

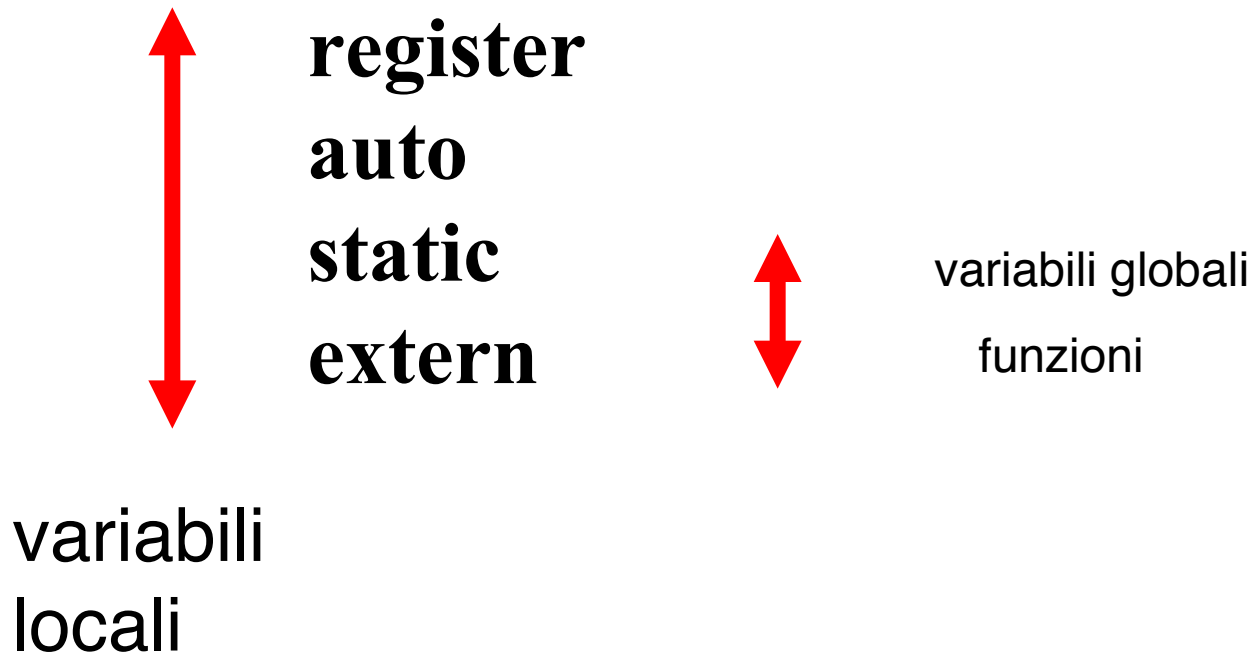
Classi di memorizzazione

Classi di memorizzazione

- Definiscono le regole di visibilità delle variabili e delle funzioni quando il programma è diviso su più file
- Stabiliscono dove (in quale parte dello spazio di indirizzamento) vengono allocate le varie variabili
- Stabiliscono cosa finisce nella tabella dei simboli del modulo oggetto
 - simboli (esterni, esportati)

Classi di memorizzazione (2)

- Tutti i modificatori possono essere applicati alle variabili locali
- Solo **static** ed **extern** a globali e funzioni



Variabili locali

- La classe di memorizzazione di default per le variabili locali è **auto** (automatica):

```
int x;
```

```
auto int x;
```

- significano entrambe la stessa cosa : la variabile viene allocata sullo stack all'ingresso del blocco in cui è dichiarata e rimossa all'uscita
- non c'è alcun legame fra il valore ad una certa attivazione ed il valore alla attivazione successiva
- la visibilità di **x** è solo all'interno del blocco

Variabili locali (2)

- La classe di memorizzazione **register** è obsoleta

```
int x;
```

```
register int x;
```

- significa che la variabile **x** è usata pesantemente e consiglia al compilatore di metterla in un registro generale
- viene ignorata, i compilatori di oggi sono dotati di sofisticati algoritmi di allocazione dei registri
- la visibilità di **x** è solo all'interno del blocco

Variabili locali (3)

- La classe di memorizzazione **static** è utilizzata quando il valore della variabile deve essere mantenuto da una invocazione all'altra del blocco

```
{ static int x;
```

```
...
```

```
}
```

- significa che la variabile **x** mantiene il proprio valore da una attivazione del blocco alla successiva
- Per l'allocazione è come una globale
- la visibilità di **x** è solo all'interno del blocco

```
#include<stdio.h>
int fun()
{
    static int count = 0;
    count++;
    return count;
}
```

```
int main()
{
    printf("%d ", fun());
    printf("%d ", fun());
    return 0;
}
```

OUTPUT?

```
#include<stdio.h>
int fun()
{
    static int count = 0;
    count++;
    return count;
}
```

```
int main()
{
    printf("%d ", fun());
    printf("%d ", fun());
    return 0;
}
```

OUTPUT?

1 2

Variabili extern

Dal manuale del C:

An *external* variable must be *defined*, **exactly once**, outside of any function; this sets aside storage for it. The variable must also be *declared* in each function that wants to access it; this states the type of the variable. The declaration may be an explicit extern statement or may be implicit from context. ... You should note that we are using the words definition and declaration carefully when we refer to external variables in this section. Definition refers to the place where the variable is created or assigned storage; declaration refers to places where the nature of the variable is stated but no storage is allocated.

Variabili extern

- La classe di memorizzazione **extern**

```
{ extern int x; ...}
```

- *Dichiarare x vs Definire x*

Dichiarare

- Non viene allocata memoria
- E' possibile dichiarare piu' volte (anche se non ha senso dichiarare più volte nello stesso modulo)
- E' necessaria la sua **definizione** da qualche parte

Definire

- viene allocata memoria
- Si definisce **esattamente** una sola volta

Variabili extern

- La classe di memorizzazione **extern**

```
{ extern int x; ...}
```

- **extern** significa “*dichiarare senza definire*”
- il nome **x** finisce nella *tabella dei simboli come simbolo esterno*
- il compilatore segnala la situazione nell’oggetto ed il linker ‘cerca **x** altrove’


Quindi consente di dichiarare esplicitamente una variabile senza effettivamente definirla

La definizione è comunque *necessaria* da qualche parte

- Se non esiste definizione, si ottiene un errore in compilazione (fase di linking)

```
int var;
int main(void)
{
var = 10;
return 0;
}
```

```
extern int var;
int main(void)
{
return 0;
}
```



```
extern int var;
int main(void)
{
var = 10;
return 0;
}
```

```
#include "somefile.h"
extern int var;
int main(void)
{
var = 10;
return 0;
}
```

Variabili globali (2)

- La classe di memorizzazione **static** serve a limitare la portata delle variabili globali

```
static int x;
```

```
int funct (...) { ... }
```

- questa dichiarazione di **x** rende la variabile visibile da tutte le funzioni che la seguono nel file
- MA, il nome **x** NON finisce nella *tabella dei simboli esportati*
- la visibilità di **x** è ristretta al file dove è dichiarata
- può servire per realizzare variabili ‘private’ di una implementazione

Funzioni

- **extern** è la classe di memorizzazione di default delle funzioni

```
int funct (...) { ... }
```

```
extern int funct (...) { ... }
```

- sono equivalenti : **funct** è chiamabile all'interno di tutte le funzioni che la seguono nel file
- il nome **funct** finisce nella *tabella dei simboli come simbolo esportato*
- funzioni di altri file possono usare **funct**, chiamate a funzioni definite in altri file finiscono nella *tabella dei simboli come esterne* e vengono risolte dal linker (es. printf)

Funzioni (2)

- La classe di memorizzazione **static** serve a limitare la portata delle funzioni

```
static int funct (...) { ... }
```

- questa dichiarazione di **funct** la rende visibile *solo* a tutte le funzioni che la seguono nel file
- MA, il nome **funct** NON finisce nella *tabella dei simboli esportati*
- può servire per implementare delle funzioni 'private' di una implementazione, non chiamabili dall'esterno del file

Realizzare una libreria in C

- **Idea di base :**
 - definire l'interfaccia in un file `X.h` (tipi di dato e prototipi delle funzioni utilizzabili)
 - utilizzare lo specificatore `static` per realizzare la protezione nel file `X.c` che realizza l'implementazione
 - mettere a disposizione l'oggetto `X.o` (da solo o all'interno di una libreria) per permettere un linking corretto
- **Esempio : il tipo `liste`**

Realizzare una libreria in C (2)

- ... Come si usa il tipo liste
 - includere l'header (**liste.h**) nel file che usa le funzioni ed i tipi della libreria
 - compilare linkando anche **liste.o** es:
gcc -o ese liste.o main.c
- Insiemi di file oggetti di uso comune possono essere raccolti in librerie (estensione .a)

Librerie (ar)

- Il comando :

```
ar r nomelibreria.a file1.o fileN.o
```

- inserisce/aggiorna i file **file1.o fileN.o** nella libreria **nomelibreria.a**

- es.

```
ar r libliste.a liste.o listeextra.o
```

crea una libreria contenente i due oggetti

- **r** : operazione da eseguire
- **nm -s libreria.a**

fornisce informazioni sui simboli definiti nei vari file della libreria (con indicazioni del file dove si trovano)

Librerie (ar) (2)

- Tipicamente le librerie vengono raccolte in una *directory*
 - es. `~/lib/`
 - e recuperate in fase di linking per generare l'eseguibile finale
 - es: `gcc -L~/lib/ -lliste main.c`

Compila `main.c` e lo *collega* con le funzioni nella libreria `libliste.a` in `~/lib/`

-L: path dove cercare (se non standard)

-l: la libreria da linkare