

# F Zeiger, Felder und Strukturen in C

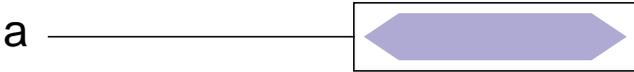
## F.1 Zeiger(-Variablen)

### 1 Einordnung

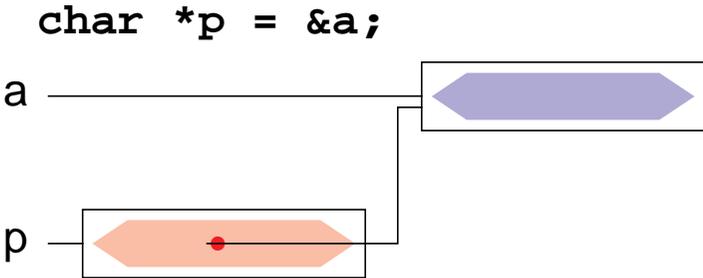
■ **Konstante:**  
Bezeichnung für einen Wert



■ **Variable:**  
Bezeichnung eines Datenobjekts



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



## 2 Überblick

---

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

### 3 Definition von Zeigervariablen

■ Syntax:

```
Typ *Name ;
```

### 4 Beispiele

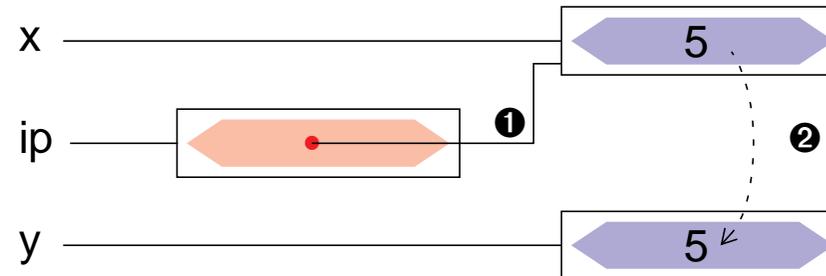
```
int x = 5;
```

```
int *ip;
```

```
int y;
```

```
ip = &x; ①
```

```
y = *ip; ②
```



## 5 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

## 6 Zeiger als Funktionsargumente

---

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

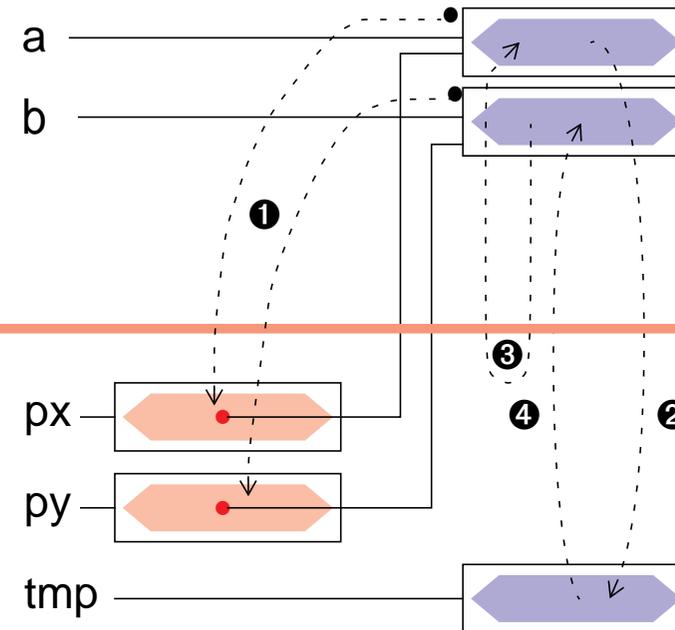
## 6 ... Zeiger als Funktionsargumente (2)

### ■ Beispiel:

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

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

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



## F.2 Felder

### 1 Eindimensionale Felder

- eine Reihe von Daten desselben Typs kann zu einem **Feld** zusammengefasst werden
- bei der Definition wird die Anzahl der Feldelemente angegeben, die Anzahl ist konstant!
- der Zugriff auf die Elemente erfolgt durch **Indizierung**, beginnend bei Null
- Definition eines Feldes



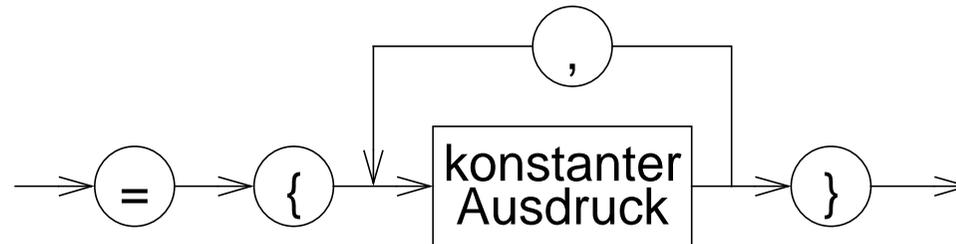
- Beispiele:

```

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

```

## 2 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

## 2 ... Initialisierung eines Feldes (2)

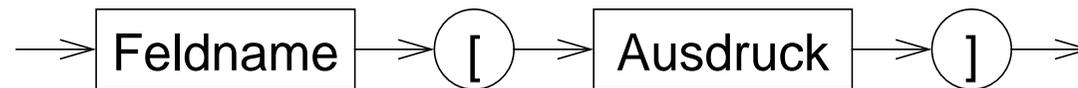
---

- Felder des Typs *char* können auch durch String-Konstanten initialisiert werden

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

### 3 Zugriffe auf Feldelemente

- Indizierung:



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

- Beispiele:

```

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

```

- Beispiel Vektoraddition:

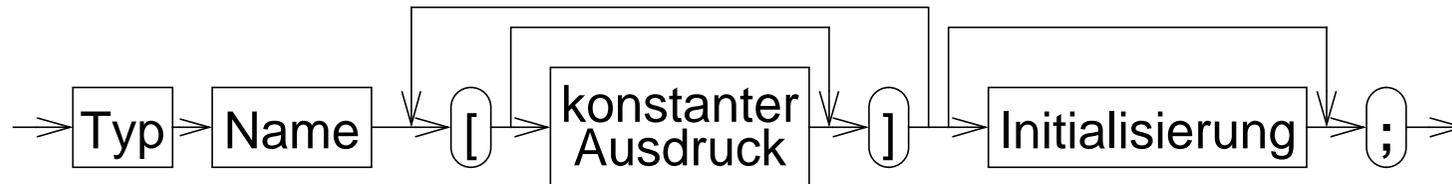
```

float v1[4], v2[4], sum[4];
int i;
...
for ( i=0; i < 4; i++ )
    sum[i] = v1[i] + v2[i];
for ( i=0; i < 4; i++ )
    printf("sum[%d] = %f\n", i, sum[i]);

```

## 4 Mehrdimensionale Felder

- neben eindimensionalen Felder kann man auch mehrdimensionale Felder vereinbaren
  - ◆ ihre Bedeutung in C ist gering
- Definition eines mehrdimensionalen Feldes

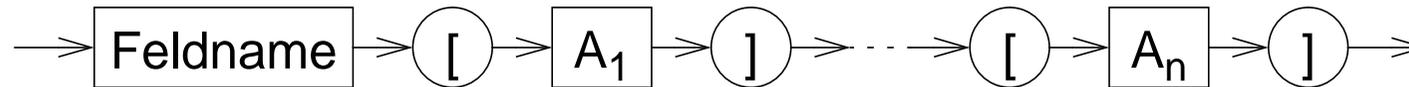


- Beispiel:

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

## 5 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:

```
feld[2][3] = 10;
```

## 6 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 nicht initialisiert!

## F.3 Zeiger und Felder

- ein Feldname ist ein konstanter Zeiger auf das erste Element des Feldes
- im Gegensatz zu einer Zeigervariablen kann sein Wert nicht verändert werden
- es gilt:

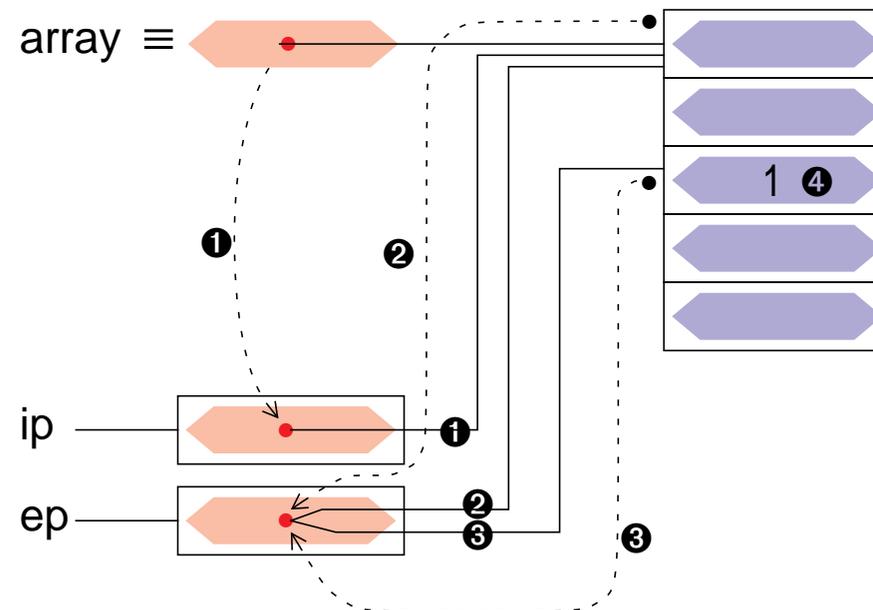
```
int array[5];

int *ip = array; ①

int *ep;
ep = &array[0]; ②

ep = &array[2]; ③

*ep = 1; ④
```



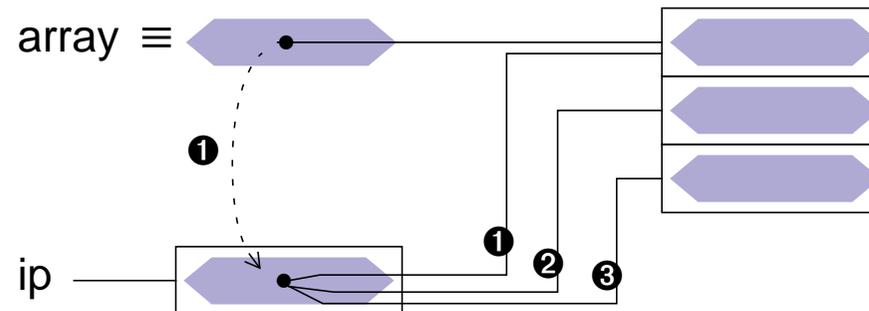
# 1 Arithmetik mit Adressen

- ++ -Operator: Inkrement = nächstes Objekt

```
int array[3];
int *ip = array; ❶
```

```
ip++; ❷
```

```
ip++; ❸
```



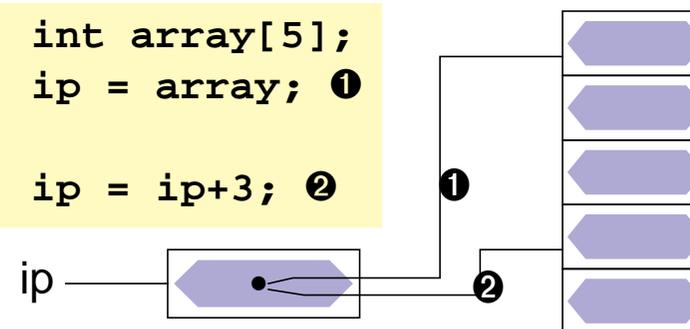
- -- -Operator: Dekrement = vorheriges Objekt

- +, -  
Addition und Subtraktion von  
Zeigern und ganzzahligen Werten.

Dabei wird immer die Größe des  
Objektyps berücksichtigt!

```
int array[5];
ip = array; ❶
```

```
ip = ip+3; ❷
```



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

## 2 Vorrangregeln bei Operatoren

Operatorklasse	Operatoren	Assoziativität
primär	<b>() Funktionsaufruf</b> <b>[]</b>	von links nach rechts
unär	<b>! ~ ++ -- + - * &amp;</b>	von rechts nach links
multiplikativ	<b>* / %</b>	von links nach rechts
...		

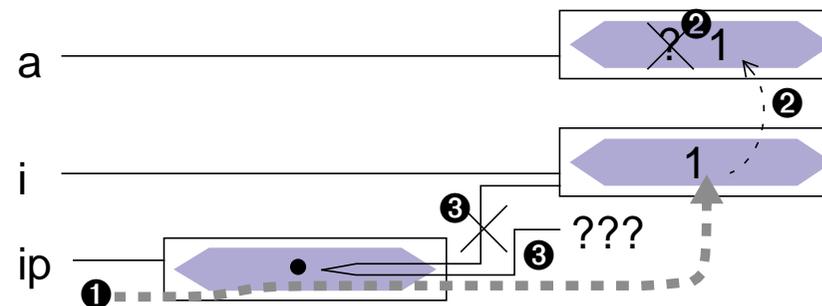
## 3 Beispiele

```
int a, i, *ip;
i = 1;
ip = &i;
```

```
a = *ip++;
```

(1) a = \*ip++;

(2) a = \*ip++;





## 4 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 ++, --, +=, ...

- es gilt:

```
int array[5]; /* → array ist Konstante für den Wert &array[0] */
int *ip = array; /* ≡ int *ip = &array[0] */
int *ep;

/* Folgende Zuweisungen sind äquivalent */
array[i] = 1;
ip[i] = 1;
*(ip+i) = 1;      /* Vorrang ! */
*(array+i) = 1;

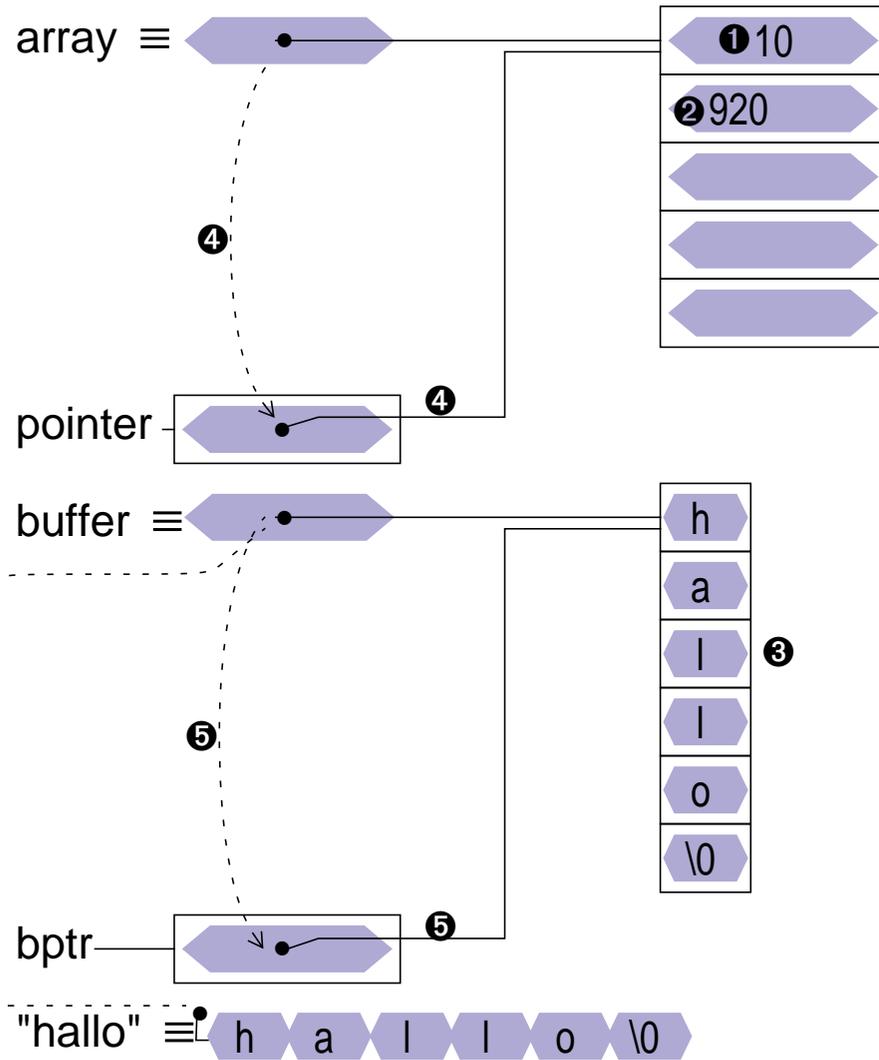
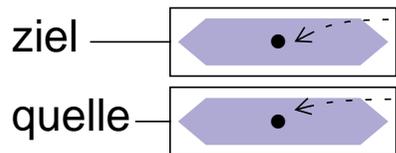
ep = &array[i]; *ep = 1;
ep = array+i; *ep = 1;
```

# 4 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

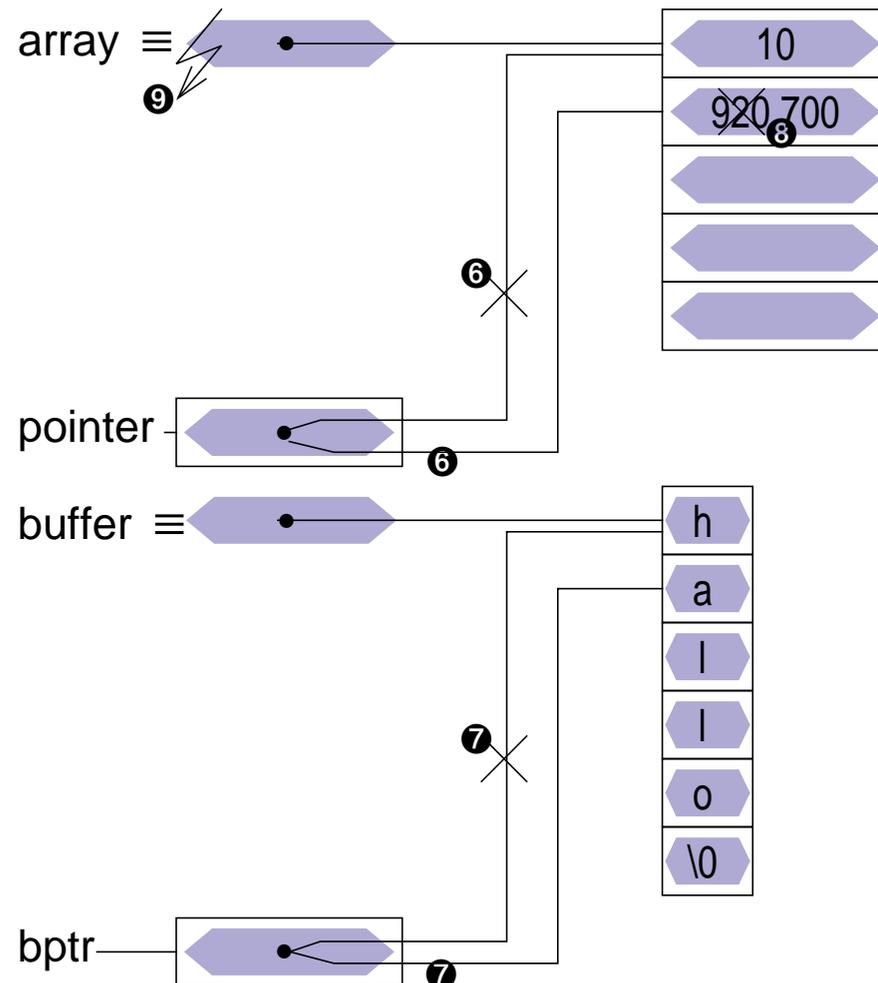


## 4 Zeigerarithmetik und Felder

```
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++;
```



## 5 Vergleichsoperatoren und Adressen

---

- Neben den arithmetischen Operatoren lassen sich auch die Vergleichsoperatoren auf Zeiger (allgemein: Adressen) anwenden:

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

## F.4 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 aktuellen 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

## F.4 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 und Dimension nicht erlaubt! */
int *p; /* Zeiger auf einen int */
```

## F.5 Dynamische Speicherverwaltung

- Felder können (mit einer Ausnahme im C99-Standard) nur mit statischer Größe definiert werden
- Wird die Größe eines Feldes erst zur Laufzeit des Programm 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 = (int *) malloc(groesse * sizeof(int));
if (feld == NULL) {
    perror("malloc feld");
    exit(1);
}
for (i=0; i<groesse; i++) { feld[i] = 8; }
...

```

cast-Operator      sizeof-Operator

## F.5 Dynamische Speicherverwaltung (2)

---

- Dynamisch angeforderte Speicherbereiche können mit der `free`-Funktion wieder freigegeben werden

- `void free(void *ptr)`

```
double *dfeld;  
int groesse;  
...  
dfeld = (double *) malloc(groesse * sizeof(double));  
...  
free(dfeld);
```

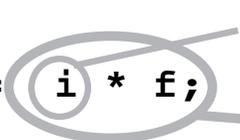
- die Schnittstellen der Funktionen sind in in der include-Datei `stdlib.h` definiert  
`#include <stdlib.h>`

## F.6 Explizite Typumwandlung — Cast-Operator

- C enthält Regeln für eine automatische Konvertierung unterschiedlicher Typen in einem Ausdruck (vgl. Abschnitt D.5.10)

Beispiel:

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

d =  →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 den Typ (int \*)

## F.7 sizeof-Operator

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

- Syntax:

<code>sizeof x</code>	liefert die Größe des Objekts <i>x</i> in Bytes
<code>sizeof (Typ)</code>	liefert die Größe eines Objekts vom Typ <i>Typ</i> in Bytes

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

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

## F.8 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)`;

```

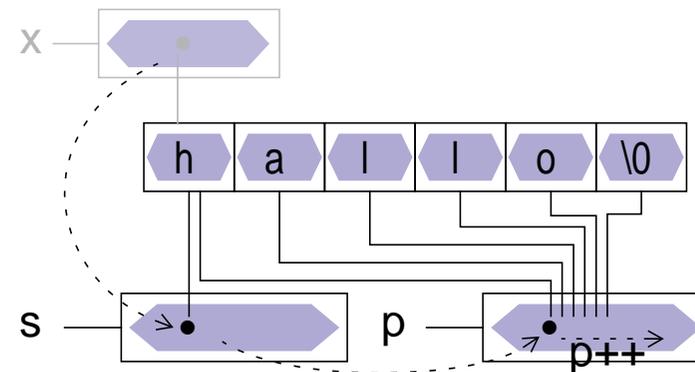
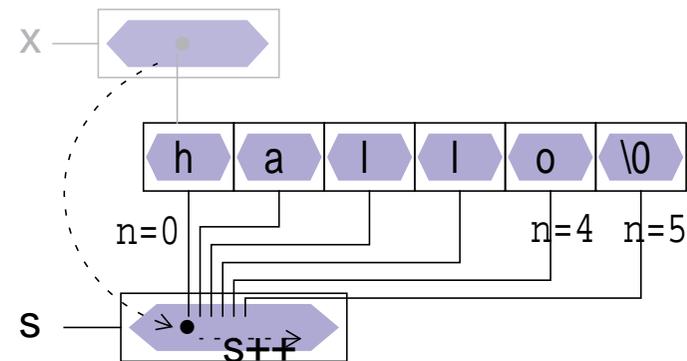
/* 1. Version */
int strlen(char *s)
{
    int n;
    for (n=0; *s != '\0'; s++)
        n++;
    return(n);
}

```

```

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

```



## F.8 ... 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";
```



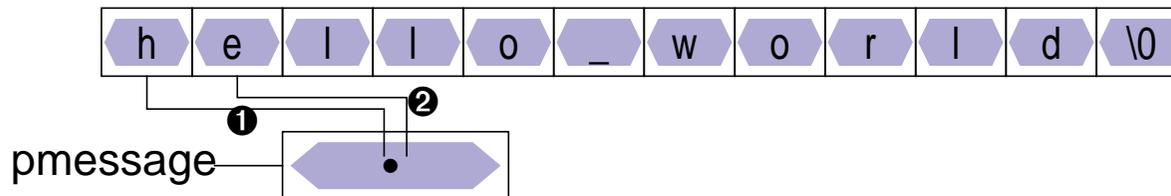
amessage ≡

- es wird ein Speicherbereich für 16 Bytes reserviert und die Zeichen werden in diesen Speicherbereich hineinkopiert
- amessage ist ein konstanter Zeiger auf den Anfang des Speicherbereichs und kann nicht verändert werden
- der Inhalt des Speicherbereichs kann aber modifiziert werden  
amessage[0] = 'h';

## F.8 ... 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";
```



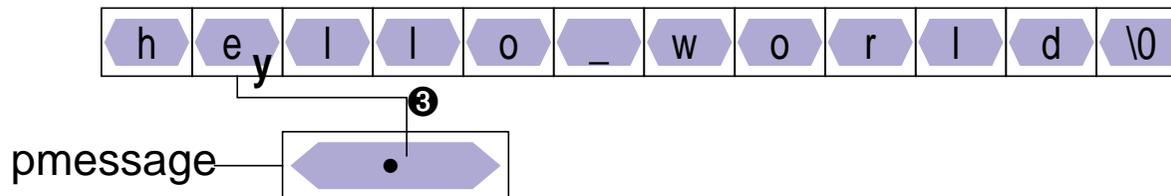
```
pmessage++; ②
printf("%s", pmessage); /* gibt "ello world" aus */
```

- es wird ein Speicherbereich für einen Zeiger reserviert (z. B. 4 Byte) und der Compiler legt die Zeichenkette `hello world` an irgendeiner Adresse im Speicher des Programms ab
  - `pmessage` ist ein variabler Zeiger, der mit dieser Adresse initialisiert wird, aber jederzeit verändert werden darf
- ```
pmessage++;
```

## F.8 ... Zeiger, Felder und Zeichenketten (4)

- 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 = 'y'; ③ ⚡
```

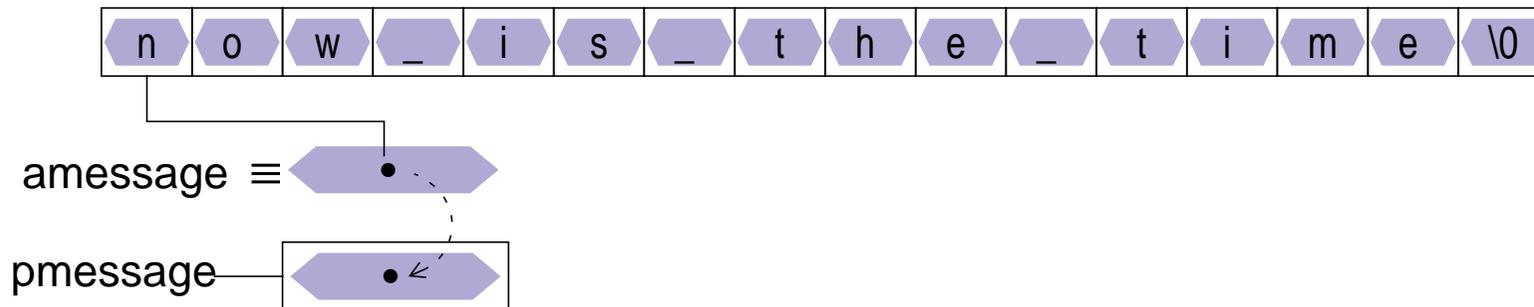
- der Speicherbereich von `hello world` darf aber nicht verändert werden
  - manche Compiler legen solche Zeichenketten in schreibgeschütztem Speicher an
    - ➔ Speicherschutzverletzung beim Zugriff
  - sonst funktioniert der Zugriff obwohl er nicht erlaubt ist
    - ➔ Programm funktioniert nur in manchen Umgebungen

## F.8 ... Zeiger, Felder und Zeichenketten (5)

- 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 aktueller Parameter an eine Funktion übergeben, erhält diese eine Kopie des Zeigers

## F.8 ... Zeiger, Felder und Zeichenketten (6)

### ■ Zeichenketten kopieren

```
/* 1. Version */
void strcpy(char s[], t[])
{
    int i=0;
    while ( (s[i] = t[i]) != '\0' )
        i++;
}

/* 2. Version */
void strcpy(char *s, *t)
{
    while ( (*s = *t) != '\0' )
        s++, t++;
}

/* 3. Version */
void strcpy(char *s, *t)
{
    while ( *s++ = *t++ )
        ;
}
```

# F.9 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

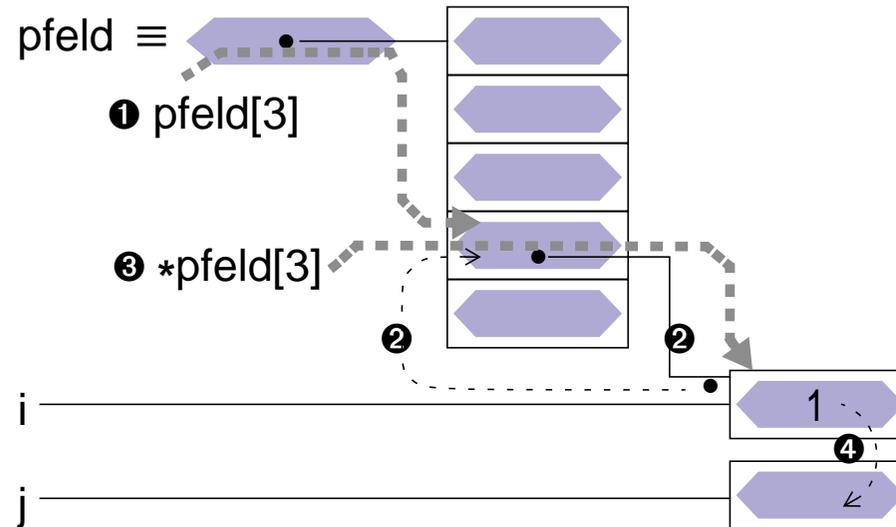
```
pfeld[3] = &i; ②
```

①

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

```
j = *pfeld[3]; ④
```

①  
③  
④

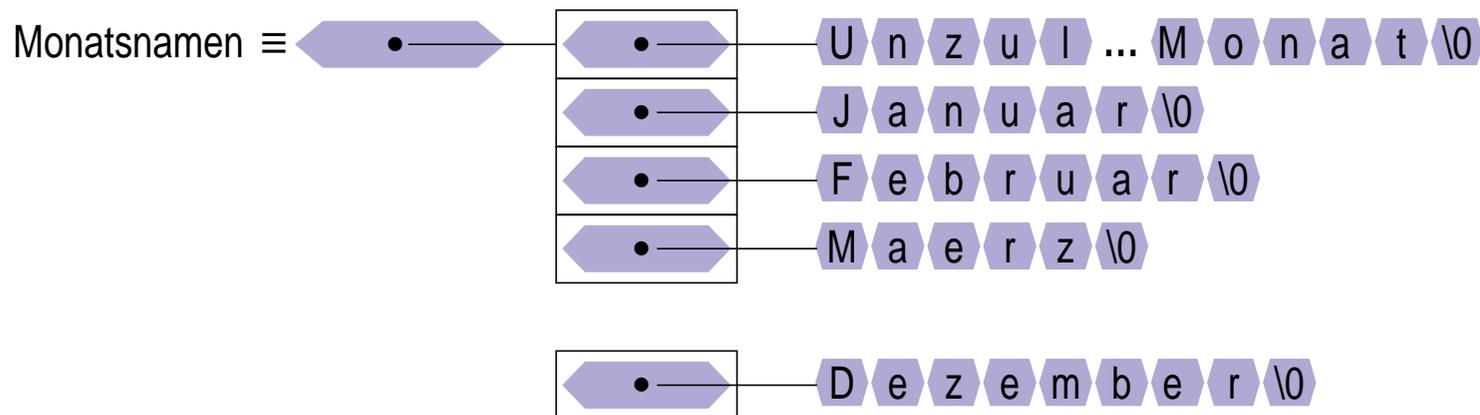


## F.9 Felder von Zeigern (2)

- 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] );
}
```



## F.10 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

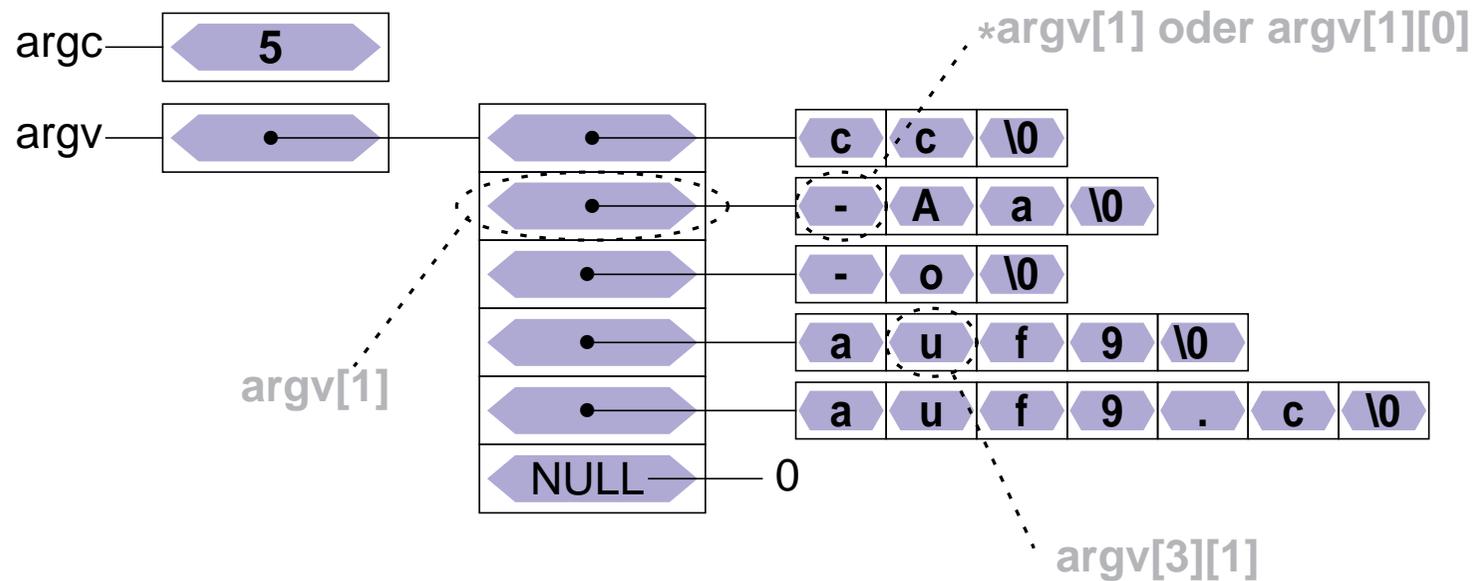
```
int
main (int argc, char **argv)
{
    ...
}
```

- 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]`)

# 1 Datenaufbau

Kommando: `cc -Aa -o auf9 auf9.c`

Datei cc.c: `...`  
`main(int argc, char *argv[]) {`  
`...`



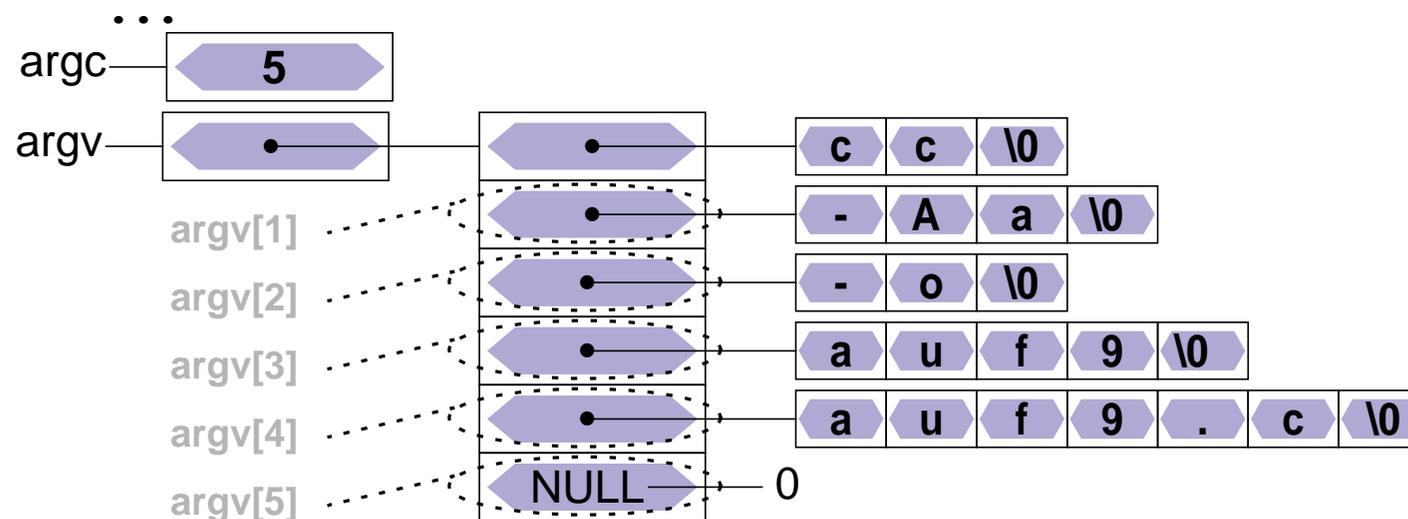
## 2 Zugriff

### Beispiel: Ausgeben aller Argumente (1)

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

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

1. Version



## 2 Zugriff

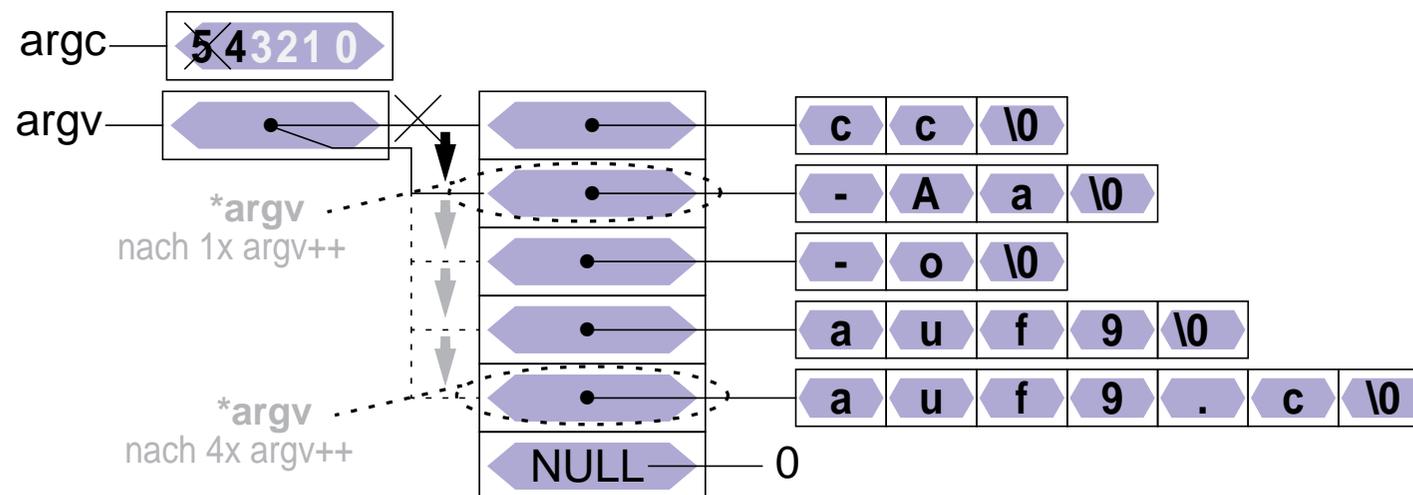
### Beispiel: Ausgeben aller Argumente (2)

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

```

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

2. Version  
 linksseitiger Operator:  
 erst dekrementieren,  
 dann while-Bedingung prüfen  
 → Schleife läuft für argc=4,3,2,1

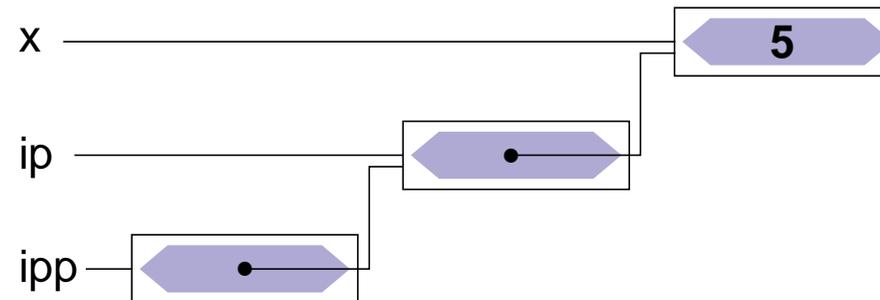


# F.11 Zeiger auf Zeiger

- 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)

# F.12 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");
```

# F.13 Strukturen

## 1 Motivation

- Felder fassen Daten eines einheitlichen Typs zusammen
  - ▶ ungeeignet für gemeinsame Handhabung von Daten unterschiedlichen Typs
  
- Beispiel: Daten eines Studenten
 

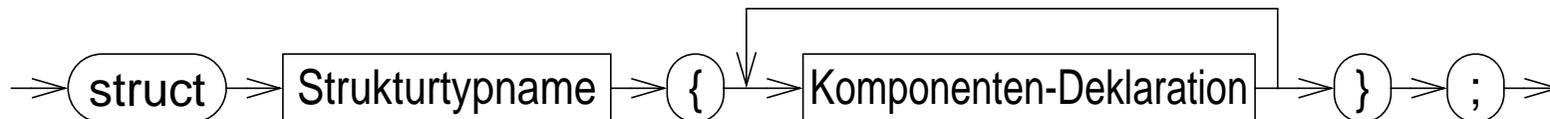
|                       |                                 |
|-----------------------|---------------------------------|
| – Nachname            | <code>char nachname[25];</code> |
| – Vorname             | <code>char vorname[25];</code>  |
| – Geburtsdatum        | <code>char gebdatum[11];</code> |
| – Matrikelnummer      | <code>int matrnr;</code>        |
| – Übungsgruppennummer | <code>short gruppe;</code>      |
| – Schein bestanden    | <code>char best;</code>         |
  
- Möglichkeiten der Repräsentation in einem Programm
  - ◆ einzelne Variablen → sehr umständlich, keine "Abstraktion"
  - ◆ Datenstrukturen

## 2 Deklaration eines Strukturtyps

- Durch eine Strukturtyp-Deklaration wird dem Compiler der Aufbau einer Datenstruktur unter einem Namen bekanntgemacht

→ deklariert einen neuen Datentyp (wie `int` oder `float`)

- Syntax



- **Strukturtypname**

- ◆ beliebiger Bezeichner, kein Schlüsselwort
- ◆ kann in nachfolgenden Struktur-Definitionen verwendet werden

- **Komponenten-Deklaration**

- ◆ entspricht normaler Variablen-Definition, aber keine Initialisierung!
- ◆ in verschiedenen Strukturen dürfen die gleichen Komponentennamen verwendet werden (eigener Namensraum pro Strukturtyp)

## 2 Deklaration eines Strukturtyps (2)

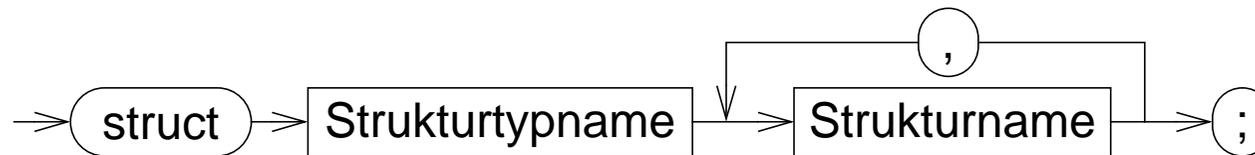
### ■ Beispiele

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

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

### 3 Definition einer Struktur

- Die Definition einer Struktur entspricht einer Variablen-Definition
  - ◆ Name der Struktur zusammen mit dem Datentyp bekanntmachen
  - ◆ Speicherplatz anlegen
- Eine Struktur ist eine Variable, die ihre Komponentenvariablen umfasst
- Syntax



- Beispiele

```

struct student stud1, stud2;
struct komplex c1, c2, c3;
  
```

- Strukturdeklaration und -definition können auch in einem Schritt vorgenommen werden

## 4 Zugriff auf Strukturkomponenten

### ■ .-Operator

- $x.y$   $\equiv$  Zugriff auf die Komponente  $y$  der Struktur  $x$
- $x.y$  verhält sich wie eine normale Variable vom Typ der Strukturkomponenten  $y$  der Struktur  $x$

### ■ Beispiele

```
struct komplex c1, c2, c3;
...
c3.re = c1.re + c2.re;
c3.im = c1.im + c2.im;

struct student stud1;
...
if (stud1.matrnr < 1500000) {
    stud1.best = 'y';
}
```

## 5 Initialisieren von Strukturen

- Strukturen können — wie Variablen und Felder — bei der Definition initialisiert werden
- Beispiele

```
struct student stud1 = {  
    "Meier", "Hans", "24.01.1970", 1533180, 5, 'n'  
};  
  
struct komplex c1 = {1.2, 0.8}, c2 = {0.5, 0.33};
```

### !!! Vorsicht

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

**bei der Initialisierung jedoch nur durch die Position**

→ potentielle Fehlerquelle bei Änderungen der Strukturtyp-Deklaration

## 6 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;  
    ergebnis.re = x.re + y.re;  
    ergebnis.im = x.im + y.im;  
    return(ergebnis);  
}
```

## 7 Zeiger auf Strukturen

- Konzept analog zu "Zeiger auf Variablen"
  - Adresse einer Struktur mit &-Operator zu bestimmen
  - Name eines Feldes von Strukturen = Zeiger auf erste Struktur im Feld
  - Zeigerarithmetik berücksichtigt Strukturgröße
  
- Beispiele

```

struct student stud1;
struct student gruppe8[35];
struct student *pstud;
pstud = &stud1;           /* ⇒ pstud → stud1 */
pstud = gruppe8;         /* ⇒ pstud → gruppe8[0] */
pstud++;                 /* ⇒ pstud → gruppe8[1] */
pstud += 12;             /* ⇒ pstud → gruppe8[13] */

```

- Besondere Bedeutung zum Aufbau
  - ↳ rekursiver Strukturen

## 7 Zeiger auf Strukturen (2)

- Zugriff auf Strukturkomponenten über einen Zeiger

- Bekannte Vorgehensweise

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

↳ `(*pstud).best = 'n';`

unleserlich!

- Syntaktische Verschönerung

↳ `->-Operator`

`pstud->best = 'n';`

## 8 Felder von Strukturen

- Von Strukturen können — wie von normale 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';
    }
}
```

## 9 Strukturen in Strukturen

- Die Komponenten einer Struktur können wieder Strukturen sein
- Beispiel

```
struct name {
    char nachname[25];
    char vorname[25];
};

struct student {
    struct name name;
    char gebdatum[11];
    int matrnr;
    short gruppe;
    char best;
}

struct prof {
    struct name pname;
    char gebdatum[11];
    int lehrstuhlnr;
}

struct student stud1;
strcpy(stud1.name.nachname, "Meier");
if (stud1.name.nachname[0] == 'M') {
    ...
}
```

## 10 Rekursive Strukturen

- Strukturen in Strukturen sind erlaubt — aber
  - ◆ die Größe einer Struktur muss vom Compiler ausgerechnet werden können
    - Problem: eine Struktur enthält sich selbst

```
struct liste {  
    struct student stud;  
    struct liste rest;  
};
```

**falsch!**

- ◆ die Größe eines Zeigers ist bekannt (meist 4 Byte)
  - eine Struktur kann einen Zeiger auf eine gleichartige Struktur enthalten

```
struct liste {  
    struct student stud;  
    struct liste *rest;  
};
```

↳ Programmieren rekursiver Datenstrukturen

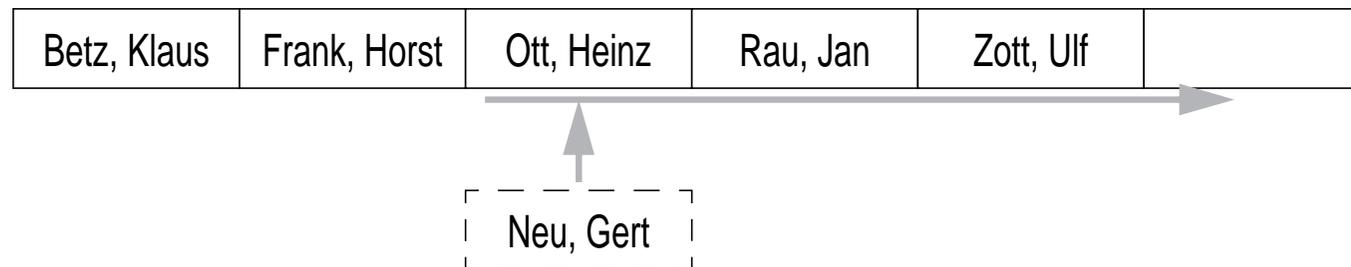
## 10 Rekursive Strukturen (2)

### ■ Problem:

- ◆ es sollen beliebig viele Studentendaten eingelesen werden und in sortierter Form im Programm verwaltet werden

### Lösung 1: Feld

- wie groß machen? — und was, wenn es nicht reicht?
- Einsortieren =  
richtige Position suchen + Rest nach oben verschieben + eintragen



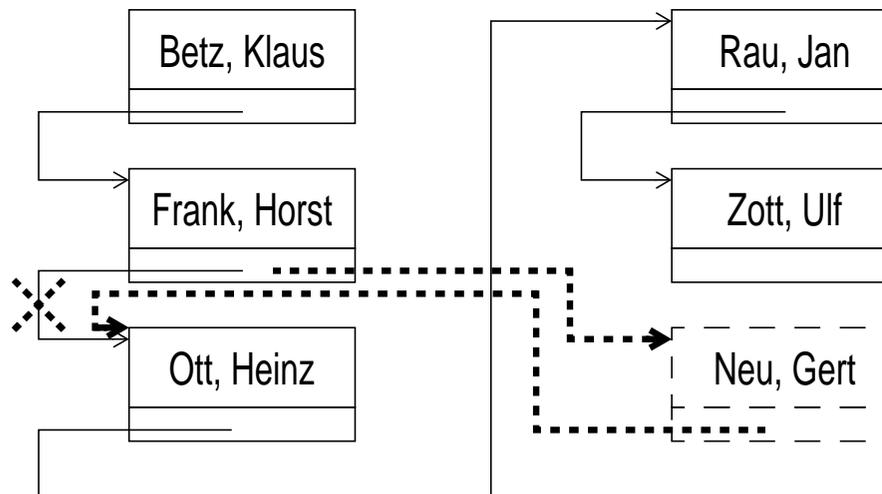
## 10 Rekursive Strukturen (3)

### ■ Problem:

- ◆ es sollen beliebig viele Studentendaten eingelesen werden und in sortierter Form im Programm verwaltet werden

### Lösung 2: verkettete Liste von dynamisch angeforderten Strukturen

- Speicher für jeden Eintrag mit malloc() anfordern
- Einsortieren = richtige Position suchen + zwei Zeiger setzen



## 10 Rekursive Strukturen (4)

### ■ Realisierung von Lösung 2 (Skizze):

```

struct eintrag {
    struct student stud;
    struct eintrag *naechster;
};
struct eintrag leer = { {"", ""}, NULL};           /* Leeres Listenelement */
struct eintrag *stud_liste;                       /* Zeiger auf Listen-Anfang */
struct eintrag *akt_eintrag;                      /* aktuell bearbeiteter Eintrag */
struct eintrag *einfuege_pos;                     /* Einfuegeposition */

int student_lesen(struct student *);
struct eintrag *suche_pos(struct eintrag *liste, struct eintrag *element);
/* erstes Listen-Element anfordern */
akt_eintrag = (struct eintrag *)malloc(sizeof (struct eintrag));
stud_liste = &leer;                               /* Listenanfang auf leeres Element setzen (vermeidet später
  /* eine Sonderbehandlung für Listenanfang) */

while (student_lesen(&akt_eintrag->stud) != EOF ) {
    /* Eintrag, hinter dem einzufügen ist suchen */
    einfuege_pos = suche_pos(stud_liste, akt_eintrag);
    /* akt_eintrag einfügen */
    akt_eintrag->naechster = einfuege_pos->naechster;
    einfuege_pos->naechster = akt_eintrag;
    /* nächstes Listen-Element anfordern */
    akt_eintrag = (struct eintrag *)malloc(sizeof (struct eintrag));
}

```

## F.14 Verbundstrukturen — Unions

- In einer Struktur liegen die einzelnen Komponenten hintereinander, in einem Verbund liegen sie übereinander
  - die gleichen Speicherzellen können unterschiedlich angesprochen werden
  - Beispiel: ein int-Wert (4 Byte) und die einzelnen Bytes des int-Werts

```
union intbytes {
    int ival;
    char bvalue[4];
} u1;
...
u1.ival = 259000;
printf("Wert=%d, Byte0=%d, Byte1=%d, Byte2=%d, Byte3=%d\n",
       u1.ival, u1.bvalue[0], u1.bvalue[1], u1.bvalue[2], u1.bvalue[3]);
```

- Einsatz nur in sehr speziellen Fällen sinnvoll  
konkretes Wissen über die Speicherorganisation unbedingt erforderlich!

## F.15 Bitfelder

---

- Bitfelder sind Strukturkomponenten bei denen die Zahl der für die Speicherung verwendeten Bits festgelegt werden kann.
- Anwendung z. B. um auf einzelnen Bits eines Registers zuzugreifen

```
struct cregister {  
    unsigned int protection : 1;  
    unsigned int interrupt_mask : 3;  
    unsigned int enable_read : 1;  
    unsigned int enable_write : 1;  
    unsigned int pedding : 2;  
    unsigned int address : 8;  
};
```

## F.15 Bitfelder (2)

- Struktur mit Bitfeld kann ihrerseits Teil einer Union sein
  - Zugriff auf Register als Ganzes und auf die einzelnen Bits

```
union cregister {
    unsigned short all;
    struct bits {
        unsigned int protection : 1;
        unsigned int interrupt_mask : 3;
        unsigned int enable_read : 1;
        unsigned int enable_write : 1;
        unsigned int pedding : 2;
        unsigned int address : 8;
    };
};
```

- Adresse und Aufbau eines Registers steht üblicherweise in der Hardwarebeschreibung.

## F.15 Bitfelder (3)

### ■ Beispiel:

- Adresse auf Register anlegen,  
Registerinhalt sichern  
Bits verändern  
Registerinhalt wieder herstellen

```
union cregister *creg;  
unsigned short oldvale;  
creg = (union cregister *)0x2400; /* Addr. aus Manual */  
oldvalue = creg->all;           /* Wert sichern */  
creg->bits.protection = 0;  
creg->bits.enable_read = 1;  
creg->bits.address = 0x40;  
...  
creg->all = oldvalue;           /* Wert restaurieren */
```

## F.16 Typedef

- Typedef erlaubt die Definition neuer Typen
  - neuer Typ kann danach wie die Standardtypen (int, char, ...) genutzt werden

- Beispiele:

```
typedef int Laenge;  
Laenge l = 5;  
Laenge *p1; Laenge fl[20];
```

```
typedef struct student Student;  
Student s; Student *ps1;  
s.matrnr = 1234567; ps1 = &s; ps1->best = 'n';
```

```
typedef struct student *Studptr;  
Studptr ps2;  
ps2 = &s; ps2->best = 'n';
```

# F.17 Ergänzungen zum Präprozessor

## 1 Parametrisierte Makros

- Präprozessor-Makros können mit Parametern versehen werden, die in den Ersatztext eingebaut werden
  - entspricht "optisch" einem Funktionsaufruf
  - Unterschied: Makro wird zur Übersetzungszeit expandiert, Funktionsaufruf erfolgt zur Laufzeit
  - parametrisierte Makros sind damit ähnlich zu inline-Funktionen (wie z. B. in C++)
  - ein Makro wird durch die `#define`-Anweisung definiert
- Syntax:

```
#define Makroname(Par1, Par2, ...) Ersatztext
```

- Vorkommen von *Par1*, *Par2*, etc. im Ersatztext werden entsprechend eingesetzt

## F.17 Ergänzungen zum Präprozessor (2)

### ■ Beispiele:

```
#define max(a, b) ((a) < (b) ? (b) : (a))
...
x = max (n+m, y+z);
```

```
#define numeric(c) ((c) >= '0' && (c) <= '9')
...
c = getchar();
if numeric(c) { ...
```

- im Ersatztext Parameter unbedingt in ( ) klammern  
(sonst evtl. Probleme mit Operator-Vorrang im expandierten Text!)
- einige Sonderregeln im Umgang mit Zeichenketten  
(Kernighan und Ritchie schreiben dazu:  
*The details ... are described more precisely in the ANSI standard ...  
Some of the new rules ... are bizarre. )*

# F.17 Ergänzungen zum Präprozessor (3)

---

## 2 Deaktivieren von Makros

---

- Makros wirken ab der Zeile in der sie definiert wurden bis zum Ende der Datei - können aber auch wieder deaktiviert werden
- Syntax:

```
#undef Makroname
```

- ▶ ab dieser Zeile unterbleibt Expansion des Makros