

# Hardwarenahe Programmierung

## Musterlösung zu den Übungsaufgaben – 14. November 2019

### Aufgabe 1: Ausgabe von Hexadezimalzahlen

Schreiben Sie eine Funktion `void print_hex (uint32_t x)`, die eine gegebene vorzeichenlose 32-Bit-Ganzzahl `x` als Hexadezimalzahl ausgibt. (Der Datentyp `uint32_t` ist mit `#include <stdint.h>` verfügbar.)

Verwenden Sie dafür *nicht* `printf()` mit der Formatspezifikation `%x` als fertige Lösung, sondern programmieren Sie die nötige Ausgabe selbst. (Für Tests ist `%x` hingegen erlaubt und sicherlich nützlich.)

Die Verwendung von `printf()` mit anderen Formatspezifikationen wie z. B. `%d` oder `%c` oder `%s` ist hingegen zulässig.

(8 Punkte)

(Hinweis für die Klausur: Abgabe auf Datenträger ist erlaubt und erwünscht, aber nicht zwingend.)

### Lösung

Um die Ziffern von `x` zur Basis 16 zu isolieren, berechnen wir `x % 16` (modulo 16 = Rest bei Division durch 16) und dividieren anschließend `x` durch 16, solange bis `x` den Wert 0 erreicht.

Wenn wir die auf diese Weise ermittelten Ziffern direkt ausgeben, sind sie *Little-Endian*, erscheinen also in umgekehrter Reihenfolge. Die Datei `loesung-1-1.c` setzt diesen Zwischenschritt um.

Die Ausgabe der Ziffern erfolgt in `loesung-1-1.c` über `printf ("%d")` für die Ziffern 0 bis 9. Für die darüberliegenden Ziffern wird der Buchstabe `a` um die Ziffer abzüglich 10 inkrementiert und der erhaltene Wert mit `printf ("%c")` als Zeichen ausgegeben.

Um die umgekehrte Reihenfolge zu beheben, speichern wir die Ziffern von `x` in einem Array `digits[]` zwischen und geben sie anschließend in einer zweiten Schleife in umgekehrter Reihenfolge aus (siehe `loesung-1-2.c`). Da wir wissen, daß `x` eine 32-Bit-Zahl ist und daher höchstens 8 Hexadezimalziffern haben kann, ist 8 eine sinnvolle Länge für das Ziffern-Array `digits[8]`.

Nun sind die Ziffern in der richtigen Reihenfolge, aber wir erhalten zusätzlich zu den eigentlichen Ziffern führende Nullen. Da in der Aufgabenstellung nicht von führenden Nullen die Rede war, sind diese nicht verboten; `loesung-1-2.c` ist daher eine richtige Lösung der Aufgabe.

Wenn wir die führenden Nullen vermeiden wollen, können wir die `for`-Schleifen durch `while`-Schleifen ersetzen. Die erste Schleife zählt hoch, solange `x` ungleich 0 ist; die zweite zählt von dem erreichten Wert aus wieder herunter – siehe `loesung-1-3.c`. Da wir wissen, daß die Zahl `x` höchstens 32 Bit, also höchstens 8 Hexadezimalziffern hat, wissen wir, daß `i` höchstens den Wert 8 erreichen kann, das Array also nicht überlaufen wird.

Man beachte, daß der Array-Index nach der ersten Schleife „um einen zu hoch“ ist. In der zweiten Schleife muß daher *zuerst* der Index dekrementiert werden. Erst danach darf ein Zugriff auf `digit[i]` erfolgen.

Alternativ können wir auch mitschreiben, ob bereits eine Ziffer ungleich Null ausgegeben wurde, und andernfalls die Ausgabe von Null-Ziffern unterdrücken – siehe `loesung-1-4.c`.

Weitere Möglichkeiten ergeben sich, wenn man bedenkt, daß eine Hexadezimalziffer genau einer Gruppe von vier Binärziffern entspricht. Eine Bitverschiebung um 4 nach rechts ist daher dasselbe wie eine Division durch 16, und eine Und-Verknüpfung mit  $15_{10} = f_{16} = 1111_2$  ist dasselbe wie die Operation Modulo 16. Die Datei `loesung-1-5.c` ist eine in dieser Weise abgewandelte Variante von `loesung-1-3.c`.

Mit dieser Methode kann man nicht nur auf die jeweils unterste Ziffer, sondern auf alle Ziffern direkt zugreifen. Damit ist kein Array als zusätzlicher Speicher mehr nötig. Die Datei `loesung-1-6.c` setzt dies auf einfache Weise um. Sie gibt wieder führende Nullen mit aus, ist aber trotzdem eine weitere richtige Lösung der Aufgabe.

Die führenden Nullen ließen sich auf die gleiche Weise vermeiden wie in `loesung-1-4.c`.

Die Bitverschiebungsmethode hat den Vorteil, daß kein zusätzliches Array benötigt wird. Auch wird die als Parameter übergebene Zahl `x` nicht verändert, was bei größeren Zahlen, die über Zeiger übergeben werden, von Vorteil sein kann. Demgegenüber steht der Nachteil, daß diese Methode nur für eine ganze Anzahl von Bits funktioniert, also für Basen, die Zweierpotenzen sind (z. B. 2, 8, 16, 256). Für alle anderen Basen (z. B. 10) eignet sich nur die Methode mit Division und Modulo-Operation.

## Aufgabe 2: Einfügen in Strings

Wir betrachten das folgende Programm (aufgabe-2.c):

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

void insert_into_string (char src, char *target, int pos)
{
    int len = strlen (target);
    for (int i = pos; i < len; i++)
        target[i+1] = target[i];
    target[pos] = src;
}

int main (void)
{
    char test[100] = "Hochshule_Bochum";
    insert_into_string ('c', test, 5);
    printf ("%s\n", test);
    return 0;
}
```

Die Ausgabe des Programms lautet: `Hochschhhhhhhhhhh`

- (a) Erklären Sie, wie die Ausgabe zustandekommt. (3 Punkte)
- (b) Schreiben Sie die Funktion `insert_into_string()` so um, daß sie den Buchstaben `src` an der Stelle `pos` in den String `target` einfügt.  
Die Ausgabe des Programms müßte dann `Hochschhule Bochum` lauten. (2 Punkte)
- (c) Was kann passieren, wenn Sie die Zeile `char test[100] = "Hochshule_Bochum";` durch `char test[] = "Hochshule_Bochum";` ersetzen? Begründen Sie Ihre Antwort. (2 Punkte)
- (d) Was kann passieren, wenn Sie die Zeile `char test[100] = "Hochshule_Bochum";` durch `char *test = "Hochshule_Bochum";` ersetzen? Begründen Sie Ihre Antwort. (2 Punkte)

## Lösung

- (a) **Erklären Sie, wie die Ausgabe zustandekommt.**  
In der Schleife wird *zuerst* der nächste Buchstabe `target[i + 1]` gleich dem aktuellen gesetzt und *danach* der Zähler `i` erhöht. Dadurch wird im nächsten Schleifendurchlauf der bereits verschobene Buchstabe noch weiter geschoben und letztlich alle Buchstaben in `target[]` durch den an der Stelle `pos` ersetzt.
- (b) **Schreiben Sie die Funktion `insert_into_string()` so um, daß sie den Buchstben `src` an der Stelle `pos` in den String `target` einfügt.**  
**Die Ausgabe des Programms müßte dann `Hochschhule Bochum` lauten.**  
Um im String „Platz zu schaffen“, muß man von hinten beginnen, also die Schleife umdrehen (siehe: `loesung-2.c`):

```
for (int i = len; i > pos; i++)
    target[i] = target[i - 1];
```
- (c) **Was kann passieren, wenn Sie die Zeile `char test[100] = "Hochshule_Bochum";` durch `char test[] = "Hochshule_Bochum";` ersetzen und warum?**  
Die Schreibweise `test[]` bedeutet, daß der Compiler selbst zählt, wieviel Speicherplatz der String benötigt, un dann genau die richtige Menge Speicher reserviert (anstatt, wie wir es manuell getan haben, pauschal Platz für 100 Zeichen).

Wenn wir nun in den String ein zusätzliches Zeichen einfügen, ist dafür kein Speicherplatz reserviert worden, und wir **überschreiben** dann Speicher, an dem sich andere Variablen befinden, was zu einem **Absturz** führen kann.

Da wir hier nur ein einziges Zeichen schreiben, wird dieser Fehler nicht sofort auffallen. Dies ist schlimmer, als wenn das Programm direkt beim ersten Test abstürzt, denn dadurch entsteht bei uns der Eindruck, es sei in Ordnung. Wenn danach der Fehler in einer Produktivumgebung auftritt, kann dadurch Schaden entstehen – je nach Einsatzgebiet der Software u. U. erheblicher Vermögens-, Sach- und/oder Personenschaden (z. B. Absturz eines Raumflugkörpers).

- (d) **Was kann passieren, wenn Sie `char test[100] = "Hochschule_Bochum";` durch `char *test = "Hochschule_Bochum";` ersetzen und warum?**

In diesem Fall wird der Speicher für den eigentlichen String in einem unbenannten, **nicht schreibbaren** Teil des Speichers reserviert. Unser Versuch, dorthin ein zusätzliches Zeichen zu schreiben, führt dann normalerweise zu einem **Absturz**.

In manchen Systemen (Betriebssystem, Compiler, ...) ist der Speicherbereich tatsächlich sehr wohl schreibbar. In diesem Fall tritt der Absturz nicht immer und nicht immer sofort auf – genau wie in Aufgabenteil (c).

### Aufgabe 3: Länge von Strings

Strings werden in der Programmiersprache C durch Zeiger auf **char**-Variable realisiert.

Beispiel: `char *hello_world = "Hello,_world!\n"`

Die Systembibliothek stellt eine Funktion `strlen()` zur Ermittlung der Länge von Strings zur Verfügung (**#include <string.h>**).

- (a) Auf welche Weise ist die Länge eines Strings gekennzeichnet? (1 Punkt)
- (b) Wie lang ist die Beispiel-String-Konstante `"Hello,_world!\n"`, und wieviel Speicherplatz belegt sie? (2 Punkte)
- (c) Schreiben Sie eine eigene Funktion `int strlen (char *s)`, die die Länge eines Strings zurückgibt. (3 Punkte)

Wir betrachten nun die folgenden Funktionen (Datei: `aufgabe-3.c`):

```
int fun_1 (char *s)
{
    int x = 0;
    for (int i = 0; i < strlen (s); i++)
        x += s[i];
    return x;
}
```

```
int fun_2 (char *s)
{
    int i = 0, x = 0;
    int len = strlen (s);
    while (i < len)
        x += s[i++];
    return x;
}
```

- (d) Was bewirken die beiden Funktionen? (2 Punkte)
- (e) Schreiben Sie eine eigene Funktion, die dieselbe Aufgabe erledigt wie `fun_2()`, nur effizienter. (4 Punkte)

### Lösung

- (a) **Auf welche Weise ist die Länge eines Strings gekennzeichnet?**

Ein String ist ein Array von **chars**. Nach den eigentlichen Zeichen des Strings enthält das Array ein **Null-Symbol** (Zeichen mit Zahlenwert 0, nicht zu verwechseln mit der Ziffer '0') als Ende-Markierung. Die Länge eines Strings ist die Anzahl der Zeichen *vor* diesem Symbol.

- (b) **Wie lang ist die Beispiel-String-Konstante `"Hello,_world!\n"`, und wieviel Speicherplatz belegt sie?**

Sie ist 14 Zeichen lang (`'\n'` ist nur 1 Zeichen; das Null-Symbol, das das Ende markiert, zählt hier nicht mit) und belegt Speicherplatz für 15 Zeichen (15 Bytes – einschließlich Null-Symbol / Ende-Markierung).

- (c) **Schreiben Sie eine eigene Funktion `int strlen (char *s)`, die die Länge eines Strings zurückgibt.**

Siehe die Dateien [loesung-3c-1.c](#) (mit Array-Index) und [loesung-3c-2.c](#) (mit Zeiger-Arithmetik). Beide Lösungen sind korrekt und arbeiten gleich schnell.

Die Warnung `conflicting types for built-in function "strlen"` kann normalerweise ignoriert werden; auf manchen Systemen (z. B. MinGW) hat jedoch die eingebaute Funktion `strlen()` beim Linken Vorrang vor der selbstgeschriebenen, so daß die selbstgeschriebene Funktion nie aufgerufen wird. In solchen Fällen ist es zulässig, die selbstgeschriebene Funktion anders zu nennen (z. B. `my_strlen()`).

- (d) **Was bewirken die beiden Funktionen?**

Beide addieren die Zahlenwerte der im String enthaltenen Zeichen und geben die Summe als Funktionsergebnis zurück.

Im Falle des Test-Strings `"Hello,_world!\n"` lautet der Rückgabewert 1171 (siehe [loesung-3d-1.c](#) und [loesung-3d-2.c](#)).

- (e) **Schreiben Sie eine eigene Funktion, die dieselbe Aufgabe erledigt wie `fun_2()`, nur effizienter.**

Die Funktion wird effizienter, wenn man auf den Aufruf von `strlen()` verzichtet und stattdessen die Ende-Prüfung in derselben Schleife vornimmt, in der man auch die Zahlenwerte der Zeichen des Strings aufsummiert.

Die Funktion `fun_3()` in der Datei [loesung-3e-1.c](#) realisiert dies mit einem Array-Index, Die Funktion `fun_4()` in der Datei [loesung-3e-2.c](#) mit Zeiger-Arithmetik. Beide Lösungen sind korrekt und arbeiten gleich schnell.