Tipi di dato strutturati: Array

- I tipi di dato visti finora sono tutti semplici: `int`, `char`, `float`, ...
- ma i dati manipolati nelle applicazioni reali sono spesso complessi (o strutturati)
- Gli array sono uno dei tipi di dato strutturati
  - sono composti da elementi omogenei (tutti dello stesso tipo)
  - ogni elemento è identificato all'interno dell'array da un numero d'ordine detto indice dell'elemento
  - il numero di elementi dell'array è detto lunghezza (o dimensione) dell'array
- Consentono di rappresentare tabelle, matrici, matrici n-dimensionali, ...

Array monodimensionali (o vettori)

- Supponiamo di dover rappresentare e manipolare la classifica di un campionato cui partecipano 16 squadre.
- È del tutto naturale pensare ad una tabella

Classifica

Squadra A	Squadra B	...	Squadra C
1^o posto	2^o posto		16^o posto

che evolve con il procedere del campionato

Classifica

Squadra B	Squadra A	...	Squadra C
1^o posto	2^o posto		16^o posto

Sintassi: dichiarazione di variabile di tipo vettore

```
tipo-elementi nome-array [lunghezza];
```

Esempio: `int vet[6];`

dichiara un vettore di 6 elementi, ciascuno di tipo intero.

- All'atto di questa dichiarazione vengono riservate (allocate) 6 locazioni di memoria consecutive, ciascuna contenente un intero. 6 è la lunghezza del vettore.
- La lunghezza di un vettore deve essere costante (nota a tempo di compilazione).
- Ogni elemento del vettore è una variabile identificata dal nome del vettore e da un indice

  Sintassi: elemento di array `nome-array[espressione];`

  Attenzione: `espressione` deve essere di tipo intero ed il suo valore deve essere compreso tra 0 a lunghezza-1.

- **Esempio:**

indice	elemento	variabile
0	?	`vet[0]`
1	?	`vet[1]`
2	?	`vet[2]`
3	?	`vet[3]`
4	?	`vet[4]`
5	?	`vet[5]`

- `vet[i]` è l'elemento del vettore `vet` di indice `i`.
  Ogni elemento del vettore è una variabile.

```
int vet[6], a;
vet[0] = 15;
a = vet[0];
vet[1] = vet[0] + a;
printf("%d", vet[0] + vet[1]);
```

- `vet[0]`, `vet[1]`, ecc. sono variabili intere come tutte le altre e dunque possono stare a sinistra dell'assegnamento (es. `vet[0] = 15`), cosi' come all'interno di espressioni (es. `vet[0] + a`).
- Come detto, l'indice del vettore è un'espressione.

```
index = 2;
vet[index+1] = 23;
```

Manipolazione di vettori

- avviene solitamente attraverso cicli **for**
- l'indice del ciclo varia in genere da 0 a lunghezza-1
- spesso conviene definire la lunghezza come una costante attraverso la direttiva `#define`

Esempio: Lettura e stampa di un vettore.

```
#include <stdio.h>
#define LUNG 5

main ()
{
int v[LUNG]; /* vettore di LUNG elementi, indicizzati da 0 a LUNG-1 */
int i;

for (i = 0; i < LUNG; i++) {
  printf("Inserisci l'elemento di indice %d:  ", i);
  scanf("%d", &v[i]);
}
printf("Indice Elemento\n");
for (i = 0; i < LUNG; i++) {
  printf("%6d %8d\n", i, v[i]); }

}
```


Inizializzazione di vettori

- Gli elementi del vettore possono essere inizializzati con valori costanti (valutabili a tempo di compilazione) contestualmente alla dichiarazione del vettore .

  Esempio: `int n[4] = {11, 22, 33, 44};`

- l'inizializzazione deve essere contestuale alla dichiarazione

  Esempio:
  ```
  int n[4];
  n = {11, 22, 33, 44};
  ```
  $\Longrightarrow$ errore!

- se i valori iniziali sono meno degli elementi, i rimanenti vengono posti a 0

  `int n[10] = {3};` azzera i rimanenti 9 elementi del vettore
  `float af[5] = {0.0};` pone a 0.0 i 5 elementi
  `int x[5] = {};` errore!

- se ci sono più inizializzatori di elementi, si ha un errore a tempo di compilazione

  Esempio: `int v[2] = {1, 2, 3};` errore!

- se si mette una sequenza di valori iniziali, si può omettere la lunghezza (viene presa la lunghezza della sequenza)

  Esempio: `int n[] = {1, 2, 3};` equivale a
  `int n[3] = {1, 2, 3};`

- In C l'unica operazione possibile sugli array è l'accesso ai singoli elementi.
- Ad esempio, non si possono effettuare direttamente delle assegnazioni tra vettori.

Esempio:

```
int a[3] = {11, 22, 33};
int b[3];
b = a;                          errore!
```


Esempi

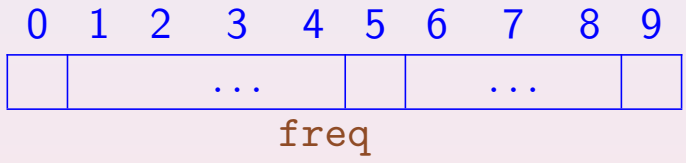
- Calcolo della somma degli elementi di un vettore.

```
int a[10], i, somma = 0;
...
for (i = 0; i < 10; i++)
  somma += a[i];
printf("%d", somma);
```

- Leggere N interi e stampare i valori maggiori di un valore intero y letto in input.

```
#include <stdio.h>
#define N 4
main()   {
int ris[N];
int y, i;
printf("Inserire i %d valori:\n", N);
for (i = 0; i < N; i++) {
  printf("Inserire valore n.  %d:  ", i+1);
  scanf("%d", &ris[i]);     }
printf("Inserire il valore y:\n");
scanf("%d", &y);
printf("Stampa i valori maggiori di %d:\n", y);
for (i = 0; i < N; i++)
  if (ris[i] > y)
    printf("L'elemento %d:  %d e' maggiore di %d\n",
            i+1, ris[i],y);
}
```


- Leggere una sequenza di caratteri terminata dal carattere \n di fine linea e stampare le frequenze delle cifre da '0' a '9'.
- utilizziamo un vettore freq di 10 elementi nel quale memorizziamo le frequenze dei caratteri da '0' a '9'



freq[0] conta il numero di occorrenze di '0'

...

freq[9] conta il numero di occorrenze di '9'

- utilizziamo un ciclo per l'acquisizione dei caratteri in cui aggiorniamo una delle posizioni dell'array tutte le volte che il carattere letto è una cifra

```
int i; char ch;
int freq[10] = {0};
do {
  ch = getchar();
  switch (ch) {
    case '0':  freq[0]++; break;
    case '1':  freq[1]++; break;
    case '2':  freq[2]++; break;
    case '3':  freq[3]++; break;
    case '4':  freq[4]++; break;
    case '5':  freq[5]++; break;
    case '6':  freq[6]++; break;
    case '7':  freq[7]++; break;
    case '8':  freq[8]++; break;
    case '9':  freq[9]++; break;
    }
} while (ch != '\n');
printf("Le frequenze sono:\n");
for (i = 0; i < 10; i++)

  printf("Freq.  di %d:  %d\n", i, freq[i]);
```


- Nel ciclo **do-while**, il comando `switch` può essere rimpiazzato da un **if** come segue

```
if (ch >= '0' && ch <= '9')
  freq[ch - '0']++;
```

  Infatti:

- i codici dei caratteri da `'0'` a `'9'` sono consecutivi
- dato un carattere `ch`, l'espressione intera `ch - '0'` è la distanza del codice di `ch` dal codice del carattere `'0'`. In particolare:
  - `'0' - '0' = 0`
  - `'1' - '0' = 1`
  - ...
  - `'9' - '0' = 9`

- Leggere da tastiera i risultati (double) di 20 esperimenti. Stampare il numero d'ordine ed il valore degli esperimenti per i quali il risultato e' minore del 50% della media.

```
#include <stdio.h>
#define DIM 20
main() {
double ris[DIM], media;
int i;
/* inserimento dei valori */
printf("Inserire i %d risultati dell'esperimento:\n", DIM);
for (i = 0; i < DIM; i++) {
  printf("Inserire risultato n.  %d:  ", i);
  scanf("%g", &ris[i]); }
/* calcolo della media */
media = 0.0;
for (i = 0; i < DIM; i++)
    media = media + ris[i];
media = media/DIM;
printf("Valore medio:  %g\n", media);
/* stampa dei valori minori di media*0.5 */
printf("Stampa dei valori minori di media*0.5:\n");
for (i = 0; i < DIM; i++)
    if (ris[i] < media * 0.5)
      printf("Risultato n.  %d:  %g\n", i, ris[i]);        }
```


Array multidimensionali

Sintassi: dichiarazione

`tipo-elementi nome-array [lung`$_1$`][lung`$_2$`]`$\cdots$`[lung`$_n$`];`

Esempio: `int mat[3][4];` $\Longrightarrow$ matrice 3×4

- Per ogni dimensione i l'indice va da 0 a lung_i-1.

		colonne 0	1	2	3
	0	?	?	?	?
righe	1	?	?	?	?
	2	?	?	?	?

Esempio: `int marketing[10][5][12]`
(indici potrebbero rappresentare: prodotti, venditori, mesi dell'anno)

Accesso agli elementi di una matrice

```
int i, mat[3][4];
...
i = mat[0][0];          elemento di riga 0 e colonna 0 (primo elemento)
mat[2][3] = 28;         elemento di riga 2 e colonna 3 (ultimo elemento)
mat[2][1] = mat[0][0] * mat[1][3];
```

- Come per i vettori, l'unica operazione possibile sulle matrici è l'accesso agli elementi tramite l'operatore `[]`.

Esempio: Lettura e stampa di una matrice.

```
#include <stdio.h>
#define RIG 2
#define COL 3
main()
{
int mat[RIG][COL];
int i, j;
/* lettura matrice */
printf("Lettura matrice %d x %d;\n", RIG, COL);
for (i = 0; i < RIG; i++)
  for (j = 0; j < COL; j++)
    scanf("%d", &mat[i][j]);
/* stampa matrice */
printf("La matrice e':\n");
for (i = 0; i < RIG; i++) {
   for (j = 0; j < COL; j++)
     printf("%6d ", mat[i][j]);
   printf("\n");      }   /* a capo dopo ogni riga */
}
```

Esempio: Programma che legge due matrici M×N (ad esempio 4×3) e calcola la matrice somma.

```
for (i = 0; i < M; i++)
  for (j = 0; j < N; j++)
    c[i][j] = a[i][j] + b[i][j];
```

Inizializzazione di matrici

```
int mat[2][3] = {{1,2,3}, {4,5,6}};
int mat[2][3] = {1,2,3,4,5,6};
```

1	2	3
4	5	6

```
int mat[2][3] = {{1,2,3}};
int mat[2][3] = {1,2,3};
```

1	2	3
0	0	0

```
int mat[2][3] = {{1}, {2,3}};
```

1	0	0
2	3	0

Esercizio

Programma che legge una matrice A (M×P) ed una matrice B (P×N) e calcola la matrice C prodotto di A e B

- La matrice C è di dimensione M×N.
- Il generico elemento C_{ij} di C è dato da:

$$C_{ij} = \sum_{k=0}^{P-1} A_{ik} \cdot B_{kj}$$

Soluzione

```
#define M 3
#define P 4
#define N 2
int a[M][P], b[P][N], c[M][N];
...
/* calcolo prodotto */
for (i = 0; i < M; i++)
  for (j = 0; j < N; j++) {
    c[i][j] = 0;
    for (k = 0; k < P; k++)
      c[i][j] = c[i][j] + a[i][k] * b[k][j];
  }
```

- Tutti gli elementi di `c` possono essere inizializzati a 0 al momento della dichiarazione:

```
int a[M][P], b[P][N], c[M][N] = {0};
...
for (i = 0; i < M; i++)
  for (j = 0; j < N; j++)
    for (k = 0; k < P; k++)
      c[i][j] += a[i][k] * b[k][j];
```


Cosa è una variabile?

Quando si dichiara una variabile, ad es. `int a;` si rende noto il nome e il tipo della variabile. Il compilatore

- alloca l'opportuno numero di byte di memoria per contenere il valore associato alla variabile (ad es. `4`).
- aggiunge il simbolo `a` alla tavola dei simboli e l'indirizzo del blocco di memoria ad esso associato (ad es. `A010` che è un indirizzo esadecimale)
- Se poi troviamo l'assegnamento `a = 5;` ci aspettiamo che al momento dell'esecuzione il valore `5` venga memorizzato nella locazione di memoria assegnata alla variabile `a`

A00E	...
A010	5
A012	...

Cosa è una variabile?

Alla variabile `a` si associa quindi:

- il valore della locazione di memoria, ovvero l'indirizzo `A010` e
- il valore dell'intero che vi viene memorizzato, ovvero `5`.

- Nell'espressione `a = 5;` con `a` ci riferiamo alla locazione di memoria associata alla variabile: il valore `5` viene copiato a quell'indirizzo.
- nell'espressione `b = a;` (dove `b` è ancora un intero) `a` si riferisce al valore: il valore associato ad `a` viene copiato all'indirizzo di `b`

  È ragionevole avere anche variabili che memorizzino indirizzi.

Puntatori

- Proprietà della variabile `a` nell'esempio:

nome:	`a`
tipo:	`int`
valore:	5
indirizzo:	`A010` (che è fissato una volta per tutte)

- In C è possibile denotare e quindi manipolare gli indirizzi di memoria in cui sono memorizzate le variabili.
- Abbiamo già visto nella `scanf`, l'operatore indirizzo "`&`", che applicato ad una variabile, denota l'indirizzo della cella di memoria in cui è memorizzata (nell'es. `&a` ha valore `0xA010`).
- Gli indirizzi si utilizzano nelle variabili di tipo puntatore, dette semplicemente puntatori.

Tipo di dato: Puntatore

Un puntatore è una variabile che contiene l'indirizzo in memoria di un'altra variabile (del tipo dichiarato)

Esempio: dichiarazione **int** `*pi;`

- La varibile `pi` è di tipo puntatore a intero
- È una variabile come tutte le altre, con le seguenti proprietà:

  nome: `pi`
  tipo: puntatore ad intero (ovvero, indirizzo di un intero)
  valore: inizialmente casuale
  indirizzo: fissato una volta per tutte

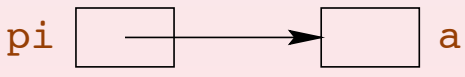
- Più in generale:
  Sintassi `tipo *variabile;`
- Al solito, più variabili dello stesso tipo possono essere dichiarate sulla stessa linea

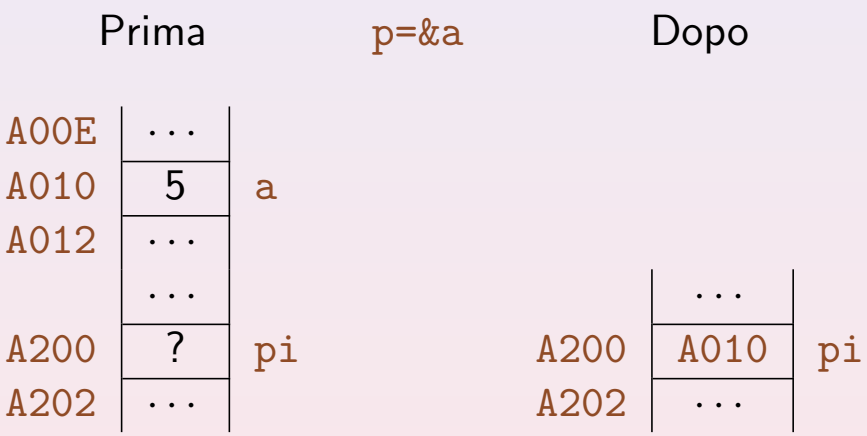
```
tipo *variabile-1, ..., *variabile-n;
```


Esempio:

```
int *pi1, *pi2, i, *pi3, j;
float *pf1, f, *pf2;
```

- Abbiamo dichiarato:
  `pi1`, `pi2`, `pi3` di tipo puntatore ad `int`
  `i`, `j` di tipo `int`
  `pf1`, `pf2` di tipo puntatore a `float`
  `f` di tipo `float`
- Una variabile puntatore può essere inizializzata usando l'operatore di indirizzo.
  Esempio: `pi = &a;`
  - il valore di `pi` viene inizializzato all'indirizzo della variabile `a`
  - si dice che `pi` punta ad `a` o che `a` è l'oggetto puntato da `pi`
  - lo rappresenteremo spesso cosi':





Operatore di dereferenziamento "*"

- Applicato ad una variabile puntatore fa riferimento all'oggetto puntato. (mentre `&` fa riferimento all'indirizzo)
  Esempio:

```
int *pi;   /* dich.  di puntatore ad intero */
int a = 5, b;   /* dich.  variabili intere */

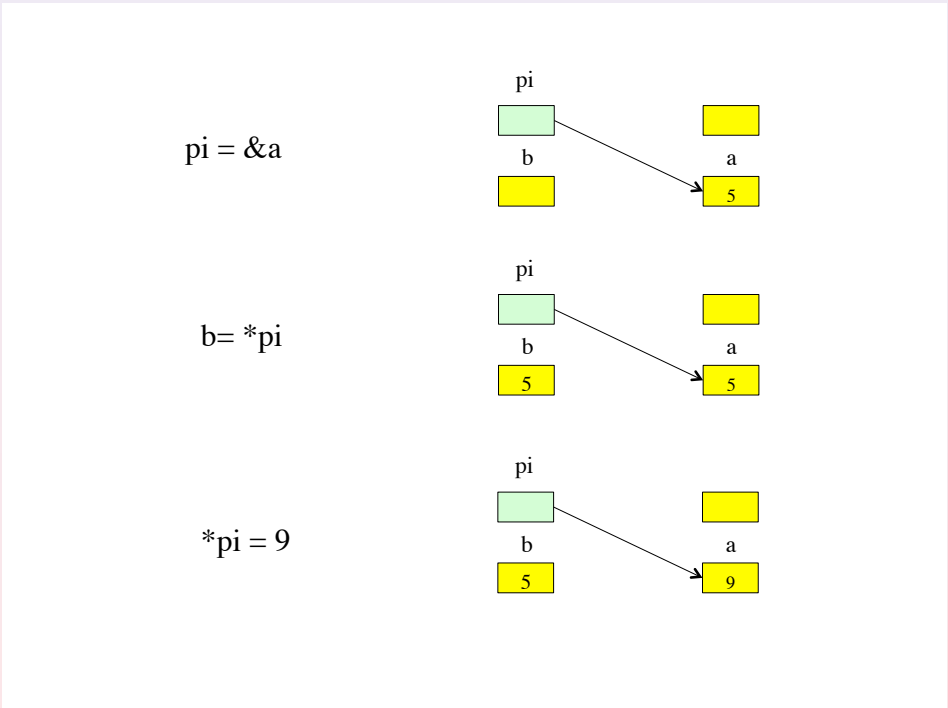
pi = &a;   /* pi punta ad a ==> *pi sta per a */
b = *pi;  /* assegna a b il valore della var.puntata
             da pi, ovvero il valore di a:  5 */
*pi = 9; /* assegna 9 alla variabile puntata da pi,
             ovvero ad a */
```

- N.B. Se `pi` è di tipo `int *`, allora `*pi` è di tipo `int`.
- Non confondere le due occorrenze di "*":
  - "*" in una dichiarazione serve per dichiarare una variabile di tipo puntatore, es. `int *pi;`
  - "*" in un'espressione è l'operatore di dereferenziamento, es. `b = *pi;`

Operatori di dereferenziamento "*" e di indirizzo "&"

- hanno priorità più elevata degli operatori binari
- "*" è associativo a destra
  Es.: `**p` è equivalente a `*(*p)`
- "&" può essere applicato solo ad una variabile;
  `&a` non è una variabile $\Longrightarrow$ "&" non è associativo
- "*" e "&" sono uno l'inverso dell'altro
  - data la dichiarazione **int** `a;`
    `*&a` è un modo alternativo per denotare `a` (sono entrambi variabili)
  - data la dichiarazione **int** `*pi;`
    `&*pi` ha valore (un indirizzo) uguale al valore di `pi`
    però:
    - `pi` è una variabile
    - `&*pi` non lo è (ad esempio, non può essere usato a sinistra di "=")

Operatori di dereferenziamento "*" e di indirizzo "&"



Stampa di puntatori

- I puntatori si possono stampare con `printf` e specificatore di formato "%p" (stampa in formato esadecimale).

Esempio:

A00E	...	
A010	5	a
A012	A010	pi
	...	

```
int a = 5, *pi;
pi = &a;
printf("ind.  di a = %p\n", &a);   /* stampa 0xA010 */
printf("val.  di pi = %p\n", pi);   /* stampa 0xA010 */
printf("val.  di &*pi = %p\n", &*pi);   /* stampa 0xA010 */
printf("val.  di a = %d\n", a);   /* stampa 5 */
printf("val.  di *pi = %d\n", *pi);   /* stampa 5 */
printf("val.  di *&a = %d\n", *&a);   /* stampa 5 */
```

- Si può usare %p anche con `scanf`, ma ha poco senso leggere un indirizzo.

Esempio: Scambio del valore di due variabili.

```
int a = 10, b = 20, temp;
temp = a;
a = b;
b = temp;
```

Tramite puntatori:

```
int a = 10, b = 20, temp;
int *pa, *pb;

pa = &a;   /* *pa diventa un alias per a */
pb = &b;   /* *pb diventa un alias per b */

temp = *pa;
*pa = *pb;
*pb = temp;
```

Inizializzazione di variabili puntatore

- I puntatori (come tutte le altre variabili) devono essere inizializzati prima di poter essere usati.

  $\Longrightarrow$ È un errore dereferenziare una variabile puntatore non inizializzata.

  Esempio: `int a, *pi;`

A00E	...	
A010	?	a
A012	F802	pi
	...	
F802	412	
F804	...	

  `a = *pi;` $\Longrightarrow$ ad `a` viene assegnato il valore 412

  `*pi = 500;` $\Longrightarrow$ scrive 500 nella cella di indirizzo `F802`

- Non sappiamo a cosa corrisponde questa cella di memoria!!!

  $\Longrightarrow$ la memoria può venire corrotta

Tipo di variabili puntatore

- Il tipo di una variabile puntatore è "puntatore a `tipo`". Il suo valore è un indirizzo.
- I tipi puntatore sono indirizzi e non interi.

```
int a, *pi;
a = pi;
```

- Compilando si ottiene un warning:
  "assignment makes integer from pointer without a cast"
- Due variabili di tipo puntatore a tipi diversi sono incompatibili.

```
int x, *pi; float *pf;
```

`x = pi;`	assegnazione `int*` a `int` warning: "assignment makes integer from pointer ..."
`pf = x;`	assegnazione `int` a `float*` warning: "assignment makes pointer from integer ..."
`pi = pf;`	assegnazione `float*` a `int*` warning: "assignment from incompatible pointer type"

- Perché il C distingue tra puntatori di tipo diverso?
- Se tutti i tipi puntatore fossero identici non sarebbe possibile determinare a tempo di compilazione il tipo di `*p`.

  Esempio:

```
puntatore p;
int i; char c; float f;
```

- Potrei scrivere:

```
p = &c;
p = &i;
p = &f;
```

- Il tipo di `*p` verrebbe a dipendere dall'ultima assegnazione che è stata fatta (nota solo a tempo di esecuzione).
- Ad esempio, quale sarebbe il significato di `/` in `i/*p`: divisione intera o reale?

Funzione `sizeof` con puntatori

- La funzione `sizeof` restituisce l'occupazione in memoria in byte di una variabile (anche di tipo puntatore) o di un tipo.
- I puntatori occupano lo spazio di un indirizzo.
- L'oggetto puntato ha invece la dimensione del tipo puntato.

```
char *pc;
int *pi;
double *pd;
printf("%d %d %d ", sizeof(pc), sizeof(pi), sizeof(pd));
printf("%d %d %d\n", sizeof(char *), sizeof(int *),
                     sizeof(double *));
printf("%d %d %d ", sizeof(*pc), sizeof(*pi), sizeof(*pd));
printf("%d %d %d\n", sizeof(char), sizeof(int),
                     sizeof(double));
```

```
4 4 4   4 4 4
1 2 8   1 2 8
```

Operazioni con puntatori

Sui puntatori si possono effettuare diverse operazioni:

- di dereferenziamento

  Esempio:

  ```
  int *p, i;
  ...
  i = *p;
  ```

  Il valore della variabile intera `i` è ora lo stesso del valore dell'intero puntato da `p`.

- di assegnamento

  Esempio:

  ```
  int *p, *q;
  ...
  p = q;
  ```

  - N.B. `p` e `q` devono essere dello stesso tipo (altrimenti bisogna usare l'operatore di cast).

  Dopo l'assegnamento precedente, `p` punta allo stesso intero a cui punta `q`.

- di confronto

  Esempio:

  ```
  if (p == q) ...
  ```

  I due puntatori hanno lo stesso valore.

  Esempio:

  ```
  if (p > q) ...
  ```

  Ha senso? Con quello che abbiamo visto finora no. Vedremo che ci sono situazioni in cui ha senso.

Aritmetica dei puntatori

Sui puntatori si possono anche effettuare operazioni aritmetiche, con opportune limitazioni

- somma o sottrazione di un intero
- sottrazione di un puntatore da un altro

Somma e sottrazione di un intero

Se `p` è un puntatore a `tipo` e il suo valore è un certo indirizzo `ind`, il significato di `p+1` è il primo indirizzo utile dopo `ind` per l'accesso e la corretta memorizzazione di una variabile di tipo `tipo`.

Esempio:

```
int *p, *q;
....
q = p+1;
```

Se il valore di `p` è l'indirizzo `100`, il valore di `q` dopo l'assegnamento è `104` (assumendo che un intero occupi 4 byte).

- Il valore calcolato in corrispondenza di un'operazione del tipo `p+i` dipende dal tipo T di `p` (analog. per `p-i`):
  Op. Logica: p = p+1 Op.Algebrica: p = p +`sizeof(T)`

  Esempio:

  ```
  int *pi;
  *pi = 15;
  pi=pi+1;
  ```
  $\Longrightarrow$ `pi` punta al prossimo `int` (4 byte dopo)

  Esempio:

  ```
  double *pd;
  *pd = 12.2;
  pd = pd+3;
  ```
  $\Longrightarrow$ `pd` punta a 3 `double` dopo (24 byte dopo)

  Esempio:

  ```
  char *pc;
  *pc = 'A';
  pc = pc - 5;
  ```
  $\Longrightarrow$ `pc` punta a 5 `char` prima (5 byte prima)
- Possiamo anche scrivere: `pi++;` `pd+=3;` `pc-=5;`

Puntatore a puntatore

- Le variabili di tipo puntatore sono variabili come tutte le altre: in particolare hanno un indirizzo che può costituire il valore di un'altra variabile di tipo puntatore a puntatore.

Esempio:

```
int *pi, **ppi, x=10;
pi = &x;
ppi = &pi;
printf("pi = %p ppi = %p *ppi = %p\n", pi, ppi, *ppi);
printf("*pi = %d **ppi = %d x = %d\n", *pi, **ppi, x);
```

```
pi = 0x22ef34   ppi = 0x22ef3c   *ppi = 0x22ef34
*pi = 10        **ppi = 10        x = 10
```


Esempi

```
int a, b, *p, *q;
a=10;
b=20;
p = &a;
q = &b;
*q = a + b;
a = a + *q;
q = p;
*q = a + b;
printf("a=%d b=%d *p=%d *q=%d, a,b,*p,*q);
```

Quali sono i valori stampati dal programma?

Esempi (contd.)

```
int *p, **q;
int a=10, b=20;
q = &p;
p = &a;
*p = 50;
**q = 100;
*q = &b;
*p = 50;
a = a+b;
printf("a=%d   b=%d  *p=%d  **q=%d\n", a, b, *p, **q);
```

Quali sono i valori stampati dal programma?

Relazione tra vettori e puntatori

- In generale non sappiamo cosa contengono le celle di memoria adiacenti ad una data cella.
- L'unico caso in cui sappiamo quali sono le locazioni di memoria successive e cosa contengono è quando utilizziamo dei vettori.
- In C il nome di un vettore è in realtà un puntatore, inizializzato all'inidirizzo dell'elemento di indice 0.

  int `vet[10];` $\Longrightarrow$ `vet` e `&vet[0]` hanno lo stesso valore (un indirizzo)

  $\Longrightarrow$ `printf("%p %p", vet, &vet[0]);` stampa 2 volte lo stesso indirizzo.

- Possiamo far puntare un puntatore al primo elemento di un vettore.

  ```
  int vet[5];
  int *pi;
  pi = vet;
  ```
  è equivalente a `pi = &vet[0];`

Accesso agli elementi di un vettore

Esempio:

```
int vet[5];
int *pi = vet;
*(pi + 3) = 28;
```

- `pi+3` punta all'elemento di indice 3 del vettore (il quarto elemento).
- 3 viene detto offset (o scostamento) del puntatore.
- N.B. Servono le `()` perchè `*` ha priorità maggiore di `+`. Che cosa denota `*pi + 3` ?
- Osservazione:

`&vet[3]`	equivale a	`pi+3`	equivale a	`vet+3`
`*&vet[3]`	equivale a	`*(pi+3)`	equivale a	`*(vet+3)`

- Inoltre, `*&vet[3]` equivale a `vet[3]`
  - In C, `vet[3]` è solo un modo alternativo di scrivere `*(vet+3)`.
- Notazioni per gli elementi di un vettore:
  - `vet[3]` $\Longrightarrow$ notazione con puntatore e indice
  - `*(vet+3)` $\Longrightarrow$ notazione con puntatore e offset

- Un esempio che riassume i modi in cui si può accedere agli elementi di un vettore.

```
int vet[5] = {11, 22, 33, 44, 55};
int *pi = vet;
int offset = 3;

/* assegnamenti equivalenti */

vet[offset] = 88;
*(vet + offset) = 88;
pi[offset] = 88;
*(pi + offset) = 88;
```

- **Attenzione**: a differenza di un normale puntatore, il nome di un vettore è un puntatore costante
  - il suo valore non può essere modificato!
- ```
  int vet[10];
  int *pi;
  ```
  `pi = vet;` corretto

  `pi++;` corretto

  `vet++;` scorretto: `vet` e' un puntatore costante!
- È questo il vero motivo per cui non è possibile assegnare un vettore ad un altro utilizzando i loro nomi

  ```
  int a[3]={1,1,1}, b[3] i;
  for (i=0; i<3; i++)
      b[i] = a[i];
  ```

  ma non `b=a` (`b` è un puntatore costante!)

Modi alternativi per scandire un vettore

```
int a[LUNG]= {.......};
int i, *p=a;
```

- I seguenti sono tutti modi equivalenti per stampare i valori di `a`

```
for (i=0; i<LUNG; i++)
     printf("%d", a[i]);

for (i=0; i<LUNG; i++)
    printf("%d", *(a+i));

for (p=a; p<a+LUNG; p++)
    printf("%d", *p);
```

```
for (i=0; i<LUNG; i++)
      printf("%d", p[i]);

for (i=0; i<LUNG; i++)
     printf("%d", *(p+i));
```

- Non è invece lecito un ciclo del tipo

  ```
  for ( ; a<p+LUNG; a++)
      printf("%d", *a);
  ```

  perché? Perché a++ è un assegnamento sul puntatore costante a!.
  ```

Differenza tra puntatori

- Il parallelo tra vettori e puntatori ci consente di capire il senso di un'operazione del tipo `p-q` dove `p` e `q` sono puntatori allo stesso tipo.

```
int *p, *q;
int a[10]={0};
int x;
...
x=p-q;
```

- Il valore di `x` è il numero di interi compresi tra l'indirizzo `p` e l'indirizzo `q`.
- Quindi se nel codice precedente `...` sono le istruzioni:

```
q = a;
p = &a[5];
```

il valore di `x` dopo l'assegnamento è 5.

Esempio

```
double b[10] = {0.0};
double *fp, *fq;
char   *cp, *cq;

fp = b+5;
fq = b;

cp = (char *) (b+5);
cq = (char *) b;

printf("fp=%p  cp=%p  fq=%p  cq=%p\n", fp, cp, fq, cq);
printf("fp-fq= %d,   cp-cq=%d\n", fp-fq, cp-cq);
```

```
fp=0x22fe3c  cp=0x22fe3c  fq=0x22fe14  cq=0x22fe14
fp-fq=5   cp-cq=40
```