



---

# Cours de C

## Petits secrets du C & programmation avancée

### Sébastien Paumier



# Affectations étendues

---

- $a+=expression \approx a=a+expression$
- si l'évaluation de **a** contient un effet de bord, il n'est effectué qu'une fois:

```
int main(int argc, char* argv[]) {  
    int i=0, a[2];  
    a[0]=a[1]=7;  
    a[i++] += 2;  
    printf("i=%d a[0]=%d a[1]=%d\n", i, a[0], a[1]);  
    i=0; a[0]=7;  
    a[i++] = a[i++] + 2;  
    printf("i=%d a[0]=%d a[1]=%d\n", i, a[0], a[1]);  
    return 0;  
}
```

```
$>gcc -Wall -ansi test.c  
test.c:14: warning:  
operation on `i' may be  
undefined  
$>./a.out  
i=1 a[0]=9 a[1]=7  
i=2 a[0]=9 a[1]=7
```



# Affectations étendues

---

- Mêmes règles de conversion de types que pour `a=a+expression`

`+=`      `--`      `*=`      `/=`      `%=`

`<<=`      `>>=`

`&=`      `^=`      `|=`

- Pas de `&&=` ni de `||=`, parce que `&&` et `||` sont paresseux
- Pas de `~=` ni de `!=`, parce que `~` et `!` sont unaires

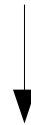


# Affectations étendues

---

- Opérateurs non utilisables pour des initialisations (c'est logique)

```
int main(int argc, char* argv[]) {  
    int y+=45;  
    printf("y=%d\n", y);  
    return 0;  
}
```



```
$>gcc -Wall -ansi test.c  
test.c: In function `main':  
test.c:48: syntax error before `+=' token  
test.c:49: `y' undeclared (first use in this function)  
test.c:49: (Each undeclared identifier is reported only once  
test.c:49: for each function it appears in.)
```



# Labels et sauts

---

- label=identificateur suivi par :
- on peut y sauter avec `goto label;`

```
int main(int argc, char* argv[]) {  
    int d;  
    /* ... */  
    if (d==0) goto null_error;  
    /* ... */  
null_error:  
    /* ... */  
    return 0;  
}
```



# Labels et sauts

---

- le `goto` et le label doivent être dans la même fonction, mais pas forcément dans le même bloc
- le label peut être avant le `goto`
- le label doit précéder une *instruction*

```
int main(int argc, char* argv[]) {
    start:
    int d;
    /* ... */
    goto start;
    /* ... */
    return 0;
}
```

```
$>gcc -Wall -ansi labels.c
labels.c: In function `main':
labels.c:9: parse error before "int"
```



# Labels et sauts

---

- "Formellement, le `goto` n'est jamais indispensable, et en pratique, on peut facilement s'en passer en général."

Kernighan & Richie, *Le langage C*

- Règle d'or à suivre absolument! ⚡
- Seul 1 cas sera toléré



# L'unique exception

---

- Gestion d'erreurs multiples:

```
int main(int argc, char* argv[]) {
    if (argc!=3) goto end;

    FILE* f=fopen(argv[1], "r");
    if (f==NULL) goto end;

    FILE* f2=fopen(argv[2], "w");
    if (f2==NULL) goto close_f;

    int* buffer=(int*)malloc(N*sizeof(int));
    if (buffer==NULL) goto close_f2;

    if (!test(f2)) goto free_buffer;
    /* do the job */
    free_buffer: free(buffer);
    close_f2: fclose(f2);
    close_f: fclose(f);
    end: /* ... */
    return 0;
}
```



# Les fonctions imbriquées

---

- Interdites en C ISO

```
int main(int argc, char* argv[]) {  
    void hello_world() {  
        printf("Hello world !\n");  
    }  
    hello_world();  
    return 0;  
}
```



```
$>gcc -Wall -ansi --pedantic-errors nested.c  
nested.c: In function `main':  
nested.c:9: ISO C forbids nested functions
```

- N'apportent rien, donc à proscrire ⚡

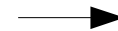


# Le vrai visage de main

---

- `int main(int argc, char* argv[], char* env[]) { ... }`
- `env`=tableau contenant toutes les variables d'environnement
- dernière chaîne à **NULL**

```
int main(int argc, char* argv[],
         char* env[]) {
    int i;
    for (i=0; env[i]!=NULL; i++) {
        printf("%s\n", env[i]);
    }
    return 0;
}
```



```
$>./a.out
LESSKEY=/etc/.less
LC_PAPER=fr_FR
LC_ADDRESS=fr_FR
LC_MONETARY=fr_FR
TERM=xterm
SHELL=/bin/bash
LC_SOURCED=1
HISTSIZE=1000
...
```



# Accéder à une variable

---

- `char* getenv(const char* name);`  
(`stdlib.h`)
- renvoie une chaîne ou **NULL** si la variable n'est pas trouvée

```
int main(int argc, char* argv[]) {  
    char* login=getenv("USER");  
    if (login!=NULL) {  
        printf("Hello %s !\n",login);  
    }  
    return 0;  
}
```

→ `$>./a.out`  
`Hello paumier !`



# Invoquer une commande

---

- `int system(const char* cmd);`  
(`stdlib.h`)
- démarre un shell qui lance la commande `cmd` et attend sa fin complète
- retourne le code de retour de `cmd`

```
int main(int argc, char* argv[]) {  
    printf("exit value=%d\n",  
          system("ls"));  
    return 0;  
}
```



```
$>./a.out  
f1    dir/  
exit value=0
```



# Mettre des crochets d'arrêt

---

- `int atexit(void (*f) (void) );`
- exécute `f` à la fin du `main` ou quand `exit` est invoquée
- crochets empilés  $\Rightarrow$  ordre inversé
- ex: dump en urgence d'un gros calcul

```
void end1() {printf("end 1\n");}

void end2() {printf("end 2\n");}

int main(int argc, char* argv[]) {
    atexit(end1);
    atexit(end2);
    return 0;
}
```

→ `$>./a.out`  
`end 2`  
`end 1`



# Mettre des crochets d'arrêt

---

- ne marche pas si le programme est tué "sauvagement"

```
void end1() {printf("end 1\n");}

void end2() {printf("end 2\n");}

int main(int argc, char* argv[]) {
    atexit(end1);
    atexit(end2);
    fgetc(stdin);
    return 0;
}
```

→ \$>./a.out  
q  
end 2  
end 1  
\$>./a.out  
<CTRL+c>



# Allocation sur la pile

---

- quand on a besoin de mémoire de taille **n** juste le temps d'une fonction, on peut éviter l'allocation dynamique en C99:

```
type nom[n];
```

- **n**=expression entière quelconque
- condition: **n** doit être raisonnable, car sinon la pile peut exploser ⚡
- éviter la fonction **alloca** qui n'est pas portable et varie selon les compilateurs



# Allocation sur la pile

---

- exemple: fonction palindrome en UTF8

```
int palindrome2(int* s) {
    int i=0,n=u_strlen(s)-1;
    while (i<n) {
        if (s[i++]!=s[n--]) return 0;
    }
    return 1;
}

/* Ã©tÃ© = Ã©tÃ© en UTF8, c'est donc un palindrome */
int palindrome_utf8(char* s) {
    int tmp[strlen(s)+1];
    decode_utf8(s,tmp);
    return palindrome2(tmp);
}
```

variable temporaire, allocation dynamique inutile



# getopt

---

- sert à analyser les arguments d'un programme
- permet d'ignorer leur ordre
- standard sous UNIX/Linux (**unistd.h**)
- mal porté sous Windows (cygwin) :(



# Les règles

---

- si un argument commence par `-` (autre que `-` ou `--`), c'est une option
- option courte=1 caractère
- option longue=chaîne de caractères
- si on a `-xyz`, `x`, `y` et `z` désignent des options courtes



# Les règles

---

- `optstring` définit les options courtes autorisées
- `x`: indique que l'option `x` a un paramètre
- `x:` indique que l'option `x` a un paramètre optionnel

```
int main(int argc, char* argv[]) {  
    /* -h -> help  
     * -i input  
     * -o [output] */  
    char* optstring="hi:o:";  
    /* ... */  
    return 0;  
}
```



# Les règles

---

- le paramètre d'une option doit être introduit soit par un espace, soit par rien

`-i xxx` ou `-ixxx`  $\Rightarrow$  arg = `xxx`

`-i=xxx`  $\Rightarrow$  arg = `=xxx`

- dans le cas d'un paramètre optionnel, seule la forme `-ixxx` fonctionne



# Les règles

---

- si `optstring` commence par `:`, `getopt` renverra `?` en cas d'option inconnue et `:` en cas d'argument manquant
- la variable externe `int optopt` contient le caractère d'option courant



# Utilisation de getopt

---

- `int getopt(int argc, char* const argv[], const char* optstring);`
- un caractère d'option? `getopt` le renvoie, sinon:
  - `EOF` si plus d'option
  - en cas d'erreur, cf. transparent précédent



# Utilisation de getopt

---

- Exemple:

```
int main(int argc, char* argv[]) {
    /* -h -> help
     * -i input
     * -o [output] */
    const char* optstring=":hi:o::";
    int val;
    while (EOF!=(val=getopt(argc,argv,optstring))) {
        switch (val) {
            case 'h': printf("help\n"); break;
            case 'o': printf("output %s\n",optarg); break;
            case 'i': printf("input %s\n",optarg); break;
            case ':': printf("arg missing for option %c\n",optopt); break;
            case '?': printf("unknown option %c\n",optopt); break;
        }
    }
    return 0;
}
```



# Utilisation de getopt

---

- on peut grouper plusieurs options
- ordre sans importance

```
$>./getopt -hi  
help  
arg missing for option i
```

```
$>./getopt -o -h -i tutu  
output (null)  
help  
input tutu
```

```
$>./getopt -i -y -z -oh  
input -y  
unknown option z  
output h
```



# Utilisation de getopt

- **getopt** réorganise les paramètres
- quand il renvoie **EOF**, les paramètres autres qu'options sont rangés entre **optind** et **argc** (l'ordre est conservé)

```
int main(int argc, char* argv[]) {
    const char* optstring=":hi:o::";
    int val;
    while (EOF!=(val=getopt(argc,argv,
                            optstring)));
    while (optind!=argc) {
        printf("%s\n",argv[optind++]);
    }
    return 0;
}
```

→ \$>./a.out aa -h bb -i cc dd  
aa  
bb  
dd

cc n'y est pas!



# Les options longues

---

- `int getopt_long(int argc, char* const argv[], const char* optstring, const struct option* longopts, int *longindex);`
- accepte des noms longs introduits par `--`
- les arguments optionnels peuvent être introduits soit avec `=`, soit avec un espace: `--input=xxx` ou `--input xxx`



# Les options longues

---

```
struct option {  
    const char* name;  
    int has_arg;  
    int* flag;  
    int val;  
};
```

- **has\_arg**: 0=no\_argument,  
1=required\_argument,  
2=optional\_argument
- **flag**: si **NULL**, **getopt\_long** renvoie **val**;  
sinon, renvoie 0 et **\*flag** vaut **val**
- **val**: valeur à renvoyer



# Les options longues

---

- `getopt_long` accepte aussi les options courtes

```
const char* optstring=":hi:o::";
const struct option lopts[] = {
    {"help", no_argument, NULL, 'h'},
    {"input", required_argument, NULL, 'i'},
    {"output", optional_argument, NULL, 'o'},
    {NULL, no_argument, NULL, 0}
};
```



# Les options longues

---

- `getopt_long` renvoie le caractère d'option
- si `longindex` est non `NULL` et si une option longue est trouvée, alors `*longindex` vaut l'indice de l'option dans le tableau



# Les options longues

---

```
const char* optstring=":hi:o::";
const struct option lopts[] = {
    {"help", no_argument, NULL, 'h'},
    {"input", required_argument, NULL, 'i'},
    {"output", optional_argument, NULL, 'o'},
    {NULL, no_argument, NULL, 0}
};
int val, index=-1;
while (EOF!=(val=getopt_long(argc, argv, optstring, lopts, &index))) {
    char msg[32];
    if (index===-1) sprintf(msg, "short option -%c", val);
    else sprintf(msg, "long option --%s", lopts[index].name);
    switch (val) {
        case 'h': printf("%s\n", msg); break;
        case 'o': printf("%s arg=%s\n", msg, optarg); break;
        case 'i': printf("%s arg=%s\n", msg, optarg); break;
        case ':': printf("argument missing for option %c\n", optopt); break;
        case '?': printf("unknown option %c\n", optopt); break;
    }
    index=-1; /* penser à réinitialiser index! */
}
```



# Les options longues

---

- s'il n'y pas d'ambiguïté, les options longues peuvent être abrégées

```
$>./a.out --help --he --h -h --i=toto --i tutu --output  
long option --help  
long option --help  
long option --help  
short option -h  
long option --input arg=toto  
long option --input arg=tutu  
long option --output arg=(null)
```



# Calculs sur les flottants

---

- coût beaucoup plus élevé que pour des entiers
- erreurs de calcul
- ⇒ à éviter si possible ⚡
- 2 méthodes:
  - mettre des valeurs en cache
  - simuler des flottants avec des entiers



# Calculs avec cache

- exemple trigonométrique

```
#define PI 3.14159265358979323846

void test() {
    double x,y,cosinus[360];
    int i;
    for (i=0;i<360;i++) {
        double angle=i*PI/180.0;
        sinus[i]=cos(angle);
    }
    int before=time(NULL);
    x=0;
    for (i=0;i<100000000;i++) {
        y=cos(i*PI/180.0); x=x+y*y;
    }
    int middle=time(NULL);
    printf("%d seconds\nx=%f\n",middle-before,x);
    x=0;
    for (i=0;i<100000000;i++) {
        y=cosinus[i%360]; x=x+y*y;
    }
    int end=time(NULL);
    printf("%d seconds\nx=%f\n",end-middle,x);
}
```

\$>./a.out

27 seconds

→ x=5000000.325323

3 seconds

x=49999995.586343

plus rapide, mais  
légère perte de  
précision



# Un calcul bizarre...

---

```
#include <stdio.h>

int main(int argc, char* argv[]) {
    int i;
    float sum=0.f;
    for (i=0;i<999999997;i++) {
        sum=sum+0.001f;
    }
    printf("sum=%f\n", sum);
    return 0;
}
```

→ \$> ./a.out  
sum=32768.000000

- Pourquoi pas 999999.997 ?
- Parce qu'au-delà de 32768, 0.001 est négligeable par rapport à la mantisse



# Simuler des flottants

---

- Solution: simuler des flottants avec des entiers:
- Exemple:  $n$  de 0 à 1000000 permet de représenter des flottants à 2 décimales entre 0 et 10000
- Avantages:
  - précision
  - vitesse
- Inconvénient:
  - limite des valeurs



# Simuler des flottants

---

```
/* A type for manipulating positive floats with 3 decimals */
typedef unsigned int MyFloat;

MyFloat new_MyFloat(float f) {
    if (f<0 || f>1) return -1;
    return (int) (f*1000);
}

float to_float(MyFloat f) {
    return f/1000.0;
}

MyFloat add(MyFloat a, MyFloat b) {
    return a+b;
}

MyFloat mult(MyFloat a, MyFloat b) {
    return a*b/1000; /* Ne pas oublier la division!! */
}
```



# Simuler des flottants

```
int main(int argc, char* argv[]) {
    int i;
    int a=time(NULL);
    float sum=0.f;
    for (i=0;i<999999997;i++) {
        sum=sum+0.001f;
    }
    printf("sum=%f\n", sum);
    int b=time(NULL);
    printf("%d seconds\n", b-a);
    MyFloat sum2=0;
    MyFloat inc=new_MyFloat(0.001);
    for (i=0;i<999999997;i++) {
        sum2=add(sum2, inc);
    }
    printf("sum=%d.%d\n", sum2/1000, sum2%1000);
    int c=time(NULL);
    printf("%d seconds\n", c-b);
    return 0;
}
```

faux et lent

```
$> ./a.out
sum=32768.000000
11 seconds
sum=999999.997
6 seconds
```

rapide et juste



# Simuler des flottants

```
int main(int argc, char* argv[]) {
    int i;
    int a=time(NULL);
    float sum=0.f;
    for (i=0;i<999999997;i++) {
        sum=sum+0.001f;
    }
    printf("sum=%f\n", sum);
    int b=time(NULL);
    printf("%d seconds\n", b-a);
    MyFloat sum2=0;
    MyFloat inc=new_MyFloat(0.001);
    for (i=0;i<999999997;i++) {
        sum2=add(sum2, inc);
    }
    printf("sum=%d.%d\n", sum2/1000, sum2%1000);
    printf("sum=%f\n", sum2/1000.0);
    printf("sum=%f\n", to_float(sum2));
    int c=time(NULL);
    printf("%d seconds\n", c-b);
    return 0;
}
```

```
$> ./a.out
sum=32768.000000
11 seconds
sum=999999.997
sum=999999.997000
sum=1000000.000000
6 seconds
```

entier `sum2` stocké  
avec plus de  
précision dans le  
processeur

conversion   
⇒ perte de précision