

# *Programiranje 2*

## *7. predavanje*

Saša Singer

`singer@math.hr`

`web.math.hr/~singer`

PMF – Matematički odjel, Zagreb

# Sadržaj predavanja

- **Stringovi** (kraj od prošli puta):
  - Primjeri obrade stringova.
  - Korisne funkcije za pretvorbu iz `<stdlib.h>`.
- **Pokazivači** (drugi dio):
  - Pokazivači i polja (ponavljanje).
  - Polje pokazivača — deklaracija. Polje stringova.
  - Polje pokazivača i dvodimenzionalno polje.
  - Sortiranje rječnika zamjenana pokazivača.
  - Argumenti komandne linije.
  - Dinamička alokacija memorije (ponavljanje).
  - Pokazivač na funkciju.

# Informacije

Termin prvog kolokvija je:

🕒 srijeda, 30. 4., u 12 sati.

Praktični kolokvij (prvi krug) — kratki komentar:

🕒 Rezultati su “otužni” — nešto preko 60%.

Praktični kolokvij (drugi krug) — termini su:

🕒 subota, 10. 5., praktikum 2 — 4 grupe,

🕒 utorak, 13. 5., praktikum 3 — 2 grupe.

Prijave mogu odmah — opet na “mojim” vratima!

## Informacije (nastavak)

Rok za predaju **ispričnica** za **nedolazak** na PK i sl.:

- ☛ posljednje **predavanje** ili **vježbe prije** kolokvijskih tjedana.

Za one koji **nemaju** pravo **izlaska** na popravak PK,

- ☛ rok za **molbe** je do **kraja prvog** kolokvijskog tjedna!

Napomena: od **prvog** popravka PK i **nadalje**, **nema**

- ☛ **odbijanja** zadataka s **matricama**,
- ☛ **uvodjenja svojih** granica na dimenzije **nizova** i **matrica**.

Postoji i **dinamička** alokacija!

# Stringovi (nastavak)

# Sadržaj

- Stringovi (nastavak):
  - Primjeri obrade stringova.
  - Korisne funkcije za pretvorbu iz `<stdlib.h>`.
  - Implementacija funkcije `atoi`.
  - Obratna funkcija `itoa`.

## Broj riječi u stringu

**Primjer.** Napisati funkciju koja **broji riječi** u stringu koji je stigao kao argument. **Riječ** je niz znakova **bez praznina**, a riječi su odvojene **bar jednom prazninom** ili znakom **\t**.

Koristimo **logičku** varijablu **razmak** koja pamti da li smo:

● u **razmaku** (“između” riječi) i tad je **TRUE (1)**, ili

● u **riječi** i tad je **FALSE (0)**.

Brojač riječi **povećavamo** na **izlasku** iz riječi.

---

```
int broj_rijeci(char *str)
{
    int brojac = 0;
    int razmak = TRUE; /* Ispred prve rijeci. */
```

## Broj riječi u stringu (nastavak)

```
while (*str != '\0') {
    if ((*str == ' ') || (*str == '\t')) {
        if (!razmak) {
            brojac++;
            razmak = TRUE;
        }
    }
    else
        razmak = FALSE;
    str++;
}
if (!razmak) brojac++; /* Zadnja rijec */
return brojac;
}
```



# Broj riječi u stringu — glavni program

Primjer (nastavak). Glavni program.

---

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

#define TRUE 1
#define FALSE 0

int broj_rijeci(char *str)
    ...
```

## Broj riječi u stringu — glavni i izlaz

```
int main(void) {  
    char s[] = "Ja sam mala Ruza, mamina sam kci."  
    printf("String:\n");  
    printf("%s\n", s);  
    printf("Broj rijeci: %d\n", broj_rijeci(s));  
    return 0;  
}
```

---

Izlaz:

---

String:

Ja sam mala Ruza, mamina sam kci.

Broj rijeci: 7

---

**Zadatak.** Napišite funkciju `broj_rijeci` koristeći **indekse**.

## Broj riječi u stringu (nastavak)

Ovaj primjer možemo napraviti i tako da brojač povećavamo

na **ulasku** u riječ (što je **prirodnije**).

Umjesto **razmak**, zgodnije je koristiti **logičku** varijablu **rijec** s obratnim značenjem:

ako smo **u riječi**, vrijednost je **TRUE** (**1**),

ako smo **u razmaku** (“između” riječi), vrijednost je **FALSE** (**0**).

---

```
int broj_rijeci(char *str)
{
    int brojac = 0;
    int rijec = FALSE;  /* Ispred prve rijeci. */
```

## Broj riječi u stringu (nastavak)

```
for ( ; *str != '\0'; str++)
    if ((*str == ' ') || (*str == '\t')) {
        if (rijec)
            rijec = FALSE ; /* Moze BEZ if */
        }
    else
        if (!rijec) {
            brojac++;
            rijec = TRUE;
        }
return brojac;
}
```

---

Umjesto **while** petlje iskoristili smo **for** petlju.

## Broj riječi u stringu — komentar

**Napomena:** Funkcija za brojanje riječi radi na principu **konačnog automata**. To je “jednostavniji” stroj od **Turingovog** — traka je samo **ulaz**, ne treba **pisati** na traku (v. **Prog1**).

Pripadni **konačni** automat ima samo **2** moguća stanja:

- **unutar riječi**,
- **izvan riječi**, tj. **razmak** “između” riječi.

Ta stanja smo **pamtili** u varijabli **razmak** ili **rijec**, koristeći samo **2** vrijednosti — **0** i **1**.

**Prijelaz** iz stanja u stanje (ili ostanak u stanju) određen je samo **trenutnim** stanjem i **sljedećim** znakom na **ulazu**.

**Povećanje** brojača je **dodatna** akcija — koju radimo kod odgovarajućeg **prijelaza** iz jednog stanja u drugo.

## Broj riječi u stringu — varijacije na temu

U prethodnoj funkciji, “separatori” riječi su samo 2 znaka:

- praznina (znak ' ') i horizontalni tabulator (znak '\t').

Svi ostali znakovi su dio riječi.

**Varijacije.** Promijenite funkciju `broj_rijeci` tako da “separatori” riječi budu i sljedeći znakovi:

- “bjeline” (kao u C-u za funkciju `scanf`), tj. znakovi:

- ' ', '\t', '\v', '\n', '\r', '\f',  
(možete koristiti funkciju `isspace`),

- još i “interpunkcijski” znakovi:

- ', ', ':', ';', '.', '!', '?'.

Kao i prije, svi ostali znakovi su dio riječi.

# Broj riječi u stringu — zadaci

**Zadaci.** Napišite funkciju koja ima `string` kao argument i radi sljedeće:

- **Broji** riječi s određenim svojstvom:
  - samo “prave” riječi, sastavljene od slova (`alpha`),
  - samo “brojeve”, sastavljene od dekadskih znamenki (`digit`),
  - samo `operatore` — po pravilima C-a.
    - Ovo nije lako: neki operatori su sastavljeni iz 2 znaka — poput `||`, `<<`, `<=`, `+=` (ima ih još).
- Nalazi **najdulju** riječ s određenim svojstvom i vraća **pokazivač** na početak te riječi.
  - Oprez: provjeru je li riječ najdulja (do sada) moramo napraviti na **izlazu** iz riječi.

## Primjer — implementacija funkcije `atoi`

**Primjer.** Napišimo implementaciju funkcije `atoi` iz standardne biblioteke (zaglavlje `<stdlib.h>`) koja **prevodi niz znakova** (`string`), koji predstavlja **cijeli broj**, u njegovu **numeričku** vrijednost. Funkcija treba:

- ➊ **preskočiti** sve početne **bjeline** (kao u funkciji `scanf`),
- ➋ **učitati predznak** (ako ga ima),
- ➌ i redom **pročitati** sve **znamenke**,

te ih **prevesti** u **broj** tipa `int`.

---

```
#include <ctype.h>
```

```
int f_atoi(const char s[])  
{
```



## Primjer — implementacija atoi (nastavak)

```
int i, n, sign;

    /* preskace sve bjeline, prazan for */
for (i = 0; isspace(s[i]); ++i) ;
sign = (s[i] == '-') ? -1 : 1;    /* predznak */
    /* preskoci predznak */
if (s[i] == '+' || s[i] == '-') ++i;
    /* Hornerov algoritam za broj */
for (n = 0; isdigit(s[i]); ++i)
    n = 10 * n + (s[i] - '0');
return sign * n;
}
```

Ovdje koristimo funkcije `isspace` i `isdigit` iz `<ctype.h>`.

Na primjer: `f_atoi(" -1234") = -1234` (broj tipa `int`).

## Funkcije iz <stdlib.h>

U standardnoj biblioteci <stdlib.h> već postoje neke funkcije konverzije za pretvaranje stringa u broj odgovarajućeg tipa.

---

double atof(const char *s)	prevodi s u double,
int atoi(const char *s)	prevodi s u int,
long atol(const char *s)	prevodi s u long.

---

Ove funkcije rade slično kao čitanje broja odgovarajućeg tipa:

- ➊ preskaču se bjeline na početku stringa,
- ➋ a zatim se “čita” najdulji niz znakova koji odgovara pravilu za pisanje broja tog tipa,
- ➌ i pretvara u broj.

# Funkcije konverzije iz <stdlib.h> — *primjer*

Primjer: pretvaranje “početka” stringa u broj.

---

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

```
int main(void) {
    printf("%d\n", atoi(" 123"));          /* 123 */
    printf("%d\n", atoi(" 12 3"));         /* 12 */
    printf("%d\n", atoi(" 12abc3"));       /* 12 */
    printf("%d\n", atoi("abc12 3"));       /* 0 */

    printf("%g\n", atof(" 12.5a4c 3"));    /* 12.5 */
    printf("%g\n", atof(" 12.5e4c 3"));    /* 125000 */
    return 0;}

```

---

## Još neke funkcije iz <stdlib.h>

**Napomena.** U datoteci zaglavlja <stdlib.h> deklarirane su i funkcije za apsolutnu vrijednost cijelih brojeva.

---

int abs(int n)	apsolutna vrijednost,
long labs(long n)	apsolutna vrijednost.

---

Funkcija double fabs(double d) nije tu, već u matematičkoj biblioteci <math.h>.

## Zadatak: itoa — ispis cijelog broja u string

**Zadatak.** Napišite implementaciju funkcije `itoa` koja pretvara cijeli broj u string (kao pri ispisu).

**Napomena:** Funkcija `itoa` ne postoji u `<stdlib.h>`. Jedna moguća implementacija dana je u knjizi KR2, str. 64 (kôd je na sljedećoj stranici).

☞ Međutim, ta funkcija ne radi za najmanji prikazivi cijeli broj — na primjer,  $-2^{31}$  na 32 bita.

Probajte ju popraviti, tako da radi za sve prikazive cijele brojeve iz tipa `int`!

Funkcije `atoi` i `itoa` mogu se realizirati i čitanjem/pisanjem u string pomoću funkcija `sscanf`, `sprintf` (v. kasnije).

## Implementacija funkcije itoa

```
void f_itoa(int n, char s[])
{
    int i, sign;

    /* pamti predznak u sign i
       pretvara n u nenegativan broj */
    if ((sign = n) < 0)
        n = -n;
    i = 0;
    /* generiraj znamenke u obratnom poretku */
    do {
        s[i++] = n % 10 + '0'; /* znamenka */
    } while ((n /= 10) > 0);   /* obrisi ju */
}
```

## Implementacija funkcije itoa (nastavak)

```
    if (sign < 0)
        s[i++] = '-';    /* predznak minus na kraj */
    s[i] = '\0';          /* kraj stringa */

    invertiraj(s);

    return;
}
```

---

Funkciju `invertiraj` smo napravili ranije!

**Zadatak.** Objasnite (bez testiranja) zašto ova funkcija **ne radi** za **najmanji** prikazivi cijeli broj (na pr.  $-2^{31}$  na **32** bita).

Probajte ju **popraviti** (nije teško)!

## Zadatak: funkcije `atof` i `ftoa`

**Zadatak.** Napišite implementaciju funkcije `atof` (`<stdlib.h>`) koja **prevodi niz znakova** (`string`), koji predstavlja **realni broj**, u njegovu **numeričku** vrijednost (tipa `double`).

- **Realni broj** smije biti napisan po **svim pravilima C-a** za pisanje realnih konstanti (**točka**, **e**)!

**Zadatak.** Razmislite kako biste napravili implementaciju funkcije `ftoa` koja **pretvara realni broj** (tipa `double`) u `string` (kao pri ispisu u `printf`).

- Što sve treba **zadati**?

**Izazov.** Probajte realizirati **obje** funkcije tako da

- rade za **sve prikazive double** brojeve (**nije lako**).



## *Dodatni primjeri*

**Domaća zadaća.** Progledajte **pažljivo** primjere u **prvom poglavlju** knjige **KR2**.

● Vrlo su **instruktivni** u smislu **tehnika programiranja**.

Posebno se isplati pogledati **odjeljak 1.5** (i nadalje), gdje je

● niz primjera o **obradi “teksta”** (ulaz i izlaz znakova, brojanje znakova, riječi i linija u tekstu).

# Pokazivači (nastavak)

# Sadržaj

- Pokazivači (drugi dio):
  - Pokazivači i polja (ponavljanje).
  - Polje pokazivača — deklaracija. Polje stringova.
  - Polje pokazivača i dvodimenzionalno polje.
  - Sortiranje rječnika zamjenana pokazivača.
  - Argumenti komandne linije.
  - Dinamička alokacija memorije (ponavljanje).
  - Pokazivač na funkciju.

## Pokazivači i polja — ponavljanje

Neka je **p** bilo koji pokazivač osim generičkog, tj. **p** može biti pokazivač na bilo koji tip (osim **void**).

Onda **p** možemo interpretirati i kao

- pokazivač na prvi element u polju odgovarajućeg tipa, tj. kao **p = &p[0]**. Nadalje, za pokazivač **p** smijemo koristiti i aritmetiku pokazivača i indekse (možemo ih “miješati”).

Veza između aritmetike pokazivača i indeksiranja je

$$p + i = \&p[i], \quad *(p + i) = p[i],$$

gdje je **i** cijeli broj (smije biti i negativan).

Za razliku od “običnog” polja, ako **p** nije definiran kao konstantan pokazivač, smijemo mu mijenjati vrijednost.

# Polje pokazivača

Polje pokazivača ima deklaraciju:

```
tip_pod *ime[izraz];
```

Napomena: **Primarni** operator `[ ]` ima viši prioritet od **unarnog** operatora `*`.

**Primjer.** Razlikujte **polje** pokazivača (ovdje 10 pokazivača):

```
int *ppi[10];
```

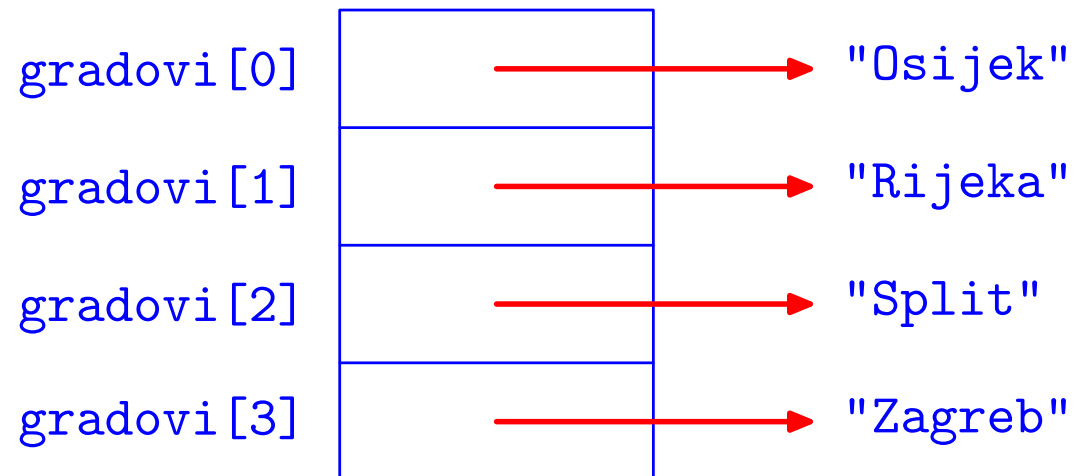
od **pokazivača na polje** (ovdje od 10 elemenata):

```
int (*ppi)[10];
```

## Polje pokazivača (nastavak)

Pokazivač na `char` možemo inicijalizirati `stringom`. Isto vrijedi i za `polje` takvih `pokazivača` — dobivamo “`polje stringova`”.

```
static char *gradovi[] = { "Osijek", "Rijeka",  
                           "Split", "Zagreb"};
```



Ovo se često koristi za `fiksna imena` objekata, na pr. `dani` u tjednu, `mjeseci` u godini (v. [KR2](#), str. 113–114).

# Polje pokazivača i dvodimenzionalno polje

Postoji bitna **razlika** između **polja pokazivača**:

```
char *mjesto[] = { "Hum", "Kanfanar",  
                  "Sveti Vincenat" };
```

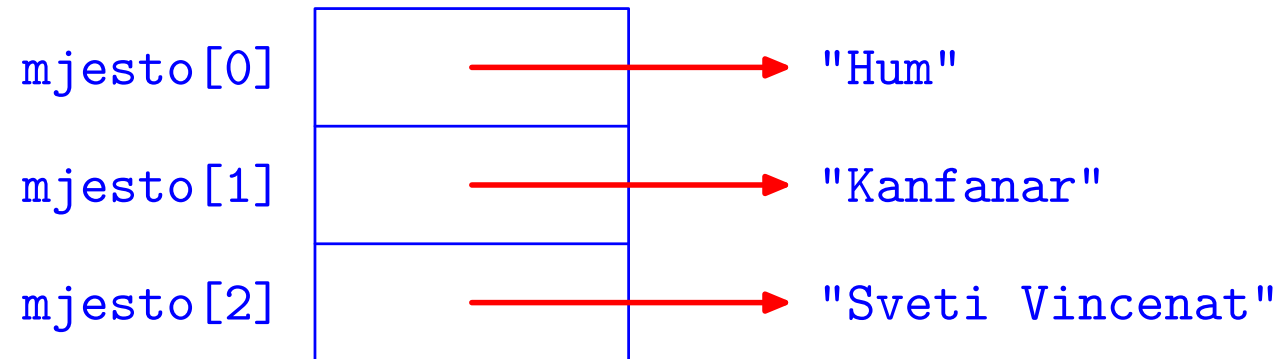
i **dvodimenzionalnog polja**:

```
char amjesto[][16] = { "Hum", "Kanfanar",  
                      "Sveti Vincenat" };
```

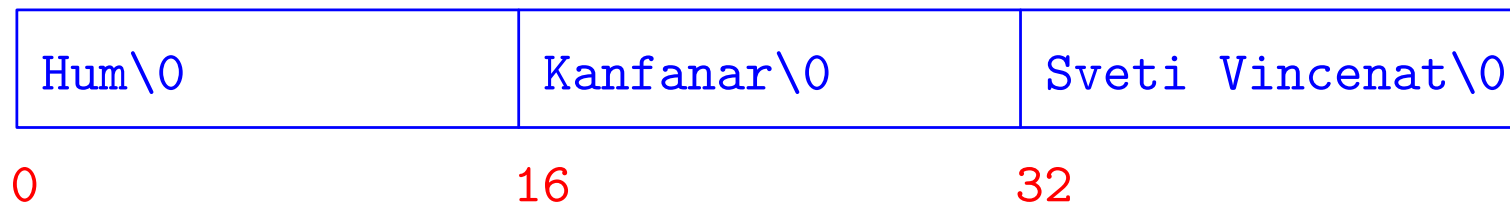
**Razlika** se najbolje **vidi** na sljedećim slikama.

# Polje pokazivača i dvodimenzionalno polje

Polje pokazivača mjesto:



Dvodimenzionalno polje amjesto:





# Sortiranje rječnika

**Problem.** Imamo **hrpu riječi**, raznih duljina, koje treba:

- učitati sa standardnog ulaza,
- leksikografski **sortirati**,
- ispisati u sortiranom poretku.

Očito je da **pojedine riječi** treba spremati kao **stringove**. Da ne kompliciramo, pretpostavit ćemo da

- svaka pojedina **riječ** stane u **string** od **80** znakova.

(Dinamičko spremanje stringova **proizvoljne** duljine — sami.)

**Dogovor:** ulaz sadrži po **jednu** riječ u svakom redu (**gets**).

Kako ćemo **spremiti** našu “**hrpu**” riječi?

## Sortiranje rječnika (nastavak)

Ako ih spremimo u dvodimenzionalno polje, onda je sve relativno **lako** (v. **Prog1**). Međutim, to je **loše**:

- **spremanje** je memorijski **rastrošno** (v. prošlu sliku),
- **sortiranje** je vrlo **sporo** — zbog **zamjena** stringova (polja).

Zato ćemo program realizirati preko **polja pokazivača** na **stringove** (riječi). U tom polju, nazovimo ga **p**,

- **i**-ti element sadrži **pokazivač** na **i**-tu riječ.

**Sortiranje** riječi realiziramo

- **zamjenama pokazivača** u polju **p**, a ne stringova!

**Problem**: **učitavanje** i stvarno **spremanje** riječi.

# Sortiranje rječnika — čitanje riječi

Primjer. Učitavanje rječnika — ne ovako!

```
int main() {  
    char *p[2], q[80];  
  
    gets(q);    /* plava */  
    p[0] = q;  
  
    gets(q);    /* crvena */  
    p[1] = q;  
  
    puts(p[0]);    /* Sto ce se ispisati? */  
    puts(p[1]);    /* Sto ce se ispisati? */  
    return 0; }
```

# Sortiranje rječnika — čitanje riječi (nastavak)

Izlaz:

---

crvena

crvena

---

Razlog: `p[0]` i `p[1]` sadrže istu adresu (od `q`), pa “vide”

• isti string (zadnji učitani).

Funkciji `gets` treba poslati pravo mjesto za spremanje stringa!

Jedno moguće rješenje za stvarno spremanje riječi:

• koristimo jedno “veliko” jednodimenzionalno polje znakova u koje redom “trpamo” riječi, jednu za drugom.

(Dinamičko alociranje stringova za riječi — sami.)

# Sortiranje rječnika — spremanje riječi

Dakle, imamo dva jednodimenzionalna polja:

- polje znakova  $w$  — koje sadrži sve riječi (kao stringove), jednu za drugom, bez “rupa”,
- polje pokazivača na znakove  $p$  — tako da  $p[i]$  sadrži pokazivač na početak  $i+1$ -e riječi u polju  $w$ .

Radi jednostavnosti, pretpostavit ćemo još da

- imamo najviše 100 riječi.

To je maksimalni broj elemenata u polju  $p$ .

Uz ove pretpostavke, polja  $w$  i  $p$  onda možemo definirati

- kao polja fiksne dimenzije.

(Dinamičko alociranje ovih polja — sami.)

# Sortiranje rječnika — spremanje riječi (nast.)

Izgled polja  $w$  i  $p$ :

- Prva riječ počinje na početku polja  $w$ , tj. na mjestu  $w[0]$ , pa je  $p[0] = \&w[0] = w$ .
- Uzmimo da prva riječ ima ukupno  $n\_1$  znakova. Oprez:  $n\_1 = \text{strlen}$  od prve riječi  $+ 1$  (zbog nul-znaka).
- Druga riječ ide odmah iza prve. Dakle, počinje na mjestu  $w[n\_1]$ , pa je  $p[1] = \&w[n\_1] = w + n\_1$ .

I tako redom.

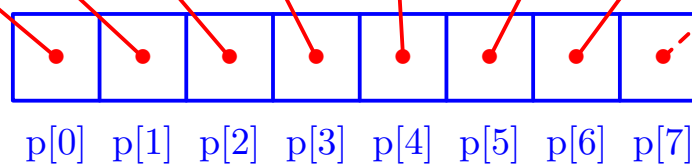
Sad bi došla slika kako to izgleda (v. sljedeća stranica).

# Spremanje riječi u rječniku

polje w

										1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5
J	a	\0	s	a	m	\0	m	a	l	a	\0	R	u	z	a	,	\0	m	a	m	i	n	a	\0	s	a	m	\0	k	c	i	.	\0	\0	

polje p



# Sortiranje rječnika — detalji implementacije

Radi jednostavnosti, **oba** polja **w** i **p** definiramo kao **globalna** (statička). Stvarno,

- samo **w** **koristimo** kao **globalno** polje,
- dok je **p** “uredno” **argument** svih funkcija.

**Dogovor:** da ne bude “prejednostavno”,

- **stvarni** broj riječi **nije** unaprijed zadan, već
- čitamo riječi **sve dok** ne učitamo **prazan red** (praznu riječ, tj. string duljine **0**).

Za **sortiranje** koristimo:

- sortiranje **izborom ekstrema** (v. **Prog1**).



# Sortiranje rječnika — početak programa

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>
#include <stdlib.h>

/* Sortiranje rjecnika. */

#define MAXBROJ 100
#define MAXDULJ 80

/* MAXBROJ = max. broj rijeci,
   MAXDULJ = max. duljina pojedine rijeci. */
```

## *Sortiranje rječnika — globalne definicije*

```
/* Globalno polje znakova za rjecnik. */  
  
char w[MAXBROJ * MAXDULJ];  
  
/* Globalno polje pokazivaca na  
   pojedine rijeci - stringove. */  
  
char *p[MAXBROJ];  
  
/* Stvarni broj rijeci u rjecniku. */  
  
int broj_rijeci;
```

## Sortiranje rječnika — učitavanje rječnika

```
/* Ucitava rijeci i vraca broj rijeci.  
   Kraj ucitavanja je prazna rijec. */  
int unos(char *p[])  
{  
    char *q = w;  
    int flag = 1, broj = 0;  
    while (flag) {  
        if (broj >= MAXBROJ) return -1;  
        p[broj] = gets(q);  
        if (strlen(p[broj]) == 0) return broj;  
        q += strlen(q) + 1;  
        ++broj;  
    }  
}
```

## Sortiranje rječnika — sortiranje

```
/* Sortiranje rječnika izborom ekstrema.  
   Dovodimo najmanju riječ na početak.  
   Koristimo samo zamjene pokazivaca. */
```

```
/* Polje pokazivaca na znakove-stringove. */
```

```
void sort(char *p[], int n)  
{  
    int i, j, ind_min;  
    char *temp;
```

## Sortiranje rječnika — sortiranje (nastavak)

```
    for (i = 0; i < n - 1; ++i) {
        ind_min = i;
        for (j = i + 1; j < n; ++j)
            if (strcmp(p[j], p[ind_min]) < 0)
                ind_min = j;
        if (i != ind_min) {
            temp = p[i];
            p[i] = p[ind_min];
            p[ind_min] = temp;
        }
    }

    return;
}
```

## Sortiranje rječnika — ispis rječnika

```
/* Ispisuje sve rijeci u rjecniku. */  
  
void ispis(char *p[])  
{  
    int i;  
  
    for (i = 0; i < broj_rijeci; ++i)  
        puts(p[i]);  
  
    return;  
}
```

## *Sortiranje rječnika — glavni program*

```
/* Glavni program. */

int main(void)
{
    if ((broj_rijeci = unos(p)) >= 0) {
        printf("Broj rijeci = %d\n", broj_rijeci);
        sort(p, broj_rijeci);
        ispis(p);
    }
    else
        printf("Previše rijeci na ulazu.\n");

    return 0;
}
```

# *Sortiranje rječnika — primjer ulaza*

Ulaz:

---

Ja  
sam  
mala  
Ruza,  
mamina  
sam  
kci.

---



# Sortiranje rječnika — izlaz

Izlaz:

---

Broj rijeci = 7

Ja

Ruza,

kci.

mala

mamina

sam

sam

---

# Sortiranje rječnika — poboljšanje unosa

Funkcija `unos` strogo očekuje praznu riječ kao kraj ulaza i javlja grešku ako pokušamo učitati preveliki broj riječi.

Modificirana verzija funkcije `unos` kontrolira sve što može.

- Uredno prekida čitanje ako učitamo maksimalni broj riječi (prije prazne) i to nije greška. U ostatku programa radimo samo s riječima koje su “stale” u rječnik (polje `p`).
- Provjerava je li `gets` uspješno učitao string, ili je vratio `NULL` (što je signal greške), i samo tad javlja grešku.
- Usput, ne poziva `strlen` dva puta, već pamti duljinu.

Jedina modifikacija u glavnom programu je poruka o grešci.

Još bolje bi bilo koristiti funkciju `fgets` za kontrolu broja učitanih znakova u string (v. kasnije, kod datoteka).

## Sortiranje rječnika — modificirani unos

```
/* Ucitava rijeci i vraca broj rijeci.  
   Kraj ucitavanja je prazna rijec. */  
int unos(char *p[])  
{  
    char *q = w;  
    int flag = 1, broj = 0, dulj;  
    while (flag) {  
        if (gets(q) == NULL) return -1;  
        if ((dulj = strlen(q)) == 0) return broj;  
        if (broj >= MAXBROJ) return broj;  
        p[broj++] = q;  
        q += dulj + 1;  
    }  
}
```

## *Sortiranje rječnika — pripadni glavni program*

```
/* Glavni program. */

int main(void)
{
    if ((broj_rijeci = unos(p)) >= 0) {
        printf("Broj rijeci = %d\n", broj_rijeci);
        sort(p, broj_rijeci);
        ispis(p);
    }
    else
        printf("Greska u citanju rijeci.\n");

    return 0;
}
```

# Sortiranje rječnika — varijacije na temu

U prethodnom programu, polja **w** i **p** imaju **fiksnu** dimenziju (zadali smo **maksimalni broj** riječi i **maksimalnu duljinu** riječi).

**Varijacija 1.** Promijenite program tako da se polja **w** i **p**

- **dinamički alociraju** i, po potrebi, **realociraju** (ako treba povećati “duljinu” nekog polja).

**Varijacija 2.** Umjesto polja **w**, koristite **dinamičku alokaciju** za **svaku** učitano **riječ**:

- ako se zna **maksimalna duljina** riječi,
- isto, s tim da maksimalna **duljina** riječi **nije** zadana (ili ograničena).

Pažljivo **kontrolirajte** da ne “**gazite**” po memoriji!

# Sortiranje rječnika — zadatak

**Zadatak.** Prilagodite i iskoristite **QuickSort** algoritam za **sortiranje** rječnika.

**Oprez:** funkcija **swap** treba zamijeniti vrijednosti **pokazivača** na **znakove** (stringove).

- Argumenti funkcije **swap** moraju biti **pokazivači** na te **pokazivače**, tj. tip argumenata je **char \*\***.

# Argumenti komandne linije

# Argumenti komandne linije

Programi vrlo često koriste **parametre**, koji se **učitavaju** zajedno s imenom programa. Takvi parametri zovu se **argumenti komandne linije**.

---

```
cp ime1 ime2
```

---

Program koji želi koristiti argumente komandne linije, mora funkciju **main** deklarirati s **dva** argumenta (a ne **void**):

- **argc** — tipa **int**, i

- **argv** — **polje pokazivača** na **char** (polje stringova).

---

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

---



# Argumenti komandne linije (nastavak)

Značenje `argc` (“argument count”):

- Broj `argc - 1` je broj argumenata komandne linije. Ako ih nema, onda je `argc = 1`.

Značenje `argv` (“argument value”):

- U `argv` je polje pokazivača na argumente komandne linije.
- `argv[0]` uvijek pokazuje na string koji sadrži ime programa.
- Ostali parametri smješteni su redom kojim su upisani.
- Iza svega je `argv[argc] = NULL` (“za svaki slučaj”).

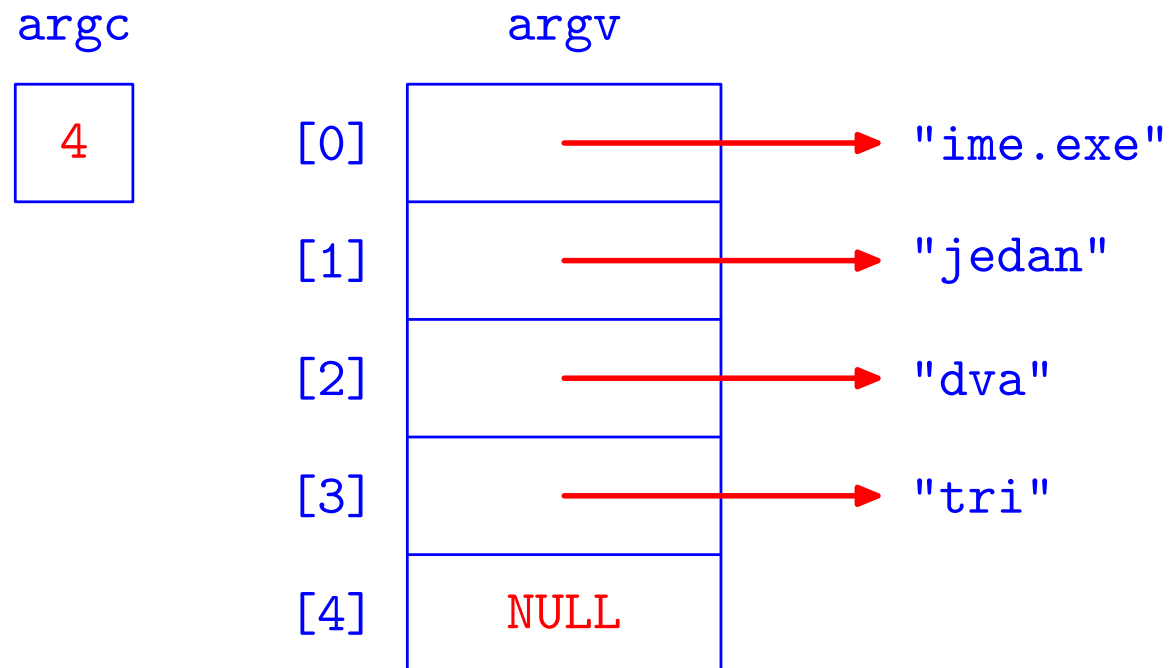
Argumenti se “čitaju” kao stringovi u funkciji `scanf`, tj. bjeline su separatori.

# Argumenti komandne linije (nastavak)

Primjer. Ako program pozovemo s:

```
ime.exe jedan dva tri
```

onda je:



# Argumenti komandne linije (nastavak)

**Primjer.** Program koji ispisuje argumente komandne linije:

```
#include <stdio.h>  /* program arg_1 */

int main(int argc, char *argv[])
{
    int i;

    printf("argc = %d\n", argc);
    for (i = 0; i < argc; ++i)
        printf("argv[%d]: %s\n", i, argv[i]);

    return 0;
}
```

# *Argumenti komandne linije (nastavak)*

Komandna linija:

---

```
arg_1 Ja sam mala Ruza, mamina sam kci.
```

---

Izlaz:

---

```
argc = 8  
argv[0]: arg_1  
argv[1]: Ja  
argv[2]: sam  
argv[3]: mala  
argv[4]: Ruza,  
argv[5]: mamina  
argv[6]: sam  
argv[7]: kci.
```

---

# Argumenti komandne linije (nastavak)

**Primjer.** Program koji ispisuje argumente komandne linije odvojene zarezima, a na kraju stavlja točku:

```
#include <stdio.h>  /* program args */

int main(int argc, char *argv[])
{
    int i;
    for (i = 0; i < argc; ++i)
        printf("%s%c", argv[i],
                (i < argc-1) ? ',' : '.');
    printf("\n");
    return 0;
}
```

# *Argumenti komandne linije (nastavak)*

Poziv programa `args` naredbom:

---

```
args ovo su neki parametri
```

---

ispisuje

---

```
args,ovo,su,neki,parametri.
```

---

# Dinamička alokacija memorije — ponavljanje

Dinamička alokacija memorije služi za kreiranje

- polja kod kojih dimenzija nije unaprijed poznata, (tu se vidi prava korist ekvivalencije pokazivača i jednodimenzionalnih polja),
- dinamičkih struktura podataka — na pr. vezane liste, stabla, i sl.

Dinamički objekti “žive” u bloku memorije koji se zove “hrpa” (engl. “runtime heap”).

Funkcije za alokaciju i dealokaciju memorije deklarirane su u datoteci zaglavlja `<stdlib.h>` (standardna biblioteka):

- alokacija: funkcije `malloc`, `calloc`, `realloc`,
- dealokacija: funkcija `free`.

# Alokacija memorije — funkcije malloc i calloc

Funkcije za **dinamičku** alokaciju memorije su:

```
void *malloc(size_t n);  
void *calloc(size_t nobj, size_t size);
```

Funkcija **malloc** rezervira **blok memorije** od **n** bajtova.

Funkcija **calloc** rezervira **blok memorije** za spremanje

- 🕒 **nobj** objekata, a svaki **pojedini** objekt ima veličinu **size**, tj. **ukupan** broj rezerviranih bajtova je **nobj \* size**.
- 🕒 Dodatno, **inicijalizira** cijeli rezervirani prostor na **nule**, preciznije, na **nul-znakove** (**'\0'**).

Obje funkcije vraćaju **generički pokazivač** na rezervirani blok memorije, ili **NULL**, ako zahtjev **nije** mogao biti ispunjen..



# Dinamička alokacija memorije — primjer

Primjer. Alokacija memorije za 128 objekata tipa double.

```
double *p;  
...  
p = (double *) malloc(128 * sizeof(double));  
if (p == NULL) {  
    printf("Greska: alokacija nije uspjela!\n");  
    exit(-1); }
```

Može i ovako, s inicijalizacijom na nule:

```
p = (double *) calloc(128, sizeof(double));
```

Napomena. Kod dinamičke alokacije memorije uvijek treba provjeriti je li alokacija uspjela ili ne: `if (p == NULL) ...`

# Alokacija memorije — funkcija realloc

Funkcija `realloc` služi za **promjenu veličine** već alociranog bloka.

---

```
void *realloc(void *p, size_t size);
```

---

Funkcija `realloc` **mijenja veličinu** objekta na kojeg pokazuje `p` na **zadanu** veličinu `size` (tj. “realocira memoriju”).

- **Sadržaj** objekta (`*p`) ostaje **isti** do **minimuma** stare i nove veličine (kopira se, po potrebi).
- Ako je **nova** veličina objekta **veća** od stare, dodatni prostor se **ne inicijalizira**.

Vraća **pokazivač** na **novorezervirani** prostor, ili `NULL`, ako zahtjev **nije** ispunjen (i tada `*p` ostaje **nepromijenjen**).

## Dealokacija memorije — funkcija free

Alociranu memoriju, nakon upotrebe, možemo osloboditi funkcijom `free`.

---

```
void free(void *p);
```

---

Funkcija `free` uzima pokazivač `p` na početak alociranog bloka memorije i oslobađa taj blok memorije.

Ako je `p == NULL`, onda ne radi ništa!

**Oprez:** funkcija `free` ne mijenja pokazivač `p`. Nakon poziva `free(p);` taj pokazivač i dalje pokazuje na (sad) oslobođeni dio memorije i ne smije se koristiti.

Najbolje je odmah iza poziva `free(p);` staviti i `p = NULL;`.

# Dinamičko kreiranje polja — ponavljanje

**Primjer.** Program **dinamički** “kreira” **polje a** cijelih brojeva tipa **int**, s tim da se **broj n** elemenata polja **učitava**. Ispisuje **zbroj** svih elemenata u polju.

---

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

int main(void)
{
    int *a;    /* pokazivac na dinamičko polje */
    int i, n, zbroj;

    printf("Upisi broj elemenata polja a:");
    scanf("%d", &n);
```

## *Dinamičko kreiranje polja (nastavak)*

```
if ((a = (int*) calloc(n, sizeof(int)))
    == NULL) {
    printf("Alokacija nije uspjela.\n");
    exit(-1); }
for (i = 0; i < n; ++i) {
    printf("Upisi element polja: ");
    scanf("%d", &a[i]); }
zbroj = 0;
for (i = 0; i < n; ++i)
    zbroj = zbroj + a[i];
printf("%d\n", zbroj);

free(a);  /* a = NULL; ne treba, gotovi smo. */
return 0; }
```

## *Dinamičko kreiranje polja (nastavak)*

Broj `n` elemenata polja možemo učitati i s komandne linije, samo ga treba pretvoriti iz stringa u tip `int` (funkcija `atoi`).

---

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

int main(int argc, char *argv[])
{
    int *a;    /* pokazivac na dinamičko polje */
    int i, n, zbroj;

    n = atoi(argv[1]);
    ...
}
```

---

# Provjera argumenata komandne linije

**Napomena.** Ako program **očekuje** neke **argumente** na komandnoj liniji, onda **uvijek** treba **provjeriti**:

- da li su zaista **upisani** pri pozivu programa — test **argc**,
- imaju li svi **argv[i]** **korektan** (očekivani) oblik.

U prošlom primjeru to bi izgledalo ovako:

---

```
if (argc < 2) {  
    printf("Broj elemenata nije zadan.\n");  
    exit(-1); }  
n = atoi(argv[1]);  
if (n <= 0) {  
    printf("Broj elemenata nije pozitivan.\n");  
    exit(-1); }
```

---

# Pokazivač na funkciju



# Pokazivač na funkciju

Pokazivač na funkciju deklarira se kao:

```
tip_pod (*ime)(tip_1 arg_1, ..., tip_n arg_n);
```

Ovdje je *ime* varijabla tipa — *pokazivač* na *funkciju* koja

- uzima *n* argumenata tipa *tip\_1* do *tip\_n*

- i vraća vrijednost tipa *tip\_pod*.

Slično kao i u *prototipu* funkcije, *ne treba* pisati *imena* argumenata *arg\_1* do *arg\_n*.

Primjer:

```
int (*pf)(char c, double a);  
int (*pf)(char, double);
```

## Pokazivač na funkciju (nastavak)

U deklaraciji **pokazivača** na **funkciju** — **zgrade** su nužne.

- **Primarni** operator **( )** — “poziva” ili argumenata funkcije, ima viši prioritet od **unarnog** operatora **\***.

**Primjer.** Razlikujte **funkciju** koja vraća **pokazivač** na neki tip (ovdje na **double**):

---

```
double *pf(double, double);  
double *(pf(double, double));  /* Isto */
```

---

od **pokazivača** na **funkciju** koja vraća **vrijednost** nekog tipa (ovdje **double**):

---

```
double (*pf)(double, double);
```

---

## Pokazivač na funkciju — svrha

Pokazivač na funkciju omogućava da jedna funkcija prima neku drugu funkciju kao argument. Realizacija ide tako da

- prva funkcija dobiva pokazivač na drugu funkciju.

---

```
int prva(int, int (*druga)(int));
```

---

U pozivu prve funkcije navodimo samo stvarno ime druge funkcije (koja negdje mora biti deklarirana s tim imenom), tj.

- ime funkcije je sinonim za pokazivač na tu funkciju.

---

```
prva(n, stvarna_druga);
```

---

Cijela stvar je vrlo slična onoj za polja!

## Pokazivač na funkciju — primjer

Primjer. Treba izračunati vrijednost **integrala** zadane (realne) funkcije  $f$  na **segmentu**  $[a, b]$

$$I = \int_a^b f(x) dx.$$

Za **računanje** integrala obično se koriste **približne** (numeričke) formule. Slično Riemannovim sumama, te formule koriste

● **vrijednosti** funkcije  $f$  u određenim točkama iz  $[a, b]$ .

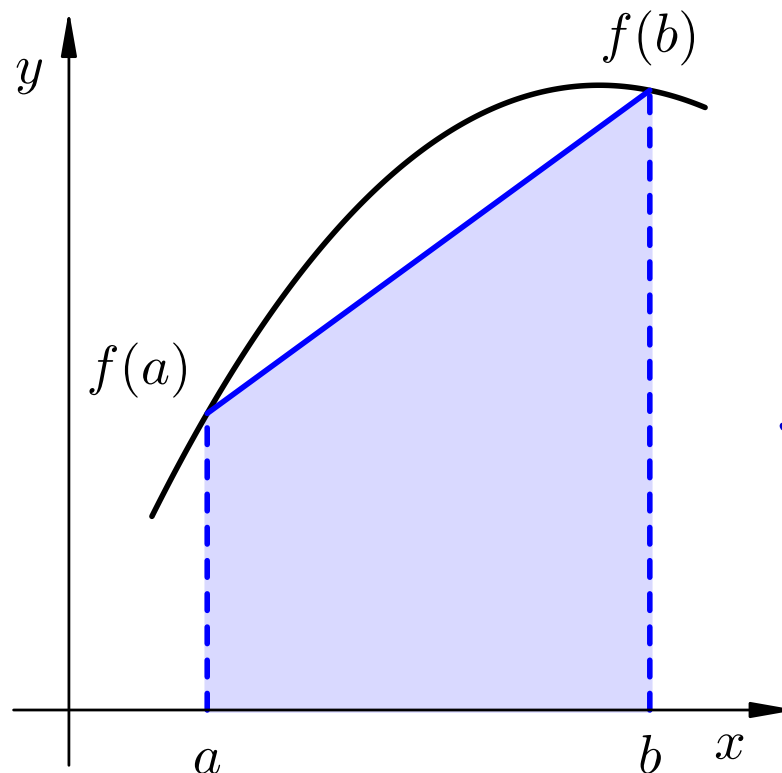
**Funkcija** za (približno) računanje integrala  $I$  onda **mora** imati (barem) **3** argumenta:

● **granice** integracije  $a$ ,  $b$ , i

● **funkciju** koja računa vrijednost  $f(x)$  u zadanoj točki  $x$ .

## Primjer — trapezna formula

**Primjer.** Napisati funkciju koja po **trapeznoj** formuli približno računa **integral** zadane funkcije. **Trapezna** formula ima oblik:



$$\int_a^b f(x) dx \approx \frac{f(a) + f(b)}{2} (b - a).$$

# Trapezna formula — program

```
#include <stdio.h>
#include <math.h>
double integracija(double, double,
                   double (*)(double));

int main(void) {
    printf("Sin: %f\n", integracija(0, 1, sin));
    printf("Cos: %f\n", integracija(0, 1, cos));
    return 0; }

double integracija(double a, double b,
                   double (*f)(double)) {
    return 0.5 * (b - a) * ( (*f)(a) + (*f)(b) );
}
```

# Trapezna formula — rezultati i komentar

Uočite da u **pozivima** funkcije **integracija** navodimo

📌 **samo imena** funkcija **sin** i **cos**

iz matematičke biblioteke **<math.h>**.

Rezultati:

---

Sin: 0.420735

Cos: 0.770151

---

**Točnost** ovih približnih vrijednosti i “**nije nešto**”. Provjerite!

Puno **bolju točnost** možemo postići korištenjem tzv.

📌 **produljene trapezne** formule.

# Produljena trapezna formula — ideja

Produljena trapezna formula za približnu integraciju.

- Izaberemo prirodni broj  $n \in \mathbb{N}$ .
- Segment  $[a, b]$  podijelimo na  $n$  podintervala tačkama  $x_i$ , za  $i = 0, \dots, n$ , tako da je

$$a = x_0 < x_1 < \dots < x_{n-1} < x_n = b.$$

Pripadni podintervali su  $[x_{i-1}, x_i]$ , za  $i = 1, \dots, n$ .

- Zato vrijedi

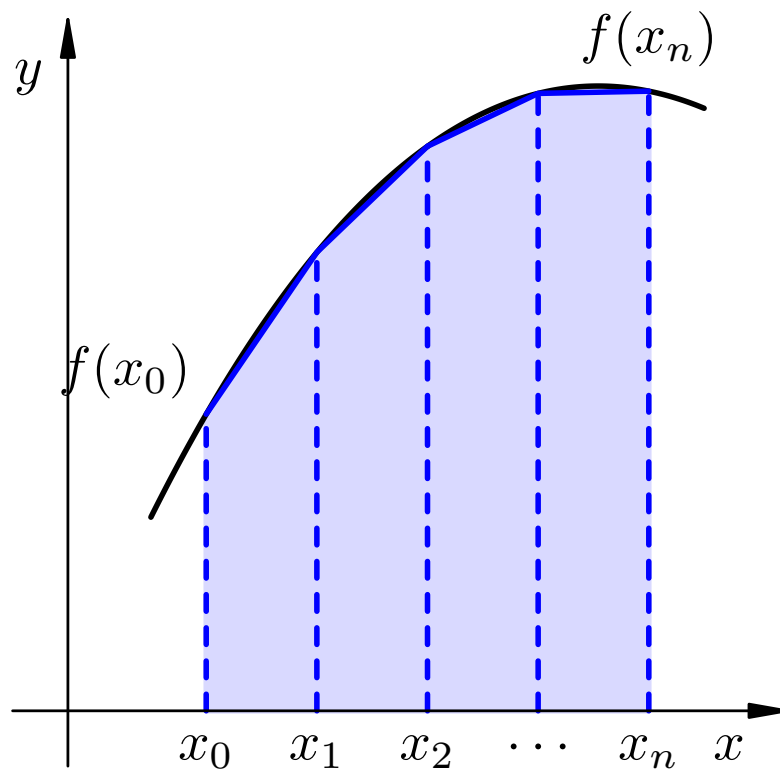
$$I = \int_a^b f(x) dx = \sum_{i=1}^n \int_{x_{i-1}}^{x_i} f(x) dx.$$

- Na svakom podintervalu  $[x_{i-1}, x_i]$ , za  $i = 1, \dots, n$ , iskoristimo trapeznu formulu i sve zbrojimo.



# Produljena trapezna formula

Obično se točke  $x_i$  uzimaju **ekvidistantno**, tako da svi **podintervali** imaju **jednaku** duljinu — označimo ju s  $h$ .



Onda je **duljina** podintervala

$$h = \frac{b - a}{n},$$

a **točke** su

$$x_i = a + i \cdot h, \quad i = 0, \dots, n.$$

## Produljena trapezna formula — formula

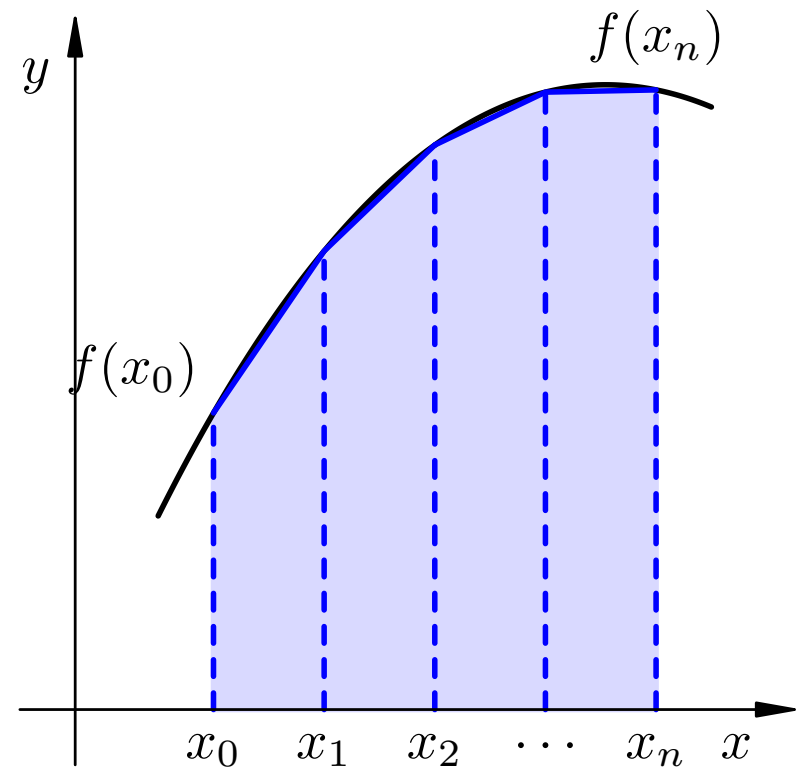
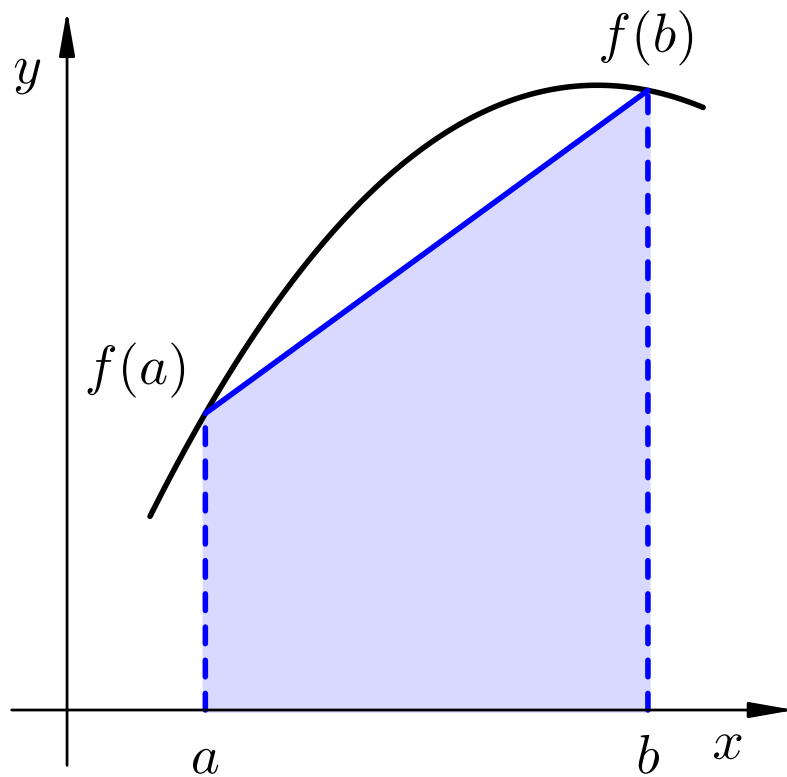
Obična trapezna formula na podintervalu  $[x_{i-1}, x_i]$  daje

$$\int_{x_{i-1}}^{x_i} f(x) dx \approx \frac{f(x_{i-1}) + f(x_i)}{2} (x_i - x_{i-1}) = \frac{h}{2} (f(x_{i-1}) + f(x_i)).$$

Kad zbrojimo za sve podintervale, izlazi

$$\begin{aligned} I &\approx \sum_{i=1}^n \frac{h}{2} (f(x_{i-1}) + f(x_i)) \\ &= \frac{h}{2} (f(x_0) + 2f(x_1) + \cdots + 2f(x_{n-1}) + f(x_n)) \\ &= h \left( \frac{1}{2} (f(a) + f(b)) + \sum_{i=1}^{n-1} f(a + ih) \right). \end{aligned}$$

# Obična i produljena trapezna formula — slike



Povećavanjem  $n$  dobivamo sve bolju aproksimaciju integrala.

# *Produljena trapezna formula — deklaracije*

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

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

```
double integracija(double, double, int,  
                   double (*)(double));
```

## *Produljena trapezna formula — funkcija*

```
double integracija(double a, double b, int n,  
                   double (*f)(double))  
{  
    double suma, h = (b - a) / n;  
    int i;  
  
    suma = 0.5 * ( (*f)(a) + (*f)(b) );  
    for (i = 1; i < n; ++i)  
        suma += (*f)(a + i * h);  
    return h * suma;  
}
```

## *Produljena trapezna formula — glavni program*

```
int main(void)
{
    double a = 0.0, b = 2.0 * atan(1.0); /* pi/2 */
    int n = 1;

    printf("Integral sinusa od 0 do pi/2:\n");
    while (n <= 100000) {
        printf(" [n = %6d]: %13.10f\n", n,
               integracija(a, b, n, sin));
        n *= 10;
    }
    return 0;
}
```

---

# Produljena trapezna formula — rezultati

Izlaz:

---

Integral sinusa od 0 do  $\pi/2$ :

[n = 1]: 0.7853981634

[n = 10]: 0.9979429864

[n = 100]: 0.9999794382

[n = 1000]: 0.9999997944

[n = 10000]: 0.9999999979

[n = 100000]: 1.0000000000

---

Ha! Nije loše! Zadnja vrijednost je točna na svih 10 decimala.

Više o metodama za numeričku integraciju u Numeričkoj matematici.

## Pokazivač na funkciju — dodatni primjeri

Pokazivač na funkciju može se **zgodno** iskoristiti kod obrade **znakova** u stringu (v. prošlo predavanje).

**Vrsta znakova** koju želimo obraditi (na pr. **samoglasnici**) zadana je odgovarajućom **funkcijom** oblika

---

```
int vrsta(int c);
```

---

Takva funkcija **provjerava** pripada li zadani **znak c** određenoj **vrsti znakova** ili ne (kao funkcije iz **<ctype.h>**). Nekoliko takvih funkcija smo već napisali.

Funkcija za **obradu takvih znakova** u zadanom **stringu** dobiva (osim stringa) i **pokazivač** na **funkciju** za provjeru znakova:

---

```
int (*vrsta)(int c)
```

---



## Pokazivač na funkciju — zadaci

**Zadaci.** Napišite funkciju koja ima **string** (tj. pokazivač na **char**) i **pokazivač** na **funkciju** za provjeru znakova kao argumente i **radi** sljedeće:

1. vraća **broj** takvih znakova u stringu,
2. to isto, a kroz varijabilni argument vraća **prvi** takav znak u stringu, ako ga ima (u protivnom, ne mijenja taj argument),
3. vraća **pokazivač** na **prvi** takav znak u stringu, ako ga ima (u protivnom, vraća **NULL**),
4. to isto, a kroz varijabilni argument vraća **broj** takvih znakova u stringu,
5. vraća **pokazivač** na **zadnji** takav znak u stringu, ako ga ima (u protivnom, vraća **NULL**).