

# Tipi di dato semplici

- ▶ Abbiamo visto nei primi esempi che il C tratta vari **tipi di dato**  
⇒ le dichiarazioni associano variabili e costanti al corrispondente **tipo**
- ▶ Per **tipo di dato** si intende un insieme di **valori** e un insieme di **operazioni** che possono essere applicate ad essi.

## Esempio:

I numeri interi  $\{\dots, -2, -1, 0, 1, 2, \dots\}$  e le usuali operazioni aritmetiche (somma, sottrazione, ...)

- ▶ Ogni tipo di dato ha una propria **rappresentazione** in memoria (codifica binaria) che utilizza un certo numero di celle di memoria.
- ▶ Il meccanismo dei tipi ci consente di trattare le informazioni in maniera **astratta**, cioè prescindendo dalla sua rappresentazione **concreta**.

L'uso di variabili con tipo ha importanti conseguenze quali:

- ▶ per ogni variabile è possibile determinare a priori l'insieme dei valori ammissibili e l'insieme delle operazioni ad essa applicabili
- ▶ per ogni variabile è possibile determinare a priori la quantità di memoria necessaria per la sua rappresentazione
- ▶ è possibile rilevare a priori (a tempo di compilazione) errori nell'uso delle variabili all'interno di operazioni non lecite per il tipo corrispondente

**Esempio:** Nell'espressione  $y + 3$  se la variabile  $y$  non è stata dichiarata di tipo numerico si ha un errore (almeno dal punto di vista **concettuale**) rilevabile a tempo di compilazione (cioè senza eseguire il programma).

## Classificazione dei tipi

- ▶ **Tipi semplici:** consentono di rappresentare informazioni semplici  
**Esempio:** una temperatura, una misura, una velocità, ecc.
- ▶ **Tipi strutturati:** consentono di rappresentare informazioni costituite dall'aggregazione di varie componenti  
**Esempio:** una data, una matrice, una fattura, ecc.
- ▶ Un valore di un tipo semplice è logicamente **indivisibile**, mentre un valore di un tipo strutturato può essere **scomposto** nei valori delle sue componenti  
**Esempio:** un valore di tipo **data** è costituito da tre valori (semplici)
- ▶ Il C mette a disposizione un insieme di tipi predefiniti (tipi **built-in**) e dei meccanismi per definire nuovi tipi (tipi **user-defined**)  
**Nota:** con **T** identificatore di tipo, nel seguito indichiamo con **sizeof(T)** lo spazio (in byte) necessario per la memorizzazione di valori di tipo **T** (vedremo che **sizeof** è una funzione C).

# Tipi semplici built-in

- ▶ interi
- ▶ reali
- ▶ caratteri

Per ciascun tipo consideriamo i seguenti **aspetti**:

1. intervallo di definizione (se applicabile)
2. notazione (sintassi) per le costanti
3. operatori
4. predicati (operatori di confronto)
5. formati di ingresso/uscita

## Tipi interi: interi con segno

- ▶ 3 tipi:

`short`

`int`

`long`

- ▶ **Intervallo di definizione:** da  $-2^{n-1}$  a  $2^{n-1}-1$ , dove  $n$  dipende dal compilatore

- ▶ Vale:  $\text{sizeof}(\text{short}) \leq \text{sizeof}(\text{int}) \leq \text{sizeof}(\text{long})$   
 $\text{sizeof}(\text{short}) \geq 2$  (ovvero, almeno 16 bit)  
 $\text{sizeof}(\text{long}) \geq 4$  (ovvero, almeno 32 bit)

- ▶ Compilatore `gcc`: `short`: 16 bit, `int`: 32 bit, `long`: 32 bit

- ▶ I valori limite sono contenuti nel file `limits.h`, che definisce le costanti: `SHRT_MIN`, `SHRT_MAX`, `INT_MIN`, `INT_MAX`, `LONG_MIN`, `LONG_MAX`

**Notazione per le costanti:** in decimale: 0, 10, -10, ...

- ▶ Per distinguere `long` (solo nel codice): `10L` (oppure `10l`, ma `l` sembra `1`).

**Operatori:** +, -, \*, /, %, ==, !=, <, >, <=, >=

**N.B.:** l'operatore di uguaglianza si rappresenta con `==` (mentre `=` è utilizzato per il comando di assegnamento!)

**Ingresso/uscita:** tramite `printf` e `scanf`, con i seguenti specificatori di formato (dove `d` indica "decimale"):

`%hd` per `short`

`%d` per `int`

`%ld` per `long` (con `l` minuscola)

## Tipi interi: interi senza segno

- ▶ 3 tipi:

  - `unsigned short`

  - `unsigned int`

  - `unsigned long`

- ▶ **Intervallo di definizione:** da 0 a  $2^n-1$ , dove  $n$  dipende dal compilatore.

Il numero  $n$  di bit è lo stesso dei corrispondenti interi con segno.

- ▶ Le costanti definite in `limits.h` sono:

  - `USHRT_MAX`, `UINT_MAX`, `ULONG_MAX` (n.b. il minimo è sempre 0)

## Notazione per le costanti:

- ▶ decimale: come per interi con segno
  - ▶ esadecimale: `0xA`, `0x2F4B`, ...
  - ▶ ottale: `012`, `027513`, ...
- ▶ Nel codice si possono far seguire le cifre del numero dallo specificatore `u` (ad esempio `10u`).

**Ingresso/uscita:** tramite `printf` e `scanf`, con i seguenti specificatori di formato:

`%u` per numeri in decimale

`%o` per numeri in ottale

`%x` per numeri in esadecimale con cifre `0, ..., 9, a, ..., f`

`%X` per numeri in esadecimale con cifre `0, ..., 9, A, ..., F`

Per interi `short` si antepone `h`

`long` si antepone `l` (minuscola)

**Operatori:** tutte le operazioni vengono fatte modulo  $2^n$ .



## Caratteri

- ▶ Servono per rappresentare caratteri alfanumerici attraverso opportuni **codici**, tipicamente il codice **ASCII** (**A**merican **S**tandard **C**ode for **I**nformation **I**nterchange).
- ▶ Un codice associa ad ogni carattere un intero:

**Esempio:** Codice ASCII:

carattere:	'0'	...	'9'	','	':'	'<'
intero (in decimale):	48	...	57	58	59	60

carattere:	'a'	...	'z'	'{'	' '	'}'
intero (in decimale):	97	...	122	123	124	125

carattere:	'A'	...	'Z'	'['	'\'	']'
intero (in decimale):	65	...	90	91	92	93

- ▶ In C i caratteri possono essere **usati come gli interi** (un carattere coincide con il codice che lo rappresenta).

**Intervallo di definizione:** dipende dal compilatore

- ▶ Vale: `sizeof(char) ≤ sizeof(int)`

Tipicamente i caratteri sono rappresentati con 8 bit.

**Operatori:** sono gli stessi di `int` (operazioni effettuate utilizzando il codice del carattere).

**Costanti:** `'A'`, `'#'`, ...

**Esempio:**

```
char x, y, z;
```

```
x = 'A';
```

```
y = '\n';
```

```
z = '#';
```

## Come non va usato il codice

- ▶ Confrontiamo:

```
char x, y, z;          char x, y, z;
x = 'A';              x = 65;    /* codice ASCII di 'A' */
y = '\n';             y = 10;   /* codice ASCII di '\n' */
z = '#';              z = 35;   /* codice ASCII di '#' */
```

- ▶ Non è sbagliato, però è **pessimo stile** di programmazione.
- ▶ Non è detto che il codice dei caratteri sia quello ASCII.  
 ⇒ Il programma **non sarebbe portabile**.
- ▶ Vedremo presto un modo per sfruttare l'ordinamento tra caratteri molto utile.

**Ingresso/uscita:** tramite `printf` e `scanf`, con specificatore di formato `%c`

**Attenzione:** in ingresso non vengono saltati gli spazi bianchi e gli a capo

### Esempio:

```
int i, j;
printf("Immetti due interi\n");
scanf("%d%d", &i, &j);
printf("%d %d\n", i, j);
```

Immetti due interi  
> 18 25↵  
18 25

```
int i, j;
char c;
printf("Immetti due interi\n");
scanf("%d%c%d", &i, &c, &j);
printf("%d %d %d\n", i, c, j);
```

Immetti due interi  
> 18 25↵  
18 32 25

- ▶ 32 è il codice ASCII del carattere ' ' (spazio)

**Esempio:**

Stampa di tutte le lettere maiuscole

```
int main() {  
    char ch;  
    for (ch='A'; ch<'Z'+1; ch++)  
        printf("lettera %c codice %d.\n", ch, ch);  
    return 0;  
}
```

- ▶ Funzioni per la stampa e la lettura di un singolo carattere:

`putchar(c)`; ... stampa il carattere memorizzato in `c`

`c = getchar()`; ... legge un carattere e lo assegna alla variabile `c`

### Esempio:

```
char c;  
putchar('A');  
putchar('\n');  
c = getchar();  
putchar(c);
```

## Tipi reali

I reali vengono rappresentati in virgola mobile (floating point).

- ▶ 3 tipi:

`float`

`double`

`long double`

- ▶ **Intervallo di definizione:**

	sizeof	cifre significative	min esp.	max esp.
<code>float</code>	4	6	-37	38
<code>double</code>	8	15	-307	308
<code>long double</code>	12	18	-4931	4932

- ▶ Le grandezze precedenti dipendono dal compilatore e sono definite nel file `float.h`.
- ▶ Deve comunque valere la relazione:
 
$$\text{sizeof(float)} \leq \text{sizeof(double)} \leq \text{sizeof(long double)}$$

**Costanti:** con punto decimale o notazione esponenziale

**Esempio:**

```
double x, y, z, w;  
x = 123.45;  
y = 0.0034;    /* oppure y = .0034 */  
z = 34.5e+20;  /* oppure z = 34.5E+20 */  
w = 5.3e-12;
```

► Nei programmi, per denotare una costante di tipo

► `float`, si può aggiungere `f` o `F` finale

**Esempio:** `float x = 2.3e5f;`

► `long double`, si può aggiungere `L` o `l` finale

**Esempio:** `long double x = 2.34567e520L;`

**Operatori:** come per gli interi (tranne “%”)



**Ingresso/uscita:** tramite `printf` e `scanf`, con diversi specificatori di formato

Output con `printf` (per float):

- ▶ `%f` ... notazione in virgola fissa  
`%8.3f` ... 8 cifre complessive, di cui 3 cifre decimali

**Esempio:**

```
float x = 123.45;
printf("|%f| |%8.3f| |%-8.3f|\n", x, x, x);
```

```
|123.449997| | 123.450| |123.450 |
```

- ▶ `%e` (oppure `%E`) ... notazione esponenziale  
`%10.3e` ... 10 cifre complessive, di cui 3 cifre decimali

**Esempio:**

```
double x = 123.45;
printf("|%e| |%10.3e| |%-10.3e|\n", x, x, x);
```

```
|1.234500e+02| | 1.234e+02| |1.234e+02 |
```

Input con scanf (per float):

si può usare indifferentemente %f o %e.

Riassunto degli specificatori di formato per i tipi reali:

	float	double	long double
printf	%f, %e	%f, %e	%Lf, %Le
scanf	%f, %e	%lf, %le	%Lf, %Le

# Conversioni di tipo

Situazioni in cui si hanno conversioni di tipo

- ▶ quando in un'espressione compaiono operandi di tipo diverso
- ▶ durante un'assegnamento  $x = y$ , quando il tipo di  $y$  è diverso da quello di  $x$
- ▶ esplicitamente, tramite l'operatore di **cast**
- ▶ nel passaggio dei parametri a funzione (più avanti)
- ▶ attraverso il valore di ritorno di una funzione (più avanti)

Una conversione può o meno coinvolgere un **cambiamento nella rappresentazione** del valore.

da **short** a **long** (dimensioni diverse)

da **int** a **float** (anche se stessa dimensione)

# Conversioni implicite tra operandi di tipo diverso nelle espressioni

Quando un'espressione del tipo  $x \text{ op } y$  coinvolge operandi di tipo diverso, avviene una conversione implicita secondo le seguenti regole:

1. ogni valore di tipo `char` o `short` viene convertito in `int`
2. se dopo il passo 1. l'espressione è ancora eterogenea si converte l'operando di tipo inferiore facendolo divenire di tipo superiore secondo la seguente gerarchia:

`int` → `long` → `float` → `double` → `long double`

**Esempio:** `int x; double y;`

Nel calcolo di  $(x+y)$ :

1. `x` viene convertito in `double`
2. viene effettuata la somma tra valori di tipo `double`
3. il risultato è di tipo `double`

## Conversioni nell' assegnamento

Si ha in `x = exp` quando i tipi di `x` e `exp` non coincidono.

- ▶ La conversione avviene **sempre** a favore del tipo della variabile a sinistra:

se si tratta di una **promozione** non si ha perdita di informazione

se si ha una **retrocessione** si può avere perdita di informazione

### Esempio:

```
int i;  
float x = 2.3, y = 4.5;  
i = x + y;  
printf("%d", i); /* stampa 6 */
```

- ▶ Se la conversione non è possibile si ha errore.

## Conversioni esplicite (operatore di **cast**)

Sintassi: `(tipo) espressione`

- Converte il valore di `espressione` nel corrispondente valore del `tipo` specificato.

### Esempio:

```
int somma, n;
float media;
...
media = somma / n;           /* divisione tra interi */
media = (float)somma / n;   /* divisione tra reali */
```

- L'operatore di cast `"(tipo)"` ha precedenza più alta degli operatori binari e associa da destra a sinistra. Dunque

```
(float) somma / n
equivale a
((float) somma) / n
```

# Input/output

- ▶ Come già detto, input e output non sono parte integrante del C
- ▶ L'interazione con l'ambiente è demandato alla libreria standard  
⇒ un insieme di funzioni a uso dei programmi C
- ▶ La libreria `stdio.h` implementa un semplice **modello** di ingresso e uscita di dati testuali
- ▶ un testo è trattato come un successione (**stream**) di caratteri, ovvero  
⇒ una sequenza di caratteri organizzata in righe, ciascuna terminata da “\n”
- ▶ al momento dell'esecuzione, al programma vengono connessi automaticamente 3 stream:
  - ▶ **standard input**: di solito la tastiera
  - ▶ **standard output**: di solito lo schermo
  - ▶ **standard error**: di solito lo schermo

## Input/output (cont.)

- ▶ Compito della libreria è fare in modo che tutto il trattamento dei dati in ingresso e uscita si conformi a questo modello
  - ⇒ il programmatore non si deve preoccupare di come ciò sia effettivamente realizzato
- ▶ Ogni volta che si effettua una operazione di **lettura** attraverso `getchar` viene acquisito il **prossimo** carattere dallo standard input e viene restituito il suo valore  
(analogamente per `scanf` che comporta l'acquisizione di uno o più caratteri a seconda delle specifiche di formato presenti . . . )
- ▶ Ogni volta che si effettua una operazione di scrittura (attraverso `putchar` o `printf`) tutti i valori coinvolti vengono convertiti in sequenze di caratteri e quest'ultime vengono accodate allo standard output.
- ▶ Tipicamente il sistema operativo consente di reindirizzare gli stream standard, ad esempio su uno o più file.



# Formattazione dell'output con `printf`

- ▶ Riepilogo specificatori di formato principali:
  - ▶ interi: `%d`, `%o`, `%u`, `%x`, `%X`  
per `short`: si antepone `h`  
per `long`: si antepone `l` (minuscola)
  - ▶ reali: `%e`, `%f`, `%g`  
per `double`: non si antepone nulla  
per `long double`: si antepone `L`
  - ▶ caratteri: `%c`
  - ▶ stringhe: `%s` (le vedremo più avanti)
  - ▶ puntatori: `%p` (li vedremo più avanti)
- ▶ Flag: messi subito dopo il “%”
  - ▶ “-”: allinea a sinistra
  - ▶ altri flag (non ci interessano)
- ▶ Sequenze di escape: `\%`, `\'`, `\"`, `\\`, `\a`, `\b`, `\n`, `\t`, ...

## Formattazione dell'input con `scanf`

- ▶ Specificatori di formato: come per l'output, tranne che per i reali
  - ▶ `double`: si antepone `l`
  - ▶ `long double`: si antepone `L`
- ▶ **Soppressione dell'input:** mettendo `*` subito dopo `%`  
**Non** ci deve essere un argomento corrispondente allo specificatore di formato.

**Esempio:** Lettura di una data in formato `gg/mm/aaaa` oppure `gg-mm-aaaa`.

```
int g, m, a;  
scanf("%d%*c%d%*c%d%*c", &g, &m, &a);
```

