

# *Programiranje 2*

## *7. predavanje*

Saša Singer

`singer@math.hr`

`web.math.pmf.unizg.hr/~singer`

PMF – Matematički odsjek, Zagreb

# Sadržaj predavanja

- Tipovi i složene deklaracije:
  - Pokazivač i polja (ponavljanje).
  - Pokazivač na funkciju (ponavljanje).
  - Složene deklaracije — primjeri.
  - Deklaracija tipova — typedef.
- Strukture (prvi dio):
  - Deklaracija strukture. Strukture i typedef.
  - Rad sa strukturama. Operator točka.
  - Strukture i funkcije.
  - Strukture i pokazivači. Operator strelica (->).
  - Unije.
  - Dodatak: Polja bitova.

# Informacije — kolokviji

Programiranje 2 je u kolokvijskom razredu **C3**.

Službeni termini svih kolokvija su:

- Prvi kolokvij: petak, 27. 4. 2018., u 15 sati.
- Drugi kolokvij: četvrtak, 21. 6. 2018., u 15 sati.
- Popravni kolokvij: utorak, 4. 9. 2018., u 15 sati.

Uputa: “**izbjegnite**” popravni — obavite to **ranije!**

# Informacije

## Konzultacije:

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

Ne zaboravite, “žive” su i **domaće zadaće** na adresi

<http://degiorgi.math.hr/prog2/ku/>

**Dodatni** bodovi “čekaju na vas”.

# Tipovi i složene deklaracije

# Sadržaj

- Tipovi i složene deklaracije:
  - Pokazivači i polja (ponavljanje).
  - Pokazivač na funkciju (ponavljanje).
  - Složene deklaracije — primjeri.
  - Deklaracije tipova — typedef.

# Polje pokazivača i pokazivač na polje

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];
```

# 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** — **zagrade** 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, tipa **double**):

---

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

---

## Pokazivač na funkciju — primjeri

Primjeri **pokazivača** na funkciju  $f$  iz integracije (prošli put):

---

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

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

---

ili:

---

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

...

---

## Složene deklaracije — primjeri

Kod interpretacije deklaracije uzimaju se u obzir **prioriteti** i **asocijativnost** pojedinih operatora. Ti prioriteti **moгу se promijeniti** upotrebom **zagrada**.

**Primjeri.** Što je **p** u sljedećim deklaracijama?

```
int *p[10];          /* polje od 10 ptr na int */
int *p(void);       /* funkcija koja nema arg i
                    vraca pokazivac na int */
int p(char *a);     /* funkcija koja uzima ptr na
                    char i vraca int */
int *p(char *a);    /* funkcija koja uzima ptr na
                    char i vraca ptr na int */
int (*p)(char *a); /* ptr na funkciju koja uzima
                    ptr na char i vraca int */
```

## Složene deklaracije — primjeri (nastavak)

```
int (*p(char *a))[10];    /* funk. uzima ptr na char
                           i vraća ptr na polje
                           od 10 elem. tipa int */
int p(char (*a)[8]);     /* funk. uzima ptr na polje
                           od 8 char i vraća int */
int (*p)(char (*a)[8]);  /* ptr na funk. koja uzima
                           ptr na polje od 8 char i
                           vraća int */
int *(*p)(char (*a)[8]); /* ptr na funk. koja uzima
                           ptr na polje od 8 char i
                           vraća ptr na int */
int *(*p[10])(char *a);  /* polje od 10 ptr na funk.
                           koja uzima ptr na char
                           i vraća ptr na int */
```

# Deklaracije tipova — typedef

# Ključna riječ typedef

Korištenjem ključne riječi typedef

- postojećim ili složenim tipovima podataka dajemo nova imena (ne kreiramo nove objekte ili varijable tog imena).

Jednostavni oblik typedef deklaracije je:

```
typedef tip_podatka novo_ime_za_tip_podatka;
```

To znači da:

- novo\_ime\_za\_tip\_podatka postaje sinonim za tip\_podatka

i smije se tako koristiti u svim kasnijim deklaracijama — tamo gdje smijemo napisati jedno, smijemo napisati i drugo, i to s istim značenjem.

# Jednostavne typedef deklaracije

Primjer. Deklaracijom

```
typedef double Masa;
```

identifikator `Masa` postaje **sinonim** za `double`.

Nakon toga, varijable tipa `double` možemo deklarirati i kao:

```
Masa m1, m2, *pm1;  
Masa elementi[10];
```

Uočite da je

- `pm1` — **pokazivač** na `double`,
- `elementi` — **polje** od 10 elemenata tipa `double`.

Međutim, nije baš jasno što smo s tim “**dobili**”!

# Svrha deklaracije tipova

Zaista, kod ovako **jednostavnih** deklaracija — svrha se **ne** vidi odmah.

Stvarna **svrha** deklaracije ili **imenovanja tipova** je:

- lakše **razumijevanje** (čitanje) kôda i
- **dokumentiranje** programa.

To postaje **vrlo korisno** kod **složenijih** tipova podataka — kad u programu koristimo

- čitavu **hijerarhiju** tipova — koji se grade jedni iz drugih.

Korist će se vidjeti vrlo **skoro**, kad dođemo na

- **strukture** i **samoreferencirajuće strukture** (vezane liste, binarna stabla i sl.).



# Primjer jednostavne deklaracije tipova

Korist od deklaracije **tipova** može se vidjeti i na **jednostavnim** primjerima — ako **dobro** izaberemo **ime** za **tip**.

Primjer.

---

```
typedef int Metri, Kilometri;  
Metri duljina, sirina;  
Kilometri udaljenost;
```

---

Ideja (ili svrha): ovdje **ime tipa** sugerira **jedinice** u kojima su izražene određene vrijednosti!

No, stvarna **korist** od **typedef** je tek kod **složenijih** tipova.

🔴 Kako se **pišu** takve deklaracije?

## Složenije typedef deklaracije

Sasvim općenito, deklaracija **imena** za složeniji **tip**:

- počinje s **typedef**, a
- dalje ima **isti** oblik kao i deklaracija **variable** tog **imena** i tog **tipa**.

Sve je isto, osim što tada

- **ime nije** varijabla tog **tipa** (ne dobiva memorijski prostor i adresu), već
- **ime** postaje **sinonim** za taj **tip**, kojeg “**bi imala**” takva varijabla.

---

```
typedef deklaracija_za_tip_podatka;
```

---

## Primjer složenije deklaracije tipa — za polja

Primjer. Uvedimo imena tipova za vektore i matrice odgovarajućih dimenzija (recimo,  $n = 10$ ).

```
#define n 10
typedef double skalar;
typedef skalar vektor[n];
typedef vektor matrica[n];
```

Zadnje dvije deklaracije daju imena poljima:

- `vektor` je ime tipa za polje od  $n$  (10) skalara (`double`),
- `matrica` je ime tipa za polje od  $n$  (10) vektora, tj.
- `matrica` je dvodimenzionalno polje skalara, ili sinonim za tip `double[n][n] = double[10][10]`.

## typedef *i polja (nastavak)*

Funkciju za računanje produkta  $y = Ax$ , kvadratne matrice  $A$  i vektora  $x$ , možemo i ovako napisati:

```
void prod_mat_vek(matrica A, vektor x, vektor y)
{
    int i, j;
    for (i = 0; i < n; ++i) {
        y[i] = 0.0;
        for (j = 0; j < n; ++j)
            y[i] += A[i][j] * x[j];
    }
}
```

**Napomena.** Ovdje je  $n$  fiksna —  $n = 10$ . Popravite funkciju tako da stvarni red matrice i vektora bude argument funkcije.

## Primjer deklaracije tipa — stringovi

Primjer. Kod obrade `stringova` možemo uvesti deklaraciju

```
typedef char *string;
```

Ovdje je `string` sinonim za `pokazivač` na `char` (tip `char *`), s `očitom` svrhom:

- 🔴 taj `pokazivač` interpretiramo kao pokazivač na `prvi` element u `polju` znakova,
- 🔴 a to `polje` znakova obrađujemo kao `string` (do nul-znaka)!

Funkcija `strcmp` za `uspoređivanje` `stringova` smije se ovako deklarirati:

```
int strcmp(string, string);
```

## typedef *i pokazivači (nastavak)*

Primjer. Pokazivač na `double` nazvat ćemo `Pdouble`.

---

```
typedef double *Pdouble;
```

---

`Pdouble` postaje pokazivač na `double`, pa smijemo pisati:

---

```
Pdouble px;    /* = double *px */
```

```
void f(Pdouble, Pdouble);
```

```
/* = void f(double *, double *); */
```

```
px = (Pdouble) malloc(100 * sizeof(double));
```

---

## typedef *i deklaracije funkcija*

Općenito, `typedef` koristimo za **kraće** zapisivanje **složenih** deklaracija.

**Primjer.** Pokazivač na funkciju.

---

```
typedef int (*PF)(char *, char *);
```

---

`PF` postaje **ime** za **tip** — **pokazivač** na **funkciju** koja uzima dva pokazivača na `char` i vraća `int`. Umjesto deklaracije:

---

```
void f(double x, int (*g)(char *, char *)) { ... }
```

---

možemo pisati:

---

```
void f(double x, PF g) { ... }
```

---

# Strukture



# Sadržaj

- **Strukture** (prvi dio):
  - Deklaracija strukture. Strukture i typedef.
  - Rad sa strukturama. Operator točka.
  - Strukture i funkcije.
  - Strukture i pokazivači. Operator strelica (->).
  - Unije.
  - Dodatak: Polja bitova.

# Što je struktura?

Struktura je složeni tip podataka, kao i polje. Za razliku od polja, koje služi

- grupiranju podataka istog tipa, struktura služi
- grupiranju podataka različitih tipova.

Može i ovako — malo detaljnije.

- Svi elementi polja imaju isti tip i zajedničko ime, a razlikuju se po indeksu. To se vidi i u deklaraciji polja.
- Elementi (ili članovi) strukture mogu, ali ne moraju, biti različitog tipa i svaki element ima svoje posebno ime.

Zato u deklaraciji strukture moramo navesti ime i tip svakog člana. Tip strukture možemo deklarirati na dva načina.

# Deklaracija strukture — bez typedef

Prvi način — bez `typedef`. Tip strukture deklarira se ovako:

```
struct ime {  
    tip_1 ime_1;  
    tip_2 ime_2;  
    ...  
    tip_n ime_n;  
};
```

Ovdje je `struct` rezervirana riječ, a `ime` je ime strukture.

Stvarni tip strukture je

• `struct ime` — dvije riječi (i to je nezgodno!).

Unutar vitičastih zagrada popisani su članovi strukture.

# Definicija varijabli tipa strukture — bez typedef

Napomena. Kao i kod polja, članovi strukture

- smješteni su u memoriji jedan za drugim, onim redom kojim su navedeni.

Kod ovakve deklaracije tipa strukture, varijable tog tipa, općenito, definiramo ovako:

---

```
mem_klasa struct ime var_1, var_2, ..., var_n;
```

---

- var\_1, var\_2, ..., var\_n su varijable tipa struct ime.

## Primjer — struktura za točke

**Primjer.** Struktura `tocka` definira točku u ravnini. Uzmimo da `točka` ima cjelobrojne koordinate, poput `pixela` na ekranu.

```
struct tocka {  
    int x;  
    int y;  
};
```

**Varijable** tipa strukture `tocka` možemo definirati na (barem) **dva** načina.

Nakon gornje deklaracije **strukture** `tocka` (kao tipa), napišemo “običnu” definiciju **varijabli**:

```
struct tocka t1, t2;
```

## Primjer — struktura za točke (nastavak)

Deklaraciju **tipa** strukture **ne** moramo napisati **posebno**.

Možemo ju napisati i **u sklopu** definicije **varijabli** tog tipa:

---

```
struct tocka {  
    int x;  
    int y;  
} t1, t2;
```

---

**Prvi** način je **pregledniji**!

Međutim, postoji i **bolji** način deklaracije **tipa strukture**, koji olakšava i definiciju **varijabli** tog tipa — preko **typedef**.

**Prednost**: tako možemo **izbjeći** stalno navođenje riječi **struct** u deklaracijama varijabli.

# Deklaracija strukture — preko typedef

Drugi način — preko typedef.

Tip strukture deklarira se ovako:

```
typedef struct ime {  
    tip_1 ime_1;  
    tip_2 ime_2;  
    ...  
    tip_n ime_n;  
} ime_tipa;           // <-- ime tipa za strukturu
```

Ovdje smo još, na kraju deklaracije, cijelom tipu strukture dali ime `ime_tipa`. Stvarni tip strukture je onda i

• `ime_tipa` — kao sinonim za `struct ime`.

Sve ostalo je isto kao i prije.

## Definicija varijabli tipa strukture — uz typedef

**Napomena.** “Prvo” ime strukture (odmah iza `struct`) smijemo i **ispustiti**, ako ga nigdje nećemo koristiti! (Uvijek bi trebalo pisati `struct` ispred tog imena.)

Ako pišemo to “prvo” ime, ono **mora** biti **različito** od svih ostalih imena (identifikatora), pa i od `ime_tipa`.

• Običaj: prvo ime = `_ime_tipa` (na primjer, `_osoba`).

Kod ovakve deklaracije tipa strukture, **varijable** tog tipa, općenito, definiramo ovako:

---

```
mem_klasa ime_tipa var_1, var_2, ..., var_n;
```

---

• `var_1, var_2, ..., var_n` su varijable tipa `ime_tipa`, što je **sinonim** za `struct ime`.



## Primjer — struktura za točke

**Primjer.** Umjesto ranije definicije strukture za točku u ravnini, možemo uvesti tip **Tocka** za cijelu strukturu.

---

```
typedef struct {
    int x;
    int y;
} Tocka;
...
Tocka t1, t2, *pt1;
```

---

Identifikator **Tocka** je ime **tipa** za cijelu strukturu, a **t1** i **t2** su varijable **tipa** **Tocka**. Što je **pt1**?

Uočite da ovdje **nismo** napisali **ime** strukture iza **struct**, jer ga nećemo nigdje koristiti.

# Inicijalizacija strukture

Varijablu tipa **strukture** možemo **inicijalizirati** pri definiciji (kao i svaku drugu varijablu):

---

```
mem_klasa struct ime var = {v_1, ..., v_n};  
mem_klasa ime_tipa   var = {v_1, ..., v_n};
```

---

Konstante **v\_1**, **v\_2**, ..., **v\_n** pridružuju se navedenim **redom**  
👉 odgovarajućim članovima strukture **var** — **član, po član**.

# Inicijalizacija strukture — primjer

Primjer. Ako je definirana **struktura**

```
struct racun {  
    int broj_racuna;  
    char ime[80];  
    float stanje;  
};
```

onda **varijablu kupac** možemo **inicijalizirati** ovako:

```
struct racun kupac = { 1234, "Pero Bacilova",  
                      -12345.00f };
```

# Inicijalizacija polja struktura

Primjer. Slično se može inicijalizirati i čitavo polje struktura:

```
struct racun kupci[] = {  
    2234, "Goga",    456.00f,  
    1235, "Josip",  -234.00f,  
    436, "Martina",  0.00f };
```

## Operator točka — pristup članu strukture

Članovima strukture može se pojedinačno pristupiti korištenjem primarnog operatora točka (.).

- Operator točka (.) separira ime varijable i ime člana te strukture.

Ako je var varijabla tipa strukture koja sadrži član memb, onda je

---

```
var .memb
```

---

član memb u strukturi var (preciznije, vrijednost tog člana).

**Napomena.** Ime člana je lokalno za svaku strukturu. Zato smijemo koristiti

- isto ime člana u raznim strukturama.

# Prioritet i asocijativnost operatora točka

Operator **točka** (`.`)

- spada u **najvišu** prioritetnu grupu (**primarni** operatori) i ima asocijativnost  $L \rightarrow D$ .

Zbog **najvišeg** prioriteta vrijedi:

- $++\text{varijabla.clan} \iff ++(\text{varijabla.clan})$
- $\&\text{varijabla.clan} \iff \&(\text{varijabla.clan})$

Član **strukture** (kao i element polja), naravno,

- smije pisati na **lijevoj** strani naredbe pridruživanja.

# Rad sa strukturama — pristup članovima

Primjer. Pristup članovima strukture.

---

```
struct tocka {
    int x;    /* prvi clan strukture */
    int y;    /* drugi clan strukture */
};
struct tocka ishodiste;
```

---

Imena objekata i značenje:

- `ishodiste` je **varijabla** tipa `struct tocka`,
- `ishodiste.x` je **prvi** član (ili prva komponenta) varijable `ishodiste`,
- `ishodiste.y` je **drugi** član (ili druga komponenta) varijable `ishodiste`.

## *Pristup članovima strukture (nastavak)*

Primjer. Ako je

```
struct racun {  
    int broj_racuna;  
    char ime[80];  
    float stanje;  
} kupac = { 1234, "Pero Bacilova", -12345.00f };
```

tada je, redom:

```
kupac.broj_racuna = 1234,  
kupac.ime = "Pero Bacilova",  
kupac.stanje = -12345.00f.
```



## Struktura kao član druge strukture

Strukture mogu sadržavati druge strukture kao članove.

Primjer. Pravokutnik paralelan koordinatnim osima možemo zadati parom dijagonalno suprotnih vrhova — na pr. donjim lijevim (pt1) i gornjim desnim (pt2). Vrhovi su točke.

```
struct pravokutnik {
    struct tocka pt1;    /* ili Tocka pt1; */
    struct tocka pt2;    /* ili Tocka pt2; */
};
```

Struktura `struct tocka` (ili `Tocka`) mora biti deklarirana prije deklaracije strukture `pravokutnik`.

U različitim strukturama mogu se koristiti ista imena članova.

## Polje kao član strukture

Kad **struktura** sadrži **polje** kao član strukture, onda se pojedinim elementima tog polja (zovimo ga **clan**) pristupa izrazom:

---

```
varijabla.clan[izraz]
```

---

Koristi se asocijativnost  $L \rightarrow D$  za **primarne** operatore

- **točka** (**.**) i
- **indeksiranje** polja (**[ ]**).

# Polje kao član strukture — primjer

## Primjer.

---

```
typedef struct {
    int broj_racuna;
    char ime[80];
    float stanje;
} Racun;
Racun kupac = { 1234, "Pero Bacilova",
               -12345.00f };
...
if (kupac.ime[0] == 'P') puts(kupac.ime);
```

---

# Polje struktura

Ako imamo **polje struktura**, onda za pojedini **element** polja, **članu** pripadne strukture pristupamo izrazom

```
polje[izraz].clan
```

Asocijativnost je bitna, jer su svi operatori istog prioriteta.

Primjer.

```
struct tocka {
    int x;
    int y;
} vrhovi[1024] ;
...
if (vrhovi[17].x == vrhovi[17].y) ...
```

# Strukture — operacije i funkcije

Dozvoljene operacije nad strukturom kao cjelinom su:

- pridruživanje,
- uzimanje adrese, primjena `sizeof` operatora.

Napomena. Nije dozvoljeno uspoređivanje struktura.

Strukture i funkcije:

- Struktura može biti argument funkcije. Funkcija tada dobiva kopiju cijele strukture kao argument.
- Funkcija može vratiti strukturu.

## Strukture i funkcije — primjer

**Primjer.** Argumenti funkcije `suma` su dvije strukture tipa `Tocka`, a funkcija vraća `sumu` argumenata (tipa `Tocka`).  
Suma točaka = zbroj odgovarajućih koordinata (kao vektori).

---

```
typedef struct {
    int x;
    int y;
} Tocka;

Tocka t, ishodiste = {0, 0}, t1 = {1, 7};

Tocka suma(Tocka p1, Tocka p2) {
    p1.x += p2.x;
    p1.y += p2.y;
    return p1;
}
```

## Strukture i funkcije — primjer (nastavak)

```
...
    /* Dodjeljivanje struktura:
       t i ishodiste moraju biti istog tipa */

t = ishodiste;

printf("%d\n", sizeof(t));

    /* Zbroj tocaka. */

t1 = suma(t1, t1);
printf("t1 = (%d, %d)\n", t1.x, t1.y);
```

---

# Strukture i funkcije — kompleksni brojevi

Primjer. Biblioteka `funkcija` za osnovne operacije s kompleksnim brojevima (v. `complex.c`).

---

```
typedef struct {
    double re;    /* ili x */
    double im;    /* ili y */
} complex;

/* Napomena: cabs vec postoji u <math.h>! */
double zabs(complex a) {
    return sqrt( a.re * a.re + a.im * a.im );
}
```

---

U C99 standardu postoje tipovi i odgovarajuće funkcije za kompleksne brojeve (zaglavlje `<complex.h>`).



# Strukture i pokazivači

Pokazivač na strukturu definira se isto kao i pokazivač na druge tipove objekata.

---

```
struct tocka {
    int x;
    int y;
} p1, *pp1;
...
pp1 = &p1;
(*pp1).x = 13; /* Zagrade su NUZNE! */
(*pp1).y = 27;

*pp1.x = 13; /* GRESKA!
                *pp1.x je isto sto i *(pp1.x) */
```

---

# Operator strelica (->)

Primarni operator **strelica** (->) nudi jednostavan način dohvaćanja **člana** strukture preko **pokazivača** na tu strukturu.

● **Asocijativnost** operatora -> je  $L \rightarrow D$ .

Ako je **ptvar** **pokazivač** na strukturu, a **clan** jedan **član** te strukture, onda je:

$$\text{ptvar} \rightarrow \text{clan} \iff (*\text{ptvar}).\text{clan}$$

Primjer.

---

```
struct tocka p1, *pp1 = &p1;
pp1->x = 13;
pp1->y = 27;
```

---

## Složeni izrazi

Pristup koordinatama vrhova pravokutnika `r` — izravno i preko pokazivača `pr`.

```
struct pravokutnik {
    struct tocka pt1;
    struct tocka pt2;
} r, *pr = &r;
```

Sljedeći su izrazi ekvivalentni (`x`-koordinata prvog vrha `pt1`):

```
r.pt1.x           // Operatori . i ->
pr->pt1.x         // imaju isti prioritet.
(r.pt1).x        // Asocijativnost im je
(pr->pt1).x       // L -> D.
```

# Unije

# Unija

Unija je složeni tip podataka sličan **strukturi**, jer sadrži

- članove **različitog** tipa.

Gdje je **razlika**?

Članovi **strukture** su

- smješteni u memoriji **jedan** za **drugim**.

Za **razliku** od toga, **svi** članovi **unije**

• **počinju** na **istom** mjestu u memoriji — na istoj lokaciji, tj. **dijele** jedan **zajednički** dio memorije (na početku), ovisno o veličini članova unije.

Ukupna **rezervirana** memorija za varijablu tipa **unije**

- dovoljno je **velika** da u nju stane “**najveći**” član unije.

# Svrha unije i rad s unijama

**Ideja:** taj **zajednički** dio memorije možemo interpretirati

- na **razne** načine — kao vrijednost **različitih** tipova.

Zato i ime — **unija** tipova!

**Napomena.** Osnovna svrha unije **nije**

- ušteta** memorijskog prostora,

iako se može koristiti i za to.

Osim navedene **razlike** između **unija** i **strukture** u **rezervaciji** memorije, sve ostalo u **C**-u je potpuno **isto**, samo

- umjesto ključne riječi **struct** za **strukture**,
- pišemo ključnu riječ **union** za **unije**.

## Deklaracija unije

Deklaracija **tipa unije** ima **isti** oblik kao i za **tip strukture** — umjesto **struct**, pišemo **union**.

```
union ime {
    tip_1 ime_1;
    ...     ...
    tip_n ime_n;
};
```

Kao i kod struktura, **bolje** je koristiti **typedef** za deklaraciju tipa unije.

Varijable **x** i **y** tipa ove unije mogu se deklarirati ovako:

```
union ime x, y;
```

# Unija — primjer

## Primjer.

---

```
union pod {  
    int i;  
    float x;  
} u, *pu;
```

---

Ovdje su:

- `u.i` i `pu->i` — varijable tipa `int`.
- `u.x` i `pu->x` — varijable tipa `float`.

Član `i` (tipa `int`) i član `x` (tipa `float`)

- `počinju` na `istoj` lokaciji u memoriji.

Standardno zauzimaju po 4 bajta, tj. “`dijele`” `isti` prostor!



## Unija — primjer (nastavak)

Primjer. Uniju možemo iskoristiti za ispis

- “binarnog” (preciznije, **heksadecimalnog**) oblika prikaza realnog broja tipa **float** u računalu.

---

```
u.x = 0.234375f;  
printf("0.234375 binarno = %x\n", u.i);
```

---

Za pravi “binarni” prikaz možemo iskoristiti algoritam s **Prog1**

- koji ispisuje **binarni** prikaz **cijelog** broja.

## Primjer — binarni prikaz realnog broja

**Primjer.** Napisati program koji učitava **realni** broj tipa **double** i piše **binarni prikaz** tog broja u računalu (v. `p_double.c`).

Broj tipa **double** standardno zauzima 8 bajtova = 64 bita. Taj prostor “gledamo” kao

- **polje** od 2 cijela broja tipa **int** (= 2 “riječi”).

Još jedna “sitnica” — bitovi u **IEEE** prikazu za **double** imaju sljedeći **raspored** po bajtovima (na **IA-32**):

- 1. bajt = bitovi 7 – 0 (donji bitovi),
- 2. bajt = bitovi 15 – 8,
- ...
- 8. bajt = bitovi 63 – 56 (gornji bitovi).

# Binarni prikaz realnog broja — program

Početak programa s globalnom deklaracijom tipa unije za

- jedan `double` i
- polje od 2 `int`-a.

---

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

```
typedef union {  
    double d;    /* 8 bajtova = 64 bita. */  
    int i[2];    /* 2 rijeci od po 4 bajta. */  
} Double_bits;
```

## *Binarni prikaz realnog broja — program (nast.)*

```
void prikaz_int(int broj)
{
    int nbits, bit, i;
    unsigned mask;

    /* Broj bitova u tipu int. */
    nbits = 8 * sizeof(int);

    /* Pocetna maska ima bit 1
       na najznacajnijem mjestu. */
    mask = 0x1 << nbits - 1;
```

## *Binarni prikaz realnog broja — program (nast.)*

```
for (i = 1; i <= nbits; ++i) {
    /* Maskiranje odgovarajućeg bita. */
    bit = broj & mask ? 1 : 0;
    /* Ispis i blank nakon svaka 4 bita,
       osim zadnjeg. */
    printf("%d", bit);
    if (i % 4 == 0 && i < nbits) printf(" ");
    /* Pomak maske za 1 bit udesno. */
    mask >>= 1;
}
printf("\n");

return;
}
```

## *Binarni prikaz realnog broja — program (nast.)*

```
void prikaz_double(double d)
{
    Double_bits u;

    u.d = d;

    printf("    1. rijec: ");
    prikaz_int( u.i[0] );
    printf("    2. rijec: ");
    prikaz_int( u.i[1] );

    return;
}
```

## *Binarni prikaz realnog broja — program (kraj)*

```
int main(void)
{
    double d;

    printf(" Upisi realni broj: ");
    scanf("%lf", &d);
    printf(" Prikaz broja %10.3f u racunalu:\n", d);

    prikaz_double(d);

    return 0;
}
```

---

## Binarni prikaz realnog broja — rezultati

Za **ulaz 1.0**, dobivamo (v. **p\_d\_3.out**):

---

Prikaz broja 1.000 u racunalu:

```
1. rijec: 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
2. rijec: 0011 1111 1111 0000 0000 0000 0000 0000
```

---

Za **ulaz 0.1**, dobivamo (v. **p\_d\_6.out**):

---

Prikaz broja 0.100 u racunalu:

```
1. rijec: 1001 1001 1001 1001 1001 1001 1001 1010
2. rijec: 0011 1111 1011 1001 1001 1001 1001 1001
```

---

Obratite pažnju na **zadnja 2** bita u **prvoj** riječi — to je rezultat **zaokruživanja** mantise (signifikanda)!



## Binarni prikaz realnog broja — zadaci

**Zadatak.** Napišite varijantu ovog programa za **realni** broj tipa **float** (v. **p\_float.c**).

**Zadatak.** Preuredite oba programa tako da **pregledno** ispisuju sve **bitne** dijelove u prikazu realnog broja:

- bit **predznaka**,
- bitove **karakteristike** (eksponenta),
- bitove **značajnog** dijela (mantise).

Dodajte ovom programu i ispis

- **vodećeg** (skrivenog) bita mantise, ovisno o eksponentu,
- tzv. **posebnih** vrijednosti **Inf** i **NaN**.

# Dodatak: Polja bitova

# Polja bitova

Polja bitova (engl. “bit-fields”) omogućuju rad s pojedinim bitovima unutar jedne riječi u računalu.

- Jedno polje bitova je član (ili element) strukture ili unije.
- Sprema se u “bloku” susjednih bitova u memoriji računala, a zadaje se brojem bitova koje zauzima.
- Susjedna polja spremaju se u “bloku” susjednih bitova!

Svrha:

- Spremanje 1-bitnih zastavica (engl. flag) u jednu riječ. Na primjer, koriste se u aplikacijama kao što je tablica simbola za kompajler.
- Komunikacija s vanjskim uređajima — treba postaviti ili očitati samo dijelove riječi.

## Deklaracija polja bitova

Deklaracija **jednog polja bitova**, kao **člana** strukture ili unije, ima sljedeći oblik — iza člana dolazi **još** znak **:** i **broj bitova**:

```
struct ime { /* ili: union ime */
    ...
    tip_polja ime_polja : broj_bitova;
    ...
};
```

Ograničenja (svi detalji ovise o **implementaciji**):

- **tip\_polja mora** biti: **int**, **unsigned int** ili **signed int**.
- **ime\_polja** je identifikator (kao i za ostale članove), a
- **broj\_bitova mora** biti **nenegativan** cijeli broj (**nula** ima posebno značenje, i onda se **ime\_polja** smije ispustiti).

## Svrha = uzastopna polja bitova

Ovako deklarirani član `ime_polja` predstavlja jedno

- polje **uzastopnih bitova** u računalu, **duljine broj\_bitova**.

Stvarna **svrha** je u deklaraciji **uzastopnih** članova tog oblika!

**Razlika** između “običnih” članova i **polja bitova**:

- “Obični” član započinje u **novoj** riječi i zauzima **cijeli** broj riječi, ovisno o tzv. “**poravnanju**” riječi (engl. “byte/word/memory allignment”).
- **Susjedno** deklarirana **polja bitova** spremaju se u bloku **uzastopnih** bitova, bez “rupa”, tj. nastavljaju se jedan do drugog — **može** i unutar **iste** riječi, i baš to je **svrha**!

**Poredak** spremanja ( $\leftarrow$  ili  $\rightarrow$  u riječi) i eventualni “**prijelom**” sljedećih članova između riječi — ovisi o **implementaciji**!

# Deklaracija polja bitova — primjer

## Primjer.

---

```
struct primjer {
    unsigned int a : 1;
    unsigned int b : 3;
    unsigned int c : 2;
    unsigned int d : 1;
};
struct primjer v;
...
if (v.a == 1) ...
v.c = STATIC;
```

---

## Deklaracija polja bitova — primjer (nastavak)

- Prva deklaracija definira **strukturu** sastavljenu iz četiri **uzastopna** polja bitova: **a**, **b**, **c** i **d**.
- Ta polja, redom, imaju duljinu **1**, **3**, **2** i **1** bit. Prema tome, ukupno zauzimaju **7** bitova i spremaju se u **bloku**.
- Poredak tih bitova unutar jedne riječi u računalu **ovisi o implementaciji**.
- Pojedine članove, koji su polje bitova, dohvaćamo na isti način kao i “obične” članove strukture — **v.a**, **v.b**, itd.
- Ako broj bitova, deklariran u polju bitova, **nadmašuje** duljinu **jedne** riječi u računalu, za pamćenje tog polja bit će upotrebjeno **više** riječi.
- Isto vrijedi i za “blok” uzastopnih polja bitova.

## Polja bitova — primjer

**Primjer.** Program koji upotrebljava uzastopna polja bitova:

---

```
#include <stdio.h>

int main(void) {
    struct primjer {
        unsigned int a : 5;
        unsigned int b : 5;
        unsigned int c : 5;
        unsigned int d : 5;
    };
    struct primjer v = {1, 2, 3, 4};
}
```



## Polja bitova — primjer (nastavak)

```
printf(" v.a = %d, v.b = %d, v.c = %d,"  
      " v.d = %d\n", v.a, v.b, v.c, v.d);  
printf(" sizeof(v) = %u\n", sizeof(v));  
return 0;  
}
```

Izlaz:

```
v.a = 1, v.b = 2, v.c = 3, v.d = 4  
sizeof(v) = 4
```

Na IA-32, cijela struktura **v** zauzima **jednu** riječ = 4 bajta.

## Neimenovano polje bitova u bloku

Raspored bitova unutar riječi može se kontrolirati korištenjem

- neimenovanih članova pozitivne duljine, unutar bloka uzastopnih polja bitova.

Primjer.

```
struct primjer {
    unsigned int a : 5;
    unsigned int b : 5;
    unsigned int   : 5; // Razmak od 5 bitova.
    unsigned int c : 5;
};
struct primjer v;
```

# Neimenovano polje bitova u bloku (nastavak)

Neimenovani član duljine 0 bitova označava da

● sljedeće polje iz bloka treba smjestiti u sljedeću riječ.

Primjer.

---

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

```
int main(void) {  
    struct primjer {  
        unsigned int a : 5;  
        unsigned int b : 5;  
        unsigned int   : 0; // Idi u novu rijec.  
        unsigned int c : 5;  
    };  
    struct primjer v = {1, 2, 3};  
}
```

## Neimenovano polje bitova u bloku (nastavak)

```
printf(" v.a = %d, v.b = %d, v.c = %d\n",  
      v.a, v.b, v.c);  
printf(" sizeof(v) = %u\n", sizeof(v));  
return 0;  
}
```

Izlaz:

```
v.a = 1, v.b = 2, v.c = 3  
sizeof(v) = 8
```

Na IA-32, struktura **v** sad zauzima **dvije** riječi = 8 bajta.