

Systemnahe Programmierung in C

14 Verbundtypen

J. Kleinöder, D. Lohmann, V. Sieh

Lehrstuhl für Informatik 4
Systemsoftware

Friedrich-Alexander-Universität
Erlangen-Nürnberg

Sommersemester 2024

<http://sys.cs.fau.de/lehre/ss24>



Strukturen: Motivation

- Gehören Variable „irgendwie“ zusammen,
 - wäre es auch besser diese **zusammenzufassen**
 - „problembezogene Abstraktionen“
 - „Trennung der Belange“
- Dies geht in C mit **Verbundtypen** (Strukturen)

↪ 4-1

↪ 12-4

```
// Structure declaration
struct Student {
    char   lastname[64];
    char   firstname[64];
    long   matnum;
    int    passed;
};

// Variable definition
struct Student stud;

// Pointer definition
struct Student *pstud;
```

Ein **Strukturtyp** fasst eine Menge von Daten zu einem gemeinsamen Typ zusammen. Die Datenelemente werden **hintereinander** im Speicher abgelegt.



Strukturen: Motivation

- Gehören Variable „irgendwie“ zusammen,
 - wäre es auch besser diese **zusammenzufassen**
 - „problembezogene Abstraktionen“
 - „Trennung der Belange“
- Dies geht in C mit **Verbundtypen** (Strukturen)

↪ 4-1

↪ 12-4

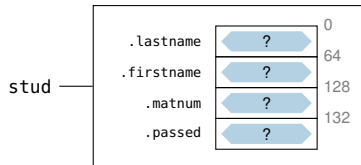
```
// Structure declaration
struct Student {
    char   lastname[64];
    char   firstname[64];
    long   matnum;
    int    passed;
};

// Variable definition
struct Student stud;

// Pointer definition
struct Student *pstud;
```

Ein **Strukturtyp** fasst eine Menge von Daten zu einem gemeinsamen Typ zusammen.

Die Datenelemente werden **hintereinander** im Speicher abgelegt.



Strukturen: Variablendefinition und -initialisierung

- Analog zu einem Array kann eine Strukturvariable bei Definition elementweise initialisiert werden

↔ 13-8

```
struct Student {  
    char lastname[64];  
    char firstname[64];  
    long matnum;  
    int passed;  
};
```

```
struct Student stud = { "Meier", "Hans",  
                        4711, 0 };
```

Die Initialisierer werden nur über ihre Reihenfolge, nicht über ihren Bezeichner zugewiesen.
↪ **Potentielle Fehlerquelle** bei Änderungen!



Strukturen: Variablendefinition und -initialisierung

- Analog zu einem Array kann eine Strukturvariable bei Definition elementweise initialisiert werden ↔ 13-8

```
struct Student {  
    char   lastname[64];  
    char   firstname[64];  
    long   matnum;  
    int    passed;  
};
```

```
struct Student stud = { "Meier", "Hans",  
                        4711, 0 };
```

Die Initialisierer werden nur über ihre Reihenfolge, nicht über ihren Bezeichner zugewiesen.
↪ **Potentielle Fehlerquelle** bei Änderungen!

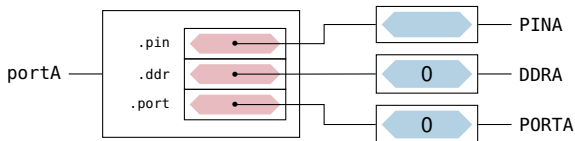
- Analog zur Definition von **enum**-Typen kann man mit **typedef** die Verwendung vereinfachen ↔ 6-8

```
typedef struct {  
    volatile uint8_t *pin;  
    volatile uint8_t *ddr;  
    volatile uint8_t *port;  
} port_t;
```

```
port_t portA = { &PINA, &DDRA, &PORTA };  
port_t portD = { &PIND, &DDRD, &PORTD };
```



Strukturen: Elementzugriff



- Auf Strukturelemente wird mit dem `.`-Operator zugegriffen [≈Java]

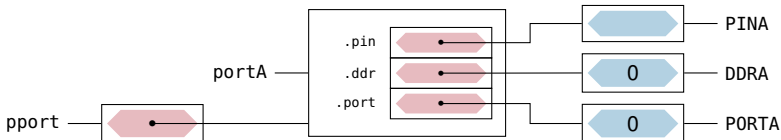
```
port_t portA = { &PINA, &DDRA, &PORTA };
```

```
*portA.port = 0; // clear all pins  
*portA.ddr = 0xff; // set all to output
```

Beachte: `.` hat eine höhere Priorität als `*`



Strukturen: Elementzugriff

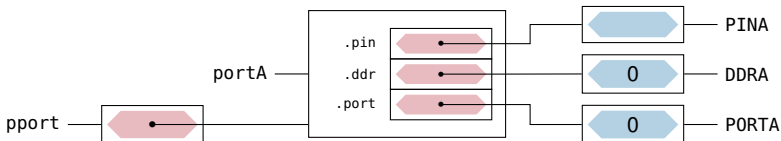


- Bei einem Zeiger auf eine Struktur würde Klammerung benötigt

```
port_t *pport = &portA; // p --> portA  
  
>(*pport).port = 0;      // clear all pins  
(*pport).ddr = 0xff;    // set all to output
```



Strukturen: Elementzugriff



- Bei einem Zeiger auf eine Struktur würde Klammerung benötigt

```
port_t *pport = &portA; // p --> portA  
  
>(*pport).port = 0;    // clear all pins  
(*pport).ddr = 0xff;  // set all to output
```

- Mit dem `->`-Operator lässt sich dies vereinfachen $s \rightarrow m \equiv (*s).m$

```
port_t *pport = &portA; // p --> portA  
  
*pport->port = 0;    // clear all pins  
*pport->ddr = 0xff;  // set all to output
```

`->` hat **ebenfalls** eine höhere Priorität als `*`



Strukturen als Funktionsparameter

- Im Gegensatz zu Arrays werden Strukturen *by-value* übergeben

```
void initPort(port_t p) {
    *p.port = 0;           // clear all pins
    *p.ddd = 0xff;        // set all to output

    p.port = &PORTD;     // no effect, p is local variable
}

void main(void) { initPort(portA); ... }
```



Strukturen als Funktionsparameter

- Im Gegensatz zu Arrays werden Strukturen *by-value* übergeben

```
void initPort(port_t p) {
    *p.port = 0;           // clear all pins
    *p.ddd = 0xff;        // set all to output

    p.port = &PORTD;     // no effect, p is local variable
}

void main(void) { initPort(portA); ... }
```

- Bei größeren Strukturen wird das **sehr ineffizient**
 - Z. B. Student (↔ 14-1): Jedes mal 134 Byte allozieren und kopieren
 - Besser man übergibt einen Zeiger auf eine konstante Struktur

```
void initPort(const port_t *p){
    *p->port = 0;         // clear all pins
    *p->ddd = 0xff;       // set all to output

    // p->port = &PORTD;  compile-time error, *p is const!
}

void main(void) { initPort(&portA); ... }
```



Bit-Strukturen: Bitfelder

- Strukturelemente können auf Bit-Granularität festgelegt werden
 - Der Compiler fasst Bitfelder zu passenden Ganzzahltypen zusammen
 - Nützlich, um auf einzelne Bit-Bereiche eines Registers zuzugreifen
- Beispiel

- EICRA

External Interrupt Control Register A
Steuert Auslöser für externe Interrupt-Quellen
INT0 und INT1. [1]



```
typedef struct {  
    uint8_t ISC0      : 2;    // bit 0-1: interrupt sense control INT0  
    uint8_t ISC1      : 2;    // bit 2-3: interrupt sense control INT1  
    uint8_t reserved : 4;    // bit 4-7: reserved for future use  
} EICRA_t;
```

