

**Architettura
Elaboratori
Elettronici
ESERCITAZIONI
STRUTTURE DATI**

Franco Liberati
liberati@di.uniroma1.it

Argomenti

- Strutture dati statiche
 - Vettore
 - Matrice
- Strutture dati dinamiche
 - Lista
 - Code
 - Stack





Struttura Dati

Definizione

In informatica per **struttura dati** si intende un modo specifico di organizzare e memorizzare i dati (elementari) in modo che possano essere utilizzati in modo efficiente

In altre parole una struttura dati è una definizione di dati e di operazioni che possono essere eseguite su di essi. In sostanza, una struttura dati fornisce un modo per organizzare e manipolare i dati in modo efficiente e significativo all'interno di un programma informatico.

I dati sfruttati nelle strutture dati sono quelli gestiti direttamente dall'elaboratore: byte, halfword, word, float, double, ascii

Le strutture dati sono progettate per ottimizzare le operazioni di accesso, modifica e ricerca dei dati

Tra le strutture dati più note ci sono: vettori, liste, code, pile, alberi, grafi.



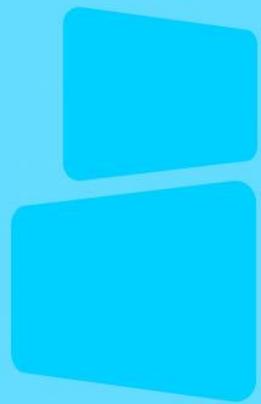
Struttura Dati

Classificazione

Le strutture dati possono essere **statiche** o **dinamiche**

- Nelle strutture dati statiche il numero dei dati è prestabilita e non muta (vettore o matrice)
- Nelle strutture dati dinamiche il numero di dati cambia nel corso dell'esecuzione del programma (pila, coda, lista, grafo). In questo ultimo caso un campo dei dati può essere usato per contenere l'indirizzo di un'ulteriore elemento della struttura dati (si dice che punta o che è un puntatore a quest'ultima)

VETTORE





VETTORE

Generalità

Un **vettore** (o **array**) è un insieme ordinato di elementi tutti dello stesso tipo disposti sequenzialmente in memoria centrale

In informatica i vettori possono essere utilizzati in diversi contesti e offrono molteplici vantaggi:

- ❑ **Memorizzazione sequenziale:** i vettori memorizzano elementi in modo sequenziale in memoria, consentendo un accesso rapido agli elementi tramite un indice
- ❑ **Accesso casuale:** Gli elementi di un vettore possono essere accessibili in modo casuale tramite l'indice corrispondente, il che rende l'accesso ai dati efficiente
- ❑ **Implementazione di strutture dati complesse:** i vettori sono spesso utilizzati come base per implementare altre strutture dati complesse come liste, code e pile.
- ❑ **Algoritmi di elaborazione dati:** Molte operazioni di elaborazione dati, come ordinamento, ricerca e manipolazione, possono essere implementate efficientemente utilizzando vettori



VETTORE

Definizione fisica

Un vettore è definito esplicitando il numero di elementi che lo compongono (**lunghezza del vettore**)

L'accesso ad un elemento del vettore è consentito specificando un **indice**

Il **primo elemento** del vettore ha **indice 0**

Indice	Indirizzo in memoria	Valore in memoria
0	100	12
1	104	34
2	108	-121
3	112	0
4	116	54



VETTORE

Definizione in un linguaggio ad alto livello

Un **vettore è definito**, in un linguaggio ad alto livello, dalla specifica del tipo, dall'identificatore e dalla sua lunghezza (cioè del numero di elementi)

È possibile inizializzare un elemento di un vettore specificando l'**identificativo** e l'**indice** (nel linguaggio C si usano le parentesi quadre) e il **valore**

Per prelevare un elemento è sufficiente utilizzare l'**identificativo** e l'**indice** (e una variabile per la memorizzazione del dato)

Dichiarazione	<code>int array[5];</code>	Crea un vettore di interi in memoria (cinque elementi consecutivi)
Inizializzazione	<code>array[0]=45;</code>	Inserisce nella prima locazione di memoria assegnata all'array il valore 45
Recupero dati	<code>int temp=array[0]</code>	Nella variabile temp si trova il valore relativo alla prima locazione di memoria associata all'array (ovvero temp=45)



VETTORE

Manipolazione usando un linguaggio ad alto livello

Effettuare la somma degli elementi di due vettori (di lunghezza 3) a medesima posizione

ESEMPIO

INPUT:

V1=(13,24,35)

V2=(47,16,-25)

OUTPUT:

V=(60,40,10)

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    const int dim_vett=3;
    int i, a,b,addition;
    int v1[dim_vett]={13,24,35};
    int v2[dim_vett]={47,16,-25};
    int v3[dim_vett];

    for (i=0;i<dim_vett;i=i+1){
        a=v1[i];
        b=v2[i];
        addition=a+b;
        v3[i]=addition;
    }

    for (i=0;i<dim_vett;i=i+1){
        printf("%d\t", v3[i]);
    }
    return 0;
}
```



VETTORE IN MARS

Generalità

❑ Un **vettore** è un sequenza di dati omogenei (*dello stesso tipo*) disposti sequenzialmente in memoria

❑ I dati o *elementi* di un array hanno tutti la stessa dimensione di tipo (*esize o dimension*) correlata al tipo elementare: **word** sono 4byte, **half** sono 2byte, **byte** sono 8bit per elemento

❑ La posizione (*indice*) identifica i singoli elementi

Indice	Indirizzo in memoria	Valore in memoria
0	100	12
1	104	34
2	108	-121
3	112	0
4	116	54



VETTORE IN MARS

Definizione

❑ In MARS un vettore si definisce specificando il tipo e interponendo delle virgole tra gli elementi

❑ Essendo una struttura statica in MARS è doveroso riportare anche il numero di elementi che lo costituiscono (**lunghezza del vettore**)

Esempio:

array8bit: .byte 12,34,-121,0,54

lunghezzaarray8bit: .byte 5

<i>Indice</i>	<i>Posizione</i>	<i>Valore in memoria</i>
0	100	12
1	101	34
2	102	-121
3	103	0
4	104	54



VETTORE IN MARS

Definizione

Esempio:

array16bit: `.half 12000,-2000,-15,78`

lunghezzaarray16bit: `.byte 4`

<i>Indice</i>	<i>Posizione</i>	<i>Valore in memoria</i>
0	200	12000
1	202	-2000
2	204	-15
3	206	78

Esempio:

array32bit: `.word 67067,23400000,11,-785`

lunghezzaarray32bit: `.byte 4`

<i>Indice</i>	<i>Posizione</i>	<i>Valore in memoria</i>
0	300	67067
1	304	23400000
2	308	11
3	312	-785



VETTORE IN MARS

Inizializzazione

❑ È possibile inizializzare un vettore ad un valore specifico definendo il valore e la sua lunghezza (numero di elementi) con una sintassi del tipo

etichetta: **.tipo** **valore_di_inizializzazione:numero_elementi**

❑ Esempio:

vettore: .word 2:10

Posizione	Valore in memoria
0	2
4	2
8	2
12	2
16	2
20	2
24	2
28	2
32	2
36	2



VETTORE IN MARS

Individuazione di un elemento

❑ L'indirizzo dell'elemento è ottenuto da:

$$\text{base} + \text{index} * \text{dimension}$$

dove

base è l'indirizzo di memoria dove inizia il vettore

index è l'indice dell'elemento che si vuole manipolare (inizializzare o prelevare)

dimension è la dimensione degli elementi (dipende dal tipo elementare)

Posizione	Valore in memoria
0	2
4	2
8	2
12	2
16	2
20	2
24	2
28	2
32	2
36	2



VETTORE IN MARS

Individuazione di un elemento

Esempio:

`array32bit: .word 123,56,44,22,-33,67`
`lunghezzaarray32bit: .byte 6`

❑ L'indirizzo del quarto elemento è ottenuto da:

$$\boxed{\text{base}} + \boxed{\text{index}} * \boxed{\text{dimension}}$$

dove
base è 100

index è 3

dimension è 4

Indice		Valore in memoria
0	Array >100	123
1	104	56
2	108	44
3	112	22
4	116	-33
5	120	67

Cioè locazione di memoria: **112**

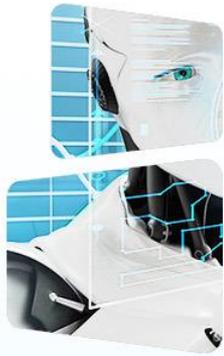


VETTORE IN MARS

Manipolazione dei dati

Per accedere agli elementi di un vettore in lettura e in scrittura si può ricorrere a due modalità





VETTORE IN MARS

Manipolazione dei dati: a registro con spiazzamento simbolico

❑ Per accedere agli elementi di un vettore in lettura e in scrittura si può ricorrere al **modo di indirizzamento a registro con spiazzamento simbolico**

vettore(\$a0)

Dove \$a0 deve contenere la posizione dell'elemento moltiplicato per la sua dimensione (4 in caso di word, 2 per le halfword, 1 per il byte)

```
li $t1,0      #indice relativo al primo elemento  
mul $a0,$t1,4 #indice*dimensione (posizione relativa)  
lw $t0,array($a0) # copia/prelievo del primo elemento  
                #il calcolo su array($a0) riporta  
                #la posizione assoluta
```

```
li $t1,3      #indice relativo al quarto elemento  
mul $a0,$t1,4 #posizione relativa del quarto elemento  
lw $t3,array($a0) #prelievo del quarto elemento
```

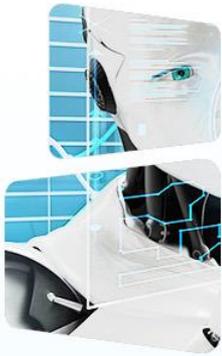
```
.data  
array: .word 45,100,-23,56  
lunghezzaarray: .byte 4
```



VETTORE IN MARS

Manipolazione dei dati

Stampa di un vettore lungo 5 elementi di dimensione 16bit



VETTORE IN MARS

Manipolazione dei dati

```
.text  
.globl main  
main:
```

STAMPA DI UN VETTORE

```
lw $t1,nunelem    # $t1 numero elementi del vettore  
li $t2,0          # $t2 indice  
  
loop:  
mul $t3,$t2,2     # indice*dimensione (moltiplicare x 2 perché halfword)  
lh $t4,array($t3) # copia dell'i-esimo elemento nel registro $t4 cioè $t4=v[i]  
move $a0,$t4      #sposto l'elemento per effettuarne la stampa  
li $v0,1          #stampo i-esimo elemento  
syscall  
la $a0,tabulato   # Stampo un tabulato (per una maggiore leggibilità)  
li $v0,4  
syscall  
add $t2,$t2,1     # incremento indice  
blt $t2,$t1,loop  #confronto per determinare la fine del vettore  
  
li $v0,10  
syscall
```

```
.data  
array: .half 12,43,23,54,77  
nunelem: .word 5  
tabulato: .asciiz "\t"
```



VETTORE IN MARS

Manipolazione dei dati: a registro con spiazamento

□ Un'altra possibilità è quella di utilizzare come modo di indirizzamento per accedere agli elementi **a registro con spiazamento**

(\$a0)

dove \$a0 deve contenere un indirizzo costituito da

`posizione_vettore+ (posizione_elemento)*dimensione`

```
li $t1,0      # indice relativo del primo elemento
mul $t1,$t1,4 # indice*dimensione (posizione relativa)
la $a0,array  # indirizzo di inizio del vettore
add $a0,$a0,$t1
lw $t0,($a0)  # copia del primo elemento
li $t1,3      # indice relativo del IV elemento
mul $t1,$t1,4 # indice*dimensione (posizione relativa)
add $a0,$a0,$t1 # aggiornamento posizione fisica del IV
                #elemento
```

```
lw $t1, ($a0) # copia/prelievo del quarto elemento
```

`.data`

```
array: .word 45,100,-23,56
```

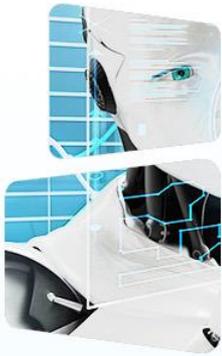
```
lunghezzaarray: .byte 4
```



VETTORE IN MARS

Manipolazione dei dati

Stampa di un vettore lungo 5 elementi di dimensione 16bit



```
.text
.global main
main:
    la $t0,array
    lw $t1,nunelem
    li $t2,0

loop:
    mul $t3,$t2,4
    add $t3,$t0,$t3
    lh $t4,($t3)
    move $a0,$t4
    li $v0,1
    syscall
    la $a0,tabulato
    li $v0,4
    syscall
    addu $t2,$t2,1
    blt $t2,$t1,loop

li $v0,10
syscall
```

```
# locazione di inizio del vettore
# $t1 numero elementi del vettore
# $t2 indice

# indice * dimensione
#posizione+(indice*dimensione)
# copia dell'i-esimo elemento in $t4
#... Elaboro elemento (es.:stampa)

# Stampo un tabulato per una maggiore leggibilità

# incremento indice
```

VETTORE IN MARS

Manipolazione dei dati

Si
guadagna
in
efficienza

```
.data
array: .half 12,43,23,54,77
nunelem: .word 5
tabulato: .asciiz "\t"
```



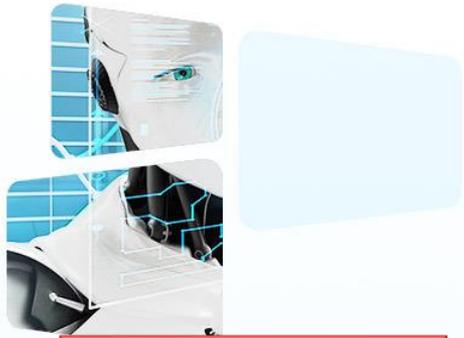
ESERCIZIO

Definire due vettori di 5 elementi x di valore $-2^{16} < x_i < 2^{15} - 1$ e eseguire il **prodotto scalare** (\perp)

NB:

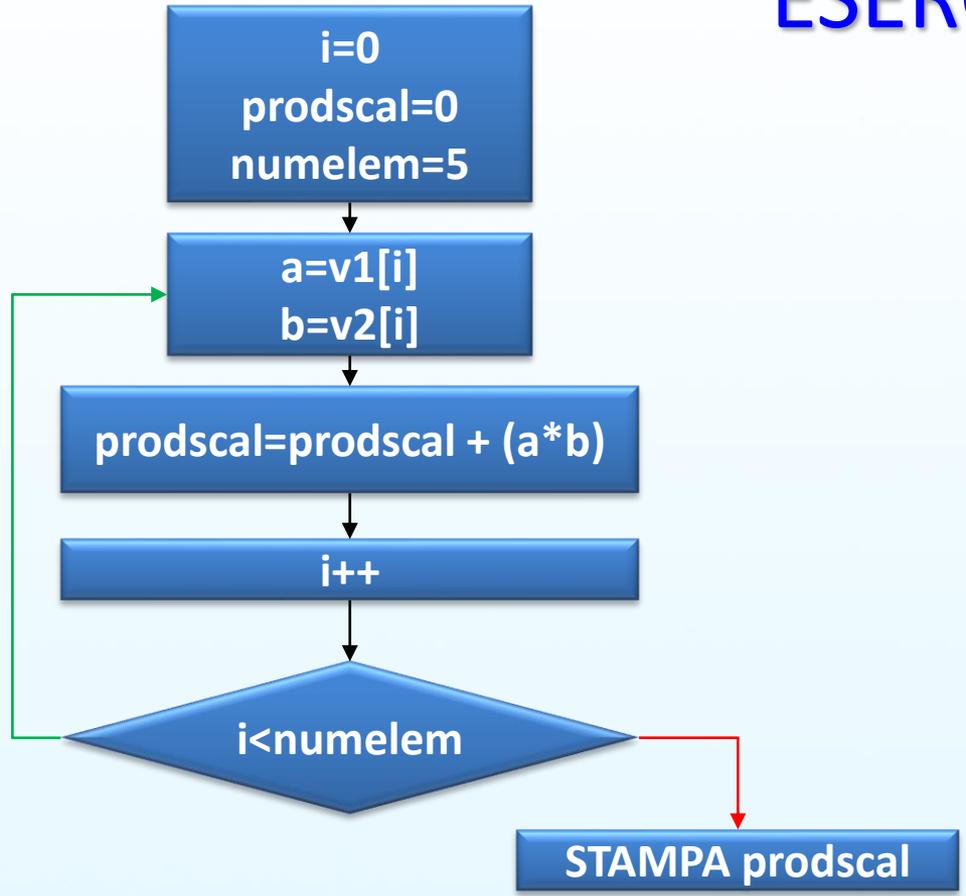
$v1=(3,5,8,10,1)$ e $v2=(1,2,3,0,13)$

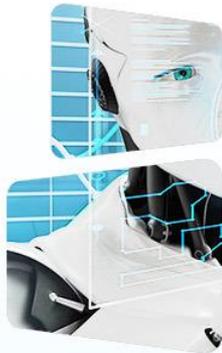
$$v1 \perp v2 = (3 \cdot 1) + (5 \cdot 2) + (8 \cdot 3) + (10 \cdot 0) + (1 \cdot 13) = 50$$



Prodotto scalare

ESERCIZIO





ESERCIZIO

```
.text  
.globl main  
main:
```

```
xor $t0,$t0,$t0 #inizializzazione a zero del registro contenete l'indice del vettore  
li $t5,0 #inizializzatore del registro che contiene il prodotto scalare  
lw $t9,numelem #lunghezza del vettore
```

ciclo:

```
mul $t1,$t0,2 #spiazzamento all'i-esimo elemento indice*dimensione  
lh $t2,v1($t1) #v1[i]  
lh $t3,v2($t1) #v2[i]  
mul $t4,$t2,$t3 #v1[i]*v2[i]  
add $t5,$t5,$t4 #prodotto scalare parziale  
add $t0,$t0,1 #incremento indice  
bne $t0,$t9,ciclo #confronto fine vettore
```

```
move $a0,$t5 #stampa del prodotto scalare  
li $v0,1  
syscall
```

```
.data  
v1: .half 3,5,8,10,1  
v2: .half 1,2,3,0,13  
numelem:.word 5
```



ESERCIZIO II

□ Definire un vettore $v1$ di 6 elementi x di valore $-2^{32} < x_i < 2^{31} - 1$ e memorizzarlo in un nuovo vettore includendo solo gli elementi multipli di 5. Stampare $v2$

INPUT

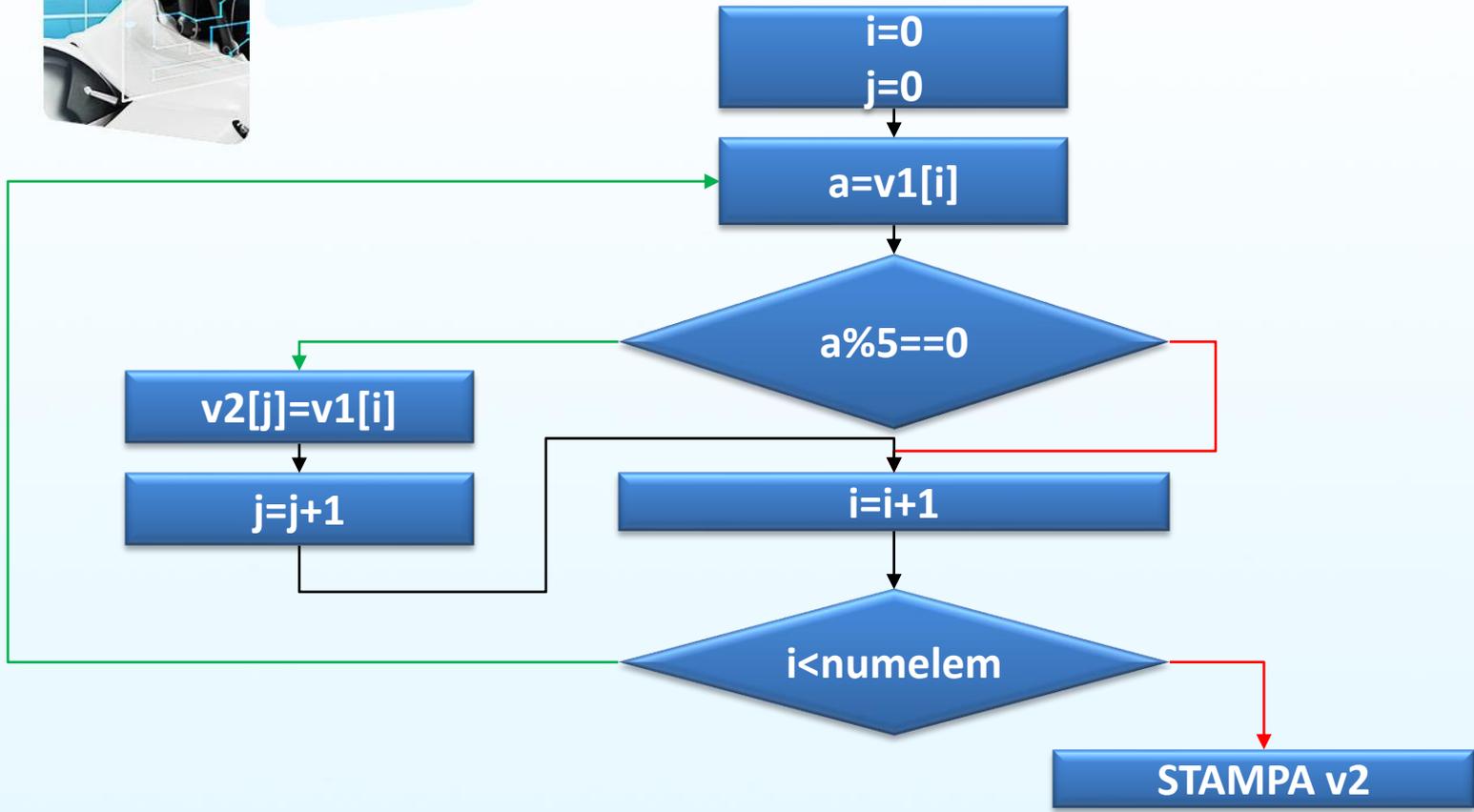
$v1 = (3, 5, 8, 10, 4, 20)$

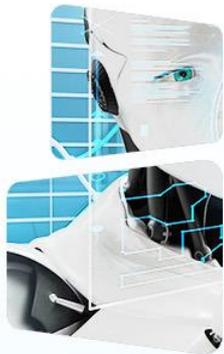
OUTPUT

$v2 = (5, 10, 20)$



ESERCIZIO II





```
.text  
.globl main  
main:
```

Si calcola
l'indirizzo relativo all'inizio del vettore
per poi svolgere il salto

loop:

```
la $t0,v1      # indirizzo al primo elemento di v1  
la $t1,v2      # indirizzo al primo elemento di v2  
lw $t2,numelem # $t2 numero elementi del vettore  
mul $t9,$t2,4  # spiazzamento dell'ultimo elemento di v1  
add $t9,$t9,$t0 # indirizzamento dell'ultimo elemento di v1
```

```
lw $t3,($t0)  #copia dell'i-esimo elemento di v1 nel registro $t3  
rem $t4,$t3,5 # vedo se v1[i] è multiplo di 5  
bnez $t4,salta  
sw $t3,($t1)  #memorizzo v2[j]=v1[i]  
addu $t1,$t1,4 # incremento indice v2
```

salta:

```
addu $t0,$t0,4 # incremento indice v1  
bgt $t9,$t0,loop #ciclo se non ho letto tutto v1  
move $t8,$t1 # dimensione v2  
la $t1,v2 # lettura posizione iniziale v2
```

ESERCIZIO II

stampa:

```
lw $a0,($t1)  
li $v0,1  
syscall  
la $a0,separatore  
li $v0,4  
syscall  
addu $t1,$t1,4  
blt $t1,$t8, stampa
```

li \$v0,10
syscall

```
.data  
v1: .word 3,5,8,10,1,7  
v2: .space 24  
numelem: .word 6  
separatore: .asciiz "\t"
```

STRINGA





STRINGA

Generalità

Una **stringa** è una sequenza di caratteri, come lettere, numeri o simboli, che è trattata come un singolo dato

Le stringhe sono comunemente utilizzate per rappresentare testo e sono ampiamente utilizzate nei linguaggi di programmazione per manipolare e memorizzare dati di testo

Le operazioni comuni sulle stringhe includono la ricerca, l'estrazione di sottostringhe, la concatenazione (unione) di due o più stringhe e la sostituzione di caratteri



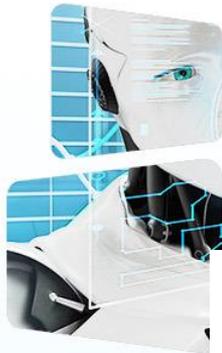
STRINGA

Generalità

In campo informatico una stringa è una sequenza di numero che rappresentano dei simboli, caratteri e cifre più simboli di controllo

Ad esempio le lettere dell'alfabeto possono essere rappresentate dai numeri
 $A=1, B=2, C=3, \dots$

Nel 1963 l'American National Standards Institute (ANSI) decretò la nascita dell'**American Standard Code for Information Interchange** (ASCII) per codificare le lettere dell'alfabeto statunitense, le cifre e simboli di ausilio.



STRINGA

Codifica utilizzata – STANDARD ASCII

Decimal	Binary	Octal	Hex	ASCII	Decimal	Binary	Octal	Hex	ASCII	Decimal	Binary	Octal	Hex	ASCII	Decimal	Binary	Octal	Hex	ASCII
0	00000000	000	00	NUL	32	00100000	040	20	SP	64	01000000	100	40	@	96	01100000	140	60	`
1	00000001	001	01	SOH	33	00100001	041	21	!	65	01000001	101	41	A	97	01100001	141	61	a
2	00000010	002	02	STX	34	00100010	042	22	"	66	01000010	102	42	B	98	01100010	142	62	b
3	00000011	003	03	ETX	35	00100011	043	23	#	67	01000011	103	43	C	99	01100011	143	63	c
4	00000100	004	04	EOT	36	00100100	044	24	\$	68	01000100	104	44	D	100	01100100	144	64	d
5	00000101	005	05	ENQ	37	00100101	045	25	%	69	01000101	105	45	E	101	01100101	145	65	e
6	00000110	006	06	ACK	38	00100110	046	26	&	70	01000110	106	46	F	102	01100110	146	66	f
7	00000111	007	07	BEL	39	00100111	047	27	'	71	01000111	107	47	G	103	01100111	147	67	g
8	00001000	010	08	BS	40	00101000	050	28	(72	01001000	110	48	H	104	01101000	150	68	h
9	00001001	011	09	HT	41	00101001	051	29)	73	01001001	111	49	I	105	01101001	151	69	i
10	00001010	012	0A	LF	42	00101010	052	2A	*	74	01001010	112	4A	J	106	01101010	152	6A	j
11	00001011	013	0B	VT	43	00101011	053	2B	+	75	01001011	113	4B	K	107	01101011	153	6B	k
12	00001100	014	0C	FF	44	00101100	054	2C	,	76	01001100	114	4C	L	108	01101100	154	6C	l
13	00001101	015	0D	CR	45	00101101	055	2D	-	77	01001101	115	4D	M	109	01101101	155	6D	m
14	00001110	016	0E	SO	46	00101110	056	2E	.	78	01001110	116	4E	N	110	01101110	156	6E	n
15	00001111	017	0F	SI	47	00101111	057	2F	/	79	01001111	117	4F	O	111	01101111	157	6F	o
16	00010000	020	10	DLE	48	00110000	060	30	0	80	01010000	120	50	P	112	01110000	160	70	p
17	00010001	021	11	DC1	49	00110001	061	31	1	81	01010001	121	51	Q	113	01110001	161	71	q
18	00010010	022	12	DC2	50	00110010	062	32	2	82	01010010	122	52	R	114	01110010	162	72	r
19	00010011	023	13	DC3	51	00110011	063	33	3	83	01010011	123	53	S	115	01110011	163	73	s
20	00010100	024	14	DC4	52	00110100	064	34	4	84	01010100	124	54	T	116	01110100	164	74	t
21	00010101	025	15	NAK	53	00110101	065	35	5	85	01010101	125	55	U	117	01110101	165	75	u
22	00010110	026	16	SYN	54	00110110	066	36	6	86	01010110	126	56	V	118	01110110	166	76	v
23	00010111	027	17	ETB	55	00110111	067	37	7	87	01010111	127	57	W	119	01110111	167	77	w
24	00011000	030	18	CAN	56	00111000	070	38	8	88	01011000	130	58	X	120	01111000	170	78	x
25	00011001	031	19	EM	57	00111001	071	39	9	89	01011001	131	59	Y	121	01111001	171	79	y
26	00011010	032	1A	SUB	58	00111010	072	3A	:	90	01011010	132	5A	Z	122	01111010	172	7A	z
27	00011011	033	1B	ESC	59	00111011	073	3B	;	91	01011011	133	5B	[123	01111011	173	7B	{
28	00011100	034	1C	FS	60	00111100	074	3C	<	92	01011100	134	5C	\	124	01111100	174	7C	
29	00011101	035	1D	GS	61	00111101	075	3D	=	93	01011101	135	5D]	125	01111101	175	7D	}
30	00011110	036	1E	RS	62	00111110	076	3E	>	94	01011110	136	5E	^	126	01111110	176	7E	~
31	00011111	037	1F	US	63	00111111	077	3F	?	95	01011111	137	5F	_	127	01111111	177	7F	DEL



STRINGA

Definizione in un linguaggio ad alto livello

Una **stringa** è **definita**, in un linguaggio ad alto livello, dal tipo ***char***, dall'identificatore e della sua lunghezza (cioè del numero di caratteri)

È possibile inizializzare un elemento di una stringa specificando l'**identificativo** e l'**indice** (nel linguaggio C si usano le parentesi quadre) e il **simbolo**

Per prelevare un elemento è sufficiente utilizzare l'**identificativo** e l'**indice** (e una variabile per la memorizzazione del dato)

Dichiarazione	<code>char stringa[5];</code>	Crea una stringa (cinque simboli consecutivi in memoria)
Inizializzazione	<code>stringa="Ciao";</code>	Inizializza con la stringa con le lettere <i>Ciao</i>
Recupero dati	<code>char simbolo=stringa[2]</code>	Nella variabile <i>temp</i> si trova il carattere 'a'



STRINGA

Manipolazione usando un linguaggio ad alto livello

Effettuare il calcolo del numero di volte in cui si ripete la lettera A in una stringa lunga 9 caratteri

ESEMPIO

INPUT:

"Alabarda"

OUTPUT:

3

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    char stringa[9]="Alabarda";
    int count,i;

    count=0;
    for(i=0;i<9;i++){
        if (stringa[i]=='a'){count=count+1;}
    }
    printf("Il numero di a presenti nella stringa %s è: %d",stringa,count);

    return 0;
}
```



STRINGA IN MARS

Generalità

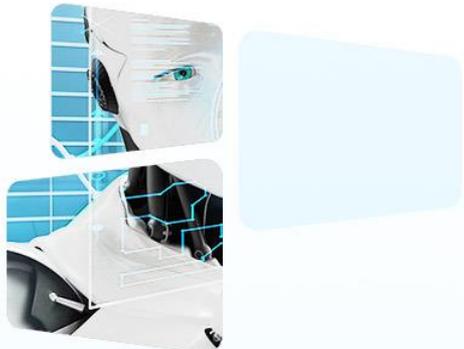
❑ Una stringa è un vettore di valori numerici, di un byte, che hanno il significato di carattere alfanumerico

❑ Le stringhe sono sequenze numeriche (array) di caratteri con un terminatore NULL (il valore 0)

❑ La stringa priva di caratteri, la stringa vuota, è quella formata dal solo terminatore NULL (tipicamente valore 0)

❑ I valori in codice ASCII prevedono le lettere maiuscole [A,Z] con intervallo [65,90]; minuscole [a,z] con intervallo [97,122]; e le cifre [0,9] con intervallo [48,57]

Indice	Indirizzo in memoria	Valore in memoria	Rappresentazione
0	100	67	C
1	101	65	A
2	102	83	S
3	103	65	A
4	104	0	0



STRINGA IN MARS

Definizione

❑ In MARS una stringa si definisce specificando il tipo **asciiz** o **ascii** e interponendo dei doppi apici tra la sequenza di caratteri

❑ Pur essendo una struttura statica in MARS NON è doveroso riportare il numero di elementi che lo costituiscono (**lunghezza del vettore**) perché se si usa la direttiva **asciiz** l'assemblatore pone il valore 0 alla fine dei caratteri tra doppi apici (e quindi è nota la terminazione della stringa; il valore zero è detto anche NULL o terminatore di stringa)

Esempio:

```
stringa1: .asciiz "Cane"
```

```
stringa2: .ascii "Gatto"
```



STRINGA IN MARS

Definizione

Esempio:

stringa1: .asciiz "Cane"

<i>Indice</i>	Posizione	Valore in memoria	Rappresentazione
0	200	67	C
1	201	97	a
2	202	110	n
3	203	101	e
4	204	0	

Esempio:

stringa2: .ascii "Gatto"

<i>Indice</i>	Posizione	Valore in memoria	Rappresentazione
0	200	71	G
1	201	97	a
2	202	116	t
3	203	116	t
4	204	111	o
5	205	?	?



STRINGA IN MARS

Individuazione di un elemento

❑ L'indirizzo di un carattere è ottenuto da:

$$\text{base} + \text{index} * \text{dimension}$$

dove

base è l'indirizzo di memoria dove inizia il vettore

index è l'indice dell'elemento che si vuole manipolare (inizializzare o prelevare)

dimension è la dimensione degli elementi cioè 1 perché si tratta di byte

Posizione	Valore in memoria
0	G
1	a
2	t
3	t
4	i
5	n
6	a
7	0



STRINGA IN MARS

Manipolazione dei dati

Per accedere agli elementi di una stringa in lettura e in scrittura si può ricorrere a due modalità





STRINGA

ESEMPIO I

Calcolare il numero di caratteri di una stringa (str_len function)

ESEMPIO

INPUT:

"Dedicato a chi crede che la colonna sonora quando ci sbatti contro... suoni"

OUTPUT:75

STRINGA

ESEMPIO I

```
.text
.globl main
main:

    xor $t1,$t1,$t1          #contatore delle lettere
    xor $t0,$t0,$t0          #indice stringa

ciclo:

    lb $t9,stringa($t0)      #Lettura i-esimo carattere
    beqz $t9, esci           #confronto con terminatore nullo
    add $t0,$t0,1            #incremento indice
    add $t1,$t1,1            #incremento contatore
    j ciclo

esci:

    move $a0,$t0             #stampa la lunghezza della stringa
    li $v0,1                 #
    syscall                  #

    li $v0,10
    syscall
```

```
.data
```

```
stringa: .asciiz "Dedicato a chi crede che la colonna sonora quando ci sbatti contro... suoni"
```



STRINGA

ESEMPIO II

Effettuare il calcolo del numero di volte in cui si ripete la lettera a in una stringa

ESEMPIO

INPUT:

"Dedicato a chi non ha mai letto Non Do Maho, la storia di un ricco avaro giapponese"

OUTPUT:

10

STRINGA

ESEMPIO II

```
.text
.globl main
main:
    xor $t2,$t2,$t2           #contatore delle lettere 'a'
    li $t8,97                 #valore ASCII della lettera 'a'
                                #in alternativa
                                #lb $t8,lettera_a
    la $t0,stringa           #Indirizzo di inizio della stringa in $t0

ciclo:
    lb $t9,($t0)              #Lettura i-esimo carattere
    bne $t9 $t8, non_trovata  #confronto
    add $t2,$t2,1             #incremento contatore

non_trovata:
    add $t0,$t0,1             #incremento indirizzo assoluto
    bnez $t9, ciclo           #si continua il ciclo se non si raggiunge la fine della stringa cioè il valore 0

    move $a0,$t2              #stampa del numero di 'a'
    li $v0,1                   #
    syscall                    #

    li $v0,10
    syscall

.data
stringa: .asciiz "Dedicato a chi crede che la colonna sonora quando ci sbatti contro... suoni"
lettera_a:.ascii "a"
```



STRINGA

ESEMPIO III

Realizzare la funzione **UPPERSTRING** che trasforma ogni carattere di una stringa minuscolo in maiuscolo

ESEMPIO

INPUT:

"Dedicato a chi si rifa' la bocca con magia LabbraCadabbra"

OUTPUT:

"DEDICATO A CHI SI RIFA' LA BOCCA CON MAGIA... LABBRACADABBRA"

STRINGA

ESEMPIO III

```
.text
.globl main
main:
    la $t0,stringa           #Indirizzo di inizio della stringa in $t0
ciclo:
    lb $t9,($t0)             #Lettura i-esimo carattere
    bge $t9,97, minuscolo1  #prima analisi se è un carattere minuscolo
    j non_minuscolo
minuscolo1:
    ble $t9,122, minuscolo2  #seconda analisi se è un carattere minuscolo
    j non_minuscolo
minuscolo2:
    sub $t9,$t9,32           #associazione con la lettera maiuscola
    sb $t9,($t0)             #conservazione del carattere minuscolo modificato
non_minuscolo:
    beqz $t9,fine           #analisi della terminazione della stringa
    add $t0,$t0,1           #incremento dell'indice della stringa
    j ciclo
fine:
    la $a0,stringa          #stampa della stringa risultante
    li $v0,4                 #
    syscall                  #

    li $v0,10
    syscall
```

.data

stringa: .asciiz "Dedicato a chi si rifa' la bocca con magia LabbraCadabbra "



STRINGA

ESEMPIO IV

Leggere una stringa da tastiera e stampare la stringa immessa e la sua rappresentazione inversa

ESEMPIO

INPUT:

"Dedicato a chi sa che il prezzo del mondo è tutto compreso eccetto gli extra che sono terrestri"

OUTPUT:

"irtserret onos ehc artxe ilg ottecce oserpmoc ottut è odnom led ozzerp li ehc as ihc a otacideD"

STRINGA

ESEMPIO IV

```
.text
.globl main
main:

    la $a0,stringa
    li $a1,255
    li $v0,8
    syscall

    la $t0,stringa

ciclo:

    lb $t1,($t0)
    beqz $t1,fine_calcolo_lung
    add $t0,$t0,1
    j ciclo

fine_calcolo_lung:

    sub $t0,$t0,1
    move $t9,$t0

    la $t0,stringa

scambia:

    lb $t2,($t0)
    lb $t3,($t9)
    sb $t3,($t0)
    sb $t2,($t9)
    add $t0,$t0,1
    sub $t9,$t9,1
    blt $t0,$t9,scambia

    la $a0,stringa
    li $v0,4
    syscall
```

```
#Lettura stringa da tastiera (lunghezza impostata a 255 per default
#IMPORTANTE: NEL MARS SI ACCODA IL RITORNO A CAPO \n DOPO
#L'INSERIMENTO DELLA STRINGA E LA PRESSIONE DEL TASTO OK
```

```
#Calcolo della lunghezza della stringa
#lettura indirizzo della stringa letta
#
#
#
#
```

```
#eliminazione del simbolo di andata a capo
#alla fine del ciclo in $t9 ci sarà la posizione assoluta dell'ultimo elemento
```

```
#posizione primo elemento della lista

#lettura i elemento (primo valore di i=0)
#lettura j elemento (primo valore di j=n)
#scambio lettere $t2.->pos[j] e $t3->pos[i]
#
# Incremento i
# Decremento j
```

```
#Stampa stringa inversa
```

```
.data
stringa: .space 255
```

MATRICE





MATRICE

(Generalità)

Una **matrice** è una tabella di dati omogenei (*dello stesso tipo*) costituita da r righe ed c colonne $M_{r \times c}$

- ❑ I dati o *elementi* di una matrice hanno tutti la stessa dimensione (*esize*)
- ❑ La posizione (*indice riga/ indice colonna*) identifica i singoli elementi

a_{11}	a_{12}	a_{13}	a_{14}
a_{21}	a_{22}	a_{23}	a_{24}
a_{31}	a_{32}	a_{33}	a_{34}
a_{41}	a_{42}	a_{43}	a_{44}
a_{51}	a_{52}	a_{53}	a_{54}

1	32	81	12
123	490	72	345
100	58	63	44
9	34	556	33
8	56	77	22



Il MIPS non consente una particolare definizione di matrice: si utilizza un vettore con lunghezza mxn e un indice per accedere alla i -esima posizione

a_{11}	a_{12}	a_{13}	a_{14}
a_{21}	a_{22}	a_{23}	a_{24}
a_{31}	a_{32}	a_{33}	a_{34}
a_{41}	a_{42}	a_{43}	a_{44}
a_{51}	a_{52}	a_{53}	a_{54}

a_{11}
a_{12}
a_{13}
a_{14}
a_{21}
a_{22}
a_{23}
a_{24}
a_{31}
a_{32}
a_{33}
a_{34}
a_{41}
a_{42}
a_{43}
a_{44}
a_{51}
a_{52}
a_{53}
a_{54}

MATRICE

La matrice nel MARS



MATRICE

Definizione

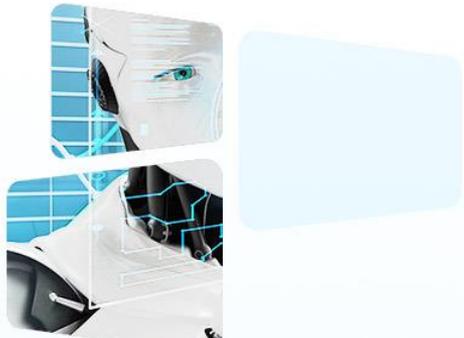
Il MIPS non consente una particolare definizione di matrice. Per questo nella sua definizione va specificato il numero di righe il numero di colonne e gli elementi della matrice (quest'ultima alla stessa stregua di un vettore). Si usano due indici per scorrere gli elementi della matrice

.data

```
nrig: .word 10           # definizione del valore del numero di righe
ncol: .word 10          # definizione del valore del numero di colonne
matrice: .word 0:100    # area dell'area di memoria che conterrà la matrice
                        #100 words inizializzate a zero
```

.text

```
li $t0,0                # in $t0 viene posto l'indice di riga i che assume valori da 0 a 9
li $t1,0                # in $t1 viene posto l'indice di colonna j che assume valori da 0 a 9
lw $t2,nrig             # in $t0 viene posto il numero di righe della matrice
lw $t3,ncol             # in $t1 viene posto il numero di colonne della matrice
```



MATRICE

Indici

Gli indici relativi della matrice iniziano dal valore 0 che corrisponde all'elemento (0,0)

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15
16	17	18	19

a_{00}	a_{01}	a_{02}	a_{03}
a_{10}	a_{11}	a_{12}	a_{13}
a_{20}	a_{21}	a_{22}	a_{23}
a_{30}	a_{31}	a_{32}	a_{33}
a_{40}	a_{41}	a_{42}	a_{43}

Gli indici relativi devono essere moltiplicati per la dimensione dell'elemento determinato dal tipo (4 per word, 2 per half, 1 per byte) e sommati alla posizione della prima locazione in cui inizia il vettore che identifica la matrice



MATRICE

Indici

Esempio: Matrice halfword

0	2	4	6
8	10	12	14
16	18	20	22
24	26	28	30
32	34	36	38

a_{00}	a_{01}	a_{02}	a_{03}
a_{10}	a_{11}	a_{12}	a_{13}
a_{20}	a_{21}	a_{22}	a_{23}
a_{30}	a_{31}	a_{32}	a_{33}
a_{40}	a_{41}	a_{42}	a_{43}



MATRICE

Indici

Esempio: Matrice word

0	4	8	12
16	20	24	28
32	36	40	44
48	52	56	60
64	68	72	80

a_{00}	a_{01}	a_{02}	a_{03}
a_{10}	a_{11}	a_{12}	a_{13}
a_{20}	a_{21}	a_{22}	a_{23}
a_{30}	a_{31}	a_{32}	a_{33}
a_{40}	a_{41}	a_{42}	a_{43}



MATRICE

Inizializzazione in MARS

È possibile **inizializzare una matrice ad un valore specifico** definendo il valore e la sua dimensione con una sintassi del tipo

etichetta: .tipo valore_di_inizializzazione:numero_elementi

Esempio:

matrice: .word 2:20

(matrice 5x4)

2	2	2	2
2	2	2	2
2	2	2	2
2	2	2	2
2	2	2	2



In memoria la matrice inizializzata avrà l'organizzazione fisica in forma vettoriale

etichetta: .tipo valore_di_inizializzazione:numero_elementi

Esempio:

matrice: .word 2:20

(matrice 5x4)

a_{11}	2
a_{12}	2
a_{13}	2
a_{14}	2
a_{21}	2
a_{22}	2
a_{23}	2
a_{24}	2
a_{31}	2
a_{32}	2
a_{33}	2
a_{34}	2
a_{41}	2
a_{42}	2
a_{43}	2
a_{44}	2
a_{51}	2
a_{52}	2
a_{53}	2
a_{54}	2

MATRICE

Inizializzazione in MARS



MATRICE

Individuazione di un elemento della matrice

Data una matrice ad R righe e C colonne, come si fa ad individuare a quale elemento corrisponde (r,c) se si usa la notazione classica con prima cella $a_{(1,1)}$?

a_{11}	a_{12}	a_{13}	a_{14}
a_{21}	a_{22}	a_{23}	a_{24}
a_{31}	a_{32}	a_{33}	a_{34}
a_{41}	a_{42}	a_{43}	a_{44}
a_{51}	a_{52}	a_{53}	a_{54}

Posizione elemento

$$a_{r,c} = C(r-1) + (c-1)$$

$$\text{Es: } a_{43} = 4(3) + 2 = 14$$



MATRICE

Esempio I

Stampa elementi di una matrice

```
for (i=1;i<R;i++)
    {
        for (j=1;j<C;j++)
            {
                elemento= M[i,j]
                print (elemento);
                print("\t")
            }
        print ("\n");
    }
```



```
.text  
.globl main
```

```
main:
```

```
li $t0,1 #indice r  
li $t1,1 #indice c  
lw $t2,R #numero righe R  
lw $t3,C #numero colonne C
```

```
analisi_riga:
```

```
li $t1,1
```

```
analisi_colonna:
```

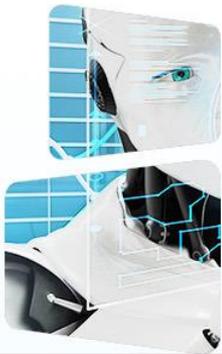
```
sub $t6,$t0,1 #calcolo elemento r,c  
mul $t9,$t6,$t3 #  
sub $t7,$t1,1 #r,c= C(r-1)+(c-1)  
add $t9,$t9,$t7 #  
lb $t8,matrice($t9) #prelievo elemento  
move $a0,$t8 #stampa elemento  
li $v0,1 #  
syscall #  
la $a0,tabulato #stampa tabulato  
li $v0,4  
syscall  
addi $t1,$t1,1 #incremento colonna  
ble $t1,$t3, analisi_colonna  
la $a0,riga #stampa andata a capo (nuova riga)  
li $v0,4  
syscall  
addi $t0,$t0,1 #incremento riga  
ble $t0,$t2, analisi_riga
```

```
li $v0,10  
syscall
```

MATRICE

Esempio I

```
.data  
matrice: .byte 2:20  
R: .word 4  
C: .word 5  
tabulato:.asciiz "\t"  
riga:.asciiz "\n"
```



MATRICE

Esercizio Proposto

Data una matrice 4x4 di interi (word) riportare la somma degli elementi presenti lungo le diagonali

a_{11}	a_{12}	a_{13}	a_{14}
a_{21}	a_{22}	a_{23}	a_{24}
a_{31}	a_{32}	a_{33}	a_{34}
a_{41}	a_{42}	a_{43}	a_{44}



MATRICE

Esercizio Proposto

Data una matrice 4x4 di interi (word) riportare la somma degli elementi presenti lungo le diagonali

45	2534643	34453	3
56474	6	337	8232
943634	670	104	23415
60000	67324	432435	10000

$$10155+61010=71165$$

MATRICE

Esercizio Proposto

```
xor $s0,$s0,$s0          #contatore  
  
li $t0,1                  #indice r  
li $t1,1                  #indice c  
lw $t2,R                  #numero righe R  
lw $t3,C                  #numero colonne C
```

ciclo1:

```
                #analisi diagonale principale (sin->dex)  
sub $t6,$t0,1      #calcolo elemento r,c  
mul $t9,$t6,$t3 #  
sub $t7,$t1,1     #          r,c= C(r-1)+(c-1)  
add $t9,$t9,$t7 #  
mul $t9,$t9,4     # dimensione  
lw $t8,matrice($t9) #prelievo elemento  
add $s0,$s0,$t8   #somma al contatore  
  
add $t0,$t0,1     #incremento riga  
add $t1,$t1,1     #incremento colonna  
ble $t1,$t3,ciclo1 #confronto con fine colonna (i,j)=(R,C)
```

ciclo2:

```
li $t0,1 #indice r  
li $t1,4 #indice c  
lw $t2,R #numero righe R  
lw $t3,C #numero colonne C
```

```
sub $t6,$t0,1  
mul $t9,$t6,$t3 #  
sub $t7,$t1,1  
add $t9,$t9,$t7 #  
mul $t9,$t9,4  
lw $t8,matrice($t9)  
add $s0,$s0,$t8  
add $t0,$t0,1  
sub $t1,$t1,1  
ble $t0,$t2,ciclo2
```

#analisi diagonale secondaria
#calcolo elemento r,c

r,c= C(r-1)+(c-1)

dimensione
#prelievo elemento
#somma al contatore
#incremento riga
#decremento colonna
#confornto con fine (i,j)=(R,1)

```
move $a0,$s0  
li $v0,1  
syscall
```

.data

matrice: .word 45,2534643,34453,3,56474,6,337,8232,943634,670,104,23415,60000,67324,432435,10000

R: .word 4

C: .word 4

FINE

