

Programmation orientée système

Programmation orientée système

W1-Introduction

- Données modifiables / non modifiable

- Les opérateurs

W2-Boucles et structures de contrôle

W3- Types avancés , tableaux et structs :

- Modificateur de type

- Enum

- Tableaux

- Alias de types : typedefs

- Structs

W4- Entrées sorties

- Printf

- scanf

- Fichiers

 - Fichiers binaires :

W5-Pointeurs

- const pointeurs

W6-Allocation dynamique

- malloc et calloc

- Tableau dynamique

W7- Chaines de caractères , pointeurs de fonctions et Casting

- Chaines de caractères

- Pointeurs de fonctions

- Casting de pointeur

W8- Rappel char* et Copie profonde

- Rappel char*

- Copies

W1-Introduction

**Les principaux types élémentaires définis en C sont : `int` , `double` et `char` .

Remarque : en C, il n'y a pas de type « chaîne de caractères » (`string`). En C89 il n'y a pas de booléen. (depuis C99 : type `bool` dans `stdbool.h`)

⚠ Attention en C il faut toujours initialiser ses variables. Elle ne sont pas initialisée automatiquement comme en Java mais elle peuvent (ne doivent pas) être utilisée sans initialisation.

Données modifiables / non modifiable

Par défaut, les variables en C sont modifiables.

En déclarant une variable `const`, on dit que *donnée ne pourra pas être modifiée via ce nom de variable*.

⚠ **Attention:** cela n'assure pas l'invariabilité de la zone mémoire elle même car on peut modifier la mémoire directement.

```
int const a = 2 ;
/*
code qui modifie la zone mémoire de a à 3
*/
printf("%d",a) // affiche 3
```

Les opérateurs

L'opérateur =

	Java	C
	<pre>Objet a = new Objet(); Objet b; b = a; b.modification();</pre>	<pre>Type a = une_valeur; Type b; b = a; modification(&b);</pre>
a est-il modifié ?		

en Java, oui . En C,non.

En C, l'opérateur = modifie le contenu de son premier opérande (à gauche) :
sémantique de valeur

⚠ L'opérateur de division entière vs régulière : `5/2 = 2` et `5.0/2 = 2.5`

Quelques particularités de C :

1. **Toutes les expressions font quelque chose *et* retournent quelque chose.
2. N'importe quel expression a une valeur logique (toute value qui n'est pas `0` est considérée `true`)

Conséquences:

- **La différence entre `x++` et `++x` :

Il existe deux opérateurs ++ : l'un préfixé et l'autre suffixé :
expression FAIT : VAUT :
`++x` incrémente x la valeur de x après évaluation
`x++` incrémente x la valeur de x avant évaluation

En C, la seule différence a donc lieu si l'on utilise la valeur de ces expressions... ...ce qui est fortement déconseillé !

- `x = 3` : affecte la valeur 3 à la variable x (et donc modifie cette dernière)**
- ** `x == 3` : teste la valeur de la variable x, renvoie `vrai` si elle vaut 3 et `faux` sinon (et donc ne modifie pas la valeur de x)

Cependant `if (x = 3)` est tout à fait accepté par le compilateur. ⚠

L'évaluation paresseuse:

Les opérateurs logiques `&&` et `||` effectuent une évaluation "paresseuse" :

L'évaluation des arguments se fait de la gauche vers la droite et seuls les arguments strictement nécessaires à la détermination de la valeur logique sont évalués.

exemple : `(x != 0.0) && (3.0/x > 12.0)` , le second terme n'est pas évalué si x non nul.

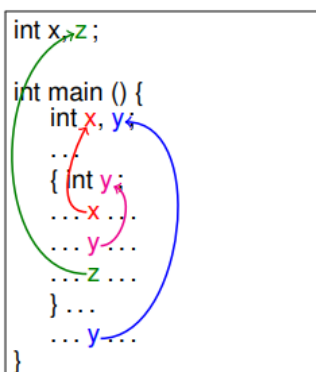
W2-Boucles et structures de contrôle

- Eviter les variables globales.
- En C (contrairement à Java) Un sous-bloc peut redéfinir une variable de même nom. Elle a pour portée ce bloc et masque la variable du bloc contenant.

exemple (à éviter)

```
#include <stdio.h>
int const MAX = 5;
int main(void) {
    int i = 120;

    { int i = 1;
      for (; i < MAX; ++i) {
          printf("%d ", i);
      }
    }
    printf("%d\n", i);
    return 0;
}
// 1,2,3,4
```



- Conseil : utilisez **toujours** la syntaxe avec des blocs, même si vous n'avez qu'une seule instruction.

```
if (fabs(x) > EPSILON) { // if (x ≠ 0.0) à la précision EPSILON
    printf("%f\n", 1.0/x);
}
else {
    puts("erreur : x est nul.");
}
```

- ```
while (condition)
 Instructions //soit un bloc , soit une expression qui se finit avec ;

do
 Instructions // soit un bloc , soit une expression qui se finit avec ;
while (condition); //PRIVILIGIER LES BLOCS
```

- L'utilisation de `break` et `continue` est **découragée**.

o

|                                                                                                                          |   |                                                                                                     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <pre>while (1) {     Instruction 1;     /* ... */     if (condition d arrêt)         break; } autres instructions;</pre> | ⇒ | <pre>do {     instruction 1;     /* ... */ } while (!condition d arret); autres instructions;</pre> |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|

```
int i;
...
i = 0;
while (i < 100) {
 ++i;
 if ((i % 2) == 0) continue;
 /* la suite n'est exécutée que pour les entiers ... */
 Instructions;
 ...
}
suite; // i = 100

// devient
int i = 1 ;
for(i = 1; i < 100 ; i+=2){
 Instructions;
}
suites; // probleme ici i = 101

// probleme, si suite utilise i
// solution i-- ou i = 100 (i-- mieux)
```

**Conseil** : Ne jamais faire de copier/coller en programmant.

- rend la mise à jour de ce programme plus difficile : reporter chaque modification de P dans chacune des copies de P
- réduit fortement la compréhension du programme résultant
- augmente inutilement la taille du programme( `i = 100` au dessus est du copier collé )

- **Prototypage :**

Le prototypage est la déclaration de la fonction sans en définir le corps.

```
double moyenne(double x, double y);
double moyenne (double,double); // possible mais déconseillé
```

Une fonction ne peut être appelée que si elle prototypée où déclarée( la déclaration compte comme prototype ).

Le prototypage sera utile quand on a un projet à plusieurs fichiers.\*

- **Fonction sans arguments** : Il faut mettre `void` au lieu des arguments.

```
int saisie_entier(void) {
 int i;
 printf("entrez un entier: ");
 scanf("%d", &i);
 return i;
}
```

Type `f()`; n'est pas accepté en C : "deprecated feature"

- **Passage par valeurs vs Passage par référence**

Les passage d'arguments est fait **toujours** par **valeurs**.

Le passage par référence est simulé en passant *la valeur du pointeur*:

```
void f(int* x) { // passage par « référence »
 *x = *x + 1;
 printf("x=%d", *x);
}
int main(void) {
 int val = 1;
 f(&val);
 printf(" val=%d\n", val);
 return 0;
}
```

- **Pas de surcharge en C :**

On ne peut **pas** définir deux fonctions avec le même nom mais avec des listes d'arguments différents . Si on veut une fonction qui affiche des int ou des double , en doit les nommer différemment : `display_int` et `display_double`

## W3- Types avancés , tableaux et structs :

### Modificateur de type

- pour `int` et `double` on peut ajouter `long` pour avoir un plus grand nombre de bits :  
`long int n;` a plus de bits que `int` .
- On peut avoir moins de bits pour les `int` avec `short int n;`
- pour `int` et `char` on peut utiliser `unsigned int n;` pour travailler avec des positifs ;

En C, la taille des types n'est pas spécifiée ( on ne sait pas combien de bit a le type `int` par exemple) dans la norme.

Seules indications :

- le plus petit type est char
- les inégalités suivantes sont toujours vérifiées sur les tailles mémoires :

`char ≤ short int ≤ int ≤ long int`

`double ≤ long double`

### Pour spécifier la taille :

- `int8_t` , `uint8_t` , ..., `int64_t` , `uint64_t` (définis dans `stdint.h` )

### Bornes :

Les bornes suivantes sont définies dans `limits.h` :

| type                            | min.                   | max.                   |
|---------------------------------|------------------------|------------------------|
| <code>signed char</code>        | <code>SCHAR_MIN</code> | <code>SCHAR_MAX</code> |
| <code>unsigned char</code>      | 0                      | <code>UCHAR_MAX</code> |
| <code>short int</code>          | <code>SHRT_MIN</code>  | <code>SHRT_MAX</code>  |
| <code>unsigned short int</code> | 0                      | <code>USHRT_MAX</code> |
| <code>long int</code>           | <code>LONG_MIN</code>  | <code>LONG_MAX</code>  |
| <code>unsigned long int</code>  | 0                      | <code>ULONG_MAX</code> |

et dans `float.h` :

| type                     | min.<br>(valeur absolue) | max.                  | précision                 |
|--------------------------|--------------------------|-----------------------|---------------------------|
| <code>double</code>      | <code>DBL_MIN</code>     | <code>DBL_MAX</code>  | <code>DBL_EPSILON</code>  |
| <code>long double</code> | <code>LDBL_MIN</code>    | <code>LDBL_MAX</code> | <code>LDBL_EPSILON</code> |

Note : « *précision* » correspond au plus petit nombre  $x$  tel que  $1 + x \neq 1$ .

### Piège arithmétique :

Ce code contient une faille , où est-elle ?

```
int index = demander_nombre();
if (index < 0){ index = -index; }
if (index ≥ MAX) { index = MAX-1;}
utilisation(tableau[index]);
```

Il ne marque pas pour `INT_MIN` car `-INT_MIN = INT_MIN` et donc on va essayer accéder à un indice négatif. ( cela a un rapport avec la représentation en Complément à deux).

Pour la même raison `abs(x)<0` est possible.

Quels sont les int x tel que `x == -x`? `0` ET `INT_MIN` ou l'équivalent pour d'autres types( `LONG_MIN` ).

## Enum

\*\* `enum Type { valeur1, valeur2, ... };` par exemple :

```
enum CantonRomand { Vaud, Valais, Geneve, Neuchatel, Fribourg, Jura };
```

On peut les utiliser avec `switch` :

```
enum CantonRomand moncanton = Vaud;
...
moncanton = Valais;
...
switch (moncanton) {
 case Valais: ... ; break;
 case Vaud:
 ... ; break;
}
```

On peut même les utiliser comme entiers, sachant que la convention utilisée est que la première valeur énumérée ( `Vaud` dans l'exemple précédent) correspond à `0`. On pourrait alors par exemple faire :

```
int const NB_CANTONS_ROMANDS = Jura+1;
ou encore
for (i = Vaud; i ≤ Jura; ++i) ...
ou alors
population[moncanton] = 616;
```

## Tableaux

\*\*Différent des tableaux de Java. En `c` les tableaux à taille variable n'existent pas.

Déclaration : `type identificateur[taille];` ex : `int age[5];` (il ne faut pas utiliser les magic numbers comme ici `5` )

### Les VLA : variable length array

Le code suivant n'est pas un tableau statique mais une VLA , la taille du tableau ne change pas, mais elle n'est pas connue à la compilation.

```
size_t const NB_CANTONS = 26; // pas connue à la compilation
// on aussi faire scanf("%d",NB_CANTONS);
double superficie[NB_CANTONS];
```

⚠ le nom VLA est trompeur car la taille reste fixe.

```
#define NB_CANTONS 26 // C'est une macro : connue à la compilation
double superficie[NB_CANTONS];
```

Syntaxe :

```
int age[5] = { 20, 35, 26, 38, 22 };
int age[] = { 20, 35, 26, 38, 22 }; // DEUX INITIALISATIONS EQUIVALENTES

int age[BIG_N] = { 0 }; // TOUT LE TABLEAU INITIALISE à 0
```

Syntaxe avancée :

Depuis C99, on peut initialiser partiellement un tableau avec la syntaxe : `{ [n] = val1, ... , valq }`

**Note :** le reste du tableau reste initialisé à 0\*\*

Par exemple :

```
double tablo[N] = { [2] = 0.5 }; // 0.0, 0.0, 0.5, 0.0, ...

int tab[MAX] = {
1, 2, 3, 4, 5,
// commence par faire : tab[0]=1, tab[1]=2, ...
[MAX-5] = 9, 8, 7, 6
// puis : tab[MAX-5] = 9, tab[MAX-4] = 8, ...
// le reste est initialisé à 0
};
// Pour MAX= 6, tab contient 1, 9, 8, 7, 6, 0
```

Remarques :

- ⚠ ⚠ Il n'y a pas de vérification de débordement sur les indices du tableau.
- Un tableau n'a pas connaissance de la taille , il faut toujours l'enregistrer , la passer aux fonctions ...

```
int f(double tableau[], size_t const taille);
```

Toutes les déclarations suivantes sont équivalent et ne passent pas la taille du tableau :

```
int f(double tableau[TAILLE]);
int f(double tableau[]);
int f(double* tableau);
```

⚠ **Attention !** Le passage d'un tableau à une fonction se fait toujours par référence , bien que ce ne soit pas explicitement marqué par le signe `&` .

Si on ne veut pas une telle modification, on ajoute `const` à la déclaration.

```
int f(const double tableau[], size_t const taille){
 // ci on essaye de modifier tableau ici , une erreur se produit.
}
```



## Alias de types : typedefs

définir un nouveau nom de type : `typedef type alias;` . ça permet de clarifier les types:

```
typedef double Vecteur[N]; // comme une déclaration de variable double tableau[N]
 // et remplacer le nom de variable par le nouveau nom
 // tableau ⇒ vector on a alors : double Vecteur[N]
double produit_scalaire(Vecteur a, Vecteur b);
```

Les utilisations `typedef` est encouragée pour éclaircir les concepts dans le code.

## Structs

une `struct` est une sorte d'objet avec des attribut publiques et sans fonctions.

```
struct Nom_du_type {
 type1 identificateur1 ;
 type2 identificateur2 ;
 ...
};
// exemple
```

```
struct Personne {
 char nom[TAILLE_MAX_NOM];
 double taille;
 int age;
 char sexe;
};

struct Personne untel; // la déclaration : struct type nom_de_la_variable

// MIEUX : utiliser typedef : pour éviter de déclarer avec struct
typedef struct
{
 char nom[TAILLE_MAX_NOM];
 double taille;
 int age;
 char sexe;
} Personne;
// puis
Personne untel;
// pour
initialiser
Personne untel = { "Dupontel", 1.75, 20, 'M' };
// acces au champ de la struct
untel.taille = 1.75;
// si la struct est passée par référence (pointeur) on utilise → au lieu de .
void anniversaire(Personne* p) {
 ++(p->age); // un an de plus ! on peut aussi faire (*p).age
}
```

## Affectation de struct

```

Personne p1 = { "Durand", 1.75, 20, 'M' };
Personne p2;
p2 = p1;
// équivalent à
p2.nom=p1.nom; p2.taille=p1.taille; p2.age=p1.age; p2.sexe=p1.sexe;

```

⚠ le seul opérateur global est `=` (affectation), `==` n'existe pas, il faut faire soit même une fonction qui compare tout.

## union

```

typedef union {
 int i;
 double d;
} Int_or_Double;

Int_or_Double x; // x a un attribut i, OU .d mais les deux
x.i = 3; // x.d a été modifié ici
...
x.d = 9.87; // x.i at

```

## W4- Entrées sorties

### Printf

```
int printf("FORMAT", expr1, expr2, ...)
```

**Important :** `printf` retourne le nombre de caractères écrits ou une valeur négative en cas d'échec.

Tous les caractères ordinaires (sauf ' %' ) sont recopiés tels quels

- ' %' introduit une conversion de valeur spécifiée par 1 caractère  
entre le ' %' et le caractère de spécification de conversion peuvent apparaître
- ' -' : ajustement à gauche dans le champ
- ' +' : toujours afficher le signe (nombres)
- ' ' : met un espace si le premier caractère n' est pas un signe (en clair : pour les nombre positifs, et sans l' option +)
- ' #' : indicateur explicite de format : ajoute un 0 devant les nombres en octal, un 0x ou 0X devant les nombres en hexadécimal, un point systématique pour les double.
- ' 0' : compléter le champ par des 0 non significatifs
- des nombres : taille minimale du champ  
' \*' : taille du champ donné par une variable supplémentaire
- ' .' suivit d' un nombre ou de ' \*' : la « précision »
- un indicateur de taille de l'objet : h pour short, l pour long et L pour long double.

|        | type requis | conversion                                                         |
|--------|-------------|--------------------------------------------------------------------|
| d ou i | int         | affichage en décimal (signé)                                       |
| u      | int         | affichage en décimal non signé                                     |
| x ou X | int         | affichage en hexadécimal (non signé)                               |
| o      | int         | affichage en octal (non signé)                                     |
| c      | (char) int  | le caractère correspondant                                         |
| s      | char*       | une chaîne de caractères.                                          |
| f      | double      | affichage en décimal signé (123.456)                               |
| e ou E | double      | affichage en décimal signé avec puissance de 10<br>(p.ex. 1.234e2) |
| g ou G | double      | choisit entre %f et %e en fonction de la précision                 |
| p      | void*       | adresse                                                            |
| %      | —           | affiche simplement un %                                            |

```
double x = 10.4276;
double y = 123.456789;
double z = 4.0;
char nom[] = "ABCDEFGH";
// 5 ici c'est le nombre minimal de caractères. .2 : deux nombres après la virgules.
printf(">%5.2f%%<\n",x); // >10.43%<

printf(">%7.2f%%<\n",x); // > 10.43%< , remarquer les dex espaces, c'est à case du 7
printf(">%3.2f%%<\n\n", x); // >10.43%< (le « .2 » est prioritaire sur le « 3 »)

printf("XX%5.4sXX\n",nom); // XX ABCDXX (4 caractères au maximum affichés sur 5 «
places »)

printf("XX%+12.4fXX\n",y); // XX+123.4568XX , pour forcer l'affichage du signe ,
mettre +
printf("XX%+012.4fXX\n",y); // XX+000123.4568XX , +quelque chose , ajoute quelquechose
au lieu des espace pour padder
printf("XX%012.4fXX\n",y); // XX0000123.4568XX
printf("XX%+12.4fXX\n",y); // XX+123.4568XX , ajuste à gauche

printf("%.2f\n",z); // 4.00
printf("%.2g\n",z); // 4 , %g se rend compte que c'est un int , il s'adape
printf("%.2g\n", z); // 4.0 , pas besoin de print 4.00 , %g s'adapte
```

⚠ `printf` n'affiche pas toujours quelque chose! En fait `printf` envoie ses messages dans un **tampon** (buffer).

Pour forcer l'affichage `fflush(stdout)`

## scanf

```
int scanf("FORMAT", pointeur1, pointeur2, ...)
```

Retourne `1` si la lecture s'est faite sans erreur.

Remarque : Lorsque plusieurs valeurs sont lues à la suite, le caractère séparateur de ces valeurs est **le blanc** ( le blanc est ce que `isspace` accepte)

- `scanf("%[A-Z]", chaine);` Lire que des majuscules
- `scanf("%[^\\n]", chaine)` Lire tout sauf ce qui suis ^ , donc ici tout sauf les retours à la ligne.

- `scanf("%[^\\n]", chaine)` Lire tout sauf blancs initiaux et retours à la ligne.
- **différence avec printf** lire un double avec `%lf`
- `scanf("%d%d%lf", &i, &x)` saute un champ, ex : `3 4 5` alors 5 dans x et 3 dans i.

```
do {
 printf("Entrez un nombre entre 1 et 10 : ");
 fflush(stdout);
 scanf("%d", &i);
} while ((i < 1) || (i > 10)); // si on rentre a => boucle infinie

// solution :
do {
 printf("Entrez un nombre entre 1 et 10 : "); fflush(stdout);
 j = scanf("%d", &i);
 if (j != 1) {
 printf("Je vous ai demandé un nombre, pas du charabia !\\n");

 // cette ligne vide le tampon , lire tant qu'on a pas atteint la fin de stdin
 ou qu'il ny'a pas d'erreur sur stdin
 while (!feof(stdin) && !ferror(stdin) && getc(stdin) != '\\n');
 }
} while (!feof(stdin) && !ferror(stdin) && ((j!=1) || (i<1) || (i>10)));
```

`stderr` est un flot fait pour afficher les erreurs. Il faut l'utiliser pour les messages d'erreurs.

Mais comment ?

## Fichiers

Pour ouvrir un flot :

```
FILE* entree = NULL;
char nom_entree[FILENAME_MAX+1];
...
entree = fopen(nom_entree, "r"); // en mode lecture : READ
```

Dans le cas des fichiers textes (fichiers lisibles par les humains), les « modes » d'ouverture possibles sont :

- r en lecture
- w en écriture (écrasement)
- a en écriture (à la fin)
- b pour manipuler des fichiers binaires
- On peut combiner : `fichier3 = fopen(nom3, "a+b")`

En cas d'erreur d'ouverture, la fonction `fopen` retourne la valeur `NULL` .

```
entree = fopen(...);
if (entree == NULL) {
 /* gestion de l'erreur */
} else {
 /* suite (avec un fichier entree valide) */
}
```

On peut utiliser le flot ouvert avec `fprintf` , `fscanf` .

```
FILE* entree = NULL;
FILE* sortie = NULL;
// ouvrir ici ...
/* lit un entier dans le fichier "entree" */
fscanf(entree, "%d", &i);
/* et l'écrit dans le fichier "sortie" */
fprintf(sortie, "%d\n", i);
```

Toujours vérifier la fin de fichier et l'erreur: `while ( !feof(entree) && !ferror(entree) )`

⚠ **NE PAS oublier** de fermer tout fichier ouvert! on fait : `fclose(FILE*)`

## Fichiers binaires :

Il faut pour cela :

- ouvrir le fichier pour une écriture en binaire

sortie = `fopen(nom_fichier, "wb");`

- utiliser la commande `fwrite` au lieu de `fprintf` :

```
size_t fwrite(const void* ptr, size_t taille_el, size_t nb_el, FILE* fichier);
```

`fwrite` écrit dans le fichier fichier, `nb_el` éléments , chacun de taille `taille_el` , stockés en mémoire à la position pointée par `ptr` .

`fwrite` retourne le nombre d'éléments effectivement écrits.

Regarder les slides(4) pour des exemples typiques de lecture / écriture.

**Repositionner la tête de lecture:** `fseek` , `ftell` , `rewind` , `ferror` et `clearerr`

## W5-Pointeurs

Pourquoi les pointeurs ?

- à permettre un partage d'objet *sans copies* entre divers bouts de code.

### 📖 Reference

Pour ne pas faire de copies de `struct` par exemple

- à pouvoir choisir des éléments non connus a priori 📦 **généricité** :

exemple : Choisir une fonction :

```
typedef double (*Fonction)(double);

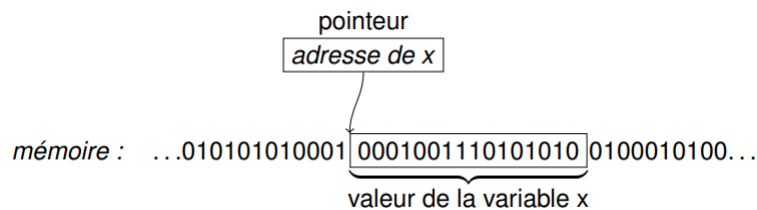
double integre(Fonction f, double a, double b) { ... }

integre(f1, a, b) //
integre(&f1, a, b) // ces deux lignes équivalentes
```

- à pouvoir manipuler des objets dont la durée de vie ( $\simeq$  portée dynamique) dépasse les blocs dans lesquels ils sont déclarés (portée, au sens syntaxique) ➡ **allocation dynamique**

## Qu'est-ce qu'un pointeur ?

Le pointeur sur une variable est l'adresse de l'emplacement mémoire qui contient sa valeur.



## Comprendre les pointeurs

Un pointeur c'est comme la page d'un carnet d'adresse

- déclarer un pointeur* : ajouter une page dans le carnet (mais cela ne veut pas dire qu'il y a une adresse écrite dessus !)

```
int* ptr = &i;
int* ptr = NULL; /* ne pointe NULLe part */
```

- allouer un pointeur p* : aller construire une maison quelque part et noter son adresse sur la page p (mais p n'est pas la maison, c'est juste la page qui contient l'adresse de cette maison !)

## const pointeurs

`type const* ptr; (ou const type* ptr)` déclare un pointeur sur un objet constant de type `type` :

- modification de la valeur au travers de `ptr` : **pas** possible.
- faire pointer `ptr` vers un autre objet : possible

`type* const ptr = &obj;` déclare un pointeur constant sur un objet `obj` de type `type` :

- Faire pointer `ptr` vers autre chose : **pas** possible
- Modifier la valeur de `obj` au travers de `ptr` : possible

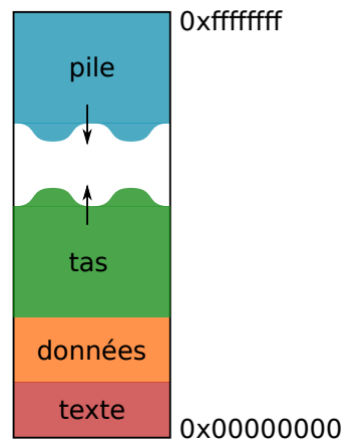
Pour résumer : `const` s'applique toujours au type directement précédent, sauf si il est au début, auquel cas il s'applique au type directement suivant.

## W6-Allocation dynamique

Il y'a 2 façons de déclarer des variables :

1. déclarer des variables.
2. allouer dynamiquement de la mémoire pendant l'exécution d'un programme.

Mémoire virtuelle d'un processus :



Les variables sont stockés dans la pile (**stack**) : que quelques Mo.

Tout ce qui est alloué dynamiquement est dans le **tas**.

### malloc et calloc

- **malloc**

```
pointeur = malloc(taille);
```

réserve une zone mémoire de taille `taille` et met l'adresse correspondante dans `pointeur`.

Pour aider à spécifier la taille , on peut utiliser : `sizeof`

- **calloc**

```
pointeur = calloc(size_t nb_elements, size_t taille_element)
```

allouer de la mémoire consécutive pour plusieurs variables de même type (typiquement un tableau, dynamique), on préférera `calloc` à


```
void* calloc(size_t nb_elements, size_t taille_element) ;
```


Par exemple pour allouer de la place pour 3 double consécutifs :

```
pointeur = calloc(3, sizeof(double));
```

- **Différences** entre `calloc` et `malloc`

Préférer **toujours** `calloc` à `p = malloc(n * sizeof(Type))`

-  `p = malloc(n * sizeof(Type))` peut engendrer un **overflow** sur la multiplication
- `calloc` initialise à 0 (le contenu de) la zone allouée contrairement à `malloc`  
**toujours** initialiser quand on utilise `malloc`  
 On peut utiliser `memset(ptr, 255, sizeof(*ptr));`

- `free(pointeur)` : libère la zone mémoire pour qu'elle puisse être utilisée pour autre chose .
  - Mais le pointeur pointe toujours vers cette zone mémoire ,  **il ne faut pas utiliser ce pointeur** : pour cela :

Un `free(pointeur)` doit toujours être précédé par `pointeur = NULL`

**Règle absolue** : Toute zone mémoire allouée par un `[cm]alloc` doit impérativement être libérée par un `free` correspondant !

## Vérification d'une Allocation correcte

Les fonctions `malloc` et `calloc` retournent `NULL` si l'allocation n'a pas pu avoir lieu.

```
pointeur = calloc(nombre, sizeof(type));
if (pointeur == NULL) {
 /* ... gestion de l'erreur ... */
 /* ... et sortie (return code d'erreur) */
}
/* suite normale */
```

## Tableau dynamique

```
vector* vector_construct(vector* v) {
 if (v != NULL) {
 vector result = { 0, 0, NULL };
 result.content = calloc(VECTOR_PADDING, sizeof(type_el));
 if (result.content != NULL) {
 result.allocated = VECTOR_PADDING;
 } else {
 // retourne NULL si on n'a pas pu allouer la mémoire nécessaire
 return NULL;
 }
 // écriture atomique
 *v = result;
 }
 return v }
}
```

 OFFRIR UNE FONCTION POUR `free`



```
void vector_delete(vector* v) {
 if ((v != NULL) && (v->content != NULL)) {
 free(v->content);
 v->content = NULL;
 v->size = 0;
 v->allocated = 0;
 }
}
```

Utilisation de `realloc` pour agrandir le tableau ⚠ ne jamais `faire ptr = realloc(ptr, ...)`

```
vector* vector_enlarge(vector* v) {
 if (v != NULL) {
 vector result = *v;
 result.allocated += VECTOR_PADDING;
 if ((result.allocated > SIZE_MAX / sizeof(type_el)) ||
 ((result.content = realloc(result.content, result.allocated * sizeof(type_el)))
 == NULL)) {
 return NULL; /* retourne NULL en cas d'échec ;
 * v n'a pas été modifié. */
 }
 // affectation finale, tout d'un coup
 *v = result;
 // SI IL Y'A UNE ERROR v RESTE INTACT
 }
 return v;
}
```

⚠ `(result.allocated > SIZE_MAX / sizeof(type_el))` et pas  
`(result.allocated * sizeof(type_el) > SIZE_MAX)` ce dernier peut OVERFLOW

## W7- Chaines de caractères , pointeurs de fonctions et Casting

### Chaines de caractères

#### Déclaration :

1. par une variable de taille fixe (tableau) (allocation statique) :

```
char nom[25];
char nom_fichier[FILENAME_MAX];
char const welcome[] = "Bonjour";
```

2. par une allocation dynamique (pointeur) : `char* nom;`

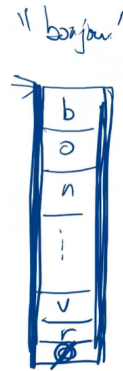
Ici il ne faut **pas oublier** d'allouer  $n+1$  caractères si on veut représenter  $n$  caractères.

Le  $n+1$ -ème est le caractère `'\0'` noter qu'on initialisant le tableau à `0` on a déjà que le dernier élément est `'\0'` ( `'\0'` = `(char)0` )

```

👍 char s[] = "Bonjour";
⚠ char* s = "bonjour"; // on veut mettre une const(droite) dans une chaine non
const(gauche)
// La bonne manière de faire :
char* s = calloc(TAILLE+1, 1); // + 1 pour le caractère '\0'
strcpy(s, "bonjour", TAILLE);

```



"bonjour" est une chaîne de caractères constante stockée dans mémoire du compilateur.

Si on veut vraiment que notre chaîne `s` ne change pas on peut faire

```
const char* s = "bonjour";
```

```
char* strcpy(char* dest, char const* src);
```

copie la chaîne `src` dans la chaîne `dest`. Retourne `dest`.

**Attention !** aucune vérification de taille n'est effectuée ! **Préférez** `strncpy` !

```
char* strncpy(char* dest, char const* src, size_t n);
```

copie les `n` premiers caractères de `src` dans `dest`. Retourne `dest`.

**Attention !** n'ajoute pas le `'\0'` à la fin si `src` contient plus de `n` caractères !

```
char* strcat(char* dest, char const* src);
```

ajoute la chaîne `src` à la fin de la chaîne `dest`. Retourne `dest`.

**Attention !** aucune vérification de taille n'est effectuée ! **Préférez** `strncat` !

```
char* strncat(char* dest, char const* src, size_t n);
```

ajoute au plus `n` caractères de `src` à la fin de `dest`. Retourne `dest`.

```
int strcmp(char const* s1, char const* s2);
```

Compare (ordre alphabétique) les chaînes `s1` et `s2`. Retourne un nombre négatif si `s1` < `s2`, 0 si les deux chaînes sont identiques et un nombre positif si `s1` > `s2`.

**Préférez** `strncmp` !

```
int strncmp(char const* s1, char const* s2, size_t n);
```

comme `strcmp`, mais ne compare au plus que les `n` premiers caractères de chacune des chaînes.

```
size_t strlen(char const * s);
```

Retourne le nombre de caractères dans `s` (**sans** le caractère nul de la fin).

```
char* strchr(char const* s, char c);
```

Retourne un pointeur sur la première occurrence de `c` dans `s`, ou `NULL` si `c` n'est pas dans `s`.

```
char* strrchr(char const* s, char c);
```

idem que `strchr` mais en partant de la fin. Retourne donc la dernière occurrence de `c` dans `s`.

```
char* strstr(char const* s1, char const* s2);
```

retourne le pointeur vers la première occurrence de `s2` dans `s1` (ou `NULL` si `s2` n'est pas incluse dans `s1`).

## Pointeurs de fonctions

Une fonction a aussi une adresse mémoire (là où sont ses instructions)

La syntaxe consiste à mettre `(*ptr)` à la place du nom de la fonction.

`double f(int i) ;` `f` est une fonction qui prend un `int` en argument et retourne un `int`.

`double (*g)(int i) ;` `g` est un pointeur sur une fonction du même type que ci-dessus.

mais `f` est en même temps un pointeur sur la fonction donc on peut écrire `g=f` ou `g = &f`.

De la même manière, on peut écrire `z = g(i)` ou `z = (*g)(i)`

## Passer des fonctions en arguments

```
typedef double (*Fonction)(double);
...
double integre(Fonction f, double a, double b) { ... }
...
aire = integre(sin, 0.0, M_PI);
```

## Arguments génériques

On veut une fonction qui peut trier n'importe quel liste d'éléments. `void*` pointe à une zone mémoire qui peut contenir n'importe quoi.

`int(*compar)(const void*, const void*)` is a function that takes as a parameter two pointers and returns an `int`.

```
void qsort(void* base, size_t nb_el, size_t size,
 int(*compar)(const void*, const void*));
// one example of such compar
int compare_int(void const * arg1, void const * arg2) {
 int const * const i = arg1;
 int const * const j = arg2;
 return ((*i == *j) ? 0 : ((*i < *j) ? -1 : 1)) ;
}
...
int tab[NB];
...
qsort(tab, NB, sizeof(int), compare_int);
```

## Casting de pointeur

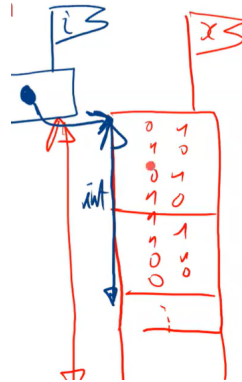
casting normal

```
double x = 5.4;
int i = (int) x; /* i = 5 */
```

casting de pointeurs

```
double x = 5.4;
int* i = (int*) &x; // on veut que le pointeur sur double devienne pointeur sur int
printf("%d\n", (int) x); /* affiche 5 */
printf("%d\n", *i); /* affiche -1717986918 */ // c'est 5.4 exprimé en int.
```

Attention ⚠ ! Dans le cas de pointeur, cela ne change pas le contenu de la zone/variable en question, mais uniquement son interprétation.



une autre solution pour `qsort` :

```
Personne montab[TAILLE];
...
int compare_personnes(Personne const* p_quidam1,
Personne const* p_quidam2);
...
qsort((montab, TAILLE, sizeof(Personne),
(int (*)(void const*, void const*))compare_personnes); // on cast
```

## W8- Rappel char\* et Copie profonde

### Rappel char\*

```
#define MAX_NOM 100

typedef struct {
char* nom;
int age; // unsigned serait mieux ...
} Personne;

int main(void)
{

Personne pierre = { "Pierre", 12 };
/* (1): faute : devrait au moins etre const ! */

strncpy(pierre.nom, "Gustave", 7); /* SEGV : (2)*/

pierre.nom = "Gustave"; /* (3) : pas mieux que (2) !

}
```

Illustration de (2)

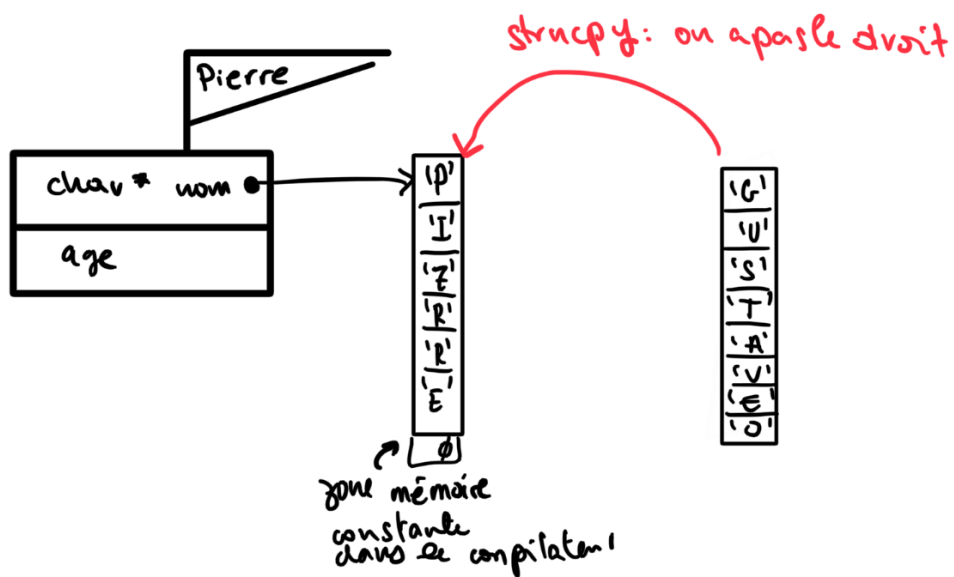
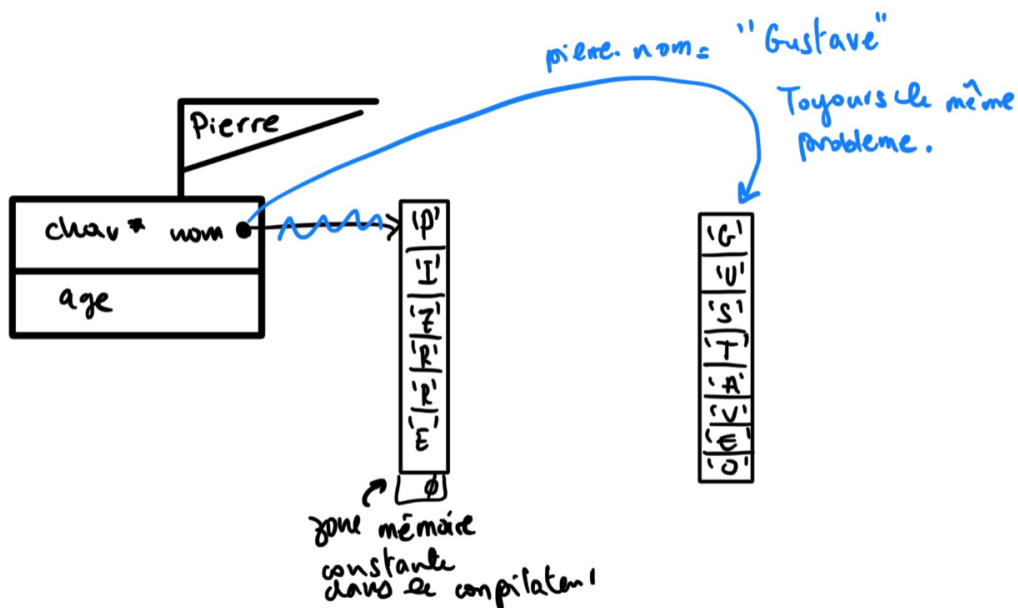


Illustration de (3)



Récap:

- Soit on choisit que les noms ne change pas et on écrit

```
const char* nom;
```

auquel cas on a droit à la syntaxe :

```
Personne pierre = { "Pierre", 12 };
pierre.nom = "Pierre";
```

- Soit on choisit que les noms peuvent changer et on écrit

```
char* nom;
```

auquel cas on **doit** utiliser

```
strncpy(pierre.nom, "Eugène", MAX_NOM);
```

Solution :

```
// bonne façon de faire : allocation dynamique

pierre.nom = calloc(MAX_NOM+1, sizeof(char));
if (pierre.nom == NULL) { /* ... */ return 1; }
pierre.nom[MAX_NOM] = '\0'; // cette ligne inutile pour calloc , NECESSAIRE pour malloc

strncpy(pierre.nom, "Eugène", MAX_NOM); // ici ça joue
```

## Copies

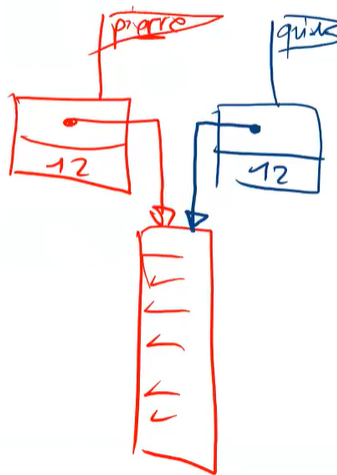
### Copie superficielle

```
quidam = pierre;

strncpy(quidam.nom, "Charles-Édouard", MAX_NOM);
quidam.age = 22;

// pierre aussi aura le nom "Charles-Édouard"
```

What happens ?



### Solution copie profonde

```
void copie(const Personne* a_copier, Personne* clone)
{
 // ne surtout pas faire clone.nom = a_copier.nom
 strncpy(clone->nom, a_copier->nom, MAX_NOM);
 clone->age = a_copier->age;
}
```

Tout ces problèmes auraient été évités si on avait utilisé

```
typedef struct {
 char nom[MAX_NOM+1];
 int age;
} Personne;
```