

Programmation C

(Perfectionnement à la programmation en C)

Samuele Girardo

Université Paris-Est Marne-la-Vallée

LIGM, bureau 4B162

`samuele.girardo@u-pem.fr`

`http://igm.univ-mlv.fr/~girardo/`

Introduction

L'objectif de ce module est d'approfondir les concepts de base et d'approcher certains concepts plus avancés de la programmation en C.

Celui-ci est organisé en trois axes.

1. **Axe 1** : écrire un projet maintenable.

Bonnes habitudes de programmation, documentation, pré-assertions, gestion des erreurs, programmation modulaire, compilation.

2. **Axe 2** : comprendre les mécanismes de base.

Pointeurs, allocation dynamique, types, types structurés, entrées/sorties.

3. **Axe 3** : utiliser quelques techniques avancées.

Opérateurs bit à bit, mémoïsation, génération aléatoire, pointeurs de fonction, généricité.

Contenu du cours

Axe 1.

Bases

Habitudes

Modules

Compilation

Axe 2.

Allocation dynamique

Entrées et sorties

Types

Types structurés

Axe 3.

Opérateurs

Pointeurs de fonction

Génération aléatoire

Mémoïsation

Pré-requis

Ce cours demande les pré-requis suivants :

- ▶ des bases en **programmation générale** (notion de programme, d'instruction, de compilation);
- ▶ des bases en **programmation impérative** (notion de variable, de structures de contrôle, de fonction);
- ▶ des bases en **algorithmique** (manipulation de structures de données élémentaires comme les tableaux, les chaînes de caractères, les listes);
- ▶ des bases en **programmation en C** (écriture de fonctions, manipulation de tableaux, de chaînes de caractères, connaissance des types numériques, des types structurés, notion d'allocation dynamique, de pointeur).

Quelques dates

Le langage C est apparu en 1972 dans les laboratoires Bell. Il a été créé par **D. Ritchie** et **K. Thompson** au même moment que l'apparition des systèmes UNIX.

Quelques dates

Le langage C est apparu en 1972 dans les laboratoires Bell. Il a été créé par **D. Ritchie** et **K. Thompson** au même moment que l'apparition des systèmes UNIX.

Il est influencé par le langage B qui, contrairement au C, ne possédait pas de système de type.

Quelques dates

Le langage C est apparu en 1972 dans les laboratoires Bell. Il a été créé par **D. Ritchie** et **K. Thompson** au même moment que l'apparition des systèmes UNIX.

Il est influencé par le langage B qui, contrairement au C, ne possédait pas de système de type.

Quelques dates sur l'évolution de la spécification du langage :

- ▶ 1978 : première description complète du langage (C traditionnel);
- ▶ 1989 : publication de la norme ANSI C (ou C89);
- ▶ 1995 : évolution du langage C94/95;
- ▶ 1999 : évolution du langage C99;
- ▶ 2011 : nouvelle version du standard C11.

Quelques dates

Le langage C est apparu en 1972 dans les laboratoires Bell. Il a été créé par **D. Ritchie** et **K. Thompson** au même moment que l'apparition des systèmes UNIX.

Il est influencé par le langage B qui, contrairement au C, ne possédait pas de système de type.

Quelques dates sur l'évolution de la spécification du langage :

- ▶ 1978 : première description complète du langage (C traditionnel);
- ▶ 1989 : **publication de la norme ANSI C (ou C89)**;
- ▶ 1995 : évolution du langage C94/95;
- ▶ 1999 : évolution du langage C99;
- ▶ 2011 : nouvelle version du standard C11.

Quelques caractéristiques

Le C est un langage de bas niveau : il offre la possibilité de se placer « proche » de la machine. Il permet en effet de manipuler finement des données en mémoire, des adresses et des suites de bits.

Quelques caractéristiques

Le C est un **langage de bas niveau** : il offre la possibilité de se placer « proche » de la machine. Il permet en effet de manipuler finement des données en mémoire, des adresses et des suites de bits.

Ce langage a été initialement pensé pour la **conception de systèmes d'exploitation**.

Il est cependant suffisamment expressif pour s'adapter à un large éventail d'utilisations.

Quelques caractéristiques

Le C est un langage de bas niveau : il offre la possibilité de se placer « proche » de la machine. Il permet en effet de manipuler finement des données en mémoire, des adresses et des suites de bits.

Ce langage a été initialement pensé pour la conception de systèmes d'exploitation.

Il est cependant suffisamment expressif pour s'adapter à un large éventail d'utilisations.

Il se situe à la croisée des chemins du monde des langages de programmation : beaucoup de langages modernes sont traduits en C pour être compilés.

Quelques caractéristiques

Le C est un **langage de bas niveau** : il offre la possibilité de se placer « proche » de la machine. Il permet en effet de manipuler finement des données en mémoire, des adresses et des suites de bits.

Ce langage a été initialement pensé pour la **conception de systèmes d'exploitation**.

Il est cependant suffisamment expressif pour s'adapter à un large éventail d'utilisations.

Il se situe à la croisée des chemins du monde des langages de programmation : beaucoup de langages modernes sont traduits en C pour être compilés.

L'un de ses compilateurs, gcc, fruit de nombreuses optimisations, fait que le C est un langage d'une **efficacité extrême**.

Axe 1 : écrire un projet maintenable

Bases

Habitudes

Modules

Compilation

Plan

Bases

Généralités

Expressions et instructions

Constructions syntaxiques

Variables

Fonctions et pile

Commandes préprocesseur

Plan

Bases

Généralités

Expressions et instructions

Constructions syntaxiques

Variables

Fonctions et pile

Commandes préprocesseur

La notion de programme

Un **programme** en C est avant tout un texte (contenu dans un **fichier**) qui suit certaines règles (dites de **syntaxe**).

La notion de programme

Un **programme** en C est avant tout un texte (contenu dans un **fichier**) qui suit certaines règles (dites de **syntaxe**).

C'est une collection de déclarations et de définitions de fonctions, de types, de variables globales, assorties de commandes pré-processeur.

La notion de programme

Un **programme** en C est avant tout un texte (contenu dans un **fichier**) qui suit certaines règles (dites de **syntaxe**).

C'est une collection de déclarations et de définitions de fonctions, de types, de variables globales, assorties de commandes pré-processeur.

Tout programme possède une **fonction principale** nommée `main`. C'est par elle que commence l'exécution du programme. On appelle ceci le **point d'entrée** du programme.

Compiler un programme

Compiler un programme signifie **traduire** le fichier le contenant en un langage compréhensible et exécutable par la machine cible.

Compiler un programme

Compiler un programme signifie **traduire** le fichier le contenant en un langage compréhensible et exécutable par la machine cible.

On compile un fichier `Prog.c` par la commande

```
gcc -o NOM Prog.c
```

Ceci produit un exécutable nommé `NOM`.

Compiler un programme

Compiler un programme signifie **traduire** le fichier le contenant en un langage compréhensible et exécutable par la machine cible.

On compile un fichier `Prog.c` par la commande

```
gcc -o NOM Prog.c
```

Ceci produit un exécutable nommé `NOM`.

On compilera obligatoirement avec les **options** `-ansi`, `-pedantic` et `-Wall` au moyen de la commande

```
gcc -o NOM -ansi -pedantic -Wall Prog.c
```

Compiler un programme

Compiler un programme signifie **traduire** le fichier le contenant en un langage compréhensible et exécutable par la machine cible.

On compile un fichier `Prog.c` par la commande

```
gcc -o NOM Prog.c
```

Ceci produit un exécutable nommé `NOM`.

On compilera obligatoirement avec les **options** `-ansi`, `-pedantic` et `-Wall` au moyen de la commande

```
gcc -o NOM -ansi -pedantic -Wall Prog.c
```

- ▶ `-ansi -pedantic` : empêche un programme non compatible avec la norme ANSI C de compiler;

Compiler un programme

Compiler un programme signifie **traduire** le fichier le contenant en un langage compréhensible et exécutable par la machine cible.

On compile un fichier `Prog.c` par la commande

```
gcc -o NOM Prog.c
```

Ceci produit un exécutable nommé `NOM`.

On compilera obligatoirement avec les **options** `-ansi`, `-pedantic` et `-Wall` au moyen de la commande

```
gcc -o NOM -ansi -pedantic -Wall Prog.c
```

- ▶ `-ansi -pedantic` : empêche un programme non compatible avec la norme ANSI C de compiler;
- ▶ `-Wall` : active tous les messages d'avertissement.

Plan

Bases

Généralités

Expressions et instructions

Constructions syntaxiques

Variables

Fonctions et pile

Commandes préprocesseur

Expressions

Une **expression** est définie récursivement comme étant soit

1. une constante;

Expressions

Une **expression** est définie récursivement comme étant soit

1. une constante;
2. une variable;

Expressions

Une **expression** est définie récursivement comme étant soit

1. une constante;
2. une variable;
3. une combinaison d'expressions et d'opérateurs;

Expressions

Une **expression** est définie récursivement comme étant soit

1. une constante;
2. une variable;
3. une combinaison d'expressions et d'opérateurs;
4. un appel de fonction qui renvoie une valeur, c.-à-d., de type de retour autre que `void`.

Expressions

Une **expression** est définie récursivement comme étant soit

1. une constante;
2. une variable;
3. une combinaison d'expressions et d'opérateurs;
4. un appel de fonction qui renvoie une valeur, c.-à-d., de type de retour autre que `void`.

Une expression n'est donc rien d'autre qu'un **assemblage de symboles** qui vérifie des règles **syntaxiques** et **sémantiques**.

Expressions

Une **expression** est définie récursivement comme étant soit

1. une constante;
2. une variable;
3. une combinaison d'expressions et d'opérateurs;
4. un appel de fonction qui renvoie une valeur, c.-à-d., de type de retour autre que `void`.

Une expression n'est donc rien d'autre qu'un **assemblage de symboles** qui vérifie des règles **syntaxiques** et **sémantiques**.

Toute expression possède une **valeur** et un **type**. Le processus qui consiste à déterminer la valeur d'une expression se nomme l'**évaluation**.

Expressions

P.ex., les entités suivantes sont des expressions :

▶ 0

Valeur : 0, type : `int`

Expressions

P.ex., les entités suivantes sont des expressions :

▶ 0

Valeur : 0, type : `int`

▶ 'a'

Valeur : 97, type : `int`

Expressions

P.ex., les entités suivantes sont des expressions :

▶ 0

Valeur : 0, type : `int`

▶ 'a'

Valeur : 97, type : `int`

▶ "abc"

Valeur : "abc", type : `char *`

Expressions

P.ex., les entités suivantes sont des expressions :

▶ 0

Valeur : 0, type : `int`

▶ 'a'

Valeur : 97, type : `int`

▶ "abc"

Valeur : "abc", type : `char *`

▶ x

Valeur : x, type : le type de la variable x

Expressions

P.ex., les entités suivantes sont des expressions :

▶ 0

Valeur : 0, type : `int`

▶ 'a'

Valeur : 97, type : `int`

▶ "abc"

Valeur : "abc", type : `char *`

▶ x

Valeur : x, type : le type de la variable x

▶ a == 2

Valeur : 0 ou 1, type : `int`

Expressions

P.ex., les entités suivantes sont des expressions :

▶ 0

Valeur : 0, type : `int`

▶ `b = 3`

Valeur : 3, type : `int`

▶ `'a'`

Valeur : 97, type : `int`

▶ `"abc"`

Valeur : `"abc"`, type : `char *`

▶ `x`

Valeur : `x`, type : le type de la variable `x`

▶ `a == 2`

Valeur : 0 ou 1, type : `int`

Expressions

P.ex., les entités suivantes sont des expressions :

▶ 0

Valeur : 0, type : `int`

▶ `b = 3`

Valeur : 3, type : `int`

▶ `'a'`

Valeur : 97, type : `int`

▶ `f(5)`

Valeur : la valeur renvoyée par `f(5)`,
type : le type de retour de `f`

▶ `"abc"`

Valeur : `"abc"`, type : `char *`

▶ `x`

Valeur : `x`, type : le type de la variable `x`

▶ `a == 2`

Valeur : 0 ou 1, type : `int`

Expressions

P.ex., les entités suivantes sont des expressions :

▶ 0

Valeur : 0, type : `int`

▶ `'a'`

Valeur : 97, type : `int`

▶ `"abc"`

Valeur : `"abc"`, type : `char *`

▶ `x`

Valeur : `x`, type : le type de la variable `x`

▶ `a == 2`

Valeur : 0 ou 1, type : `int`

▶ `b = 3`

Valeur : 3, type : `int`

▶ `f(5)`

Valeur : la valeur renvoyée par `f(5)`,
type : le type de retour de `f`

▶ `(a == 0) && (b >= 3)`

Valeur : 0 ou 1, type : `int`

Expressions

P.ex., les entités suivantes sont des expressions :

▶ 0

Valeur : 0, type : `int`

▶ `'a'`

Valeur : 97, type : `int`

▶ `"abc"`

Valeur : `"abc"`, type : `char *`

▶ `x`

Valeur : `x`, type : le type de la variable `x`

▶ `a == 2`

Valeur : 0 ou 1, type : `int`

▶ `b = 3`

Valeur : 3, type : `int`

▶ `f(5)`

Valeur : la valeur renvoyée par `f(5)`,
type : le type de retour de `f`

▶ `(a == 0) && (b >= 3)`

Valeur : 0 ou 1, type : `int`

▶ `a > 'a' ? a : -a`

Valeur : `a` ou `-a`, type : le type de `a`

Expressions

P.ex., les entités suivantes sont des expressions :

▶ 0

Valeur : 0, type : `int`

▶ 'a'

Valeur : 97, type : `int`

▶ "abc"

Valeur : "abc", type : `char *`

▶ x

Valeur : x, type : le type de la variable x

▶ a == 2

Valeur : 0 ou 1, type : `int`

▶ b = 3

Valeur : 3, type : `int`

▶ f(5)

Valeur : la valeur renvoyée par f(5),
type : le type de retour de f

▶ (a == 0) && (b >= 3)

Valeur : 0 ou 1, type : `int`

▶ a > 'a' ? a : -a

Valeur : a ou -a, type : le type de a

▶ 1. + 7 * 2

Valeur : 15., type : `float`

Instructions

Une **instruction** est définie récursivement comme étant soit :

1. une expression E ; terminée par un point-virgule;
2. un bloc $\{I_1 \ I_2 \ \dots \ I_k\}$ où I_1, I_2, \dots, I_k sont des instructions;
3. une conditionnelle `if (E) I1 else I2`, où E est une expression et I_1 et I_2 sont des instructions;
4. toute autre construction similaire (`switch, while, do while, for`);
5. une déclaration `T X`; de variable, où T est un type et X est un identificateur.

Instructions

Une **instruction** est définie récursivement comme étant soit :

1. une expression E ; terminée par un point-virgule;
2. un bloc $\{I_1 \ I_2 \ \dots \ I_k\}$ où I_1, I_2, \dots, I_k sont des instructions;
3. une conditionnelle `if (E) I1 else I2`, où E est une expression et I_1 et I_2 sont des instructions;
4. toute autre construction similaire (`switch`, `while`, `do while`, `for`);
5. une déclaration `T X`; de variable, où T est un type et X est un identificateur.

À la différence des expressions, c'est souvent l'**effet** d'une instruction qui est sa raison d'être (et non plus uniquement sa valeur ou son type).

Instructions

Une **instruction** est définie récursivement comme étant soit :

1. une expression `E`; terminée par un point-virgule;
2. un bloc `{I1 I2 ...Ik}` où `I1`, `I2`, ..., `Ik` sont des instructions;
3. une conditionnelle `if (E) I1 else I2`, où `E` est une expression et `I1` et `I2` sont des instructions;
4. toute autre construction similaire (`switch`, `while`, `do while`, `for`);
5. une déclaration `T X`; de variable, où `T` est un type et `X` est un identificateur.

À la différence des expressions, c'est souvent l'**effet** d'une instruction qui est sa raison d'être (et non plus uniquement sa valeur ou son type).

En effet, une instruction peut p.ex. afficher un élément, allouer une zone mémoire, lire dans un fichier, *etc.* La valeur de l'expression sous-jacente à l'instruction est d'importance secondaire.

Instructions

P.ex., les entités suivantes sont des instructions :

▶ `;` (instruction vide)

▶ `malloc(64);`

▶ `1;`

▶ `int a;`

▶ `a = b;`

▶ `int tab[64];`

▶ `while (1) a += 1;`

▶ `tab[3] = 9;`

▶ `printf("abc\n");`

▶ `tab[3];`

▶ `a++;`

▶ `return 31;`

Expressions à effet de bord

Une **expression** est à **effet de bord** (ou encore à **effet secondaire**) si son évaluation modifie la mémoire.

Expressions à effet de bord

Une **expression** est à **effet de bord** (ou encore à **effet secondaire**) si son évaluation modifie la mémoire.

P.ex.,

▶ 0,

▶ 'c',

▶ (a + 21) << 3,

▶ tab[8],

sont des expressions qui ne sont pas à effet de bord.

Expressions à effet de bord

Une **expression** est à **effet de bord** (ou encore à **effet secondaire**) si son évaluation modifie la mémoire.

P.ex.,

▶ 0,

▶ 'c',

▶ (a + 21) << 3,

▶ tab[8],

sont des expressions qui ne sont pas à effet de bord.

En revanche,

▶ a = 31,

▶ printf("abc\n"),

▶ char c,

▶ malloc(64),

sont des expressions à effet de bord (la déclaration de variable n'est pas une expression mais une instruction).

Expressions à effet de bord

En règle générale, ce sont les éléments suivants dans les expressions qui produisent des effets de bord :

- ▶ les affectations;
- ▶ les allocations de mémoire;
- ▶ la sollicitation au système de fichiers.

Expressions à effet de bord

En règle générale, ce sont les éléments suivants dans les expressions qui produisent des effets de bord :

- ▶ les affectations;
- ▶ les allocations de mémoire;
- ▶ la sollicitation au système de fichiers.

En revanche, les éléments suivants dans les expressions ne produisent pas d'effet de bord :

- ▶ lectures de constantes et de variables;
- ▶ calculs arithmétiques, logiques ou bit à bit;
- ▶ comparaisons.

Plan

Bases

Généralités

Expressions et instructions

Constructions syntaxiques

Variables

Fonctions et pile

Commandes préprocesseur

Blocs

Un **bloc** est une suite d'instructions délimitée par des accolades. Il est constitué d'une partie consacrée à la déclaration de variables et d'une partie consacrée aux instructions.

Blocs

Un **bloc** est une suite d'instructions délimitée par des accolades. Il est constitué d'une partie consacrée à la déclaration de variables et d'une partie consacrée aux instructions.

```
{  
    D  
    I  
}
```

Ici, D est une section de **déclarations** et I est une section d'**instructions**.

Blocs

Un **bloc** est une suite d'instructions délimitée par des accolades. Il est constitué d'une partie consacrée à la déclaration de variables et d'une partie consacrée aux instructions.

```
{  
    D  
    I  
}
```

Ici, **D** est une section de **déclarations** et **I** est une section d'**instructions**.

Les parties **D** et/ou **I** peuvent être vides.

Blocs

Un **bloc** est une suite d'instructions délimitée par des accolades. Il est constitué d'une partie consacrée à la déclaration de variables et d'une partie consacrée aux instructions.

```
{  
    D  
    I  
}
```

Ici, **D** est une section de **déclarations** et **I** est une section d'**instructions**.

Les parties **D** et/ou **I** peuvent être vides.

Sachant qu'un bloc est une suite d'instructions, il est possible de placer un bloc dans la section d'instructions d'un bloc et ainsi d'**imbriquer** plusieurs blocs.

Blocs

```
int main() {  
    int b;  
    scanf("%d", &b);  
    {  
        int a;  
        a = 1 + b;  
    }  
}
```

La partie rouge est un bloc au sein d'une fonction `main`.

Il y a des règles concernant la visibilité des variables (que nous verrons plus loin).

Blocs

```
int main() {  
    int b;  
    scanf("%d", &b);  
    {  
        int a;  
        a = 1 + b;  
    }  
}
```

La partie rouge est un bloc au sein d'une fonction `main`.

Il y a des règles concernant la visibilité des variables (que nous verrons plus loin).

```
{  
    int a;  
    int b;  
    scanf(" %d", &a);  
    {  
        printf("%d\n", a);  
    }  
    scanf(" %d", &b);  
}
```

Ceci est un bloc constitué d'une section de déclarations et d'une section d'instructions.

Cette dernière partie contient un bloc (en rouge) dont la section de déclarations est vide.

Opérateur de test if

L'opérateur de test se décline en deux versions :

```
if (E)
    B
```

```
if (E)
    B_1
else
    B_2
```

Ici, E est une **expression booléenne** : elle est considérée comme fausse si elle s'évalue en zéro et comme vraie sinon. De plus, B, B_1 et B_2 sont des blocs d'instructions.

Opérateur de test if

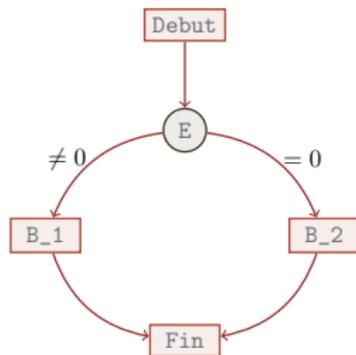
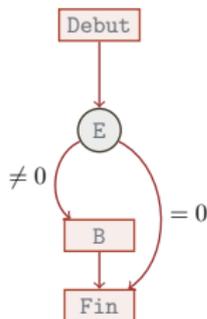
L'opérateur de test se décline en deux versions :

```
if (E)  
    B
```

```
if (E)  
    B_1  
else  
    B_2
```

Ici, E est une **expression booléenne** : elle est considérée comme fausse si elle s'évalue en zéro et comme vraie sinon. De plus, B, B_1 et B_2 sont des blocs d'instructions.

Diagrammes d'exécution :



Instruction de branchement switch

L'instruction de branchement admet la syntaxe

```
switch (E) {  
    case E_1 : I_1  
    case E_2 : I_2  
    ...  
    case E_N : I_N  
    default : I_D  
}
```

Ici, E , E_1 , E_2 , ..., E_N sont des expressions qui s'évaluent en des entiers.

Les I_1 , I_2 , ..., I_N et I_D sont des suites d'instructions.

Instruction de branchement switch

L'instruction de branchement admet la syntaxe

```
switch (E) {  
    case E_1 : I_1  
    case E_2 : I_2  
    ...  
    case E_N : I_N  
    default : I_D  
}
```

Ici, E , E_1 , E_2 , ..., E_N sont des expressions qui s'évaluent en des entiers.

Les I_1 , I_2 , ..., I_N et I_D sont des suites d'instructions.

L'exécution de cette instruction se passe ainsi. Soit i le plus petit entier (s'il existe) tel que les évaluations de E et E_i sont égales. Les instructions I_i , ..., I_N ainsi que I_D sont exécutées.

Instruction de branchement switch

L'instruction de branchement admet la syntaxe

```
switch (E) {  
    case E_1 : I_1  
    case E_2 : I_2  
    ...  
    case E_N : I_N  
    default : I_D  
}
```

Ici, E , E_1 , E_2 , ..., E_N sont des expressions qui s'évaluent en des entiers.

Les I_1 , I_2 , ..., I_N et I_D sont des suites d'instructions.

L'exécution de cette instruction se passe ainsi. Soit i le plus petit entier (s'il existe) tel que les évaluations de E et E_i sont égales. Les instructions I_i , ..., I_N ainsi que I_D sont exécutées.

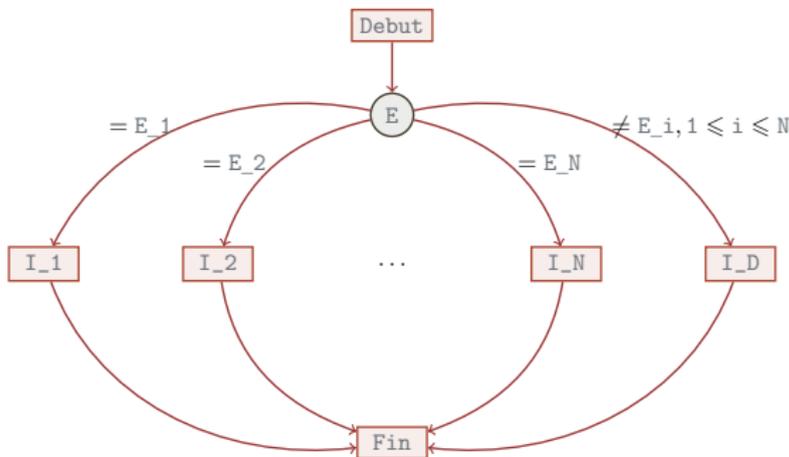
La ligne `default : I_D` est facultative. Si elle est présente, I_D est toujours exécutée.

Instruction de branchement switch

On s'impose de terminer chaque I_j et I_D par le mot-clé `break`.

Ceci permet de n'exécuter que le I_i tel que les évaluations de E et E_i sont égales. Dans ce cas, I_D n'est exécuté que si aucun des E_i ne l'a été.

On obtient ainsi le diagramme d'exécution



Instruction itérative `while`

L'**instruction itérative** `while` admet la syntaxe

```
while (E)  
    B
```

Ici, `E` est une expression booléenne
et `B` est un bloc d'instructions.

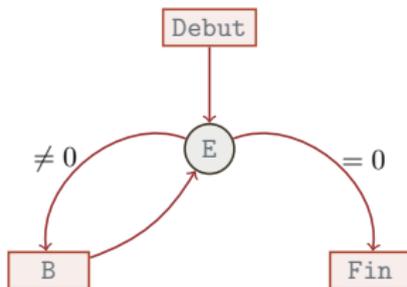
Instruction itérative while

L'instruction itérative `while` admet la syntaxe

```
while (E)  
    B
```

Ici, E est une expression booléenne
et B est un bloc d'instructions.

Diagramme d'exécution :



Instruction itérative `do while`

L'instruction itérative `do while` admet la syntaxe

```
do  
    B  
while (E);
```

Ici, `E` est une expression booléenne
et `B` est un bloc d'instructions.

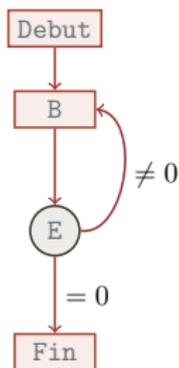
Instruction itérative do while

L'instruction itérative `do while` admet la syntaxe

```
do  
    B  
while (E);
```

Ici, E est une expression booléenne
et B est un bloc d'instructions.

Diagramme d'exécution :



Instruction itérative for

L'**instruction itérative** `for` admet la syntaxe

```
for (E_1 ; E_2 ; E_3)  
    B
```

Ici, `E_2` est une expression booléenne (le **test**), `E_1` (l'**initialisation**) et `E_3` (l'**incrément**) sont des expressions et `B` est un bloc d'instructions.

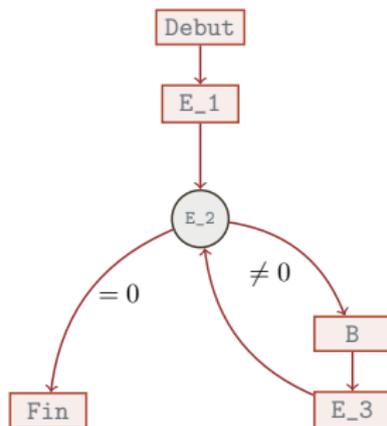
Instruction itérative for

L'**instruction itérative** for admet la syntaxe

```
for (E_1 ; E_2 ; E_3)  
  B
```

Ici, E_2 est une expression booléenne (le **test**), E_1 (l'**initialisation**) et E_3 (l'**incréméntation**) sont des expressions et B est un bloc d'instructions.

Diagramme d'exécution :



Instruction it rative for

```
for (i = 0 ; i < 3 ; ++i) {  
    printf("a");  
}
```

Affiche trois occurrences du caract re
'a'.

Instruction itérative for

```
for (i = 0 ; i < 3 ; ++i) {  
    printf("a");  
}
```

Affiche trois occurrences du caractère 'a'.

```
for (x = lst ; x != NULL ;  
     x = x->suiv) {  
    afficher(x->elem);  
}
```

Parcours une liste simplement chaînée et l'affiche. La variable `x` est un pointeur sur la cellule courante.

Instruction itérative for

```
for (i = 0 ; i < 3 ; ++i) {  
    printf("a");  
}
```

Affiche trois occurrences du caractère 'a'.

```
for (x = lst ; x != NULL ;  
     x = x->suiv) {  
    afficher(x->elem);  
}
```

Parcours une liste simplement chaînée et l'affiche. La variable `x` est un pointeur sur la cellule courante.

```
for ( ; *str != '\0'; str++) {  
    putchar(*str);  
}
```

Affiche la chaîne de caractères `str`. Il n'y a pas d'initialisation. L'incréméntation fait pointer `str` sur le prochain caractère.

Instruction itérative for

```
for (i = 0 ; i < 3 ; ++i) {  
    printf("a");  
}
```

Affiche trois occurrences du caractère 'a'.

```
for (x = lst ; x != NULL ;  
     x = x->suiv) {  
    afficher(x->elem);  
}
```

Parcours une liste simplement chaînée et l'affiche. La variable `x` est un pointeur sur la cellule courante.

```
for ( ; *str != '\0'; str++) {  
    putchar(*str);  
}
```

Affiche la chaîne de caractères `str`. Il n'y a pas d'initialisation. L'incréméntation fait pointer `str` sur le prochain caractère.

```
for ( ; *str != '\0';  
     putchar(*str++)) {  
    /* Rien. */  
}
```

Affiche la chaîne de caractères `str`. Il n'y a pas d'initialisation. L'affichage est réalisé comme effet de bord de l'incréméntation.

Instructions de court-circuit

Les **instructions de court-circuit** sont `break` et `continue`.

Instructions de court-circuit

Les **instructions de court-circuit** sont `break` et `continue`.

L'instruction `break` permet à l'exécution de sortir d'une structure `switch`, `while`, `do while` ou `for`. L'exécution continue alors aux instructions qui suivent cette structure.

Instructions de court-circuit

Les **instructions de court-circuit** sont `break` et `continue`.

L'instruction `break` permet à l'exécution de sortir d'une structure `switch`, `while`, `do while` ou `for`. L'exécution continue alors aux instructions qui suivent cette structure.

L'instruction `continue` permet à l'exécution de sauter à la fin du bloc B d'une structure `while`, `do while` ou `for`. L'exécution continue alors à l'évaluation de l'expression test.

Instructions de court-circuit

Dans une boucle `for`, l'instruction `continue` fait que l'expression d'incrément est tout de même évaluée.

Instructions de court-circuit

Dans une boucle `for`, l'instruction `continue` fait que l'expression d'incrément est tout de même évaluée.

```
for (i = 1 ; i <= 7 ; ++i) {  
    if (i == 4)  
        continue;  
    printf("%d ", i);  
}
```

L'exécution de ces instructions produit sept tours de boucle et l'affichage **1 2 3 5 6 7**. Lorsque `i == 4`, le `continue` relance l'exécution à l'incrément du `for`.

Instructions de court-circuit

Dans une boucle `for`, l'instruction `continue` fait que l'expression d'incrément est tout de même évaluée.

```
for (i = 1 ; i <= 7 ; ++i) {  
    if (i == 4)  
        continue;  
    printf("%d ", i);  
}
```

L'exécution de ces instructions produit sept tours de boucle et l'affichage **1 2 3 5 6 7**. Lorsque `i == 4`, le `continue` relance l'exécution à l'incrément du `for`.

Ce n'est pas le cas pour le `break`.

Instructions de court-circuit

Dans une boucle `for`, l'instruction `continue` fait que l'expression d'incrément est tout de même évaluée.

```
for (i = 1 ; i <= 7 ; ++i) {  
    if (i == 4)  
        continue;  
    printf("%d ", i);  
}
```

L'exécution de ces instructions produit sept tours de boucle et l'affichage **1 2 3 5 6 7**. Lorsque `i == 4`, le `continue` relance l'exécution à l'incrément du `for`.

Ce n'est pas le cas pour le `break`.

```
for (i = 1 ; i <= 7 ; ++i) {  
    if (i == 4)  
        break;  
    printf("%d ", i);  
}
```

L'exécution de ces instructions produit quatre tours de boucle et l'affichage **1 2 3**. Lorsque `i == 4`, le `break` fait sortir de la boucle et `i` vaut 4.