

# Hardwarenahe Programmierung

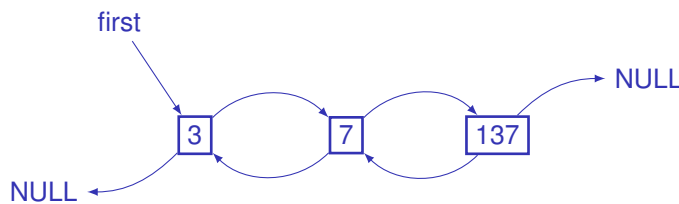
## Musterlösung zu den Übungsaufgaben – 9. Januar 2023

### Aufgabe 1: Einfach und doppelt verkettete Listen

Das Beispiel-Programm [aufgabe-1.c](#) demonstriert zwei Funktionen zur Verwaltung einfach verketteter Listen: [output\\_list\(\)](#) zum Ausgeben der Liste auf den Bildschirm und [insert\\_into\\_list\(\)](#) zum Einfügen in die Liste.

- (a) Ergänzen Sie eine Funktion [delete\\_from\\_list\(\)](#) zum Löschen eines Elements aus der Liste mit Freigabe des Speicherplatzes. (5 Punkte)
- (b) Ergänzen Sie eine Funktion [reverse\\_list\(\)](#) die die Reihenfolge der Elemente in der Liste umdreht. (3 Punkte)

Eine doppelt verkettete Liste hat in jedem Knotenpunkt ([node](#)) *zwei* Zeiger – einen auf das nächste Element ([next](#)) und einen auf das vorherige Element (z. B. [prev](#) für „previous“). Dadurch ist es leichter als bei einer einfach verketteten Liste, die Liste in umgekehrter Reihenfolge durchzugehen.



Der Rückwärts-Zeiger ([prev](#)) des ersten Elements zeigt, genau wie der Vorwärts-Zeiger ([next](#)) des letzten Elements, auf *nichts*, hat also den Wert [NULL](#).

- (c) Schreiben Sie das Programm um für doppelt verkettete Listen. (5 Punkte)

### Lösung

- (a) **Ergänzen Sie eine Funktion [delete\\_from\\_list\(\)](#) zum Löschen eines Elements aus der Liste mit Freigabe des Speicherplatzes.**

Siehe: [loesung-1a.c](#)

Um ein Element aus einer verketteten Liste zu löschen, müssen zuerst die Zeiger umgestellt werden, um das Element von der Liste auszuschließen. Erst danach darf der Speicherplatz für das Element freigegeben werden.

Man benötigt also *das vorherige Element*, dessen [next](#)-Zeiger man dann auf das übernächste Element [next->next](#) setzt.

Bei jedem Zeiger muß man vor dem Zugriff prüfen, daß dieser nicht auf [NULL](#) zeigt. (Die Musterlösung ist in dieser Hinsicht nicht konsequent. Für den Produktiveinsatz müßte z. B. [delete\\_from\\_list\(\)](#) auch den übergebenen Zeiger [what](#) auf [NULL](#) prüfen.)

Ein Spezialfall tritt ein, wenn das erste Element einer Liste entfernt werden soll. In diesem Fall tritt [first](#) an die Stelle des [next](#)-Zeigers des (nicht vorhandenen) vorherigen Elements. Da [delete\\_from\\_list\(\)](#) *schreibend* auf [first](#) zugreift, muß [first](#) als Zeiger übergeben werden ([node \\*\\*first](#)).

Um alle Spezialfälle zu testen (am Anfang, am Ende und in der Mitte der Liste), wurden die Testfälle im Hauptprogramm erweitert.

- (b) **Schreiben Sie das Programm um für doppelt verkettete Listen.**

Siehe: [loesung-1b.c](#)

Bei allen Einfüge- und Löschaktionen müssen *jeweils zwei* [next](#)- und [prev](#)-Zeiger neu gesetzt werden. Zum Debuggen empfiehlt es sich sehr, eine Funktion zu schreiben, die die Liste auf Konsistenz prüft (hier: [check\\_list\(\)](#)).

Das Testprogramm macht von der Eigenschaft der doppelt verketteten Liste, daß man sie auch rückwärts effizient durchgehen kann, keinen Gebrauch. Um diese Eigenschaft als Vorteil nutzen zu können, empfiehlt es sich, zusätzlich zu [first](#) auch einen Zeiger auf das letzte Element (z. B. [last](#)) einzuführen. Dieser muß dann natürlich bei allen Operationen (Einfügen, Löschen, ...) auf dem aktuellen Stand gehalten werden.

## Aufgabe 2: Ternärer Baum

Der in der Vorlesung vorgestellte *binäre Baum* ist nur ein Spezialfall; im allgemeinen können Bäume auch mehr als zwei Verzweigungen pro Knotenpunkt haben. Dies ist nützlich bei der Konstruktion *balancierter Bäume*, also solcher, die auch im *Worst Case* nicht zu einer linearen Liste entarten, sondern stets eine – möglichst flache – Baumstruktur behalten.

Wir betrachten einen Baum mit bis zu drei Verzweigungen pro Knotenpunkt, einen sog. *ternären Baum*. Jeder Knoten enthält dann nicht nur einen, sondern *zwei* Werte als Inhalt:

```
typedef struct node
{
    int content_left, content_right;
    struct node *left, *middle, *right;
} node;
```

Wir konstruieren nun einen Baum nach folgenden Regeln:

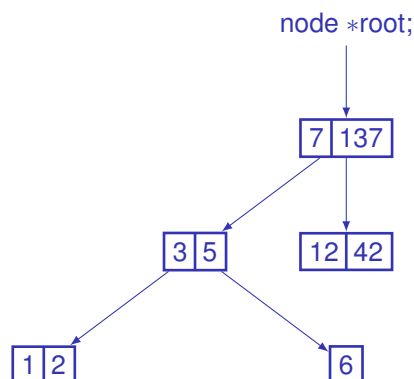
- Innerhalb eines Knotens sind die Werte sortiert: `content_left` muß stets kleiner sein als `content_right`.
- Der Zeiger `left` zeigt auf Knoten, deren enthaltene Werte durchweg kleiner sind als `content_left`.
- Der Zeiger `right` zeigt auf Knoten, deren enthaltene Werte durchweg größer sind als `content_right`.
- Der Zeiger `middle` zeigt auf Knoten, deren enthaltene Werte durchweg größer sind als `content_left`, aber kleiner als `content_right`.
- Ein Knoten muß nicht immer mit zwei Werten voll besetzt sein; er darf auch *nur einen* gültigen Wert enthalten.  
Der Einfachheit halber lassen wir in diesem Beispiel nur positive Zahlen als Werte zu. Wenn ein Knoten nur einen Wert enthält, setzen wir `content_right = -1`, und der Zeiger `middle` wird nicht verwendet.
- Wenn wir neue Werte in den Baum einfügen, werden *zuerst* die nicht voll besetzten Knoten aufgefüllt und *danach erst* neue Knoten angelegt und Zeiger gesetzt.
- Beim Auffüllen eines Knotens darf nötigenfalls `content_left` nach `content_right` verschoben werden. Ansonsten werden einmal angelegte Knoten nicht mehr verändert.

(In der Praxis dürfen Knoten gemäß speziellen Regeln nachträglich verändert werden, um Entartungen gar nicht erst entstehen zu lassen – siehe z. B. [https://en.wikipedia.org/wiki/2-3\\_tree](https://en.wikipedia.org/wiki/2-3_tree).)

- Zeichnen Sie ein Schaubild, das veranschaulicht, wie die Zahlen 7, 137, 3, 5, 6, 42, 1, 2 und 12 nacheinander und in dieser Reihenfolge in den oben beschriebenen Baum eingefügt werden – analog zu den Vortragsfolien ([hp-20221219.pdf](#)), Seite 33. (3 Punkte)
- Dasselbe, aber in der Reihenfolge 2, 7, 42, 12, 1, 137, 5, 6, 3. (3 Punkte)
- Beschreiben Sie in Worten und/oder als C-Quelltext-Fragment, wie eine Funktion aussehen müßte, um den auf diese Weise entstandenen Baum sortiert auszugeben. (4 Punkte)

## Lösung

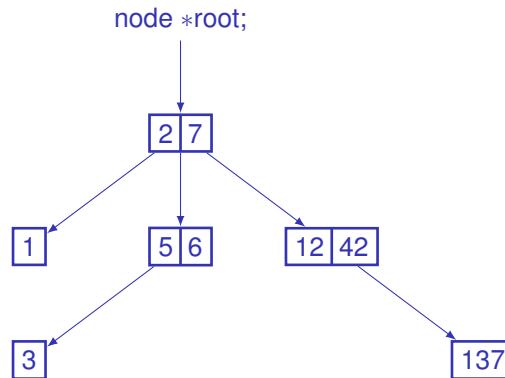
- Zeichnen Sie ein Schaubild, das veranschaulicht, wie die Zahlen 7, 137, 3, 5, 6, 42, 1, 2 und 12 nacheinander und in dieser Reihenfolge in den oben beschriebenen Baum eingefügt werden – analog zu den Vortragsfolien ([hp-20221219.pdf](#)), Seite 21.**



Bemerkungen:

- Zeiger mit dem Wert `NULL` sind nicht dargestellt: `right`-Zeiger von 7/137, `middle`-Zeiger von 3/5, sämtliche Zeiger von 1/2, 12/42 und 6.
- Beim Einfügen der 12 wird die sich bereits vorher in diesem `node` befindliche 42 zu `content_right`, und die 12 wird das neue `content_left`.
- Dieser Baum hat sehr einfache Regeln und ist daher *nicht* balanciert. Insbesondere unsere Regel, daß einmal angelegte Knoten nicht mehr verändert werden dürfen, steht dem im Wege. Ein einfaches Beispiel für einen *balancierten* ternären Baum ist der 2-3-Baum – siehe z. B. [https://en.wikipedia.org/wiki/2-3\\_tree](https://en.wikipedia.org/wiki/2-3_tree).

(b) **Dasselbe, aber in der Reihenfolge 2, 7, 42, 12, 1, 137, 5, 6, 3.**



Bemerkungen:

- Wieder sind Zeiger mit dem Wert `NULL` nicht dargestellt: `middle`- und `right`-Zeiger von 5/6, `left`- und `middle`-Zeiger von 12/42, sämtliche Zeiger von 1, 3 und 137.
- Beim Einfügen der 12 wird wieder die sich bereits vorher in diesem `node` befindliche 42 zu `content_right`, und die 12 wird das neue `content_left`.

(c) **Beschreiben Sie in Worten und/oder als C-Quelltext-Fragment, wie eine Funktion aussehen müßte, um den auf diese Weise entstandenen Baum sortiert auszugeben.**

Die entscheidende Idee ist **Rekursion**.

Eine Funktion, die den gesamten Baum ausgibt, müßte einmalig für den Zeiger `root` aufgerufen werden und folgendes tun:

1. falls der übergebene Zeiger den Wert `NULL` hat, nichts ausgeben, sondern die Funktion direkt beenden,
2. sich selbst für den `left`-Zeiger aufrufen,
3. den Wert von `content_left` ausgeben,
4. sich selbst für den `middle`-Zeiger aufrufen,
5. sofern vorhanden (also ungleich `-1`), den Wert von `content_right` ausgeben,
6. sich selbst für den `right`-Zeiger aufrufen.

Als C-Fragment:

```
void output_tree (node *root)
{
    if (root)
    {
        output_tree (root->left);
        printf ("%d\n", root->content_left);
        output_tree (root->middle);
        if (root->content_right >= 0)
            printf ("%d\n", root->content_right);
        output_tree (root->right);
    }
}
```

Die Datei `loesung-2c.c` erweitert dieses Fragment zu einem vollständigen C-Programm zum Erstellen und sortierten Ausgeben eines ternären Baums mit den Zahlenwerten von Aufgabenteil (a).

### Aufgabe 3: Fehlerhaftes Programm: Hüpfender Ball

Das auf der nächsten Seite abgedruckte GTK+-Programm (Datei: [aufgabe-3.c](#)) soll einen hüpfenden Ball darstellen, ist jedoch fehlerhaft.

- (a) Warum sieht man lediglich ein leeres Fenster? Welchen Befehl muß man ergänzen, um diesen Fehler zu beheben? (3 Punkte)
- (b) Nach der Fehlerbehebung in Aufgabenteil (a) zeigt das Programm einen unbeweglichen Ball. Welchen Befehl muß man ergänzen, um diesen Fehler zu beheben, und warum? (2 Punkte)
- (c) Erklären Sie das merkwürdige Hüpfverhalten des Balls. Wie kommt es zustande? Was an diesem Verhalten ist korrekt, und was ist fehlerhaft? (5 Punkte)
- (d) Welche Befehle muß man in welcher Weise ändern, um ein realistischeres Hüpf-Verhalten zu bekommen? (2 Punkte)

Hinweis: Das Hinzuziehen von Beispiel-Programmen aus der Vorlesung ist ausdrücklich erlaubt – auch in der Klausur.

Allgemeiner Hinweis: Wenn Sie die Übungsaufgaben zu dieser Lehrveranstaltung als PDF-Datei betrachten und darin auf die Dateinamen klicken, können Sie die Beispiel-Programme direkt herunterladen. Dadurch vermeiden Sie Übertragungsfehler.

#### Lösung

- (a) **Warum sieht man lediglich ein leeres Fenster? Welchen Befehl muß man ergänzen, um diesen Fehler zu beheben?**  
Die für das Zeichnen zuständige Callback-Funktion wurde zwar geschrieben, aber nicht installiert. Um dies zu beheben, ergänze man den folgenden Befehl im Hauptprogramm:  
`g_signal_connect (drawing_area, "draw", G_CALLBACK (draw), NULL);`  
Dies erkennt man sehr schnell durch Vergleich mit dem Beispiel-Programm [gtk-13.c](#).
- (b) **Nach der Fehlerbehebung in Aufgabenteil (a) zeigt das Programm einen unbeweglichen Ball. Welchen Befehl muß man ergänzen, um diesen Fehler zu beheben, und warum?**  
Die Timer-Callback-Funktion wurde zwar geschrieben, aber nicht installiert. Um dies zu beheben, ergänze man den folgenden Befehl im Hauptprogramm:  
`g_timeout_add (50, (GSourceFunc) timer, drawing_area);`  
Auch dies erkennt man sehr schnell durch Vergleich mit dem Beispiel-Programm [gtk-13.c](#).
- (c) **Erklären Sie das merkwürdige Hüpfverhalten des Balls. Wie kommt es zustande? Was an diesem Verhalten ist korrekt, und was ist fehlerhaft?**  
Die Geschwindigkeit in  $y$ -Richtung wächst immer weiter. Der Grund dafür ist, daß die  $y$ -Komponente der Geschwindigkeit nicht auf physikalisch sinnvolle Weise berechnet wird. In der dafür zuständigen Zeile `vy = 0.5 * g * (t * t);` wird stattdessen der Weg in  $y$ -Richtung bei einer gleichmäßig beschleunigten Bewegung berechnet und als Geschwindigkeit verwendet.
- (d) **Welche Befehle muß man in welcher Weise ändern, um ein realistischeres Hüpf-Verhalten zu bekommen?**  
Da der Ball am Boden abprallen soll, ist es *nicht* sinnvoll, die  $y$ -Komponente der Geschwindigkeit über die bekannte physikalische Formel  $v_y = -g \cdot t$  für die Geschwindigkeit in einer gleichmäßig beschleunigten Bewegung zu berechnen.  
Stattdessen ist es sinnvoll, die *Geschwindigkeitsänderung* innerhalb des Zeitintervalls `dt` zur Geschwindigkeitskomponente zu addieren: `vy += g * dt;`  
Auch dies erkennt man sehr schnell durch Vergleich mit dem Beispiel-Programm [gtk-13.c](#).

```

#include <gtk/gtk.h>

#define WIDTH 320
#define HEIGHT 240

double t = 0.0;
double dt = 0.2;

int r = 5;

double x = 10;
double y = 200;
double vx = 20;
double vy = -60;
double g = 9.81;

gboolean draw (GtkWidget *widget, cairo_t *c, gpointer data)
{
    GdkRGBA blue = { 0.0, 0.5, 1.0, 1.0 };

    gdk_cairo_set_source_rgba (c, &blue);
    cairo_arc (c, x, y, r, 0, 2 * G_PI);
    cairo_fill (c);

    return FALSE;
}

gboolean timer (GtkWidget *widget)
{
    t += dt;
    x += vx * dt;
    y += vy * dt;
    vx = vx;
    vy = 0.5 * g * (t * t);
    if (y + r >= HEIGHT)
        vy = -vy * 0.9;
    if (x + r >= WIDTH)
        vx = -vx * 0.9;
    if (x - r <= 0)
        vx = -vx * 0.9;
    gtk_widget_queue_draw_area (widget, 0, 0, WIDTH, HEIGHT);
    g_timeout_add (50, (GSourceFunc) timer, widget);
    return FALSE;
}

int main (int argc, char **argv)
{
    gtk_init (&argc, &argv);

    GtkWidget *window = gtk_window_new (GTK_WINDOW_TOPLEVEL);
    gtk_widget_show (window);
    gtk_window_set_title (GTK_WINDOW (window), "Hello");
    g_signal_connect (window, "destroy", G_CALLBACK (gtk_main_quit), NULL);

    GtkWidget *drawing_area = gtk_drawing_area_new ();
    gtk_widget_show (drawing_area);
    gtk_container_add (GTK_CONTAINER (window), drawing_area);
    gtk_widget_set_size_request (drawing_area, WIDTH, HEIGHT);

    gtk_main ();
    return 0;
}

```

## Aufgabe 4: Hexdumps

Das folgende Programm ([aufgabe-4.c](#)) liest einen String ein und gibt die ASCII-Werte der Buchstaben hexadezimal aus. (Anders als z. B. `scanf()` akzeptiert die Funktion `fgets()` zum Lesen von Strings auch Leerzeichen, und sie vermeidet Pufferüberläufe.)

```
1  #include <stdio.h>
2
3  int main (void)
4  {
5      char buffer[100];
6      fgets (buffer, 100, stdin);
7      for (char *p = buffer; *p; p++)
8          printf ("%02x", *p);
9      printf ("\n");
10 }
```

Beispiel: Bei der Eingabe von `Dies ist ein Test.` erscheint die Ausgabe  
`44696573206973742065696e20546573742e0a.`

Schreiben Sie ein Programm, das diese Umwandlung in umgekehrter Richtung vornimmt, also z. B. bei Eingabe von `44696573206973742065696e20546573742e0a` wieder `Dies ist ein Test.` ausgibt.

(6 Punkte)

Hinweis für die Klausur: Abgabe in digitaler Form ist erwünscht, aber nicht zwingend.

## Lösung

Siehe [loesung-4.c](#).

Das Programm macht mehrfach davon Gebrauch, daß in C Zeichen und Zahlen äquivalent sind. Wenn z. B. die `char`-Variable `c` den Wert `'3'` (Ziffer 3) enthält, dann hat der Ausdruck `c - '0'` den Wert `3` (Zahlenwert 3). Hierfür ist es insbesondere nicht nötig, vorauszusetzen, daß wir den ASCII-Zeichensatz verwenden und `'0'` den Wert `48` hat.

Bei Eingabe von `44696573206973742065696e20546573742e0a` gibt das Programm zusätzlich eine Leerzeile aus. Die liegt daran, daß das `0a` am Ende bereits eine Zeilenschaltung enthält und das Programm mit `printf ("\n")` eine zusätzliche Zeilenschaltung ausgibt.