

Systemprogrammierung

Grundlagen von Betriebssystemen

Teil A – II. Einführung in die Programmiersprache C

18. April – 2. Mai 2024

Jürgen Kleinöder

(© Jürgen Kleinöder)



Lehrstuhl für Verteilte Systeme
und Betriebssysteme



Reproduktion jeder Art oder Verwendung dieser Unterlage, außer zu Lehrzwecken an der Universität Erlangen-Nürnberg, bedarf der Zustimmung des Autors.

Überblick

- Struktur eines C-Programms
- Datentypen und Variablen
- Anweisungen
- Funktionen
- C-Präprozessor
- Programmstruktur und Module
- Zeiger(-Variablen)
- sizeof-Operator
- Explizite Typumwandlung — Cast-Operator
- Speicherverwaltung
- Felder
- Strukturen
- Ein- /Ausgabe
- Fehlerbehandlung

■ Literatur zur C-Programmierung:

- Darnell, Margolis. *C: A Software Engineering Approach*. Springer 1991
- Kernighan, Ritchie. *The C Programming Language*. Prentice-Hall 1988
- Dausmann, Bröckl, Schoop, et al. *C als erste Programmiersprache: Vom Einsteiger zum Fortgeschrittenen*. (Als E-Book aus dem Uninetz verfügbar; PDF-Version unter /proj/i4sp1/pub). Vieweg+Teubner, 2010.

© jk SP (SS 2024, A-II)

1 Überblick

II-2

Reproduktion jeder Art oder Verwendung dieser Unterlage, außer zu Lehrzwecken an der Universität Erlangen-Nürnberg, bedarf der Zustimmung des Autors.

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!\n");  
    return 0;  
}
```

■ Übersetzen mit dem C-Compiler:

```
cc -o hello hello.c
```

■ Ausführen durch Aufruf von `./hello`

© jk SP (SS 2024, A-II)

2 StruktureinesC-Programms

II-3

Reproduktion jeder Art oder Verwendung dieser Unterlage, außer zu Lehrzwecken an der Universität Erlangen-Nürnberg, bedarf der Zustimmung des Autors.

Datentypen und Variablen

■ Datentyp := (<Menge von Werten>, <Menge von Operationen>)

- Literal Wert im C-Quelltext (z. B. `4711`, `0xff`, `'a'`, `3.14`)
- Konstante Bezeichner für einen Wert
- Variable Bezeichner für einen Speicherplatz, der einen Wert aufnehmen kann
- Funktion Bezeichner für eine Sequenz von Anweisungen, die einen Wert zurückgibt

➤ Literale, Konstanten, Variablen, Funktionen haben einen (Daten-)Typ

■ Datentyp legt fest:

- Repräsentation der Werte im Rechner
- Größe des Speicherplatzes für Variablen
- erlaubte Operationen

© jk SP (SS 2024, A-II)

3 DatentypenundVariablen

II-4

Reproduktion jeder Art oder Verwendung dieser Unterlage, außer zu Lehrzwecken an der Universität Erlangen-Nürnberg, bedarf der Zustimmung des Autors.

Primitive Datentypen in C

- Ganzzahlen/Zeichen: `char`, `short`, `int`, `long`, `long long`
 - Wertebereich ist compiler-/prozessorabhängig
es gilt: $\text{char} \leq \text{short} \leq \text{int} \leq \text{long} \leq \text{long long}$
 - Zeichen werden als Zahlen im ASCII-Code (8 Bit) dargestellt
 - Zeichenketten (Strings) werden als Felder von `char` dargestellt
- Fließkommazahlen: `float`, `double`, `long double`
 - Wertebereich/Genauigkeit ist compiler-/prozessorabhängig
- Leerer Datentyp: `void`
 - Wertebereich: \emptyset
 - Einsatz: Funktionen ohne Rückgabewert
- Boolescher Datentyp: `bool` (C99)
 - Bedingungsausdrücke (z. B. `if(...)`) sind in C aber vom Typ `int`!
- Durch vorangestellte Typ-Modifizier kann die Bedeutung verändert werden
 - vorzeichenbehaftet: `signed`, vorzeichenlos: `unsigned`, konstant: `const`

Variablen

- Variablen werden definiert durch:
 - **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 `_`

Variablen (2)

- Typ und Bezeichner werden durch eine **Variablen-Deklaration** festgelegt (= dem Compiler bekannt gemacht)
 - reine Deklarationen werden erst in einem späteren Kapitel benötigt
 - vorerst beschränken wir uns auf Deklarationen in **Variablen-Definitionen**

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

- Beispiele

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

Variablen (3)

- Position von Variablendefinitionen im Programm:
 - nach jeder "`{`"
 - außerhalb von Funktionen
 - ab C99 auch an beliebigen Stellen innerhalb von Funktionen
und im Kopf von `for`-Schleifen
- Wert kann bei der Definition initialisiert werden
- Wert ist durch Wertzuweisung und spezielle Operatoren veränderbar
- Lebensdauer ergibt sich aus Programmstruktur

Verbund-Datentypen / Strukturen (structs)

- Zusammenfassen mehrerer Daten zu einer Einheit
- Strukturdeklaration

```
struct person {  
    char name[20];  
    int  alter;  
};
```

- Definition einer Variablen vom Typ der Struktur

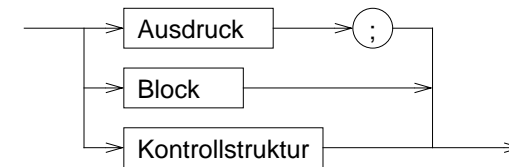
```
struct person p1;
```

- Zugriff auf ein Element der Struktur

```
p1.alter = 20;
```

Anweisungen

Anweisung:



Anweisungen - Beispiele

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

Ausdrücke

- Ausdruck = gültige Kombination von **Operatoren, Werten und Variablen**
- Reihenfolge der Auswertung
 - Die Vorrangregeln für Operatoren legen die Reihenfolge fest, in der Ausdrücke abgearbeitet werden
 - Geben die Vorrangregeln keine eindeutige Aussage, ist die Reihenfolge undefiniert
 - Mit Klammern () können die Vorrangregeln überstimmt werden
 - Es bleibt dem Compiler freigestellt, Teilausdrücke in möglichst effizienter Folge auszuwerten

Operatoren

- Zuweisungsoperator =
 - ➔ Zuweisung eines Werts an eine Variable
 - Beispiel:
`int a;`
`a = 20;`
- Arithmetische Operatoren
 - ➔ für alle `int` und `float` Werte erlaubt
 - `+` Addition
 - `-` Subtraktion
 - `*` Multiplikation
 - `/` Division
 - `%` Rest bei Division, (modulo)
 - `unäres -` negatives Vorzeichen (z. B. `-3`)
 - `unäres +` positives Vorzeichen (z. B. `+3`)
 - Beispiel:
`a = -5 + 7 * 20 - 8;`

spezielle Zuweisungsoperatoren

➔ Verkürzte Schreibweise für Operationen auf einer Variablen

$a \text{ op} = b \equiv a = a \text{ op } b$
 mit $\text{op} \in \{+, -, *, /, \%, \ll, \gg, \&, \wedge, | \}$

■ Beispiele:

```
int a = -8;
```

```
a += 24;          /* -> a: 16 */
a /= 2;          /* -> a: 8 */
```

Vergleichsoperatoren

<	kleiner
<=	kleiner gleich
>	größer
>=	größer gleich
==	gleich
!=	ungleich

■ **Beachte!** Ergebnistyp `int`:
 wahr (true) = 1
 falsch (false) = 0

■ Beispiele:

```
a > 3
a <= 5
a == 0
if ( a >= 3 ) { ...
```

Logische Operatoren

➔ Verknüpfung von Wahrheitswerten (wahr / falsch)

"nicht"	"und"	"oder"
!	&&	
f w	f f f	f f w
w f	w f w	w w w

■ Wahrheitswerte (Boole'sche Werte) werden in C generell durch int-Werte dargestellt:

- Operanden in einem Ausdruck:

Operand = 0:	falsch
Operand ≠ 0:	wahr
- Ergebnis eines Ausdrucks:

falsch:	0
wahr:	1

Logische Operatoren (2)

■ Beispiel:

```
a = 5; b = 3; c = 7;
a > b && a > c
  1  und  0
  0
```

■ Die Bewertung solcher Ausdrücke wird abgebrochen, sobald das Ergebnis feststeht!

```
(a > c) && ((d=a) > b)
  0          wird nicht ausgewertet
  ↓
Gesamtergebnis=falsch → (d=a) wird nicht ausgeführt
```

Bitweise logische Operatoren

➔ Operation auf jedem Bit einzeln (Bit 1 = wahr, Bit 0 = falsch)

"nicht"
"und"
"oder"

~
&
|

Antivalenz
"exklusives oder"

^	f	w
f	f	w
w	w	f

■ Beispiele:

x	1	0	0	1	1	1	0	0
~x	0	1	1	0	0	0	1	1
7	0	0	0	0	0	1	1	1
x 7	1	0	0	1	1	1	1	1
x & 7	0	0	0	0	0	1	0	0
x ^ 7	1	0	0	1	1	0	1	1

Logische Shiftoperatoren

➔ Bits werden im Wort verschoben

<<
>>

Links-Shift
Rechts-Shift

■ Beispiel:

x	1	0	0	1	1	1	0	0
x << 2	0	1	1	1	0	0	0	0

Inkrement / Dekrement Operatoren

++
--

inkrement
dekrement

■ linksseitiger Operator: ++x bzw. --x

- es wird der Inhalt von x inkrementiert bzw. dekrementiert
- das Resultat wird als Ergebnis geliefert

■ rechtsseitiger Operator: x++ bzw. x--

- es wird der Inhalt von x als Ergebnis geliefert
- anschließend wird x inkrementiert bzw. dekrementiert.

■ Beispiele:

```
a = 10;
b = a++;      /* -> b: 10 und a: 11 */
c = ++a;     /* -> c: 12 und a: 12 */
```

Bedingte Bewertung

A ? B : C

➔ der Operator dient zur Formulierung von Bedingungen in Ausdrücken

- zuerst wird Ausdruck A bewertet
- ist A ungleich 0, so hat der gesamte Ausdruck als Wert den Wert des Ausdrucks B,
- sonst den Wert des Ausdrucks C

Komma-Operator

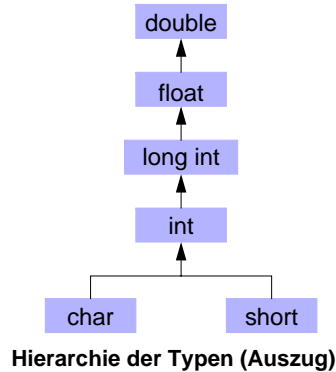
,

➔ der Komma-Operator erlaubt die Aneinanderreihung mehrerer Ausdrücke

- ein so gebildeter Ausdruck hat als Wert den Wert des letzten Teil-Ausdrucks

Typumwandlung in Ausdrücken

- Enthält ein Ausdruck Operanden unterschiedlichen Typs, erfolgt eine automatische Umwandlung in den Typ des in der **Hierarchie der Typen** am höchsten stehenden Operanden. (*Arithmetische Umwandlungen*)



Vorrangregeln bei Operatoren

Operatorklasse	Operatoren	Assoziativität
unär	! ~ ++ -- + -	von rechts nach links
multiplikativ	* / %	von links nach rechts
additiv	+ -	von links nach rechts
shift	<< >>	von links nach rechts
relational	< <= > >=	von links nach rechts
Gleichheit	== !=	von links nach rechts
bitweise	&	von links nach rechts
bitweise	^	von links nach rechts
bitweise		von links nach rechts
logisch	&&	von links nach rechts
logisch		von links nach rechts
Bedingte Bewertung	?:	von rechts nach links
Zuweisung	= op=	von rechts nach links
Reihung	,	von links nach rechts

Blöcke

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

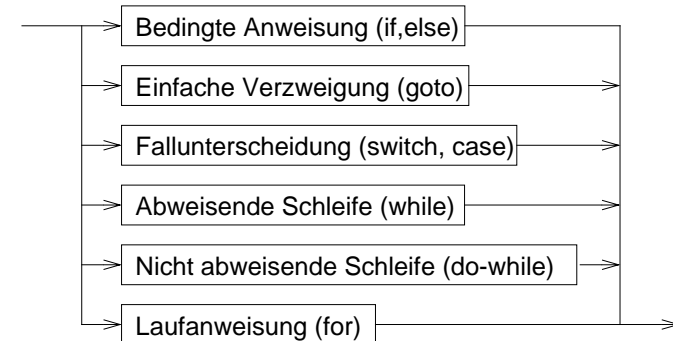
```

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 */
  }
}
  
```

Kontrollstrukturen

- Kontrolle des Programmablaufs in Abhängigkeit vom Ergebnis von Ausdrücken

Kontrollstruktur:



Kontrollstrukturen — Schleifensteuerung

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

# Funktionen

- **Funktion =** Programmstück (Block), das mit einem **Namen** versehen ist, dem zum Ablauf **Parameter** übergeben werden können und das bei Rückkehr einen **Rückgabewert** zurückliefern kann.
- 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**)

## Funktionsdefinition

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

# Beispiel Sinusberechnung

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

double sinus (double x)
{
 double summe = 0.0;
 double x_quadrat = x*x;
 double rest = x;
 int k = 0;

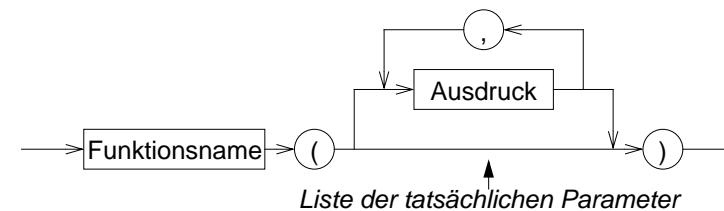
 while (fabs(rest) > 1e-9) {
 summe += rest;
 k += 2;
 rest *= -x_quadrat/(k*(k+1));
 }
 return summe;
}

int main()
{
 double wert;

 printf("Berechnung des Sinus von ");
 scanf("%lf", &wert);
 printf("sin(%lf) = %lf\n",
 wert, sinus(wert));
 return 0;
}
```

- beliebige Verwendung von **sinus** in Ausdrücken:  
 $y = \exp(\tau \cdot t) * \sinus(f \cdot t);$

# Funktionsaufruf



- Die Ausdrücke in der Parameterliste werden ausgewertet, **bevor** in die Funktion gesprungen wird
  - **tatsächliche Parameter** (*actual parameters*)
- Anzahl und Typen der Ausdrücke in der Liste der tatsächlichen Parameter müssen mit denen der **formalen** Parameter in der Funktionsdefinition übereinstimmen
- Die Auswertungsreihenfolge der Parameterausdrücke ist **nicht** festgelegt

## 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

Beispiel Fakultätsberechnung:

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

## Regeln (2)

- Funktionen müssen **deklariert** sein, bevor sie aufgerufen werden
  - = Rückgabebetyp 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`
  - **völlig veralteter Programmierstil → heute indiskutabel**
  - **ab C99 nicht mehr zulässig**
  - verursacht bei vergessener Deklaration aber auch heute ggf. noch "komische" Fehlermeldungen

## 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);
```

## Funktionsdeklarationen — Beispiel

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

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

int main()
{
 double wert;

 printf("Berechnung des Sinus von ");
 scanf("%lf", &wert);
 printf("sin(%lf) = %lf\n",
 wert, sinus(wert));
 return 0;
}

double sinus (double x)
{
 double summe = 0.0;
 double x_quadrat = x*x;
 double rest = x;
 int k = 0;

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



## 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 tatsächlichen 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 tatsächlichen Parameters beim Aufrufer hat
  - ➔ die Funktion kann über einen Parameter dem Aufrufer keine Ergebnisse mitteilen

## C-Präprozessor

- bevor eine C-Quelle dem C-Compiler übergeben wird, wird sie durch einen Makro-Präprozessor bearbeitet
- Anweisungen an den Präprozessor werden durch ein **#**-Zeichen am Anfang der Zeile gekennzeichnet
- die Syntax von Präprozessoranweisungen ist unabhängig vom Rest der Sprache
- Präprozessoranweisungen werden nicht durch **;** abgeschlossen!
- wichtigste Funktionen:
  - #define** Definition von Makros
  - #include** Einfügen von anderen Dateien

## 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 Präprozessor im nachfolgenden Text der C-Quelle alle Vorkommen von ***Makroname*** durch ***Ersatztext*** ersetzt
- Beispiel:

```
#define EOF -1
```

## 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!)

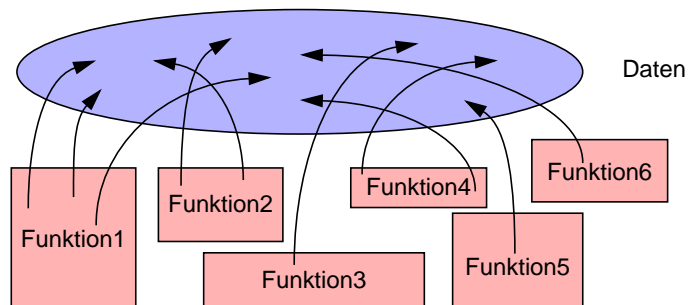
## Software Design

- Grundsätzliche Überlegungen über die Struktur eines Programms **vor** Beginn der Programmierung
- Verschiedene Design-Methoden
  - Top-down Entwurf / Prozedurale Programmierung
    - traditionelle Methode
    - bis Mitte der 80er Jahre fast ausschließlich verwendet
    - an Programmiersprachen wie Fortran, Cobol, Pascal oder C orientiert
  - Objekt-orientierter Entwurf
    - moderne, sehr aktuelle Methode
    - Ziel: Bewältigung sehr komplexer Probleme
    - auf Programmiersprachen wie C++, Smalltalk oder Java ausgerichtet

- Zentrale Fragestellung
  - was ist zu tun?
  - in welche Teilaufgaben lässt sich die Aufgabe untergliedern?
    - Beispiel: Rechnung für Kunden ausgeben
      - Rechnungspositionen zusammenstellen
      - Lieferungsposten einlesen
      - Preis für Produkt ermitteln
      - Mehrwertsteuer ermitteln
      - Rechnungspositionen addieren
      - Positionen formatiert ausdrucken

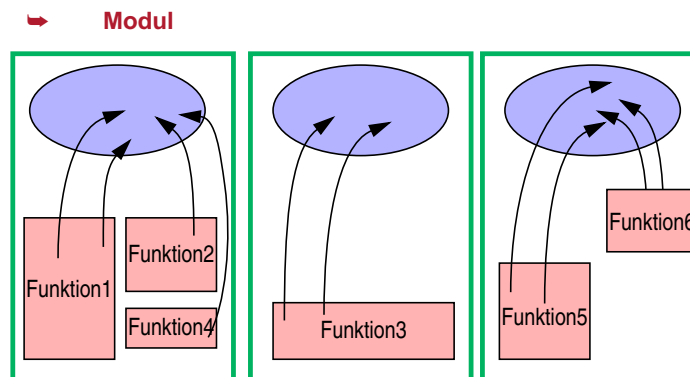
## Top-down Entwurf (2)

- Problem: Gliederung betrifft nur die Aktivitäten, nicht die Struktur der Daten
- Gefahr: Sehr viele Funktionen arbeiten "wild" auf einer Unmenge schlecht strukturierter Daten



## Top-down Entwurf (3) — Modul-Bildung

- Lösung: Gliederung von Datenbeständen zusammen mit Funktionen, die darauf operieren



## Module in C

- Teile eines C-Programms können auf mehrere `.c`-Dateien (C-Quelldateien) verteilt werden
- Logisch zusammengehörende Daten und die darauf operierenden Funktionen sollten jeweils zusammengefasst werden
  - ➔ **Modul**
- Jede C-Quelldatei kann separat übersetzt werden (Option `-c`)
  - Zwischenergebnis der Übersetzung wird in einer `.o`-Datei abgelegt

```
% cc -c prog.c (erzeugt Datei prog.o)
% cc -c f1.c (erzeugt Datei f1.o)
% cc -c f2.c f3.c (erzeugt f2.o und f3.o)
```

- Das Kommando `cc` kann mehrere `.c`-Dateien übersetzen und das Ergebnis — zusammen mit `.o`-Dateien — binden:

```
% cc -o prog prog.o f1.o f2.o f3.o f4.c f5.c
```

## Module in C (2)

- !!! **.c-Quelldateien auf keinen Fall mit Hilfe der `#include`-Anweisung in andere Quelldateien einkopieren**
- Bevor eine Funktion aus einem anderen Modul aufgerufen werden kann, muss sie **deklariert** werden
  - Parameter und Rückgabewerte müssen bekannt gemacht werden
- Makrodefinitionen und Deklarationen, die in mehreren Quelldateien eines Programms benötigt werden, werden zu **Header-Dateien** zusammengefasst
  - Header-Dateien werden mit der `#include`-Anweisung des Präprozessors in C-Quelldateien einkopiert
  - der Name einer Header-Datei endet immer auf `.h`

## Gültigkeit von Namen

- Gültigkeitsregeln legen fest, welche Namen (Variablen und Funktionen) wo im Programm bekannt sind
- Mehrere Stufen
  1. Global im gesamten Programm (über Modul- und Funktionsgrenzen hinweg)
  2. Global in einem Modul (auch über Funktionsgrenzen hinweg)
  3. Lokal innerhalb einer Funktion
  4. Lokal innerhalb eines Blocks
- Überdeckung bei Namensgleichheit
  - eine lokale Variable innerhalb einer Funktion überdeckt gleichnamige globale Variablen
  - eine lokale Variable innerhalb eines Blocks überdeckt gleichnamige globale Variablen und gleichnamige lokale Variablen in umgebenden Blöcken

## Globale Variablen

- Gültig im gesamten Programm
- Globale Variablen werden außerhalb von Funktionen definiert
- Globale Variablen sind ab der Definition in der gesamten Datei zugreifbar
- Globale Variablen, die in anderen Modulen **definiert** wurden, müssen vor dem ersten Zugriff bekanntgemacht werden (**extern-Deklaration** = Typ und Name bekanntmachen)
- Beispiele:

```
extern int a, b;
extern char c;
```

## Globale Variablen (2)

- **Probleme mit globalen Variablen**
  - Zusammenhang zwischen Daten und darauf operierendem Programmcode geht verloren
  - Funktionen können Variablen ändern, ohne dass der Aufrufer dies erwartet (Seiteneffekte)
  - Programme sind schwer zu pflegen, weil bei Änderungen der Variablen erst alle Programmteile, die sie nutzen gesucht werden müssen

➔ **globale Variablen möglichst vermeiden**

## Globale Funktionen

- Funktionen sind generell global (es sei denn, die Erreichbarkeit wird explizit auf das Modul begrenzt)
- Funktionen aus anderen Modulen müssen ebenfalls vor dem ersten Aufruf **deklariert** werden (= Typ, Name und Parametertypen bekanntmachen)
- Das Schlüsselwort **extern** ist bei einer Funktionsdeklaration nicht notwendig
- Beispiele:

```
double sinus(double);
float power(float, int);
```
- Globale Funktionen (und soweit vorhanden die globalen Daten) bilden die äußere Schnittstelle eines Moduls
  - "vertragliche" Zusicherung an den Benutzer des Moduls

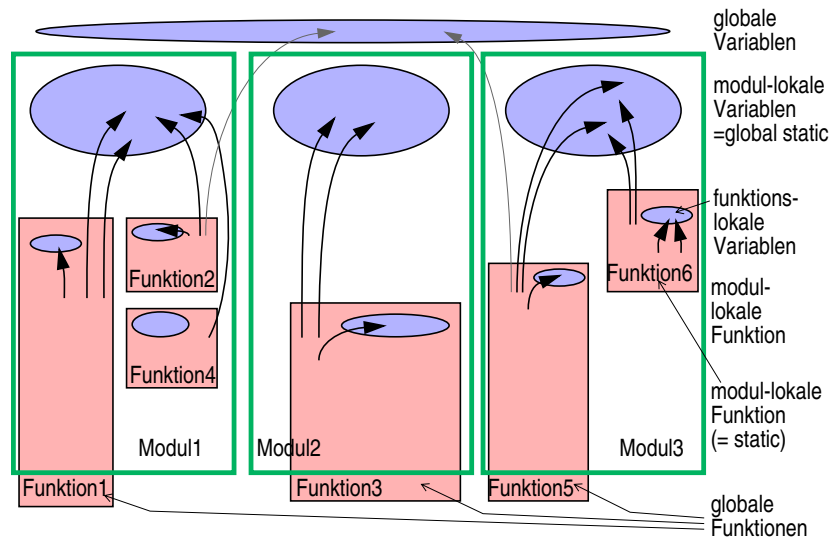
## Einschränkung der Gültigkeit auf ein Modul

- Zugriff auf eine globale Variable oder Funktion kann auf das Modul (= die Datei) beschränkt werden, in der sie definiert wurde
    - Schlüsselwort **static** vor die Definition setzen
    - Beispiel: **static int a;**
    - ➔ **extern**-Deklarationen in anderen Modulen sind nicht möglich
  - Die **static**-Variablen bilden zusammen den Zustand eines Moduls, die Funktionen des Moduls operieren auf diesem Zustand
  - Hilfsfunktionen innerhalb eines Moduls, die nur von den Modulfunktionen benötigt werden, sollten immer static definiert werden
    - sie werden dadurch nicht Bestandteil der Modulschnittstelle (= des "Vertrags" mit den Modulbenutzern)
- !!! das Schlüsselwort **static** gibt es auch bei lokalen Variablen (mit anderer Bedeutung! - dort jeweils *kursiv* geschrieben)

## Lokale Variablen

- Variablen, die innerhalb einer Funktion oder eines Blocks definiert werden, sind lokale Variablen
- bei Namensgleichheit zu globalen Variablen oder lokalen Variablen eines umgebenden Blocks gilt die jeweils letzte Definition
- lokale Variablen sind außerhalb des Blocks, in dem sie definiert wurden, nicht zugreifbar und haben dort keinen Einfluss auf die Zugreifbarkeit von Variablen

## Gültigkeitsbereiche — Übersicht



## Lebensdauer von Variablen

- Die Lebensdauer einer Variablen bestimmt, wie lange der Speicherplatz für die Variable aufgehoben wird
- Zwei Arten
  - Speicherplatz bleibt für die gesamte Programmausführungszeit reserviert
    - statische (**static**) Variablen
  - Speicherplatz wird bei Betreten eines Blocks reserviert und danach wieder freigegeben
    - dynamische (**auto**) Variablen

## Lebensdauer von Variablen (2)

### auto-Variablen

- Alle lokalen Variablen sind automatic-Variablen
    - der Speicher wird bei Betreten des Blocks / der Funktion reserviert und bei Verlassen wieder freigegeben
      - ➔ der Wert einer lokalen Variablen ist beim nächsten Betreten des Blocks nicht mehr sicher verfügbar!
  - Lokale auto-Variablen können durch beliebige Ausdrücke initialisiert werden
    - die Initialisierung wird bei jedem Eintritt in den Block wiederholt
- !!! wird eine auto-Variable nicht initialisiert, ist ihr Wert vor der ersten Zuweisung undefiniert (= irgendwas)**

## Lebensdauer von Variablen (3)

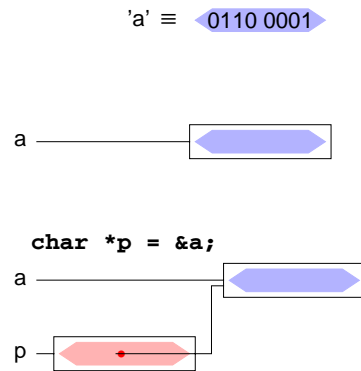
### static-Variablen

- Der Speicher für alle globalen Variablen ist generell von Programmstart bis Programmende reserviert
  - Lokale Variablen erhalten bei Definition mit dem Schlüsselwort **static** eine **Lebensdauer über die gesamte Programmausführung** hinweg
    - ➔ der Inhalt bleibt bei Verlassen des Blocks erhalten und ist bei einem erneuten Eintreten in den Block noch verfügbar
- !!! Das Schlüsselwort **static** hat bei globalen Variablen eine völlig andere Bedeutung (Einschränkung des Zugriffs auf das Modul)**
- **Static**-Variablen können durch beliebige konstante Ausdrücke initialisiert werden
    - die Initialisierung wird nur einmal beim Programmstart vorgenommen (auch bei lokalen Variablen!)
    - erfolgt keine explizite Initialisierung, wird automatisch mit 0 vorbelegt

# Zeiger(-Variablen)

## Einordnung

- **Konstante:**  
Bezeichnung für einen Wert
- **Variable:**  
Bezeichnung für ein Datenobjekt
- **Zeiger-Variable (Pointer):**  
Bezeichnung einer Referenz auf ein Datenobjekt



# 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 (indirekt) ihre Aufrufparameter 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

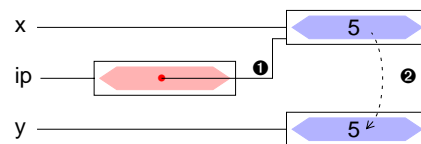
# Definition von Zeigervariablen

- Syntax:

Typ \*Name ;

### ▲ Beispiele

```
int x = 5;
int *ip;
int y;
ip = &x; ①
y = *ip; ②
```



# 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
- ★ Unterschied des Symbols **\*** in einer Variablendefinition und in einem Ausdruck
  - **int \*ip;** **\*** in einer Variablendefinition:  
**ip** ist eine Variable vom Typ (**int \***), eine Variable die auf ein Objekt vom Typ (**int**) verweist
  - **y = \*ip;** **\*** als Operator in einem Ausdruck:  
**ip** ist eine Variable, die auf ein Objekt vom Typ (**int**) verweist, der Ausdruck **\*ip** ermittelt den Inhalt dieses Objekts, also den int-Wert
    - ↳ das Ergebnis des Ausdrucks **\*ip** ist ein Wert vom Typ (**int**)

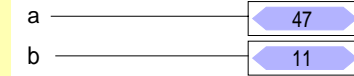
## Zeiger als Funktionsargumente

- Parameter werden in C *by-value* übergeben
- die aufgerufene Funktion kann den tatsächlichen 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*

## Zeiger als Funktionsargumente (2)

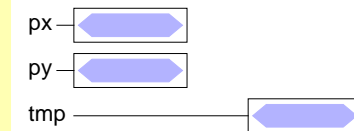
- Beispiel:

```
void swap (int *, int *);
int main() {
 int a=47, b=11;
 ...
 swap(&a, &b);
 ...
}
```



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

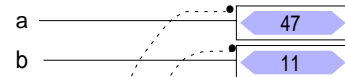
 tmp = *px;
 *px = *py;
 *py = tmp;
}
```



## Zeiger als Funktionsargumente (2)

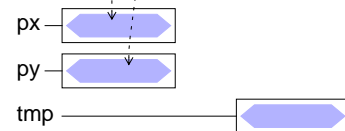
- Beispiel:

```
void swap (int *, int *);
int main() {
 int a=47, b=11;
 ...
 swap(&a, &b); ❶
 ...
}
```



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

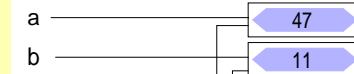
 tmp = *px;
 *px = *py;
 *py = tmp;
}
```



## Zeiger als Funktionsargumente (2)

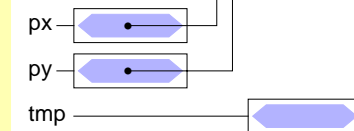
- Beispiel:

```
void swap (int *, int *);
int main() {
 int a=47, b=11;
 ...
 swap(&a, &b);
 ...
}
```



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

 tmp = *px;
 *px = *py;
 *py = tmp;
}
```



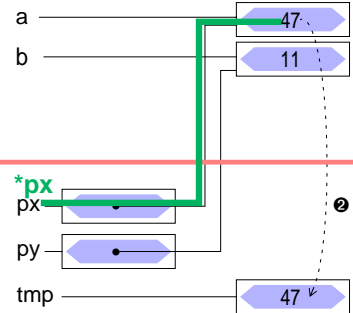
## Zeiger als Funktionsargumente (2)

### ■ Beispiel:

```
void swap (int *, int *);
int main() {
 int a=47, b=11;
 ...
 swap(&a, &b);
 ...
}

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

 tmp = *px; ②
 *px = *py;
 *py = tmp;
}
```



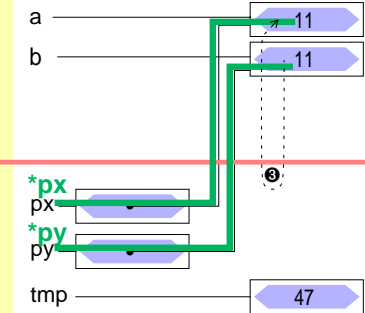
## Zeiger als Funktionsargumente (2)

### ■ Beispiel:

```
void swap (int *, int *);
int main() {
 int a=47, b=11;
 ...
 swap(&a, &b);
 ...
}

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

 tmp = *px;
 *px = *py; ③
 *py = tmp;
}
```



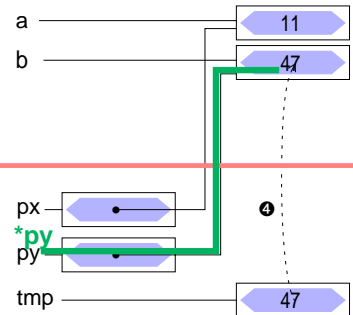
## Zeiger als Funktionsargumente (2)

### ■ Beispiel:

```
void swap (int *, int *);
int main() {
 int a=47, b=11;
 ...
 swap(&a, &b);
 ...
}

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

 tmp = *px;
 *px = *py;
 *py = tmp; ④
}
```



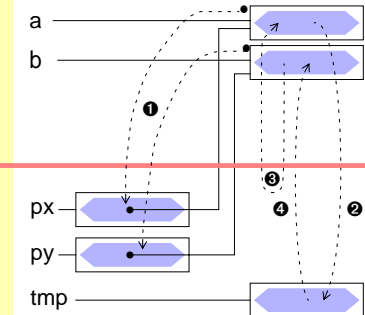
## Zeiger als Funktionsargumente (2)

### ■ Beispiel:

```
void swap (int *, int *);
int main() {
 int a=47, b=11;
 ...
 swap(&a, &b); ①
 ...
}

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

 tmp = *px; ②
 *px = *py; ③
 *py = tmp; ④
}
```





## Zeiger auf Strukturen

- Konzept analog zu "Zeiger auf Variablen"
  - Adresse einer Struktur mit &-Operator zu bestimmen

- Beispiele

```
struct person stud1;
struct person *pstud;
pstud = &stud1; /* => pstud -> stud1 */
```

- Besondere Bedeutung zum Aufbau verketteter Strukturen

## Zeiger auf Strukturen (2)

- Zugriff auf Strukturkomponenten über einen Zeiger

- Bekannte Vorgehensweise

- \*-Operator liefert die Struktur
- .-Operator zum Zugriff auf Komponente
- Operatorenvorrang beachten

➡ `(*pstud).alter = 21;` nicht so gut lesbar!

- Syntaktische Verschönerung

➡ `->-Operator`

`pstud->alter = 21;`

## 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

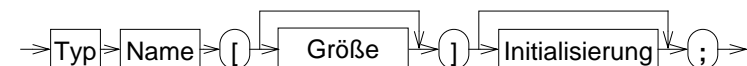
```
struct s *sp = &s1;
```

s1 — [ 2  
a ]  
sp — [•]

## Felder

### Eindimensionale Felder

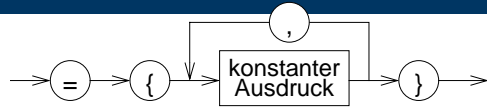
- eine Reihe von Daten desselben Typs kann zu einem **Feld** zusammengefasst werden
- bei der Definition wird die Größe des Felds angegeben
  - Größe muss eine Konstante sein
  - ab C99 bei lokalen Feldern auch zur Laufzeit berechnete Werte zulässig
- der Zugriff auf die Elemente erfolgt durch **Indizierung**, beginnend bei Null
- Definition eines Feldes



- Beispiele:

```
int x[5];
double f[20];
```

## Initialisierung eines Feldes



- Ein Feld kann durch eine Liste von konstanten Ausdrücken, die durch Komma getrennt sind, initialisiert werden
 

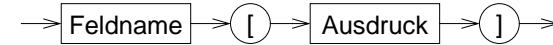
```
int prim[4] = {2, 3, 5, 7};
char name[5] = {'0', 't', 't', 'o', '\0'};
```
- wird die explizite Felddimensionierung weggelassen, so bestimmt die Zahl der Initialisierungskonstanten die Feldgröße
 

```
int prim[] = {2, 3, 5, 7};
char name[] = {'0', 't', 't', 'o', '\0'};
```
- werden zu wenig Initialisierungskonstanten angegeben, so werden die restlichen Elemente mit 0 initialisiert
- char**-Felder können auch durch String-Literale initialisiert werden
 

```
char name1[5] = "Otto";
char name2[] = "Otto";
```

## Zugriffe auf Feldelemente

- Indizierung:



wobei:  $0 \leq \text{Wert}(\text{Ausdruck}) < \text{Feldgröße}$

- Achtung:** Feldindex wird nicht überprüft
  - ➔ häufige Fehlerquelle in C-Programmen
- Beispiele:
 

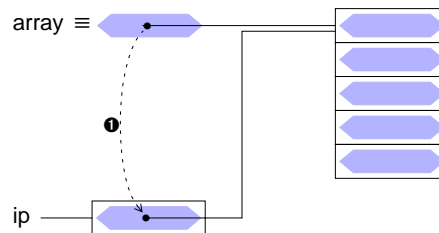
```
prim[0] == 2
prim[1] == 3
name[1] == 't'
name[4] == '\0'
```

## Zeiger und Felder

- ein Feldname ist ein konstanter Zeiger auf das erste Element des Feldes
 

```
array ≡ &array[0]
```
- im Gegensatz zu einer Zeigervariablen kann sein Wert nicht verändert werden
- es gilt:

```
int array[5];
int *ip = array; ①
```

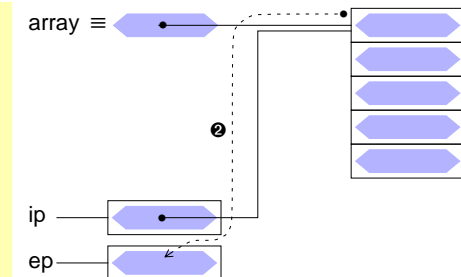


## Zeiger und Felder

- ein Feldname ist ein konstanter Zeiger auf das erste Element des Feldes
 

```
array ≡ &array[0]
```
- im Gegensatz zu einer Zeigervariablen kann sein Wert nicht verändert werden
- es gilt:

```
int array[5];
int *ip = array;
int *ep;
ep = &array[0]; ②
```



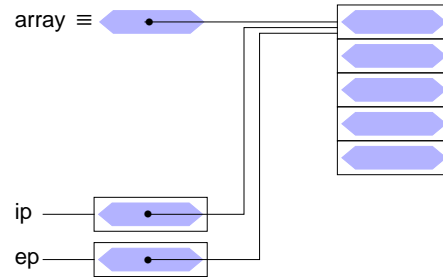
## Zeiger und Felder

- ein Feldname ist ein konstanter Zeiger auf das erste Element des Feldes `array`  $\equiv$  `&array[0]`
- im Gegensatz zu einer Zeigervariablen kann sein Wert nicht verändert werden
- es gilt:

```
int array[5];

int *ip = array;

int *ep;
ep = &array[0]; ①
```



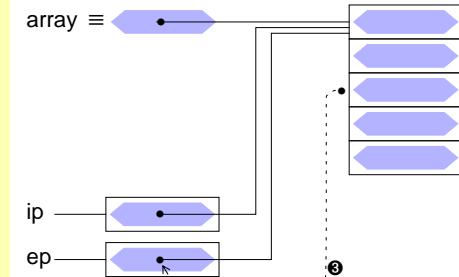
## Zeiger und Felder

- ein Feldname ist ein konstanter Zeiger auf das erste Element des Feldes `array`  $\equiv$  `&array[0]`
- im Gegensatz zu einer Zeigervariablen kann sein Wert nicht verändert werden
- es gilt:

```
int array[5];

int *ip = array;

int *ep;
ep = &array[2]; ②
```



## Zeiger und Felder

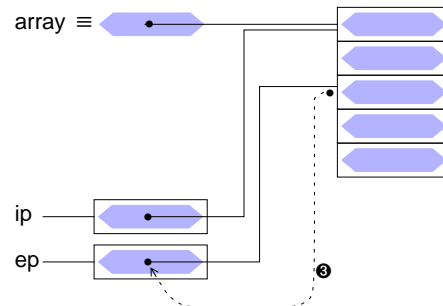
- ein Feldname ist ein konstanter Zeiger auf das erste Element des Feldes `array`  $\equiv$  `&array[0]`
- im Gegensatz zu einer Zeigervariablen kann sein Wert nicht verändert werden
- es gilt:

```
int array[5];

int *ip = array;

int *ep;
ep = &array[0];

*ep = &array[2]; ③
```



## Zeiger und Felder

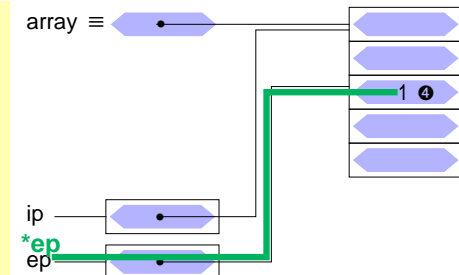
- ein Feldname ist ein konstanter Zeiger auf das erste Element des Feldes `array`  $\equiv$  `&array[0]`
- im Gegensatz zu einer Zeigervariablen kann sein Wert nicht verändert werden
- es gilt:

```
int array[5];

int *ip = array;

int *ep;
ep = &array[2];

*ep = 1; ④
```



# Zeiger und Felder

- ein Feldname ist ein konstanter Zeiger auf das erste Element des Feldes  
`array ≡ &array[0]`
- im Gegensatz zu einer Zeigervariablen kann sein Wert nicht verändert werden
- es gilt:

```
int array[5];
int *ip = array; ①
int *ep;
ep = &array[0]; ②
ep = &array[2]; ③
*ep = 1; ④
```

# Arithmetik mit Adressen

- `++`-Operator: Inkrement = nächstes Objekt

```
int array[3];
int *ip = array; ①
ip++; ②
ip++; ③
```

- `--`-Operator: Dekrement = vorheriges Objekt

```
int array[5];
ip = array; ①
ip = ip + 3; ②
```

Dabei wird immer die Größe des Objekttyps berücksichtigt!

!!! **Achtung:** Assoziativität der Operatoren beachten

# Zeigerarithmetik und Felder

- Ein Feldname ist eine Konstante für die Adresse des Feldanfangs
  - Feldname ist ein ganz normaler Zeiger
    - Operatoren für Zeiger anwendbar (`*`, `[]`)
  - aber keine Variable → keine Modifikationen erlaubt
    - keine Zuweisung, kein `++`, `--`, `+=`, ...
- In Kombination mit Zeigerarithmetik lässt sich in C jede Feldoperation auf eine äquivalente Zeigeroperation abbilden
  - für `int array[N]`, `*ip = array`; mit  $0 \leq i < N$  gilt:

```
array ≡ &array[0] ≡ ip ≡ &ip[0]
*array ≡ array[0] ≡ *ip ≡ ip[0]
*(array + i) ≡ array[i] ≡ *(ip + i) ≡ ip[i]
array++ ≠ ip++
Fehler: array ist konstant!
```

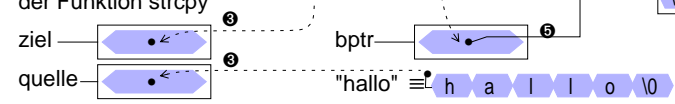
- Umgekehrt können Zeigeroperationen auch durch Feldoperationen dargestellt werden (nur der Feldname darf nicht verändert werden)

# Zeigerarithmetik und Felder

```
int array[5];
int *pointer;
char buffer[6];
char *bptr;

① array[0] = 10;
② array[1] = 920;
③ strcpy(buffer, "hallo");
④ pointer = array;
⑤ bptr = buffer;
```

Formale Parameter der Funktion strcpy

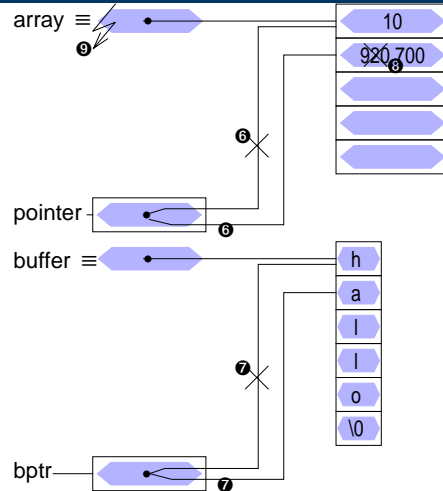


## Zeigerarithmetik und Felder

```
int array[5];
int *pointer;
char buffer[6];
char *bptr;
```

```
1 array[0] = 10;
2 array[1] = 920;
3 strcpy(buffer, "hallo");
4 pointer = array;
5 bptr = buffer;
```

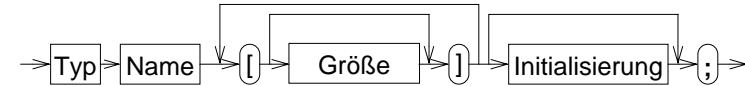
```
6 pointer++;
7 bptr++;
8 *pointer = 700;
9 array++;
```



## Mehrdimensionale Felder

- neben eindimensionalen Felder kann man auch mehrdimensionale Felder vereinbaren

- Definition eines mehrdimensionalen Feldes



- Beispiel:

```
int matrix[4][4];
```

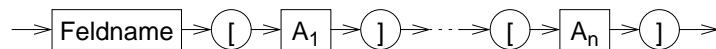
- Realisierung:

- in der internen Speicherung werden die Feldelemente zeilenweise hintereinander im Speicher abgelegt

- Felddefinition: `int f[2][2];`  
Ablage der Elemente: `f[0][0]`, `f[0][1]`, `f[1][0]`, `f[1][1]`  
`f` ist ein Zeiger auf `f[0][0]`

## Zugriffe auf Feldelemente bei mehrdim. Feldern

- Indizierung:



wobei:  $0 \leq A_i < \text{Größe der Dimension } i \text{ des Feldes}$   
 $n = \text{Anzahl der Dimensionen des Feldes}$

- Beispiel:

```
int feld[5][8];
feld[2][3] = 10;
```

- ist äquivalent zu:

```
int feld[5][8];
int *f1;
f1 = (int*)feld;
f1[2*8 + 3] = 10;
oder
*(f1 + (2*8 + 3)) = 10;
```

## Initialisierung eines mehrdimensionalen Feldes

- ein mehrdimensionales Feld kann - wie ein eindimensionales Feld - durch eine Liste von konstanten Werten, die durch Komma getrennt sind, initialisiert werden

- wird die explizite Felddimensionierung weggelassen, so bestimmt die Zahl der Initialisierungskonstanten die Größe des Feldes

- Beispiel:

```
int feld[3][4] = {
 { 1, 3, 5, 7 }, /* feld[0][0-3] */
 { 2, 4, 6 } /* feld[1][0-2] */
};
```

`feld[1][3]` und `feld[2][0-3]` werden in dem Beispiel mit 0 initialisiert!

## Dynamische Speicherverwaltung

- Felder können nur mit statischer Größe definiert werden
  - mit Ausnahme lokaler Felder mit dynamischer (**auto**) Lebensdauer
- Wird die Größe eines Feldes erst zur Laufzeit des Programms bekannt, kann der benötigte Speicherbereich dynamisch vom Betriebssystem angefordert werden: Funktion **malloc**
  - Ergebnis: Zeiger auf den Anfang des Speicherbereichs
  - Zeiger kann danach wie ein Feld verwendet werden ( `[]`-Operator)
- **void \*malloc(size\_t size)**

```
int *feld;
int groesse;
...
feld = malloc(groesse * sizeof(*feld));
if (feld == NULL) {
 perror("malloc feld");
 exit(1);
}
for (i=0; i<groesse; i++) { feld[i] = 8; }
...
```

sizeof-Operator liefert die Größe des Typs des Arguments

Fehlerbehandlung hier unbedingt notwendig!

## Dynamische Speicherverwaltung (2)

- Dynamisch angeforderte Speicherbereiche können mit der **free**-Funktion wieder freigegeben werden
- **void free(void \*ptr)**

```
double *dfeld;
int groesse;
...
dfeld = malloc(groesse * sizeof(*dfeld));
...
free(dfeld);
```
- die Schnittstellen der Funktionen sind in in der include-Datei `stdlib.h` definiert **#include <stdlib.h>**

## sizeof-Operator

- In manchen Fällen ist es notwendig, die Größe (in Bytes) 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` (**#include <stddef.h>**)

- Beispiel:

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

## Explizite Typumwandlung — Cast-Operator

- C enthält Regeln für eine automatische Konvertierung unterschiedlicher Typen in einem Ausdruck

Beispiel:

```
int i = 5;
float f = 0.2;
double d;
```

$d = (i * f);$   
→float  
→double

- In manchen Fällen wird eine explizite Typumwandlung benötigt (vor allem zur Umwandlung von Zeigern)

■ Syntax:

(Typ) Variable

Beispiele:

```
(int) a (int *) a
(float) b (char *) a
```

■ Beispiel:

```
feld = (int *) malloc(groesse * sizeof(int));
```

malloc liefert Ergebnis vom Typ (void \*)  
cast-Operator macht daraus explizit den Typ (int \*)

## Eindimensionale Felder als Funktionsparameter

- ganze Felder können in C **nicht by-value** übergeben werden
- wird einer Funktion ein Feldname als Parameter übergeben, wird damit der Zeiger auf das erste Element "by value" übergeben
  - ➔ die Funktion kann über den formalen Parameter (=Kopie des Zeigers) in gleicher Weise wie der Aufrufer auf die Feldelemente zugreifen (und diese verändern!)
- bei der Deklaration des formalen Parameters wird die Feldgröße weggelassen
  - die Feldgröße ist automatisch durch den tatsächlichen Parameter gegeben
  - die Funktion kennt die Feldgröße damit nicht
  - ggf. ist die Feldgröße über einen weiteren `int`-Parameter der Funktion explizit mitzuteilen
  - die Länge von Zeichenketten in `char`-Feldern kann normalerweise durch Suche nach dem `\0`-Zeichen bestimmt werden

## Eindimensionale Felder als Funktionsparameter (2)

- wird ein Feldparameter als `const` deklariert, können die Feldelemente innerhalb der Funktion nicht verändert werden
- Funktionsaufruf und Deklaration der formalen Parameter am Beispiel eines `int`-Feldes:

```
int a, b;
int feld[20];
func(a, feld, b);
...
int func(int p1, int p2[], int p3);
oder:
int func(int p1, int *p2, int p3);
```

- die Parameter-Deklarationen `int p2[]` und `int *p2` sind vollkommen äquivalent!

- im Unterschied zu einer Variablendefinition
  - `int f[] = {1, 2, 3};` // initialisiertes Feld mit 3 Elementen
  - ~~`int f1[];`~~ // ohne Initialisierung oder Dimension nicht erlaubt!
  - `int *p;` // Zeiger auf einen int

## Eindimensionale Felder als Funktionsparameter (3)

- **Beispiel 1:** Bestimmung der Länge einer Zeichenkette (*String*)

```
int strlen(const char string[])
{
 int i=0;
 while (string[i] != '\0') ++i;
 return(i);
}
```

## Eindimensionale Felder als Funktionsparameter (4)

- **Beispiel 2:** Konkateniere Strings

```
void strcat(char to[], const char from[])
{
 int i=0, j=0;
 while (to[i] != '\0') i++;
 while ((to[i++] = from[j++]) != '\0')
 ;
}
```

- Funktionsaufruf mit Feld-Parametern

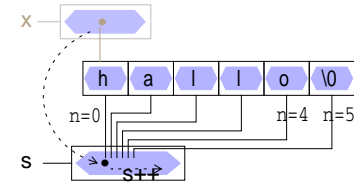
- als tatsächlicher Parameter beim Funktionsaufruf wird einfach der Feldname angegeben

```
char s1[50] = "text1";
char s2[] = "text2";
strcat(s1, s2); /* → s1= "text1text2" */
strcat(s1, "text3"); /* → s1= "text1text2text3" */
```

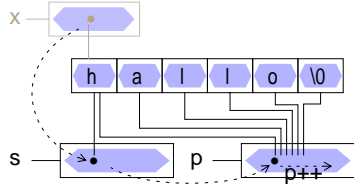
## Zeiger, Felder und Zeichenketten

- Zeichenketten sind Felder von Einzelzeichen (**char**), die in der internen Darstellung durch ein `'\0'`-Zeichen abgeschlossen sind
- Beispiel: Länge eines Strings ermitteln — Aufruf `strlen(x)`;

```
/* 1. Version */
int strlen(const char *s)
{
 int n;
 for (n=0; *s != '\0'; s++)
 n++;
 return(n);
}
```



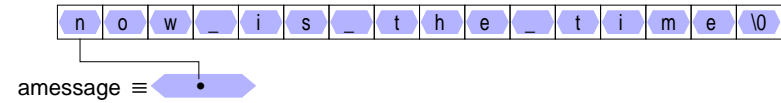
```
/* 2. Version */
int strlen(const char *s)
{
 char *p = s;
 while (*p != '\0')
 p++;
 return(p-s);
}
```



## Zeiger, Felder und Zeichenketten (2)

- wird eine Zeichenkette zur Initialisierung eines `char`-Feldes verwendet, ist der Feldname ein konstanter Zeiger auf den Anfang der Zeichenkette

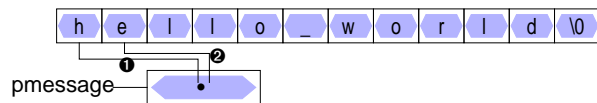
```
char amessage[] = "now is the time";
```



## Zeiger, Felder und Zeichenketten (3)

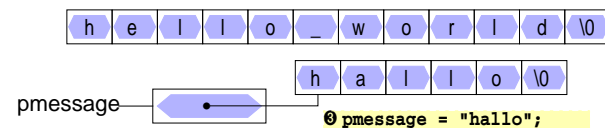
- wird eine Zeichenkette zur Initialisierung eines `char`-Zeigers verwendet, ist der Zeiger eine Variable, die mit der Anfangsadresse der Zeichenkette initialisiert wird

```
char *pmessage = "hello world";
```



```
pmessage++;
printf("%s", pmessage); /*gibt "ello world" aus*/
```

➔ wird dieser Zeiger überschrieben, ist die Zeichenkette nicht mehr adressierbar!

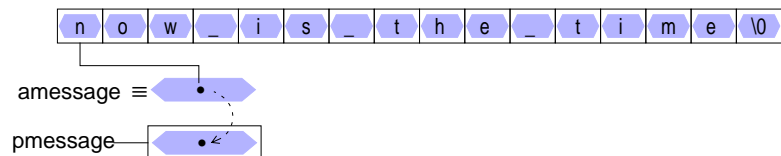


## Zeiger, Felder und Zeichenketten (4)

- die Zuweisung eines `char`-Zeigers oder einer Zeichenkette an einen `char`-Zeiger bewirkt kein Kopieren von Zeichenketten!

```
pmessage = amessage;
```

weist dem Zeiger `pmessage` lediglich die Adresse der Zeichenkette "now is the time" zu



- wird eine Zeichenkette als tatsächlicher Parameter an eine Funktion übergeben, erhält diese eine Kopie des Zeigers



# Zeiger, Felder und Zeichenketten (5)

- Zeichenketten kopieren

```

/* 1. Version */
void strcpy(char to[], const char from[])
{
 int i=0;
 while ((to[i] = from[i]) != '\0')
 i++;
}

/* 2. Version */
void strcpy(char *to, const char *from)
{
 while ((*to = *from) != '\0')
 to++, from++;
}

/* 3. Version */
void strcpy(char *to, const char *from)
{
 while (*to++ = *from++)
 ;
}

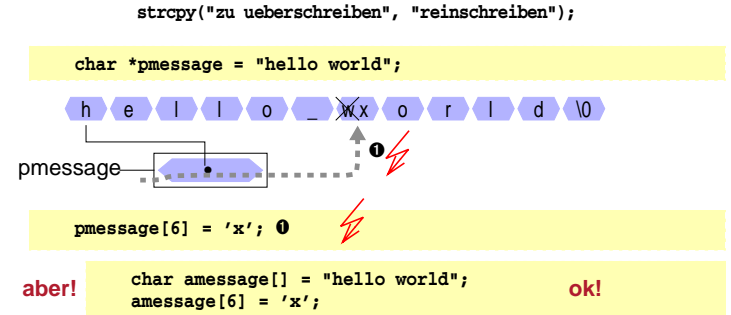
```

# Zeiger, Felder und Zeichenketten (6)

- in ANSI-C können Zeichenketten in nicht-modifizierbaren Speicherbereichen angelegt werden (je nach Compiler)

➔ Schreiben in Zeichenketten (Zuweisungen über dereferenzierte Zeiger) kann zu Programmabstürzen führen!

- Beispiel:



# Felder von Zeigern

- Auch von Zeigern können Felder gebildet werden

- Deklaration

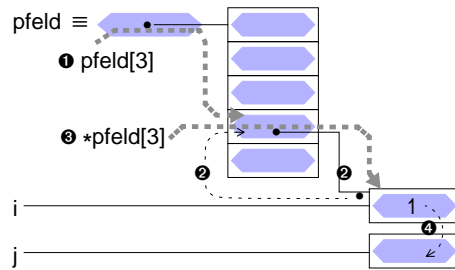
```
int *pfeld[5];
int i = 1;
int j;
```

- Zugriffe auf einen Zeiger des Feldes

```
pfeld[3] = &i;
```

- Zugriffe auf das Objekt, auf das ein Zeiger des Feldes verweist

```
j = *pfeld[3];
```



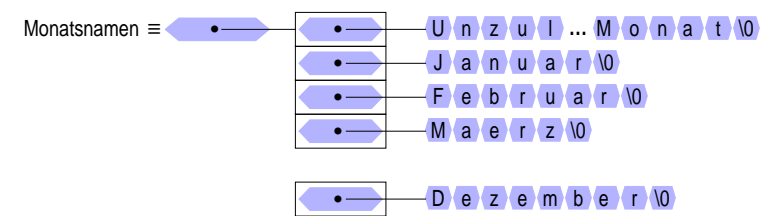
# Felder von Zeigern (2)

- Beispiel: Definition und Initialisierung eines Zeigerfeldes:

```

char *month_name(int n)
{
 static char *Monatsnamen[] = {
 "Unzulaessiger Monat",
 "Januar",
 ...
 "Dezember"
 };
 return ((n<0 || n>12) ?
 Monatsnamen[0] : Monatsnamen[n]);
}

```



# Argumente aus der Kommandozeile

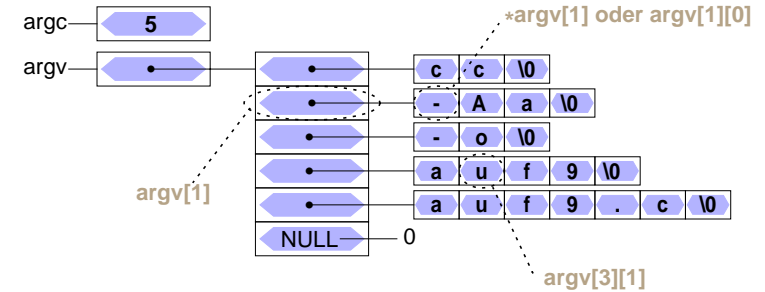
- beim Aufruf eines Kommandos können normalerweise Argumente übergeben werden
- der Zugriff auf diese Argumente wird der Funktion **main()** durch zwei Aufrufparameter ermöglicht:

```
int main (int argc, char *argv[])
{
 ...
}
oder
int main (int argc, char **argv)
{
 ...
}
```

- der Parameter **argc** enthält die Anzahl der Argumente, mit denen das Programm aufgerufen wurde
- der Parameter **argv** ist ein Feld von Zeiger auf die einzelnen Argumente (Zeichenketten)
- der Kommandoname wird als erstes Argument übergeben (**argv[0]**)

# Datenaufbau

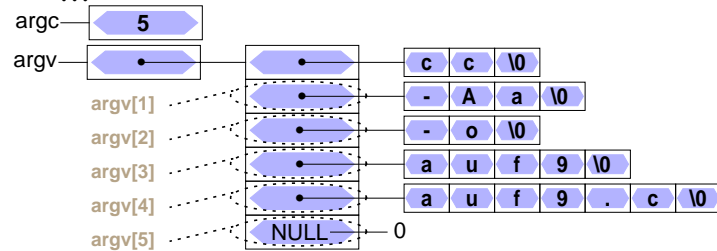
```
Kommando: cc -Aa -o auf9 auf9.c
Datei cc.c:
...
main(int argc, char *argv[]) {
...
}
```



# Zugriff — Beispiel: Ausgeben aller Argumente (1)

- das folgende Programmstück gibt alle Argumente der Kommandozeile aus (außer dem Kommandonamen)

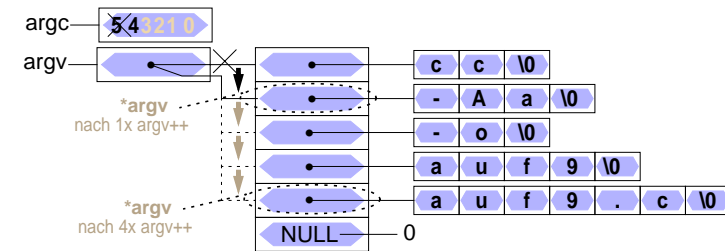
```
1. Version
int main (int argc, char *argv[])
{
 int i;
 for (i=1; i<argc; i++) {
 printf("%s%c", argv[i],
 (i < argc-1) ? ' ': '\n');
 }
 ...
}
```



# Zugriff — Beispiel: Ausgeben aller Argumente (2)

- das folgende Programmstück gibt alle Argumente der Kommandozeile aus (außer dem Kommandonamen)

```
2. Version
int main (int argc, char **argv)
{
 while (--argc > 0) {
 argv++;
 printf("%s%c", *argv, (argc>1) ? ' ': '\n');
 }
 ...
}
```



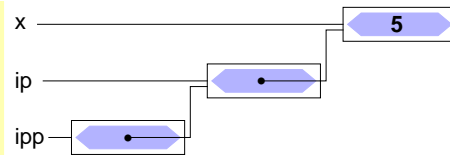
(außer dem Kommandonamen)

## Zeiger auf Zeiger

- ein Zeiger kann auf eine Variable verweisen, die ihrerseits ein Zeiger ist

```
int x = 5;
int *ip = &x;

int **ipp = &ip;
/* → **ipp = 5 */
```



- wird vor allem bei der Parameterübergabe an Funktionen benötigt, wenn ein Zeiger "call bei reference" übergeben werden muss (z. B. swap-Funktion für Zeiger)

## Strukturen

- Beispiele

```
struct student {
 char nachname[25];
 char vorname[25];
 char gebdatum[11];
 int matrnr;
 short gruppe;
 char best;
};
```

```
struct komplex {
 double re;
 double im;
};
```

- Initialisierung
- Strukturen als Funktionsparameter
- Felder von Strukturen
- Zeiger auf Strukturen

## Initialisieren von Strukturen

- Strukturen können — wie Variablen und Felder — bei der Definition initialisiert werden
  - die Zuordnung zu den Komponenten erfolgt entweder aufgrund der Reihenfolge oder aufgrund des angegebenen Namens (in C++ nur aufgrund der Reihenfolge möglich!)
  - ungenannte Komponenten werden mit 0 initialisiert

- Beispiele

```
struct student stud1 = {
 "Meier", "Hans", "24.01.1970", 1533180, 5, 'n'
};

struct komplex c1 = {1.2, 0.8}, c2 = {.re=0.5, .im=0.33};
```

### !!! Vorsicht

bei Zugriffen auf eine Struktur werden die Komponenten immer durch die Komponentennamen identifiziert,

**bei der Initialisierung nach Reihenfolge aber nur durch die Position**

➔ potentielle Fehlerquelle bei Änderungen der Strukturtyp-Deklaration

## Strukturen als Funktionsparameter

- Strukturen können wie normale Variablen an Funktionen übergeben werden
  - Übergabesemantik: **call by value**
    - Funktion erhält eine Kopie der Struktur
    - auch wenn die Struktur ein Feld enthält, wird dieses komplett kopiert!
  - !!! Unterschied zur direkten Übergabe eines Feldes
- Strukturen können auch Ergebnis einer Funktion sein
  - Möglichkeit mehrere Werte im Rückgabeparameter zu transportieren
- Beispiel

```
struct komplex komp_add(struct komplex x, struct komplex y) {
 struct komplex ergebnis = {
 .re = x.re + y.re,
 .im = x.im + y.im,
 };
 return ergebnis;
}
```

## Felder von Strukturen

- Von Strukturen können — wie von normalen Datentypen — Felder gebildet werden
- Beispiel

```
struct student gruppe8[35];
int i;
for (i=0; i<35; i++) {
 printf("Nachname %d. Stud.: ", i);
 scanf("%s", gruppe8[i].nachname);
 ...
 gruppe8[i].gruppe = 8;

 if (gruppe8[i].matrnur < 1500000) {
 gruppe8[i].best = 'y';
 } else {
 gruppe8[i].best = 'n';
 }
}
```

## Zeiger auf Felder von Strukturen

- Ergebnis der Addition/Subtraktion abhängig von Zeigertyp!
- Beispiel

```
struct student gruppe8[35];
struct student *gp1, *gp2;

gp1 = gruppe8; /* gp1 zeigt auf erstes Element des Arrays */
printf("Nachname des ersten Studenten: %s", gp1->nachname);

gp2 = gp1 + 1; /* gp2 zeigt auf zweites Element des Arrays */
printf("Nachname des zweiten Studenten: %s", gp2->nachname);

printf("Byte-Differenz: %d", (char*)gp2 - (char*)gp1);
```

## Zusammenfassung

- Variable

```
int a;
a — 5
```

- Zeiger

```
int *p = &a;
a — 5
p — • —> a
```

- Feld

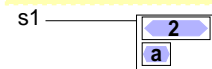
```
int a[3];
a ≡ • —> [] [] []
```

- Feld von Zeigern

```
int *p[3];
p ≡ • —> [•] [•] [•]
```

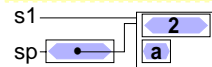
- Struktur

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

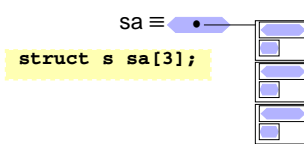


- Zeiger auf Struktur

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



- Feld von Strukturen



## Zeiger auf Funktionen

- Datentyp: Zeiger auf Funktion

- Variablendef.: `<Rückgabety> (*<Variablenname>) (<Parameter>);`

```
int (*fptr)(int, char*);
```

```
int test1(int a, char *s) { printf("1: %d %s\n", a, s); }
int test2(int a, char *s) { printf("2: %d %s\n", a, s); }
```

```
fptr = test1;
fptr(42, "hallo");

fptr = test2;
fptr(42, "hallo");
```

## Ein-/Ausgabe

- E-/A-Funktionalität nicht Teil der Programmiersprache
- Realisierung durch "normale" Funktionen
  - Bestandteil der Standard-Funktionsbibliothek
  - einfache Programmierschnittstelle
  - effizient
  - portabel
  - betriebssystemnah
- Funktionsumfang
  - Öffnen/Schließen von Dateien
  - Lesen/Schreiben von Zeichen, Zeilen oder beliebigen Datenblöcken
  - Formatierte Ein-/Ausgabe

## Standard Ein-/Ausgabe

- Jedes C-Programm erhält beim Start automatisch 3 E-/A-Kanäle:
  - **stdin** Standardeingabe
    - normalerweise mit der Tastatur verbunden
    - Dateiende (**EOF**) wird durch Eingabe von **CTRL-D** am Zeilenanfang signalisiert
    - bei Programmaufruf in der Shell auf Datei umlenkbar  
**prog <eingabedatei**  
( bei Erreichen des Dateiendes wird **EOF** signalisiert )
  - **stdout** Standardausgabe
    - normalerweise mit dem Bildschirm (bzw. dem Fenster, in dem das Programm gestartet wurde) verbunden
    - bei Programmaufruf in der Shell auf Datei umlenkbar  
**prog >ausgabedatei**
  - **stderr** Ausgabekanal für Fehlermeldungen
    - normalerweise ebenfalls mit Bildschirm verbunden

## Standard Ein-/Ausgabe (2)

- Pipes
  - die Standardausgabe eines Programms kann mit der Standardeingabe eines anderen Programms verbunden werden
    - Aufruf  
**prog1 | prog2**
- ! Die Umlenkung von Standard-E/A-Kanäle ist für die aufgerufenen Programme völlig unsichtbar
- automatische Pufferung
  - Eingabe von der Tastatur wird normalerweise vom Betriebssystem zeilenweise zwischengespeichert und erst bei einem *Newline*-Zeichen (**'\n'**) an das Programm übergeben!

## Öffnen und Schließen von Dateien

- Neben den Standard-E/A-Kanälen kann ein Programm selbst weitere E/A-Kanäle öffnen
  - Zugriff auf Dateien
- Öffnen eines E/A-Kanals
  - Funktion **fopen**:

```
#include <stdio.h>
FILE *fopen(char *name, char *mode);
```

|             |                                           |
|-------------|-------------------------------------------|
| <b>name</b> | Pfadname der zu öffnenden Datei           |
| <b>mode</b> | Art, wie die Datei geöffnet werden soll   |
| <b>"r"</b>  | zum Lesen                                 |
| <b>"w"</b>  | zum Schreiben                             |
| <b>"a"</b>  | append: Öffnen zum Schreiben am Dateiende |
| <b>"rw"</b> | zum Lesen und Schreiben                   |
  - Ergebnis von **fopen**:  
Zeiger auf einen Datentyp **FILE**, der einen Dateikanal beschreibt  
im Fehlerfall wird ein **NULL**-Zeiger geliefert

## Öffnen und Schließen von Dateien (2)

### ■ Beispiel:

```
int main(int argc, char *argv[]) {
 FILE *eingabe;

 if (argv[1] == NULL) {
 fprintf(stderr, "keine Eingabedatei angegeben\n");
 exit(1); /* Programm abbrechen */
 }
 eingabe = fopen(argv[1], "r");
 if (eingabe == NULL) {
 /* eingabe konnte nicht geöffnet werden */
 perror(argv[1]); /* Fehlermeldung ausgeben */
 exit(1); /* Programm abbrechen */
 }

 ... /* Programm kann jetzt von eingabe lesen */
}
```

### ■ Schließen eines E/A-Kanals

```
int fclose(FILE *fp)
```

- schließt E/A-Kanal `fp`
- Fehlerbehandlung wichtig (z. B. letztes Schreiben des Puffers schlägt fehl)

## Zeichenweise Lesen und Schreiben

### ■ Lesen eines einzelnen Zeichens

#### ■ von der Standardeingabe

```
int getchar()
```

- lesen das nächste Zeichen
- geben das gelesene Zeichen als `int`-Wert zurück
- geben bei Eingabe von `CTRL-D` bzw. am Ende der Datei `EOF` als Ergebnis zurück

#### ■ von einem Dateikanal

```
int getc(FILE *fp)
```

### ■ Schreiben eines einzelnen Zeichens

#### ■ auf die Standardausgabe

```
int putchar(int c)
```

- schreiben das im Parameter `c` übergeben Zeichen
- geben gleichzeitig das geschriebene Zeichen als Ergebnis zurück

#### ■ auf einen Dateikanal

```
int putc(int c, FILE *fp)
```

## Zeichenweise Lesen und Schreiben (2)

### ■ Beispiel: copy-Programm, Aufruf: `copy Quelldatei Zieldatei`

```
#include <stdio.h>

int main(int argc, char *argv[]) {
 FILE *quelle, *ziel;

 if (argc < 3) { /* Fehlermeldung, Abbruch */ }

 if ((quelle = fopen(argv[1], "r")) == NULL) {
 perror(argv[1]); /* Fehlermeldung ausgeben */
 exit(EXIT_FAILURE); /* Programm abbrechen */
 }

 if ((ziel = fopen(argv[2], "w")) == NULL) {
 /* Fehlermeldung, Abbruch */
 }

 int c; /* gerade kopiertes Zeichen */
 while ((c = getc(quelle)) != EOF) {
 if (putc(c, ziel) == EOF) { /* Fehlerbehandlung */ }
 }
 if (ferror(quelle)) { /* Fehlerbehandlung */ }

 fclose(quelle); /* Fehler hier irrelevant, nur gelesen */
 if (fclose(ziel)) { /* Fehlerbehandlung */ }
}
```

## Zeilenweise Lesen und Schreiben

### ■ Lesen einer Zeile von der Standardeingabe

```
char *fgets(char *s, int n, FILE *fp)
```

- liest Zeichen von Dateikanal `fp` in das Feld `s` bis entweder `n-1` Zeichen gelesen wurden oder `'\n'` oder `EOF` gelesen wurde
- `s` wird mit `'\0'` abgeschlossen (`'\n'` wird nicht entfernt)
- gibt bei `EOF` oder Fehler `NULL` zurück, sonst `s`
- für `fp` kann `stdin` eingesetzt werden, um von der Standardeingabe zu lesen

### ■ Schreiben einer Zeile

```
int fputs(char *s, FILE *fp)
```

- schreibt die Zeichen im Feld `s` auf Dateikanal `fp`
- für `fp` kann auch `stdout` oder `stderr` eingesetzt werden
- als Ergebnis wird die Anzahl der geschriebenen Zeichen geliefert

## Formatierte Ausgabe

- Bibliotheksfunktionen — Prototypen (Schnittstelle)

```
int printf(char *format, /* Parameter */ ...);
int fprintf(FILE *fp, char *format, /* Parameter */ ...);
int sprintf(char *s, char *format, /* Parameter */ ...);
int snprintf(char *s, int n, char *format, /* Parameter */ ...);
```

- Die statt ... angegebenen Parameter werden entsprechend der Angaben im **format**-String ausgegeben
  - bei **printf** auf der Standardausgabe
  - bei **fprintf** auf dem Dateikanal **fp** (für **fp** kann auch **stdout** oder **stderr** eingesetzt werden)
  - **sprintf** schreibt die Ausgabe in das **char**-Feld **s** (achtet dabei aber nicht auf das Feldende -> Pufferüberlauf möglich!)
  - **snprintf** arbeitet analog, schreibt aber maximal nur **n** Zeichen (**n** sollte natürlich nicht größer als die Feldgröße sein)

## Formatierte Ausgabe (2)

- Zeichen im **format**-String können verschiedene Bedeutung haben
  - normale Zeichen: werden einfach auf die Ausgabe kopiert
  - Escape-Zeichen: z. B. **\n** oder **\t**, werden durch die entsprechenden Zeichen (hier Zeilenvorschub bzw. Tabulator) bei der Ausgabe ersetzt
  - Format-Anweisungen: beginnen mit %-Zeichen und beschreiben, wie der dazugehörige Parameter in der Liste nach dem **format**-String aufbereitet werden soll
- Format-Anweisungen
  - %d, %i** **int** Parameter als Dezimalzahl ausgeben
  - %f** **float** Parameter wird als Fließkommazahl (z. B. 271.456789) ausgegeben
  - %e** **float** Parameter wird als Fließkommazahl in 10er-Potenz-Schreibweise (z. B. 2.714567e+02) ausgegeben
  - %c** **char**-Parameter wird als einzelnes Zeichen ausgegeben
  - %s** **char**-Feld wird ausgegeben, bis '**\0**' erreicht ist

## Formatierte Eingabe

- Bibliotheksfunktionen — Prototypen (Schnittstelle)

```
int scanf(char *format, /* Parameter */ ...);
int fscanf(FILE *fp, char *format, /* Parameter */ ...);
int sscanf(char *s, const char *format, /* Parameter */ ...);
```

- Die Funktionen lesen Zeichen von **stdin** (**scanf**), **fp** (**fscanf**) bzw. aus dem **char**-Feld **s**.
- **format** gibt an, welche Daten hiervon extrahiert und in welchen Datentyp konvertiert werden sollen
- Die folgenden Parameter sind Zeiger auf Variablen der passenden Datentypen (bzw. **char**-Felder bei Format **%s**), in die die Resultate eingetragen werden
- relativ komplexe Funktionalität, hier nur Kurzüberblick für Details siehe Manual-Seiten

## Formatierte Eingabe (2)

- *White space* (Space, Tabulator oder Newline **\n**) bildet jeweils die Grenze zwischen Daten, die interpretiert werden
  - *white space* wird in beliebiger Menge einfach überlesen
  - Ausnahme: bei Format-Anweisung **%c** wird auch *white space* eingelesen
- Alle anderen Daten in der Eingabe müssen zum **format**-String passen oder die Interpretation der Eingabe wird abgebrochen
  - wenn im format-String normale Zeichen angegeben sind, müssen diese exakt so in der Eingabe auftauchen
  - wenn im Format-String eine Format-Anweisung (%...) angegeben ist, muss in der Eingabe etwas hierauf passendes auftauchen
    - diese Daten werden dann in den entsprechenden Typ konvertiert und über den zugehörigen Zeiger-Parameter der Variablen zugewiesen
- Die **scanf**-Funktionen liefern als Ergebnis die Zahl der erfolgreich an die Parameter zugewiesenen Werte

## Formatierte Eingabe (3)

|                   |               |                                                                                       |
|-------------------|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| <code>%d</code>   | int           | ■ nach % kann eine Zahl folgen, die die maximale Feldbreite angibt                    |
| <code>%hd</code>  | short         |                                                                                       |
| <code>%ld</code>  | long int      | <code>%3d</code> = 3 Ziffern lesen                                                    |
| <code>%lld</code> | long long int | <code>%5c</code> = 5 char lesen (Parameter muss dann Zeiger auf char-Feld sein)       |
| <code>%f</code>   | float         | ► <code>%5c</code> überträgt exakt 5 char (hängt aber kein <code>'\0'</code> an!)     |
| <code>%lf</code>  | double        | ► <code>%5s</code> liest max. 5 char (bis white space) und hängt <code>'\0'</code> an |
| <code>%Lf</code>  | long double   |                                                                                       |

analog auch `%e` oder `%g`

`%c` char  
`%s` String, wird automatisch mit `'\0'` abgeschl.

### ■ Beispiele:

```
int a, b, c, d, n;
char s1[20]="XXXXXX", s2[20];
n = scanf("%d %2d %3d %5c %19s %d",
 &a, &b, &c, s1, s2, &d);
```

Eingabe: 12 1234567 sowas hmmm  
Ergebnis: n=5, a=12, b=12, c=345  
s1="67 soX", s2="was"

## Fehlerbehandlung

- Fast jeder Systemcall/Bibliotheksaufruf kann fehlschlagen
  - Fehlerbehandlung unumgänglich!
- Vorgehensweise:
  - Rückgabewerte von Systemcalls/Bibliotheksaufrufen abfragen
  - Im Fehlerfall (meist durch Rückgabewert -1 angezeigt): Fehlercode steht in der globalen Variable `errno`
- Fehlermeldung kann mit der Funktion `perror` auf die Fehlerausgabe ausgegeben werden:

```
void perror(const char *s);
```