

TIPI DI DATO ASTRATTO

Un ***tipo di dato astratto (ADT)*** definisce una categoria concettuale con le sue proprietà:

- una ***definizione di tipo***
 - implica un dominio, D
- un ***insieme di operazioni ammissibili*** su oggetti di quel tipo
 - funzioni: *calcolano valori sul dominio D*
 - predicati: *calcolano proprietà vere o false su D*

TIPI DI DATO ASTRATTO IN C

In C, un **ADT** si costruisce definendo:

- *il nuovo tipo con **typedef***
- *una funzione per ogni operazione*

Esempio: il contatore

una entità caratterizzata da un valore intero

```
typedef int counter;
```

con operazioni per

- | | |
|-------------------------------|-------------------------------|
| ➤ inizializ. contatore a zero | <code>reset(counter*);</code> |
| ➤ incrementare il contatore | <code>inc(counter*);</code> |

ORGANIZZAZIONE DI ADT IN C

La struttura di un ADT comprende quindi:

1. *un file header*, contenente

- *typedef*
- *dichiarazione delle funzioni*

2. *un file di implementazione*, contenente

- *direttiva #include per includere il proprio header* (per importare la definizione di tipo)
- *definizione delle funzioni*

ADT counter

1. *file header counter.h*

```
typedef int counter;  
void reset(counter*);  
void inc(counter*);
```

Definisce in astratto che cos'è un counter e che cosa si può fare con esso

2. *file di implementazione counter.c*

```
#include "counter.h"  
void reset(counter *c) { *c=0; }  
void inc(counter* c) { (*c)++; }
```

Specifica come funziona (quale è l'implementazione) di counter

ADT counter: un cliente

Per usare un `counter` occorre:

- ***includere il relativo file header***
- ***definire una o più variabili di tipo `counter`***
- ***operare su tali “oggetti” mediante le sole operazioni (funzioni) previste***

```
#include "counter.h"
```

```
int main() {
```

```
    counter c1, c2;
```

```
    reset(&c1); reset(&c2);
```

```
    inc(&c1); inc(&c2); inc(&c2);
```

```
}
```

OPERAZIONI DI UN ADT

Quali operazioni definire per un ADT?

- **costruttori** (*costruiscono un oggetto* di questo tipo, a partire dai suoi “costituenti elementari”)
- **selettori** (restituiscono uno dei “*mattoni elementari*” che compongono l’oggetto)
- **predicati** (verificano la *presenza di una proprietà* sull’oggetto, restituendo *vero* o *falso*)
- **funzioni** (*agiscono* in vario modo sugli oggetti)
- **trasformatori** (*cambiano lo stato* dell’oggetto)

ESERCIZIO

Realizzare l'ADT che cattura il concetto di “stringa di al più 250 caratteri”

- **realizzazione basata su un array di caratteri**

Occorre definire le operazioni per:

- estrarre il carattere situato alla i-esima posizione - *SELETTORE*
- calcolare la lunghezza - *FUNZIONE*
- creare una nuova stringa concatenazione di due stringhe date - *COSTRUTTORE*
- confrontare due stringhe - *FUNZIONE*

ESERCIZIO

Realizzare l'ADT che cattura il concetto di “insieme” (di interi)

- implementazione basata, ad esempio, su una struttura con un array e un indice

Operazioni per:

- aggiungere un elemento, togliere un elemento - *TRASFORMATORI*
- verificare la presenza di un elemento - *PREDICATO*
- calcolare l'unione di due insiemi, la differenza fra due insiemi, l'intersezione, ecc. - *COSTRUTTORE?*

NOTA: su un insieme non è usualmente definita relazione di ordine e un insieme non può contenere elementi duplicati

ADT IN C: LIMITI

- Gli ADT così realizzati funzionano, ma *molto dipende dall'autodisciplina del programmatore*
- Non esiste alcuna protezione contro un uso scorretto dell'ADT

l'organizzazione *suggerisce* di operare sull'oggetto *solo tramite le funzioni previste*, ma **NON riesce a impedire** di aggirarle a chi lo volesse
(ad esempio: `counter c1; c1++;`)

- La struttura interna dell'oggetto è *visibile a tutti* (nella `typedef`)

ADT IN C: LIMITI

Superare questi limiti sarà uno degli obiettivi cruciali della *programmazione a oggetti*, che vedrete nel corso di Sistemi Software a Oggetti T con il linguaggio Java