

Einführung in die Programmiersprachen C und C++

Prof. Dr. Ulf Rehmann, Fakultät für Mathematik

Übungsblatt 4 (4 Seiten)

Strukturen

Es können Datentypen strukturiert zusammengefaßt werden zu komplexeren Daten-”strukturen”. Zum Beispiel kann etwa in einem Grafikpaket es sinnvoll sein, Punkte auf dem Bildschirm– durch ihre Pixel-Koordinaten beschrieben– zu einem neuen Datentyp zusammenzufassen. Dies gelingt durch die folgende Deklaration.

```
struct punkt {
    int x; int y;
};
```

Damit wird ein neuer Datentyp geschaffen namens `struct punkt`. Es sind dann Deklarationen möglich wie

```
struct punkt a, b, z;
```

usw., syntaktisch analog zu

```
int a, b, z;
```

Die Deklaration

```
struct punkt p;
```

definiert eine Variable `p` vom Typ `struct punkt`. Durch

```
struct punkt p = { 123, 456 };
```

wird mit der Deklaration eine Initialisierung vorgenommen, auf die Komponenten (= ”members”) der Struktur wird mittels des `'.'`-Operators durch die syntaktische Konstruktion

```
structure-name.member
```

zugegriffen.

Aufgabe 5.1: Welchen Wert liefert in diesem Fall `sizeof(struct punkt)` ?

Im obigen Fall bezeichnet `p.x` die x-Komponente von `p`. Zum Beispiel kann man mit

```
printf("%d %d", p.x, p.y);
```

die Koordinaten von `p` ausdrucken, mit

```
double dist, sqrt(double);
...
dist = sqrt((double)p.x * p.x + (double)p.y * p.y);
```

kann man nach einer bekannten Formel den Abstand zum Punkt (0,0) berechnen.

Strukturen können geschachtelt werden. Durch

```
struct recht {
    struct punkt lu;
    struct punkt ro;
};
```

läßt sich ein Datentyp `recht` deklarieren, der ein (horizontales) Rechteck durch Fixieren des linken unteren und rechten oberen Eckpunktes beschreibt. Nach der Deklaration

```
struct recht screen;
```

bezeichnet z. B. `screen.lu.x` die x-Koordinate der linken unteren Ecke usw.

Strukturen können als Variable an Funktionen übergeben und von ihnen als Wert zurückgegeben werden.

Zum Beispiel ist folgendes eine Funktion, die aus zwei `int` ein `p` macht:

```
struct punkt mkpunkt(int x, int y) {
    struct punkt temp;
    temp.x = x;
```

```

        temp.y = y;
        return temp;
    }

```

Zwei Punkte können (als Vektoren) addiert werden etwa durch:

```

struct punkt add(struct punkt p1, struct punkt p2) {
    p1.x += p2.x;
    p1.y += p2.y;
    return p1;
}

```

Durch `struct punkt *p;` wird ein Zeiger `p` auf Objekte vom Typ `struct punkt` erklärt. `(*p).x` bezeichnet dann die `x`-Koordinate eines `struct punkt`-Objektes, auf das `p` zeigt. Äquivalent hierzu ist die Notation `p->x`.

Strukturen können “selbstreferentiell” sein, d. h. auf Zeigeobjekte des eigenen Typs verweisen.

In Verzeichnis der Beispielprogramme findet sich die Datei `baum.c`, die die Struktur eines Binärbaums implementiert.

```

struct node {
    char *wort;
    int  zahl;
    struct node *links;
    struct node *rechts;
};

typedef struct node knoten;

```

Jedes Objekt `struct node` enthält zwei Zeiger `links`, `rechts` auf ein `struct node`.

Diese Struktur ist geeignet, ungeordnete Daten zu sortieren.

Mit dem zugehörigen Programm kann man die Häufigkeit des Auftretens von Wörtern abzählen.

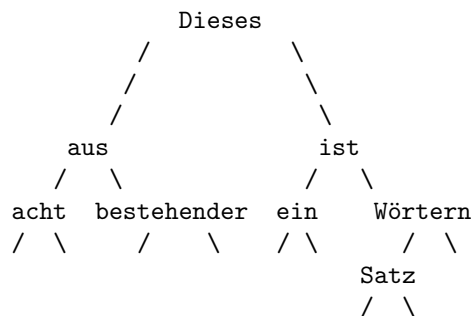
Aufgabe 5.2: Studieren Sie die Wirkungsweise des Programms `baum.c`.

Hinweise: Das Programm liest Wörter aus der Standard-Eingabe und fügt sie über die Funktion `suche()` in einen “Binärbaum” ein. Dabei wird der Binärbaum selbst konstruiert: Er besteht aus “Knoten” `struct node` mit vier Komponenten: einem String (`char *wort`), einem Häufigkeitszähler (`int zahl`) und zwei Zeigern auf Knoten (`struct node *links`, `*rechts`), die ihrerseits tatsächlich auf weitere Knoten zeigen oder den Wert `NULL` haben koennen. Anfänglich hat der Eingangsknoten (die “Wurzel” des Baumes) den Wert `NULL`.

Für ein gelesenes Wort wird der Baum auf folgende Weise durchsucht: Beginnend bei der Wurzel, wird entweder ein Knoten mit dem Wort als String eingerichtet, wobei der Zähler auf 1 und die “Teilbäume” `links`, `rechts` auf `NULL` initialisiert werden, oder das Wort wird mit dem Wort am betrachteten Knoten verglichen. Bei Gleichheit wird lediglich die Grösse `zahl` inkrementiert. Geht das neue Wort dem String am Knoten lexikografisch voran bzw. folgt es ihm lexikografisch nach, wird für das Wort in gleicher Weise mit dem linken bzw. rechten Teilbaum verfahren, d.h. es wird dort jeweils entweder ein neuer Knoten eingerichtet oder der Vergleich mit dem dort vorgefundenen String vorgenommen.

Z. B. ergibt der folgende Satz den darunter stehenden Baum (alle Zähler = 1):

“Dieses ist ein aus acht Wörtern bestehender Satz”



```

/* titel: baum.c; Binaerbaum als Beispiel zu selbstreferentiellen Strukturen */
#include <stdio.h>
#include <ctype.h>
#include <string.h>
#include <stdlib.h>
#include <locale.h>
#define MAX_WORT      40
char *programe;
struct node {
    char *wort;
    int  zahl;
    struct node *links;
    struct node *rechts;
};
typedef struct node knoten;
/* main liest aus der Standard-Eingabe die Woerter und gibt sie
lexikographisch sortiert mit Haeufigkeitsangabe auf die
Standard-Ausgabe aus. */
int dcount = 0;
main() {
    knoten *unterbaum, *suche();
    int wcount=0;
    char  wort [ MAX_WORT ] ;
    int   c;
    setlocale(LC_ALL, "deutsch");
    unterbaum = NULL;
    while ( ( c = lieswort( wort, MAX_WORT ) ) != EOF )
        if ( c == 'a' ) {
            unterbaum = suche( unterbaum, wort );
            wcount++;
        }
    printf("%d Woerter gelesen, davon paarweise verschieden: %d\n",wcount, dcount);
    inorder( unterbaum );
}
/* lieswort liest aus einer Datei ein Wort der Laenge < lim in den
Speicher, auf den w zeigt, und gibt 'a' zurueck, falls es wirklich
Alphazeichen gelesen hat, jedoch EOF im Fall zu grosser
Wortlaenge. Falls Nicht-Alpha-Zeichen gelesen werden, werden diese
einzeln zurueckgegeben. */
int lieswort(char *w, int lim) {
    int c;
    while ( !isalpha( c = getchar() ) )
        if ( c == EOF ) return c;
    *w++ = c; lim--; /* Alpha-Zeichen gesehen, suche nach weiteren: */
    while ( isalpha( c = getchar() ) && lim > 0 ) {
        *w++ = c; lim--;
    }
    if (lim == 0) {
        printf("Error: Wort zu lang "); return EOF;
    }
    else *w = 0;
    return 'a';
}

```

```

/*  suche  durchsucht den Baum auf das Vorkommen des Wortes w,
      traegt es gegebenenfalls lexikographisch richtig ein bzw. erhoeht
      dessen Zahl und gibt den Pointer auf seinen Knoten zurueck.
      Die c-Funktion strcmp (resp. strcoll) vergleicht zwei
      Zeichenketten lexikographisch
      mit Rueckgabe einer negativen Zahl, 0 oder einer positiven Zahl. */
knoten *suche(knoten *p, char *w) {
    knoten *p_knoten();
    char *merke_wort();
    int  cond;
    if  (p == NULL) {
        p = p_knoten();
        p->wort = merke_wort(w);
        p->zahl = 1;
        p->links = p->rechts = NULL;
        dcount++;
    }
    else if  ((cond = strcoll(w, p->wort)) == 0)
        p->zahl++;
    else if  (cond < 0)
        p->links = suche(p->links, w);
    else p->rechts = suche(p->rechts, w);
    return p ;
}

/* p_knoten gibt einen Zeiger auf freien Speicherplatz fuer eine
Knoten-Variable zurueck. */
knoten *p_knoten(void) {
    return (knoten *)malloc( sizeof( knoten ) ) ;
}

/*  inorder  gibt den Unterbaum, auf den p zeigt, in Inorder aus.
      (rekursive Version!)          */
inorder(knoten *p) {
    if (p != NULL){
        inorder(p->links);
        printf("%4d %s\n", p->zahl, p->wort);
        inorder(p->rechts);
    }
}

/*  merke_wort speichert das Wort, auf dessen ersten Charakter s
      zeigt, und gibt einen Zeiger auf dessen neue Lokation an.  die
      c-Funktionen strlen, strcpy geben die Laenge einer Zeichenkette
      zurueck beziehungsweise kopieren diese. */
char *merke_wort(char *s) {
    char *p;
    if ( ( p = (char *)malloc( strlen(s)+1 ) ) != NULL )
        strcpy(p, s);
    return p ;
}

```