

ESERCIZIO: Lettura/Scrittura Array

Non è possibile leggere/scrivere un intero vettore con un'unica operazione (a parte il caso particolare delle ***stringhe***); occorre leggere/scrivere ognuno dei suoi componenti

```
int main() {  
    int i, frequenza[25];  
    for (i=0; i<25; i++)  
    {  
        scanf("%d", &frequenza[i]);  
        frequenza[i]=frequenza[i]+1;  
    } /* legge a terminale le componenti del  
        vettore frequenza e le incrementa  
        */  
}
```

ESERCIZIO: Assegnamento

Anche se due variabili vettore sono dello **stesso tipo**, NON è possibile l'assegnamento diretto:

```
int F[25], frequenza[25];  
F = frequenza;          /* NO */
```

ma **occorre copiare componente per componente**:

```
for (i=0; i<25; i++)  
    F[i] = frequenza[i];
```

ESERCIZIO: MAX e min di un vettore

```
#define N 15      /* è noto a tutti che la dimensione
                  del vettore è N */

int minimo (int vet[]);
int massimo (int vet[]);

int main ()
{int i, a[N];
  printf ("Scrivi %d numeri interi\n", N);
  for (i=0; i<N; i++)
      scanf ("%d", &a[i]);
  printf ("L'insieme dei numeri è: ");
  for (i=0; i<N; i++)
      printf(" %d", a[i]);
  printf ("Il minimo vale %d e il
          massimo è %d\n", minimo(a), massimo(a));
}
```

ESERCIZIO: MAX e min di un vettore

```
int minimo (int vet[])
{int i, min;
  min = vet[0];
  for (i = 1; i<N; i++)
    if (vet[i]<min) min = vet[i];
  return min;
}
```

```
int massimo (int vet[])
{int i, max;
  max = vet[0];
  for (i = 1; i<N; i++)
    if (vet[i]>max) max = vet[i];
  return max;
}
```

Ricerca in array

- Se l'array non è ordinato → ricerca lineare
- Se l'array è ordinato → ricerca binaria

ESERCIZIO: Ricerca di un elemento

```
#include <stdio.h>
#define N 15

int ricerca (int vet[], int el);
int main ()
{int i;
  int a[N];
  printf ("Scrivi %d numeri interi\n", N);
  for (i = 0; i<N; i++)
    scanf ("%d", &a[i]);
  printf ("Valore da cercare: ");
  scanf ("%d",&i);
  if (ricerca(a,i)) printf("\nTrovato\n");
  else printf("\nNon trovato\n");
}
```

ESERCIZIO: Ricerca di un elemento

```
int ricerca (int vet[], int el)
{int i=0;
  int T=0;
  while ((i<N) && (T==0))
    { if (el==vet[i]) T=1;
      i++;}
  return T;
}
```

Proposta di esercizio ulteriore: ricercare **se e quali** elementi di un vettore **V1** di float sono contenuti in un altro vettore **V2** di float. Le dimensioni dei due vettori possono essere diverse

ESERCIZIO: Ricerca di un elemento

Sapendo che il vettore è **ordinato** (esiste una relazione d'ordine totale sul dominio degli elementi), la ricerca può essere ottimizzata

- **Vettore ordinato in senso non decrescente:**

2	3	5	5	7	8	10	11
---	---	---	---	---	---	----	----

se $i < j$ si ha $V[i] \leq V[j]$

- **Vettore ordinato in senso crescente:**

2	3	5	6	7	8	10	11
---	---	---	---	---	---	----	----

se $i < j$ si ha $V[i] < V[j]$

In modo analogo si definiscono l'ordinamento in senso **non crescente** e **decrescente**

ESERCIZIO: RICERCA BINARIA

Ricerca binaria di un elemento in un vettore ordinato in senso non decrescente in cui il primo elemento è `first` e l'ultimo `last`

La tecnica di ***ricerca binaria***, rispetto alla ricerca esaustiva, consente di ***eliminare ad ogni passo metà degli elementi del vettore***

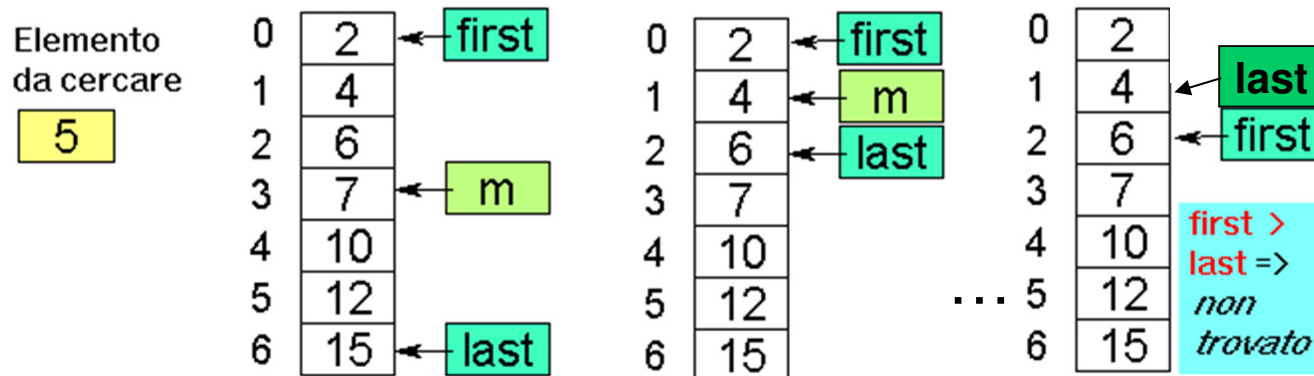
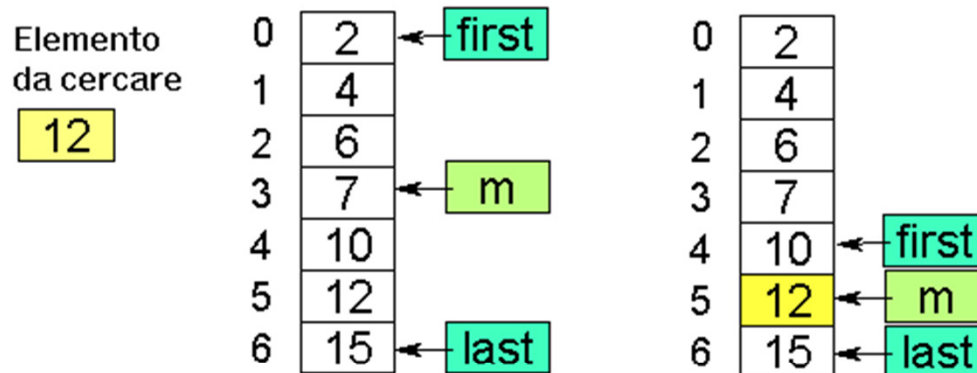
ESERCIZIO: RICERCA BINARIA

- Si confronta l'elemento cercato $e1$ con quello mediano del vettore, $V[med]$
- Se $e1 == V[med]$, fine della ricerca ($trovato=true$)
- Altrimenti, se il vettore ha almeno due componenti ($first \leq last$):
 - se $e1 < V[med]$, ripeti la ricerca nella prima metà del vettore (indici da $first$ a $med-1$)
 - se $e1 > V[med]$, ripeti la ricerca nella seconda metà del vettore (indici da $med+1$ a $last$)

ESERCIZIO: RICERCA BINARIA

Esempio

ricerca (binaria) in un vettore ordinato



ESERCIZIO: RICERCA BINARIA

```
int ricerca_bin (int vet[], int el)
{int first=0, last=N-1, med=(first+last)/2;
  int T=0;
  while ((first<=last)&&(T==0))
  { if (el==vet[med])
      T=1;
    else
      if (el < vet[med]) last=med-1;
      else first=med+1;
      med = (first + last) / 2;
  }
  return T;
}
```

ESERCIZIO: Ricerca binaria di un elemento

```
#include <stdio.h>
#define N 15

int ricerca_bin (int vet[], int el);
int main ()
{int i;
  int a[N];
  printf ("Scrivi %d numeri interi ordinati\n", N);
  for (i = 0; i<N; i++)
    scanf ("%d", &a[i]);
  printf ("Valore da cercare: ");
  scanf ("%d",&i);
  if (ricerca_bin(a,i)) printf("\nTrovato\n");
  else printf("\nNon trovato\n");
}
```

OSSERVAZIONI

Si noti che la ricerca binaria può essere definita facilmente in ***modo ricorsivo***

Si noti infatti che si effettua un ***confronto dell'elemento cercato $e1$ con l'elemento di posizione media del vettore $V[med]$***

- Se l'elemento cercato è uguale si termina (caso base)
- Altrimenti se $e1 < V[med]$ si effettua una ricerca binaria sulla prima metà del vettore
- Altrimenti (se $e1 > V[med]$) si effettua una ricerca binaria sulla seconda metà del vettore

Esercizio: si scriva procedura per ***ricerca binaria ricorsiva***

Ricerca binaria

- Definizione
 - Sia **dim** la dimensione dell'array
 - Se l'elemento mediano (posizione **med**) dell'array è l'elemento da cercare → *elemento trovato*
 - Se l'elemento mediano dell'array è maggiore dell'elemento da cercare → *cercare nella prima metà dell'array* (dalla posizione “0” alla posizione **med-1**)
 - Se l'elemento mediano dell'array è minore dell'elemento da cercare → *cercare nella seconda metà dell'array* (dalla posizione **med+1** alla posizione “finale”)
- La definizione è evidentemente ricorsiva...

Ricerca binaria ricorsiva

- Parametri in ingresso:
 - Array in cui cercare
 - Indice first da cui partire
 - Indice last a cui fermarsi nella ricerca
 - Elemento da cercare
- Valori in uscita:
 - Successo della ricerca
 - Posizione dell'elemento nell'array
 - I due valori sono “condensabili”?
 - La posizione in un array è sempre maggiore o uguale a zero
 - Un numero negativo può essere considerato un insuccesso nella ricerca...

RICERCA BINARIA RICORSIVA

```
int ricerca_bin (int vet[], int first, int last, int el) {

    int med;

    if (first > last)
        return -1;
    else {
        med = (first + last) / 2;
        if (el == vet[med])
            return med;
        else
            if (el > vet[med])
                return ricerca_bin(vet, med+1, last, el);
            else
                return ricerca_bin(vet, first, med-1, el);
    }
}
```

RICERCA BINARIA RICORSIVA

Versione “compatta”

```
int binarySearch(int vet[], int dim, int el) {
    int startPos;
    int med = dim / 2;

    if (vet[med] == el)
        return med;
    if (med == 0)
        return -1;
    if (el < vet[med])
    {
        return binarySearch(vet, med, el);
    }
    else {
        startPos = med + 1;
        return startPos +
            binarySearch(&vet[startPos], dim - startPos, el);
    }
}
```

Ricerca binaria: note

- **&vet[startPos]**
 - Indirizzo dell'elemento di posizione **startPos**
 - Sotto-array parzialmente sovrapposto all'array di partenza (**vet**) i cui elementi sono quelli compresi fra **startPos** (compreso) e la fine dell'array
- **startPos + binarySearch(&vet[startPos],
dim - startPos, el);**
 - La ricerca riparte dal sotto-array che inizia da **startPos**
 - occorre sommare la posizione di partenza al risultato della sottoricerca
 - la dimensione del sotto-array è **dim - startPos**
 - l'elemento da cercare è sempre lo stesso...

Ricerca binaria – estensione

- E se cambia il tipo di dato? Come permettere il riutilizzo di codice (*solo se necessario...*)?

Il tipo di dato DEVE essere dotato di una opportuna operazione di confronto:

- `int compare(TYPE d1, TYPE d2);`
- Il risultato è:
 - Positivo per **d1** maggiore **d2**
 - Nullo per **d1** uguale **d2**
 - Negativo per **d1** minore **d2**

Domande a cui sapere assolutamente rispondere in sede d'esame 😊

- Perché nella *signature* di una funzione che prevede il passaggio di array è possibile omettere la dimensione dell'array stesso?
- ***Quali sono le (piccole) differenze fra array e puntatori in C?***
- È possibile cambiare *upper* e *lower bound* di un array?

Perché nella *signature* di un metodo...

Nella *definizione di un array* la *dimensione* serve per *allocazione della memoria*. A runtime, all'atto della chiamata di funzione, non viene effettuato alcun *bound checking* (attenzione, non c'è quindi alcun controllo!) → alla macchina runtime servono solo:

- indirizzo del primo elemento dell'array
- dimensione del tipo di dato contenuto dall'array

Definizione:

```
int myArray[53];
```

Passaggio:

```
void myProcedure(int anArray[])  
{  
    anArray[3] = 10;  
}
```

Array e puntatori?

- La variabile che denota un array contiene *l'indirizzo del primo elemento dell'array...*
- ...tale indirizzo può essere ugualmente contenuto in un puntatore!
- Però la variabile che denota l'array è assimilabile a un *puntatore costante* (mantenuto in modo simile a quanto fatto in altri linguaggi per variabili con valori non modificabili), mentre un normale puntatore può ovviamente cambiare di valore:

```
int *p, a[5];  
p = a; //Ok!  
a = p; //Errore!
```

Array e puntatori?

Per il resto, che piaccia o meno, le notazioni di array e puntatori in C sono del tutto simili e possono essere usate in modo mescolato

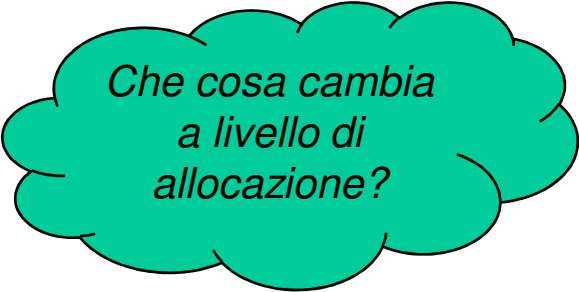
```
int *p, a[5];
```

```
p = a;
```

```
p[1] = 4;
```

```
*(a+2) = 3;
```

```
p = &a[2];
```



*Che cosa cambia
a livello di
allocazione?*

Da dimenticare...

...*upper e lower bound?*

In C

- Il *lower bound* di un array è sempre 0, l'*upper bound* è la dimensione dell'array meno 1
- *Upper e lower bound* degli array non vengono verificati:

```
int i, a[4];  
i = a[-2];
```

Non genera errore di compilazione
ma "solo" eventuale errore a runtime

- Usando le proprietà di array e puntatori è possibile ottenere un "array" dove *upper e lower bound* sono diversi dal solito

```
int i, *p, a[5];  
p = &a[2];  
for (i = -2; i <= 2; i++)  
    p[i] = i;
```

Lower bound = -2; Upper bound = 2

Si usa *p* come se fosse un normale
array... un po' speciale!

Da dimenticare...

...*upper e lower bound*?

- Si supponga di voler fare in modo che il *lower bound* di un array sia 1 → potrebbe aver senso in quanto il primo elemento sarebbe l'elemento di indice 1...

```
int a[5], *p;
```

```
p = &a[-1]; // p = a - 1;
```

```
p[1]...
```

← è il primo elemento; p[0] è l'elemento -1esimo: occhio!

Da RICORDARE!!!

...upper e lower bound?

- Attenzione: cambiare le convenzioni è sempre pericoloso
- La cosa deve essere altamente giustificata, per esempio per far aderire meglio il programma al sistema che si sta modellando... ma anche in quel caso...
- Fra le altre cose, cambiare upper e lower bound rende il programma meno leggibile
- Un altro discorso è voler estrarre un sotto-array:

```
int a[5], *sa;  
sa = a + 2;
```

← Sa = sotto-array che comincia due elementi più avanti → vedi ricerca binaria ricorsiva

C'era una volta un hacker...

Calcolo della lunghezza di una stringa

- Versione 0

```
int lunghezza(char s[])
{
    int lung;
    for (lung=0; s[lung]!='\0'; lung++);
    return lung;
}
```

- Versione 1

```
int lunghezza(char *s)
{
    int lung=0;
    for (lung=0; s[lung]!='\0'; lung++);
    return lung;
}
```

C'era una volta un hacker...

- Versione 2

```
int lunghezza(char *s)
{
    char *s0 = s;
    while (*s) s++;
    return s-s0;
}
```

- Versione 3

```
int lunghezza(char *s)
{
    char *s0 = s;
    while (*s++);
    return s-s0-1;
}
```

1. Viene dereferenziato il puntatore e usato nel test

2. Viene incrementato il puntatore (e non il valore puntato)

→ Gli operatori unari * e ++ sono equiprioritari e associativi da destra a sinistra!

Puntatori ed Operatori

Associativita' degli operatori

- Il linguaggio C definisce, l'ordine di valutazione di operatori con la stessa priorità in base alle regole di associatività. Gli operatori di dereferencing e incremento/decremento hanno la stessa priorità ed associatività da destra a sinistra.
- **Si ha**
- $*p++$ equivale a $*(p++)$ p viene incrementato **dopo del suo utilizzo per accedere alla memoria.**
- $*++p$ equivale a $*(++p)$ p viene incrementato **prima del suo utilizzo per accedere alla memoria.**
- $++*p$ equivale a $++(*p)$ p e' utilizzato per l'accesso alla memoria, ma il contenuto della locazione viene incrementato **prima del suo utilizzo.**
- $(*p)++$ equivale a $(*p)++$ p e' utilizzato per l'accesso alla memoria; il contenuto della locazione viene incrementato **dopo del suo utilizzo.**

Esempio

```
int *p;  
int b[10];  
p = b;    /* *p equivale a b[0] */  
*p++ = 5; /* b[0] = 5; *p equivale a b[1] */  
p = b;  
*++p = 5; /* b[1] = 5; *p equivale a b[1] */  
p = b;  
*p = 5;   /* b[0] = 5 */  
b[1] = ++*p; /* b[1] = 5; *b[0] = 6; *p equivale a  
    b[0] */
```