

# Linguagem C

Uma revisão com foco em sistemas embarcados

Marcelo Barros

UFU/FEELT

22 de setembro de 2022

# Outline

## Fundamentos

# Definições

- ▶ Revisão C11 (ISO/IEC 9899:2011)
- ▶ Compilador GNU GCC

# Linha do tempo da linguagem C

- ▶ B (1972): Primeira implementação, Dennis Ritchie and Ken Thompson e colegas para o PDP11.
- ▶ K&R (1978): Primeira especificação informal.
- ▶ C89/C90 (1989/1990): Adoção como padrão pela ANSI (C89) e depois pela ISO (C90).
- ▶ C99 (1999): Primeira grande revisão do padrão, amplamente utilizada.
- ▶ C11 (2011): Segunda revisão da linguagem. Aproximação ao C++. Ainda em uso moderado.
- ▶ C17 (2018): Sem características novas. Apenas correções.
- ▶ C2x (2023?)<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup><https://en.wikipedia.org/wiki/C2x>

# Existe mesmo uma linguagem “Embedded C” ?

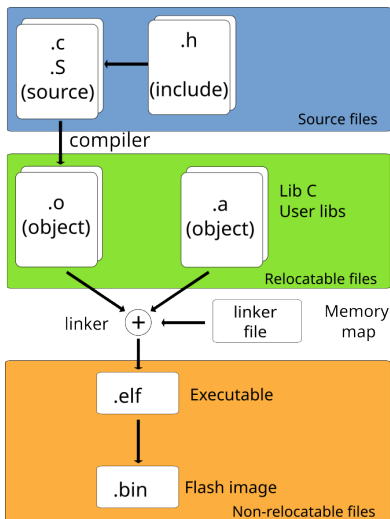
- ▶ Norma: *Programming languages — C — Extensions to support embedded processors* ISO/IEC TR 18037:2008
- ▶ Tecnicamente é apenas uma extensão do C, cobrindo:
  - ▶ Aritmética de ponto fixo
  - ▶ Espaço de endereçamento
  - ▶ Endereçamento de hardware básico para I/O

# Palavras Reservadas

- ▶ Não devem ser usadas como nomes de funções ou variáveis
- ▶ São *case sensitives*
- ▶ Em azul, as adições do C11 em relação ao C99

```
auto break case char const continue default  
do double else enum extern float for goto  
if inline int long register restrict return  
short signed sizeof static struct switch  
typedef union unsigned void volatile while  
_Bool _Complex _Imaginary  
_Alignas _Alignof _Atomic _Generic  
_Noreturn _Static_assert _Thread_local
```

# Estrutura de uma aplicação



# Arquivos de inclusão

```
#ifndef __DEMO_H__
#define __DEMO_H__

#ifdef __cplusplus
extern "C" {
#endif

// defines

// tipos de dados compartilhados
// (estruturas, unioes, typedefs)

// prototipo de funcoes

#ifdef __cplusplus
}
#endif

#endif /* __DEMO_H__ */
```

- ▶ Pense como API: só exporte interfaces e o que elas precisarem !
- ▶ Não esqueça a proteção de inclusão recursiva !
- ▶ Não é ANSI-C mas `#pragma once` pode ser interessante
- ▶ Evite incluir arquivos de inclusão como boa prática



# Arquivos de inclusão

```
#ifndef __ACCEL_H__
#define __ACCEL_H__

#ifdef __cplusplus
extern "C" {
#endif

#define ACCEL_NUM_AXIS 3

typedef struct accel_data_s
{
    float axis[ACCEL_NUM_AXIS];
} accel_data_t;

void accel_read(accel_data_t *data);
void accel_init(void);

#ifdef __cplusplus
}
#endif

#endif /* __ACCEL_H__ */
```

# Especificadores de classe de armazenamento

```
static extern auto register
```

- ▶ Uma das características pouco entendidas da linguagem C e frequentemente mal empregadas.
- ▶ Permitem detalhar a declaração de uma variável, com relação a linkagem, localização, escopo e valores iniciais.
- ▶ É confuso pois o significado pode mudar de acordo com a posição no código fonte.
- ▶ Mas, precisamos entender antes como as variáveis são armazenadas !

# Stack (Pilha)

- ▶ Geralmente usado para alocação de variáveis temporárias ou passagem de parâmetros.
- ▶ É uma região linear de memória, gerida por um registro denominado de *Stack Pointer*.
- ▶ O compilador analisa o código e gerar instruções para uso do stack.

# Stack (Pilha)

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

uint32_t global_sum = 0;

uint32_t sum(uint32_t *values,
             uint32_t size)
{
    uint32_t sum = 0;

    for(size_t n = 0; n < size; n++)
        sum += values[n];

    return sum;
}

int main(void)
{
    uint32_t data[] = { 1, 2, 3 };
    global_sum = sum(data, 3);
    printf("Sum is %u\r\n", global_sum);
    return 0;
}
```

Análise:

# Cuidados no uso da pilha

- ▶ Tamanho de variáveis e estouro de pilha
- ▶ Recursão ou longo encadeamento de chamadas
- ▶ Retorno de valores locais
- ▶ Dimensionamento da pilha

# Uso de static em variáveis locais

- ▶ Escopo local (não visível fora da função)
- ▶ Armazenamento em área global (não usa pilha)
- ▶ Permite valores de inicialização.

# Stack (Pilha)

```
#include <stdint.h>
#include <stdbool.h>

#define DATA_SIZE 128

int drv_init(void)
{
    static bool initialized = false;
    static uint32_t data[DATA_SIZE];

    if(!initialized)
    {
        for(size_t n = 0 ; n < DATA_SIZE,
            n++)
            data[n] = n;

        initialized = true;
    }
}
```

Análise:

## Retorno de valores locais, da pilha, pode ?

```
typedef struct accel_s {
    float x;
    float y;
    float z;
} accel_t;

uint32_t rand_perc(void)
{
    uint32_t val = rand() % 100;
    return val;
}

accel_t accel_axis_get1(void)
{
    accel_t accel = { 0 };
    accel_read(&accel_t);
    return accel;
}

accel_t accel_axis_get2(void)
{
    accel_t *accel = calloc(1, sizeof(accel_t));
    accel_read(accel_t);
    return *accel;
}
```





# Passagem por valor x passagem por referência

# Formas de dimensionamento da pilha

- ▶ Análises estáticas
  - ▶ Usando o próprio compilador (`-fstack-usage` e `-fcallgraph-info` no GCC) e analisando o uso da pilha a partir do `main()` (análise estática)
  - ▶ Usando ferramentas (PC-Lint, valgrind, cppcheck)
  - ▶ Problemas: podem falhar em casos de recursão, interrupções, chamadas indiretas (ponteiros para função)
- ▶ Análises dinâmicas: técnica da marca d'agua na região do stack (verificação dinâmica, útil em caso de recursão, interrupção)

# Especificadores de classe de armazenamento (auto)

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

int main(void)
{
    /* auto */ uint32_t val = 0;
    printf("Val is %u\r\n", val);

    { // creating a new scope
        /* auto */ uint32_t val = 10;
        printf("Val is %u\r\n", val);
    }

    val++;
    printf("Val is %u\r\n", val);

    return 0;
}
```

auto

- ▶ É a classe padrão, de escopo local, armazenadas na RAM (pilha), valor inicial pode ser lixo.
- ▶ Pode ser omitida, por simplicidade.

# Especificadores de classe de armazenamento

`static`

- ▶ Se usada com variáveis dentro de funções: gera variáveis que mantem valores entre chamadas e são alocadas na área de variáveis globais. São inicializadas com zero, caso não explicitamente especificado.
- ▶ Se usada com variáveis no escopo do arquivo (fora das funções) o comportamento é o mesmo mas existem diferenças em relação a sua visibilidade.
- ▶ `static` também pode ser usada em declarações de função. Novamente, implica em mudança de visibilidade.
- ▶ Novo conceito requerido: **linkagem padrão da linguagem C** !

# Especificadores de classe de armazenamento (extern)

```
// file1.c
uint32_t var = 10;
uint32_t var_get(void)
{
    return var;
}
```

```
// file2.c
#include <stdint.h>
#include <stdio.h>

// not recommended!
extern uint32_t var;
extern uint32_t var_get(void);

int main(void)
{
    printf("Val is %u\r\n", var);
    printf("Val is %u\r\n", var_get());

    return 0;
}
```

- ▶ Por default, o compilador C externa todos os símbolos gerados (main,var).
- ▶ Com `extern`, você pode explicitamente dizer que existe algo externo ao seu arquivo (file2.c) e que pretende usar.
- ▶ No entanto, mesmo que não especifique nada, o linker vai tentar encontrar algo na tabela de símbolos que resolva a referência.

# Especificadores de classe de armazenamento (static/extern)

```
// file1.h
uint32_t var_get(void);
```

```
// file1.c
static uint32_t var = 10;
uint32_t var_get(void)
{
    return var;
}
```

```
// file2.c
#include <stdint.h>
#include <stdio.h>
#include "file1.h"

int main(void)
{
    printf("Val is %u\r\n", var_get());

    return 0;
}
```

- ▶ Agora `var` tem **linkagem interna**, não é mais vista fora de `file2.c` (o símbolo não é exportado)
- ▶ Conceito também válido para funções `static` !
- ▶ Princípio de encapsulamento ou API.

# Especificadores de classe de armazenamento

`register`

- ▶ Se usada com variáveis dentro de funções.
- ▶ Indica ao compilador que deseja o armazenamento da variável em um registro do processador (geralmente para maior performance).
- ▶ Pouco útil atualmente, em geral o compilador resolve bem essas situações.

# Arquivos de código fonte

```
// inclusoes da linguagem C  
  
// inclusoes do projeto  
  
// defines internos  
  
// tipos de dados internas  
// (estruturas, unioes, typedefs)  
  
// constante internas (const)  
  
// variaveis internas (static)  
  
// prototipos de funcoes internas  
  
// funcoes internas (static)  
// ou exportadas (ver .h)
```

- ▶ Externe via funções o acesso a seus dados internos (encapsulamento)
- ▶ Dê escopo de arquivo para as suas funções e variáveis com `static` !
- ▶ Salve RAM colocando como `const` o que for realmente constante.



# Arquivos de código fonte

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

#include "demo.h"

static bool started = false;

static void accel_init_drv(void)
{
}

void accel_read(accel_data_t *data)
{
}

void accel_init(void)
{
    if(!started)
    {
        accel_init_drv();
        started = true;
    }
}
```

```
// test
#include <stdio.h>
int main(void)
{
    printf("Hello World!");
}
```

# Palavras Reservadas

► x