

Systemnahe Programmierung in C (SPiC)

Teil C Systemnahe Softwareentwicklung

Jürgen Kleinöder, Daniel Lohmann

Lehrstuhl für Informatik 4
Verteilte Systeme und Betriebssysteme

Friedrich-Alexander-Universität
Erlangen-Nürnberg

Sommersemester 2014

http://www4.cs.fau.de/Lehre/SS14/V_SPiC



Überblick: Teil C Systemnahe Softwareentwicklung

12 Programmstruktur und Module

13 Zeiger und Felder

14 μ C-Systemarchitektur



- Softwareentwurf: Grundsätzliche Überlegungen über die Struktur eines Programms **vor** Beginn der Programmierung
 - Ziel: Zerlegung des Problems in beherrschbare Einheiten
- Es gibt eine Vielzahl von Softwareentwurfs-Methoden
 - Objektorientierter Entwurf [↔ GDI, 06]
 - Stand der Kunst
 - Dekomposition in Klassen und Objekte
 - An Programmiersprachen wie C++ oder Java ausgelegt
 - Top-Down-Entwurf / **Funktionale Dekomposition**
 - Bis Mitte der 80er Jahre fast ausschließlich verwendet
 - Dekomposition in Funktionen und Funktionsaufrufe
 - An Programmiersprachen wie Fortran, Cobol, Pascal oder C orientiert

Systemnahe Software wird oft (noch) mit **Funktionaler Dekomposition** entworfen und entwickelt.



Beispiel-Projekt: Eine Wetterstation

■ Typisches eingebettetes System

■ Mehrere Sensoren

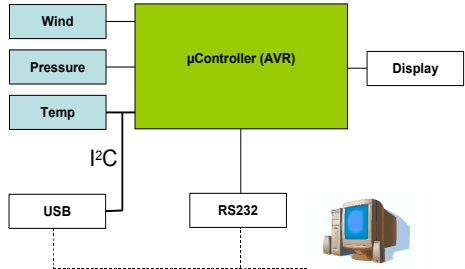
- Wind
- Luftdruck
- Temperatur

■ Mehrere Aktoren (hier: Ausgabegeräte)

- LCD-Anzeige
- PC über RS232
- PC über USB

■ Sensoren und Aktoren an den μC angebunden über verschiedene Bussysteme

- I²C
- RS232



Wie sieht die **funktionale Dekomposition** der Software aus?



Funktionale Dekomposition: Beispiel

Funktionale Dekomposition der Wetterstation (Auszug):

1. Sensordaten lesen

1.1 Temperatursensor lesen

1.1.1 I²C-Datenübertragung initiieren

1.1.2 Daten vom I²C-Bus lesen

1.2 Drucksensor lesen

1.3 Windsensor lesen

2. Daten aufbereiten (z. B. glätten)

3. Daten ausgeben

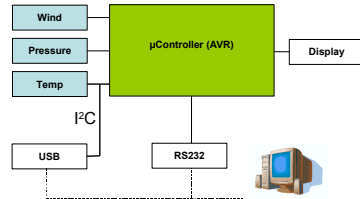
3.1 Daten über RS232 versenden

3.1.1 Baudrate und Parität festlegen (einmalig)

3.1.2 Daten schreiben

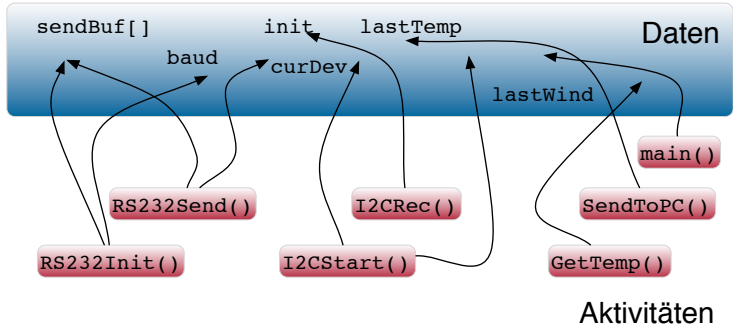
3.2 LCD-Display aktualisieren

4. Warten und ab Schritt 1 wiederholen



Funktionale Dekomposition: Probleme

- Erzielte Gliederung betrachtet nur die Struktur der **Aktivitäten**, nicht jedoch die die Struktur der **Daten**
- Gefahr: Funktionen arbeiten „wild“ auf einer Unmenge schlecht strukturierter Daten ~ mangelhafte Trennung der Belange



- Erzielte Gliederung betrachtet nur die Struktur der **Aktivitäten**, nicht jedoch die die Struktur der **Daten**
- Gefahr: Funktionen arbeiten „wild“ auf einer Unmenge schlecht strukturierter Daten → mangelhafte Trennung der Belange

Prinzip der **Trennung der Belange**

Dinge, die **nichts miteinander** zu tun haben, sind auch **getrennt** unterzubringen!

Trennung der Belange (*Separation of Concerns*) ist ein **Fundamentalprinzip** der Informatik (wie auch jeder anderen Ingenieursdisziplin).



Zugriff auf Daten (Variablen)

■ Variablen haben

↪ 10-1

- Sichtbarkeit (*Scope*) „Wer kann auf die Variable zugreifen?“
- Lebensdauer „Wie lange steht der Speicher zur Verfügung?“

■ Wird festgelegt durch Position (Pos) und Speicherklasse (SK)

Pos	SK	↪	Sichtbarkeit	Lebensdauer
Lokal	<i>keine</i> , auto static		Definition → Blockende Definition → Blockende	Definition → Blockende Programmstart → Programmende
Global	<i>keine</i> static		unbeschränkt modulweit	Programmstart → Programmende Programmstart → Programmende

```
int a = 0;           // a: global
static int b = 47;   // b: local to module

void f() {
    auto int a = b;   // a: local to function (auto optional)
                    //   destroyed at end of block
    static int c = 11; // c: local to function, not destroyed
}
```



- Sichtbarkeit und Lebensdauer sollten **restriktiv** ausgelegt werden
 - Sichtbarkeit so **beschränkt wie möglich!**
 - Überraschende Zugriffe „von außen“ ausschließen (Fehlersuche)
 - Implementierungsdetails verbergen (Black-Box-Prinzip, *information hiding*)
 - Lebensdauer so **kurz wie möglich**
 - Speicherplatz sparen
 - Insbesondere wichtig auf μ -Controller-Plattformen

↔ 1-3

Konsequenz: Globale Variablen vermeiden!

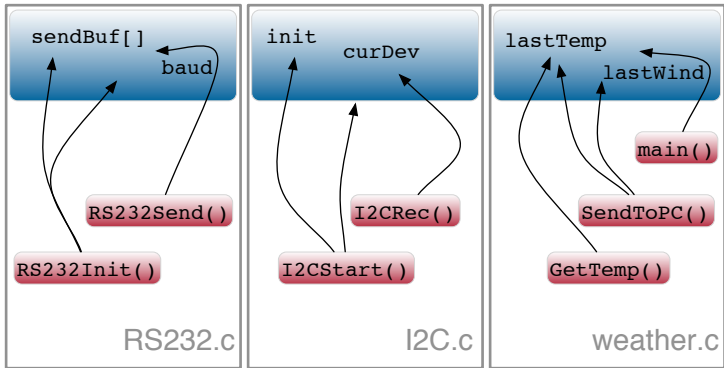
- Globale Variablen sind überall sichtbar
- Globale Variablen belegen Speicher über die gesamte Programmlaufzeit

Regel: Variablen erhalten stets die
geringstmögliche Sichtbarkeit und Lebensdauer



Lösung: Modularisierung

- Separation jeweils zusammengehöriger **Daten** und **Funktionen** in übergeordnete Einheiten $\rightsquigarrow$ **Module**



Was ist ein Modul?

- **Modul** := (*<Menge von Funktionen>*, ($\mapsto$ „class“ in Java)
<Menge von Daten>,
<Schnittstelle>)
- Module sind größere Programmbausteine $\leftrightarrow$ 9-1
 - Problemorientierte Zusammenfassung von Funktionen und Daten
 $\leadsto$ Trennung der Belange
 - Ermöglichen die einfache Wiederverwendung von Komponenten
 - Ermöglichen den einfachen Austausch von Komponenten
 - Verbergen Implementierungsdetails (**Black-Box**-Prinzip)
 $\leadsto$ Zugriff erfolgt ausschließlich über die Modulschnittstelle

Modul $\mapsto$ Abstraktion

$\leftrightarrow$ 4-1

- Die Schnittstelle eines Moduls **abstrahiert**
 - Von der tatsächlichen Implementierung der Funktionen
 - Von der internen Darstellung und Verwendung von Daten



- In C ist das Modulkonzept nicht Bestandteil der Sprache, sondern rein **idiomatisch** (über **Konventionen**) realisiert ↪ 3-13
 - Modulschnittstelle ↪ .h-Datei (enthält Deklarationen ↪ 9-7)
 - Modulimplementierung ↪ .c-Datei (enthält Definitionen ↪ 9-3)
 - Modulverwendung ↪ `#include <Modul.h>`

```
void RS232Init( uint16_t br );  
void RS232Send( char ch );  
...
```

RS232.h: Schnittstelle / Vertrag (öffentl.)
Deklaration der bereitgestellten Funktionen (und ggf. Daten)

```
#include <RS232.h>  
static uint16_t baud = 2400;  
static char sendBuf[16];  
...  
void RS232Init( uint16_t br ) {  
    ...  
    baud = br;  
}  
void RS232Send( char ch ) {  
    sendBuf[...] = ch;  
    ...  
}
```

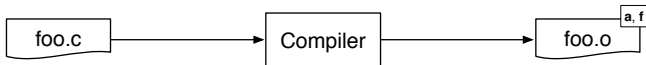
RS232.c: Implementierung (nicht öffentl.)
Definition der bereitgestellten Funktionen (und ggf. Daten)

Ggf. modulinterne Hilfsfunktionen und Daten (static)

Inklusion der eigenen Schnittstelle stellt sicher, dass der Vertrag eingehalten wird



- Ein C-Modul **exportiert** eine Menge von definierten **Symbolen**
 - Alle Funktionen und globalen Variablen (↪ „**public**“ in Java)
 - Export kann mit **static** unterbunden werden (↪ „**private**“ in Java)
(↪ Einschränkung der Sichtbarkeit ↪ 12-5)
- Export erfolgt beim Übersetzungsvorgang (.c-Datei → .o-Datei)



Quelldatei (foo.c)

```
uint16_t a;  
// public  
static uint16_t b;  
// private  
  
void f(void)           // public  
{ ... }  
static void g(int)     // private  
{ ... }
```

Objektdatei (foo.o)

Symbole **a** und **f** werden exportiert.

Symbole **b** und **g** sind **static** definiert und werden deshalb nicht exportiert.



- Ein C-Modul **importiert** eine Menge nicht-definierter **Symbole**
 - Funktionen und globale Variablen, die verwendet werden, im Modul selber jedoch nicht definiert sind
 - Werden beim Übersetzen als **unaufgelöst** markiert

Quelldatei (**bar.c**)

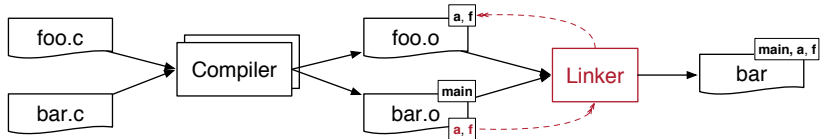
```
extern uint16_t a;  
// declare  
void f(void);      // declare  
  
void main() {      // public  
    a = 0x4711;    // use  
    f();           // use  
}
```

Objektdatei (**bar.o**)

Symbol **main** wird exportiert.
Symbole **a** und **f** sind **unaufgelöst**.



- Die eigentliche Auflösung erfolgt durch den **Linker**



Linken ist **nicht typsicher!**

- Typinformationen sind in Objektdateien nicht mehr vorhanden
- Auflösung durch den Linker erfolgt **ausschließlich** über die **Symbolnamen** (Bezeichner)
- ~> Typsicherheit muss beim **Übersetzen** sichergestellt werden
- ~> Einheitliche Deklarationen durch gemeinsame Header-Datei



- Elemente aus fremden Modulen müssen deklariert werden

- Funktionen durch normale Deklaration

↔ 9-7

```
void f(void);
```

- Globale Variablen durch **extern**

```
extern uint16_t a;
```

Das **extern** unterscheidet eine Variablendeklaration von einer Variablendefinition.

- Die Deklarationen erfolgen sinnvollerweise in einer **Header-Datei**, die von der Modulentwicklerin bereitgestellt wird

- Schnittstelle des Moduls (↔ „**interface**“ in Java)

- Exportierte Funktionen des Moduls
- Exportierte globale Variablen des Moduls
- Modulspezifische Konstanten, Typen, Makros
- Verwendung durch Inklusion

(↔ „**import**“ in Java)

- Wird **auch vom Modul inkludiert**, um Übereinstimmung von Deklarationen und Definitionen sicher zu stellen

(↔ „**implements**“ in Java)



Modulschnittstelle: foo.h

```
// foo.h
#ifndef _F00_H
#define _F00_H

// declarations
extern uint16_t a;
void f(void);

#endif // _F00_H
```

Modulimplementierung foo.c

```
// foo.c
#include <foo.h>

// definitions
uint16_t a;
void f(void){
    ...
}
```

Modulverwendung bar.c

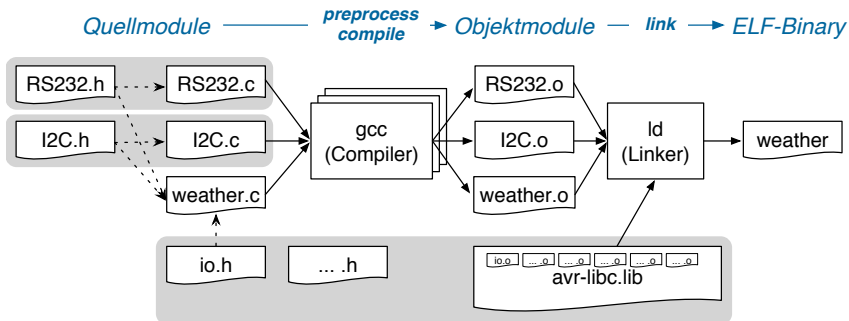
(vergleiche ↪ 12-11)

```
// bar.c
extern uint16_t a;
void f(void);
#include <foo.h>

void main() {
    a = 0x4711;
    f();
}
```



Zurück zum Beispiel: Wetterstation



- Jedes Modul besteht aus Header- und Implementierungsdatei(en)
 - .h-Datei definiert die Schnittstelle
 - .c-Datei implementiert die Schnittstelle, inkludiert .h-Datei, um sicherzustellen, dass Deklaration und Definition übereinstimmen
- Modulverwendung durch Inkludieren der modulspezifischen .h-Datei
- Das Ganze funktioniert entsprechend bei Bibliotheken



- Prinzip der Trennung der Belange $\leadsto$ Modularisierung
 - Wiederverwendung und Austausch wohldefinierter Komponenten
 - Verbergen von Implementierungsdetails
- In C ist das Modulkonzept nicht Bestandteil der Sprache, sondern **idiomatisch** durch Konventionen realisiert
 - Modulschnittstelle $\mapsto$.h-Datei (enthält Deklarationen)
 - Modulimplementierung $\mapsto$.c-Datei (enthält Definitionen)
 - Modulverwendung $\mapsto$ `#include <Modul.h>`
 - **private** Symbole $\mapsto$ als `static` definieren
- Die eigentliche Zusammenfügung erfolgt durch den **Linker**
 - Auflösung erfolgt ausschließlich über Symbolnamen
 - $\leadsto$ **Linken ist nicht typsicher!**
 - Typsicherheit muss beim Übersetzen sichergestellt werden
 - $\leadsto$ durch gemeinsame Header-Datei



Überblick: Teil C Systemnahe Softwareentwicklung

12 Programmstruktur und Module

13 Zeiger und Felder

14 μ C-Systemarchitektur



Einordnung: Zeiger (*Pointer*)

- **Literal:** 'a'

Darstellung eines Wertes

'a' $\equiv$ 0110 0001

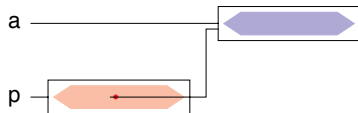
- **Variable:** `char a;`

Behälter für einen Wert



- **Zeiger-Variable:** `char *p = &a;`

Behälter für eine Referenz
auf eine Variable



Zeiger (*Pointer*)

- Eine Zeigervariable (*Pointer*) enthält als Wert die **Adresse** einer anderen Variablen
 - Ein Zeiger verweist auf eine Variable (im Speicher)
 - Über die Adresse kann man **indirekt** auf die Zielvariable (ihren Speicher) zugreifen
- Daraus resultiert die große Bedeutung von Zeigern in C
 - Funktionen können Variablen des Aufrufers verändern (call-by-reference) ↪ 9-5
 - Speicher lässt sich direkt ansprechen
 - Effizientere Programme ↪ 3-14
- Aber auch viele Probleme!
 - Programmstruktur wird unübersichtlicher (welche Funktion kann auf welche Variablen zugreifen?)
 - Zeiger sind die **häufigste Fehlerquelle** in C-Programmen!

„Effizienz durch
Maschinennähe“

↪ 3-14



Definition von Zeigervariablen

- **Zeigervariable** := Behälter für Verweise ($\mapsto$ Adresse)
- Syntax (Definition): $Typ * Bezeichner ;$
- Beispiel

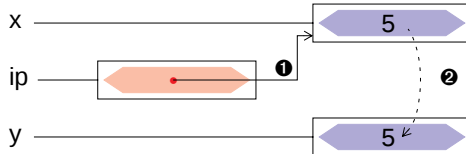
```
int x = 5;
```

```
int *ip;
```

```
int y;
```

```
ip = &x; ❶
```

```
y = *ip; ❷
```



Adress- und Verweisoperatoren

- **Adressoperator:** **&x** Der unäre **&**-Operator liefert die **Referenz** ($\mapsto$ Adresse im Speicher) der Variablen **x**.
- **Verweisoperator:** ***y** Der unäre *****-Operator liefert die **Zielvariable** ($\mapsto$ Speicherzelle / Behälter), auf die der Zeiger **y** verweist (Dereferenzierung).
- **Es gilt:** **(*(&x)) $\equiv$ x** Der Verweisoperator ist die Umkehroperation des Adressoperators.

Achtung: Verwirrungsgefahr (***Ich seh überall Sterne* **)

Das *****-Symbol hat in C verschiedene Bedeutungen, **je nach Kontext**

1. Multiplikation (binär): **x * y** in Ausdrücken
2. Typmodifizierer: **uint8_t *p1, *p2** in Definitionen und
 typedef char* CPTR Deklarationen
3. Verweis (unär): **x = *p1** in Ausdrücken

Insbesondere 2. und 3. führen zu Verwirrung

$\leadsto$ ***** wird fälschlicherweise für ein Bestandteil des Bezeichners gehalten.



Zeiger als Funktionsargumente

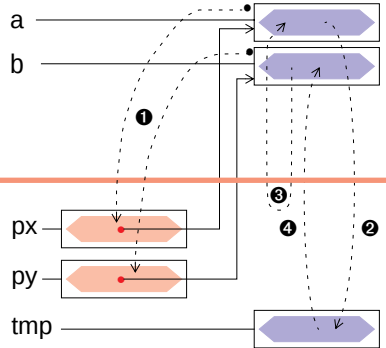
- Parameter werden in C immer *by-value* übergeben ↪ 9-5
 - Parameterwerte werden in lokale Variablen der aufgerufenen Funktion kopiert
 - Aufgerufene Funktion kann tatsächliche Parameter des Aufrufers nicht ändern
- Das gilt auch für Zeiger (Verweise) [↪ GDI, 04-26]
 - Aufgerufene Funktion erhält eine Kopie des Adressverweises
 - Mit Hilfe des *-Operators kann darüber jedoch auf die Zielvariable zugegriffen werden und diese verändert werden
 - ↪ **Call-by-reference**



■ Beispiel (Gesamtüberblick)

```
void swap (int *, int *);  
int main() {  
    int a=47, b=11;  
    ...  
    swap(&a, &b); ❶  
    ...  
}
```

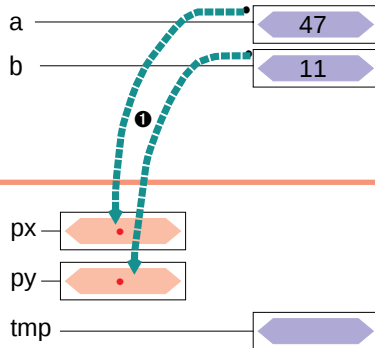
```
void swap (int *px, int *py)  
{  
    int tmp;  
  
    tmp = *px; ❷  
    *px = *py; ❸  
    *py = tmp; ❹  
}
```



■ Beispiel (Einzelschritte)

```
void swap (int *, int *);  
int main() {  
    int a=47, b=11;  
    ...  
    swap(&a, &b); ❶
```

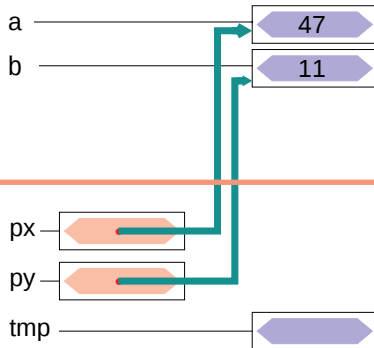
```
void swap (int *px, int *py)  
{  
    int tmp;
```



■ Beispiel (Einzelschritte)

```
void swap (int *, int *);  
int main() {  
    int a=47, b=11;  
    ...  
    swap(&a, &b);  
}
```

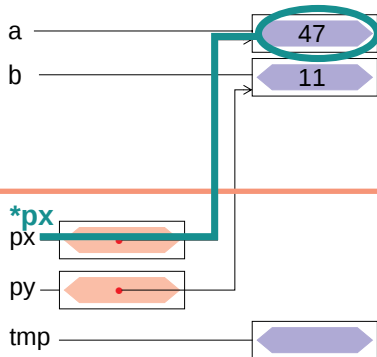
```
void swap (int *px, int *py)  
{  
    int tmp;  
    ...  
}
```



■ Beispiel (Einzelschritte)

```
void swap (int *, int *);  
int main() {  
    int a=47, b=11;  
    ...  
    swap(&a, &b);  
}
```

```
void swap (int *px, int *py)  
{  
    int tmp;  
  
    tmp = *px; ②  
}
```



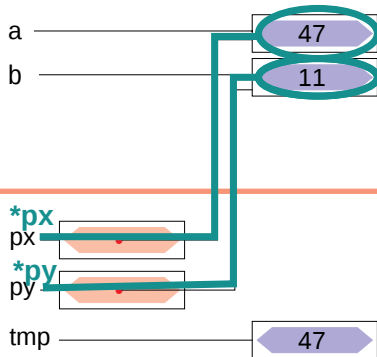
■ Beispiel (Einzelschritte)

```
void swap (int *, int *);  
int main() {  
    int a=47, b=11;  
    ...  
    swap(&a, &b);  
}
```

```
void swap (int *px, int *py)  
{  
    int tmp;
```

```
    tmp = *px; ②
```

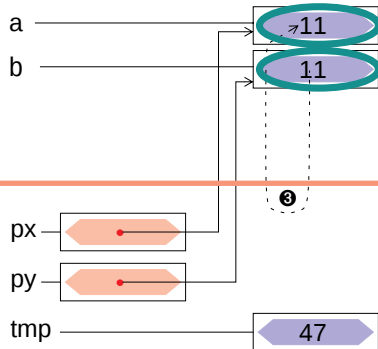
```
    *px = *py; ③
```



■ Beispiel (Einzelschritte)

```
void swap (int *, int *);  
int main() {  
    int a=47, b=11;  
    ...  
    swap(&a, &b);  
}
```

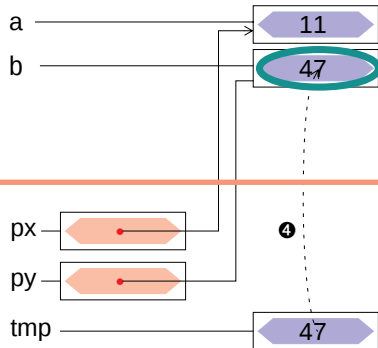
```
void swap (int *px, int *py)  
{  
    int tmp;  
  
    tmp = *px; ②  
    *px = *py; ③  
}
```



■ Beispiel (Einzelschritte)

```
void swap (int *, int *);  
int main() {  
    int a=47, b=11;  
    ...  
    swap(&a, &b);  
}
```

```
void swap (int *px, int *py)  
{  
    int tmp;  
  
    tmp = *px; ②  
    *px = *py; ③  
    *py = tmp; ④  
}
```



- **Feldvariable** := Behälter für eine Reihe von Werten desselben Typs
- Syntax (Definition): *Typ Bezeichner [IntAusdruck] ;*
 - *Typ* Typ der Werte [=Java]
 - *Bezeichner* Name der Feldvariablen [=Java]
 - *IntAusdruck* **Konstanter** Ganzzahl-Ausdruck, definiert die Feldgröße ($\rightarrow$ Anzahl der Elemente). [$\neq$ Java]
Ab **C99** darf *IntAusdruck* bei **auto**-Feldern auch **variabel** (d. h. beliebig, aber fest) sein.
- Beispiele:

```
static uint8_t LEDs[ 8*2 ];      // constant, fixed array size

void f( int n ) {
    auto char a[ NUM_LEDS * 2];  // constant, fixed array size
    auto char b[ n ];            // C99: variable, fixed array size
}
```



Feldinitialisierung

- Wie andere Variablen auch, kann ein Feld bei Definition eine **initiale Wertzuweisung** erhalten

```
uint8_t LEDs[4] = { RED0, YELLOW0, GREEN0, BLUE0 };  
int prim[5]      = { 1, 2, 3, 5, 7 };
```

- Werden zu wenig Initialisierungselemente angegeben, so werden die restlichen Elemente **mit 0 initialisiert**

```
uint8_t LEDs[4] = { RED0 };      // => { RED0, 0, 0, 0 }  
int prim[5]     = { 1, 2, 3 };  // => { 1, 2, 3, 0, 0 }
```

- Wird die explizite Dimensionierung ausgelassen, so bestimmt die **Anzahl** der Initialisierungselemente die Feldgröße

```
uint8_t LEDs[] = { RED0, YELLOW0, GREEN0, BLUE0 };  
int prim[]     = { 1, 2, 3, 5, 7 };
```



■ Syntax: *Feld* [*IntAusdruck*]

[=Java]

■ Wobei $0 \leq \text{IntAusdruck} < n$ für $n = \text{Feldgröße}$

■ **Achtung:** Feldindex wird nicht überprüft
 $\leadsto$ häufige Fehlerquelle in C-Programmen

[$\neq$ Java]

■ Beispiel

```
uint8_t LEDs[] = { RED0, YELLOW0, GREEN0, BLUE0 };
```

```
LEDs[ 3 ] = BLUE1;
```

```
for( uint8_t i = 0; i < 4; ++i ) {  
    sb_led_on( LEDs[ i ] );  
}
```

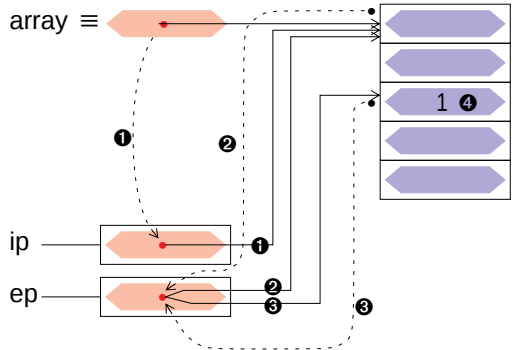
```
LEDs[ 4 ] = GREEN1;    // UNDEFINED!!!
```



Felder sind Zeiger

- Ein Feldbezeichner ist **syntaktisch äquivalent** zu einem konstanten Zeiger auf das erste Element des Feldes: $\text{array} \equiv \&\text{array}[0]$
 - Ein Alias – kein Behälter $\rightsquigarrow$ Wert kann nicht verändert werden
 - Über einen so ermittelten Zeiger ist ein indirekter Feldzugriff möglich
- Beispiel (Gesamtüberblick)

```
int array[5];  
  
int *ip = array; ①  
  
int *ep;  
ep = &array[0]; ②  
  
ep = &array[2]; ③  
  
*ep = 1; ④
```



Felder sind Zeiger

- Ein Feldbezeichner ist **syntaktisch äquivalent** zu einem konstanten Zeiger auf das erste Element des Feldes: $\text{array} \equiv \&\text{array}[0]$
 - Ein Alias – kein Behälter $\rightsquigarrow$ Wert kann nicht verändert werden
 - Über einen so ermittelten Zeiger ist ein indirekter Feldzugriff möglich
- Beispiel (Einzelschritte)

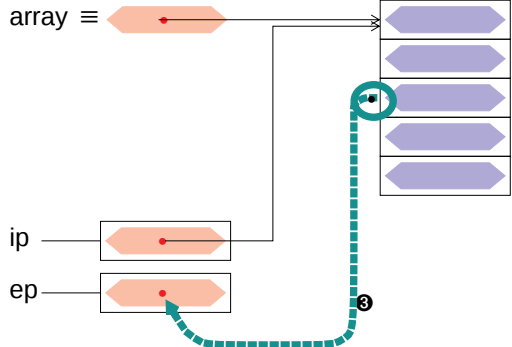
```
int array[5];
```

```
int *ip = array; ①
```

```
int *ep;
```

```
ep = &array[0]; ②
```

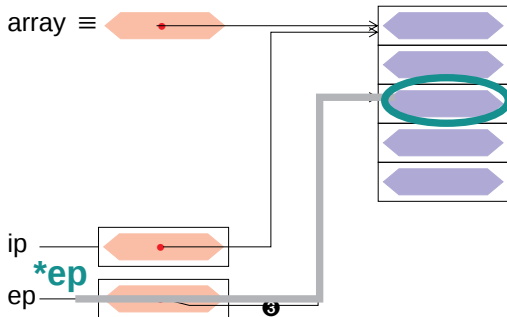
```
ep = &array[2]; ③
```



Felder sind Zeiger

- Ein Feldbezeichner ist **syntaktisch äquivalent** zu einem konstanten Zeiger auf das erste Element des Feldes: $\text{array} \equiv \&\text{array}[0]$
 - Ein Alias – kein Behälter $\rightsquigarrow$ Wert kann nicht verändert werden
 - Über einen so ermittelten Zeiger ist ein indirekter Feldzugriff möglich
- Beispiel (Einzelschritte)

```
int array[5];  
  
int *ip = array; ①  
  
int *ep;  
ep = &array[0]; ②  
  
ep = &array[2]; ③  
  
*ep = 1; ④
```



Zeiger sind Felder

- Ein Feldbezeichner ist **syntaktisch äquivalent** zu einem konstanten Zeiger auf das erste Element des Feldes: $\text{array} \equiv \&\text{array}[0]$
- Diese Beziehung gilt in beide Richtungen: $*\text{array} \equiv \text{array}[0]$
 - Ein Zeiger kann wie ein Feld verwendet werden
 - Insbesondere kann der `[ ]`-Operator angewandt werden ↪ 13-9
- Beispiel (vgl. ↪ 13-9)

```
uint8_t LEDs[] = { RED0, YELLOW0, GREEN0, BLUE0 };  
  
LEDs[ 3 ]      = BLUE1;  
uint8_t *p     = LEDs;  
for( uint8_t i = 0; i < 4; ++i ) {  
    sb_led_on( p[ i ] );  
}
```

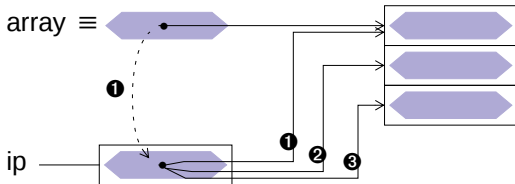


Rechnen mit Zeigern

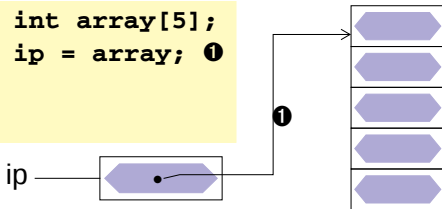
- Im Unterschied zu einem Feldbezeichner ist eine *Zeigervariable* ein Behälter $\rightsquigarrow$ Ihr Wert ist veränderbar
- Neben einfachen Zuweisungen ist dabei auch **Arithmetik** möglich

```
int array[3];  
int *ip = array; ❶
```

```
ip++; ❷  
ip++; ❸
```



```
int array[5];  
ip = array; ❶
```



$(ip+3) \equiv \&ip[3]$

Bei der Zeigerarithmetik wird immer die Größe des Objekttyps mit berücksichtigt.



■ Arithmetische Operationen

- ++ Prä-/Postinkrement
↪ Verschieben auf das nächste Objekt
- Prä-/Postdekrement
↪ Verschieben auf das vorangegangene Objekt
- +, - Addition / Subtraktion eines `int`-Wertes
↪ Ergebniszeiger ist verschoben um n Objekte
 - Subtraktion zweier Zeiger
↪ Anzahl der Objekte n zwischen beiden Zeigern (Distanz)

■ Vergleichsoperationen: $<$, $<=$, $==$, $>=$, $>$, $!=$

↪ 7-3

- ↪ Zeiger lassen sich wie Ganzzahlen vergleichen und ordnen



Felder sind Zeiger sind Felder – Zusammenfassung

- In Kombination mit Zeigerarithmetik lässt sich in C **jede** Feldoperation auf eine äquivalente Zeigeroperation abbilden.
- Für `int i, array[N], *ip = array;` mit $0 \leq i < N$ gilt:

```
array    ≡ &array[0]    ≡ ip          ≡ &ip[0]
*array   ≡ array[0]     ≡ *ip         ≡ ip[0]
*(array + i) ≡ array[i] ≡ *(ip + i) ≡ ip[i]
          array++ ≠ ip++
          Fehler: array ist konstant!
```

- Umgekehrt können Zeigeroperationen auch durch Feldoperationen dargestellt werden.
Der Feldbezeichner kann aber **nicht verändert** werden.



Felder als Funktionsparameter

- Felder werden in C **immer** als Zeiger übergeben

[=Java]

↪ *Call-by-reference*

```
static uint8_t LEDs[] = {RED0, YELLOW1};

void enlight( uint8_t *array, unsigned n ) {
    for( unsigned i = 0; i < n; ++i )
        sb_led_on( array[i] );
}

void main() {
    enlight( LEDs, 2 );
    uint8_t moreLEDs[] = {YELLOW0, BLUE0, BLUE1};
    enlight( moreLEDs, 3);
}
```



- Informationen über die Feldgröße gehen dabei verloren!
 - Die Feldgröße muss explizit als Parameter mit übergeben werden
 - In manchen Fällen kann sie auch in der Funktion berechnet werden (z. B. bei Strings durch Suche nach dem abschließenden **NUL**-Zeichen)

13-Zeiger: 2013-04-15



- Felder werden in C **immer** als Zeiger übergeben [=Java]
→ *Call-by-reference*

- Wird der Parameter als **const** deklariert, so kann die Funktion die Feldelemente **nicht verändern** → Guter Stil! [≠Java]

```
void enlight( const uint8_t *array, unsigned n ) {  
    ...  
}
```

- Um anzuzeigen, dass ein Feld (und kein „Zeiger auf Variable“) erwartet wird, ist auch folgende **äquivalente Syntax** möglich:

```
void enlight( const uint8_t array[], unsigned n ) {  
    ...  
}
```

- **Achtung:** Das gilt so nur bei Deklaration eines Funktionsparameters
- Bei Variablendefinitionen hat **array[]** eine **völlig andere** Bedeutung (Feldgröße aus Initialisierungsliste ermitteln, ↪ 13-8)



- Die Funktion `int strlen(const char *)` aus der Standardbibliothek liefert die Anzahl der Zeichen im übergebenen String

```
void main() {  
    ...  
    const char *string = "hallo"; // string is array of char  
    sb_7seg_showNumber( strlen(string) );  
    ...  
}
```



Dabei gilt: "hallo" $\equiv$  $\leftrightarrow$ 6-13

- Implementierungsvarianten

Variante 1: Feld-Syntax

```
int strlen( const char s[] ) {  
    int n=0;  
    while( s[n] != 0 )  
        n++;  
    return n;  
}
```

Variante 2: Zeiger-Syntax

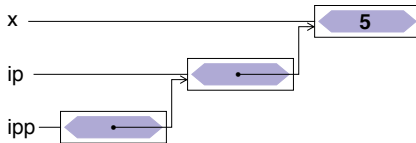
```
int strlen( const char *s ) {  
    const char *end = s;  
    while( *end )  
        end++;  
    return end - s;  
}
```



Zeiger auf Zeiger

- Ein Zeiger kann auch auf eine Zeigervariable verweisen

```
int x = 5;  
int *ip = &x;  
  
int **ipp = &ip;  
/* → **ipp = 5 */
```



- Wird vor allem bei der Parameterübergabe an Funktionen benötigt
 - Zeigerparameter *call-by-reference* übergeben (z. B. `swap()`-Funktion für Zeiger)
 - Ein Feld von Zeigern übergeben



Zeiger auf Funktionen

- Ein Zeiger kann auch auf eine Funktion verweisen
 - Damit lassen sich Funktionen an Funktionen übergeben
 - Funktionen höherer Ordnung
- Beispiel

```
// invokes job() every second
void doPeriodically( void (*job)(void) ) {
    while( 1 ) {
        job();           // invoke job
        for( volatile uint16_t i = 0; i < 0xffff; ++i )
            ;           // wait a second
    }
}

void blink( void ) {
    sb_led_toggle( RED0 );
}

void main() {
    doPeriodically( blink ); // pass blink() as parameter
}
```



- Syntax (Definition): *Typ* (* *Bezeichner*) (*FormaleParam_{opt}*);
(sehr ähnlich zur Syntax von Funktionsdeklarationen) ↪ 9-3

- *Typ* Rückgabebetyp der *Funktionen*, auf die dieser Zeiger verweisen kann
- *Bezeichner* Name des *Funktionszeigers*
- *FormaleParam_{opt}* Formale Parameter der *Funktionen*, auf die dieser Zeiger verweisen kann: *Typ₁, ..., Typ_n*

- Ein Funktionszeiger wird genau wie eine Funktion verwendet

- Aufruf mit *Bezeichner* (*TatParam*) ↪ 9-4
- Adress- (&) und Verweisoperator (*) werden nicht benötigt ↪ 13-4
- Ein Funktionsbezeichner ist ein konstanter Funktionszeiger

```
void blink( uint8_t which ) { sb_led_toggle( which ); }

void main() {
    void (*myfun)(uint8_t); // myfun is pointer to function
    myfun = blink;          // blink is constant pointer to function
    myfun( RED0 );          // invoke blink() via function pointer
    blink( RED0 );          // invoke blink()
}
```



- Funktionszeiger werden oft für **Rückruffunktionen** (*Callbacks*) zur Zustellung asynchroner Ereignisse verwendet (→ „Listener“ in Java)

```
// Example: asynchronous button events with libspicboard
#include <avr/interrupt.h>           // for sei()
#include <7seg.h>                     // for sb_7seg_showNumber()
#include <button.h>                   // for button stuff

// callback handler for button events (invoked on interrupt level)
void onButton( BUTTON b, BUTTONEVENT e ) {
    static int8_t count = 1;
    sb_7seg_showNumber( count++ ); // show no of button presses
    if( count > 99 ) count = 1;    // reset at 100
}

void main() {
    sb_button_registerListener(      // register callback
        BUTTON0, BTNPPRESSED,       //   for this button and events
        onButton                     //   invoke this function
    );
    sei();                           // enable interrupts (necessary!)
    while( 1 ) ;                     // wait forever
}
```



- Ein Zeiger verweist auf eine Variable im Speicher
 - Möglichkeit des **indirekten** Zugriffs auf den Wert
 - Grundlage für die Implementierung von *call-by-reference* in C
 - Grundlage für die Implementierung von Feldern
 - Wichtiges Element der **Maschinennähe** von C
 - **Häufigste Fehlerursache in C-Programmen**
- Die syntaktischen Möglichkeiten sind vielfältig (und verwirrend)
 - Typmodifizierer *, Adressoperator &, Verweisoperator *
 - Zeigerarithmetik mit +, -, ++ und --
 - syntaktische Äquivalenz zu Feldern ([] Operator)
- Zeiger können auch auf Funktionen verweisen
 - Übergeben von Funktionen an Funktionen
 - Prinzip der Rückruffunktion

