

Tipi definiti
dall'utente

Tipi definiti

- Il C mette a disposizione un insieme di tipi di dato predefiniti (tipi **built-in**) e dei meccanismi per definire nuovi tipi (tipi **user-defined**)
- Possiamo:
 - Ridenominare tipi esistenti
 - Crearne di nuovi aggregando tipi esistenti....
- Vediamo come

Definizione di tipo

- In C è possibile definire nuovi nomi per tipi esistenti:
 - La definizione è introdotta dalla parola chiave **typedef** ed è seguita da
 - la dichiarazione della struttura del nuovo tipo e dal suo nome, cioè come si costruisce a partire dai tipi già esistenti
 - Il nome del tipo
 - Il punto e virgola (;) che chiude la dichiarazione
 - Es:

Nome del tipo

```
typedef int anno;
```

Struttura: è come il tipo int

Definizione di tipo

```
/* esempio: ridenominiamo il tipo int */  
typedef int anno;  
/* dichiarazione di variabili */  
anno x, y;  
/* accesso e modifica */  
x = x + 3;
```

```
/* typedef in realtà può essere omessa in  
alcuni casi ma per semplicità e leggibilità  
la useremo sempre */
```

Definizione di tipo

```
/* esempio: ridenominiamo il tipo int */
```

```
typedef int anno_t;
```

```
/* dichiarazione di variabili */
```

```
anno_t x, y;
```

```
/* accesso e modifica */
```

```
x = x + 3;
```

```
/* per leggibilità aggiungeremo sempre "_t" al  
nome di un tipo, per distinguerlo più  
semplicemente dai nomi delle variabili*/
```

Le strutture

- Aggregati di variabili (anche di tipo diverso)

– dichiarazione di una nuova struttura:

```
#define MAXLEN 40
```

```
typedef struct studente {
```

```
    char nome[MAXLEN+1];
```

```
    char cognome[MAXLEN+1];
```

```
    unsigned matricola;
```

```
} studente_t;
```

Parola chiave

Per definire una struttura

Le strutture


- **Aggregati di variabili**

- dichiarazione di una nuova struttura:

```
#define MAXLEN 40
```

```
typedef struct studente {  
    char nome[MAXLEN+1];  
    char cognome[MAXLEN+1];  
    unsigned matricola;  
} studente_t;
```

Etichetta, nome della
struttura che stiamo
definendo



Le strutture

- Aggregati di variabili

- dichiarazione di una nuova struttura:

```
#define MAXLEN 40
```

```
typedef struct studente {
```

```
    char nome[MAXLEN+1];
```

```
    char cognome[MAXLEN+1];
```

```
    unsigned matricola;
```

```
} studente_t;
```

Campi, le variabili aggregate dalla struttura

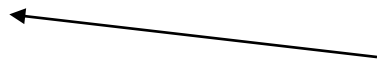
Le strutture

- Aggregati di variabili

- dichiarazione di una nuova struttura:

```
#define MAXLEN 40
```

```
typedef struct studente {  
    char nome[MAXLEN+1];  
    char cognome[MAXLEN+1];  
    unsigned matricola;  
} studente_t;
```



Nome del tipo

Le strutture

- **Aggregati di variabili**

- dichiarazione di una nuova struttura:

```
#define MAXLEN 40  
  
typedef struct studente {  
    char nome[MAXLEN+1];  
    char cognome[MAXLEN+1];  
    unsigned matricola;  
} studente_t;
```

- Nota sulle stringhe: MAXLEN definisce la lunghezza massima di nome e cognome, mentre il +1 è lo spazio per il “carattere terminatore” (vedremo meglio più avanti)

Le strutture

- **Aggregati di variabili**

- dichiarazione di una nuova struttura:

```
#define MAXLEN 40
```

```
typedef struct studente {  
    char nome[MAXLEN+1];  
    char cognome[MAXLEN+1];  
    unsigned matricola;  
} studente_t;
```

```
/* dichiarazioni di variabili e array */  
studente_t x, corsoA[NSTUD], *pstud;
```

Le strutture

- Esempio con variabili dello stesso tipo

```
typedef struct complessi {  
    double real;  
    double img;  
} complessi_t ;
```

```
/* dichiarazioni di variabili e array */  
complessi_t x, y, , z[N], *p;
```

Operazioni sulle strutture

- Assegnamento fra strutture

```
typedef struct complessi {  
    double real; double img;  
} complessi_t ;
```

```
complessi_t x, y, z[N], *p;
```

```
x = y; /* legale copia tutti i valori dei  
campi di y nei corrispondenti campi di x  
*/
```

Operazioni sulle strutture

- E i confronti ?

```
typedef struct complessi {  
    double real; double img;  
} complessi_t ;
```

```
complessi_t x, y, z[N], *p;
```

```
x = y; /* legale copia tutti i valori dei  
campi di y nei corrispondenti campi di x  
*/
```

```
if ( x == y ) /* sbagliato, non è possibile  
effettuare confronti fra strutture */
```

Operazioni sulle strutture

- Accesso ai campi (operatore punto (.))

```
typedef struct complessi {  
    double real; double img;  
} complessi_t ;
```

```
complessi_t x, y;
```

```
x.real=2.0;
```

```
x.img=1.0;
```

```
y.real=x.real + 0.5;
```

```
y.img=y.real + 0.1;
```

Operazioni sulle strutture

- Inizializzazione con {...}

```
typedef struct complessi {  
    double real; double img;  
} complessi_t ;
```

```
complessi_t x = {2.0,1.0}, y;
```

```
y.real=x.real + 0.5;
```

```
y.img=y.real + 0.1;
```


Operazioni sulle strutture

- Puntatore alla struttura (&) e operatore freccia (->)

```
typedef struct complessi {  
    double real; double img;  
} complessi_t ;
```

```
complessi_t x, y, *p, *q;
```

```
p = &x;
```

```
q = &y;
```

```
p->real=2.0; /* equivale a (*p).real */
```

```
p->img=1.0;
```

```
q->real=p->real + 0.5;
```

```
q->img=q->real + 0.1;
```

Operazioni sulle strutture

- Puntatore alla struttura (&) e operatore freccia (->)

```
typedef struct complessi {  
    double real; double img;  
} complessi_t ;
```

```
complessi_t x, y, *p, *q;
```

```
p = &x;
```

```
q = &y;
```

```
p->real=2.0; /* equivale a (*p).real */
```

```
p->img=1.0;
```

```
q->real=p->real + 0.5;
```

```
q->img=q->real + 0.1;
```

↑
Le parentesi sono essenziali
se no viene applicato
prima il punto

Operazioni sulle strutture

- Dimensione di una struttura(sizeof)

```
typedef struct complessi {  
    double real; double img;  
} complessi_t ;
```

```
complessi_t x;  
printf("%lu", sizeof(x));  
printf("%lu", sizeof(complessi_t));  
/* sono equivalenti */
```

```
/* non è detto che la lunghezza di una  
struttura sia = alla somma della lunghezza  
dei suoi campi! (allineamento .....) */
```

Operazioni sulle strutture

- Passaggio a funzione (per valore)

- L'intera struttura viene copiata sullo stack come per i tipi base

```
typedef struct complessi { double real; double img;
} complessi_t ;
```

```
complessi_t somma (complessi_t x, complessi_t y) {
    complessi_t r;
    r.real=x.real+y.real;
    r.img=x.img+y.img;
    return r;
}
```

```
int main (void) {
    complessi_t A, B, C; .....
    A = somma(B,C); ..... }
```

Operazioni sulle strutture

- Passaggio a funzione (per valore)

- Attenzione se la struttura contiene un campo che è un array viene copiato integralmente sullo stack quando la passiamo alla funzione
- Se vogliamo un passaggio più efficiente possiamo usare i puntatori

```
complessi_t somma (complessi_t* x, complessi_t* y) {  
    complessi_t r;  
    r.real=x->real+y->real;  
    r.img=x->img+y->img;  
    return r;  
}  
  
int main (void) {  
    complessi_t A, B, C; .....  
    A = somma (&B, &C); .... }  
}
```

Operazioni sulle strutture

- Passaggio a funzione (per valore)
 - Ovviamente anche il risultato può essere assegnato ad una struttura passata per puntatore

```
void somma (complessi_t* x, complessi_t* y,  
            complessi_t* r) {  
    r->real=x->real+y->real;  
    r->img=x->img+y->img;  
    return;  
}
```

```
int main (void) {  
    complessi_t A, B, C; .....  
    somma (&B, &C, &A); .....  
}
```

Campi di una struttura

- devono avere nomi univoci all'interno di una struttura
- strutture diverse possono avere campi con lo stesso nome
- i nomi dei campi possono coincidere con altri nomi già utilizzati (es. per variabili o funzioni)
- Esempio:

```
int x;
```

```
typedef struct a { char x; int y; } a_t;
```

```
typedef struct b { int w; float x; } b_t;
```

Campi di una struttura

- Possono essere tipi semplici o altre strutture definite precedentemente
 - un campo di una struttura non può essere del tipo struttura che si sta definendo,
 - un campo può però essere di tipo puntatore alla struttura
- /* vediamo un esempio, il classico tipo lista su cui ci concentreremo più avanti */*

```
typedef struct lista {  
    int a;  
    struct lista *p;  
} lista_t ;
```


Liste

Rappresentazione di sequenze

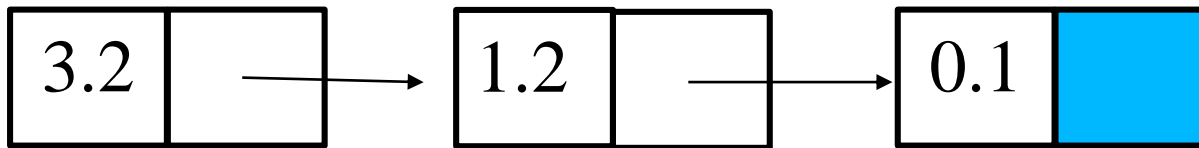
- Ritorniamo al nostro problema di rappresentare le sequenze, se vi ricordate avevano sottolineato un paio di problemi della rappresentazione di sequenze usando array statici
 - Gestire sequenze con numero di elementi non noto a tempo di compilazione
 - Abbiamo visto come questo si può risolvere con l'allocazione al costo di lunghe copie dell'array
 - Si può fare meglio ?
 - Gestire sequenze in cui gli elementi vengono inseriti e cancellati elementi in mezzo alla sequenza
 - Anche per questo possiamo pensare a creare nuove copie ma
 - Anche in questo caso si può fare meglio ?

Un piccolo passo indietro

- Gli array sono quello che in informatica si definisce una *struttura dati* ovvero un modo di organizzare i dati
- In informatica ci sono diverse modi di organizzare i dati, ovvero diverse *strutture dati*, ognuna con le proprie caratteristiche
 - Generalmente ogni struttura è più adatta a determinati algoritmi e problemi
- In questa parte del corso intruduciamo due strutture importanti: liste ed alberi
 - Metteremo in evidenza i problemi per cui sono piu' adeguate degli array

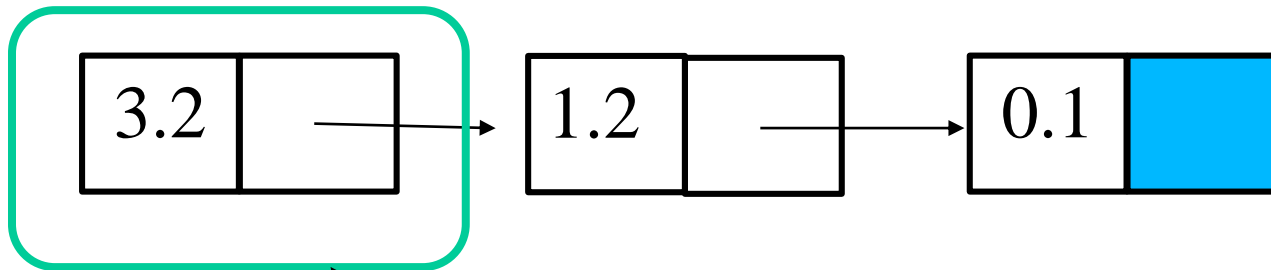
Liste (concatenate)

- Una **lista concatenata** è una sequenza lineare di **elementi** (detti anche **nodi**),
 - Ciascun elemento contiene un valore e un riferimento (**puntatore**) all'elemento successivo nella sequenza
 - Ad esempio: una sequenza di double rappresentata con una lista è *logicamente* qualcosa di questo tipo



Liste (concatenate)

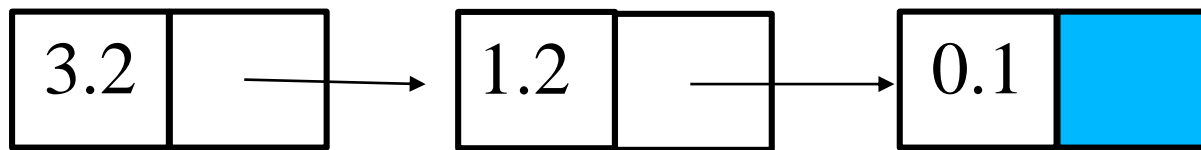
- Una **lista concatenata** è una sequenza lineare di **elementi** (detti anche **nodi**),
 - Ciascun elemento contiene un valore e un riferimento (**puntatore**) all'elemento successivo nella sequenza
 - Ad esempio: una sequenza di double rappresentata con una lista è *logicamente* qualcosa di questo tipo



Elemento (nodo/ item)

Liste (concatenate)

- Una **lista concatenata** è una sequenza lineare di **elementi** (detti anche **nodi**),
 - Ciascun elemento contiene un valore e un riferimento (**puntatore**) all'elemento successivo nella sequenza
 - Ad esempio: una sequenza di double rappresentata con una lista è *logicamente* qualcosa di questo tipo

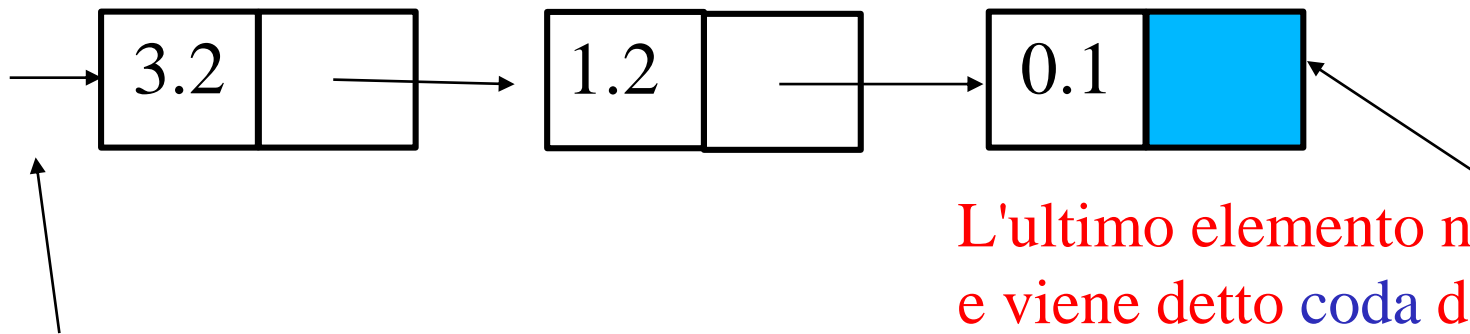


Valore

Puntatore all'elemento successivo

Liste (concatenate)

- Una **lista concatenata** è una sequenza lineare di **elementi** (detti anche **nodi**),
 - Ciascun elemento contiene un valore e un riferimento (**puntatore**) all'elemento successivo nella sequenza
 - Ad esempio: una sequenza di double rappresentata con una lista è *logicamente* qualcosa di questo tipo



L'ultimo elemento non ha puntatori e viene detto **coda** della lista

Il puntatore al primo elemento è detto **testa** della lista

Liste in C

- Come si realizza una lista in C ?

- Ogni **elemento** è una struttura che può contenere al suo interno un puntatore al suo stesso tipo, ad esempio per i double posso utilizzare:

```
typedef struct lista_d {  
    double val;  
    struct lista_d * next;  
} lista_d_t ;
```

- La **testa** della lista è un puntatore alla prima struttura (tipo `lista_d_t *`)
- La **coda** della lista utilizza il puntatore nullo (**NULL**) nel campo **next** per indicare che non ci sono altri elementi da scandire

Liste in C

- Vediamo prima un esempio di come si crea una lista
 - Consideriamo la nostra solita sequenza di double letti dallo standard input
 - Vediamo come possiamo inserirli in una struttura di tipo lista secondo il seguente algoritmo:
 - Creo una lista, inizialmente vuota
 - Per ogni elemento presente in input:
 1. Leggo il valore
 2. Creo un elemento in cui inserisco il valore letto
 3. Aggiungo l'elemento alla lista

Liste in C

- Graficamente:
- Iniziamo con la lista vuota

↙ Puntatore inizio lista

lista

NULL

Liste in C

- Graficamente:
 - Leggiamo 3.45 da stdin

lista

NULL



Creiamo un nuovo elemento
(non inizializzato)

Liste in C

- Graficamente:
 - Leggiamo 3.45 da stdin

lista

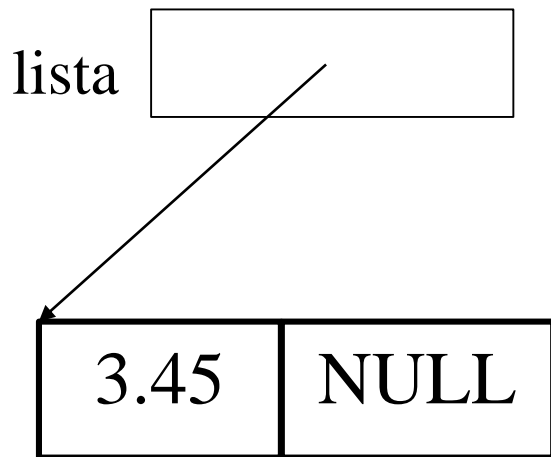
NULL

3.45	?
------	---

Inseriamo il valore

Liste in C

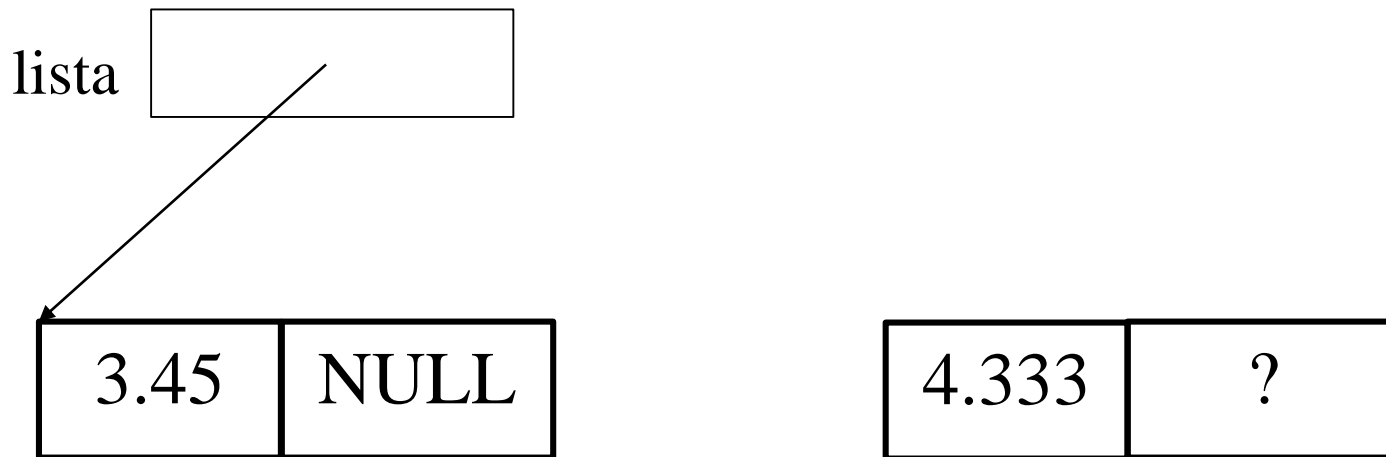
- Graficamente:
 - Leggiamo 3.45 da stdin



Collegiamo alla lista

Liste in C

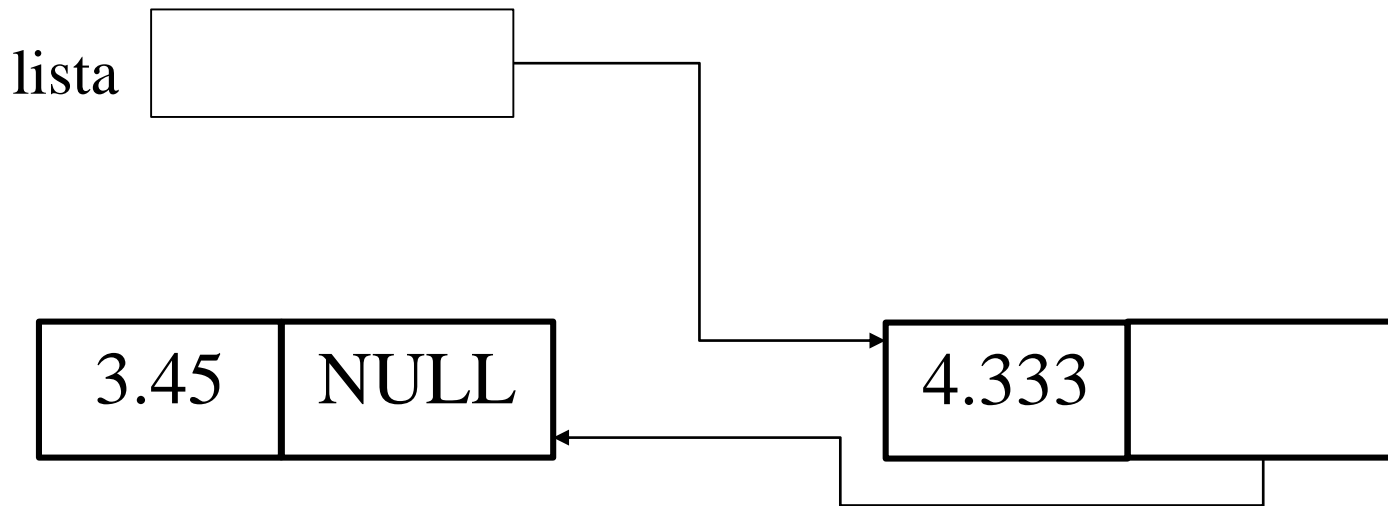
- Graficamente:
 - Leggiamo 4.333 da stdin



Creiamo un nuovo elemento e
inseriamo il valore letto

Liste in C

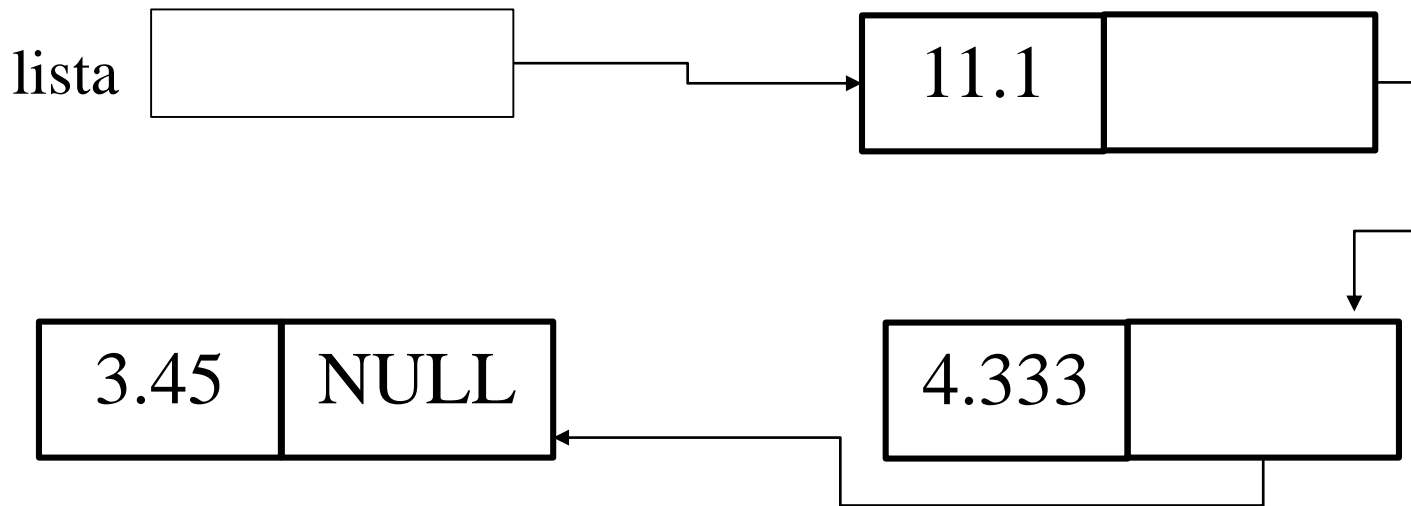
- Graficamente:
 - Leggiamo 4.333 da stdin



Collegiamo alla lista

Liste in C

- Graficamente:
 - Leggiamo 11.1 da stdin ed inseriamo



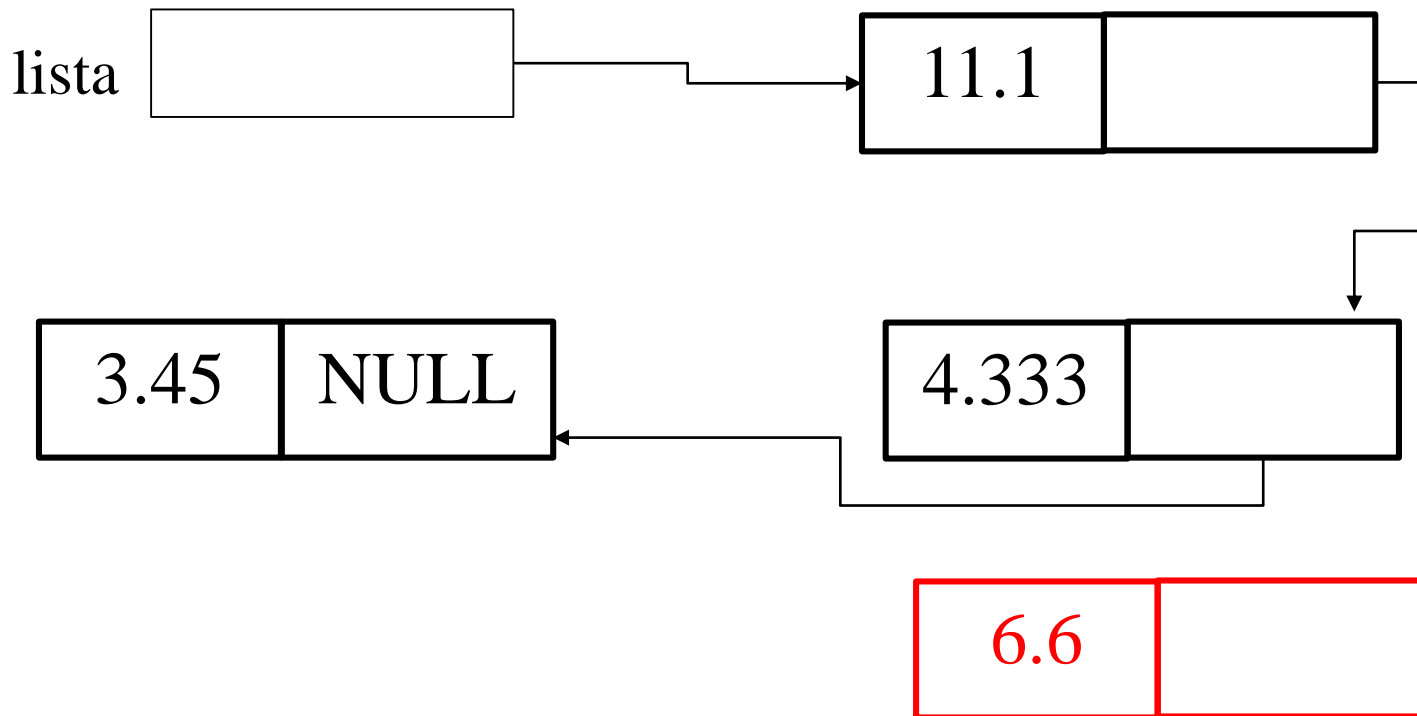
Etc

Liste in C

- Prima di vedere come codificare questo in C, discutiamo i vantaggi:
 - Possiamo espandere la struttura indefinitamente senza costose copie
 - Possiamo inserire semplicemente in mezzo alla struttura

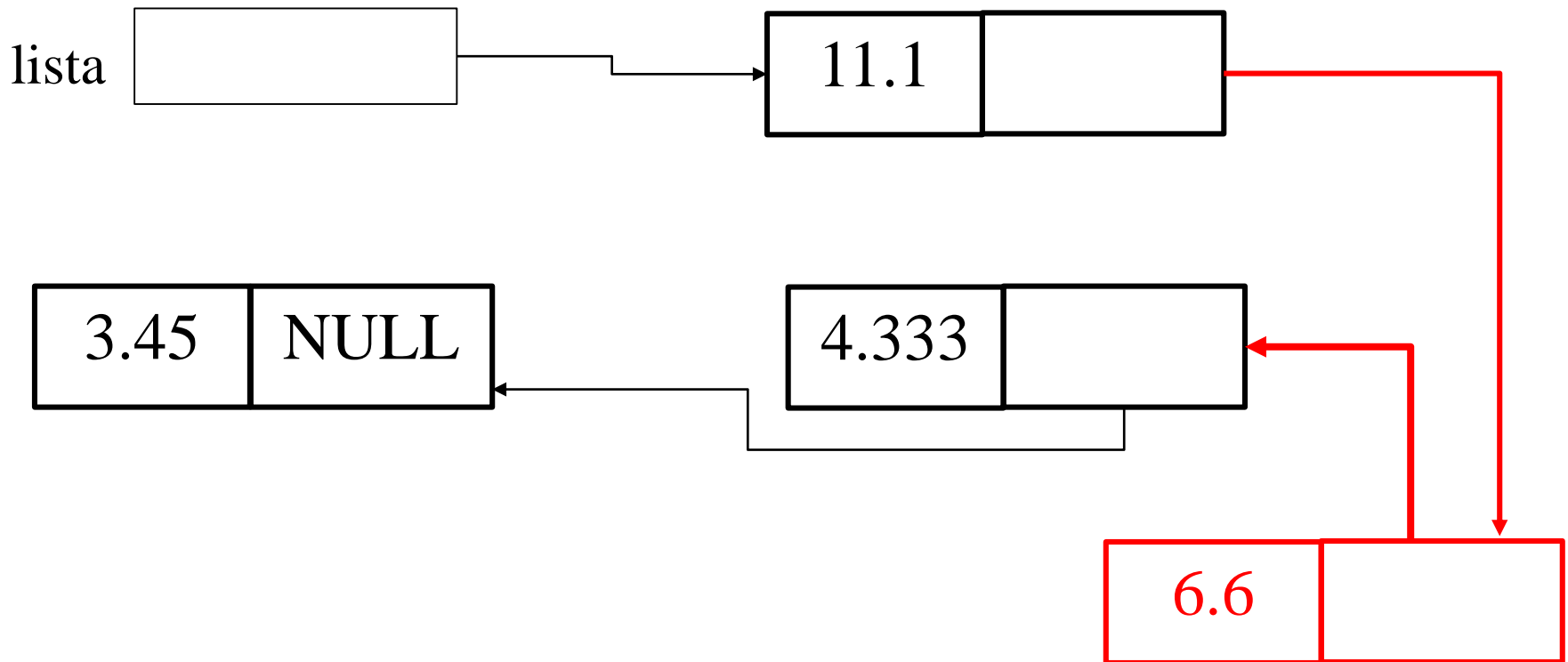
Liste in C

- Inserzione esempio:
 - Leggiamo 6.6 da stdin e vogliamo mantenere la lista ordinata in modo decrescente



Liste in C

- Inserzione esempio:
 - Leggiamo 6.6 da stdin e vogliamo mantenere la lista ordinata in modo decrescente

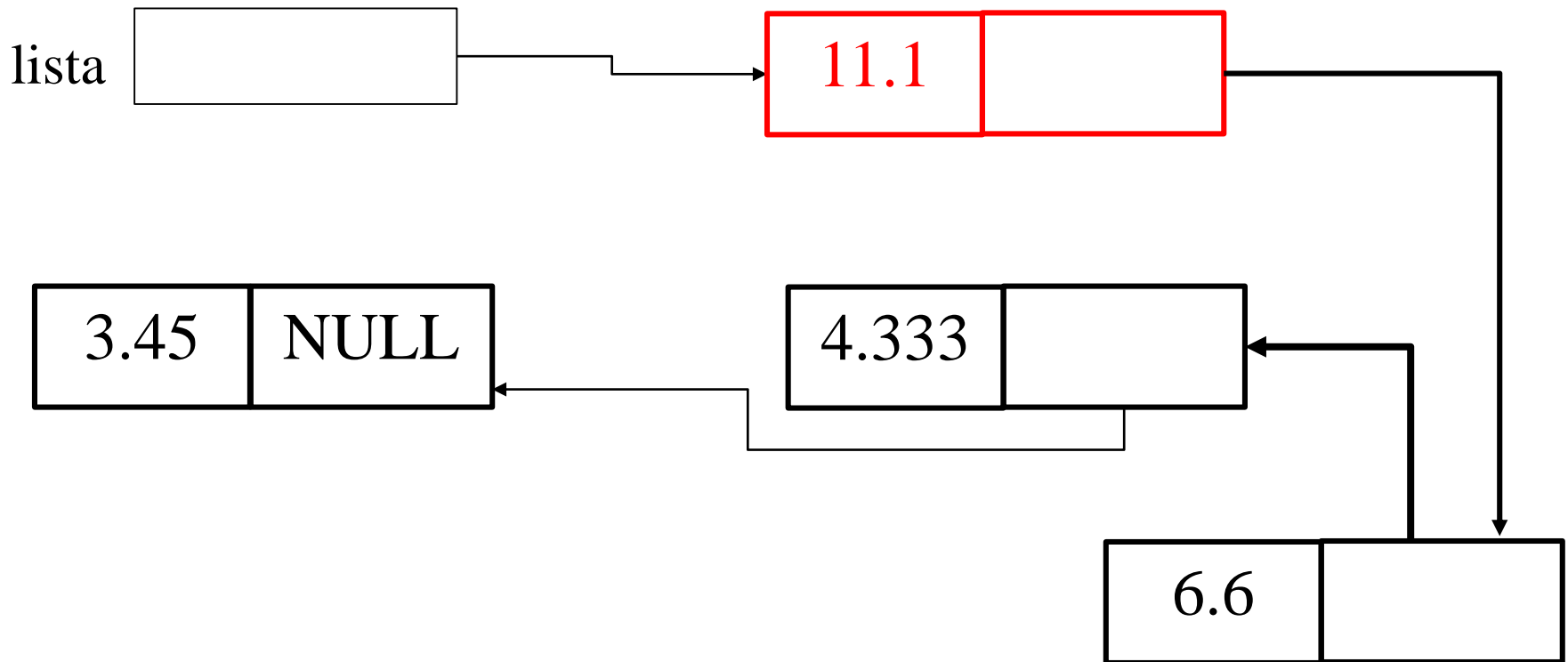


Liste in C

- Prima di vedere come codificare questo in C, discutiamo i vantaggi:
 - Possiamo espandere la struttura indefinitamente senza costose copie
 - Possiamo inserire semplicemente in mezzo alla struttura **senza dover ricopiare tutto come accadrebbe con un array**
 - Possiamo anche eliminare senza dover ricopiare tutto ...

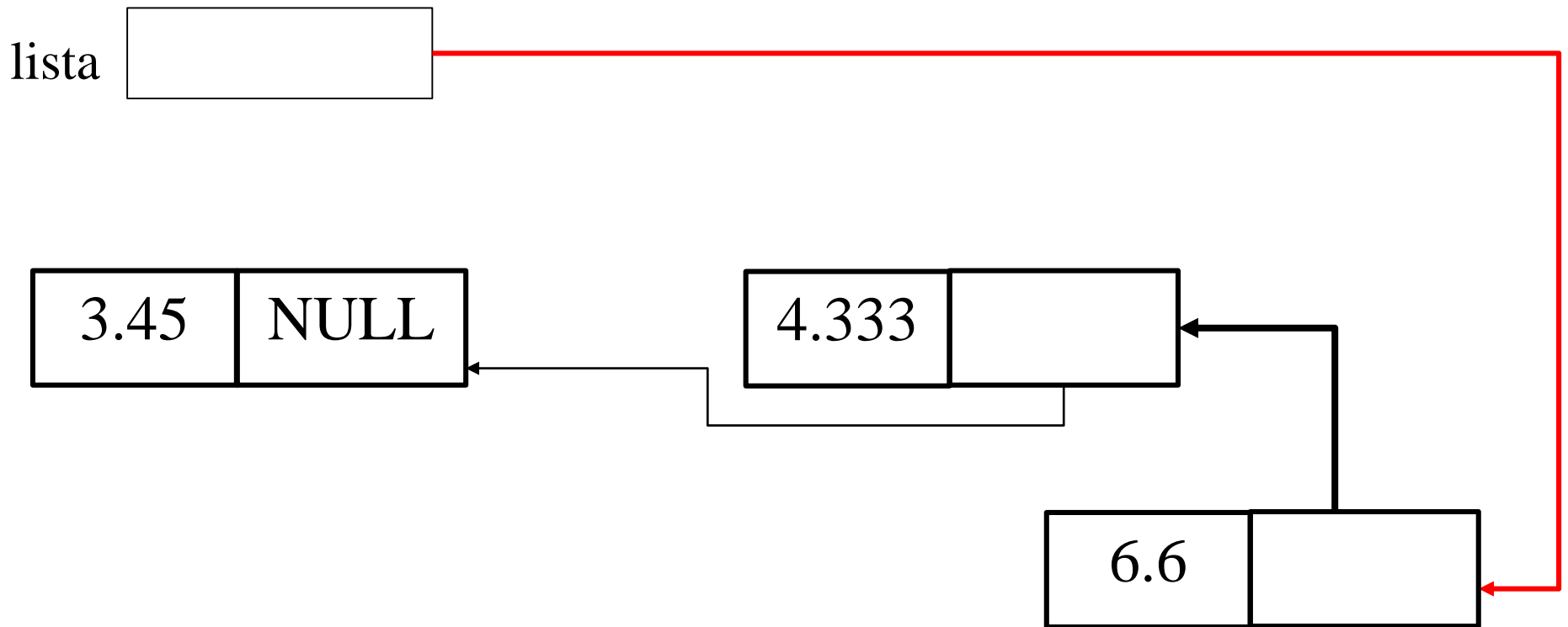
Liste in C

- Eliminazione esempio:
 - Vogliamo togliere 11.1



Liste in C

- Eliminazione esempio:
 - Vogliamo togliere 11.1



Liste in C

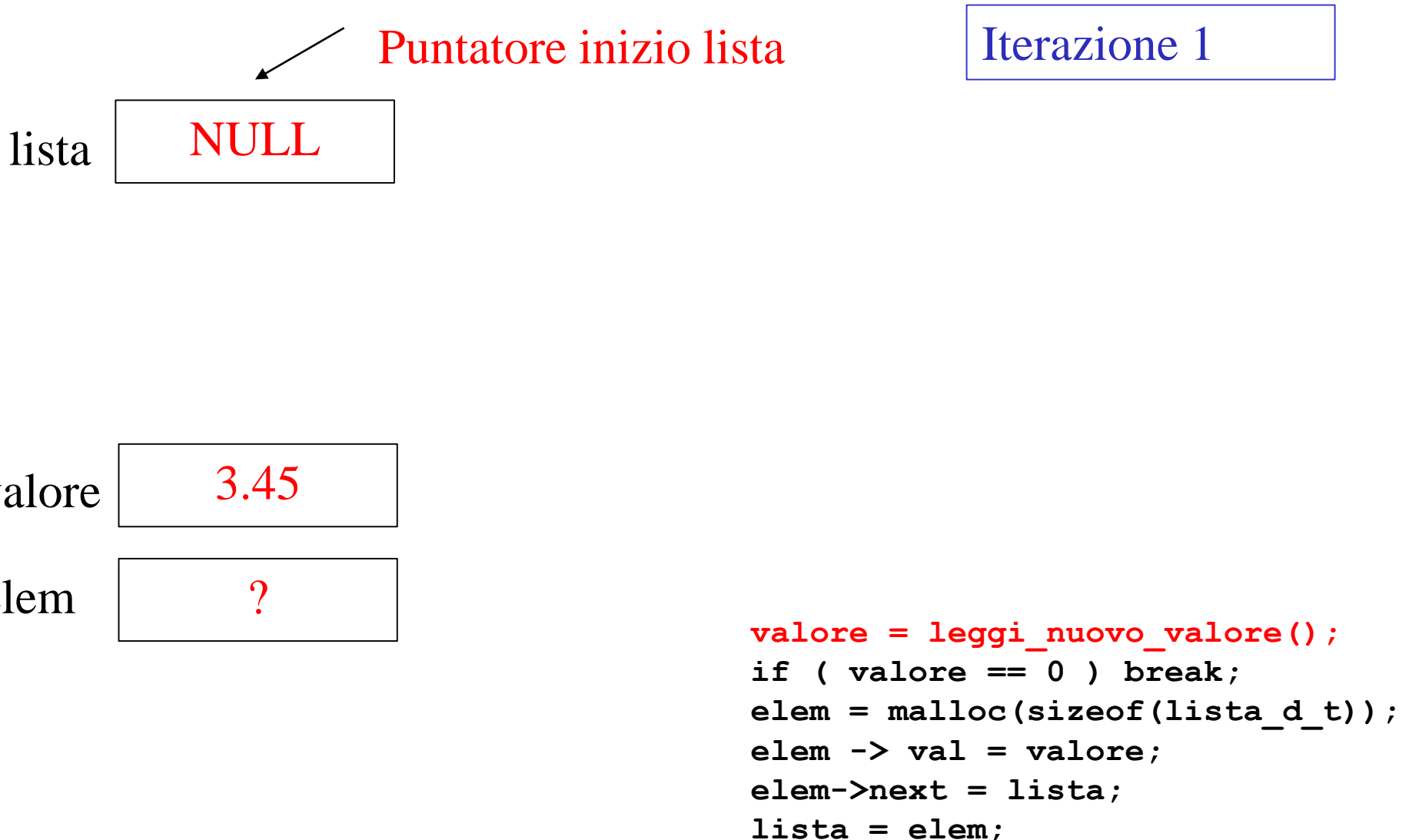
- Prima di vedere come codificare questo in C, discutiamo i vantaggi:
 - Possiamo espandere la struttura indefinitamente senza costose copie
 - Possiamo inserire semplicemente in mezzo alla struttura **senza dover ricopiare tutto come accadrebbe con un array**
 - Possiamo anche eliminare senza dover ricopiare tutto ...
 - Vedremo come questo può essere un grande vantaggio in situazioni in cui i dati hanno molta dinamicità ...

Sequenze come liste

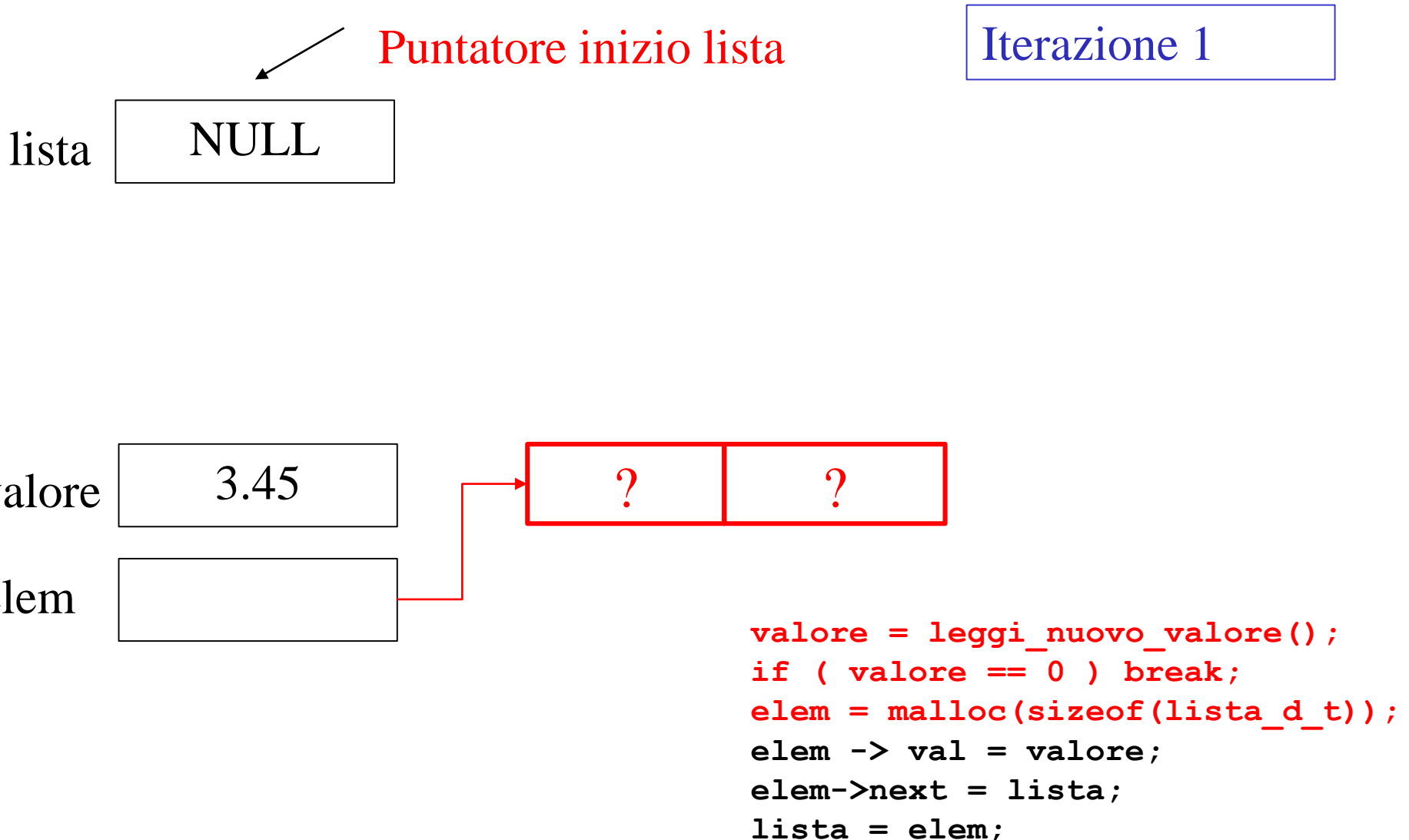
```
/* lettura e memorizzazione di una sequenza di lunghezza non
   nota, valori reali terminati da 0.0 (come lista) */
#include <stdlib.h>

int main( void ) {
    /* creazione della lista vuota */
    lista_d_t * lista = NULL;
    lista_d_t * elem; double valore;
    do {
        valore = leggi_nuovo_valore(); /* leggo valore */
        if ( valore == 0 ) break;    /* ho finito ? */
        elem = malloc(sizeof(lista_d_t)); /* creo */
        elem -> val = valore; /* assegno il valore */
        elem->next = lista; /*aggiungo inizio lista (in testa)*/
        lista = elem; /* aggiorno il puntatore alla lista */
    } while ( true ); /* tipo enum visto */
    /* altre elaborazioni e fine main */
}
```

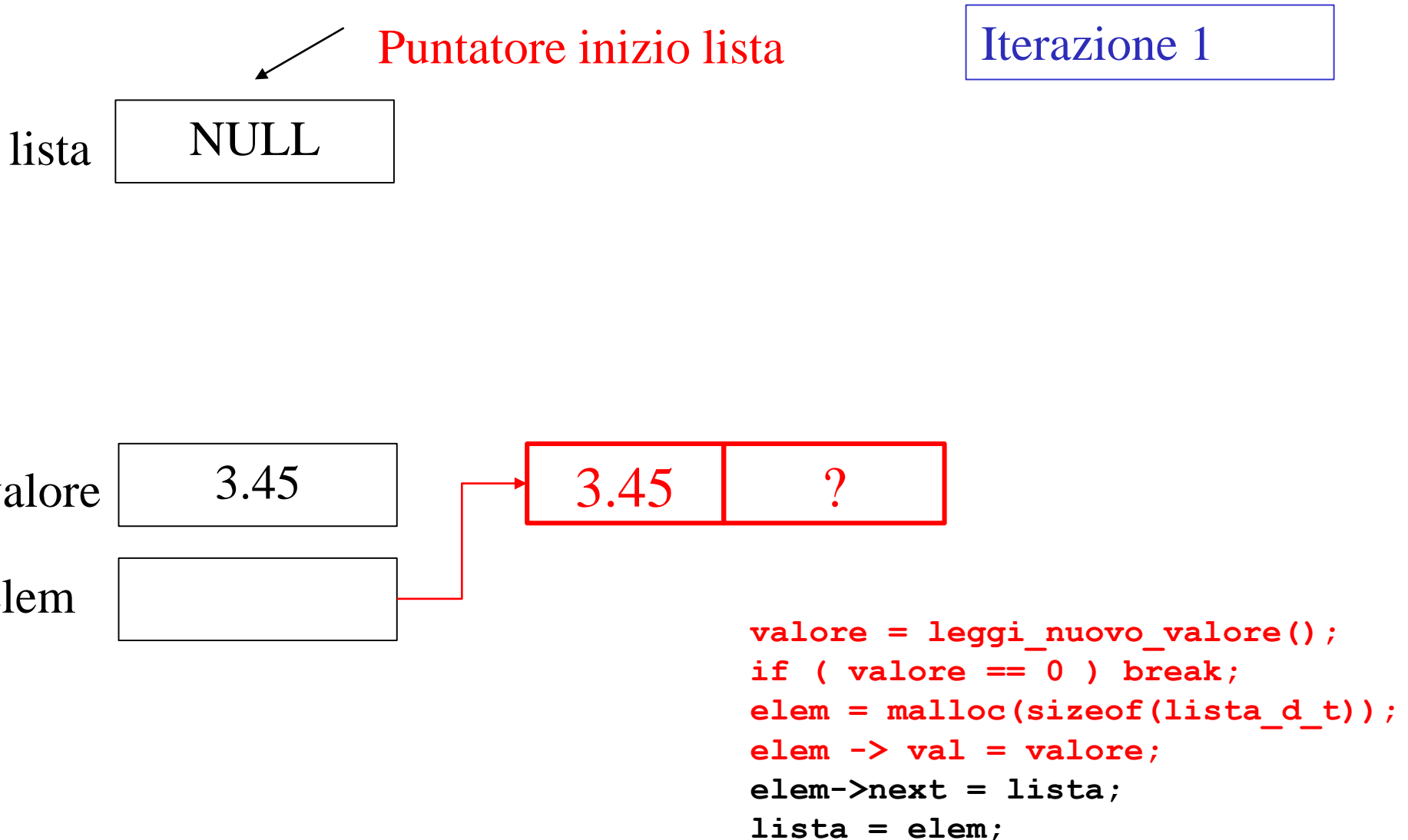

Sequenze come liste



Sequenze come liste



Sequenze come liste

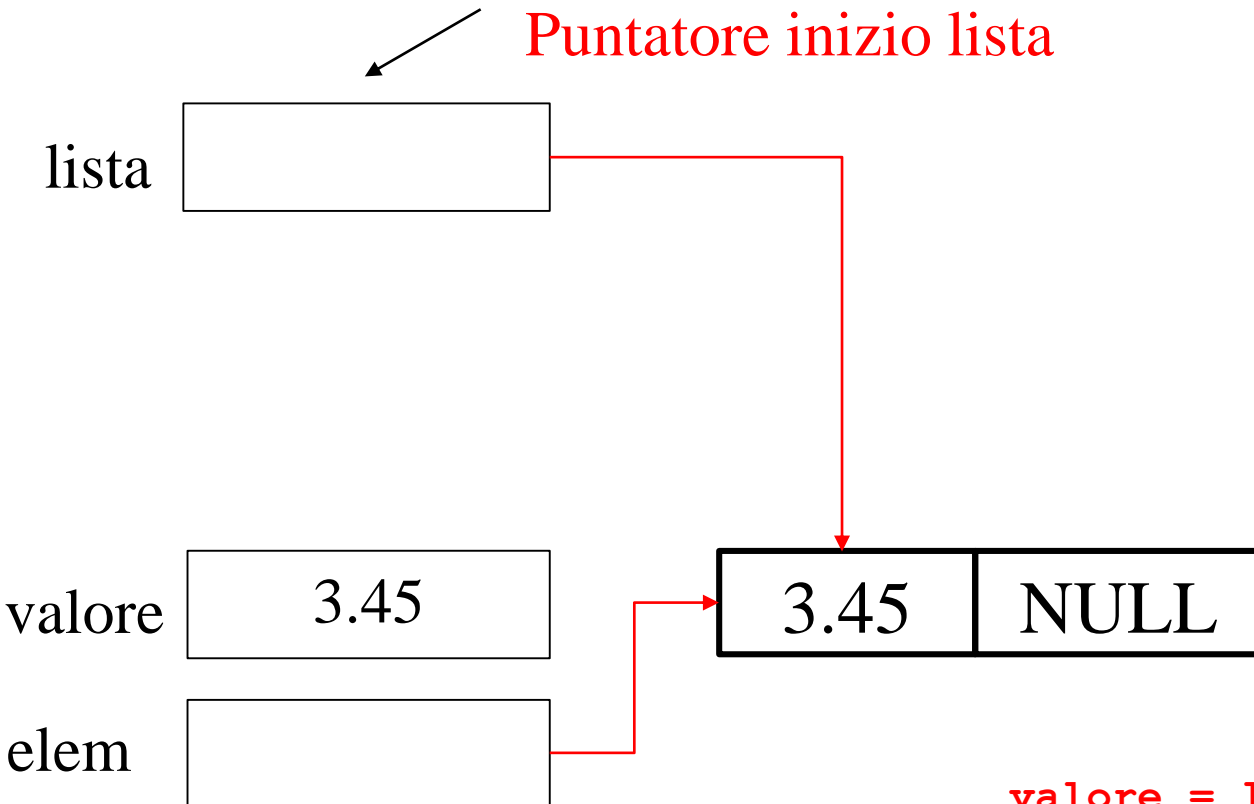


Sequenze come liste



Sequenze come liste

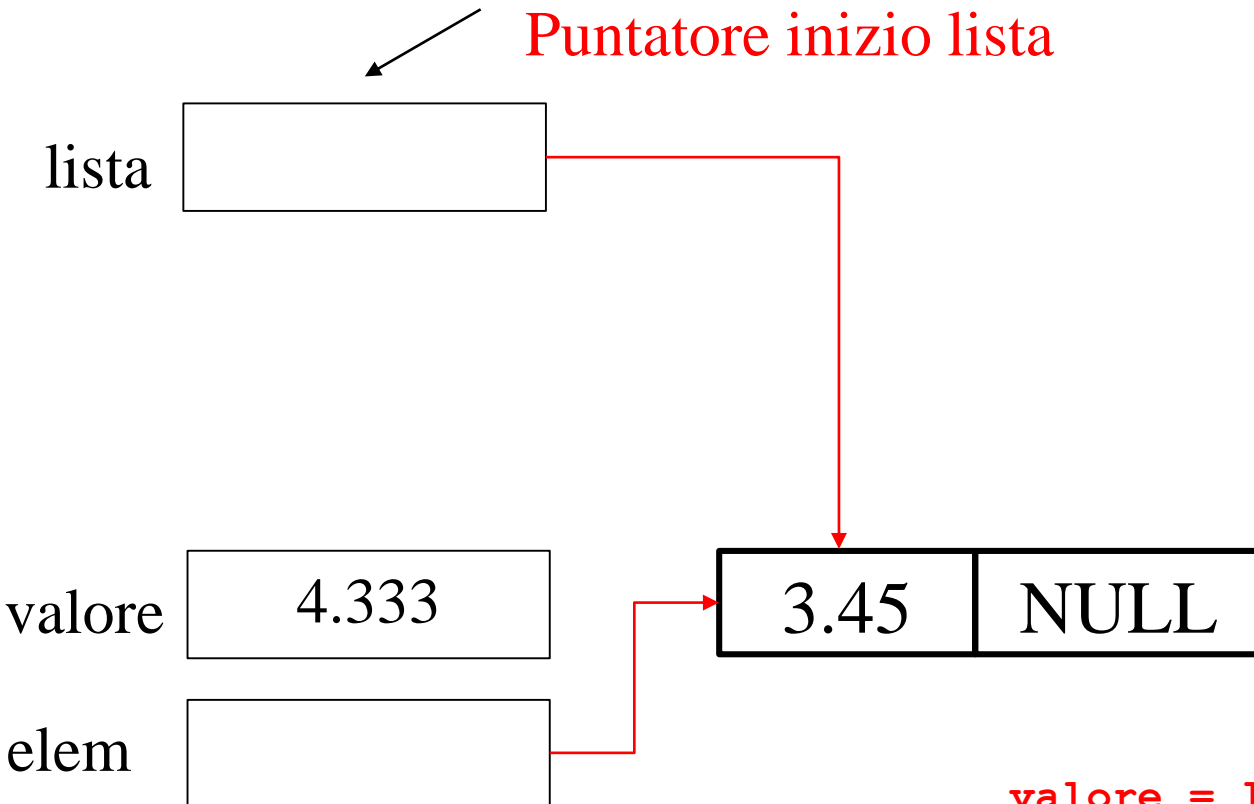
Iterazione 1



```
valore = leggi_nuovo_valore();  
if ( valore == 0 ) break;  
elem = malloc(sizeof(lista_d_t));  
elem -> val = valore;  
elem->next = lista;  
lista = elem;
```

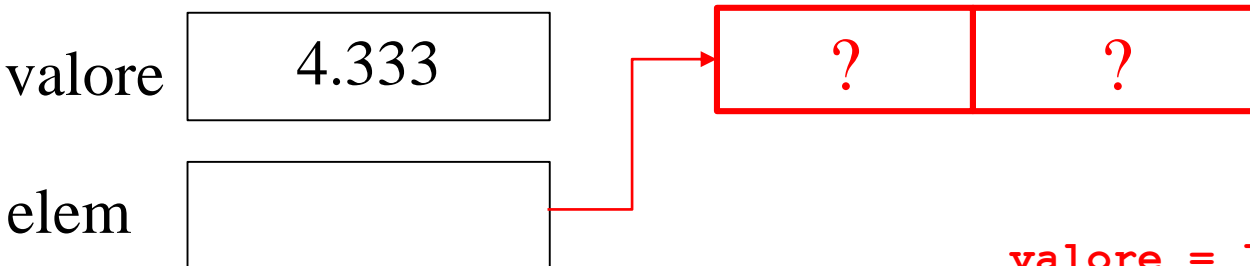
Sequenze come liste

Iterazione 2



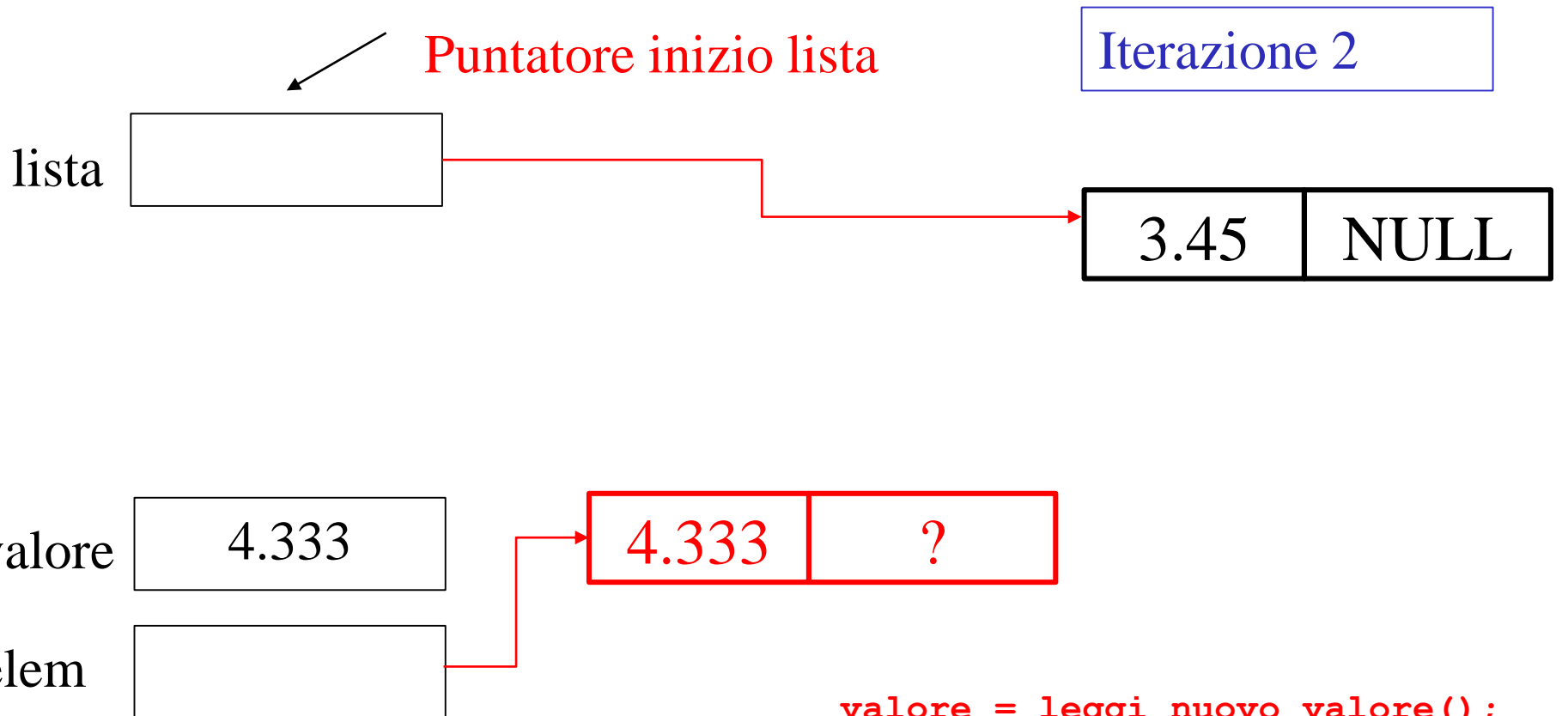
```
valore = leggi_nuovo_valore();  
if ( valore == 0 ) break;  
elem = malloc(sizeof(lista_d_t));  
elem -> val = valore;  
elem->next = lista;  
lista = elem;
```

Sequenze come liste



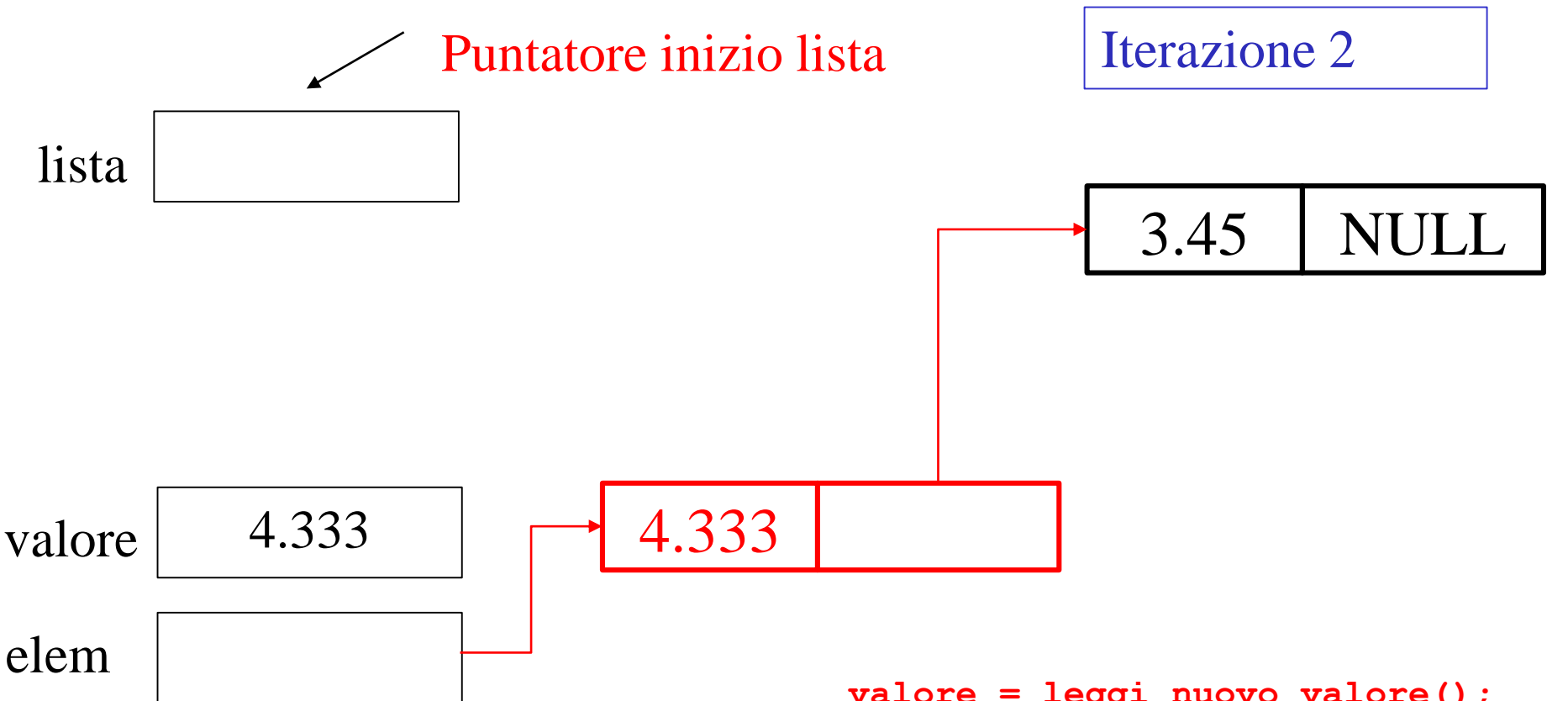
```
valore = leggi_nuovo_valore();  
if ( valore == 0 ) break;  
elem = malloc(sizeof(lista_d_t));  
elem -> val = valore;  
elem->next = lista;  
lista = elem;
```

Sequenze come liste



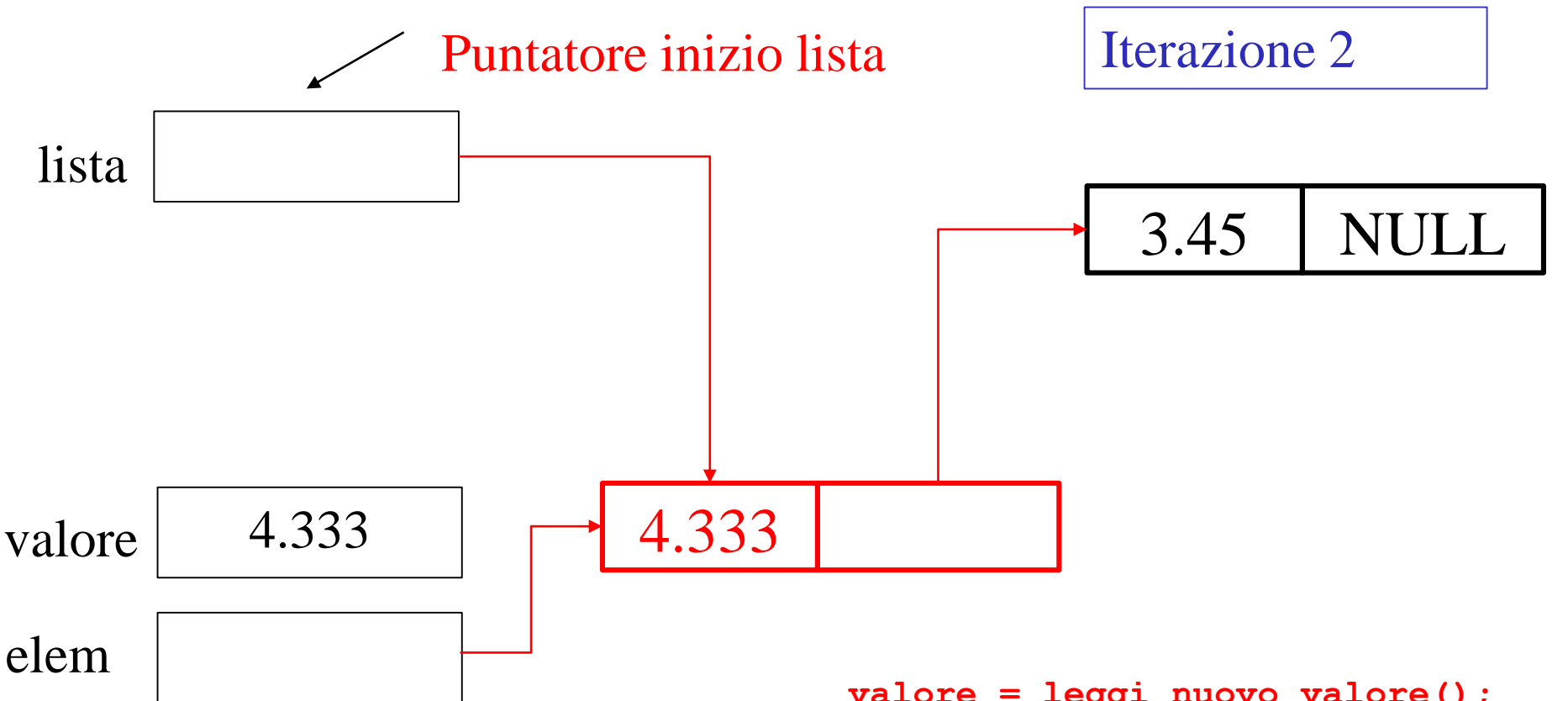
```
valore = leggi_nuovo_valore();  
if ( valore == 0 ) break;  
elem = malloc(sizeof(lista_d_t));  
elem -> val = valore;  
elem->next = lista;  
lista = elem;
```


Sequenze come liste



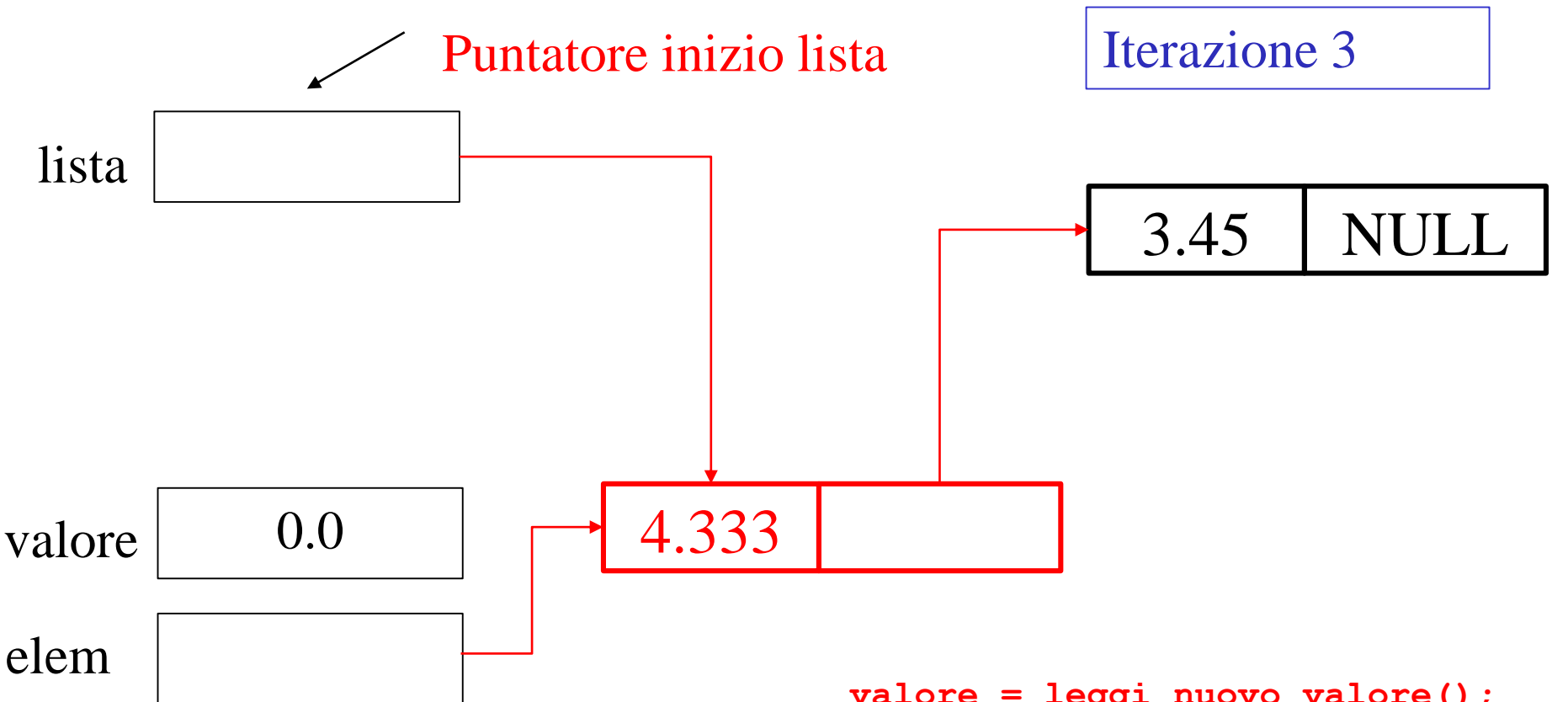
```
valore = leggi_nuovo_valore();  
if ( valore == 0 ) break;  
elem = malloc(sizeof(lista_d_t));  
elem -> val = valore;  
elem->next = lista;  
lista = elem;
```

Sequenze come liste



```
valore = leggi_nuovo_valore();  
if ( valore == 0 ) break;  
elem = malloc(sizeof(lista_d_t));  
elem -> val = valore;  
elem->next = lista;  
lista = elem;
```

Sequenze come liste



```
valore = leggi_nuovo_valore();  
if ( valore == 0 ) break;  
elem = malloc(sizeof(lista_d_t));  
elem -> val = valore;  
elem->next = lista;  
lista = elem;
```

Inseriamo in coda

```
/* vediamo come aggiungere in coda alla lista .... */
#include <stdlib.h>

int main( void) ) {
    /* creazione della lista vuota */
    lista_d_t * lista = NULL;
    lista_d_t * elem, *p;
    double valore;
    do {
        valore = leggi_nuovo_valore(); /* leggo valore */
        if ( valore == 0 ) break;    /* ho finito ? */
        elem = malloc(sizeof(lista_d_t)); /* creo */
        elem -> val = valore; /* assegno il valore */
        /* questa prima parte è uguale all'inserzione in testa */
    } while (1);
}
```

Inseriamo in coda

```
/* vediamo la parte dell'inserzione in coda ....*/  
/* cerco l'ultimo elemento */  
if ( lista == NULL )  
    /* lista vuota, aggiornno il puntatore alla lista */  
    lista = elem;  
else {  
p = lista ;  
while ( p -> next != NULL )  
    p = p->next;  
p->next = elem; /* adesso l'ultimo punta a elem */  
elem->next = NULL; /* terminatore di lista */  
}  
} while ( true );  
/* altre e leborazione fine main */  
}
```

Inseriamo in coda

```
/** inserisce in coda
    \param l puntatore alla lista
    \param v valore da inserire
    \retval ll puntatore alla nuova lista (con il il valore) */
lista_d_t * inserisci_coda ( lista_d_t * l, double v) {
    lista_d_t* elem, *p;
    elem = malloc(sizeof(lista_d_t));
    elem->val = v; elem ->next = NULL;
    if ( l == NULL ) return elem;
    p = l ;
    while ( p -> next != NULL ) p = p->next;
    p->next = elem; elem->next = NULL;
    return l;
}
```

Inseriamo in coda

```
/* main usando la funzione inserisci_coda ... */  
int main( void ) {  
    lista_d_t * lista = NULL;  
    double valore;  
    valore = leggi_nuovo_valore(); /* leggo primo valore */  
    while ( valore != 0 ) {  
        lista = inserisci_coda(lista, valore);  
        valore = leggi_nuovo_valore();  
    }  
    /*  
        uso della lista ....  
    */  
    return 0;  
} /* fine main */
```

Liste in C

- Prima di andare avanti lavoriamo ancora un po' su questo esempio
 - Funzione inserzione in testa e inserzione ordinata
 - Effetto della ricorsione
 - ... E non scordiamoci di dellocare la lista
- Continuiamo a tralasciare tutta la gestione errori, la implementeremo in laboratorio

Funzione inserisci in testa

```
/** inserisce in testa
    \param l puntatore alla lista
    \param v valore da inserire
    \retval ll puntatore alla nuova lista (con il il valore) */
lista_d_t * inserisci_testa ( lista_d_t * l, double v) {
    lista_d_t* elem;
    elem = malloc(sizeof(lista_d_t));
    elem->val = v;
    elem ->next = l;
    return elem;
}
```

Funzione inserisci ordinato ...

Dobbiamo prima di tutto chiarirci i casi possibili :

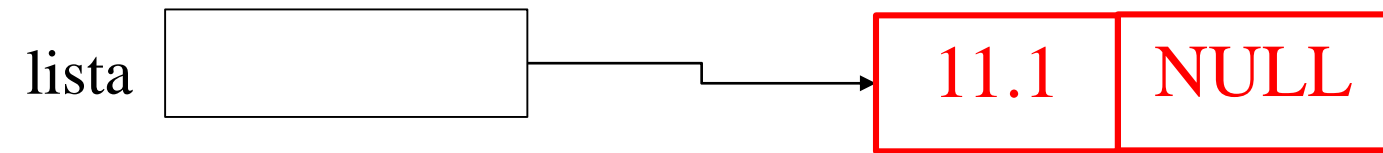
- **lista vuota**: in questo creiamo un elemento e lo inseriamo in testa alla lista

Inserisci_ord: lista vuota

lista

NULL

Inserisci_ord: lista vuota



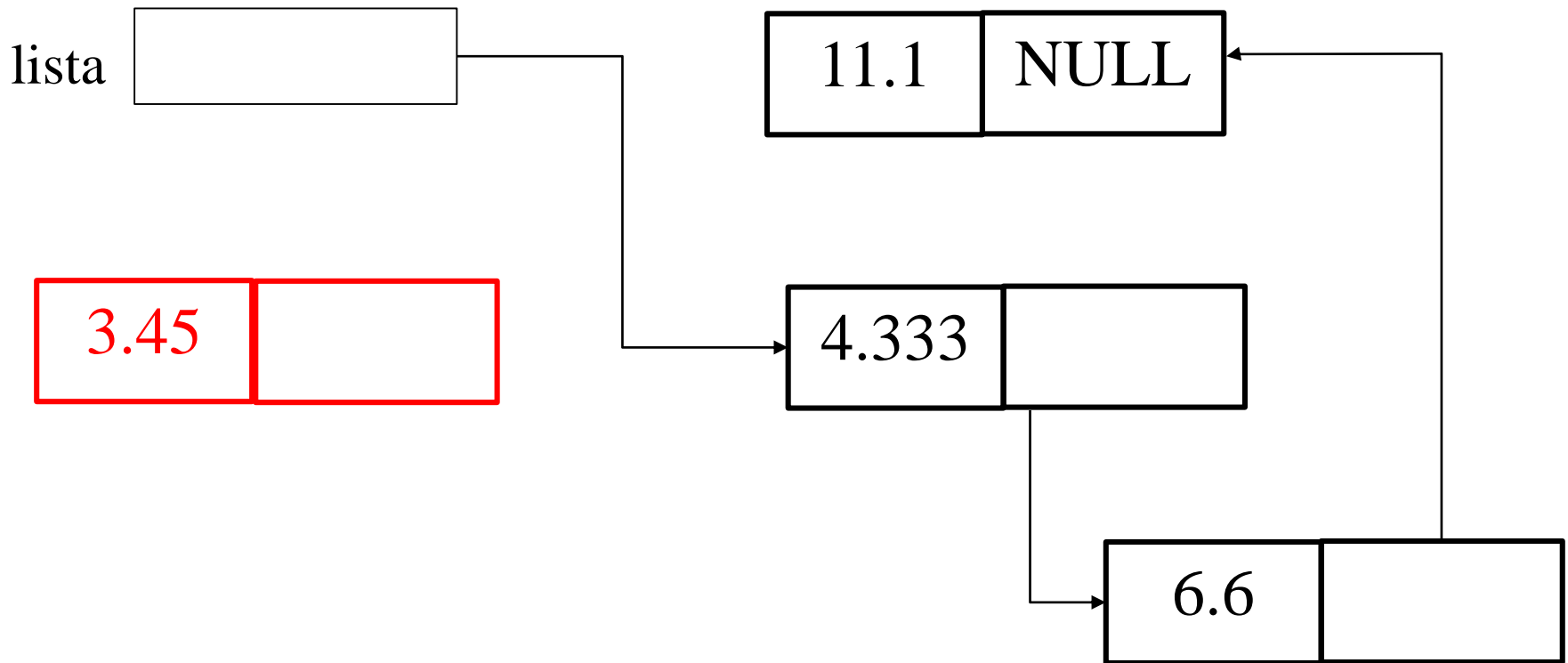
Funzione inserisci ordinato ...

Dobbiamo prima di tutto chiarirci i casi possibili :

- **lista vuota**: in questo creiamo un elemento e lo inseriamo in testa alla lista
- **lista non vuota**: abbiamo tre sottocasi:
 1. **Inserimento in testa**: il valore è minore di tutti quelli presenti
 2. **Inserimento in coda**: il valore è maggiore di tutti quelli presenti
 3. **Inserimento in mezzo**: esiste un valore minore o uguale ed uno successivo maggiore dentro la lista

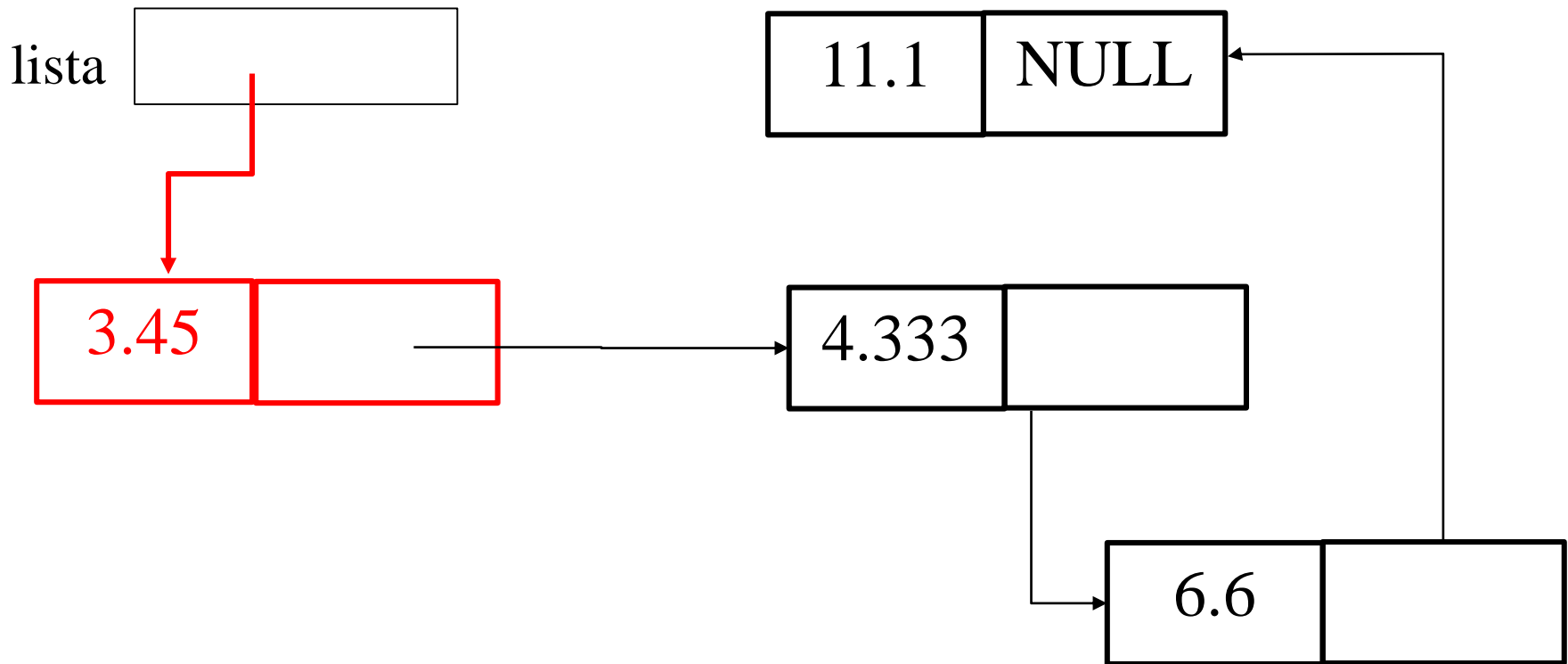
Inserisci_ord: lista non vuota

- Inserimento in testa, leggo 3.45



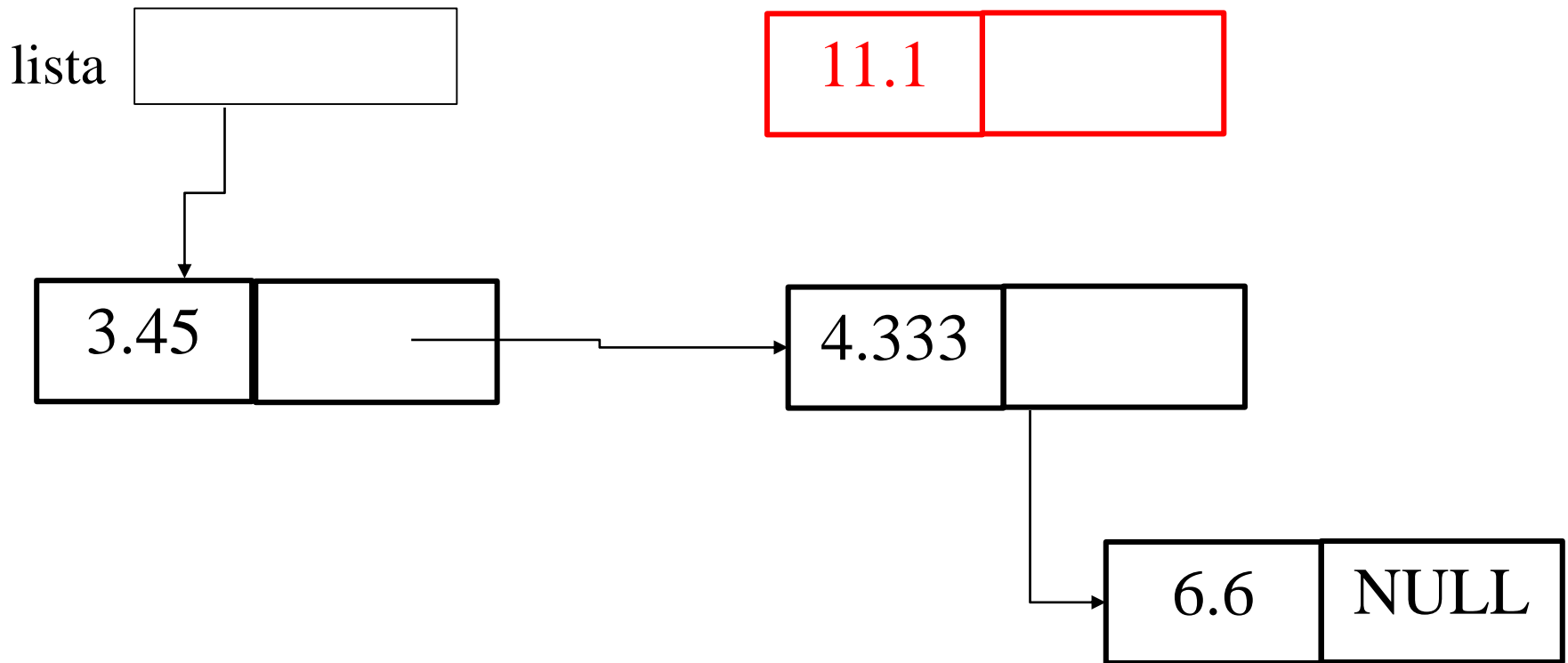
Inserisci_ord: lista non vuota

- Inserimento in testa, leggo 3.45
- È minore del primo elemento ...



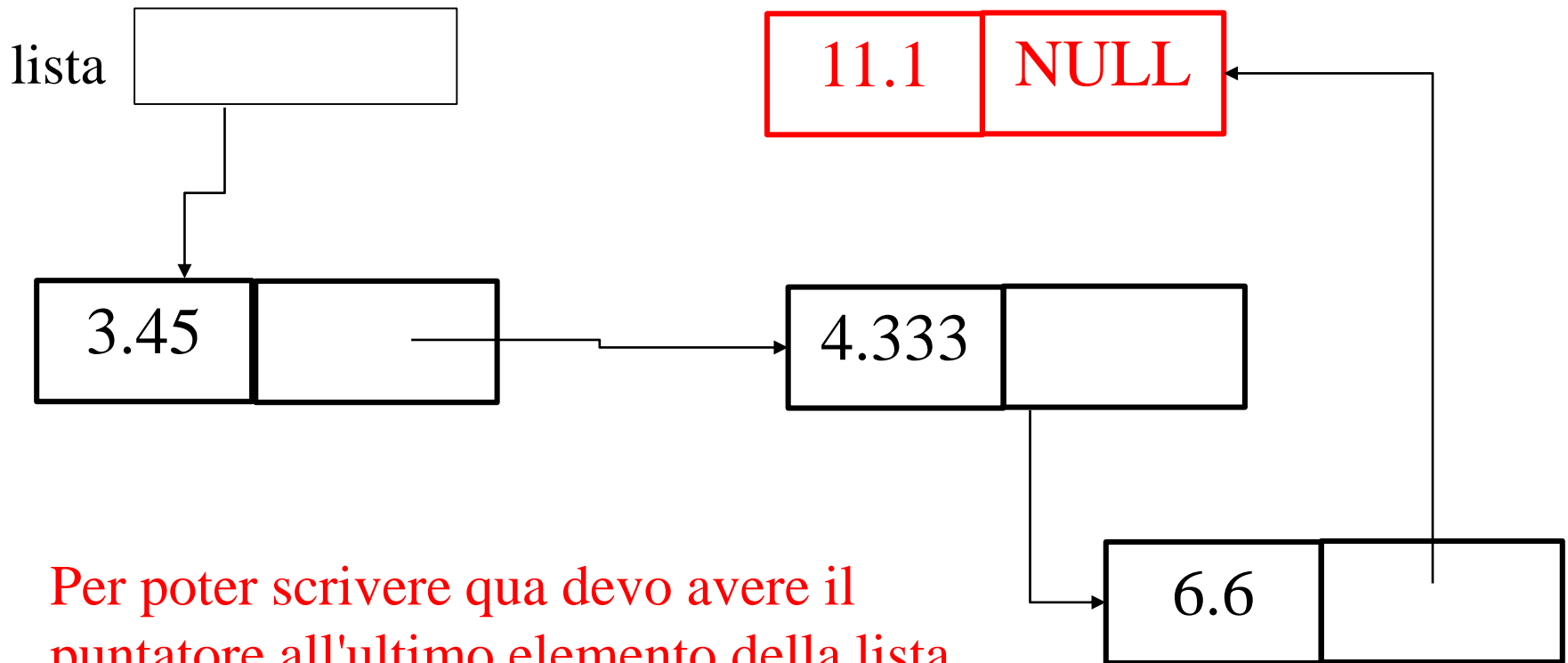
Inserisci_ord: lista non vuota

- Inserimento coda, leggo 11.1
- Scorro la lista trovando tutti valori minori



Inserisci_ord: lista non vuota

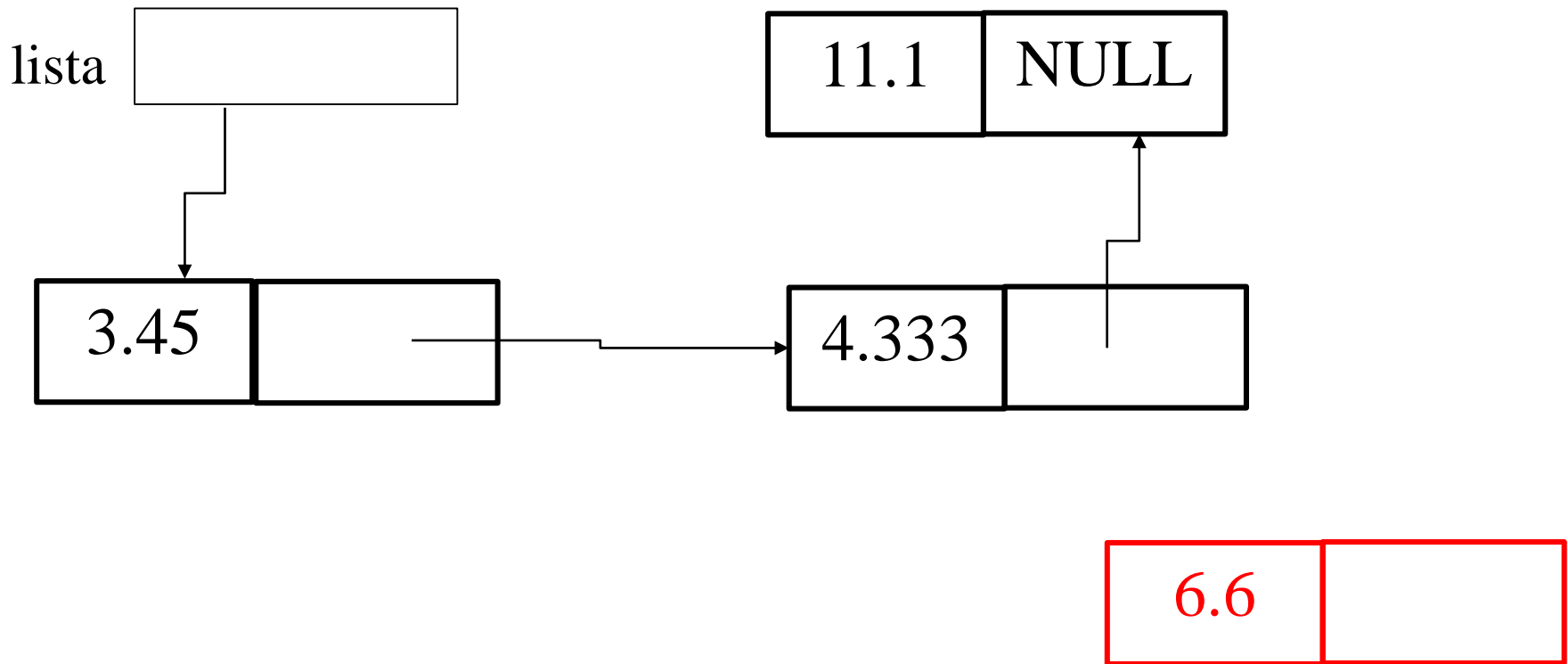
- Inserimento coda, leggo 11.1
- Scorro la lista trovando tutti valori minori



Per poter scrivere qua devo avere il puntatore all'ultimo elemento della lista

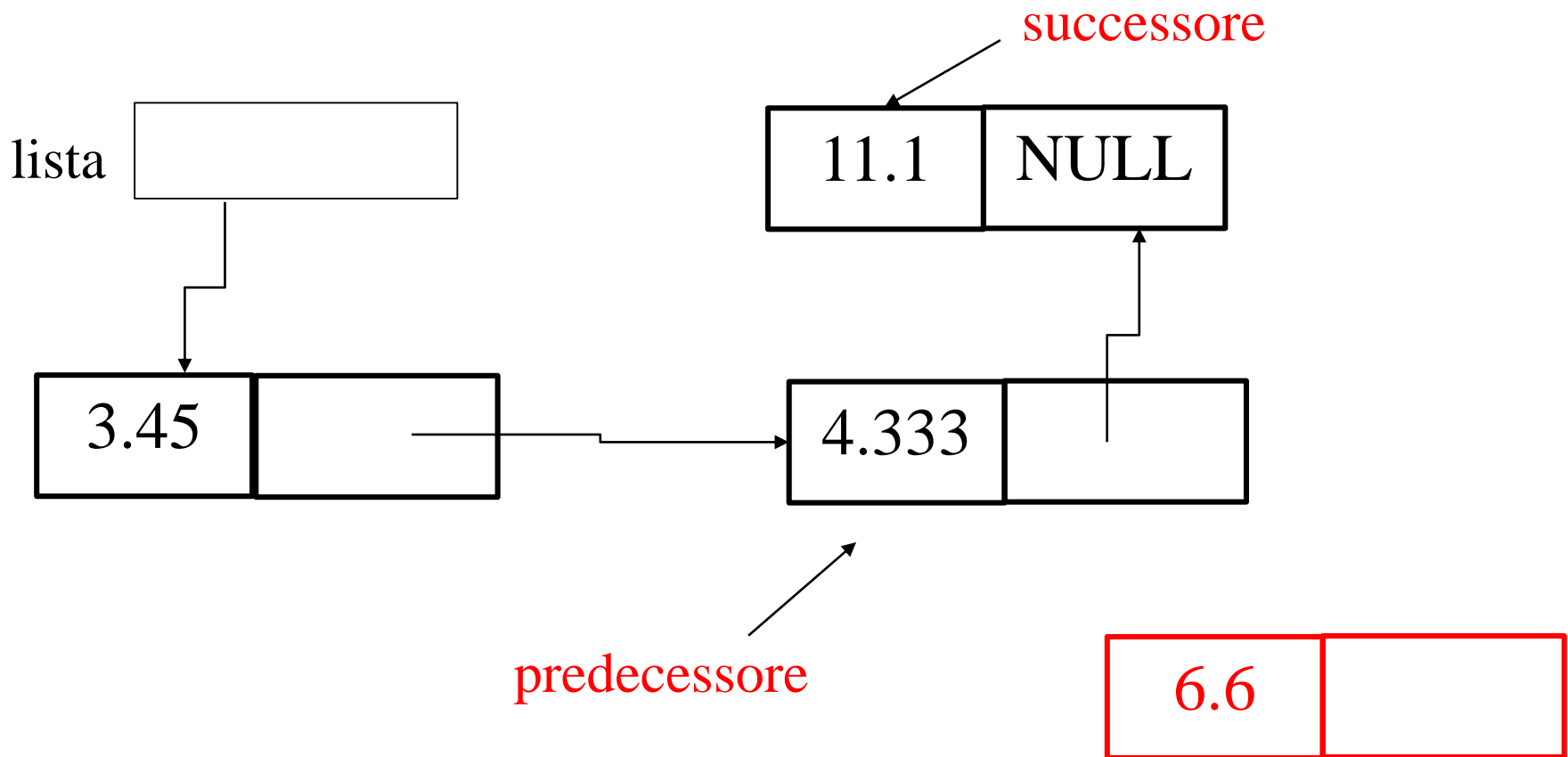
Inserisci_ord: lista non vuota

- Inserimento in mezzo, leggo 6,6
- Scorro la lista e trovo il valore minore e quello maggiore



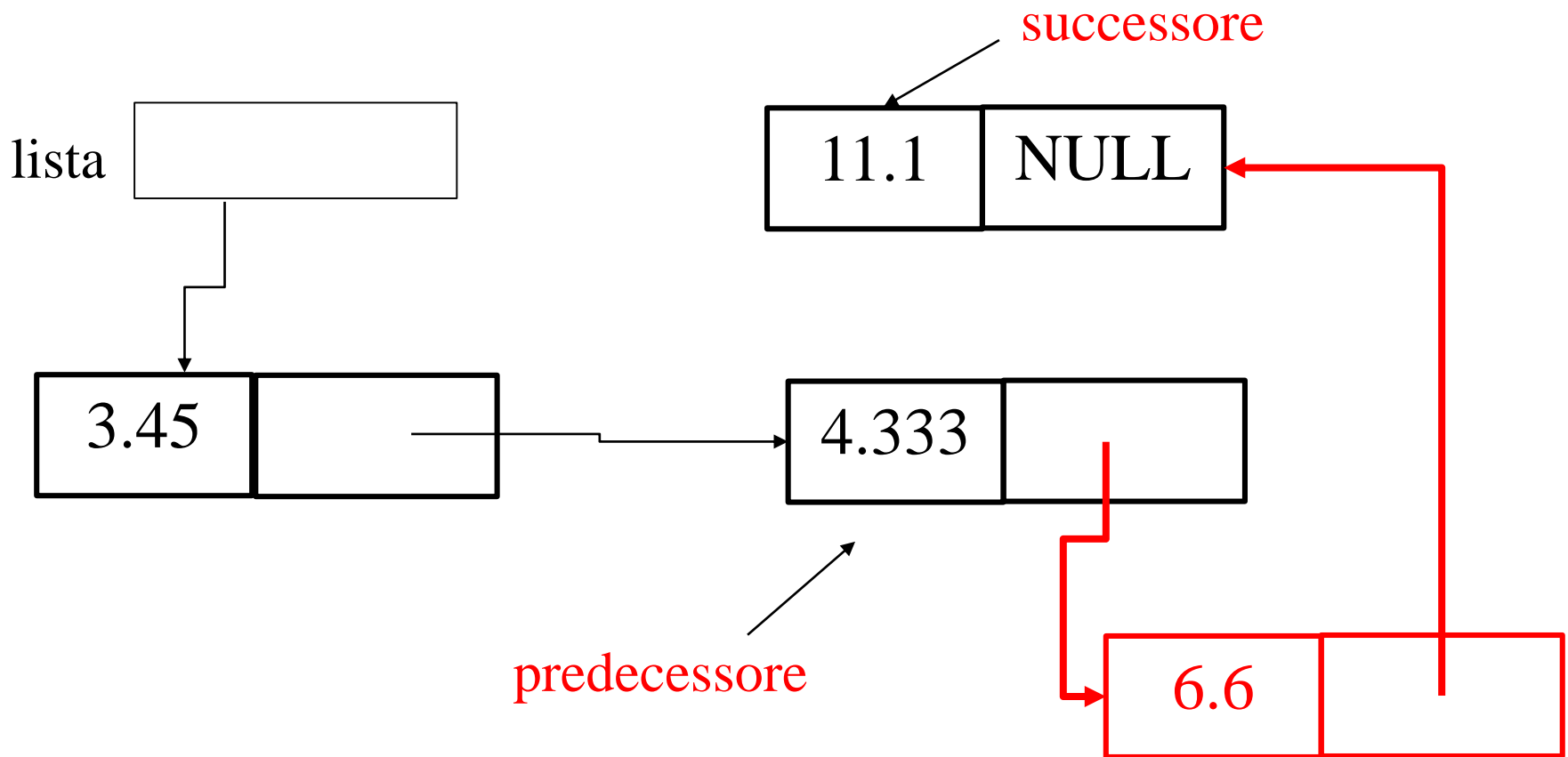
Inserisci_ord: lista non vuota

- Inserimento in mezzo, leggo 6,6
- Scorro la e trovo il valore minore e quello maggiore



Inserisci_ord: lista non vuota

- Inserimento in mezzo, leggo 6,6
- Scorro la e trovo il valore minore e quello maggiore



Funzione inserisci ordinato ...

```
/** inserisce in ordine crescente
    \param l puntatore alla lista
    \param v valore da inserire
    \retval l puntatore alla nuova lista (con il il valore) */
lista_d_t * inserisci_ord ( lista_d_t * l, double v) {
    lista_d_t* elem, *p, *q;
    /* creazione nuovo elemento */
    elem = malloc(sizeof(lista_d_t));
    elem->val = v; elem->next = NULL;
    /* caso lista vuota */
    if ( l == NULL ) return elem;
    /* segue */
```

Funzione inserisci ordinato ...

```
/* caso lista non vuota:
   cerco predecessore (q) e successore (p) */
p = l ;
q = NULL;
while ( p != NULL && p -> val <= v ) {
    q = p;
    p = p->next;
}

/* caso 1: inserzione in testa */
if ( q == NULL ) {
    elem -> next = p;
    return elem ;
}

/* segue */
```

Funzione inserisci ordinato ...

```
/* caso 2: inserzione in coda, q punta all'ultimo elemento */  
if ( p == NULL ) {  
    elem -> next = NULL;  
    p->next = elem ;  
    return 1 ;  
}  
  
/* caso 3: inserzione in mezzo, q punta al precedente p al  
successivo */  
elem-> next = p;  
q -> next = elem ;  
return 1;  
}
```

Funzione inserisci ordinato ricorsiva

```
lista_d_t * inserisci_ord_r ( lista_d_t * l, double v) {  
    lista_d_t* elem;  
    /* lista vuota */  
    if ( l == NULL ) { elem = malloc(sizeof(lista_d_t));  
        elem->val = v;  
        elem ->next = NULL;  
        return elem;  
    }  
    /* segue */
```


Funzione inserisci ordinato ricorsiva

```
lista_d_t * inserisci_ord_r ( lista_d_t * l, double v) {
    lista_d_t* elem;
    /* lista vuota */
    if ( l == NULL ) { elem = malloc(sizeof(lista_d_t));
        elem->val = v; elem ->next = NULL;
        return elem;
    }
    /* inserisco in testa */
    if ( l->val >= v ) { elem = malloc(sizeof(lista_d_t));
        elem->val = v;
        elem ->next = l;
        return elem;
    }
    /* segue */
}
```

Funzione inserisci ordinato ricorsiva

```
lista_d_t * inserisci_ord_r ( lista_d_t * l, double v) {
    lista_d_t* elem;
    /* lista vuota */
    if ( l == NULL ) { elem = malloc(sizeof(lista_d_t));
        elem->val = v; elem ->next = NULL;
        return elem;
    }
    /* inserisco in testa */
    if ( l->val >= v ) { elem = malloc(sizeof(lista_d_t));
        elem->val = v; elem ->next = l;
        return elem;
    }
    /* inserisco in mezzo */
    l->next = inserisci_ord_r(l->next,v);
    return l;
}
```

Funzione inserisci ordinato ricorsiva

```
lista_d_t * inserisci_ord_r ( lista_d_t * l, double v) {
    lista_d_t* elem;
    /* lista vuota */
    if ( l == NULL ) { elem = malloc(sizeof(lista_d_t));
        elem->val = v; elem ->next = NULL;
        return elem;
    }
    /* inserisco in testa */
    if ( l->val >= v ) { elem = malloc(sizeof(lista_d_t));
        elem->val = v; elem ->next = l;
        return elem;
    }
    /* inserisco in mezzo */
    l->next = inserisci_ord_r(l->next,v);
    return l;
}
```

Si può migliorare ?

Funzione inserisci ordinato ricorsiva

```
lista_d_t * inserisci_ord_r ( lista_d_t * l, double v) {
    lista_d_t* elem;
    /* lista vuota */
    if ( l == NULL ) { elem = malloc(sizeof(lista_d_t));
        elem->val = v; elem ->next = NULL;
        return elem;
    }
    /* inserisco in testa */
    if ( l->val >= v ) { elem = malloc(sizeof(lista_d_t));
        elem->val = v; elem ->next = l;
        return elem;
    }
    /* inserisco in mezzo */
    l->next = inserisci_ord_r(l->next,v);
    return l;
}
```

Si può migliorare ?

Funzione inserisci ordinato ricorsiva

```
lista_d_t * inserisci_ord_r ( lista_d_t * l, double v) {
    lista_d_t* elem;
    /* lista vuota o inserimento in testa */
    if ( l == NULL  || l->val >= v ) {
        elem = malloc(sizeof(lista_d_t));
        elem->val = v; elem ->next = l;
        return elem;
    }
    /* inserisco in mezzo */
    l->next = inserisci_ord_r(l->next,v);
    return l;
}
```

Sviluppo di funzioni su liste

- Chiarirsi sempre (carta e penna!) quali sono i casi che possono accadere, generalmente
 - Lista vuota
 - Testa, centro e coda della lista non vuota ...
- Quando tutto è chiaro iniziare a codificare ed eventualmente ottimizzare accorpendo i casi uguali
 - Evitare di ottimizzare se il codice diventa troppo difficile da comprendere
 - Codice chiaro anche se più lungo è molto più facile da modificare e verificare
 - Usare i commenti per chiarire ulteriormente

Funzione `free_list` ricorsiva

- **Casi possibili**
 - Lista vuota : non devo deallocare niente (caso base)
 - Lista non vuota di n elementi :
 - Suppongo di saper deallocare una lista di $n-1$ elementi
 - In questo caso posso chiamare la funzione `free_list()` sulla lista che contiene dal secondo elemento in poi
 - E **dopo** deallocare il primo elemento con una sola `free()`

Funzione free_list ricorsiva

```
/** dealloca la lista
    \param l puntatore alla lista
*/
void free_list ( lista_d_t * l) {
    /* lista vuota */
    if ( l == NULL ) return;
    /* libero prima il resto della lista (dal secondo elemento
        in poi) con la chiamata ricorsiva */
    free_list(l->next);
    /* e poi la testa */
    free(l);
    return;
}
```


Esempio: stampa di una lista

- Casi possibili (versione ricorsiva)
 - Lista vuota : non devo stampare niente (caso base)
 - Lista non vuota di n elementi :
 - Suppongo di saper stampare una lista di $n-1$ elementi
 - In questo caso posso stampare il primo elemento con una sola **printf()**
 - E dopo chiamare la funzione **print_list()** sulla lista che contiene dal secondo elemento in poi per stampare il resto

Funzione print_list ricorsiva

```
/** stampa la lista
    \param l puntatore alla lista
*/
void print_list ( lista_d_t * l) {
    /* lista vuota */
    if ( l == NULL ) return;
    /* stampo la testa */
    printf("%d ", l->val);
    /* stampo il resto della lista (dal secondo elemento
        in poi) con la chiamata ricorsiva */
    print_list(l->next);
return;
}
```

Esempio: stampa di una lista

- Casi possibili (versione iterativa)
 - Se `p` è il puntatore alla testa della lista
 - Finchè `p` non diventa `== NULL`:
 - Stampa il primo elemento con una sola `printf()`
 - Passa al prossimo elemento (`p = p -> next`)

Funzione print_list iterativa

```
/** stampa la lista
    \param l puntatore alla lista
*/
void print_list ( lista_d_t * l) {
    lista_d_t* p = l;
    while ( p != NULL ) {
        /* stampo la testa */
        printf("%d ", p->val);
        p = p->next; /* p punta adesso al prossimo elemento */
    }
    return;
}
```

Esempio: cancellazione di un elemento

- Voglio cancellare l'elemento di valore **x**
- Casi possibili (versione ricorsiva)
 - Se la lista è vuota non dobbiamo fare niente
 - Se la lista non è vuota, supponimo di sapere eliminare un elemento di valore **x** da una lista di **n-1** elementi
 - Controlla se il primo elemento **p->val == x** , se si cancella l'elemento
 - Richiamiamo ricorsivamente la funzione sulla lista puntata da **p->next**

Funzione remove_list ricorsiva

```
/** elimina dalla lista tutti gli elementi con i valori uguali ad x
\param l puntatore alla lista
\param x il valore da eliminare
\retval p il puntatore alla nuova lista */
lista_d_t* remove_list ( lista_d_t* l, double x) {
    lista_d_t* p;
    if ( l == NULL ) return l; /* lista vuota */
    l->next = remove_list(l->next,x); /* rimuovo dal resto della
lista */
    /* controlla la testa */
    if ( x == l->val) { /* rimuovo e libero memoria */
        p = l;
        l = l->next;
        free(p);    }
    return l;
}
```

Liste in C

- Riassumendo
 - La lista risolve efficientemente il problema di sequenze di lunghezza arbitraria e di composizione dinamica
 - È però più complessa da programmare, dobbiamo sempre aver chiari tutti i casi
 - La ricorsione può semplificare molto!
 - Dobbiamo ricordarci di deallocare la lista

Liste in C

- Liste o array ?
 - Se conosco la lunghezza e questa rimane fissa l'array e' molto piu' efficiente
 - Accedere all' i -esimo elemento di un array costa una lettura in memoria
 - Accedere all' i -esimo elemento di una lista costa i letture in memoria (dobbiamo seguire tutti i puntatori)
- In laboratorio:
 - Implementeremo altre funzioni e gestiremo gli errori di allocazione