
Лекция 11

Препроцессор языка «С».

Директивы препроцессора.

Модули и модульное программирование

Преппроцессор

Преппроцессор – программа, осуществляющая обработку текста программы перед ее непосредственной компиляцией. Обработка осуществляется согласно специальным указаниям, называемым директивами преппроцессора.

Формат записи директивы имеет вид:

#директива параметры директивы

Препроцессор

Описание директивы препроцессора всегда начинается с новой строки и заканчивается в конце строки.

Поэтому:

- *на одной строке может быть записана только одна директива.*
- *одна директива может быть записана в нескольких строках. Для этого на конце каждой строки (кроме последней) ставится символ '*

Пример:

#директива *описание директивы *
*продолжение описания директивы *
завершение описания директивы

Директива `include`

Директива `include` осуществляет вставку в программу текста из другого файла. В основном эта директива используется для подключения заголовочных файлов.

Имя файла указывается заключенным в знаки '`<`' и '`>`', если файл находится в каталоге **`include`** среды разработки. Как правило в настройках среды разработки можно указать перечень каталогов которых будет производиться поиск.

//Подключение файла *stdio.h* из каталога **`include`**

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

//Подключение файла *types.h* из подкаталога *sys* каталога *include*

```
#include <sys/types.h>
```

Директива `include`

Имя файла указывается заключенным в двойные кавычки, если файл находится в произвольном месте, а не в стандартном каталоге.

В таком случае, если файл находится в текущем каталоге (там же, где и программа), то указывается только имя файла. Например:

```
#include "data.h"
```

Если файл находится не в текущем каталоге, то можно указать относительное или абсолютное имя файла. Например:

```
#include "data\data.h" //В подкаталоге data текущего каталога
```

```
#include "../data.h" //В родительском каталоге текущего каталога
```

```
#include "e:\data\data.h" //В каталоге data на диске e.
```

```
#include "\\data\data.h" //В каталоге data на текущем диске.
```

Директива `define`

Директива `define` предназначена для проведения замен и создания макросов.

Создание автозамен:

`#define` *идентификатор* строка-подстановка *перевод_строки*

Примеры:

`#define` *PI* 3.14159265358979323

`#define` *expr* `pow(x, 2+3*y)`

Использование:

`double x = 2.0*PI, y = 2.0;`

`double res = expr;`

Директива define

Создание макросов

#define идентификатор([параметр-идентификатор[, ...]])
строка-подстановка *перевод_строки*

Пример

#define sqr(x) pow(x,2.0) $\text{sqr}(a) \rightarrow \text{pow}(a,2.0)$

Неправильное объявление макроса:

#define sqr(x) x * x

Использование: $\text{sqr}(x+1) \rightarrow x + 1 * x + 1$ $//2*x+1$

Правильное объявление макроса:

#define sqr(x) (x) * (x)

Использование: $\text{sqr}(x+1) \rightarrow (x + 1) * (x + 1) // (x+1)^2$

Директива define

Параметр макроса может быть преобразован к строке (stringizing). Для этого используется специальный формат записи параметра макроса в описании реализации: `#имя_параметра`

Пример:

```
#define prn(str) puts(#str)
```

Использование: `prn(hello!) → puts("hello!")`

Пример:

```
#define printval(val) printf(#val "=%d\n",val)
```

```
int value = 10;
```

```
printval(value);      //printf("value=%d\n",value) → value=10
```

Директива define

Можно создавать макросы в которых параметр становится частью лексемы программы (token-pasting). Для этого в описании реализации макроса к параметру обращаются в формате: `##имя_параметра`.

При этом действует следующее ограничение: этот параметр не может быть отдельной лексемой или являться ее началом.

Примеры:

```
#define nvar(n) int g_var##n = n;
```

- `nvar(1) → int g_var1 = 1;`
 - `nvar(2) → int g_var2 = 2;`
-

Директива define

В макрос можно передавать неограниченное количество параметров. Для этого в описании заголовка макроса в списке параметров указывается троеточие, а обращение к каждому параметру макроса осуществляется с помощью специального идентификатора `__VA_ARGS__`

Пример:

```
#define prn_varargs(...) puts(#__VA_ARGS__)
```

- `prn_varargs(0);` → `puts("0");`
- `prn_varargs(one, two, three);` → `puts("one, two, three");`

Пример:

```
#define vars(type,...) type __VA_ARGS__  
vars(int,v1,v2,v3); //int v1, v2, v3  
v1 = 1; v2 = 2; v3 = 3;  
printf("%d %d %d\n",v1,v2,v3);
```

Директива define

Примеры:

```
#define ver(maj,min) #maj "." #min  
char *version=ver(1,0); → char *version="1.0";
```

```
#define var(type, name, value) type name = value;  
var (double,val,10.0); → double val=10.0;
```

```
#define exchange(type,val1,val2) {\n  type tmp = val1;\n  val1 = val2;\n  val2 = tmp;\n}
```

```
int v1 = 1, v2 = 2;  
exchange(int,v1,v2);  
printf("%d %d\n",v1,v2);  
double x = 1.0, y = 2.0;  
exchange(double,x,y);  
printf("%lf %lf\n",x,y);
```

Директива `define`

Автозамены, макросы и простые определения, сделанные с помощью директивы `#define` можно отменять с помощью директивы `#undef`. Затем их можно снова определить.

Пример:

```
#define prn puts("One!")
```

```
prn; //puts("One!");
```

```
#undef prn
```

```
#define prn puts("Two!")
```

```
prn; //puts("Two!");
```

```
#undef prn
```

```
prn; //Ошибка – prn не определено
```

Директива error

Директива error используется для создания сообщения об ошибке во время компиляции.

Формат:

#error *строка_описания_ошибки*

Пример:

```
#define prn puts("One!")
```

```
prn;
```

```
#undef prn
```

```
#ifndef prn
```

```
    #error prn must be defined!
```

```
#endif
```

```
prn;
```

Директива `pragma`

Директива `pragma` осуществляет указание некоторых особенностей компилятору.

- **`#pragma optimize([{ time | size | none }])`**
 - **`#pragma message(string)`**
 - **`#pragma startup function`**
 - **`#pragma exit function`**
 - **`#pragma code_seg(["name"])`**
 - **`#pragma data_seg(["name"])`**
 - **`#pragma const_seg(["name"])`**
 - **`#pragma once`**
-

Директива pragma

```
void start(void)
{
    printf("START function!\n");
}
```

```
void finish(void)
{
    printf("FINISH function!\n");
}
```

```
#pragma startup start
#pragma exit finish
```

```
int main(int argc, char *argv[])
{
    printf("MAIN function!\n");
    return 0;
}
```

Результат:
START function!
MAIN function!
FINISH function!

Директива pragma

```
void start1(void)
{
    printf("START1 function!\n");
}
```

```
void start2(void)
{
    printf("START2 function!\n");
}
```

```
void finish1(void)
{
    printf("FINISH1 function!\n");
}
```

```
void finish2(void)
{
    printf("FINISH2 function!\n");
}
```

```
#pragma startup start1
#pragma exit finish1
#pragma startup start2
#pragma exit finish2
```

```
int main(int argc, char *argv[])
{
    printf("MAIN function!\n");
    return 0;
}
```

Результат:
START2 function!
START1 function!
MAIN function!
FINISH2 function!
FINISH1 function!

Директивы условной компиляции

1	2	3	4
<pre>#if условие операторы #endif</pre>	<pre>#if условие операторы 1 #else операторы 2 #endif</pre>	<pre>#if условие1 операторы 1 #elif условие2 операторы 2 #endif</pre>	<pre>#if условие1 операторы 1 #elif условие2 операторы 2 #else операторы 3 #endif</pre>

Директивы условной компиляции

Примеры:

```
#define A 5
```

```
#if A>10
```

```
    puts("Message 1");
```

```
#else
```

```
    puts("Message 2");
```

```
#endif
```

```
#define A 2
```

```
#if A==1
```

```
    puts("A=1!");
```

```
#elif A==2
```

```
    puts("A=2!");
```

```
#else
```

```
    puts("unknown A!");
```

```
#endif
```

Директивы условной компиляции

`#ifndef` идентификатор `#ifdef` идентификатор

...

`#endif`

...

`#endif`

Директивы условной компиляции

Примеры:

```
#define DEBUG_MODE  
...  
#ifdef DEBUG_MODE  
    puts("Режим отладки");  
#endif
```

```
#define TEST_MODE  
int main(int argc, char *argv[])  
{  
#ifdef TEST_MODE  
    freopen("in.txt","r",stdin);  
    freopen("out.txt","w",stdout);  
#endif  
    int val;  
    scanf("%d",&val);  
    printf("%d",val);  
    return 0;  
}
```

Диагностика

Библиотека <assert.h>

```
void assert(int выражение)
```

Отмена действия – определить имя
NDEBUG до подключения библиотеки
assert.h

Диагностика

Ввести два целых числа. Разделить первое число на второе. Если второе число – ноль, то остановить программу используя макрос `assert`.

```
#include <stdio.h>
#include <assert.h>
int main(int argc, char *argv[])
{
    int a,b;
    printf("Puts numbers A and B: ");
    scanf("%d %d",&a,&b);
    assert(b!=0);
    printf("%d\n", a/b);
    return 0;
}
```

Модуль

Модуль (библиотека) – совокупность типов данных, переменных, констант и функций для работы с этими типами данных.

Основное предназначение:

- повторное использование разработанного ранее кода,
 - улучшение процесса разработки программ.
-

Структура модуля

Две основные части:

- интерфейс (заголовок модуля – файл **.h**);
 - реализация (реализация модуля файл **.c**).
-

Заголовок модуля

Заголовок модуля – интерфейсная часть, представленная в виде файла с расширением **.h**.

Основное содержание:

- описание внешних типов данных;
 - описание внешних переменных и констант;
 - описание прототипов внешних функций.
-

Реализация модуля

Реализация модуля – файл с расширением .c

Основное содержание:

- описание внутренних типов данных;
 - описание внутренних и внешних переменных и констант;
 - реализация внешних и внутренних функций.
-

Правила описания внешних переменных

Объявление внешней переменной с возможной ее инициализацией осуществляется в файле текста программы модуля, а в файле заголовков такая переменная описывается как внешняя (класс памяти *extern*) без какой-либо инициализации.

Подключение модулей

Подключение модуля в программу осуществляется двумя действиями:

- подключение файла заголовка модуля с помощью директивы **#include**;
 - подключение файла текста программы модуля в проект.
-

Частные случаи модулей

1. Модуль содержит только часть реализацию: единственный модуль в программе, содержащий только функцию **main**.
 2. Модуль содержит только часть заголовков: в модуле производится описание глобальных типов данных.
-

Использование условной компиляции

При многократном подключении модуля необходимо организовать однократность его компиляции. Это осуществляется с использованием директив условной компиляции в файле заголовка модуля в формате:

```
#ifndef имя_модуля  
#define имя_модуля  
... текст заголовка модуля ...  
#endif  
ИЛИ  
#pragma once
```
