
Strukture

nastavak

Primjer korištenja tipa `union`

- Ispis binarnog prikaza (u računalu) realnog broja tipa `double`.

```
#include <stdio.h>
```

```
typedef union {  
    double d;  
    int i[2];  
} Double_bits;
```



Primjer korištenja tipa `union` (2)

```
void prikaz_int(int broj)
{
    int bit, i;
    unsigned mask;
    mask = 0x1 << 31;

    for (i = 1; i <= 32; ++i) {
        bit = broj & mask ? 1 : 0;
        printf("%d", bit);
        if (i % 4 == 0) printf(" ");
        mask >>= 1;
    }
}
```

Primjer korištenja tipa `union` (3)

```
    printf("\n");
    return;
}

void prikaz_double(double d)
{
    Double_bits u;
    u.d = d;
    printf(" 1. rijec: ");
    prikaz_int( u.i[0] );
    printf(" 2. rijec: ");
    prikaz_int( u.i[1] );
    return;
}
```

Primjer korištenja tipa `union` (4)

- Ispis binarnog prikaza (u računalu) realnog broja tipa `double`.

```
int main(void)
{
    double d;
    printf(" Upiši realni broj: ");
    scanf("%lf", &d);
    printf(" Prikaz broja %10.3f u računalu:\n", d);
    prikaz_double(d);
    return 0;
}
```

Polja bitova

- Polja bitova (*bit-fields*) omogućavaju rad s pojedinim bitovima unutar jedne riječi u računalu.
 - Polje bitova je skup susjednih bitova u sklopu jedne memorijske jedinice (riječi).
 - Može se proširiti na više susjednih riječi – spremanje „u bloku”.
 - Upotreba:
 - spremanje 1-bitnih zastavica (*flag*) u jednu riječ
 - komunikacija s vanjskim uređajima – treba postaviti ili očitati samo dijelove riječi.
-

Deklaracija polja bitova

- Opći oblik deklaracije polja bitova sličan je deklaraciji strukture:

```
struct ime { /* ili union ime */  
    ...  
    tip_polja ime_polja: broj_bitova;  
    ...  
};
```

- Ograničenja (svi detalji ovise o implementaciji):
 - ❑ tip_polja mora biti: `int` (može i `unsigned`)
 - ❑ ime_polja je identifikator
 - ❑ broj_bitova mora biti nenegativan cijeli broj
 - ❑ nula ima posebno značenje.

Polja bitova - primjer

```
#include <stdio.h>
int main(void) {
    struct primjer {
        unsigned int a : 5;
        unsigned int b : 5;
        unsigned int c : 5;
        unsigned int d : 5;
    }; struct primjer v = {1, 2, 3, 4};
    printf(" v.a = %d, v.d = %d\n", v.a, v.d);
    printf(" sizeof(v) = %u\n", sizeof(v));
    return 0;
}
```

Neimenovani članovi polja bitova

- Raspored polja unutar riječi može se kontrolirati korištenjem neimenovanih članova pozitivne duljine unutar polja.
- **Primjer:**

```
struct primjer {  
    unsigned int prva_cetiri    : 4;  
    unsigned int                : 24 ;  
    unsigned int zadnja_cetiri  : 4;  
};
```

Neimenovani članovi polja ... (2)

- Primjer. Neimenovani član duljine 0 bitova „tjera” prevoditelj da sljedeće polje smjesti u sljedeću računalnu riječ.

- Primjer:

```
struct primjer {  
    unsigned int a : 5;  
    unsigned int b : 5;  
    unsigned int   : 0;  
    unsigned int d : 5;  
}; struct primjer v = {1, 2, 3};  
printf(" sizeof(v) = %u\n", sizeof(v));
```

Strukture koje sadrže pokazivače

- Pokazivač na objekt nekog tipa smije biti član strukture.
- Dozvoljeno je da pokazivač, koji je član strukture, „pokazuje” na istu takvu strukturu, tj. da struktura sadrži pokazivač na „samu sebe”.
- Strukture koje sadrže jedan ili više članova koji su pokazivači na strukturu istog tipa (strukturu koja ih sadrži) zovu se **samoreferentne** (samoreferencirajuće, rekurzivne) strukture.

Samoreferentne strukture

Primjer:

```
struct studenti {  
    char *ime;  
    char *prezime;  
    int ocjene[6];  
    struct studenti *sljedeci;  
};
```

podatkovni dio

← dio za vezu

- Za članove koji su pokazivači na strukturu istog tipa obično se koriste standardna imena koja sugeriraju značenje: next, sljed, link, veza, ...
- Samoreferentne strukture koristimo za implementaciju tipova podataka kao što su vezane liste i stabla.

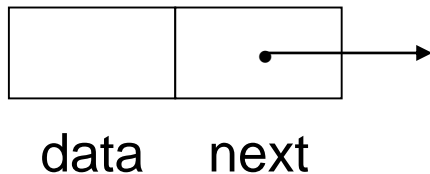
Samoreferentne strukture (2)

Primjer:

```
struct list {  
    int data;  
    struct list *next  
};
```

- Samoreferentne strukture uobičajeno se grafički prikazuju na sljedeći način:

struktura **list**



Povezivanje podataka

```
struct list a, b, c;
```

```
a.data = 1;
```

```
b.data = 2;
```

```
c.data = 3;
```

```
a.next = b.next = c.next = NULL;
```

- Grafički prikaz (nakon pridruživanja):

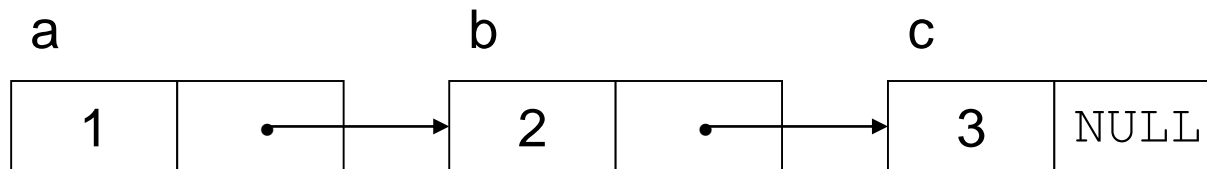


Povezivanje podataka (2)

```
a.next = &b;
```

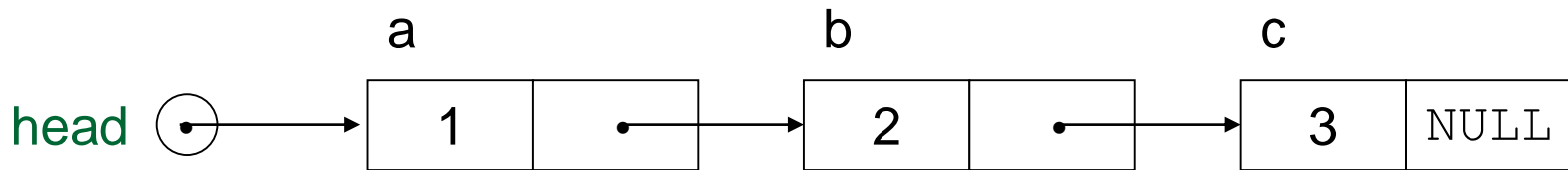
```
b.next = &c;
```

- Grafički prikaz (nakon povezivanja):



- a.next -> data ima vrijednost 2.
- a.next -> next -> data ima vrijednost 3.

Vezane liste



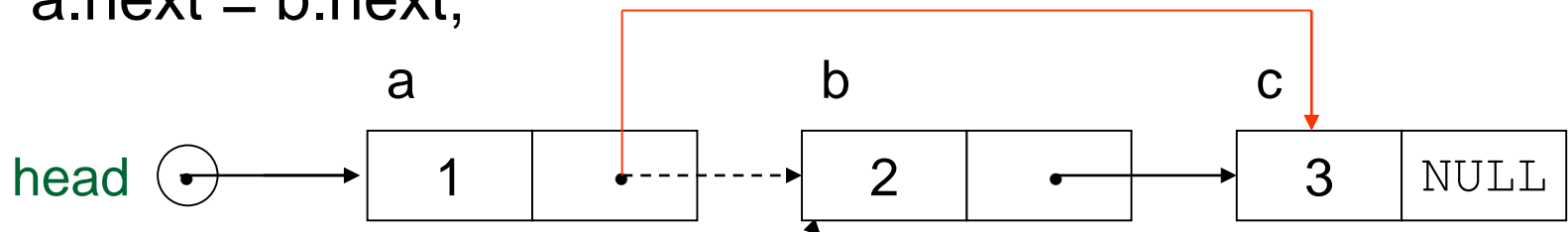
- Pokazivač **head** adresira prvi element liste: `head = &a;`

Primjer: Što će biti rezultat izvršavanja sljedećih naredbi:

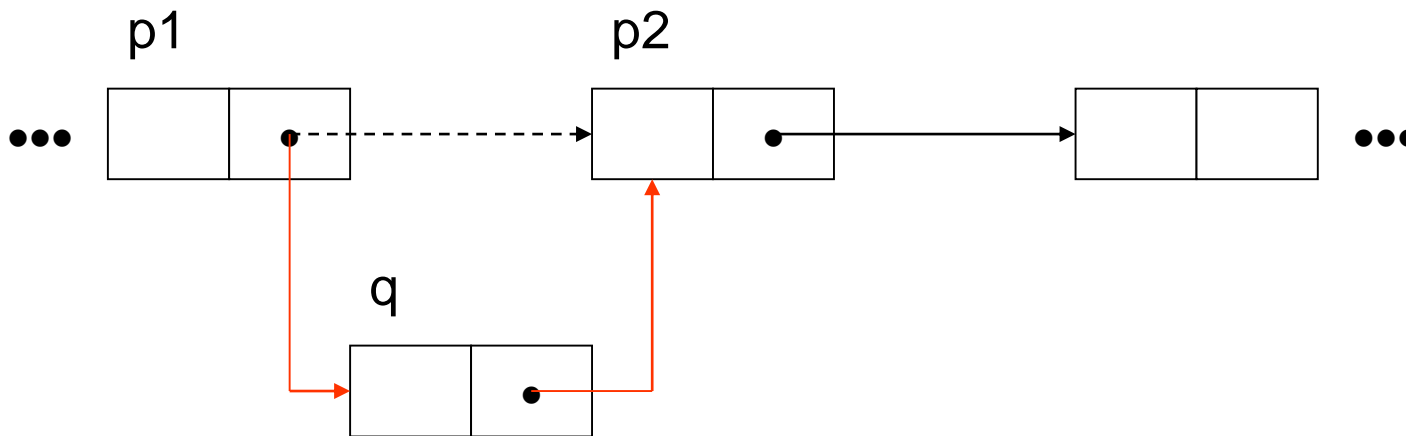
`a.next = &b;`

`b.next = &c;`

`a.next = b.next;`



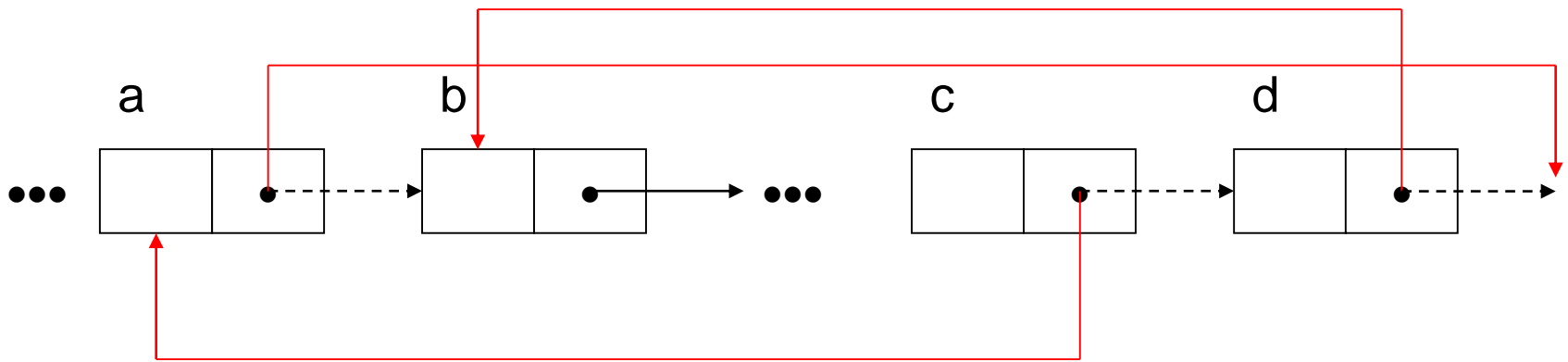
Primjer:



`p1.next = &q;`

`q.next = &p2;`

Primjer:



```
a.next = d.next;
```

```
d.next = &b;
```

```
c.next = &a;
```

Operacije nad vezanim listama

- Osnovne operacije nad listama su
 - kreiranje
 - brojanje elemenata
 - pretraživanje
 - konkatencija (spajanje) dvaju listi
 - dodavanje novog elementa u listu
 - brisanje (izbacivanje) elemenata
 - sortiranje...
 - U sljedećim primjerima implementirat ćemo neke od navedenih operacija.
-

Kreiranje liste

```
struct list{          /* Ovo je element liste. */
    int value;
    struct list *next;
};
```

```
int main ()
{
    struct list *head = NULL, *list_ptr;
    int n, i;

    printf(" Učitaj broj elemenata liste:");
    scanf("%d", &n);
```

Kreiranje liste (2)

```
for (i=0; i < n; i++){  
    list_ptr = (struct list*) malloc(sizeof(struct list));  
    list_ptr -> next = head;  
    head = list_ptr;  
  
    printf ("Učitaj element liste:");  
    scanf ("%d", &list_ptr -> value );  
}
```

Ispis liste

```
list_ptr = head;
```

```
while (list_ptr != NULL){  
    printf ("%d\n", list_ptr -> value);  
    list_ptr = list_ptr -> next;  
}
```

```
return 0;
```

```
}
```

Primjer:

- Pretvaranje stringa u vezanu listu (`string_to_list`) te ispis liste (`print_list`) i broja elemenata liste (`count`) – sve navedene funkcije su rekurzivne.

```
int main ()
{
    struct list *h;

    h = string_to_list("Dobar dan");
    print_list(h);
    printf("Broj elemenata liste: %d\n", count(h));

    return 0;
}
```

Funkcija `string_to_list`

```
struct list *string_to_list(char *s)
{
    struct list *head;

    if(s[0] == '\0')
        return NULL;
    else{
        head = (struct list *) malloc(sizeof(struct list));
        head -> value = s[0];
        head -> next = string_to_list(s+1);
        return(head);
    }
}
```

Funkcija `print_list`

```
void print_list (struct list *head)
{
    if(head == NULL)
        printf("NULL\n");
    else{
        printf("%c -> ", head -> value);
        print_list(head -> next);
    }
}
```

Funkcija count

```
int count (struct list *head)
{
    if(head == NULL)
        return 0;
    else
        return(1 + count(head->next));
}
```

Pretraživanje

- Napravite i iterativnu i rekurzivnu verziju funkcije

```
int trazi (struct list *head, int podatak);
```

koja vraća 1 ili 0 u ovisnosti o tome nalazi li se traženi *podatak* (vrijednost) u listi ili ne.

Dodavanje novog elementa

```
/* Na početak liste: */
```

```
typedef struct list* link;
```

```
link dodaj_na_pocetak (link head, link a){
```

```
    a -> next = head;
```

```
    head = a;
```

```
    return (head);
```

```
}
```

```
.....
```

```
a = (link)malloc(sizeof(struct list)); /* if(a == NULL) ... */
```

```
printf ("Ucitaj element:");
```

```
scanf ("%d", &a -> value );
```

```
list_ptr = dodaj_na_pocetak (head, a);
```

Dodavanje novog elementa

```
/* Na kraj liste: */
```

```
void dodaj_na_kraj (link a){  
    list_ptr = head;  
    while (list_ptr -> next != NULL)  
        list_ptr = list_ptr -> next;  
  
    list_ptr -> next = a;  
    a -> next = NULL;  
}  
  
.....  
a = (link)malloc(sizeof(struct list));  
printf ("Učitaj element:");  
scanf ("%d", &a->value );  
dodaj_na_kraj (a);
```

Spajanje lista

```
void concatenate(struct list *a, struct list *b)
{
    if(a -> next == NULL)
        a -> next = b;
    else
        concatenate(a -> next, b);
}
```

Brisanje liste

```
typedef struct list * link;
```

```
link delete(link p)
```

```
{
```

```
    link pom;
```

```
    while(p != NULL) {
```

```
        pom = p;
```

```
        p = p -> next;
```

```
        free(pom);
```

```
    }
```

```
    return p;
```

```
}
```

```
head = delete(head);
```
