

**Sistemi Operativi**

**Unità 3: Programmazione in C**

**Tipi complessi**

Martino Trevisan  
Università di Trieste  
Dipartimento di Ingegneria e Architettura

## Argomenti

1. Vettori

2. Le `struct`

3. Le `union`

# Vettori

## Vettori

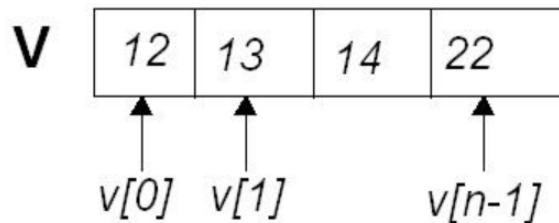
I tipo di dato semplici ( `int` o `float` ) possono contenere un solo dato alla volta.

In C, si possono creare tipi di dato complessi, che contengono più valori. Noi vedremo:

- I vettori o `array`
- Le strutture o `struct`
- Le unioni o `union`

## Vettori

**Definizione:** Un vettore o array è un insieme di variabili dello stesso tipo. E' composto di  $N$  celle, ognuna identificata da un **indice**.



**Utilizzi:** vastissimi. Permettono di trattare liste di oggetti senza ripetere il codice

- Effettuare operazioni matematiche: media, varianza
- Gestire flussi di dati

# Vettori

Array



Non Array



## Vettori

Ripetere il codice è una pratica **sbagliata**.

```
int dato1, dato2, dato3, dato4, dato5 ;  
int dato6, dato7, dato8, dato9, dato10 ;  
  
scanf("%d", &dato1);  
scanf("%d", &dato2);  
scanf("%d", &dato3);  
...
```

Inutile e pronò a errori!

## Vettori

Versione corretta:

```
int dato[10]; // Definizione di array

for(i=0; i<10; i++)
    scanf("%d", &dato[i]);

for(i=9; i>=0; i--)
    printf("%d\n", dato[i]);
```

Vedremo la sintassi esatta nelle prossime slide.



## Vettori

### Definizione di un vettore:

```
tipo nome [N];
```

### Esempio:

```
int vettore [10];
```

Definisce un array chiamato `vettore` composto da **10** interi (`int`).

## Vettori

**Nota:** La lunghezza del vettore deve essere nota in fase di **compilazione**. Deve essere una costante.

Il seguente codice è errato:

```
int N;  
scanf("%d", &N);  
float data [N];
```

Questa è una grande **differenza** rispetto ad altri linguaggi di programmazione come Java o Python.

Esistono metodi per creare array di lunghezza arbitraria in C (la funzione `malloc`), che vedremo più avanti nel corso.

## Vettori

**Costanti:** esistono due modi in C per dichiarare delle costanti.

1. Tramite una direttiva `define` :

```
#define N 10
```

2. Tramite il modificatore `const` applicato a una variabile.

```
const int N = 10; // N non è modificabile  
int dato[N];
```

## Vettori

**Definizioni alternative:** si può definire ed inizializzare allo stesso tempo un vettore.

```
int v[4] = {2, 7, 9, 10};
```

In questo caso, si può omettere la lunghezza, che viene inserita automaticamente dal compilatore.

```
int v[] = {2, 7, 9, 10};
```

## Vettori

**Accesso agli elementi:** Si deve specificare l'indice. La sintassi è la seguente.

```
nomevettore[valoreindice]
```

Esempio:

```
int v [] = {4,5,6};  
printf("%d\n", v[1]); // stampa 5
```

## Vettori

### Indici:

- Partono da  $0$  e arrivano a  $N - 1$
- Devono essere `int`
- Possono essere delle variabili o i risultati di una espressione

**Importante:** in C, non viene controllato che l'indice sia minore di  $N - 1$ . Se si accede con indici oltre i limiti, si va a leggere locazioni di memoria arbitrarie, che contengono dati arbitrari.

## Vettori

**Esercizio:** si leggano 5 interi e si stampino in ordine inverso.

```
#include <stdio.h>
#define N 5
int main ()
{
    int v[N];
    int i;

    for (i=0; i<N; i++){
        printf ("Inserisci l'elemento %d: ", i);
        scanf("%d", &v[i]);
    }
    for (i=N-1; i>=0; i--)
        printf ("Elemento %d: %d\n", i, v[i]);

    return 0;
}
```

## Vettori

### Copia di un vettore:

- Bisogna compiere il contenuto elemento per elemento
- Tra vettori della stessa lunghezza e stesso tipo.
- Sbagliato tentare di copiare usando una sola istruzione.

Corretto:

```
for (i=0; i<N; i++)  
    v2[i] = v1[i];
```

Sbagliato:

```
v1 = v2;  
v1[] = v2[];
```



## Vettori

### Copia di un vettore: Spiegazione:

- La variabile vettore è un contenitore di elementi
- Di per se è immutabile
- Si possono solo modificare gli elementi contenuti
- Approfondiremo quando vedremo i puntatori

## Vettori

### Altri utilizzi dei vettori:

**Matrici:** un array di array è una **matrice**.

```
int matrice [3][2];  
matrice[1][0]=12;  
float m[2][2]={ {1, 2, }, {3, 4} };
```

**Stringhe:** un array di `char` è una **stringa**.

Per definizione, in C le stringhe sono array di `char`, il cui ultimo elemento è `0` (o `'\0'`)

- Perchè così se ne può derivare la lunghezza  
Molti usi e funzioni sulle stringhe. Vedremo più avanti.

```
char s[4] = {'a', 'p', 'e', '\0'};
```

# Vettori

**Esercizio:** si un numero  $N$  da tastiera. Si leggano poi  $N$  interi e si stampi se essi includono duplicati.

```
#include <stdio.h>
#define MAXN 50 // Limite massimo del vettore
int main ()
{
    int v[MAXN]; // Vettore sovradimensionato
    int N, i, j;

    printf ("Si inserisca N: ");
    scanf ("%d", &N); // Lunghezza effettiva del vettore

    if (N>MAXN){
        printf("N deve essere minore o uguale a %d\n", MAXN);
        return 1; // Ritorna un errore
    }

    for (i=0; i<N; i++){
        printf ("Inserisci l'elemento %d: ", i);
        scanf ("%d", &v[i]);
    }

    for (i=0; i<N; i++)
        for (j=0; j<i; j++)
            if (v[i]==v[j])
                printf("L'elemento %d è duplicato dell'elemento %d\n", i,j);

    return 0;
}
```

**Osservazione:** si è scelto di sovradimensionare il vettore `v` rendendolo lungo `MAXN`, ma utilizzandolo fino all'elemento `N-1`.

Con la memoria dinamica che vedremo più avanti, questo work-around non sarà più necessario.

# Le `struct`

## Le **struct**

Le **strutture** o `struct` sono collezioni che contengono variabili non necessariamente dello stesso tipo.

Funzionamento:

1. Si definisce la `struct`, un nuovo tipo di dato complesso formato da più campi
2. Si creano e si usano variabili del tipo appena creato.

## Le struct

### Definizione di una struct :

```
struct nome {  
    campi  
};
```

### Esempio:

```
struct punto{  
    float x;  
    float y;  
};
```

## Le `struct`

### Creazione di variabili `struct` :

Per creare nuove variabili di un tipo `struct` definito in precedenza.

```
struct nome variabile;
```

### Esempio:

```
struct punto p1, p2;
```

## Le struct

### Acesso ai campi struct :

```
variabile.campo
```

### Esempio:

```
p1.x = 2.5;  
p1.y = 3.0;
```



## Le struct

**Utilizzo di typedef** : per evitare di dover premettere `struct` ogniqualvolta si crea una variabile, si può usare la keyword `typedef` , con la seguente sintassi.

```
typedef struct {  
    campi  
} nome;
```

### Esempio:

```
typedef struct{  
    float x;  
    float y;  
} punto;  
punto p1, p2; // Si può omettere struct
```

# Le struct

**Esercizio:** si crei un programma che effettua la somma vettoriale tra due vettori bi-dimensionali.

```
#include <stdio.h>

// La dichiarazione di una struct è solitamente fuori da ogni funzione
typedef struct{
    float x;
    float y;
} punto;

int main ()
{
    punto p1, p2, p3; // Tre variabili di tipo 'punto'

    // Lettura
    printf ("P1 -> x: ");
    scanf("%f", &p1.x);
    printf ("P1 -> y: ");
    scanf("%f", &p1.y);
    printf ("P2 -> x: ");
    scanf("%f", &p2.x);
    printf ("P2 -> y: ");
    scanf("%f", &p2.y);

    // Somma
    p3.x = p1.x + p2.x;
    p3.y = p1.y + p2.y;

    printf("La somma vettoriale è il punto: (%f, %f)\n", p3.x, p3.y);
}
```

## Le struct

### Osservazioni:

Non è possibile confrontare due `struct` con gli operatori `==` o `!=`.

E' necessario confrontare tutti i campi

```
punto p1, p2;  
if (p1==p2) // Sbagliato!  
    ...  
if (p1.x==p2.x && p1.y == p2.y) // Corretto  
    ...
```

**Inizializzazione:** si può fare come coi vettori

```
punto p1 = {1.1, 2.4} // x=1.1 e y = 2.4
```

## Le `struct`

Le `struct` sono molto usate per creare nuovi tipo di dato complesso:

- Sono come record di un database
- Esempi: numero complesso, indirizzo stradale, ecc...

Sono molto usate nelle librerie del C:

- Permettono di creare tipi di dato arbitrari
- Per rappresentare strutture del sistema operativo.
- Esempi: variabili di sincronizzazione, pacchetti di rete, ecc...

**Le union**

## Le `union`

### Definizione

Una `union` o **unione** è una variabile che può contenere in **momenti diversi** oggetti di tipo (e dimensione) diversi, con, in comune, il ruolo all'interno del programma.

- Le `union` servono per **risparmiare memoria**
- Usate particolarmente in sistemi *embedded* con stretti vincoli di risorse

Le `union` servono anche per avere un **tipo di dato generico** che ha tipo diverso a seconda della circostanza

## Le **union**

### Implementazione in C

Occupava tanta memoria quanto il **campo più grande**, visto che esse non possono mai essere utilizzate contemporaneamente (la scelta di una esclude automaticamente le altre)

- I campi **condividono** il medesimo spazio di memoria.
- Se si cambia il valore a un campo, il valore di tutti gli altri campi viene sovrascritto

## Le `union`

### Definizione in C

In C una unione viene definita tramite la parola chiave `union`

- La definizione di un'unione è molto simile a quella di una `struct`, ed è medesimo il modo di accedervi
- Si può usare `typedef` per evitare di dover premettere `union` ogniqualvolta si crea una variabile

```
union student
{
    uint64_t tessera_sanitaria;
    uint32_t matricola;
};
```



# Le union

## Utilizzo

Si dichiarano e utilizzano come le `struct`

```
#include <stdio.h>
#include <stdint.h> /* Per uint32_t e uint64_t */
union student
{
    uint64_t tessera_sanitaria;
    uint32_t matricola;
};

int main( int argc, char *argv[] ){
    union student luca;
    luca.matricola = 1234;
    printf("Matricola: %d\n", luca.matricola);

    luca.tessera_sanitaria = 2897189786;
    /* Usare il formato %ld essendo in intero lungo */
    printf("Tessera Sanitaria: %ld\n", luca.tessera_sanitaria);
    return 0;
}
```

## Le `union`

### Errori di utilizzo

L'assegnazione di un campo **sovrascrive** il valore gli altri campi.

```
union student luca;  
luca.matricola = 1234;  
  
// Sovrascrivo luca.matricola  
luca.tessera_sanitaria = 2897189786;  
  
// Leggo correttamente tessera_sanitaria  
printf("Tessera Sanitaria: %d\n", luca.tessera_sanitaria);  
  
// Leggo matricola, che è stata sovrascritta!  
printf("Matricola di Luca: %d\n", luca.matricola); // Errore!
```

## Le `union`

### Casi d'uso

Si usano quando serve dichiarare variabili che possono assumere tipo diverso a seconda delle circostanze.

**Esempio:** Uno studente può essere identificato col *numero di tessera sanitaria* o con la *matricola* a seconda della situazione

```
union student
{
    uint64_t tessera_sanitaria;
    uint32_t matricola;
};
```

La `union student` **non** può contenere **contemporaneamente** tessera sanitaria e matricola

- Il programma deve essere scritto di conseguenza

## Le union

### Memoria e union

Come detto, una `union` occupa lo spazio necessario al campo più grande.

```
union student
```



```
tessera_sanitaria
```



```
matricola
```



**Corollario:** non ha senso una `union` in cui ho più campi dello stesso tipo

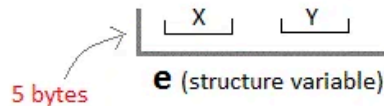
## Le union

### struct vs union

- La `struct` contiene abbastanza spazio per contenere **tutti** i campi
- La `union` ha spazio per contenere **un campo alla volta**, occupando in memoria lo spazio del campo più grande

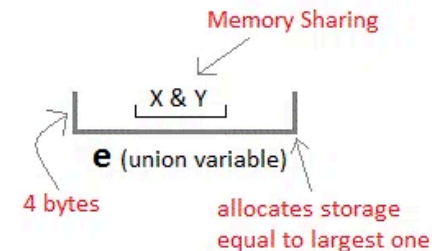
#### Structure

```
struct Emp
{
    char X;    // size 1 byte
    float Y;   // size 4 byte
} e;
```



#### Unions

```
union Emp
{
    char X;
    float Y;
} e;
```



## Le `union`

### Quale campo viene usato?

Una `union` **non** contiene indicazione sul campo che è in uso

- Semplicemente, accedere a campi non valorizzati, genera un comportamento imprevedibile

Il programmatore deve **tenere traccia** del tipo della variabile di unione usata in un determinato momento:

- Determinato dal flusso del programma
- Si usa una variabile esterna
- Si combinano una `struct` e una `union`
  - Una `struct` contiene una `union` e una variabile che indica il tipo dell'unione

## Le union

### Combinare struct e union (1/2)

**Esempio:** si usano `struct` e `union` per definire un tipo di dato che può rappresentare velivoli diversi

I tipi di velivolo, con caratteristiche diverse. Ognuno è una `struct` con campi diversi.

```
typedef struct {  
    int maxpassengers;  
} jet;  
  
typedef struct {  
    int liftcapacity;  
} helicopter;  
  
typedef struct {  
    int maxpayload;  
} cargoplane;
```

## Le union

### Combinare struct e union (2/2)

A questo punto si definisce una `union` che contiene campi di tipo `jet`, `helicopter` e `cargoplane`.

- Ovvero, può contenere in istanti diversi un `jet`, `helicopter` e `cargoplane`

```
typedef union{  
    jet jetu;  
    helicopter helicopteru;  
    cargoplane cargoplaneu;  
} aircraft;
```

Il tipo di dato finale è `an_aircraft`, una `struct` che contiene solamente una `union` `aircraft` e un `int` che indica di che tipo è il velivolo

```
typedef struct {  
    int kind;  
    aircraft description;  
} an_aircraft;
```



## Le union

# Accedere in diversi modi allo stesso dato

Una `union` si può usare per accedere in maniera diversa alla stessa variabile

```
typedef union
{
    struct {
        unsigned char byte1;
        unsigned char byte2;
        unsigned char byte3;
        unsigned char byte4;
    } bytes;
    uint32_t dword;
} cpu_register;
```

Posso accedere a una variabile di tipo `cpu_register` in due modi:

```
cpu_register reg;
reg.dword = 0x12345678;
reg.bytes.byte3 = 4;
```

## Le union

### Utilizzo per bit mask in Sistemi *embedded*

Similmente all'esempio precedente, le union sono un modo pratico per manipolare variabili a cui spesso si fa accesso *bit a bit*.

```
typedef union {  
    unsigned char control_byte;  
    struct {  
        unsigned int nibble    : 4;  
        unsigned int nmi       : 1;  
        unsigned int enabled   : 1;  
        unsigned int fired     : 1;  
        unsigned int control   : 1;  
    };  
} ControlRegister;
```

## Le union

### Utilizzo in Linux

Alcune **System Call** in Linux accettano `union` per essere più flessibili.

**Esempio:** I **segnali** permettono di mandare **messaggi** a **processi**. A seconda delle circostanze il messaggio può essere un `int` o un *puntatore* (ovvero un indirizzo di memoria)

```
union sigval {  
    int      sigval_int; /* Integer value */  
    void     *sigval_ptr; /* Pointer value */  
};
```