker: a #MyappSpellChecker.
* @word: a misspelled word.
* @word_length: the byte length of @word, or -1 if @word is nul-terminated.
*
* Gets the suggestions for @word. Free the return value with
* g_slist_free_full(suggestions, g_free).
*
* Returns: (transfer full) (element-type utf8): the list of suggestions.
*/
GSList *
myapp_spell_checker_get_suggestions (MyappSpellChecker *checker,
                                      const gchar      *word,
                                      gssize             word_length)
{
    GSList *suggestions = NULL;

    g_return_val_if_fail (checker != NULL, NULL);
    g_return_val_if_fail (word != NULL, NULL);
    g_return_val_if_fail (word_length >= -1, NULL);

```

```

if (word_length == -1)
    word_length = strlen (word);

if (strncmp (word, "punchness", word_length) == 0)
    suggestions = g_slist_prepend (suggestions,
                                   g_strdup ("punchiness"));

return suggestions;
}

```

Listing 3.2: myapp-spell-checker.c

3.2.1. Orden de `#include`

En la parte superior del archivo, se encuentra la lista habitual de `#include`. Un detalle pequeño pero digno de mención es que el orden de inclusión no se eligió al azar. En cierto archivo `*.c`, es mejor incluir primero su archivo `*.h` correspondiente, y luego los otros encabezados ⁵. Al incluir la primera `myapp-spell-checker.h`, si falta un `#include` en `myapp-spell-checker.h`, el compilador informará un error. Como se explica en la sección 3.1.6 p. 40, un encabezado siempre debe tener el mínimo requerido `#includes` para que ese encabezado se incluya a su vez.

Además, dado que `glib.h` ya está incluido en `myapp-spell-checker.h`, no es necesario incluirlo una segunda vez en `myapp-spell-checker.c`.

3.2.2. Comentarios de GTK-Doc

La API pública está documentada con comentarios GTK-Doc. Un comentario de GTK-Doc comienza con `/**`, con el nombre del símbolo a documentar en la siguiente línea. Cuando nos referimos a un símbolo, existe una sintaxis especial a utilizar dependiendo del tipo de símbolo:

- Un parámetro de función tiene el prefijo `@`.
- El *nombre* de una *estructura* o `enum` tiene el prefijo `#`.
- Una constante — por ejemplo, una `enum valor` — tiene el prefijo `%`.
- Una función tiene el sufijo `()`.

GTK-Doc puede analizar esos comentarios especiales y generar páginas HTML que luego pueden ser navegadas fácilmente por un navegador API como Devhelp. Pero los comentarios especialmente formateados en el código no son lo único que necesita GTK-Doc, también necesita integración con el sistema de compilación de su proyecto (por ejemplo, Autotools), junto con algunos otros archivos para enumerar las diferentes páginas, describe el estructura general con la lista de símbolos y, opcionalmente, proporciona contenido adicional escrito en formato DocBook XML. Estos archivos suelen estar presentes en el directorio `docs/reference/`.

Describir en detalle cómo integrar el soporte GTK-Doc en su código está más allá del alcance de este libro. Para eso, debe consultar el manual de GTK-Doc [9].

⁵Excepto si tiene un archivo `config.h`, en ese caso debería `config.h`, luego el `*.h` correspondiente, y luego los otros encabezados.

Cada biblioteca basada en GLib debe tener una documentación GTK-Doc. Pero también es útil escribir una documentación GTK-Doc para el código interno de una aplicación. Como se explica en la sección ?? p. ??, es una buena práctica separar el backend de una aplicación de su(s) frontend(s), y escribir el backend como una biblioteca interna o, más tarde, una biblioteca compartida. Como tal, se recomienda documentar la API pública del backend con GTK-Doc, incluso si sigue siendo una biblioteca interna vinculada estáticamente. Porque cuando el código base se vuelve más grande, es de gran ayuda – especialmente para los recién llegados – tener una descripción general de las clases disponibles y saber cómo usar una clase sin la necesidad de comprender su implementación.

3.2.3. Anotaciones de introspección de GObject

El comentario de GTK-Doc para la función `myapp_spell_checker_get_suggestions()` contiene anotaciones de GObject Introspection para el valor de retorno:

```
/**
 * ...
 * Returns: (transfer full) (element-type utf8): the list of suggestions.
 */
```

El tipo de retorno de la función es `GList *`, que no es suficiente para que los enlaces de idioma sepan qué contiene la lista, y cómo liberarla. (**transferencia completa**) significa que la persona que llama debe liberar completamente el valor de retorno: la lista misma *y* sus elementos. (**tipo de elemento utf8**) significa que la lista contiene cadenas UTF-8.

Para obtener un valor de retorno, si la anotación de transferencia es (**contenedor de transferencia**), la persona que llama necesita liberar solo la estructura de datos, no sus elementos. Y si la anotación de transferencia es (**transferir ninguna**), la propiedad del contenido variable no se transfiere y, por lo tanto, la persona que llama no debe liberar el valor de retorno.

Hay muchas otras anotaciones de GObject Introspection (GI), por nombrar solo un par de otras:

- (**nullable**): el valor puede ser `NULL`;
- (**out**): un parámetro de función “out”, es decir, un parámetro que devuelve un valor.

Como puede ver, las anotaciones GI no solo son útiles para los enlaces de idiomas, sino que también recopilan información útil para el programador de C.

Para obtener una lista completa de anotaciones GI, consulte la wiki de GObject Introspection [10].

3.2.4. Funciones estáticas vs funciones no estáticas

En el código de ejemplo, puede ver que la función `load_dictionary()` se ha marcado como **static**. De hecho, es una buena práctica en C marcar las funciones internas como **static**. Una función **static** solo se puede usar en el mismo archivo *.c. Por otro lado, una función pública debe ser no estática y tener un prototipo en un encabezado.

Existe la opción de advertencia `-Wmissing-prototypes` GCC para garantizar que un fragmento de código siga esta convención ⁶.

Además, contrariamente a una función pública, una función **static** no requiere que el proyecto y los espacios de nombres de la clase tengan el prefijo (aquí, `myapp_spell_checker`).

3.2.5. Programación defensiva

Cada función pública verifica sus precondiciones con las macros de depuración de `g_return_if_fail()` o `g_return_val_if_fail()`, como se describe en la sección 2.1.3 p. ???. El parámetro *self* también se verifica, para ver si no es `NULL`, excepto por el destructor, `myapp_spell_checker_free()`, para que sea consistente con `free()` y `g_free()` que acepta un parámetro `NULL` por conveniencia.

Tenga en cuenta que las macros `g_return` deben usarse solo para los puntos de entrada de una clase, es decir, en sus funciones públicas. Por lo general, puede asumir que los parámetros pasados a una función **static** son válidos, especialmente el parámetro *self*. Sin embargo, a veces es útil verificar un argumento de una función **static** con `g_assert()`, para hacer que el código sea más robusto y auto-documentado.

3.2.6. Estilo de codificación

Finalmente, vale la pena explicar algunas cosas sobre el estilo de codificación. Se le anima a utilizar desde el principio el mismo estilo de codificación para su proyecto, ya que puede ser algo difícil de cambiar después. Si cada programa tiene diferentes convenciones de código, es una pesadilla para alguien dispuesto a contribuir.

Aquí hay un ejemplo de una definición de función:

```
gboolean
myapp_spell_checker_check_word (MyappSpellChecker *checker,
                                const gchar        *word,
                                gssize              word_length)
{
    /* ... */
}
```

Vea cómo se alinean los parámetros: hay un parámetro por línea, con el tipo alineado en el paréntesis de apertura y con los nombres alineados en la misma columna. Algunos editores de texto se pueden configurar para hacerlo automáticamente.

Para una función *call*, si poner todos los parámetros en la misma línea da como resultado una línea demasiado larga, los parámetros también deben estar alineados entre paréntesis, para que el código sea más fácil de leer:

```
function_call (one_param,
               another_param,
               yet_another_param);
```

A diferencia de otros proyectos como el kernel de Linux, no existe realmente un límite en la longitud de la línea. Un código basado en GObject puede tener

⁶Cuando se usan las herramientas automáticas, la macro `AX_COMPILER_FLAGS` Autoconf habilita, entre otras cosas, esa bandera GCC.

líneas bastante largas, incluso si los parámetros de una función están alineados entre paréntesis. Por supuesto, si una línea termina en, digamos, la columna 120, podría significar que hay demasiados niveles de sangría y que debería extraer el código en funciones intermedias.

El tipo de retorno de una función *definition* está en la línea anterior que el nombre de la función, por lo que el nombre de la función está al principio de la línea. Al escribir una función *prototype*, el nombre de la función nunca debe estar al principio de una línea, idealmente debe estar en la misma línea que el tipo de retorno⁷. De esa manera, puede hacer una búsqueda de expresión regular para encontrar la implementación de una función, por ejemplo, con el comando de shell `grep`:

```
$ grep -n -E "^function_name" *.c
```

O, si el código está dentro de un repositorio de Git, es un poco más conveniente de usar `git grep`:

```
$ git grep -n -E "^function_name"
```

Asimismo, existe una manera fácil de encontrar la declaración de una `struct` pública. La convención es prefijar el nombre del tipo con un guión bajo al declarar la `struct`. Por ejemplo:

```
/* In the header: */
typedef struct _MyappSpellChecker MyappSpellChecker;

/* In the *.c file: */
struct _MyappSpellChecker
{
    /* ... */
};
```

Como resultado, para encontrar la declaración completa del tipo `MyappSpellChecker`, puede buscar “`_MyappSpellChecker`”:

```
$ git grep -n _MyappSpellChecker
```

En GLib/GTK, esta convención de prefijo de subrayado se aplica normalmente a cada `struct` que tiene una línea `typedef` separada. La convención no se sigue a fondo cuando se usa una `struct` en un solo archivo `*.c`. Y la convención generalmente no se sigue para los tipos `enum`. Sin embargo, para su proyecto, nada le impide aplicar consistentemente la convención de prefijo de subrayado a todos los tipos.

Tenga en cuenta que existen herramientas más sofisticadas que `grep` para examinar una base de código C, por ejemplo, Cscope⁸.

Para aprender más sobre el estilo de codificación usado en GLib, GTK y GNOME, lea las Pautas de programación de GNOME [?].

⁷En `myapp-spell-checker.h`, los nombres de las funciones están sangrados con dos espacios en lugar de estar en las mismas líneas que los tipos de retorno, porque no hay suficiente espacio horizontal en la página.

⁸<http://cscope.sourceforge.net/>

Capítulo 4

Una suave introducción a GObject

En el capítulo anterior hemos aprendido a escribir código semi-orientado a objetos en C. Así es como se escriben las clases en GLib core. GObject avanza varios pasos en la programación orientada a objetos, con herencia, interfaces, funciones virtuales, etc. GObject también simplifica el paradigma de programación dirigida por eventos, con señales y propiedades.

Se recomienda crear sus propias clases de GObject para escribir una aplicación GLib / GTK. Desafortunadamente, el código es un poco detallado, porque el lenguaje C no está orientado a objetos. El código repetitivo es necesario para algunas funciones, pero no tenga miedo, existen herramientas y scripts para generar el modelo repetitivo.

Sin embargo, este capítulo da un paso atrás del capítulo anterior, es solo una pequeña introducción a GObject; explicará las cosas esenciales para saber cómo *usar* una clase GObject existente (como todos los widgets y clases GTK en GIO). No explicará cómo *crear* sus propias clases de GObject, porque ya está bien cubierto en el manual de referencia de GObject, y el objetivo de este libro no es duplicar todo el contenido de los manuales de referencia, el objetivo es más para que sirva de guía de introducción.

Entonces, para obtener información más detallada sobre GObject y saber cómo crear subclases, la documentación de referencia de GObject contiene capítulos introductorios: “*Conceptos*” y “*Tutorial*”, disponibles en:

<https://developer.gnome.org/gobject/stable/>

Para explicar ciertos conceptos, se toman algunos ejemplos de GTK o GIO. Al leer este capítulo, se le anima a abrir Devhelp en paralelo, para mirar la referencia de API y ver por sí mismo cómo se documenta una biblioteca basada en GObject. El objetivo es que seas autónomo y puedas aprender cualquier clase nueva de GObject, ya sea en GIO, GTK o cualquier otra biblioteca.

4.1. Herencia

Un concepto importante de OOP es la herencia. Una clase puede ser una subclase de una clase principal. La subclase hereda las características de la clase padre, extendiendo o anulando su comportamiento.

La biblioteca GObject proporciona la clase base GObject. Cada clase en GIO y GTK hereda, directa o indirectamente, de la clase base GObject. Al mirar una clase basada en GObject, la documentación (si está escrita con GTK-Doc) siempre contiene una *Jerarquía de objetos*. Por ejemplo, GtkApplication tiene la siguiente jerarquía de objetos:

```
GObject
└─ GApplication
   └─ GtkApplication
```

Significa que cuando crea un objeto GtkApplication, también tiene acceso a las funciones, señales y propiedades de GApplication (implementado en GIO) y GObject. Por supuesto, las funciones g_application_* toman como primer argumento una variable de tipo “GApplication*”, no “GtkApplication*”. Para convertir la variable en el tipo correcto, la forma recomendada es usar la macro G_APPLICATION(). Por ejemplo:

```
GtkApplication *app;

g_application_mark_busy (G_APPLICATION (app));
```

4.2. Macros de GObject

Cada clase de GObject proporciona un conjunto de macros estándar. La macro G_APPLICATION() como se demostró en la sección anterior es una de las macros estándar proporcionadas por la clase GApplication.

No todas las macros estándar de GObject se explicarán aquí, solo las macros útiles para *usar* un GObject de una manera básica. Las otras macros son más avanzadas y generalmente son útiles solo cuando se subclasifica una clase GObject, cuando se crea una propiedad o una señal, o cuando se reemplaza una función virtual.

Cada clase GObject define una macro de la forma `NAMESPACE_CLASSNAME(object)`, que convierte la variable al tipo “NamespaceClassname*” y comprueba en tiempo de ejecución si la variable contiene correctamente un NamespaceClassname objeto o una subclase del mismo. Si la variable es NULL o contiene un objeto incompatible, la macro imprime un mensaje de advertencia crítico en la consola y devuelve NULL.

Un elenco estándar también funciona, pero la mayoría de las veces no se recomienda porque no hay comprobaciones de tiempo de ejecución:

```
GtkApplication *app;

/* Not recommended */
g_application_mark_busy ((GApplication *) app);
```

Otra macro útil cuando se usa un GObject es `NAMESPACE_IS_CLASSNAME(object)`, que devuelve TRUE si la variable es un objeto NamespaceClassname o una subclase del mismo.

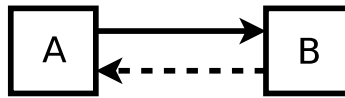


Figura 4.1: Using a weak reference to break the reference cycle between A and B.

4.3. Interfaces

Con GObject es posible crear interfaces. Una interfaz es solo una API, no contiene la implementación. Una clase GObject puede implementar una o varias interfaces. Si una clase GObject está documentada con GTK-Doc, la documentación contendrá una sección *Interfaces implementadas*.

Por ejemplo, GTK contiene la interfaz `GtkOrientable` que es implementada por muchos widgets y permite establecer la orientación: horizontal o vertical.

Las dos macros explicadas en la sección anterior también funcionan para interfaces. Un ejemplo con `GtkGrid`:

```

GtkWidget *vgrid;

vgrid = gtk_grid_new ();
gtk_orientable_set_orientation (GTK_ORIENTABLE (vgrid),
                                GTK_ORIENTATION_VERTICAL);

```

Entonces, cuando busca una determinada característica en la API para una cierta clase de GObject, la característica se puede ubicar en tres lugares diferentes:

- En la propia clase GObject;
- En una de las clases padre en *Jerarquía de objetos*;
- O en una de las *Interfaces implementadas*.

4.4. Recuento de referencias

La gestión de la memoria de las clases de GObject se basa en *recuento de referencias*. Una clase GObject tiene un contador:

- Cuando se crea el objeto, el contador es igual a uno;
- `g_object_ref()` incrementa el contador;
- `g_object_unref()` disminuye el contador;
- Si el contador llega a cero, el objeto se libera.

Permite almacenar el GObject en varios lugares sin necesidad de coordinar cuándo liberar el objeto.

4.4.1. Evitar ciclos de referencia con referencias débiles

Si el objeto A hace referencia al objeto B y el objeto B hace referencia al objeto A, hay un ciclo de referencia y los dos objetos nunca se liberarán. Para evitar ese problema, existe el concepto de referencias “débiles”. Al llamar a `g_object_ref()`, es una referencia “sólida”. Entonces, en una dirección hay una referencia fuerte, y en la otra dirección debe haber una referencia débil (o ninguna referencia).

Bibliografía

- [1] Brian KERNIGHAN and Dennis RITCHIE, *The C Programming Language*, Second Edition, Prentice Hall, 1988.
- [2] Arthur RIEL, *Object-Oriented Design Heuristics*, Addison-Wesley, 1996.
- [3] GAMMA E., HELM R., JOHNSON R., VLISSIDES J., *Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software*, Addison-Wesley Professional, 1994.
- [4] Steven SKIENA, *The Algorithm Design Manual*, Second Edition, Springer, 2008.
- [5] Paul ABRAHAMS, *UNIX for the Impatient*, Second Edition, Addison-Wesley, 1995.
- [6] Scott CHACON, *Pro Git*,
<https://git-scm.com/book>
- [7] John CALCOTE, *Autotools – A Practitioner’s Guide to GNU Autoconf, Automake, and Libtool*, No Starch Press, 2010.
- [8] Steve MCCONNELL, *Code Complete – A practical handbook of software construction*, Second Edition, Microsoft Press, 2004.
- [9] *GTK-Doc Manual*,
<https://developer.gnome.org/gtk-doc-manual/>
- [10] *GObject Introspection*,
<https://wiki.gnome.org/Projects/GObjectIntrospection>
- [11] *GNOME Programming Guidelines*,
<https://developer.gnome.org/programming-guidelines/stable/>