

Verlässliche Echtzeitsysteme

Übungen zur Vorlesung

Iteratorentwurf

Phillip Raffeck, Florian Schmaus, Simon Schuster

Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg
Lehrstuhl Informatik 4 (Verteilte Systeme und Betriebssysteme)
<https://www4.cs.fau.de>

Wintersemester 2020



- Verwendung von GNU/Linux (kein eCos mehr)
 - Umsetzung einer Spezifikation
 - Produkt
 - Testfälle
 - Implementiert werden soll eine *Prioritätswarteschlange*
 - Einfügen, Entfernen, *Iterieren*
- ↪ `for` (... x = ...; x = ...; ++x) ...!
- Wie implementiert man sowas?



- *Datenstruktur als Array* im Header vereinbaren

- Zugriff durch Zeigerarithmetik

```
1 typedef struct Element { ... } Element;  
2 Element elements[ELEMENTS_SIZE];  
3 ...  
4     for (size_t i = 0; i < ELEMENTS_SIZE; ++i)  
5         { use(elements[i]); }
```



- *Datenstruktur als Array* im Header vereinbaren

- Zugriff durch Zeigerarithmetik

```
1 typedef struct Element { ... } Element;  
2 Element elements[ELEMENTS_SIZE];  
3 ...  
4     for (size_t i = 0; i < ELEMENTS_SIZE; ++i)  
5         { use(elements[i]); }
```

- *Vorteile:*

- Einfache Implementierung
- Für den Compiler leicht zu optimieren

- *Nachteil:* Implementierung offen gelegt

~> Verpflichtung gegenüber Benutzer



■ *Iterator als Teil des Objekts*

■ Header:

```
1 typedef struct Elements Elements;
2 void El_reset_iterator(Elements *self);
3 void El_next(Elements *self);
4 bool El_isAtEnd(Elements *self);
5 int64_t El_iterator_value(Elements *self);
```

■ Verwendung:

```
1 El_reset_iterator(dings);
2 while(!El_isAtEnd(dings)) {
3     use(El_iterator_value(dings));
4     El_next(dings);
5 }
```



■ Implementierung:

```
1 typedef struct Element { int64_t value; } Element;
2 struct Elements {
3     Element elements[ELEMENTS_SIZE];
4     Element *it;
5 };
6 void El_reset_iterator(Elements *self)
7     { self->it = &self->elements }
8 void El_next(Elements *self)
9     { self->it = self->it + 1; }
10 bool El_isAtEnd(Elements *self)
11     { return self->it
12         == &(self->elements[ELEMENTS_SIZE]); }
13 int64_t El_iterator_value(Elements *self)
14     { return self->it->value; }
```



■ Implementierung:

```
1 typedef struct Element { int64_t value; } Element;
2 struct Elements {
3     Element elements[ELEMENTS_SIZE];
4     Element *it;
5 };
6 void El_reset_iterator(Elements *self)
7     { self->it = &self->elements }
8 void El_next(Elements *self)
9     { self->it = self->it + 1; }
10 bool El_isAtEnd(Elements *self)
11     { return self->it
12         == &(self->elements[ELEMENTS_SIZE]); }
13 int64_t El_iterator_value(Elements *self)
14     { return self->it->value; }
```

■ *Vorteil:* Kapselung sehr gut

■ *Nachteile:*

- Für den Compiler evtl. nicht mehr optimierbar (Schleife ausrollen)
- So nur ein Iterator gleichzeitig möglich



■ *Iterator als eigenes Objekt*

■ Header:

```
1 typedef struct Elements Elements;
2 typedef struct El_Iterator El_Iterator;
3
4 El_Iterator *El_begin(Elements *self);
5 void El_Iterator_destroy(El_Iterator *self);
6 void El_Iterator_next(El_Iterator *self);
7 bool El_Iterator_isAtEnd(El_Iterator *self);
8 int64_t El_Iterator_value(El_Iterator *self);
```

■ Verwendung:

```
1 El_Iterator *it;
2 for (it = El_begin(dings);
3      not El_Iterator_isAtEnd(it);
4      El_Iterator_next(it)) {
5     use(El_Iterator_value(it))
6 }
7 El_Iterator_destroy(it);
```



■ Implementierung:

```
1 typedef struct Element { int64_t value; } Element;
2 struct Elements { Element elements[ELEMENTS_SIZE]; };
3 struct El_Iterator {
4     Element *position;
5     Element *end;
6 };
7
8 El_Iterator *El_begin(Elements *self) {
9     El_Iterator *ret = malloc(sizeof(El_Iterator));
10    if (ret == NULL) { return NULL; }
11    ret->position = self->elements;
12    ret->end = &self->elements[ELEMENTS_SIZE];
13    return ret;
14 }
15
16 void El_Iterator_next(El_Iterator *self)
17     { self->position += 1; }
18 bool El_Iterator_isAtEnd(El_Iterator *self) { ... }
19 int64_t El_Iterator_value(El_Iterator *self) { ... }
20 void El_Iterator_destroy(El_Iterator *self) { ... }
```



■ *Vorteile:*

- Vollständige Kapselung
- Beliebig viele Iteratoren möglich

■ *Nachteil:*

- Iterator muss nach Gebrauch beseitigt werden
- Compiler hat evtl. Probleme zu optimieren

⇒ Verwendung in der Übung



- Alles gezeigte ist nur als Beispiel zu verstehen!
- Andere Datenstrukturen können in der Übung hilfreicher sein.
- Wir empfehlen die Verwendung von **Kapselungsvariante 3**.

