

Espressioni ed operatori in C

Espressioni

- Il C è un linguaggio basato su *espressioni*
- Una *espressione* è una *notazione* che denota un *valore* mediante un *processo di valutazione*
- Una espressione può essere *semplice* o *composta* (tramite aggregazione di altre espressioni)

Espressioni semplici

Quali espressioni elementari?

- costanti

'A' 23.4 -3 "ciao"

- simboli di variabile

x pippo pigreco

- simboli di funzione

f(x)

concat("alfa","beta")

...

Operatori ed espressioni composte

-
- Ogni linguaggio introduce un insieme di *operatori*
 - ... che permettono di *aggregare altre espressioni (operandi)*
 - ... per formare *espressioni composte*
 - ... con riferimento a diversi **domini / tipi di dato** (numeri, testi, ecc.)
 - Esempi
 - $2 + f(x)$
 - $4 * 8 - 3 \% 2 + \arcsin(0.5)$
 - `strlen(strcat(Buf,"alfa"))`
 - `a && (b || c)`
 - ...

Classificazione degli operatori

- Due criteri di classificazione:
 - ➔ in base al *tipo* degli operandi
 - ➔ in base al *numero* degli operandi

In base al tipo degli operandi	In base al numero degli operandi
■ aritmetici ■ relazionali ■ logici ■ condizionale	■ unari ■ binari ■ ternari ■ ...

Operatori aritmetici

Operazione	Operatore	C
Inversione di segno	unario	-
Somma	binario	+
Differenza	binario	-
Moltiplicazione	binario	*
Divisione fra interi	binario	/
Divisione fra reali	binario	/
Modulo (fra interi)	binario	%

NB: la divisione a/b è fra interi se sia a che b sono interi,
è fra reali in tutti gli altri casi

Operatori: overloading

- In C (come in Pascal, Fortran e molti altri linguaggi) operazioni primitive associate a tipi diversi possono essere denotate con lo stesso simbolo. Ad esempio, le operazioni aritmetiche su reali o interi
- In realtà l'operazione è diversa e può produrre risultati diversi

```
int X, Y;  
Se X=10 e Y=4;  
X/Y vale 2
```

```
int X, float Y;  
Se X=10 e Y=4.0;  
X/Y vale 2.5
```

```
float X, Y;  
Se X=10.0 e Y=4.0;  
X/Y vale 2.5
```

Conversioni di tipo

-
- In C è possibile combinare tra di loro operandi di tipo diverso:
 - ➔ espressioni **omogenee**: tutti gli operandi sono dello stesso tipo
 - ➔ espressioni **eterogenee**: gli operandi sono di tipi diversi

Regola adottata in C:

- sono eseguibili le espressioni eterogenee in cui tutti i tipi referenziati risultano **compatibili** (cioè, dopo l'applicazione della regola automatica di conversione implicita di tipo del C risultano omogenei)

Compatibilità di tipo

- Consiste nella possibilità di usare, *entro certi limiti*, oggetti di un tipo *al posto di oggetti di un altro tipo*

Un tipo T1 è *compatibile* con un tipo T2 **se** il dominio D1 di T1 è *contenuto* nel dominio D2 di T2

- *int* è compatibile con *float* perché $\mathbb{Z} \subset \mathbb{R}$
- ma *float* *non è compatibile* con *int*

Compatibilità di tipo

- **3 / 4.2** è una divisione *fra reali*, in cui il primo operando è convertito automaticamente da **int** a **double**
- **3 % 4.2** è una operazione *non ammissibile*, perché 4.2 non può essere convertito in **int**

Conversioni di tipo

Data una espressione ***x op y***

1. Ogni variabile di tipo **char** o **short** viene convertita nel tipo **int**;
2. Se dopo l'esecuzione del passo 1 l'espressione è ancora eterogenea, rispetto alla seguente gerarchia

int < long < float < double < long double

si converte temporaneamente l'operando di tipo *inferiore* al tipo *superiore* (***promotion***)

3. A questo punto l'espressione è **omogenea** e viene eseguita l'operazione specificata. Il risultato è di tipo uguale a quello prodotto dall'operatore effettivamente eseguito (in caso di overloading, quello più alto gerarchicamente)

Conversioni di tipo - esempio

```
int x;  
char y;  
double r;  
(x+y) / r
```



La valutazione dell'espressione
procede da sinistra verso destra

Passo 1: (x+y)

- y viene convertito nell'intero corrispondente
- viene applicata la somma tra interi
- risultato intero *tmp*

Passo 2 (*tmp* / r)

- *tmp* viene convertito nel double corrispondente
- viene applicata la divisione tra reali
- risultato **reale**

Compatibilità di tipo

- In un assegnamento, l'identificatore di variabile e l'espressione devono essere dello stesso tipo
- Nel caso di tipi diversi:
 - se possibile si effettua la conversione implicita,
 - altrimenti l'assegnamento può generare perdita di informazione

```
int x;  
char y;  
double r;
```

```
x = y;          /* char -> int*/  
x = y+x;  
r = y;          /* char -> int -> double*/  
x = r;          /* troncamento*/
```

Compatibilità in assegnamento

- In generale, **sono automatiche** le conversioni di tipo che non provocano perdita d'informazione
- Tuttavia, le espressioni che **possono** provocare perdita di informazioni **non sono illegali**

Esempio

```
int i=5; float f=2.71F;; double d=3.1415;  
f = f+i; /* int convertito in float */  
i = d/f; /* double convertito in int !*/  
f = d; /* arrotondamento o troncamento */
```

Possible **warning**: conversion may lose significant digits

Casting

- In qualunque espressione è possibile **forzare** una particolare conversione utilizzando l'**operatore di cast**

Sintassi

(<tipo>) <espressione>

Esempi

```
int i=5; long double x=7.77; double y=7.1;  
i = (int) sqrt(384);  
x = (long double) y*y;  
i = (int) x % (int)y;
```

Esempio

```
main() {  
    /* parte dichiarazioni variabili */  
    int X,Y;  
    unsigned int Z;  
    float SUM;  
    /* segue parte istruzioni */  
    X=27;  
    Y=343;  
    Z = X + Y -300;           /* qui Z vale 70 */  
    X = Z / 10 + 23;          /* qui X vale 30 */  
    Y = (X + Z) / 10 * 10;    /* qui Y vale 100 */  
    X = X + 70;               /* qui X vale 100 */  
    Y = Y % 10;               /* qui Y vale 0 */  
    Z = Z + X -70;            /* qui Z vale 100 */  
    SUM = Z * 10;             /* qui SUM vale 1000.0 */  
    /* qui X=100, Y=0, Z=100 , SUM =1000.0*/  
}
```


Operatori relazionali

- Sono tutti operatori binari:

Relazione	C
Uguaglianza	==
Diversità	!=
Maggiore di	>
Minore di	<
Maggiore o uguale a	>=
Minore o uguale a	<=

Operatori relazionali

Attenzione:

- non esistendo il tipo *boolean*, in C le espressioni relazionali *denotano un valore intero*
 - **0** denota *falso*
(*condizione non verificata*)
 - **Un valore diverso da 0** denota *vero*
(*condizione verificata*)
(NB: ricordiamo che per convenzione, spesso si usa 1 per denotare vero, anche se sottolineiamo che ciò è solo una convenzione)

Operatori logici

connettivo logico	Operatore	C
<code>not</code> (negazione)	unario	<code>!</code>
<code>and</code>	binario	<code>&&</code>
<code>or</code>	binario	<code> </code>

- In C, non esistendo il tipo boolean, gli operatori logici:
 - operano su interi
 - e restituiscono un intero da interpretare come vero (**1**) o falso (**0**)

Operatori logici

- Anche qui sono possibili espressioni miste, utili in casi specifici

5 && 7

0 || 33

!5

- **Valutazione in *corto-circuito***

- la valutazione dell'espressione cessa *appena si è in grado di determinare il risultato*
- il secondo operando è valutato *solo se necessario*

Valutazione in corto circuito

- **22 || x**

già vera in partenza perché 22 è vero

- **0 && x**

già falsa in partenza perché 0 è falso

- **a && b && c**

se **a&&b** è falso, il secondo **&&** non viene neanche valutato

- **a || b || c**

se **a||b** è vero, il secondo **||** non viene neanche valutato

Espressione condizionale

-
- Una espressione condizionale è introdotta dall'operatore ternario
`condiz ? espr1 : espr2`
 - L'espressione denota:
 - o il valore denotato da **`espr1`**
 - o quello denotato da **`espr2`**
 - in base al valore della espressione **`condiz`**
 - se **`condiz`** è vera, l'espressione nel suo complesso denota il valore denotato da **`espr1`**
 - se **`condiz`** è falsa, l'espressione nel suo complesso denota il valore denotato da **`espr2`**

Espressione condizionale

ESEMPI

- $3 \text{ ? } 10 \text{ : } 20$
 - denota sempre 10 (3 è sempre vera)
- $x \text{ ? } 10 \text{ : } 20$
 - denota 10 se x è vera (diversa da 0),
 - oppure 20 se x è falsa (uguale a 0)
- $(x > y) \text{ ? } x \text{ : } y$
 - denota il maggiore fra x e y

Operatori infissi, prefissi e postfissi

- Le espressioni composte sono **strutture** formate da **operatori** applicati a uno o più **operandi**

**Ma.. dove posizionare l'operatore
rispetto ai suoi operandi?**

Operatori infissi, prefissi e postfissi

~~Tre possibili scelte:~~

- **prima** → notazione ***prefissa***

→ Esempio: + 3 4

- **dopo** → notazione ***postfissa***

→ Esempio: 3 4 +

- **in mezzo** → notazione ***infissa***

→ Esempio: 3 + 4



È quella a cui
siamo abituati,
perciò è adottata
anche in C

Operatori infissi, prefissi e postfissi

- Le notazioni *prefissa* e *postfissa* non hanno problemi di *priorità* e/o *associatività* degli operatori
 - non c'è mai dubbio su *quale* operatore vada applicato a *quali* operandi
- La notazione *infissa* richiede *regole* di **priorità** e **associatività**
 - per identificare univocamente **quale** operatore sia applicato a **quali** operandi

Priorità degli operatori

- **PRIORITÀ:** specifica l'ordine di valutazione degli operatori quando in una espressione compaiono *operatori (infissi) diversi*
- Esempio: $3 + 10 * 20$
 - si legge come $3 + (10 * 20)$ perché l'operatore $*$ è più prioritario di $+$
- NB: operatori diversi possono comunque avere *egual priorità*

Associatività degli operatori

- **ASSOCIATIVITÀ:** specifica l'ordine di valutazione degli operatori quando in una espressione compaiono *operatori (infissi) di equal priorità*
- Un operatore può quindi essere *associativo a sinistra* o *associativo a destra*
- Esempio: $3 - 10 + 8$
 - si legge come $(3 - 10) + 8$ perché gli operatori - e + sono equiprioritari e **associativi a sinistra**

Priorità e associatività

- Priorità e associatività predefinite possono essere alterate mediante *l'uso di **parentesi** (tonde)*
- Esempio: $(3 + 10) * 20$
 - denota 260 (anziché 203)
- Esempio: $30 - (10 + 8)$
 - denota 12 (anziché 28)

Priorità e associatività

- Gli operatori relazionali hanno **priorità inferiore** agli operatori aritmetici

$k < b+3$

→ equivale a $k < (b+3)$

→ e non a $(k < b) + 3$

Incremento e decremento

Gli operatori di incremento e decremento sono **usabili in due modi**:

- come **pre-operatori**: **++v**
 - *prima incremento e poi uso nell'espressione*
- come **post-operatori**: **v++**
 - *prima uso nell'espressione poi incremento*

Formule equivalenti:

- **v = v + 1;**
- **v +=1**
- **++v**
- **v++**

Cosa stampa?

```
main() {  
    int c;  
    c=5;  
    printf("%d\n",c) ;  
    printf("%d\n",c++) ;  
    printf("%d\n\n",c) ;  
    c=5;  
    printf("%d\n",c) ;  
    printf("%d\n",++c) ;  
    printf("%d\n",c) ; }  
}
```

Soluzione:

5

5

6

5

6

6

Altri esempi

```
int i, k = 5;  
i = ++k           /* i vale 6, k vale 6 */
```

```
int i, k = 5;  
i = k++           /* i vale 5, k vale 6 */
```

```
int i=4, j, k = 5;  
j = i + k++;       /* j vale 9, k vale 6 */
```

```
int j, k = 5;  
j = ++k - k++;     /* DA NON USARE */  
                   /* j vale 0, k vale 7 */
```

Dove si sbaglia frequentemente...

Operazioni matematiche e tipi di dato

- Divisione tra interi e divisione tra reali
(stesso simbolo /, ma significato differente)
- Significato e uso dell'operatore di modulo (%)
- Operatore di assegnamento (=)
e operatore di uguaglianza (==)
- Notazione prefissa e postfissa di ++ e -- negli assegnamenti

Riassunto operatori del C

Priorità	Operatore	Simbolo	Associatività
1 (max)	Chiamate a funzioni Selezioni	() [] -> .	A sinistra
2	Operatori unari: ■ op. negazione ■ op. aritmetici unari ■ op. incr./decr. ■ op. indir. e deref. ■ op. sizeof	! + - ++ -- & * sizeof	A destra
3	Op. moltiplicativi	* / %	A sinistra
4	Op. additivi	+ -	A sinistra

Riassunto operatori del C

Priorità	Operatore	Simbolo	Associatività
5	Op. di shift	>> <<	A sinistra
6	Op. relazionali	> >= <= <	A sinistra
7	Op. di uguaglianza	== !=	A sinistra
8	Op. di AND bit a bit	&	A sinistra
9	Op. di XOR bit a bit	^	A sinistra
10	Op. di OR bit a bit		A sinistra
11	Op. di AND logico	&&	A sinistra
12	Op. di OR logico		A sinistra

Riassunto operatori del C

Priorità	Operatore	Simbolo	Associatività
13	Op. condizionale	...? ... :...	A destra
14	Op. assegnamento e sue varianti	= += -= *= /= %= &= ^= = <<= >>=	A destra
15 (min)	Op. di concatenazione	,	A sinistra