A Übungen zu Systemprogrammierung I

A.1 Organisatorisches

- Folien der Übungen im WWW
- URL zur Übung
  - http://www4.informatik.uni-erlangen.de/Lehre/WS03/V_SP1/Uebung/
  - hier findet man Termine, Aufgaben, Folien zum Ausdrucken und evt. Zusatzinformationen
- Schein / Prüfung
  - Schein auf erfolgreiche Bearbeitung der Übungsaufgaben (mind. 60%)
  - Inf. 5. Semester, Computerlinguistik, Mathe: zusätzlich mündl. Prüfung
  - Prüfungsklausur für Inf. 3. Semester, CE und Wirtschaftinformatik im Prüfungszeitraum März/April

A.2 Übungsinhalt:

- Programmieren einfacher Übungsaufgaben zum Üben des Vorlesungsstoffs
  - Tafelübungen
    - Vorbereitung und Besprechung der Übungsaufgaben
    - Diskussion von Problemen
  - Rechnerübungen
    - selbständige Bearbeitung der Programmieraufgaben an den CIP-Workstations der Informatik
    - Übungsleiter steht für Fragen zur Verfügung

B Kurzeinführung in die Programmiersprache C

- Literatur zur C-Programmierung:
  - Darnell, Margolis. *C: A Software Engineering Approach*. Springer 1991
  - Kernighan, Ritchie. *The C Programming Language.* Prentice-Hall 1988

B.1 Überblick

- Struktur eines C-Programms
- Datentypen und Variablen
- Anweisungen
- Funktionen
- C-Preprozessor
- Zeiger(-Variablen)
- sizeof-Operator
- Explizite Typumwandlung — Cast-Operator
- Speicherverwaltung
- 1. Aufgabe
- Felder
- Strukturen
- Ein- /Ausgabe
- Fehlerbehandlung
- Dynamische Speicherverwaltung, Teil 2
- Portable Programme

B.2 Struktur eines C-Programms

globale Variablendefinitionen

Funktionen

```
int main(int argc, char *argv[]) {
    Variablendefinitionen
    Anweisungen
}
```

- Beispiel

```
int main(int argc, char *argv[]) {
    printf("Hello World!");
}
```

- Übersetzen mit dem C-Compiler:
  `cc -o hello hello.c`
- Ausführen durch Aufruf von **`hello`**

B.3 Datentypen und Variablen

- Datentypen legen fest:
  - Repräsentation der Werte im Rechner
  - Größe des Speicherplatzes für Variablen
  - erlaubte Operationen

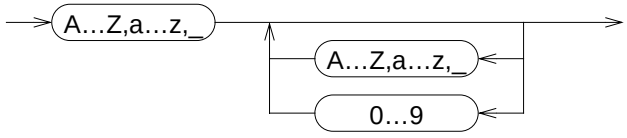
1 Standardtypen in C

- Eine Reihe häufig benötigter Datentypen ist in C vordefiniert

`char`	Zeichen (im ASCII-Code dargestellt, 8 Bit)
`int`	ganze Zahl (16 oder 32 Bit)
`float`	Gleitkommazahl (32 Bit) etwa auf 6 Stellen genau
`double`	doppelt genaue Gleitkommazahl (64 Bit) etwa auf 12 Stellen genau
`void`	ohne Wert

2 Variablen

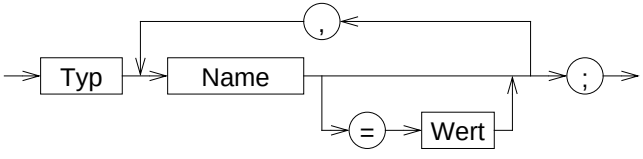
- Variablen besitzen
  - **Namen** (Bezeichner)
  - Typ
  - zugeordneten Speicherbereich für einen Wert des Typs
    Inhalt des Speichers (= **aktueller Wert** der Variablen) ist veränderbar!
  - **Lebensdauer**
- Variablenname:



(Buchstabe oder _ ,
evtl. gefolgt von beliebig vielen Buchstaben, Ziffern oder _)

2 Variablen (2)

- eine **Variablen-Definition** deklariert eine Variable
  und reserviert den benötigten Speicherbereich



2 Variablen (3)

- Variablen-Definition: Beispiele

```
int a1;
float a, b, c, dis;
int anzahl_zeilen=5;
char trennzeichen;
```

- Position von Variablendefinitionen im Programm:
  - nach jeder "**{**"
  - außerhalb von Funktionen
- Wert kann bei der Definition initialisiert werden
- Wert ist durch Wertzuweisung und spezielle Operatoren veränderbar

3 Strukturierte Datentypen (structs)

- Zusammenfassen mehrerer Daten zu einer Einheit

```
struct person {
    char *name;
    int alter;
};
```

- Variablen-Definition

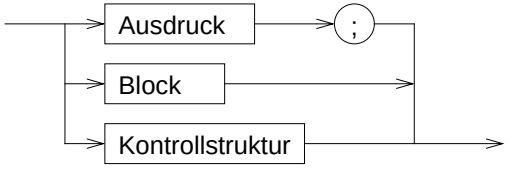
```
struct person p1;
```

- Zugriff auf Elemente der Struktur

```
p1.name = "Hans";
```


B.4 Anweisungen

Anweisung:



1 Ausdrücke - Beispiele

- `a = b + c;`
- `{ a = b + c; x = 5; }`
- `if (x == 5) a = 3;`

2 Blöcke

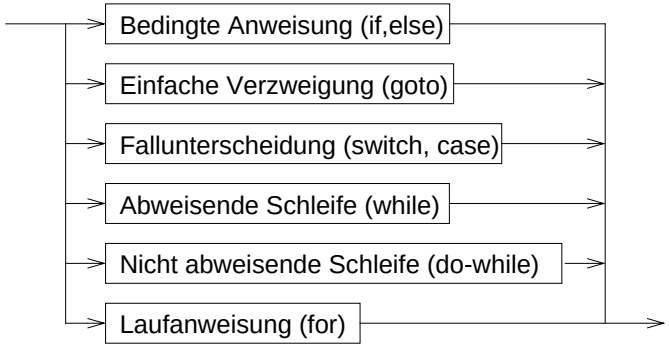
- Zusammenfassung mehrerer Anweisungen
- Lokale Variablendefinitionen → Hilfsvariablen
- Schaffung neuer Sichtbarkeitsbereiche (***Scopes***) für Variablen

```
main()
{
    int x, y, z;
    x = 1;
    {
        int a, b, c;
        a = x+1;
        {
            int a, x;
            x = 2;
            a = 3;
        }
        /* a: 2, x: 1 */
    }
}
```

3 Kontrollstrukturen

- Kontrolle des Programmablaufs in Abhängigkeit vom Ergebnis von Ausdrücken

Kontrollstruktur:



4 Kontrollstrukturen — Schleifensteuerung

- `break`
  - bricht die umgebende Schleife bzw. **`switch`**-Anweisung ab

```
char c;

do {
    if ( (c = getchar()) == EOF ) break;
    putchar(c);
}
while ( c != '\n' );
```

- `continue`
  - bricht den aktuellen **Schleifendurchlauf** ab
  - setzt das Programm mit der Ausführung des Schleifenkopfes fort

B.5 Funktionen

- **Funktion** =
  Programmstück (Block), das mit einem **Namen** versehen ist und dem zum Ablauf **Parameter** übergeben werden können
- Funktionen sind die elementaren Bausteine für Programme
  - ➥ verringern die Komplexität durch Zerteilen umfangreicher, schwer überblickbarer Aufgaben in kleine Komponenten
  - ➥ erlauben die Wiederverwendung von Programmkomponenten
  - ➥ verbergen Implementierungsdetails vor anderen Programmteilen (**Black-Box**-Prinzip)

1 Funktionsdefinition

- Schnittstelle (Ergebnistyp, Name, Parameter)
- + Implementierung

2 Beispiel Sinusberechnung

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

double sinus (double x)
{
    double summe;
    double x_quadrat;
    double rest;
    int k;

    k = 0;
    summe = 0.0;
    rest = x;
    x_quadrat = x*x;

    while ( fabs(rest) > 1e-9 ) {
        summe += rest;
        k += 2;
        rest *= -x_quadrat/(k*(k+1));
    }
    return(summe);
}
```

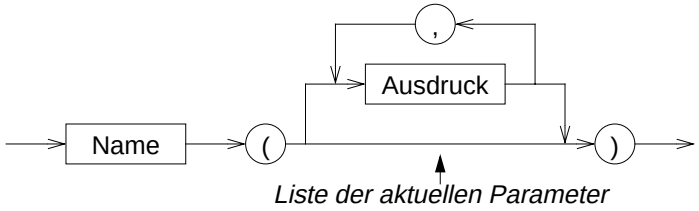
```
int main(int argc, char *argv[])
{
    double wert;

    printf("Berechnung des Sinus von ");
    scanf("%lf", &wert);
    printf("sin(%lf) = %lf\n",
            wert, sinus(wert));
}
```

- beliebige Verwendung von **`sinus`** in Ausdrücken:

```
y = exp(tau*t) * sinus(f*t);
```

3 Funktionsaufruf



- Die Ausdrücke in der Parameterliste werden ausgewertet, **bevor** in die Funktion gesprungen wird
  ➥ **aktuelle Parameter**
- Anzahl und Typen der Ausdrücke in der Liste der aktuellen Parameter müssen mit denen der formalen Parameter in der Funktionsdefinition übereinstimmen
- Die Auswertungsreihenfolge der Parameterausdrücke ist **nicht** festgelegt

4 Regeln

- Funktionen werden global definiert
- **`main()`** ist eine normale Funktion, die aber automatisch als erste beim Programmstart aufgerufen wird
- rekursive Funktionsaufrufe sind zulässig
  ➥ eine Funktion darf sich selbst aufrufen (z. B. zur Fakultätsberechnung)

```
int fakultaet(int n)
{
    if ( n == 1 )
        return(1);
    else
        return( n * fakultaet(n-1) );
}
```


4 Regeln (2)

- Funktionen müssen **deklariert** sein, bevor sie aufgerufen werden
  = Rückgabetyp und Parametertypen müssen bekannt sein
  ◆ durch eine Funktionsdefinition ist die Funktion automatisch auch deklariert
- wurde eine verwendete Funktion vor ihrer Verwendung nicht deklariert, wird automatisch angenommen
  ➤ Funktionswert vom Typ **`int`**
  ➤ 1. Parameter vom Typ **`int`**
  ➥ **schlechter Programmierstil → fehleranfällig**

5 Funktionsdeklaration

- soll eine Funktion vor ihrer Definition verwendet werden, kann sie durch eine **Deklaration** bekannt gemacht werden (Prototyp)
  ◆ Syntax:

  Typ Name (Liste formaler Parameter);

  ➤ Parameternamen können weggelassen werden, die Parametertypen müssen aber angegeben werden!
  ◆ Beispiel:

```
double sinus(double);
```

6 Funktionsdeklarationen — Beispiel

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

double sinus(double);
/* oder: double sinus(double x); */

main()
{
     double wert;

     printf("Berechnung des Sinus von ");
     scanf("%lf", &wert);
     printf("sin(%lf) = %lf\n",
          wert, sinus(wert));
}
```

```
double sinus (double x)
{
     double summe;
     double x_quadrat;
     double rest;
     int k;

     k = 0;
     summe = 0.0;
     rest = x;
     x_quadrat = x*x;

     while ( fabs(rest) > 1e-9 ) {
          summe += rest;
          k += 2;
          rest *= -x_quadrat/(k*(k+1));
     }
     return(summe);
}
```


7 Parameterübergabe an Funktionen

- allgemein in Programmiersprachen vor allem zwei Varianten:
  - ➤ call by value (wird in C verwendet)
  - ➤ call by reference (wird in C nicht verwendet)
- call-by-value: Es wird eine Kopie des aktuellen Parameters an die Funktion übergeben
  - ➥ die Funktion kann den Übergabeparameter durch Zugriff auf den formalen Parameter lesen
  - ➥ die Funktion kann den Wert des formalen Parameters (also die Kopie!) ändern, ohne daß dies Auswirkungen auf den Wert des aktuellen Parameters beim Aufrufer hat
  - ➥ die Funktion kann über einen Parameter dem Aufrufer keine Ergebnisse mitteilen

B.6 C-Preprozessor

- bevor eine C-Quelle dem C-Compiler übergeben wird, wird sie durch einen Makro-Preprozessor bearbeitet
- Anweisungen an den Preprozessor werden durch ein #-Zeichen am Anfang der Zeile gekennzeichnet
- die Syntax von Preprozessoranweisungen ist unabhängig vom Rest der Sprache
- Preprozessoranweisungen werden nicht durch `;` abgeschlossen!
- wichtigste Funktionen:

`#define`	Definition von Makros
`#include`	Einfügen von anderen Dateien

1 Makrodefinitionen

- Makros ermöglichen einfache textuelle Ersetzungen (parametrierbare Makros werden später behandelt)
- ein Makro wird durch die `#define`–Anweisung definiert
- Syntax:

```
#define Makroname Ersatztext
```

- eine Makrodefinition bewirkt, daß der Preprozessor im nachfolgenden Text der C-Quelle alle Vorkommen von ***Makroname*** durch ***Ersatztext*** ersetzt
- Beispiel:

```
#define EOF -1
```

2 Einfügen von Dateien

- **`#include`** fügt den Inhalt einer anderen Datei in eine C-Quelldatei ein
- Syntax:

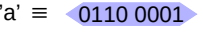
```
#include < Dateiname >
oder
#include "Dateiname "
```

- mit **`#include`** werden *Header*-Dateien mit Daten, die für mehrere Quelldateien benötigt werden, einkopiert
  - ➤ Deklaration von Funktionen, Strukturen, externen Variablen
  - ➤ Definition von Makros
- wird **Dateiname** durch **`< >`** geklammert, wird eine **Standard-Header-Datei** einkopiert
- wird **Dateiname** durch **`" "`** geklammert, wird eine Header-Datei des Benutzers einkopiert (vereinfacht dargestellt!)

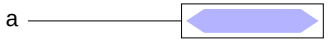
B.7 Zeiger(-Variablen)

1 Einordnung

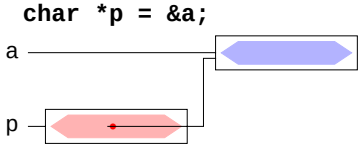
- **Konstante:**
  Bezeichnung für einen Wert



- **Variable:**
  Bezeichnung eines Datenobjekts



- **Zeiger-Variable (Pointer):**
  Bezeichnung einer Referenz auf ein Datenobjekt



2 Überblick

- Eine Zeigervariable ***(pointer)*** enthält als Wert die Adresse einer anderen Variablen
  - ➥ *der Zeiger verweist auf die Variable*
- Über diese Adresse kann man **indirekt** auf die Variable zugreifen
- Daraus resultiert die große Bedeutung von Zeigern in C
  - ➥ Funktionen können ihre Argumente verändern ***(call-by-reference)***
  - ➥ dynamische Speicherverwaltung
  - ➥ effizientere Programme
- Aber auch Nachteile!
  - ➥ Programmstruktur wird unübersichtlicher (welche Funktion kann auf welche Variable zugreifen?)
  - ➥ häufigste Fehlerquelle bei C-Programmen

3 Definition von Zeigervariablen

- Syntax:

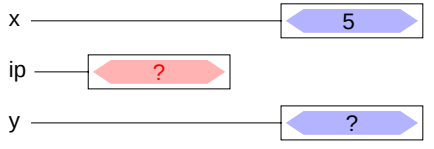
```
Typ *Name ;
```

- ▲ **Beispiele**

```
int x = 5;

int *ip;

int y;
```



3 Definition von Zeigervariablen

- Syntax:

```
Typ *Name ;
```

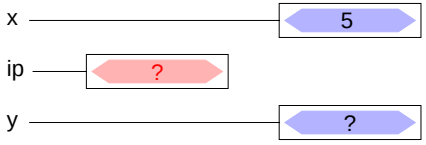
- **Beispiele**

```
int x = 5;

int *ip;

int y;

ip = &x; ❶
```



3 Definition von Zeigervariablen

- Syntax:

```
Typ *Name ;
```

- **Beispiele**

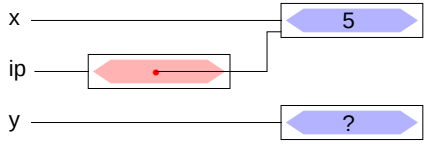
```
int x = 5;

int *ip;

int y;

ip = &x; ❶

y = *ip; ❷
```



3 Definition von Zeigervariablen

- Syntax:

```
Typ *Name ;
```

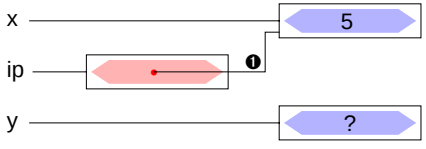
- **Beispiele**

```
int x = 5;

int *ip;

int y;

ip = &x; ❶
```



3 Definition von Zeigervariablen

- Syntax:

```
Typ *Name ;
```

- **Beispiele**

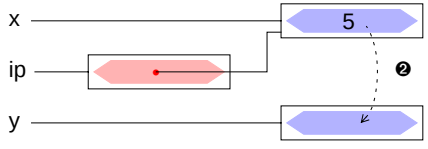
```
int x = 5;

int *ip;

int y;

ip = &x; ❶

y = *ip; ❷
```



3 Definition von Zeigervariablen

- Syntax:

```
Typ *Name ;
```

- **Beispiele**

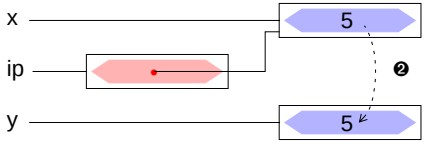
```
int x = 5;

int *ip;

int y;

ip = &x; ❶

y = *ip; ❷
```



4 Adreßoperatoren

- Adreßoperator **&**

  &x der unäre Adreß-Operator liefert eine Referenz auf den Inhalt der Variablen (des Objekts) **x**

- Verweisoperator *****

  x** der unäre Verweisoperator ** ermöglicht den Zugriff auf den Inhalt der Variablen (des Objekts), auf die der Zeiger **x** verweist

B.7 Zeiger(-Variablen)

3 Definition von Zeigervariablen

- Syntax:

```
Typ *Name ;
```

- **Beispiele**

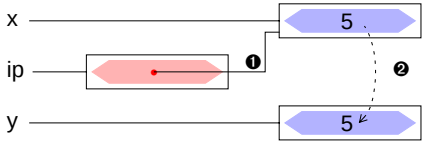
```
int x = 5;

int *ip;

int y;

ip = &x; ❶

y = *ip; ❷
```



5 Zeiger als Funktionsargumente

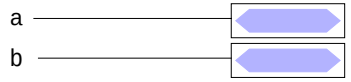
- Parameter werden in C *by-value* übergeben
- die aufgerufene Funktion kann den aktuellen Parameter beim Aufrufer nicht verändern
- auch Zeiger werden *by-value* übergeben, d. h. die Funktion erhält lediglich eine Kopie des Adreßverweises
- über diesen Verweis kann die Funktion jedoch mit Hilfe des *****-Operators auf die zugehörige Variable zugreifen und sie verändern

  ➥ *call-by-reference*

5 … Zeiger als Funktionsargumente (2)

- Beispiel:

```
main(void) {
int a, b;
void swap (int *, int *);
...
swap(&a, &b);
}
```



5 … Zeiger als Funktionsargumente (2)

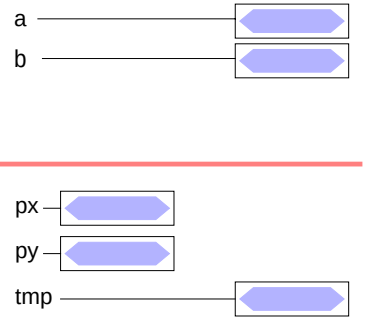
- Beispiel:

```
main(void) {
int a, b;
void swap (int *, int *);
...
swap(&a, &b);
}

void swap (int *px, int *py)
{
    int tmp;

    tmp = *px;
    *px = *py;
    *py = tmp;

}
```



5 … Zeiger als Funktionsargumente (2)

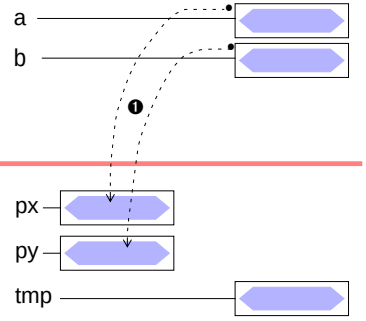
- Beispiel:

```
main(void) {
int a, b;
void swap (int *, int *);
...
swap(&a, &b); ❶
}

void swap (int *px, int *py)
{
    int tmp;

    tmp = *px;
    *px = *py;
    *py = tmp;

}
```



5 … Zeiger als Funktionsargumente (2)

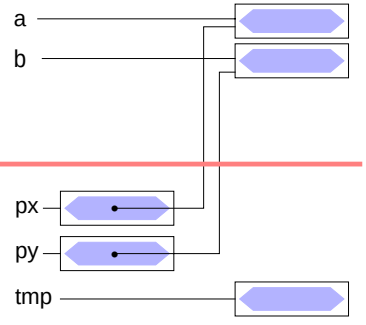
- Beispiel:

```
main(void) {
int a, b;
void swap (int *, int *);
...
swap(&a, &b);
}

void swap (int *px, int *py)
{
    int tmp;

    tmp = *px;
    *px = *py;
    *py = tmp;

}
```



5 … Zeiger als Funktionsargumente (2)

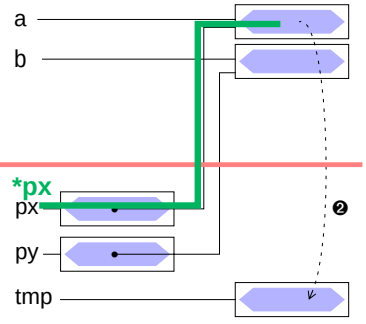
- Beispiel:

```
main(void) {
int a, b;
void swap (int *, int *);
...
swap(&a, &b); ❶
}


void swap (int *px, int *py)
{
    int tmp;

    tmp = *px; ❷
    *px = *py;
    *py = tmp;

}
```



5 … Zeiger als Funktionsargumente (2)

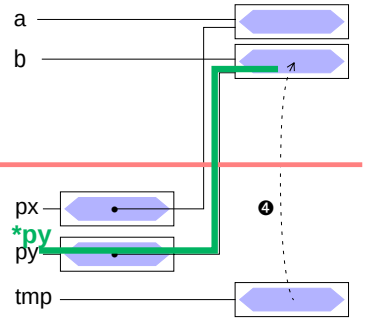
- Beispiel:

```
main(void) {
int a, b;
void swap (int *, int *);
...
swap(&a, &b); ❶
}


void swap (int *px, int *py)
{
    int tmp;

    tmp = *px; ❷
    *px = *py; ❸
    *py = tmp; ❹

}
```



5 … Zeiger als Funktionsargumente (2)

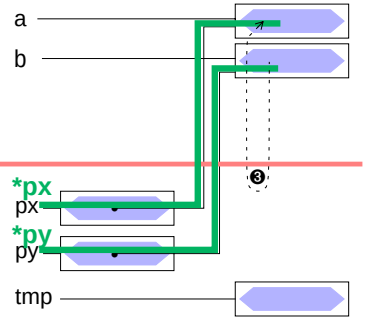
- Beispiel:

```
main(void) {
int a, b;
void swap (int *, int *);
...
swap(&a, &b); ❶
}


void swap (int *px, int *py)
{
    int tmp;

    tmp = *px; ❷
    *px = *py; ❸
    *py = tmp; ❹

}
```



5 … Zeiger als Funktionsargumente (2)

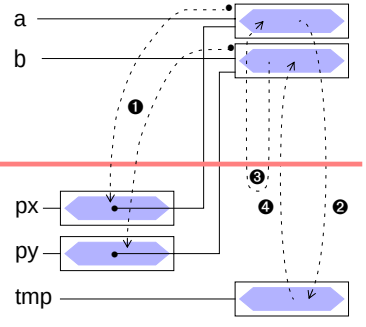
- Beispiel:

```
main(void) {
int a, b;
void swap (int *, int *);
...
swap(&a, &b); ❶
}


void swap (int *px, int *py)
{
    int tmp;

    tmp = *px; ❷
    *px = *py; ❸
    *py = tmp; ❹

}
```



6 Zeiger auf Strukturen

- Konzept analog zu "Zeiger auf Variablen"
  - ➤ Adresse einer Struktur mit &-Operator zu bestimmen
  - ➤ Zeigerarithmetik berücksichtigt Strukturgröße
- Beispiele

```
struct student stud1;
struct student *pstud;
pstud = &stud1;          /* ⇒ pstud → stud1 */
```

- Besondere Bedeutung zum Aufbau verketteter Strukturen

6 Zeiger auf Strukturen (2)

- Zugriff auf Strukturkomponenten über einen Zeiger
- Bekannte Vorgehensweise
  - ➤ *-Operator liefert die Struktur
  - ➤ .-Operator zum Zugriff auf Komponente
  - ➤ Operatorenvorrang beachten

➥

```
(*pstud).best = 'n';
```

unleserlich!

- Syntaktische Verschönerung

➥ ->-Operator

```
pstud->best = 'n';
```


7 Zusammenfassung

- Variable

```
int a;
```

a — 5

- Zeiger

```
int *p = &a;
```

a — 5
p — •

- Struktur

```
struct s{int a; char c;};
struct s s1 = {2, 'a'};
```

s1 — 2 / a

- Zeiger auf Struktur

```
struct s *sp = &s1;
```

s1 — 2 / a
sp — •

B.8 sizeof-Operator

- In manchen Fällen ist es notwendig, die Größe (in Byte) einer Variablen oder Struktur zu ermitteln
  - ➤ z. B. zum Anfordern von Speicher für ein Feld (→ malloc)
- Syntax:

`sizeof x`	liefert die Größe des Objekts x in Bytes
`sizeof (`*Typ*`)`	liefert die Größe eines Objekts vom Typ *Typ* in Bytes

- Das Ergebnis ist vom Typ `size_t` (entspricht meist `int`) (`#include <stddef.h>`!)
- Beispiel:

```
int a; size_t b;
b = sizeof a;          /* ⇒ b = 2 oder b = 4 */
b = sizeof(double)     /* ⇒ b = 8 */
```