

Università di Roma Tre – Facoltà di Scienze M.F.N. – Corso di Laurea in Matematica

Appunti del corso di Informatica 1 (IN110 – Fondamenti)

6 – Introduzione al linguaggio C

Marco Liverani
(liverani@mat.uniroma3.it)

Sommario

- Struttura di un programma
- Direttive del precompilatore, inclusione degli *header*
- Dichiarazione di variabili
- Operatori aritmetici, logici e di confronto
- Definizione di funzioni
- Passaggio di parametri alle funzioni
- Struttura condizionale
- Strutture iterative
- Compilazione

Struttura di un programma C

1

- Un programma C è costituito da
 - Inclusione di librerie
 - Definizione di costanti e variabili globali
 - Definizione di funzioni
 - La funzione **main**
- Esempio:


```
#include <stdlib.h>
#define PI 3.1415
float media(int a, int b, int c) {
  ...
}
int main(void) {
  ...
}
```

 - Direttive per il precompilatore*
 - Definizione di funzioni*
 - Definizione della funzione **main***

a.a. 2009/2010

M. Liverani - Appunti di Informatica 1 (IN110) - Introduzione al linguaggio C

3

Struttura di un programma C

2

- In C le **parentesi graffe** delimitano blocchi di istruzioni che fanno parte di un medesimo “contesto” (es.: il corpo di una funzione, le istruzioni da eseguire all’interno di un ciclo, ...).
- Ogni istruzione in C termina con un **punto e virgola** “;”. Esistono però numerose eccezioni.
- Il C è **case sensitive**: il compilatore è sensibile alla differenza fra lettere maiuscole e minuscole; quasi tutte le parole chiave del linguaggio sono scritte con caratteri minuscoli.
- Ogni programma C contiene una funzione **main** da cui ha inizio l’esecuzione del programma stesso.
- I **commenti** sono delimitati dai simboli “/*” e “*/”.

a.a. 2009/2010

M. Liverani - Appunti di Informatica 1 (IN110) - Introduzione al linguaggio C

4

Direttive del precompilatore

1

- Il linguaggio C è molto *povero*: è costituito da poche istruzioni.
- È però arricchito da numerose *librerie* in cui vengono definite *funzioni* che è possibile utilizzare nei programmi.
- Per usare tali funzioni prima di iniziare la compilazione del programma il *precompilatore* deve caricare le librerie.
- Per indicare quali librerie devono essere caricate si utilizza la direttiva **#include**:
- Es.: **#include <stdio.h>** carica la libreria *STandarD Input Output*.
- Es.: **#include <math.h>** carica la libreria delle funzioni matematiche.
- Nei file *“.h”* vengono definiti i *“prototipi”* delle funzioni (il nome, i parametri ed il valore restituito dalle funzioni).

a.a. 2009/2010

M. Liverani - Appunti di Informatica 1 (IN110) - Introduzione al linguaggio C

5

Direttive del precompilatore

2

- Mediante la direttiva del precompilatore **#define** è possibile definire dei *simboli* che assumeranno il valore di *costanti* all'interno del programma.
- Il precompilatore (quindi prima che venga avviata la traduzione del programma in linguaggio macchina da parte del compilatore) sostituisce ogni occorrenza dei simboli definiti con i rispettivi valori.
- Es.: **#define MAX 100** definisce la “costante” *MAX=100*
#define PI 3.1415 definisce la “costante” *PI=3.1415*

a.a. 2009/2010

M. Liverani - Appunti di Informatica 1 (IN110) - Introduzione al linguaggio C

6

Tipi di dato

- In C sono a disposizione del programmatore numerosi **tipi di dato elementare** con cui definire variabili e funzioni.
- Ad esempio:

Numeri interi	int unsigned long short	Interi relativi Interi senza segno Interi lunghi Interi corti
Numeri razionali	float double	Numeri <i>floating point</i> in singola precisione Numeri in doppia precisione
Caratteri	char	Caratteri alfanumerici

- La parola chiave **void** indica il tipo *nullo*, ovvero l'insieme vuoto.

Dichiarazione di variabili

1

- Dichiarando una variabile si comunica al compilatore il tipo di dato che intendiamo associare ad una variabile.
- Questo è fondamentale per consentire alla macchina di **allocare** la giusta quantità di memoria e di trattare correttamente la rappresentazione binaria del dato memorizzato (una stessa sequenza di bit può rappresentare informazioni completamente diverse a seconda della *convenzione* che si adotta per interpretarla).
- Una variabile dichiarata in una certa funzione è **locale** a quella funzione: non può essere utilizzata direttamente fuori dalla funzione in cui è stata definita e viene distrutta non al termine dell'esecuzione della funzione.
- È possibile (ma è sconsigliato farne largo uso) dichiarare delle variabili **globali**, definite fuori da ogni funzione e quindi visibili in modo diretto da ogni funzione all'interno di uno stesso programma.

Dichiarazione di variabili

2

- La dichiarazione di una variabile avviene riportando il tipo di dato, seguito dall'elenco delle variabili separate da virgole.
- Es.: `int a, b, c;`
- I nomi delle variabili sono *case sensitive*. Sono costituiti da lettere dell'alfabeto, numeri ed il simbolo “_” (*underscore*).
- Devono iniziare con una lettera dell'alfabeto o il simbolo *underscore*; es.: `pippo, q7, _lim, max_elem`.
- Per dichiarare una variabile **puntatore** in grado di indirizzare una variabile di un determinato tipo, bisogna premettere il simbolo “*” prima della variabile.
- Es.: `int *a;` “a” è una variabile puntatore ad un intero

a.a. 2009/2010

M. Liverani - Appunti di Informatica 1 (IN110) - Introduzione al linguaggio C

9

Operatori

1

- **Operatori aritmetici**: “+” somma, “-” sottrazione, “*” prodotto, “/” divisione, “%” modulo (resto della divisione intera).
- **Operatore di assegnazione** (in forma estesa): “=” (es.: “`a=b*c;`”, “`x=-27.4;`”).
- **Operatori aritmetici di assegnazione** (in forma compatta): “++”, “--” (es.: “`x--;`” decrementa di una unità il valore di `x`, è equivalente a “`x=x-1;`”, ma è più efficiente), “+=”, “-=”, “*=”, “/=” (es.: “`x += 7;`” è equivalente a “`x = x+7;`”).

a.a. 2009/2010

M. Liverani - Appunti di Informatica 1 (IN110) - Introduzione al linguaggio C

10

Operatori

2

- **Operatori logici di confronto:** “==” (es.: “a == b” è vero se **a** e **b** hanno lo stesso valore, falso altrimenti), “<” (minore) “<=” (minore o uguale), “>” (maggiore), “>=” (maggiore o uguale), “!=” (diverso).
- **Operatori booleani:** L’operatore booleano *unario* “not” è rappresentato dal simbolo “!”. L’operatore “and” è rappresentato da “&&” e l’operatore “or” è rappresentato da “||”. Le espressioni logiche vengono valutate da sinistra verso destra e la valutazione di una espressione si interrompe non appena è possibile stabilirne con certezza il valore.

a.a. 2009/2010

M. Liverani - Appunti di Informatica 1 (IN110) - Introduzione al linguaggio C

11

Funzioni di libreria per l’Input/Output

1

- Nelle librerie standard del C (rese disponibili grazie all’inclusione degli *header* mediante la direttiva **#include**) contengono numerose funzioni per le operazioni di I/O.
- La funzione “**printf(...)**” consente di eseguire delle stampe in output (tipicamente sul display del terminale).
- **printf(“formato”, espressione, espressione, ...);**
stampa sul terminale le espressioni in accordo con la formattazione espressa dalla stringa di formato.
- La stringa “\n” indica che il cursore deve andare a capo (*new line*); “%d” indica che in quella posizione andrà visualizzato il valore di una certa espressione numerica in formato decimale.
- Esempi:


```
printf(“ciao\n”);
printf(“A = %d \n”, a);
printf(“%2d + %2d = %3d \n”, a, b, a+b);
```

a.a. 2009/2010

M. Liverani - Appunti di Informatica 1 (IN110) - Introduzione al linguaggio C

12

Funzioni di libreria per l'Input/Output

2

- La funzione “**scanf(...)**” consente di acquisire in input delle informazioni dall'esterno, memorizzandole in variabili definite opportunamente nel programma.
- **scanf(“formato”, ind. di memoria, ind. di memoria, ...);** legge in input una riga dal terminale e memorizza i valori immessi dall'utente (separati da spazi o da caratteri di fine riga) nelle variabili il cui tipo è descritto nella *stringa di formato* ed il cui indirizzo di memoria è indicato nell'elenco successivo.
- La **stringa di formato** è costituita da sequenze “%...” separate da spazi (es.: %d per i numeri in notazione decimale, %c per i caratteri, %s per le stringhe, ...).
- Esempi:


```
scanf(“%d”, &n);
scanf(“%d %d %d”, &a, &b, &c);
scanf(“%d %s”, &numero, nome);
```

a.a. 2009/2010

M. Liverani - Appunti di Informatica 1 (IN110) - Introduzione al linguaggio C

13

Definizione di funzioni

1

- Un programma C è composto da numerose piccole *funzioni* che costituiscono l'implementazione di sottoprogrammi.
- Ogni funzione è definita specificando:
 - il **nome** della funzione;
 - il **dominio** della funzione, ossia i parametri che accetta come argomento;
 - il **codominio** della funzione, ossia l'insieme in cui restituisce dei valori;
 - il **corpo** della funzione che descrive le operazioni effettuate dalla funzione stessa.

a.a. 2009/2010

M. Liverani - Appunti di Informatica 1 (IN110) - Introduzione al linguaggio C

14

Definizione di funzioni

2

- Esempio: funzione per il calcolo del massimo fra due numeri floating point.
- Implementazione in C:

```
float max(float a, float b) {
    float m;
    if (a>b)
        m=a;
    else
        m=b;
    return(m);
}
```

- La funzione **max**, in termini formali può essere definita come **max: $\mathbb{Q} \times \mathbb{Q} \rightarrow \mathbb{Q}$** se con **Q** abbiamo indicato l'insieme dei numeri razionali, ossia, impropriamente, il tipo di dato **float**.

a.a. 2009/2010

M. Liverani - Appunti di Informatica 1 (IN110) - Introduzione al linguaggio C

15

Definizione di funzioni

3

- Fra i vari tipi di dato **void** indica il tipo nullo; viene utilizzato per specificare che il dominio o il codominio di una funzione sono *vuoti*.
- Es.: una funzione priva di argomento che non restituisce alcun valore

```
void saluta(void){
    printf("Ciao!\n");
    return;
}
```

- Se la funzione non restituisce valori, l'istruzione **return** è priva di argomento e le parentesi tonde possono essere omesse.
- Attenzione: stampare in output qualcosa **non** equivale a *restituire un valore*; leggere in input un dato **non** equivale a *ricevere un parametro* come argomento.

a.a. 2009/2010

M. Liverani - Appunti di Informatica 1 (IN110) - Introduzione al linguaggio C

16

Passaggio di parametri

1

- Il passaggio di parametri ad una funzione avviene sempre solo **per valore**.

- Esempio:

```
int max(int a, int b) {           int main(void) {
    if (a>b)                     int x, int y;
        return(a);               ...
    else                          z = max(x,y);
        return(b);               ...
}                                  }
```

- È possibile passare esplicitamente il **valore di un puntatore** in modo da fornire ad una funzione l'**indirizzo di memoria** di una variabile definita in un'altra funzione.

a.a. 2009/2010

M. Liverani - Appunti di Informatica 1 (IN110) - Introduzione al linguaggio C

17

Passaggio di parametri

2

- L'operatore "&" applicato ad una variabile restituisce l'*indirizzo di memoria* in cui tale variabile è allocata.
- L'operatore "*" applicato ad un puntatore (un indirizzo di memoria) restituisce il *valore* memorizzato in tale locazione.
- Se da una funzione f_1 passo l'indirizzo di memoria di una variabile locale ad una funzione f_2 , allora f_2 sarà in grado di modificare il valore di tale variabile.

- Esempio: $\left. \begin{array}{l} \text{int a, *b, c;} \\ \text{b = \&a;} \\ \text{c = *b;} \end{array} \right\} \text{equivalente a } \left\{ \begin{array}{l} \text{int a, c;} \\ \text{c = a;} \end{array} \right.$

a.a. 2009/2010

M. Liverani - Appunti di Informatica 1 (IN110) - Introduzione al linguaggio C

18

Passaggio di parametri

3

- Esempio: funzione per *stampare* il massimo fra due numeri interi.

```

• void stampa_max(int a, int b) {
    if (a>b)
        printf("il massimo e' %d.\n", a);
    else
        printf("il massimo e' %d.\n", b);
    return();
}
...
int main(void) {
    int x, y;
    ...
    stampa_max(x, y);
    ...
}

```

Non è necessario passare l'indirizzo di **x** e **y**: la funzione **stampa_max** dovrà solo stampare il *valore* massimo, senza modificarlo. È sufficiente quindi passare a **stampa_max** i valori di **x** e di **y**.

a.a. 2009/2010

M. Liverani - Appunti di Informatica 1 (IN110) - Introduzione al linguaggio C

19

Passaggio di parametri

4

- Esempio: funzione per scambiare il valore di due variabili.
- Dopo aver definito due variabili in una funzione (es.: **main**) voglio invocare un'altra funzione che scambi i valori delle due variabili locali.

```

• void scambia(int *a, int *b) {
    int c;
    c = *a;
    *a = *b;
    *b = c;
    return();
}
...
int main(void) {
    int x, y;
    ...
    scambia(&x, &y);
    ...
}

```

È necessario passare a **scambia** l'indirizzo in cui **x** e **y** sono state allocate. La funzione **scambia** infatti dovrà accedere ad una porzione di memoria allocata da **main** e *modificarne il contenuto*.

a.a. 2009/2010

M. Liverani - Appunti di Informatica 1 (IN110) - Introduzione al linguaggio C

20

Struttura condizionale

- Il C agevola l'uso della **programmazione strutturata**. Le tre strutture previste (*sequenziale*, *condizionale* ed *iterativa*) sono implementate in modo semplice mediante delle strutture di controllo.
- La **struttura condizionale** è implementata dall'istruzione

```
if (condizione) {
    ...
} else {
    ...
}
```

Se la condizione (costituita da un'*espressione booleana*) risulta vera allora viene eseguito il primo blocco di istruzioni, altrimenti il blocco che segue la parola chiave **else**. In ogni caso il programma prosegue poi l'esecuzione con le istruzioni successive al blocco **if ... else ...**

Struttura iterativa (while...)

- Esistono in C tre istruzioni differenti per implementare la struttura iterativa.
- La prima è l'istruzione **while**:


```
while(condizione) {
    ...
}
```
- Le istruzioni del blocco vengono ripetute fintanto che la condizione (espressione booleana) risulta essere **vera**.
- Se la condizione è falsa prima ancora di iniziare il ciclo, non viene eseguita neanche una iterazione.

Struttura iterativa (do ... while)

- La seconda è l'istruzione **do ... while**
- In questo caso la condizione viene verificata alla fine del ciclo: il ciclo viene ripetuto fintanto che la condizione risulta vera. Quando diventa falsa il ciclo viene interrotto.
- Il blocco di istruzioni viene quindi eseguito sempre *almeno una volta*, anche se la condizione dovesse essere falsa a priori.

```
do {
  ...
} while(condizione);
```

Struttura iterativa (for ...)

- La terza struttura di controllo per implementare la struttura iterativa è l'istruzione **for ...**
- Questa istruzione è molto comoda (e naturale) quando l'esecuzione del ciclo è controllata da una variabile (un contatore, ad esempio) il cui valore varia da un certo valore iniziale ad uno finale, subendo un incremento (o un decremento) ad ogni iterazione del ciclo.

```
for (assegnaz. iniziale; condiz. finale; incremento) {
  ...
}
```

- Il ciclo viene iterato fintanto che la condizione risulta essere vera; l'istruzione di incremento viene eseguita al termine di ogni iterazione, prima di verificare la condizione finale.
- Esempio: **for (i=0; i<n; i++) {**

```
  ...
}
```

Compilazione in ambiente UNIX

- Il compilatore C viene invocato con il comando “**cc**” (*C Compiler*).
- L’opzione “**-o**” serve per specificare il nome del file eseguibile di output.
- L’opzione “**-l**” serve per specificare i nomi di librerie aggiuntive da *linkare* al programma.
- Es.: compila il file sorgente “**prova.c**” generando il file eseguibile “**prova**”:
cc prova.c -o prova
- Es.: compila i due sorgenti “**primo.c**” e “**secondo.c**” generando il file eseguibile “**pippo**” e visualizzando tutti i messaggi di “warning”:
cc primo.c secondo.c -Wall -o pippo
- Es.: compila “**primo.c**” e “**secondo.c**” collegando anche la libreria matematica (il sorgente contiene la direttiva “**#include <math.h>**”) e produce in output il file eseguibile “**pippo**”:
cc primo.c secondo.c -o pippo -lm