

## ARRAY DI PUNTATORI

---

- Non ci sono vincoli sul tipo degli elementi di un vettore
- Possiamo dunque avere anche **vettori di puntatori**

Ad esempio:

```
char * stringhe[4];
```

definisce un vettore di 4 puntatori a carattere (allocata memoria per 4 puntatori)

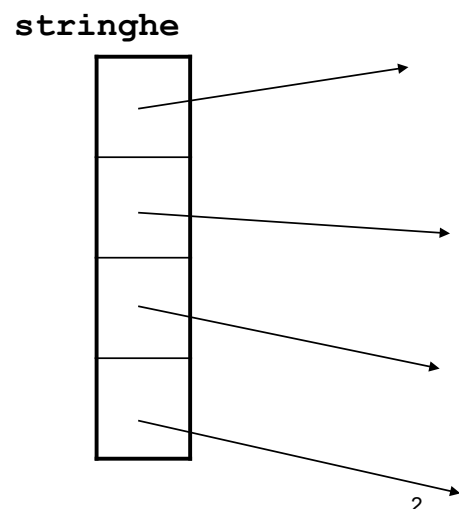
1

## ARRAY DI PUNTATORI

---

`stringhe` sarà dunque una struttura dati rappresentabile nel modo seguente

I vari **puntatori** sono **memorizzati in celle contigue**. Possono invece **non essere contigue le celle che loro puntano**



# INIZIALIZZAZIONE

---

Come usuale, anche gli array di puntatori a stringhe possono essere *inizializzati*

```
char * mesi[] = {"Gennaio", "Febbraio",  
                "Marzo", "Aprile", "Maggio", "Giugno",  
                "Luglio", "Agosto", "Settembre", "Ottobre",  
                "Novembre", "Dicembre"};
```

I caratteri dell'i-esima stringa vengono posti in una locazione qualsiasi e *in mesi[i] viene memorizzato un puntatore a tale locazione*

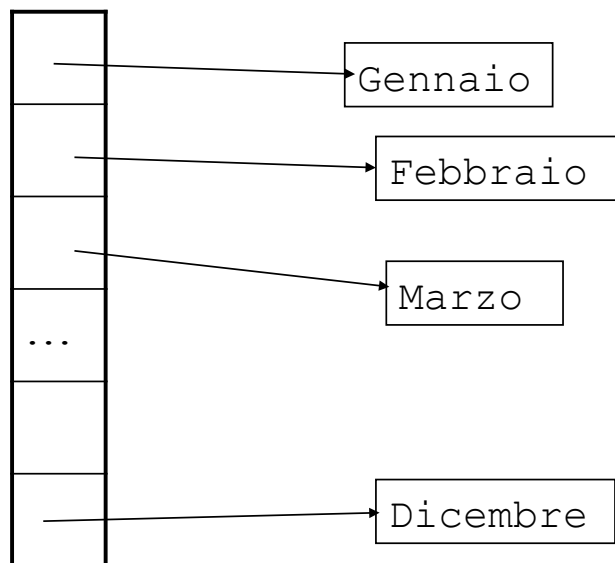
Come sempre, poiché l'ampiezza del vettore non è stata specificata, il compilatore conta i valori di inizializzazione e dimensiona il vettore di conseguenza

3

# INIZIALIZZAZIONE

---

**mesi**



4

## ARRAY MULTIDIMENSIONALI

---

È possibile definire variabili di tipo array con più di una dimensione

`<tipo> <identificatore>[dim1] [dim2]... [dimn]`

**Array con due dimensioni** vengono solitamente detti **matrici**

```
float M[20][30];
```

Come sempre, **allocazione statica**:  
allocazione di 20x30 celle  
atte a mantenere float

	0	1	...	29
0				
1				
...				
19				

## MATRICI

---

Per accedere all'elemento che si trova nella **riga** *i* e nella **colonna** *j* si utilizza la notazione

`M[i][j]`

Anche possibilità di vettori con più di 2 indici:

```
int C[20][30][40];
```

```
int Q[20][30][40][40];
```

## MEMORIZZAZIONE

---

Le matrici multidimensionali sono *memorizzate per righe in celle contigue*. Nel caso di M:

M[0][0]	M[0][1]	...	M[0][29]	M[1][0]	M[1][1]	...	M[1][29]	....	M[19][0]	M[19][1]	...	M[19][29]
---------	---------	-----	----------	---------	---------	-----	----------	------	----------	----------	-----	-----------

E analogamente nel caso di più di 2 dimensioni: viene fatto variare prima l'indice più a destra, poi il penultimo a destra, e così via fino a quello più a sinistra

Per calcolare l'*offset* della cella di memoria dell'elemento (i,j) in una matrice bidimensionale (rispetto all'indirizzo di memorizzazione della prima cella – *indirizzo dell'array*):

$$\text{LungRiga} * i + j$$

Nel caso di M:  $\mathbf{M}[i][j]$  elemento che si trova nella cella  $i+j$  dall'inizio della matrice 30\*

7

## MEMORIZZAZIONE

---

In generale, se

`<tipo> mat[dim1][dim2]...[dimn]`

`mat[i1][i2]...[in-1][in]`

è l'elemento che si trova nella cella  $i_1 * \text{dim}_2 * \dots * \text{dim}_n + \dots + i_{n-1} * \text{dim}_n + i_n$  a partire dall'inizio del vettore

8

## MATRICI

---

Si possono anche dichiarare dei tipi vettore multidimensionale

```
typedef <tipo> <ident>[dim1][dim2]...[dimn]
```

```
typedef float MatReali [20] [30];
```

```
MatReali Mat;
```

è equivalente a

```
typedef float VetReali[30];
```

```
typedef VetReali MatReali[20];
```

```
MatReali Mat;
```

9

## INIZIALIZZAZIONE

---

Come al solito, i vettori multidimensionali possono essere inizializzati con una lista di valori di inizializzazione racchiusi tra parentesi graffe

```
int matrix[4][4]={{1,0,0,0},{0,1,0,0},  
                 {0,0,1,0}, {0,0,0,1}}
```

	0	1	2	3
0	1	0	0	0
1	0	1	0	0
2	0	0	1	0
3	0	0	0	1

10

## Puntatori e Vettori MULTIDIMENSIONALI

---

Anche un vettore multidimensionale è **implementato in C come un puntatore all'area di memoria** da cui partono le **celle contigue** contenenti il vettore

```
int a[10][4];
```

a vettore di 10 elementi, ciascuno dei quali è un vettore a 4 interi  
tipo = "puntatore a vettore di 4 interi" non "puntatore a intero"

```
int ** b; int * c;
```

b=a;  
c=a;           compila con warning

11

## PUNTATORI E VETTORI MULTIDIMENSIONALI

---

Date le due definizioni

```
int a[10][4]; int *d[10];
```

la prima alloca 40 celle di ampiezza pari alla dim di un int  
mentre la seconda alloca 10 celle per contenere 10 puntatori a int

Uno dei vantaggi offerti dall'uso di vettori di puntatori consiste nel fatto che si possono realizzare **righe di lunghezza variabile**

12

# PUNTATORI E VETTORI MULTIDIMENSIONALI

---

```
char * mesi[] = {"Gennaio", "Febbraio",  
"Marzo", "Aprile", "Maggio", "Giugno",  
"Luglio", "Agosto", "Settembre",  
"Ottobre", "Novembre", "Dicembre"};
```

vengono create *righe di lunghezza variabile*

13

## Esempio: PRODOTTO MATRICI QUADRATE

---

Programma per il **prodotto (righe x colonne) di matrici quadrate NxN** a valori interi:

$$C[i,j] = \sum_{(k=1..N)} A[i][k]*B[k][j]$$

```
#include <stdio.h>  
#define N 2  
typedef int Matrici[N][N];  
  
int main(){  
int Somma,i,j,k;  
Matrici A,B,C;  
/* inizializzazione di A e B */  
for (i=0; i<N; i++)  
for (j=0; j<N; j++)  
scanf("%d",&A[i][j]);  
for (i=0; i<N; i++)  
for (j=0; j<N; j++)  
scanf("%d",&B[i][j]);
```

14

## Esempio: PRODOTTO MATRICI QUADRATE

---

```
/* prodotto matriciale */
for (i=0; i<N; i++)
    for (j=0; j<N; j++){
        Somma=0;
        for (k=0; k<N; k++)
            Somma=Somma+A[i][k]*B[k][j];
        C[i][j]=Somma;}

/* stampa */
for (i=0; i<N; i++) {
    for (j=0; j<N; j++)
        printf("%d\t",C[i][j]);
    printf("\n"); }
}
```

15

## PASSAGGIO DI PARAMETRI

---

Nel caso di passaggio come parametro di un vettore bidimensionale a una funzione, nel prototipo della funzione ***va dichiarato necessariamente il numero delle colonne*** (ovvero la dimensione della riga)

Ciò è essenziale perché il compilatore sappia come accedere al vettore in memoria

16



## PASSAGGIO DI PARAMETRI

---

Esempio: se si vuole passare alla funzione `f()` la matrice `par` occorre scrivere all'atto della definizione della funzione:

```
f(float par[20][30], ...)           oppure
```

```
f(float par[][30], ...)
```

perché il numero di righe è irrilevante ai fini dell'aritmetica dei puntatori su `par`

In generale, come già detto, ***soltanto la prima dimensione di un vettore multidimensionale può non essere specificata***

17

## Esempio: PRODOTTO MATRICI QUADRATE

---

```
#include <stdio.h>
#define N 2
typedef int Matrici[N][N];

void prodottoMatrici(int X[][N], int Y[][N],
                    int Z[][N]) {
    int Somma,i,j,k;
    for (i=0; i<N; i++)
        for (j=0; j<N; j++){
            Somma=0;
            for (k=0; k<N; k++)
                Somma=Somma+X[i][k]*Y[k][j];
            Z[i][j]=Somma;
        }
}
```

18

# Esempio: PRODOTTO MATRICI QUADRATE

---

```
int main(void){
int Somma,i,j,k;
Matrici A,B,C;

for (i=0; i<N; i++) /* inizializ. di A e B */
    for (j=0; j<N; j++)
        scanf("%d",&A[i][j]);
for (i=0; i<N; i++)
    for (j=0; j<N; j++)
        scanf("%d",&B[i][j]);

prodottoMatrici(A,B,C); //in C verrà caricato il
    risultato del prodotto

for (i=0; i<N; i++) {                /* stampa */
    for (j=0; j<N; j++)
        printf("%d\t",C[i][j]);
    printf("\n"); }}
```