

Programiranje 2

3. predavanje

Saša Singer

`singer@math.hr`

`web.math.hr/~singer`

PMF – Matematički odsjek, Zagreb

Sadržaj predavanja

- **Struktura programa** (kraj):
 - Blokovska struktura jezika (prošli puta).
 - Doseg varijable — lokalne i globalne varijable.
 - Vijek trajanja varijable, memorijske klase.
 - Program smješten u više datoteka. Vanjski simboli.
- **Višedimenzionalna polja** (prvi dio):
 - Deklaracija višedimenzionalnog polja.
 - Spremanje višedimenzionalnog polja u memoriji.
 - Inicijalizacija višedimenzionalnog polja.
 - Višedimenzionalno polje kao argument funkcije.

Informacije

Konzultacije (službeno):

📍 petak, 12–14 sati, ili — po dogovoru.

Struktura programa (nastavak)

Sadržaj

- Struktura programa (kraj):
 - Blokova struktura jezika (prošli puta).
 - Doseg varijable — lokalne i globalne varijable.
 - Vijek trajanja varijable, memorijske klase.
 - Program smješten u više datoteka. Vanjski simboli.

Atributi varijable — ponavljanje

Varijabla je **ime** (sinonim) za neku **lokaciju** ili neki **blok** **lokacija** u **memoriji** (preciznije, za **sadržaj** tog bloka).

Sve **varijable** imaju tri atributa: **tip**, **doseg** (engl. scope) i **vijek trajanja** (engl. lifetime).

- **Tip** = kako se **interpretira** sadržaj tog bloka (piše i čita, u bitovima), što uključuje i veličinu bloka.
- **Vijek trajanja** = u kojem **dijelu memorije** programa se **rezervira** taj blok.
 - Stvarno postoje **tri** bloka: **statički**, programski **stog** (“run–time stack”) i programska **hrpa** (“heap”).
- **Doseg** = u kojem **dijelu programa** je taj dio memorije “**dohvatljiv**” ili “**vidljiv**”, u smislu da se može koristiti — čitati i mijenjati.

Atributi varijable — ponavljanje (nastavak)

- Prema **tipu** imamo varijable tipa
 - **int**, **float**, **char**, itd.
- Prema **dosegu** varijable se dijele na:
 - **lokalne** (unutarnje) i **globalne** (vanjske).
- Prema **vijeku trajanja** mogu biti:
 - **automatske** i **statičke**.

Doseg i **vijek trajanja** određeni su, u principu, **mjestom deklaracije**, odnosno, **definicije** objekta (varijable) — **unutar** ili **izvan** neke funkcije.

“Upravljanje” **vijekom trajanja** (a ponekad i **dosegom**) vrši se tzv. **identifikatorima memorijske klase** i to kod **deklaracije** objekta.

Automatske varijable

Automatska varijabla je

- svaka **varijabla** kreirana **unutar** nekog bloka (dakle, **unutar** neke funkcije),
- koja **nije** deklarirana s ključnom riječi **static**.

Automatske varijable

- **kreiraju** se na **ulasku** u blok u kome su deklarirane
- i **uništavaju** se na **izlasku** iz bloka.

Memorija koju su **zauzimale oslobađa se** tada za druge varijable (vrijednosti su izgubljene).

Sve ovo se događa na tzv. “run–time stacku” (programski ili izvršni **stog**).

Automatske varijable (nastavak)

Primjer:

```
...  
void f(double x) {  
    double y = 2.71;  
    static double z;  
    ...  
}
```

Automatske varijable su: **x** (formalni argument) i **y**.

Varijabla **z** nije automatska, nego **statička** — jer ima **static**.

Automatske varijable **mogu** se **inicijalizirati** (kao što je to slučaj s varijablom **y**).

Automatske varijable — inicijalizacija

Inicijalizacija se vrši (ako je **ima**)

- pri **svakom novom ulazu** u blok u kojem je varijabla definirana (“rezerviraj memoriju i inicijaliziraj”).

Automatska varijabla koja **nije inicijalizirana** na neki način, na **ulasku** u blok u kojem je definirana

- dobiva **nepredvidljivu vrijednost** (“rezerviraj memoriju”, bez promjene sadržaja).

Inicijalizaciju automatske varijable moguće je izvršiti:

- **konstantnim** izrazom (v. prošli primjer), ali i
- izrazom koji **nije konstantan**, kao u sljedećem primjeru.

Automatske varijable — inicijalizacija (nast.)

Primjer:

```
void f(double x, int n) {  
    double y = n * x;  
    ...  
}
```

U trenutku inicijalizacije

🚫 varijable **x** i **n** već **imaju** neku vrijednost.

Identifikatori memorijske klase

Identifikatori memorijske klase (engl. “storage class”) su

☛ `auto`, `extern`, `register` i `static`.

(Stvarno još i `typedef`, ali s drugom svrhom, v. kasnije).

Oni (osim `extern`) služe

☛ `preciziranju` vijeka trajanja varijable,

tj. u kojem dijelu `memorije` se nalazi varijabla.

Identifikator `extern` služi za `deklaraciju` objekata koji se nalaze u `drugim` datotekama (v. kasnije).

Neki (poput `static`) služe i za kontrolu `dosega` varijabli i funkcija.

Identifikatori memorijske klase — nastavak

Pišu se u **deklaraciji** varijable (ili funkcije) **ispred** **identifikatora tipa** varijable (ili funkcije).

Opći oblik deklaracije:

```
identif_mem_klase  tip_var  ime_var;  
identif_mem_klase  tip_fun  ime_fun ... ;
```

Primjer:

```
auto int *pi;  
extern double l;  
register int z;  
static char polje[10];
```

Identifikator `auto`

Identifikator `auto` deklarira `automatsku` varijablu. Međutim,

- ☛ sve `varijable` deklarirane `unutar nekog` bloka `implicitno` su `automatske` (ako nisu deklarirane kao `static`),
- ☛ a sve `varijable` deklarirane `izvan svih` blokova `implicitno` su `statičke`.

Zato se riječ `auto` obično `ne koristi` u programima (ali smije).

Primjer. Ekvivalentno je napisati

{	{
char c;	auto char c;
int i, j, k;	auto int i, j, k;
...	...
}	}

Identifikator register

Identifikator memorijske klase **register** sugerira prevoditelju

- da **varijablu** smjesti u **registar** procesora, a ne u “običnu” memoriju (ako ide).
- Napomena: prevoditelj to **ne mora** “poslušati”.

Ideja: dobiti na **brzini** izvođenja programa, tako da se **smanji** vrijeme pristupa do te **varijable**.

Oznaka **register** obično se koristi za

- najčešće** korištene **varijable**, poput **kontrolne varijable** petlje ili **brojača**.

Može se primijeniti **samo** na **automatske** varijable (unutar nekog bloka), a **ne smije** se primijeniti na globalne (ili statičke) varijable.

Identifikator register (*nastavak*)

Primjer:

```
int f (register int m, register long n) {  
    register int i;  
    ...  
}
```

Zabranjeno je

- primijeniti adresni operator & na register varijablu,
- koristiti pokazivač na takvu varijablu.

Registri **nemaju** “standardne” adrese.

Savjet: pustiti stvar optimizaciji prevoditelja, da sam bira što će staviti u registre.

Statičke varijable

Statička varijabla je

- varijabla definirana **izvan svih funkcija**, ili
- varijabla deklarirana **u nekom bloku** (na primjer, funkciji) identifikatorom memorijske klase **static**.

Statičke varijable “**žive**” **svo vrijeme** izvršavanja programa:

- **kreiraju** se na **početku** izvršavanja programa
- i **uništavaju** tek na **završetku** programa.

Moguće ih je **eksplicitno inicijalizirati**,

- ali samo **konstantnim izrazima**.

Ako **nisu** eksplicitno **inicijalizirane**, prevoditelj će ih **sam inicijalizirati** na **nulu**.

Statičke varijable (nastavak)

Primjer. Sljedeći kôd **nije** ispravan jer nije inicijaliziran **konstantnim** izrazom.

```
int f(int j)
{
    static int i = j;  /* greska */
    ...
}
```

Statička varijabla deklarirana **unutar** nekog bloka:

- **inicijalizira** se **samo jednom** i to pri **prvom** ulazu u blok,
- **zadržava** svoju vrijednost pri **izlasku** iz bloka (iako više **nije** dohvatljiva).

Statičke varijable (nastavak)

Primjer za statičke varijable deklarirane **unutar** nekog bloka je

• varijanta funkcije za **Fibonacci**jeve brojeve (na vježbama).

Napomena: nije **lako** naći pravi **primjer** ovog tipa.

Doseg varijable

Doseg varijable je područje programa u kojem je varijabla dostupna (“vidljiva”).

Prema dosegu, varijable se dijele na:

- lokalne (imaju doseg bloka) i
- globalne (imaju doseg datoteke).

Svaka varijabla definirana unutar nekog bloka je

- lokalna varijabla za taj blok.

Ona nije definirana izvan tog bloka čak i kad je statička.

Statička lokalna varijabla postoji za cijelo vrijeme izvršavanja programa, ali

- može se dohvatiti samo iz bloka u kojem je deklarirana.

Globalne varijable

Globalna varijabla je

- varijabla definirana **izvan** svih **funkcija**.

Globalna varijabla (deklarirana izvan svih blokova)

- **vidljiva** je od mjesta **deklaracije** do **kraja datoteke**, ako **nije** “prekrivena” varijablom **istog** imena **unutar** nekog bloka.

Običaj: globalne varijable deklariraju se na **početku** datoteke, prije svih **funkcija**.

- Svaka **funkcija** može **doseći** globalnu varijablu u svom dosegu i **promijeniti** njenu vrijednost.

Na taj način **više funkcija** može **komunicirati** bez upotrebe formalnih argumenta.

Broj particija — globalni brojač

Primjer. Brojanje **particija** smo prije realizirali

• funkcijom koja vraća **int** = broj particija.

Istu stvar možemo napraviti

• **void** funkcijom koja koristi **globalni brojač** particija.

Svaki put kad **nađemo** novu particiju **povećamo** brojač za **1**.

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

```
int broj = 0;  /* globalni brojac */
```

Napomena: **inicijalizacija** na **0** bi se napravila i **bez** da smo to **eksplicitno** napisali (**statička** varijabla).

Broj particija — funkcija

```
void particije(int suma, int prvi)
{
    int i;

    if (suma == 0)
        ++broj;
    else
        for (i = prvi; i <= suma; ++i)
            /* Rekurzivni poziv -
               dodavanje sljedeceg pribrojnika */
            particije( suma - i, i ) ;

    return;
}
```

Broj particija — glavni program

```
int main(void)
{
    int n;

    printf(" Upisi prirodni broj n: ");
    scanf("%d", &n);

    particije(n, 1);
    printf("\n Broj particija p(%d) = %d\n",
           n, broj);

    return 0;
}
```


Globalne varijable (nastavak)

Primjer. Varijabla **a** vidljiva je i u funkciji **main** i u funkciji **f**, dok je varijabla **b** vidljiva u funkciji **f**, ali **ne** i u funkciji **main**.

```
int a;                                /* static */
void f(int);
int main(void) {
    int c, d;                          /* auto */
    ...
}
int b;                                /* static */
void f(int i) {
    int x, y;                          /* auto */
    ...
}
```

Program smješten u više datoteka

C program može biti smješten u više datoteka.

- Na primjer, svaka funkcija definirana u programu može biti smještena u zasebnu *.c datoteku.

Globalne varijable i funkcije definirane u jednoj datoteci mogu se koristiti i u bilo kojoj drugoj datoteci, ako su tamo deklarirane.

- Za deklaraciju objekta koji je definiran u nekoj drugoj datoteci koristimo ključnu riječ extern.

Riječ extern ispred deklaracije objekta (varijable ili funkcije) informira prevoditelj da se radi o objektu koji je definiran u nekoj drugoj datoteci.

Program smješten u više datoteka (nastavak)

Primjer. U datoteci 2 koristi se funkcija `f` iz datoteke 1.

Sadržaj datoteke 1:

```
#include <stdio.h>
int g(int);

void f(int i) {
    printf("i=%d\n", g(i));
}

int g(int i) {
    return 2 * i - 1;
}
```

Program smješten u više datoteka (nastavak)

U **drugoj** datoteci navodi se **prototip** funkcije **f**.

Sadržaj **datoteke 2**:

```
extern void f(int);  /* extern i prototip */

int main(void) {
    f(3);
    return 0;
}
```

Vanjski simboli

U programu smještenom u više datoteka

- ☛ sve funkcije i globalne varijable mogu se koristiti i u drugim datotekama, ako su tamo deklarirane.

Stoga kažemo da su imena funkcija i globalnih varijabli vanjski simboli.

- ☛ Povezivanje deklaracija vanjskih simbola s njihovim definicijama radi linker (“povezivač”).

Kada funkciju ili globalnu varijablu deklariramo identifikatorom memorijske klase `static`,

- ☛ ona prestaje biti vanjski simbol i može se dohvatiti samo iz datoteke u kojoj je definirana.

Ovdje `static` služi za ograničavanje dosega.

Vanjski simboli (nastavak)

Primjer. Želimo **onemogućiti** korištenje funkcije **g** **izvan** prve datoteke.

Sadržaj **datoteke 1**:

```
#include <stdio.h>
static int g(int); /* static ogranicava doseg */

void f(int i) {
    printf("i=%d\n", g(i));
}

static int g(int i) { /* static definicija */
    return 2 * i - 1;
}
```

Vanjski simboli (nastavak)

Sada funkciju `g` više ne možemo dohvatiti iz druge datoteke, pa je sljedeći program neispravan.

Sadržaj datoteke 2 (prevodi se bez greške):

```
extern void f(int);    /* extern i prototip */
extern int g(int);     /* nije vanjski simbol! */

int main(void) {
    f(3);               /* ispravno */
    printf("g(2)=%d\n", g(2)); /* neispravno */
    return 0;
}
```

Grešku javlja linker, jer ne može pronaći funkciju `g`.

Vanjski simboli (nastavak)

Primjer. Globalne varijable i funkcije definirane su u jednoj datoteci, a korištene u drugoj — gdje su deklarirane kao vanjski simboli.

Sadržaj datoteke 1:

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

```
int z = 3;      /* definicija varijable z */
```

```
void f(int i)   /* definicija funkcije f */  
{  
    printf("i=%d\n", i);  
}
```

Vanjski simboli (nastavak)

Vanjski simboli **moraju** biti **deklarirani** (kao vanjski) prije upotrebe.

Sadržaj datoteke 2:

```
extern void f(int);    /* deklaracija funkcije f */
extern int z;          /* deklaracija varijable z */

int main(void) {
    f(z);
}
```

Definicija i deklaracija globalnih varijabli

Kod globalnih varijabli treba razlikovati definiciju varijable i deklaraciju varijable (slično kao kod funkcija).

- Pri definiciji varijable deklarira se njeno ime i tip, i
 - rezervira se memorijska lokacija za varijablu.
- Kod deklaracije samo se deklarira ime i tip,
 - bez rezervacije memorije.

Podrazumijeva se da je varijabla definirana negdje drugdje, i da joj je tamo pridružena memorijska lokacija.

- Definicija varijable je uvijek i njena deklaracija.
- Globalna varijabla može imati više deklaracija, ali samo jednu definiciju.

Pravila kod definicije i deklaracije

Globalne (ili vanjske) varijable dobivaju prostor u **statičkom** dijelu memorije programa, kao i sve **statičke** varijable. I pravila **inicijalizacije** su ista.

- ❏ Pri **definiciji** globalna varijabla može biti **inicijalizirana konstantnim** izrazom.
- ❏ Globalna varijabla koja **nije eksplicitno** inicijalizirana bit će **inicijalizirana nulom** (ili **nulama**).

Dodatna pravila:

- ❏ Pri **deklaraciji** globalne varijable **mora** se koristiti ključna riječ **extern**, a inicijalizacija **nije moguća**.
- ❏ Pri **definiciji** globalnog polja **mora biti** definirana njegova **dimenzija** (zbog rezervacije memorije).
Kod **deklaracije** dimenzija **ne mora** biti prisutna.

Sužavanje dosega globalnih varijabli — static

Oznaka memorijske klase `static` može se primijeniti i na globalne varijable s istim djelovanjem kao i za funkcije.

- `static` sužava doseg (područje djelovanja) varijable na datoteku u kojoj je definirana. Ime takve varijable više nije vanjski simbol.

Upozorenje: Oznaka memorijske klase `static` ispred globalne i lokalne varijable ima različito značenje!

Primjer:

```
static int z = 3; /* z nevidljiv izvan datoteke */
void f(int i) {
    static double x; /* x je staticka varijabla */
    ... }
```

Datoteke zaglavlja

Kad se program sastoji od **više** datoteka, onda se

- 🔴 **grupe deklaracija** **vanjskih simbola** (varijabli i funkcija) smještaju u posebnu **datoteku zaglavlja** (***.h**),
- 🔴 koja se **uključuje** s **#include "*.h"** u svaku ***.c** datoteku kojoj su te **deklaracije** potrebne.

Na taj se način osigurava **konzistentnost** svih deklaracija.

Primjer. Deklaracije **vanjskih** simbola **grupiramo** u datoteku zaglavlja **dekl.h**. Sadržaj **datoteke dekl.h**:

```
extern void f(int);  /* extern se smije ispustiti */  
extern int g(int);  
extern int z;
```

Datoteke zaglavlja (nastavak)

Sadržaj datoteke 1:

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

int z = 3;      /* definicija varijable z */
void f(int i)   /* definicija funkcije f */
{
    printf("i=%d\n", g(i));
}
int g(int i)    /* definicija funkcije g */
{
    return 2 * i - 1;
}
```

Datoteke zaglavlja (nastavak)

Sadržaj datoteke 2:

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

int main(void)
{
    f(z);
    printf("g(2)=%d\n", g(2));
}
```

Uočite razliku između uključivanja sistemskih (<...>) i korisničkih ("...") datoteka zaglavlja.

Datoteke zaglavlja (nastavak)

U datotekama zaglavlja *.h

🔴 implicitno se “dodaje” extern za sve deklaracije, tj. podrazumijeva se da su svi objekti definirani negdje drugdje. Zato extern tada ne treba pisati.

U Code::Blocks postoje projekti.

🔴 Sve potrebne datoteke treba dodati u projekt.

Primjer — za vježbu

Odredite **dosege** objekata u sljedeće dvije datoteke.

datoteka_1.c

```
A()
{
    int x;
}
int y;
    /* definicija */
B()
{
    static int w;
}
C() { ... }
```

datoteka_2.c

```
D() { ... }
extern int y;
    /* deklaracija */
E() { ... }
F()
{
    int v;
}
```

Primjer — vektori u prostoru

Primjer. Treba napisati “biblioteku” funkcija za operacije s vektorima u prostoru \mathbb{R}^3 .

Vektor $\vec{a} \in \mathbb{R}^3$ oblika

$$\vec{a} = a_x \vec{i} + a_y \vec{j} + a_z \vec{k}$$

implementiramo poljem \mathbf{a} s 3 elementa koje (redom) sadrži prostorne koordinate a_x, a_y, a_z .

Našu “biblioteku” funkcija realiziramo tako da se lako koristi u raznim programima:

- 📌 deklaracije svih funkcija stavljamo u datoteku zaglavlja `vekt.h`, a
- 📌 definicije funkcija (zajedno s tijelima) pišemo u “programskoj” datoteci `vekt.c`.

Primjer — vektori u prostoru (nastavak)

Funkcije i operacije u biblioteci:

• norma vektora: $\|\vec{a}\| = \sqrt{a_x^2 + a_y^2 + a_z^2}$,

• skalarni produkt dva vektora: $\vec{a} \cdot \vec{b}$,

• kosinus kuta između dva vektora:

$$\cos \angle(\vec{a}, \vec{b}) = \frac{\vec{a} \cdot \vec{b}}{\|\vec{a}\| \cdot \|\vec{b}\|}.$$

• vektorski produkt dva vektora: $\vec{c} = \vec{a} \times \vec{b}$,

• zbroj dva vektora: $\vec{c} = \vec{a} + \vec{b}$,

• množenje vektora skalarom: $\vec{b} = \lambda \vec{a}$,

• ispis vektora u obliku: (a_x, a_y, a_z) .

Primjer — vektori u prostoru (nastavak)

Datoteka `zaglavlja vekt.h` sadrži deklaracije svih funkcija:

```
/* Datoteka zaglavlja vekt.h:
   - operacije s vektorima u  $R^3$ .
   Implementacija je u datoteci vekt.c.
*/

double norma(double a[]);
double skal_prod(double a[], double b[]);
double kosinus_kuta(double a[], double b[]);
void vekt_prod(double a[], double b[], double c[]);
void zbroj(double a[], double b[], double c[]);
void skal(double a[], double lambda, double b[]);
void vekt_print(double a[]);
```

Primjer — vektori u prostoru (nastavak)

Datoteka `vekt.c` sadrži definicije svih funkcija:

```
#include <stdio.h>
#include <math.h>
#include "vekt.h"
```

Primjer — vektori u prostoru (nastavak)

```
double norma(double a[])
{
    int i;
    double suma = 0.0;

    for (i = 0; i < 3; ++i)
        suma = suma + a[i] * a[i];

    return sqrt(suma);
}
```

Primjer — vektori u prostoru (nastavak)

```
double skal_prod(double a[], double b[])
{
    int i;
    double suma = 0.0;

    for (i = 0; i < 3; ++i)
        suma = suma + a[i] * b[i];

    return suma;
}
```

Primjer — vektori u prostoru (nastavak)

```
double kosinus_kuta(double a[], double b[])
{
    return skal_prod(a, b) / (norma(a) * norma(b));
}

void vekt_prod(double a[], double b[], double c[])
{
    c[0] = a[1] * b[2] - a[2] * b[1];
    c[1] = a[2] * b[0] - a[0] * b[2];
    c[2] = a[0] * b[1] - a[1] * b[0];

    return;
}
```


Primjer — vektori u prostoru (nastavak)

```
void zbroj(double a[], double b[], double c[])
{
    int i;

    for (i = 0; i < 3; ++i)
        c[i] = a[i] + b[i];

    return;
}
```

Primjer — vektori u prostoru (nastavak)

```
void skal(double a[], double lambda, double b[])
{
    int i;

    for (i = 0; i < 3; ++i)
        b[i] = lambda * a[i];

    return;
}
```

Primjer — vektori u prostoru (nastavak)

```
void vekt_print(double a[])
{
    printf("(%g, %g, %g)\n", a[0], a[1], a[2]);

    return;
}
```

Primjer — vektori u prostoru (nastavak)

Primjer. Glavni program (v. vektori.c)

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

int main(void)
{
    double a[3] = { 1.0, 2.0, 0.0 };
    double b[3] = { 0.0, 1.0, 1.0 };
    double c[3];

    printf(" a = "); vekt_print(a);
    printf(" b = "); vekt_print(b);
```

Primjer — vektori u prostoru (nastavak)

```
printf("  norma(a) = %g\n", norma(a));  
printf("  norma(b) = %g\n", norma(b));  
  
printf("      a * b = %g\n", skal_prod(a, b));  
printf(" cos(a, b) = %g\n", kosinus_kuta(a, b));  
  
zbroj(a, b, c);  
printf(" a + b = ");  vekt_print(c);  
  
vekt_prod(a, b, c);  
printf(" a x b = ");  vekt_print(c);  
  
return 0;  
}
```

Primjer — vektori u prostoru (nastavak)

Izlaz programa (v. `vektori.out`):

```
a = (1, 2, 0)
b = (0, 1, 1)
norma(a) = 2.23607
norma(b) = 1.41421
a * b = 2
cos(a, b) = 0.632456
a + b = (1, 3, 1)
a x b = (2, -1, 1)
```

Višedimenzionalna polja

Sadržaj

- Višedimenzionalna polja (prvi dio):
 - Deklaracija višedimenzionalnog polja.
 - Spremanje višedimenzionalnog polja u memoriji.
 - Inicijalizacija višedimenzionalnog polja.
 - Višedimenzionalno polje kao argument funkcije.

Primarni operatori

Pojedini element polja zadajemo tako da iza imena polja u uglatim zagradama pišemo pripadni indeks tog elementa:

```
ime[indeks]
```

Uglate zagrade [] su ovdje primarni operator pristupa elementu polja.

Sasvim analogno, kod poziva funkcije

```
funkcija(...)
```

okrugle zagrade () su primarni operator poziva funkcije.

Primarni operatori pripadaju istoj grupi s najvišim prioritetom, a asocijativnost im je uobičajena $L \rightarrow D$.

Jednodimenzionalna i višedimenzionalna polja

Niz podataka nekog tipa odgovara

- jednodimenzionalnom polju podataka tog tipa u C-u.

Do sada smo koristili samo nizove sastavljene iz podataka jednostavnog tipa (standardni tipovi u C-u).

Odgovarajući matematički pojam je

- vektor = uređeni niz skalara (određenog tipa).

U C-u možemo koristiti i višedimenzionalna polja. Na primjer, matematičkom pojmu matrice

- odgovara dvodimenzionalno polje u C-u.

Kako se višedimenzionalna polja realiziraju i interpretiraju u C-u?

Višedimenzionalna polja

Dvodimenzionalno polje je jednodimenzionalno polje čiji elementi su

• jednodimenzionalna polja (istog tipa), a ne skalari.

To znači da **matricu** (iz **matematike**) ovdje gledamo kao **vektor** čiji elementi su **vektori**.

Analogno, **trodimenzionalno** polje je **jednodimenzionalno** polje čiji elementi su

• **dvodimenzionalna** polja (istog tipa).

Ovu strukturu možemo **matematički** gledati kao **vektor** čiji elementi su **matrice**.

I tako redom, za više dimenzije.

Višedimenzionalna polja — deklaracija

Deklaracija višedimenzionalnog polja ima oblik:

```
mem_klasa tip ime[izraz_1]...[izraz_n];
```

Primjer. Polje `m` deklarirano s

```
static double m[2][3];
```

predstavlja *matricu* s *dva retka* i *tri stupca*.

Njezine elemente možemo “prostorno” zamisliti u obliku:

<code>m[0][0]</code>	<code>m[0][1]</code>	<code>m[0][2]</code>
<code>m[1][0]</code>	<code>m[1][1]</code>	<code>m[1][2]</code>

Ovi elementi *pamte* se u memoriji računala *jedan za drugim*, tj. kao jedno *jednodimenzionalno* polje. *Kojim redom?*

Višedimenzionalna polja (nastavak)

Odgovor slijedi iz asocijativnosti $L \rightarrow D$ operatora `[]`.

To znači da je višedimenzionalno polje s deklaracijom:

```
mem_kl tip ime[izraz_1][izraz_2]...[izraz_n];
```

potpuno isto što i

➤ jednodimenzionalno polje “duljine” `izraz_1`,

a elementi tog polja su

➤ polja dimenzije manje za jedan, oblika

```
tip[izraz_2]...[izraz_n]
```

I tako redom, za svaku “dimenziju”, slijeva nadesno $L \rightarrow D$.

Višedimenzionalna polja (nastavak)

Točno tako se **sprema****ju** **elementi** polja u memoriji računala:

- “**najsporije**” se mijenja **prvi** (najljeviji) indeks,
- a “**najbrže**” se mijenja **zadnji** (najdesniji) indeks.

Za **matrice** (dvodimenzionalna polja) to znači da su

- elementi poredani po **recima**, tj. **prvi** redak, **drugi** redak, ... (onako kako “čitamo” matricu),

jer se **brže** mijenja **zadnji** indeks — indeks **stupca**.

Napomena: U Fortranu je **obratno**!

Primjer. **Dvodimenzionalno** polje **m[2][3]** iz prethodnog primjera sastoji se od

- **dva** polja **m[0]** i **m[1]**, istog tipa **double[3]**.

Višedimenzionalna polja (nastavak)

U memoriji se **prvo** sprema “element” $m[0]$, a **zatim** $m[1]$.

Kad “raspakiramo” ta **dva** polja u elemente tipa **double**, poredak **elemenata** matrice m u memoriji je:

$m[0][0]$, $m[0][1]$, $m[0][2]$, $m[1][0]$, $m[1][1]$, $m[1][2]$.

Stvarno “**linearno**” indeksiranje elemenata, onako kako su **spremljeni** — indeksima od 0 do 5, radi se na sljedeći način. Element $m[i][j]$ **spremljen** je u memoriji na mjestu

$$i * \text{MAX_j} + j,$$

gdje je $\text{MAX_j} = 3$ broj **stupaca** matrice (iz deklaracije polja m).

Prva dimenzija polja ($\text{MAX_i} = 2$), tj. broj **redaka** matrice, **ne treba** za indeksiranje, već samo za **rezervaciju** memorije.

Višedimenzionalna polja (nastavak)

Primjer. Trodimenzionalno polje

```
float MM[2][3][4];
```

je **jednodimenzionalno** polje s 2 elementa `MM[0]` i `MM[1]`.

☞ Ti elementi su **dvodimenzionalna** polja tipa `float[3][4]`.

Element `MM[i][j][k]` bit će **smješten** na mjesto

$$(i * \text{MAX_j} + j) * \text{MAX_k} + k,$$

gdje su `MAX_i = 2`, `MAX_j = 3` i `MAX_k = 4` **dimenzije** polja.

Prva dimenzija polja (`MAX_i = 2`) nije nužna za **indeksiranje**, već za **rezervaciju** memorije.

Inicijalizacija polja

Primjer. Dvodimenzionalno polje `m` iz prethodnih primjera možemo inicijalizirati na sljedeći način:

```
static double m[2][3]
    = {1.0, 2.0, 3.0, 4.0, 5.0, 6.0};
```

Inicijalne vrijednosti bit će pridružene elementima matrice onim redom kojim su elementi smješteni u memoriji (tj. po recima):

```
m[0][0] = 1.0,  m[0][1] = 2.0,  m[0][2] = 3.0,
m[1][0] = 4.0,  m[1][1] = 5.0,  m[1][2] = 6.0.
```

Inicijalizacija polja (nastavak)

Prethodni način inicijalizacije je nepregledan.

Zato se inicijalne vrijednosti mogu

• vitičastim zagradama grupirati u grupe,
koje se pridružuju pojedinim recima.

Ekvivalentna inicijalizacija:

```
static double m[2][3] = { {1.0, 2.0, 3.0},  
                           {4.0, 5.0, 6.0}  
                           };
```

Grupiranje odgovara dimenzijama. Ako je neka grupa “kraća” od odgovarajuće dimenzije, preostali elementi se inicijaliziraju nulama (i to bez obzira na static).

Inicijalizacija polja (nastavak)

Prvu dimenziju polja (ako nije navedena) prevoditelj može izračunati iz inicijalizacijske liste:

```
char A[] [2] [2] = { { 'a', 'b' }, { 'c', 'd' } },  
                    { { 'e', 'f' }, { 'g', 'h' } }  
                    };
```

Kao rezultat dobivamo dvije matrice znakova $A[0]$ i $A[1]$, tipa $\text{char}[2][2]$:

$$A[0] = \begin{bmatrix} a & b \\ c & d \end{bmatrix}, \quad A[1] = \begin{bmatrix} e & f \\ g & h \end{bmatrix}.$$

Višedimenzionalno polje kao argument funkcije

Višedimenzionalno polje kao formalni argument funkcije može se deklarirati navođenjem:

- svih dimenzija polja, ili
- svih dimenzija polja, osim prve.

Primjer. Funkcija koja čita matricu s MAX_m redaka i MAX_n stupaca može biti deklarirana ovako:

```
int mat[MAX_m][MAX_n];  
...  
void readmat(int mat[MAX_m][MAX_n],  
             int m, int n)
```

Argumenti m i n su stvarni brojevi redaka i stupaca koje treba učitati.

Višedimenzionalno polje kao argument funkcije

Drugi način deklaracije, **bez prve** dimenzije:

```
void readmat(int mat[][MAX_n], int m, int n)
```

Prva dimenzija **MAX_m**, tj. broj **redaka** matrice **nije bitan** za **adresiranje** elemenata matrice u funkciji.

Princip je **isti** kao za **jednodimenzionalna** polja.

Treći način, preko **pokazivača** (v. sljedeće poglavlje):

```
void readmat(int (*mat)[MAX_n], int m, int n)
```

Dvodimenzionalna polja — ponavljanje (1)

Ponavljjanje par osnovnih stvari vezanih uz višedimenzionalna polja u C-u.

Primjer. Krenimo od sljedeće deklaracije

```
int M[4][3] = { {10, 5, 3},  
                {9, 18, 0},  
                {32, 20, 10},  
                {1, 0, 8} };
```

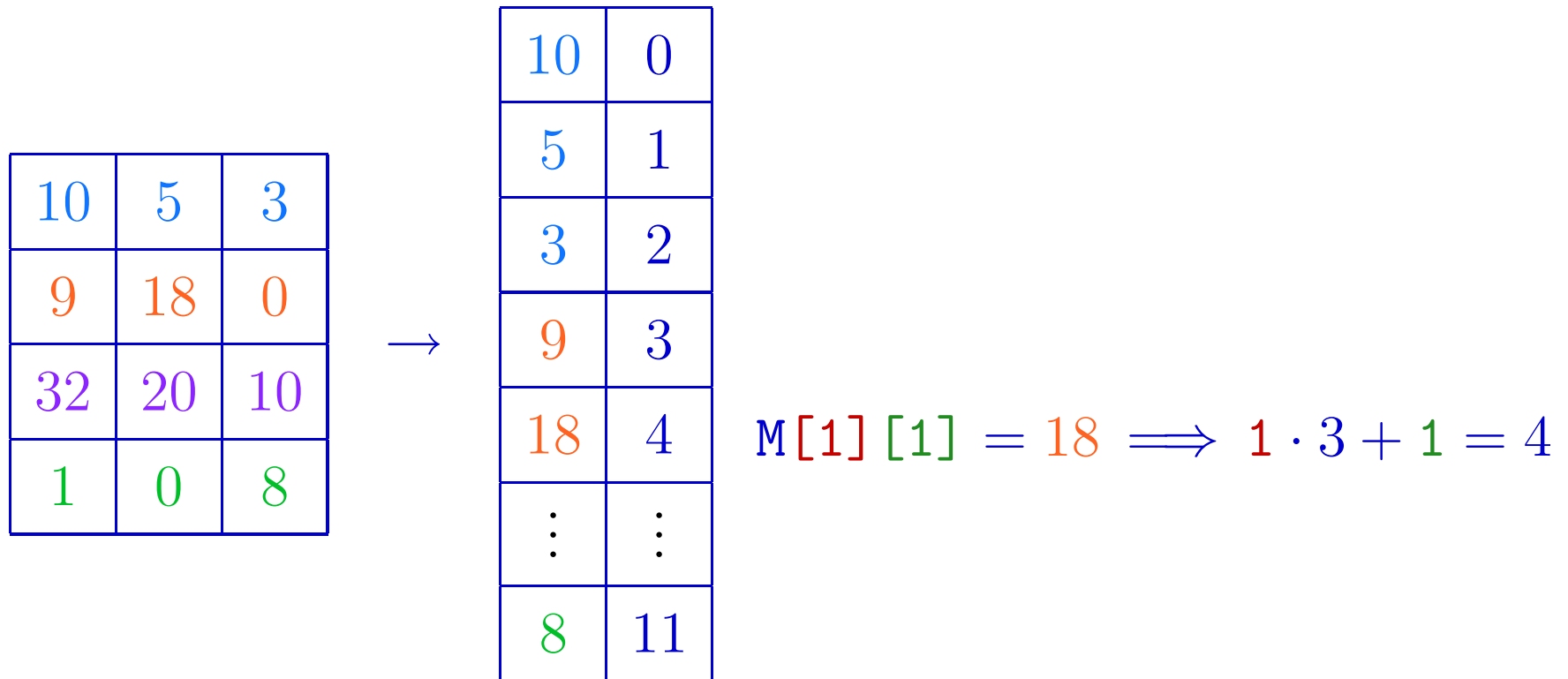
Ovdje je **M** matrica s 4 retka i 3 stupca, s elementima tipa **int**.

Stvarno, **M** je **jednodimenzionalno** polje koje sadrži 4 elementa:

● **M[0]**, **M[1]**, **M[2]**, **M[3]**, istog tipa **int[3]**.

Dvodimenzionalna polja — ponavljanje (2)

Poredak elemenata polja M u memoriji:



$M[i][j] \rightarrow$ pozicija u memoriji = $i \cdot \text{broj stupaca} + j$.

Pozicija u memoriji **ne** ovisi o **broju redaka**.

Dvodimenzionalna polja — inicijalizacija

```
int M[4][3] = { {10, 5, 3},  
                {9, 18, 0},  
                {32, 20, 10},  
                {1, 0, 8} };
```

```
M[2][1] = 20;
```

M	[0]	[1]	[2]
[0]	10	5	3
[1]	9	18	0
[2]	32	20	10
[3]	1	0	8

Dvodimenzionalna polja — veličine objekata (1)

```
int M[4][3] = { {10, 5, 3},  
                {9, 18, 0},  
                {32, 20, 10},  
                {1, 0, 8} };
```

Primjer. Što ispisuju sljedeće naredbe?

```
printf("%u\n", sizeof(M));           /* %u, ne %d */  
printf("%u\n", sizeof(M[0]));  
printf("%u\n", sizeof(M[0][0]));
```

Napomena: `sizeof(polje)` vraća **duljinu** cijelog polja, tj. za polje od n elemenata, $\text{sizeof} = n \times \text{sizeof}(\text{element})$.

Dvodimenzionalna polja — veličine objekata (2)

Odgovor: Što su M , $M[0]$, $M[0][0]$? Krenimo unatrag.

- $M[0][0]$ je “obični” `int`. Onda je
 - $\text{sizeof}(M[0][0]) = 4$, jer `int` zauzima 4 bytea.
- $M[0]$ je **jednodimenzionalno** polje s 3 elementa tipa `int`, pa je
 - $\text{sizeof}(M[0]) = 3 \times \text{sizeof}(\text{int}) = 12$.
- M je **jednodimenzionalno** polje s 4 elementa tipa `int[3]`, pa je
 - $\text{sizeof}(M) = 4 \times \text{sizeof}(\text{int}[3]) = 4 \times 12 = 48$.
- Ekvivalentno, M je **dvodimenzionalno** polje s $4 \times 3 = 12$ elemenata tipa `int`, pa je
 - $\text{sizeof}(M) = 12 \times \text{sizeof}(\text{int}) = 12 \times 4 = 48$.

Dvodimenzionalna polja i pokazivači (1)

Napomena. Prošli primjer može navesti na **pogrešan** zaključak

☛ što su **stvarni tipovi** objekata **M** i **M[0]**, ..., **M[3]**.

Usput, **M[0][0]** je “obični” **int** i tu nema problema.

Davno smo rekli i to **uvijek** vrijedi:

☛ **ime** polja je **sinonim** za **pokazivač** na **prvi element** polja!

M je **jednodimenzionalno** polje s 4 elementa **tipa int[3]**, pa je

☛ **tip** od **M** = **pokazivač** na **int[3]**, tj. **pokazivač** na **polje** od 3 **int**-a.

☛ **Zapis** tipa je **int (*M)[3]**, ili samo **int (*)[3]**.

Taj pokazivač ima **konstantnu** vrijednost **M = &M[0]**, tj. sadrži adresu prvog elementa polja.

Dvodimenzionalna polja i pokazivači (2)

$M[i]$ je **jednodimenzionalno** polje s 3 elementa **tipa** **int**, pa je
● **tip** od $M[i]$ = **pokazivač** na **int**.

Taj pokazivač ima **konstantnu** vrijednost $M[i] = \&M[i][0]$,
tj. sadrži adresu prvog elementa polja.

Bitno. U funkciji gdje je polje **M** **definirano** (rezervirana
memorija za njega), ovi pokazivači **M** i $M[i]$, za $i = 0, \dots, 3$,

- **nemaju** adresu — **nisu** spremljeni u memoriji,
- ali se **smiju** koristiti, s tim da prevoditelj **izračuna** njihove
vrijednosti (adrese prvih elemenata odgovarajućih polja).
- Zato se **vrijednosti** **ne mogu** mijenjati!

Usput, zato **sizeof** operator vraća **duljinu** odgovarajućih
polja, a ne duljinu **pokazivača** (čim zna **duljinu** polja iz tipa)!

Dvodimenzionalna polja i pokazivači (3)

Kad je takvo polje argument neke funkcije, onda je malo drugačije. Na primjer, bez obzira na zaglavlje/prototip

```
void readmat(int mat[4][3], int m, int n)
void readmat(int mat[][3], int m, int n)
void readmat(int (*mat)[3], int m, int n)
```

unutar funkcije readmat, u sva tri slučaja, za lokalnu varijablu mat vrijedi

🔴 tip od mat = pokazivač na int[3].

Varijabla mat ima adresu i zato je

🔴 sizeof(mat) = duljina pokazivača = 4 ili 8.

Prva dimenzija polja se ne uzima u obzir (ignorira)!

Dvodimenzionalna polja i pokazivači (4)

Međutim, za `mat[i]` vrijedi *isto* kao i prije:

- *nema* adresu, ali je *duljina* polja (`= 3`) *poznata* iz tipa.

Zato se vrijednosti `mat[i]` opet *ne mogu* mijenjati, ali je

- $\text{sizeof}(\text{mat}[i]) = 3 \times \text{sizeof}(\text{int}) = 12$.

Probajte `sizeof` *izvan* i *unutar* funkcije!

Primjer funkcije — Euklidska norma matrice

Primjer. Napišimo funkcija koja računa **Euklidsku** (ili **Frobeniusovu**) normu matrice.

Neka je A matrica tipa $m \times n$ s elementima

$$a_{i,j} \text{ (ili, skraćeno) } a_{ij}, \quad i = 1, \dots, m, \quad j = 1, \dots, n.$$

Euklidska ili **Frobeniusova** norma matrice A definira se ovako

$$\|A\|_E = \sqrt{\sum_{i=1}^m \sum_{j=1}^n a_{ij}^2}.$$

To je isto kao da **sve** elemente matrice A posložimo u jedan **vektor** i onda izračunamo **Euklidsku** normu tog vektora.

Funkcija E_norma

Primjer. Prva varijanta s “normalnim” poretком petlji:

```
double E_norma(double a[10][10], int m, int n) {  
    int i, j;  
    double suma = 0.0;  
    for (i = 0; i < m; ++i)  
        for (j = 0; j < n; ++j)  
            suma += a[i][j] * a[i][j];  
    return sqrt(suma);  
}
```

Poziv:

```
printf("%g\n", E_norma(a, 3, 5));
```


Funkcija E_norma — obratne petlje

Primjer. Ista funkcija s **obratnim** poretком petlji:

```
double E_norma(double a[10][10], int m, int n) {  
    int i, j;  
    double suma = 0.0;  
    for (j = 0; j < n; ++j)  
        for (i = 0; i < m; ++i)  
            suma += a[i][j] * a[i][j];  
    return sqrt(suma);  
}
```

Pitanje: Koja od ove dvije funkcije je **bolja** (**brža**) — bar za **velike** matrice?