helion.pl

IDŹ DO
PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ
SPIS TREŚCI

KATALOG KSIĄŻEK
KATALOG ONLINE
ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

TWÓJ KOSZYK
DODAJ DO KOSZYKA

CENNIK I INFORMACJE
ZAMÓW INFORMACJE O NOWOŚCIACH
ZAMÓW CENNIK

CZYTELNIA
FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

Język C. Programowanie

Autor: Steve Oualline
Tłumaczenie: Piotr Pilch
ISBN: 83-7197-914-2
Tytuł oryginału: Practical C Programming
Format: B5, stron: 460
Przykłady na ftp: 216 kB

Programowanie w języku C jest czymś więcej niż tylko wprowadzaniem kodu zgodnego z regułami składni; styl i wykrywanie błędów odgrywają równie istotną rolę w procesie tworzenia oprogramowania. Istotnie przyczyniają się do prawidłowego działania programów oraz ułatwiają ich konserwację. W książce omówiono więc nie tylko działanie języka C, ale również cały proces tworzenia programu w tym języku (uwzględniając założenia projektowe programu, kodowanie, metody wykrywania błędów, dokumentację, konserwację oraz aktualizację).

Wbrew powszechnemu przekonaniu większość programistów nie spędza całego swojego czasu przy pisaniu kodu. Poświęcają oni wiele czasu na wprowadzanie zmian i poprawek do aplikacji napisanych przez kogoś innego. Po przeczytaniu tej książki będziesz w stanie tworzyć programy, z którymi inni programiści nie będą musieli staczać bojów. Posiądziesz również umiejętność analizowania kodu napisanego przez innego programistę.

Książka „Język C. Programowanie” omawia także popularne zintegrowane środowiska programistyczne dla systemu Windows (Borland C++, Turbo C++ oraz Microsoft Visual C++) oraz narzędzia programistyczne dla systemu UNIX (cc i gcc). Zawarto w niej również kod programu generującego statystyki, który ma za zadanie zademonstrowanie zagadnień omówionych w książce. Książka jest przeznaczona dla osób, które nie miały dotąd doświadczenia w programowaniu oraz dla programistów znających już język C, a pragnących poprawić swój styl i czytelność tworzonego kodu. Jeśli chcesz sprawnie posługiwać się C, „Język C. Programowanie” to idealny podręcznik dla Ciebie.

Wydawnictwo Helion
ul. Chopina 6
44-100 Gliwice
tel. (32)230-98-63
e-mail: helion@helion.pl

Spis treści

Wstęp *11*

Organizacja książki 12
Omówienie rozdziałów 12
Uwagi dotyczące trzeciej edycji 15
Zastosowane style czcionki 16
FTP 17

Część I *Podstawy programowania* *19*

Rozdział 1. *Czym jest język C* *21*

Na czym polega sztuka programowania 22
Krótka historia języka C 25
Jak działa język C 25
Jak uczyć się języka C 27

Rozdział 2. *Tworzenie programu — podstawy* *29*

Program — od pomysłu do realizacji 30
Tworzenie prawdziwego programu 31
Tworzenie programu przy użyciu kompilatora trybu wiersza poleceń 31
Tworzenie programu przy użyciu zintegrowanego środowiska programowania IDE 35
Uzyskanie pomocy w systemie UNIX 49
Uzyskanie pomocy w zintegrowanym środowisku programowania IDE 50
Lista poleceń środowiska IDE 50
Ćwiczenia z programowania 52

Rozdział 3. *Styl programowania* ... 53
Popularne style programowania ... 58
Różne szkoły programowania ... 60
Wcięcia oraz formatowanie kodu źródłowego ... 61
Przejrzystość ... 62
Prostota ... 62
Podsumowanie ... 63

Rozdział 4. *Deklaracje i wyrażenia* ... 65
Elementy programu ... 66
Podstawowa struktura programu ... 66
Wyrażenia proste ... 68
Zmienne i ich zakres ... 69
Deklaracja zmiennych ... 70
Typ całkowity ... 70
Instrukcja przypisania ... 71
Funkcja printf ... 72
Typ zmiennoprzecinkowy ... 74
Porównanie dzielenia liczb zmiennoprzecinkowych i dzielenia liczb całkowitych ... 75
Typ znakowy ... 76
Odpowiedzi ... 78
Ćwiczenia z programowania ... 79

Rozdział 5. *Tablice, kwalifikatory oraz wprowadzanie znaków* ... 81
Tablice ... 82
Łańcuchy ... 83
Wprowadzanie łańcuchów ... 85
Tablice wielowymiarowe ... 88
Wprowadzanie liczb ... 89
Inicjalizacja zmiennych ... 91
Typ całkowity ... 92
Typ zmiennoprzecinkowy ... 94
Deklaracje stałych ... 95
Stałe szesnastkowe i ósemkowe ... 96
Operatory specjalne ... 96
Efekty uboczne ... 97
++x czy x++ ... 98
Jeszcze o efektach ubocznych ... 99
Odpowiedzi ... 100
Ćwiczenia z programowania ... 101

Rozdział 6. *Instrukcje sterujące i warunkowe* ... 103
Instrukcja if ... 104
Instrukcja else ... 105

Jak uniknąć stosowania funkcji strcmp ... 106
Pętle ... 106
Instrukcja while ... 107
Instrukcja break ... 109
Instrukcja continue ... 110
Zastosowanie instrukcji przypisania a efekt uboczny ... 111
Odpowiedzi ... 112
Ćwiczenia z programowania ... 112

Rozdział 7. *Proces tworzenia programu* ... *115*

Przygotowanie ... 117
Specyfikacja ... 118
Projekt programu ... 119
Prototyp ... 120
Plik Makefile ... 122
Testowanie ... 124
Wykrywanie błędów ... 125
Konserwacja ... 127
Aktualizacja ... 127
Elektroniczna archeologia ... 128
Redagowanie kodu programu ... 128
Zastosowanie debugera ... 129
Edytor tekstu jako przeglądarka ... 129
Umieszczanie komentarzy ... 129
Ćwiczenia z programowania ... 132

Część II *Programowanie proste* ... *133*

Rozdział 8. *Dodatkowe instrukcje sterujące* ... *135*

Instrukcja for ... 135
Instrukcja switch ... 138
Instrukcja switch, break oraz continue ... 143
Odpowiedzi ... 144
Ćwiczenia z programowania ... 145

Rozdział 9. *Zakres zmiennych i funkcje* ... *147*

Zakres i klasa zmiennej ... 147
Funkcje ... 151
Funkcje bez parametrów ... 154
Programowanie strukturalne ... 155
Rekurencja ... 157
Odpowiedzi ... 158
Ćwiczenia z programowania ... 159

Rozdział 10. *Preprocesor języka C* ... *161*
Instrukcja #define ... 162
Kompilacja warunkowa ... 167
Pliki dołączane ... 170
Makra parametryzowane ... 171
Funkcje zaawansowane ... 173
Podsumowanie ... 173
Odpowiedzi ... 173
Ćwiczenia z programowania ... 176

Rozdział 11. *Operacje na bitach* ... *177*
Operatory bitowe ... 179
Koniunkcja bitowa and (&) ... 179
Bitowa alternatywa (|) ... 182
Różnica symetryczna (^) ... 182
Negacja bitowa not (~) ... 183
Operatory przesunięcia (<<, >>) ... 183
Ustawianie, usuwanie i testowanie bitów ... 185
Grafika bitmapowa ... 188
Odpowiedzi ... 193
Ćwiczenia z programowania ... 194

Rozdział 12. *Typy złożone* ... *195*
Struktury ... 196
Unie ... 197
Instrukcja typedef ... 200
Typ wyliczeniowy enum ... 201
Konwersja typów (rzutowanie) ... 201
Struktury upakowane oraz pola bitowe ... 202
Tablice struktur ... 203
Podsumowanie ... 205
Ćwiczenia z programowania ... 205

Rozdział 13. *Wskaźniki proste* ... *207*
Wskaźniki jako argumenty funkcji ... 212
Wskaźniki stałych ... 215
Wskaźniki i tablice ... 215
Jak nie używać wskaźników ... 220
Użycie wskaźników do podziału łańcucha ... 221
Wskaźniki i struktury ... 225
Argumenty wiersza poleceń ... 225
Ćwiczenia z programowania ... 230
Odpowiedzi ... 230

Rozdział 14. ***Pliki — operacje wejścia-wyjścia*** **233**

Funkcje konwersji 237
Pliki binarne i tekstowe (ASCII) 239
Znak końca wiersza 240
Binarne operacje wejścia-wyjścia 242
Problemy z buforowaniem 243
Niebuforowane operacje wejścia-wyjścia 244
Tworzenie formatów pliku 248
Odpowiedzi 250
Ćwiczenia z programowania 251

Rozdział 15. ***Wykrywanie błędów oraz optymalizacja*** **253**

Wykrywanie błędów 253
Debugery interaktywne 263
Algorytm binarnego wyszukiwania — wykrywanie błędów 267
Błędy wykonania 277
Opowiadana metoda wykrywania błędów 278
Optymalizacja 279
Odpowiedzi 286
Ćwiczenia z programowania 287

Rozdział 16. ***Liczby zmiennoprzecinkowe*** **289**

Format liczb zmiennoprzecinkowych 290
Dodawanie-odejmowanie liczb zmiennoprzecinkowych 291
Mnożenie liczb zmiennoprzecinkowych 292
Dzielenie liczb zmiennoprzecinkowych 292
Przepełnienie i niedomiar 293
Błąd zaokrąglenia 294
Dokładność 294
Minimalizacja błędu zaokrąglenia 295
Pomiar dokładności 296
Dokładność i szybkość 297
Szereg potęgowy 298
Ćwiczenia z programowania 300

Część III ***Programowanie zaawansowane*** **301**

Rozdział 17. ***Zaawansowane wskaźniki*** **303**

Wskaźniki i struktury 304
Funkcja free 307
Lista dowiązań 308
Operator wskaźnika struktury 311
Uporządkowane listy dowiązań 311

Lista podwójnych dowiązań ... 314
Drzewa ... 316
Wyświetlanie zawartości drzewa ... 320
Pozostała część programu ... 321
Struktury danych programu do gry w szachy ... 324
Odpowiedzi ... 326
Ćwiczenia z programowania ... 327

Rozdział 18. ***Programowanie modularne*** ... **329**

Moduły ... 330
Sekcja publiczna i prywatna ... 330
Modyfikator extern ... 331
Nagłówek ... 333
Ciało modułu ... 335
Program wykorzystujący tablice nieograniczone ... 336
Plik Makefile dla wielu plików ... 338
Zastosowanie tablicy nieograniczonej ... 341
Podział projektu na moduły ... 347
Przykład podziału na moduły: edytor tekstu ... 348
Kompilator ... 349
Arkusz kalkulacyjny ... 350
Zasady tworzenia modułu ... 351
Ćwiczenia z programowania ... 352

Rozdział 19. ***Starsze typy kompilatorów*** ... **355**

Funkcje zgodne ze stylem K&R ... 356
Zmiana biblioteki ... 358
Brakujące funkcje ... 359
Zmiany funkcji free/malloc ... 359
Program lint ... 360
Odpowiedzi ... 360

Rozdział 20. ***Problemy z przenoszeniem*** ... **363**

Modularność ... 364
Długość słowa ... 364
Problem z kolejnością bajtów ... 365
Problem z wyrównywaniem ... 366
Problem ze wskaźnikiem pustym ... 367
Problemy z nazwą pliku ... 368
Typy plików ... 369
Podsumowanie ... 369
Odpowiedzi ... 369

Rozdział 21. *Zapomniane zakamarki języka C* ... *371*
Instrukcja do/while ... 371
Instrukcja skoku goto ... 372
Konstrukcja ?: ... 373
Operator , ... 373
Kwalifikator volatile ... 374
Odpowiedzi ... 374

Rozdział 22. *Podsumowanie* ... *375*
Analiza wymagań ... 376
Specyfikacja ... 376
Projekt programu ... 378
Kodowanie ... 383
Opis funkcjonalny ... 383
Rozszerzalność ... 385
Testowanie ... 386
Aktualizacje ... 386
Końcowe uwagi ... 387
Pliki programu ... 387
Ćwiczenia z programowania ... 406

Rozdział 23. *Rady dla programisty* ... *407*
Ogólne zalecenia ... 407
Projektowanie ... 408
Deklaracje ... 408
Instrukcja switch ... 409
Preprocesor ... 409
Styl ... 409
Kompilacja ... 410
Ostatnia rada ... 410
Odpowiedzi ... 410

Część IV *Inne cechy języka* ... *411*

Dodatek A *Tabela kodów ASCII* ... *413*

Dodatek B *Zakresy i wzory konwersji parametrów przekazywanych* ... *417*

Dodatek C *Zasady dotyczące priorytetu operatorów* ... *419*

Dodatek D *Program wyznaczający wartość funkcji sinus przy użyciu szeregu potęgowego* ... *421*

Słownik terminów ... *425*

Skorowidz ... *449*

12

Typy złożone

Wielki majestat wielkiego gmachu,
Wybrany przez inkwizytora struktur.

— Wallace Stevens

W tym rozdziale zostaną poruszone następujące zagadnienia:

- Struktury
- Unie
- Instrukcja typedef
- Typ wyliczeniowy enum
- Konwersja typów (rzutowanie)
- Struktury upakowane ora pola bitowe
- Tablice struktur
- Podsumowanie
- Ćwiczenia z programowania

Język C daje programiście do dyspozycji bogaty zestaw typów danych. Poprzez zastosowanie struktur, unii oraz typów wyliczeniowych programista może rozszerzyć język o nowe typy danych.

Struktury

Załóżmy, że piszemy program obsługujący magazyn. W magazynie znajdują się skrzynie, które zawierają różne części. Wszystkie części znajdujące się w jednej skrzyni są jednakowe, dlatego też nie musimy się martwić o to, że zawartość skrzyń zostanie wymieszana.

Na temat każdej skrzyni znane są następujące informacje:

- Nazwa części w niej przechowywanej (łańcuch o długości 30 znaków).
- Liczba części określona ręcznie (liczba całkowita).
- Cena (grosze — liczba całkowita).

W poprzednich rozdziałach do przechowywania grupy podobnych typów danych były stosowane tablice. Jednak w tym przykładzie mamy do czynienia z mieszanką dwóch liczb całkowitych i tekstu.

Zamiast stosować tablicę zostanie użyty nowy typ danych określany terminem *struktury*. W przypadku tablicy wszystkie elementy są tego samego typu i są ponumerowane. W strukturze każdy element lub *pole* posiada nazwę oraz własny typ danych.

Ogólna definicja struktury ma następującą postać:

```
struct nazwa_struktury {
      typ_pola nazwa_pola;   /* komentarz */
      typ_pola nazwa_pola;   /* komentarz */
      ...
} nazwa_zmiennej;
```

Na przykład zdefiniujemy skrzynię, która będzie przechowywać kable do drukarki. Definicja struktury ma następującą postać:

```
struct bin {
       char     name[30];     /* nazwa czesci */
       int      quantity;     /* liczba czesci w skrzyni */
       int      cost;         /* cena pojedynczej czesci (w groszach) */
}  printer_cable_bin;         /* miejsce przechowywania kabli do drukarki */
```

Powyższa definicja informuje język C o dwóch rzeczach. Pierwsza z nich określa format instrukcji `struct bin`. Instrukcja ta definiuje nowy typ danych, który może posłużyć do deklaracji innych zmiennych. Zmienna `sprinter_cable_bin` również jest deklarowana z użyciem tej instrukcji. Ponieważ struktura `bin` została zdefiniowana można ją zastosować w celu deklaracji dodatkowych zmiennych:

```
struct bin terminal_cable_box;   /* miejsce przechowywania kabli do terminala */
```

Część definicji o nazwie *nazwa_struktury* może być pominięta:

```
struct {
       char   name[30];        /* nazwa czesci */
       int      quantity;      /* liczba czesci w skrzyni */
       int      cost;          /* cena pojedynczej czesci (w groszach) */
}  printer_cable_bin;          /* miejsce przechowywania kabli do drukarki */
```

Zmienna `printer_cable_bin` została zdefiniowana, ale nie został utworzony żaden typ danych. Innymi słowy, zmienna ta będzie jedyną zmienną w programie zdeklarowaną w powyższej strukturze. Typem danych takiej zmiennej jest *struktura anonimowa* (ang. *anonymous structure*).

Część *nazwa_zmiennej* może również być pominięta. Poniższy przykład definiuje strukturę typu nie zawierającą zmiennych:

```
struct bin {
        char   name[30];        /* nazwa czesci */
        int      quantity;      /* liczba czesci w skrzyni */
        int      cost;          /* cena pojedynczej czesci (w groszach) */
};
```

Można teraz w celu deklaracji zmiennych, takich jak `printer_cable_bin`, zastosować nowy typ danych (`struct bin`).

W skrajnym przypadku zarówno część *nazwa_zmiennej*, jak i część *nazwa_struktury* mogą być pominięte. Części te są pod względem składni poprawne, ale zupełnie nieprzydatne.

Zdeklarowaliśmy zmienną `printer_cable_bin` zawierającą trzy pola o nazwach: `name`, `quantity` i `cost`. Aby uzyskać do nich dostęp, użyj poniższej instrukcji:

```
zmienna.pole
```

Na przykład jeśli nagle okaże się, że cena kabli wzrosła do 12.95 złotych, musisz wykonać następującą instrukcję:

```
printer_cable_bin.cost = 1295;  /* 12.95 zlotych jest nowa cena */
```

Aby obliczyć wartość całej zawartości skrzyni, wykonaj poniższą instrukcję:

```
total_cost = printer_cable_bin.cost * printer_cable_bin.quantity;
```

Struktury mogą być inicjalizowane w chwili deklaracji poprzez umieszczenie listy elementów w nawiasach klamrowych (`{}`):

```
/*
* Kable do drukarki
*/
struct bin {
        char   name[30];            /* nazwa czesci */
        int      quantity;          /* liczba czesci w skrzyni */
        int      cost;              /* cena pojedynczej czesci (w groszach) */
}  printer_cable_bin = {
        "Kable do drukarki",        /* nazwa czesci znajdujacej sie w skrzyni */
        0,                          /* na poczatku skrzynia jest pusta */
        1295                        /* cena -- 12.95 zlotych */
};
```

Unie

Struktura jest stosowana do definicji typu danych zawierającego kilka pól. Każde pole ma przydzieloną oddzielną przestrzeń, którą zajmuje. Przykładowo poniższa struktura:

```
struct rectangle {
        int   width;
        int    height;
};
```

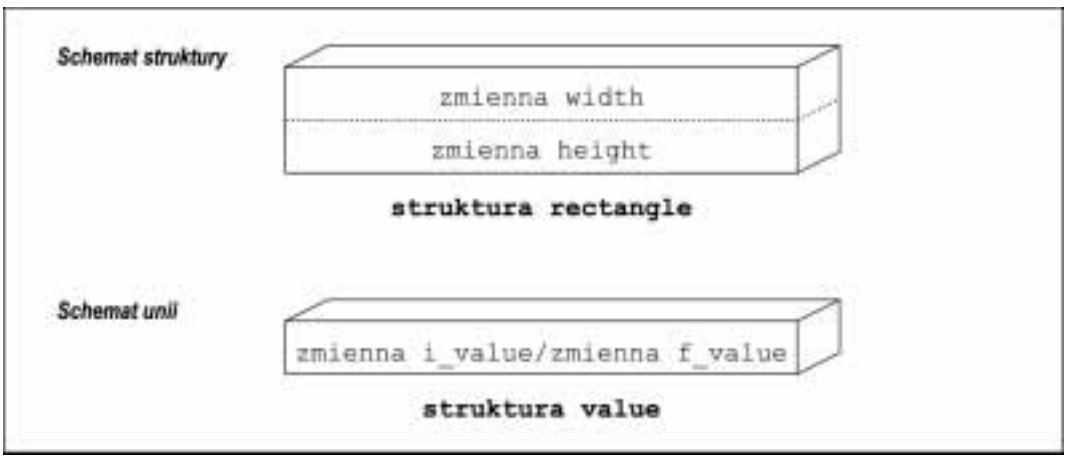
jest przechowywana w pamięci. *Unia* jest podobna do struktury, ale ma przydzielone jedno wspólne miejsce, w których jest przechowywanych wiele różnych nazw pól:

```
union value {
        long int i_value;          /* zmienna typu calkowitego */
        float f_value;             /* zmienna typu zmiennoprzecinkowego */
};
```

Pole `i_value` oraz `f_value` dzielą tę samą przestrzeń pamięci.

Strukturę można sobie wyobrazić jako wielkie pudło podzielone na kilka różnych komórek, z których każda ma inną nazwę. Unia jest też takim pudłem, ale tylko z jedną komórką i kilkoma różnymi etykietami umieszczonymi w jej wnętrzu.

Rysunek 12.1 przedstawia strukturę z dwoma polami. Każdemu polu jest przypisana inna część struktury. Unia zawiera tylko jedną komórkę, do której są przypisane różne nazwy.



Rysunek 12.1. Struktura i unia

W przypadku struktury pola nie oddziałują wzajemnie na siebie. Modyfikacja jednego pola nie wpływa na pozostałe. W przypadku unii wszystkie pola zajmują tę samą przestrzeń, a więc tylko jedno z nich w danej chwili może być aktywne. Innymi słowy, jeśli jakaś wartość zostanie przypisana zmiennej `i_value`, przypisanie wartości zmiennej `f_value` spowoduje usunięcie starej wartości, którą przechowuje zmienna `i_value`.

W wydruku 12.1 pokazano przykład zastosowania unii.

Wydruk 12.1. Zastosowanie unii

```
/*
 * Deklaracja zmiennej przechowujacej liczbe calkowita
 * lub rzeczywista (ale nie obydwie)
 */
```

```
union value {
    long int i_value;       /* Liczba rzeczywista */
    float f_value;          /* Liczba zmiennoprzecinkowa */
} data;
int i;                      /* Losowa liczba calkowita */
float f;                    /* Losowa liczba zmiennoprzecinkowa */
main()
{
    data.f_value = 5.0;
    data.i_value = 3;       /* nadpisana wartosc data.f_value */
    i = data.i_value;       /* prawidlowo */
    f = data.f_value;       /* nieprawidlowo, wywola nieprzewidywalne wyniki */
    data.f_value = 5.5;     /* przypisanie jakiejs wartosci f-value/i-value */
    i = data.i_value;       /* nieprawidlowo, wywola nieprzewidywalne wyniki */
    return(0);
}
```

Unie są często wykorzystywane w branży telekomunikacyjnej. Załóżmy, że posiadamy taśmę umieszczoną w innym miejscu i chcemy wysłać do niej cztery komunikaty: „otwórz", „zamknij", „przeczytaj" oraz „zapisz". Dane zawarte w tych czterech komunikatach zmieniają się w szerokim zakresie zależnie od samych komunikatów.

Komunikat „otwórz" musi zawierać nazwę taśmy, natomiast komunikat „zapisz" musi przenosić dane, które zostaną zapisane. Komunikat „przeczytaj" musi zawierać jak największą liczbę znaków, które zostaną odczytane, natomiast komunikat „zamknij" nie zawiera żadnych dodatkowych informacji.

```
#define DATA_MAX 1024       /* Maksymalna ilosc danych do zapisu i odczytu */

struct open_msg {
     char name[30];         /* Nazwa tasmy */
};

struct read_msg {
     int length;            /* Maksymalna predkosc odczytu */
};

struct write_msg {
     int length;            /* Ilosc bajtow do zapisania */
     char data[DATA_MAX];   /* Zapisywane dane */
};

struct close_msg {
      };

const int OPEN_CODE=0;      /* Kod otwieranego komunikatu */
const int READ_CODE=1;      /* Kod odczytywanego komunikatu */
const int WRITE_CODE=2      /* Kod zapisywanego komunikatu */
const int CLOSE_CODE=3;     /* Kod zamykanego komunikatu */

struct msg {
    int msg;                /* Typ komunikatu */
    union {
      struct open_msg open_data;
      struct read_msg read_data;
      struct write_msg write_data;
      struct close_msg close_data
    } msg_data;
};
```

Instrukcja typedef

Język C umożliwia programiście zdefiniowanie swoich własnych typów danych poprzez zastosowanie instrukcji typedef. Instrukcja ta jest środkiem, dzięki któremu program może rozszerzyć podstawowe typy danych języka C. Ogólna postać instrukcji typedef jest następująca,

```
typedef deklaracja_typu;
```

gdzie *deklaracja_typu* jest identyczna jak deklaracja zmiennej, poza tym że zamiast *nazwy_zmiennej* jest użyta nazwa typu. Na przykład instrukcja

```
typedef int count;
```

definiuje nowy typ `count`, który jest taki sam jak typ całkowity.

Tak więc poniższa deklaracja

```
count flag;
```

jest identyczna jak ta deklaracja

```
int flag;
```

Na pierwszy rzut oka powyższa instrukcja niewiele różni się od tej:

```
#define count int
count flag;
```

Jednak instrukcje typedef mogą być stosowane do definiowania bardziej złożonych obiektów, co wykracza poza zakres możliwości prostej instrukcji #define. Oto przykład:

```
typedef int group[10];
```

Został teraz zdefiniowany nowy typ danych o nazwie `group` określający tablicę dziesięciu liczb całkowitych:

```
main()
{
    typedef int group[10];     /* Utworzenie nowego typu 'group' */
    group totals;              /* Przypisanie nowego typu danych zmiennej */
    for (i = 0; i < 10; i++)
         totals[i] = 0;
    return (0);
}
```

Częstym przykładem użycia instrukcji typedef jest definiowanie nowej struktury. Oto przykład:

```
struct complex_struct  {
    double real;
    double imag;
};
typedef struct complex_struct complex;

complex voltag1 = {3.5, 1.2};
```

Typ wyliczeniowy enum

Wyliczeniowy typ danych został stworzony dla zmiennych, które przechowują tylko ograniczony zbiór wartości. Dostęp do tych wartości odbywa się poprzez nazwę (etykietę). Kompilator wewnętrznie przypisuje każdej takiej nazwie liczbę całkowitą. Rozważmy przykład aplikacji, w której zmienna będzie przechowywać dni tygodnia. Aby utworzyć wartości odpowiadające kolejnym dniom tygodnia w typie danych `week_days`, możemy zastosować deklarację const. Ma ona następującą postać:

```
typedef int week_day;    /* definicja typu week_days */
const int SUNDAY    =0;
const int MONDAY    =1;
const int TUESDAY   =2;
const int WEDNESDAY =3;
const int THURSDAY  =4;
const int FRIDAY    =5;
const int SATURDAY  =6;
/* zastosowanie typu */
week_day today = TUESDAY;
```

Taka metoda jest niewygodna. Lepsza metoda polega na zastosowaniu typu wyliczeniowego **enum**:

```
enum week_day {SUNDAY, MONDAY, TUESDAY, WEDNESDAY, THURSDAY,
        FRIDAY, SATURDAY};
/* zastosowanie typu */
enum week_day today = TUESDAY;
```

Ogólna postać instrukcji **enum** jest następująca:

```
enum nazwa_typu { etykieta-1, etykieta-2, ... }nazwa_zmiennej
```

Podobnie jak w przypadku struktur, część *nazwa_typu* lub *nazwa_zmiennej* może być pominięta. Etykiety mogą być dowolnymi identyfikatorami dopuszczalnymi w języku C, ale zazwyczaj zawierają same małe litery.

Język C implementuje typ wyliczeniowy enum jako zgodny z typem całkowitym, dlatego też całkowicie poprawne jest następujące określenie,

```
today = 5;     /* 5 nie jest typu week_day */
```

chociaż niektóre kompilatory po napotkaniu takiej instrukcji wyświetlą ostrzeżenie. W języku C++ typ wyliczeniowy enum jest oddzielnym typem i nie jest kompatybilny z typem całkowitym.

Konwersja typów (rzutowanie)

Czasem konieczna jest zamiana jednego typu zmiennej na inny. Zadanie to jest realizowane poprzez *operację rzutowania* (ang. *typecast operation*). Ogólna postać rzutowania jest następująca:

```
(typ) wyrażenie
```

Operacja rzutowania nakazuje językowi C obliczenie wartości *wyrażenia*, a następnie konwersję jej typu na określony przez element *typ*. Rzutowanie jest szczególnie przydatne przy przetwarzaniu liczb całkowitych i zmiennoprzecinkowych:

```
int won, lost;      /* liczba gier dotad wygranych/przegranych */
float ratio;        /* wspolczynnik wygrane/przegrane */
won = 5;
lost = 3;
ratio = won / lost; /* wspolczynnik ma wartosc 1.0 (niepoprawna wartosc) */
/* Ponizsze wyrazenie obliczy prawidlowa wartosc wspolczynnika */
ratio = ((float) won) / ((float) lost);
```

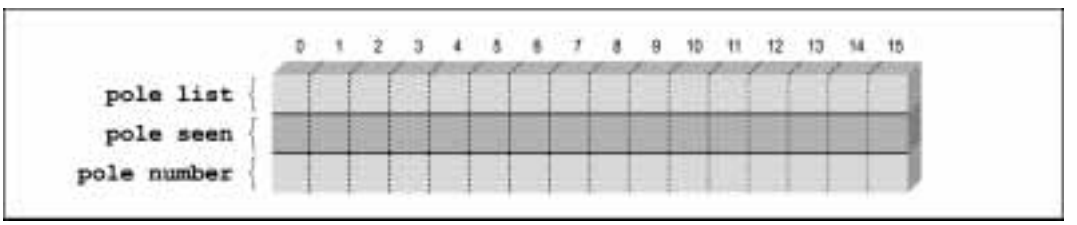
Kolejnym powszechnym zastosowaniem operacji rzutowania jest konwersja wskaźników z jednego typu na inny.

Struktury upakowane oraz pola bitowe

Struktury upakowane umożliwiają deklarowanie struktur w taki sposób, że zajmują one minimalną ilość miejsca. Na przykład poniższa struktura zajmuje 6 bajtów (na platformie 16-bitowej).

```
struct item {
  unsigned int list;   /* jesli pozycja jest na liscie, pole ma wartosc true */
  unsigned int seen;   /* jesli pozycja zostala przypisana polu,
                       /* wtedy ma ono wartosc true */
  unsigned int number; /* numer pozycji */
};
```

Na rysunku 12.2 został pokazany schemat przechowywania zmiennych struktury upakowanej. Każda struktura zajmuje sześć bajtów dostępnej przestrzeni (dwa bajty dla każdego pola typu całkowitego).



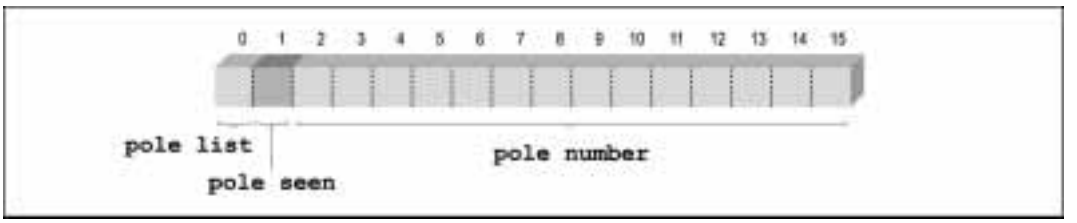
Rysunek 12.2. Struktura zwykła

Pola `list` oraz `seen` mogą przechowywać tylko dwie wartości — `0` i `1` — tak więc do ich reprezentacji jest wymagany tylko jeden bit. Nie planujemy nigdy przekroczyć granicy `16383` pozycji (`0x3fff` lub 14 bitów). W takim razie można zmodyfikować definicję struktury przy użyciu pól bitowych, co polega na umieszczeniu na końcu każdego pola znaku dwukropka oraz liczby określającej liczbę bitów, które zostaną przypisane polu. W efekcie struktura będzie zajmować tylko dwa bajty przestrzeni. Struktura ma postać:

```
struct item {
    unsigned int list:1;        /* jesli pozycja jest na liscie */
                                /* wtedy pole ma wartosc true */
    unsigned int seen:1;        /* jesli pozycja zostala przypisana polu,*/
```

```
                                    /* wtedy ma ono wartosc true */
    unsigned int number:14;         /* numer pozycji */
};
```

W tym przykładzie poinstruujemy kompilator, aby wykorzystał po jednym bicie dla pól `list` i `seen` oraz 14 bitów dla pola `number`. Tym sposobem dane mogą być upakowane na obszarze tylko dwóch bajtów. Zostało to pokazane na rysunku 12.3.



Rysunek 12.3. Struktura upakowana

Struktury upakowane powinny być stosowane z umiarem. Wynikowy kod, który wykonuje operację rozpakowania danych przechowywanych przez pola bitowe, ma stosunkowo dużą objętość i działa wolno. Jeśli nie występuje problem z brakiem wolnej przestrzeni, struktury upakowane nie powinny być stosowane.

W rozdziale 10., *Preprocesor języka C*, konieczne było zapisanie danych tekstowych oraz pięciu znaczników statusu liczących łącznie 8000 znaków. W takim przypadku zastosowanie dla każdego znacznika oddzielnego bajta pochłonęłoby sporą część przestrzeni (pięć bajtów dla każdego wprowadzonego znaku). Aby pomieścić pięć znaczników w jednym bajcie, zastosowano operacje bitowe. Inna metoda polegałaby na wykorzystaniu struktury upakowanej. Zostało to pokazane poniżej:

```
struct char_and_status {
   char character;          /* Znak przekazany przez urzadzenie */
   int error:1;             /* Po wystapieniu dowolnego bledu przyjmuje wartosc
                               ↳true */
   int framing_error:1;     /* Wystapil blad ramki */
   int parity_error:1;      /* Znak mial nieprawidlowa parzystosc */
   int carrier_lost:1;      /* Sygnal nosny zanikl */
   int channel_down:1;      /* Urzadzenie komunikacyjne stracilo zasilanie */
};
```

Zastosowanie struktur upakowanych w przypadku znaczników jest bardziej czytelne i generuje mniej błędów niż przy użyciu operatorów bitowych. Jednak operatory bitowe dają programiście większą elastyczność, dlatego też sam powinieneś zdecydować, jaką metodę zastosować w zależności od tego, która z nich jest dla Ciebie bardziej zrozumiała i przystępna.

Tablice struktur

Struktury i tablice mogą być ze sobą łączone. Załóżmy, że chcemy zarejestrować czas, jaki potrzebuje biegacz na jedno okrążenie w biegu składającym się z czterech rund. Aby zapisać czas, należy zdefiniować następującą strukturę:

```
struct time {
    int hour;    /*godzina (zegar 24-godzinny ) */
    int minute;  /* 0-59 */
    int second;  /* 0-59 */
};
const int MAX_LAPS = 4; /* tylko cztery okrazenia */
/* najlepszy czas okrazenia w ciagu dnia */
struct time lap[MAX_LAPS];
```

Zastosujemy powyższą strukturę w taki oto sposób:

```
/*
*  Biegacz wlasnie minal punkt pomiarowy
*/
lap[count].hour = hour;
lap[count].minute = minute;
lap[count].second = second;
++count;
```

Powyższa tablica może być zainicjalizowana przy uruchomieniu programu.

Inicjalizacja tablicy struktur jest podobna do inicjalizacji tablic wielowymiarowych. Ma ona następującą postać:

```
struct time start_stop[2] = {
       {10, 0, 0},
       {12, 0, 0}
};
```

Załóżmy, że chcemy napisać program obsługujący listę wysyłkową. Etykiety kopert składają się z 5 wierszy i mają szerokość 60 znaków. Należy zdefiniować strukturę służącą do przechowywania nazwisk i adresów. Lista wysyłkowa dla większości wydruków będzie sortowana według nazwiska, natomiast na potrzeby samej listy zostanie zastosowane sortowanie według kodu pocztowego. Struktura takiej listy wysyłkowej ma następującą postać:

```
struct mailing {
       char   name[60];          /* nazwisko, imie */
       char   address1[60];      /* dwa wiersze zawierajace ulice */
       char   address2[60];
       char   city[40];
       char   state[2];          /* dwuliterowy skrot */
       long int zip;             /* kod pocztowy */
};
```

Można teraz zdeklarować tablicę przechowującą zawartość listy wysyłkowej:

```
/* Lista wysylkowa */
struct mailing list[MAX_ENTRIES];
```

Pole `state` składa się z dwóch elementów, ponieważ zostało przewidziane do przechowywania dwóch znaków. Pole to nie jest typu łańcuchowego, ponieważ nie została przydzielona wystarczająca ilość miejsca dla znaku końca łańcucha (`'\0'`).

Podsumowanie

Struktury i unie są zaliczane do grupy bardziej efektywnych elementów języka C. Dzięki nim nie jesteś już ograniczony tylko do wbudowanych typów danych języka C — możesz definiować własne typy. Jak się okaże w następnych rozdziałach, w celu tworzenia bardzo złożonych i wydajnych struktur danych struktury mogą być łączone ze wskaźnikami.

Ćwiczenia z programowania

Ćwiczenie 12.1. Zaprojektuj strukturę przechowującą dane listy wysyłkowej. Napisz funkcję wyświetlającą dane.

Ćwiczenie 12.2. Zaprojektuj strukturę przechowującą datę i czas. Napisz funkcję znajdującą przesunięcie w minutach pomiędzy dwoma czasami.

Ćwiczenie 12.3. Zaprojektuj strukturę danych dla celów obsługi rezerwacji biletów lotniczych, która zawiera następujące dane:

- Numer lotu
- Kod lotniska odlotu (trzy znaki)
- Kod lotniska przylotu (trzy znaki)
- Czas odlotu
- Czas przylotu

Ćwiczenie 12.4. Napisz program, który generuje listę zawierającą wszystkie samoloty odlatujące z dwóch lotnisk określonych przez użytkownika.