



# **CHƯƠNG 10**

## **LỚP LƯU TRỮ CỦA BIẾN**

### **SỰ CHUYỂN KIỂU**

## **CHƯƠNG 10**

### **LỚP LƯU TRỮ CỦA BIẾN**

#### **SỰ CHUYỂN KIỂU**

- 10.1 Khái niệm
- 10.2 Biến toàn cục và biến cục bộ
- 10.3 Biến tĩnh (*static*)
- 10.4 Biến REGISTER
- 10.5 Khởi động trị cho biến ở các lớp
- 10.6 Sự chuyển kiểu
- 10.6 Định vị vùng nhớ cho các lớp lưu trữ
- Bài tập cuối chương



## **CHƯƠNG 10**

# **LỚP LƯU TRỮ CỦA BIẾN**

### **SỰ CHUYỂN KIỂU**

### **10.1 KHÁI NIỆM**

Mỗi biến khi được sử dụng trong chương trình đều phải được khai báo, tuy nhiên biến có thể được khai báo ở nhiều chỗ trong chương trình, biến có thể được khai báo trong hàm, ngoài hàm..., mỗi chỗ như vậy sẽ làm cho biến có khả năng sử dụng khác nhau, từ đó hình thành nên **các lớp lưu trữ biến**.



## **CHƯƠNG 10**

# **LỚP LƯU TRỮ CỦA BIẾN**

### **SỰ CHUYỂN KIỂU**

## **10.1 KHÁI NIỆM**

Đối với C, dựa vào cách mà biến được lưu trữ và sử dụng, biến sẽ ở một trong các lớp lưu trữ khác nhau sau đây:

- Lớp biến tự động
- Lớp biến toàn cục và biến cục bộ
- Lớp biến tĩnh
- Lớp biến thanh ghi

Có hai đặc tính quan trọng của một biến: **tầm sử dụng** của biến và **thời gian tồn tại** của biến.



# **CHƯƠNG 10**

## **LỚP LƯU TRỮ CỦA BIẾN**

### **SỰ CHUYỂN KIỂU**

#### **10.1 KHÁI NIỆM**

**Tầm sử dụng** của biến (scope) là nơi mà biến có thể được sử dụng trong các lệnh của chương trình. Do đặc tính này mà ta có hai lớp lưu trữ khác nhau là

- **lớp lưu trữ biến toàn cục** (global storage class)
- **lớp lưu trữ biến cục bộ** (local storage class).



# **CHƯƠNG 10**

## **LỚP LƯU TRỮ CỦA BIẾN**

### **SỰ CHUYỂN KIỂU**

#### **10.1 KHÁI NIỆM**

Thời gian tồn tại của biến (time life) xác định rằng biến với giá trị đang tồn tại trong nó sẽ có ý nghĩa đến lúc nào. Sinh ra 2 lớp:

- lớp biến tự động (auto)
- lớp biến tĩnh (static)



# CHƯƠNG 10

## LỚP LƯU TRỮ CỦA BIẾN

### SỰ CHUYỂN KIỂU

#### 10.1 KHÁI NIỆM

<div>Lớp biến</div> <div>Lớp biến</div>	Tự động	Tĩnh
Toàn cục	(không kết hợp được)	Biến toàn cục tĩnh
Cục bộ	Biến cục bộ tự động (hay biến tự động)	Biến cục bộ tĩnh



## **CHƯƠNG 10**

### **LỚP LƯU TRỮ CỦA BIẾN**

### **SỰ CHUYỂN KIỂU**

## **10.2 BIẾN TOÀN CỤC VÀ BIẾN CỤC BỘ**

### **10.2.1 Biến cục bộ**

Biến cục bộ, còn gọi là biến tự động (auto), là các biến được khai báo **ngay sau cặp dấu móc { và }** (cặp dấu này như đã biết để bắt đầu cho một lệnh phức hoặc một thân hàm), hoặc là các biến được khai báo trong **danh sách đối số** của hàm.



## CHƯƠNG 10

# LỚP LƯU TRỮ CỦA BIẾN

## SỰ CHUYỂN KIỂU

### 10.2 BIẾN TOÀN CỤC VÀ BIẾN CỤC BỘ

#### 10.2.1 Biến cục bộ

Khi khai báo biến cục bộ ta có thể đặt hoặc không đặt từ khóa **auto** phía trước khai báo biến cục bộ theo cú pháp như sau:

**[auto] kiểu\_danh\_sách\_tên\_biến;**

Ví dụ:

```
int tong (int n)
{
    auto int i;          ...
}
```





## **CHƯƠNG 10**

# **LỚP LƯU TRỮ CỦA BIẾN**

## **SỰ CHUYỂN KIỂU**

## **10.2 BIẾN TOÀN CỤC VÀ BIẾN CỤC BỘ**

### **10.2.1 Biến cục bộ**

Khi khai báo biến cục bộ ta có thể đặt hoặc không đặt từ khóa **auto** phía trước khai báo biến cục bộ theo cú pháp như sau:

**[auto] kiểu danh\_sách\_tên\_biến;**

**Ví dụ:**

```
int tong (int n)
{
    auto int i;           ...
}
```



## **CHƯƠNG 10**

### **LỚP LƯU TRỮ CỦA BIẾN**

### **SỰ CHUYỂN KIỂU**

## **10.2 BIẾN TOÀN CỤC VÀ BIẾN CỤC BỘ**

### **10.2.1 Biến cục bộ**

**Ví dụ :**

Xét chương trình sắp xếp hai số, in ra kết quả theo thứ tự từ lớn tới nhỏ



# **CHƯƠNG 10**

## **LỚP LƯU TRỮ CỦA BIẾN**

### **SỰ CHUYỂN KIỂU**

## **10.2 BIẾN TOÀN CỤC VÀ BIẾN CỤC BỘ**

### **10.2.1 Biến cục bộ**

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
main()
{
    auto int a, b;
    clrscr();
    printf("Moi nhap hai so: ");
    scanf ("%d %d", &a, &b);
```



## **CHƯƠNG 10**

# **LỚP LƯU TRỮ CỦA BIẾN**

## **SỰ CHUYỂN KIỂU**

## **10.2 BIẾN TOÀN CỤC VÀ BIẾN CỤC BỘ**

### **10.2.1 Biến cục bộ**

```
if (b > a)
```

```
{
```

```
    auto int temp;
```

```
    temp = a;
```

```
    a = b;
```

```
    b = temp;
```

```
}
```

```
printf("Ket qua sap xep hai so: %d %d \n", a, b);
```

```
getch();
```

```
}
```



## **CHƯƠNG 10**

# **LỚP LƯU TRỮ CỦA BIẾN**

## **SỰ CHUYỂN KIỂU**

## **10.2 BIẾN TOÀN CỤC VÀ BIẾN CỤC BỘ**

### **10.2.2 Biến toàn cục**

Biến toàn cục (global) hay còn gọi là biến ngoài là biến được khai báo ở bên ngoài tất cả các hàm. Biến này có thể được sử dụng để liên kết trị giữa các hàm khác nhau mà việc truyền theo tham số trở nên rắc rối và phức tạp. Các hàm sử dụng chung biến toàn cục có thể nằm trong cùng một tập tin hoặc có thể nằm trong các tập tin khác nhau.



# CHƯƠNG 10

## LỚP LƯU TRỮ CỦA BIẾN

### SỰ CHUYỂN KIỂU

## 10.2 BIẾN TOÀN CỤC VÀ BIẾN CỤC BỘ

### 10.2.2 Biến toàn cục

Ví dụ : Xét chương trình ví dụ sau:

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

```
#include <conio.h>
```

```
int a, b;
```

```
void swap(void);
```

```
main()
```

```
{    clrscr();
```

```
    printf ("Moi nhap hai so: ");          scanf ("%d %d", &a, &b);
```

```
    swap();
```

```
    printf ("Ket qua sap xep hai so: %d %d \n", a, b);
```

```
    getch();
```

```
}
```



# CHƯƠNG 10

## LỚP LƯU TRỮ CỦA BIẾN

### SỰ CHUYỂN KIỂU

## 10.2 BIẾN TOÀN CỤC VÀ BIẾN CỤC BỘ

### 10.2.2 Biến toàn cục

```
void swap(void)
```

```
{  
    if (b > a)  
    {  
        auto int temp;  
        temp = a;  
        a = b;  
        b = temp;  
    }  
}
```



## **CHƯƠNG 10**

### **LỚP LƯU TRỮ CỦA BIẾN**

### **SỰ CHUYỂN KIỂU**

## **10.2 BIẾN TOÀN CỤC VÀ BIẾN CỤC BỘ**

### **10.2.2 Biến toàn cục**

Như vậy, nếu có **một biến toàn cục** nào đó đã được khai báo trong một module của chương trình, và **một hàm trong một module khác** lại muốn sử dụng biến này để truyền trị, C đưa ra cú pháp sau đây:

```
extern kiểu tên_biến_toàn_cục;
```

Khai báo này được đặt đầu module chương trình chứa hàm sử dụng biến toàn cục.





## *CHƯƠNG 10* *LỚP LƯU TRỮ CỦA BIẾN* *SỰ CHUYỂN KIỂU*

### *10.2 BIẾN TOÀN CỤC VÀ BIẾN CỤC BỘ*

#### **10.2.2 Biến toàn cục**

Tương tự cho hàm:

**extern kiểu tên\_hàm (danh\_sách\_khai\_báo\_đối\_số);**

Khai báo này thật sự chỉ là prototype của hàm thêm từ khóa **extern** phía trước.

Ví dụ 11.6 (trang 327-328)



## **CHƯƠNG 10**

# **LỚP LƯU TRỮ CỦA BIẾN**

## **SỰ CHUYỂN KIỂU**

### **10.3 BIẾN TĨNH (STATIC)**

Để khai báo biến tĩnh ta cần thêm từ khóa **static** trước khai báo biến bình thường, cú pháp như sau:

**static kiểu\_danh\_sách\_tên\_biến;**

**Biến toàn cục tĩnh** là biến khai báo ngoài tất cả các hàm, trong một module chương trình nào đó và chỉ **có ý nghĩa** sử dụng bởi các hàm trong cùng module đó mà thôi. Các hàm trong các module khác của chương trình không thể sử dụng được các biến toàn cục dạng static như thế này.



## **CHƯƠNG 10**

# **LỚP LƯU TRỮ CỦA BIẾN**

## **SỰ CHUYỂN KIỂU**

### **10.3 BIẾN TĨNH (STATIC)**

Biến cục bộ tĩnh là các biến được khai báo trong hàm và chỉ có ý nghĩa sử dụng trong hàm có khai báo đó mà thôi.

Nhưng các biến cục bộ tĩnh khác với biến cục bộ (hay tự động) ở thời gian tồn tại, biến tĩnh tồn tại suốt trong bộ nhớ từ lúc nó được sử dụng lần đầu tiên cho đến khi kết thúc chương trình, và giá trị của chúng không hề mất đi khi ra khỏi hoặc trở vào hàm chứa nó.



## CHƯƠNG 10

# LỚP LƯU TRỮ CỦA BIẾN

## SỰ CHUYỂN KIỂU

### 10.3 BIẾN TĨNH (STATIC)

Ví dụ :

```
static int a;
```

```
main()
```

```
{
```

```
    clrscr();
```

```
    ...
```

```
}
```

```
int func(void)
```

```
{
```

```
    static int b;
```

```
    ...
```

```
}
```



## **CHƯƠNG 10**

# **LỚP LƯU TRỮ CỦA BIẾN**

## **SỰ CHUYỂN KIỂU**

### **10.3 BIẾN TĨNH (STATIC)**

**Ví dụ:** Xét chương trình tính tổng

$$s = 1 + \dots + n$$

dùng hàm trong đó có khai báo biến static.



## *CHƯƠNG 10*

# *LỚP LƯU TRỮ CỦA BIẾN*

## *SỰ CHUYỂN KIỂU*

### *10.3 BIẾN TĨNH (STATIC)*

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int tong (int a);
main()
    {
        int n, i, kq;
        clrscr();
        printf ("Nhap tri n: ");
        scanf ("%d", &n);
        for (i = 1; i <= n; i++)
            kq = tong (i);
        printf ("Ket qua: %d", kq);
        getch();
    }
```



## CHƯƠNG 10

# LỚP LƯU TRỮ CỦA BIẾN

## SỰ CHUYỂN KIỂU

### 10.3 BIẾN TĨNH (STATIC)

```
int tong (int a)
{
    static int tam = 0;
    tam += a;
    return tam;
}
```

Trong chương trình trên, trong hàm tong(), ta có khai báo một biến cục bộ tĩnh, biến **tam**, biến này chỉ được khởi động trị một lần đầu chương trình, trị 0, sau đó trị của biến này luôn được giữ lại cho lần sử dụng sau



## **CHƯƠNG 10**

# **LỚP LƯU TRỮ CỦA BIẾN**

## **SỰ CHUYỂN KIỂU**

### **10.3 BIẾN TĨNH (STATIC)**

**Ví dụ:** Khởi động trị của biến static tam trong hàm tổng void xoa (void)

```
{  
    int temp;  
    if ( (temp = tong(0)) != 0 )  
        tong(-temp);  
}
```

**Ví dụ 11.9: (332-333)**





## **CHƯƠNG 10**

# **LỚP LƯU TRỮ CỦA BIẾN**

## **SỰ CHUYỂN KIỂU**

### **10.3 BIẾN TĨNH (STATIC)**

Hàm được khai báo là **static** thì nó chỉ có thể được sử dụng trong module mà nó được khai báo và định nghĩa mà thôi. Cú pháp khai báo và định nghĩa hàm static như sau:

```
static kiểu tên_hàm (danh_sách_khai_báo_đối_số)  
{  
  
    ...  
  
}
```



## **CHƯƠNG 10**

# **LỚP LƯU TRỮ CỦA BIẾN**

## **SỰ CHUYỂN KIỂU**

### **10.4 BIẾN REGISTER**

Bộ dịch C cho phép tận dụng các tài nguyên có sẵn của máy để tối ưu hóa chương trình, một trong các tối ưu này là C cho phép lập trình viên sử dụng **một số thanh ghi của bộ vi xử lý để khai báo biến**, biến này gọi là **biến thanh ghi (register)**. Khai báo biến thanh ghi:

**register kiểu danh\_sách\_tên\_biến;**

với **kiểu** là kiểu khai báo cho biến, kiểu này chỉ có thể là **int, char, unsigned, long hoặc pointer**



## *CHƯƠNG 10*

# *LỚP LƯU TRỮ CỦA BIẾN*

## *SỰ CHUYỂN KIỂU*

### *10.4 BIẾN REGISTER*

**Ví dụ:**

```
register int i;  
register char c;  
register unsigned u;  
register long l;  
register int *r;  
register t;
```



## **CHƯƠNG 10**

# **LỚP LƯU TRỮ CỦA BIẾN**

## **SỰ CHUYỂN KIỂU**

### **10.4 BIẾN REGISTER**

Tầm sử dụng và thời gian tồn tại của các biến thanh ghi tương tự như các biến cục bộ, nhưng chúng được **truy xuất nhanh hơn** các biến cục bộ bình thường vì chúng chính là các thanh ghi của bộ vi xử lý.

Các biến thanh ghi thường được sử dụng làm các **biến điều khiển** trong các vòng lặp hoặc các biến phải truy xuất nhiều lần trong chương trình.



## **CHƯƠNG 10**

### **LỚP LƯU TRỮ CỦA BIẾN**

### **SỰ CHUYỂN KIỂU**

#### **10.5 KHỞI ĐỘNG TRỊ CHO BIẾN Ở CÁC LỚP**

Đối với biến toàn cục hoặc biến tĩnh, ngay sau khi được khai báo, mỗi biến sẽ được C tự động gán trị là 0.

Trong khi đó biến tự động và biến thanh ghi sẽ có giá trị không xác định (gọi là trị rác).

trị bằng một biểu thức hằng.



## **CHƯƠNG 10**

### **LỚP LƯU TRỮ CỦA BIẾN**

### **SỰ CHUYỂN KIỂU**

#### **10.5 KHỞI ĐỘNG TRỊ CHO BIẾN Ở CÁC LỚP**

Trong suốt quá trình chạy chương trình, biến toàn cục và biến tĩnh chỉ có thể được khởi động trị một lần, đó là lần đầu tiên mà khai báo biến đó được thực thi.

Biến toàn cục và biến tĩnh có thể được khởi động trị bằng một biểu thức hằng.

Biến tự động và biến thanh ghi có thể được khởi động trị bằng một biểu thức mà giá trị của biểu thức tới lúc đó đã xác định(có thể gọi hàm).



## **CHƯƠNG 10**

### **LỚP LƯU TRỮ CỦA BIẾN**

### **SỰ CHUYỂN KIỂU**

#### **10.5 KHỞI ĐỘNG TRỊ CHO BIẾN Ở CÁC LỚP**

Việc khởi động cho các biến thuộc kiểu dữ kiện có cấu trúc như mảng (array), struct và union chỉ có thể thực hiện được đối với các biến toàn cục hoặc biến tĩnh mà thôi



## *CHƯƠNG 10*

# *LỚP LƯU TRỮ CỦA BIẾN*

## *SỰ CHUYỂN KIỂU*

### *10.6 SỰ CHUYỂN KIỂU*

Khi thực hiện các phép toán số học hoặc luân lý, C luôn thực hiện **sự chuyển kiểu tự động**.

C còn cho phép lập trình viên thực hiện **việc chuyển kiểu bắt buộc**, ép kiểu (type casting). Cú pháp để ép kiểu một biến, hằng hay biểu thức:

**(type) giá\_trị**





## CHƯƠNG 10

# LỚP LƯU TRỮ CỦA BIẾN

## SỰ CHUYỂN KIỂU

### 10.6 SỰ CHUYỂN KIỂU

**Ví dụ:**

Cho khai báo biến sau:

```
int a = 10, b = 3;
```

```
double d;
```

*biểu thức nào cho kết quả đúng, giải thích?(xem lại thứ tự ưu tiên các phép toán của C)*

a) `d = (double)(a/b);`

b) `d = (double)a/b;`

c) `d = a/(double)b;`



## **CHƯƠNG 10**

### **LỚP LƯU TRỮ CỦA BIẾN**

### **SỰ CHUYỂN KIỂU**

#### **10.7 ĐỊNH VỊ VÙNG NHỚ CHO CÁC LỚP LƯU TRỮ**

**Có hai cơ chế cơ bản giúp bộ dịch làm công việc này:**

- Bộ dịch cần dùng một cách đúng đắn bảng biểu trưng để theo dõi các biến trong quá trình dịch.
- Bộ dịch cũng theo một sự phân chia bộ nhớ hệ thống, nó cần thận định vị bộ nhớ cho các biến dựa vào các đặc tính cụ thể, với các vùng nhớ xác định dành riêng cho các đối tượng đặc biệt.



## **CHƯƠNG 10**

# **LỚP LƯU TRỮ CỦA BIẾN**

## **SỰ CHUYỂN KIỂU**

### **10.7 ĐỊNH VỊ VÙNG NHỚ CHO CÁC LỚP LƯU TRỮ**

#### **10.6.1 Bảng biểu trưng**

Bộ dịch C theo dõi các biến trong một chương trình với một **bảng biểu trưng**.

Mỗi đầu vào của bảng biểu trưng cho biến chứa:

- (1) tên của biến,
- (2) kiểu của biến,
- (3) vị trí trong bộ nhớ mà biến đó được định vị.
- (4) một danh hiệu chỉ định khu vực mà trong đó biến được khai báo (tức tầm vực của biến đó).



## **CHƯƠNG 10**

# **LỚP LƯU TRỮ CỦA BIẾN**

### **SỰ CHUYỂN KIỂU**

## **10.7 ĐỊNH VỊ VÙNG NHỚ CHO CÁC LỚP LƯU TRỮ**

### **10.6.1 Bảng biểu trưng**

Ví dụ 11.18: Chương trình tính tốc độ mạng

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

```
int main()
```

```
{  int amount; int rate; int time; int hours; int minutes;  
    int seconds;
```

```
    // Nhập: số lượng byte và tốc độ truyền của mạng
```

```
    printf ("Có bao nhiêu byte dữ liệu được truyền? ");
```

```
    scanf ("%d", &amount);
```

```
    printf ("Tốc độ truyền (bytes/giây)? ");
```

```
    scanf ("%d", &rate);
```



## **CHƯƠNG 10**

### **LỚP LƯU TRỮ CỦA BIẾN**

### **SỰ CHUYỂN KIỂU**

## **10.7 ĐỊNH VỊ VÙNG NHỚ CHO CÁC LỚP LƯU TRỮ**

### **10.6.1 Bảng biểu trưng**

Ví dụ 11.18: Chương trình tính tốc độ mạng

```
// Tính thời gian theo số giây
```

```
time = amount / rate;
```

```
// Chuyển thời gian sang giờ, phút giây
```

```
hours = time / 3600; // 3600 giây trong một giờ
```

```
minutes = (time % 3600) / 60; // 60 giây trong một phút
```

```
seconds = (time % 3600) % 60; // phần dư còn lại là giây
```

```
// Xuất ra kết quả
```

```
printf("Thời gian: %dh %dm %ds\n", hours, minutes,  
seconds); }
```



## **CHƯƠNG 10**

### **LỚP LƯU TRỮ CỦA BIẾN**

### **SỰ CHUYỂN KIỂU**

## **10.7 ĐỊNH VỊ VÙNG NHỚ CHO CÁC LỚP LƯU TRỮ**

### **10.6.1 Bảng biểu trưng**

<b>Danh hiệu</b>	<b>Kiểu</b>	<b>Vị trí (offset)</b>	<b>Tầm vực</b>
Amount	int	0	Main
Hours	int	-3	Main
Minutes	int	-4	Main
Rate	int	-1	Main
Seconds	int	-5	Main
Time	int	-2	Main



## CHƯƠNG 10

# LỚP LƯU TRỮ CỦA BIẾN

## SỰ CHUYỂN KIỂU

### 10.7 ĐỊNH VỊ VÙNG NHỚ CHO CÁC LỚP LƯU TRỮ

#### 10.6.2 Định vị vùng nhớ cho biến

Có hai vùng nhớ mà các biến C được định vị ở đó: vùng dữ liệu toàn cục (*global data section*) và ngăn xếp thực thi (*run-time stack*) (ngoài ra còn có biến thanh ghi).

- Vùng biến toàn cục là nơi chứa tất cả các biến toàn cục. Tổng quát hơn, nó cũng là nơi chứa các biến tĩnh.
- Vùng stack thực thi là nơi chứa các biến cục bộ (hay lớp biến lưu trữ tự động).

Vùng offset trong bảng biểu trưng cung cấp thông tin chính xác về vị trí trong bộ nhớ của các biến. Nó cho biết số ô nhớ tính từ địa chỉ nền của vùng nhớ chứa biến.



## CHƯƠNG 10

### LỚP LƯU TRỮ CỦA BIẾN

### SỰ CHUYỂN KIỂU

## BÀI TẬP CUỐI CHƯƠNG

- Viết một hàm sao cho mỗi lần gọi hàm thì hàm sẽ trả về một trị số ngay sau trị trước đó trong dãy số Fibonacci.
- Viết chương trình với các hàm tính các biểu thức sau đây: dùng và không dùng biến thanh ghi

$$t = \frac{1+...+n}{n!} - \frac{1+...+(n-1)}{(n-1)!} + \frac{1+...+(n-2)}{(n-2)!} - ... + \frac{1}{1!}$$

$$T = \frac{(1+...+n) + (1+...+(n-1)) + (1+...+(n-2)) + ... + 1!}{n! + (n-1)! + (n-2)! + ... + 1!}$$





## ***CHƯƠNG 10***

### ***LỚP LƯU TRỮ CỦA BIẾN***

### ***SỰ CHUYỂN KIỂU***

## ***BÀI TẬP CUỐI CHƯƠNG***

**3.** Viết một chương trình gồm hai module: main.c và func.c, trong đó module main.c lưu hàm main() có các lệnh gọi nhập ba hệ số của tam thức bậc hai, kiểm tra in ấn; còn trong module func.c lưu các hàm cần thiết để giải phương trình bậc hai và biện luận tam thức bậc hai.

**4.** In ra màn hình các số nguyên tố từ 1 đến 1.000. Dùng biến thanh ghi và không dùng biến thanh ghi. Kiểm tra thời gian.