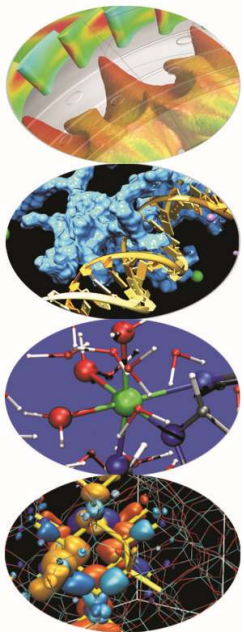


Sinonimi

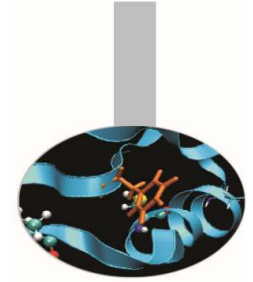
Introduction to modern Fortran

Maurizio Cremonesi, *CINECA*

Maggio 2017



SINONIMI: SINTASSI DI BASE



I sinonimi, o `POINTER`, non sono altro che nomi cui è associato un tipo ed eventualmente un rango.

Ad un sinonimo corrisponde uno spazio in memoria *solo dopo che è stato associato* ad un altro oggetto. Per questo motivo abbiamo tradotto con la parola sinonimi i `POINTER` Fortran.

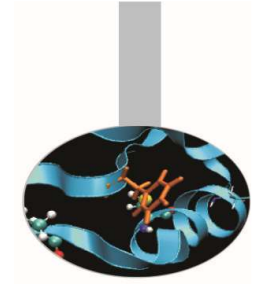
I sinonimi possono essere associati ad altri sinonimi o ad altre entità dello stesso tipo, purché abbiano l'attributo `TARGET`.

```
TYPE punto
  REAL(8) :: x=0, y=0
END TYPE punto
TYPE(punto), POINTER :: pt, pq
TYPE(punto), TARGET :: p1, p2
```

```
pt => p1
```

```
pq => p2
```

SINONIMI: SINTASSI DI BASE



Un sinonimo viene associato ad un'altra entità con l'operatore =>.

Dopo questa associazione il "bersaglio" può essere indicato col nome del sinonimo.

```
TYPE(punto), POINTER :: pt, pq
```

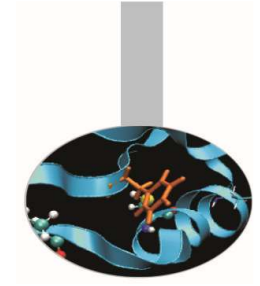
```
TYPE(punto), TARGET :: p1, p2
```

```
pt => p1    ! pt è un nuovo nome per p1
```

```
pq => p2    ! pq è un nuovo nome per p2
```

```
pq = p1 ! Ora p1 e p2 hanno lo stesso valore
```

SINONIMI: ESEMPI



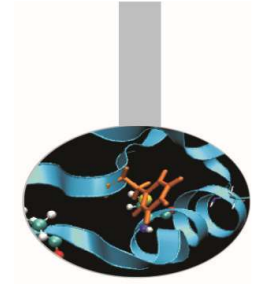
```
REAL, DIMENSION(:), POINTER :: p
REAL, DIMENSION(-4:5), TARGET :: a
p => a
```

! ATTENZIONE: $p(-4:5)$ è sostanzialmente
! un nuovo nome per $a(-4:5)$

```
p => a(:)
! in questo caso INVECE  $p(1:10)$  e' un
! alias di  $a(-4:5)$ 
```

```
p => a(-4:5:2)
! Ora  $p(1:5)$  si può usare in luogo
! di  $a(-4:5:2)$ 
```

SINONIMI: ESEMPI



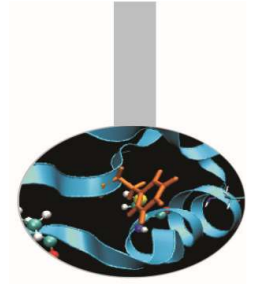
Si deve notare che se un sinonimo punta a una sezione di un vettore o matrice, l'indice del primo elemento è sempre 1.

```
REAL, DIMENSION(:), POINTER :: p  
REAL, DIMENSION(:, :), POINTER :: q  
REAL, DIMENSION(5,6), TARGET :: b
```

```
p => b(3, :)  
! p(1:6) è sinonimo per la terza riga  
! di b(:, :)
```

```
q => b(2:4, 2:4)  
! q(1:3, 1:3) si può usare in luogo  
! di b(2:4, 2:4))
```

SINONIMI: ESEMPI

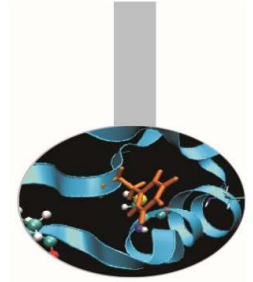


Non è possibile associare un sinonimo a una sezione di array definita con un altro vettore:

```
REAL, DIMENSION(:), POINTER :: pv1  
REAL, DIMENSION(-3,5), TARGET :: tv1  
INTEGER, DIMENSION(3) :: v=(-3,1,4/)
```

pv1 => tv1(v) ! Non è corretto

SINONIMI: SINTASSI



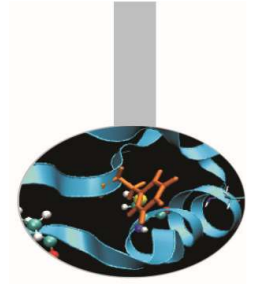
Un sinonimo dopo la dichiarazione ha stato *indefinito*. In pratica è come una variabile cui non è stato associato *nessun valore*.

Un sinonimo viene azzerato (nullified in inglese) con l'istruzione `NULLIFY`.

E' possibile azzerare i puntatori già nella dichiarazione, per mezzo della funzione intrinseca `NULL`:

```
REAL, POINTER :: p(:)=>NULL()  
TYPE stringa  
    CHARACTER, POINTER :: car(:)=>NULL()  
END TYPE
```

SINONIMI: SINTASSI



Un sinonimo si dice associato quando lo si mette in relazione ad un'altra entità con l'operatore \Rightarrow , oppure gli si associa memoria con `ALLOCATE`.

Lo stato di un sinonimo può essere verificato con la funzione intrinseca `ASSOCIATED`:

```
REAL, DIMENSION(:, :), POINTER :: q
```

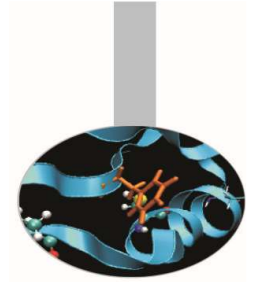
```
REAL, DIMENSION(5,6), TARGET :: b
```

```
WRITE(*,*) ASSOCIATED(q) ! Non valido: Q e' indefinito
```

```
NULLIFY(q); WRITE(*,*) ASSOCIATED(q) ! .FALSE.
```

```
q => b; WRITE(*,*) ASSOCIATED(q) ! .TRUE.
```


SINONIMI: SINTASSI



Un sinonimo si può usare come qualsiasi altra entità dello stesso tipo e rango purché gli si associ memoria con `ALLOCATE`, analogamente a quanto si fa con i puntatori del C.

```
REAL, DIMENSION(:, :), POINTER :: q
```

```
REAL, DIMENSION(5,6), TARGET :: b
```

```
WRITE(*,*) ASSOCIATED(q) ! Non valido: Q è indefinito
```

```
NULLIFY(q); ALLOCATE(q(5,6),STAT=st) ! Assegna memoria
```

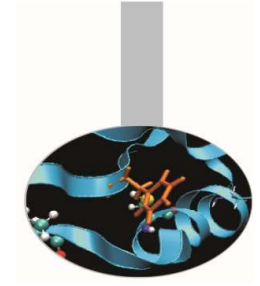
```
WRITE(*,*) ASSOCIATED(q) ! .TRUE.
```

! Si può usare q come una normale matrice:

```
q(:, :) = b(:, :)
```

```
DEALLOCATE(q) ! Si libera la memoria assegnata
```

```
WRITE(*,*) ASSOCIATED(q) ! .FALSE.
```



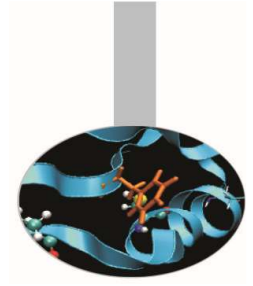
SINONIMI E TIPI DERIVATI

I sinonimi possono essere utilizzati come componenti di un tipo derivato.

```
TYPE dati
```

```
    INTEGER :: lda, ldb  
    INTEGER, DIMENSION(:, :), POINTER :: indici  
    REAL(8), DIMENSION(:, :), POINTER :: valori  
    REAL(8), DIMENSION(:, :), POINTER :: coordinate
```

```
END TYPE
```



SINONIMI E MEMORIA

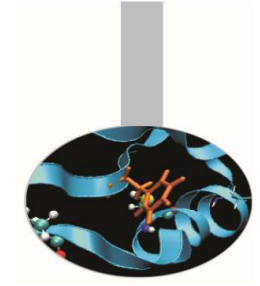
Quando si usano i sinonimi per gestire la memoria dinamicamente occorre fare particolare attenzione a liberare la memoria assegnata (con il comando `DEALLOCATE`) appena non è più necessaria, altrimenti si rischia di lasciare in giro "buchi" di memoria inutilizzabile.

```
REAL, DIMENSION(:, :), POINTER :: q
```

```
ALLOCATE(q(30000, 40000), STAT=st)
```

```
! Più di 1 GB associato a q
```

```
NULLIFY(q)    ! Ora quel GB non è più accessibile
```



SINONIMI E MEMORIA

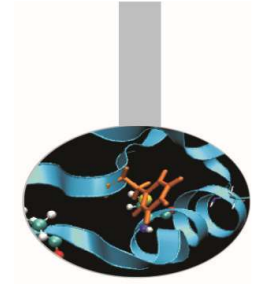
Un altro pericolo da evitare è quello del cosiddetto *sinonimo sospeso* o *dangling pointer*:

```
REAL, POINTER :: p1, p2
ALLOCATE (p1)
p1 = 3.4
p2 => p1
DEALLOCATE (p1)
```

Dopo che $p1$ è stato "deallocato", la variabile alla quale puntava $p2$ è scomparsa: $p2$ diventa un sinonimo sospeso e ogni riferimento a $p2$ produrrà risultati inattendibili.

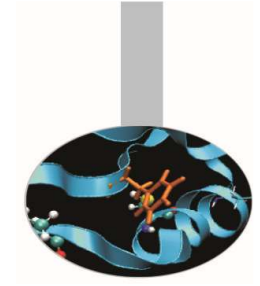
In questi casi è necessario azzerare $p2$ subito dopo la deallocazione di $p1$.

ESERCIZIO



1. Prevedere quali valori verrebbero stampati dal codice seguente:

```
PROGRAM sinonimi
  REAL, POINTER :: p, q
  REAL, TARGET :: t1 = 3.4, t2 = 4.5
  p => t1
  PRINT *, "Dopo p => t1, ASSOCIATED(p) = ", ASSOCIATED(p)
  q => t1
  PRINT *, "Dopo q => t1, ASSOCIATED(q) = ", ASSOCIATED(q)
  PRINT *, "ASSOCIATED(p, q) = ", ASSOCIATED(p, q)
  PRINT *, "MA ASSOCIATED(p, t2) = ", ASSOCIATED(p, t2)
  NULLIFY(p)
  PRINT *, "Dopo NULLIFY, ASSOCIATED(p) = ", ASSOCIATED(p)
END PROGRAM sinonimi
```



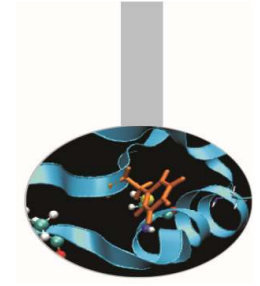
VETTORI DI SINONIMI: SINTASSI

Semberebbe immediato definire un vettore di sinonimi usando la sintassi

`INTEGER, DIMENSION(10,10), POINTER :: tabella`

ma questa è **in concorrenza** con la sintassi con la quale si dichiara un sinonimo: infatti, per definizione, un sinonimo non ha dimensioni predefinite.

Di conseguenza, in Fortran 90 non è possibile definire in modo diretto un vettore di sinonimi.



VETTORI DI SINONIMI: SINTASSI

Si aggira il problema definendo in modo opportuno un tipo personalizzato:

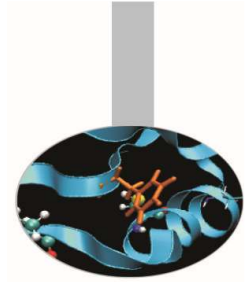
```
TYPE tabella
```

```
    INTEGER, DIMENSION(:), POINTER :: lista
```

```
END TYPE tabella
```

```
TYPE(tabella), DIMENSION(10,10) :: elenchi
```

dove *ogni elemento* della matrice `elenchi` è un dato di tipo `tabella` e di conseguenza contiene un sinonimo.



VETTORI DI SINONIMI: SINTASSI

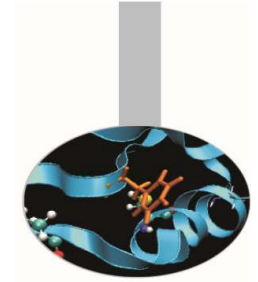
L'esempio appena mostrato permette di realizzare in Fortran qualcosa che si avvicina ad un vettore di sinonimi, ma deve essere completato riservando la memoria necessaria ad ogni oggetto:

```
TYPE tabella
  INTEGER, DIMENSION(:), POINTER :: lista
END TYPE tabella

INTEGER, DIMENSION(100) :: a
TYPE(tabella), DIMENSION(10,10) :: elenchi

ALLOCATE(elenchi(j,i)%lista(100),STAT=st)

elenchi(j,i)%lista(n) = a(n)
```

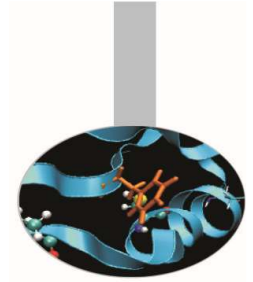



VETTORI DI SINONIMI: ESEMPIO

Può accadere in un programma di dover gestire una porzione di matrice, per esempio le metà inferiore o superiore separatamente.

```
d s s s s s s s s s
i d s s s s s s s s
i i d s s s s s s s
i i i d s s s s s s
i i i i d s s s s s
i i i i i d s s s s
i i i i i i d s s s
i i i i i i i d s s
i i i i i i i i d s
i i i i i i i i i d
```

Nello schema le metà superiore, inferiore e la diagonale sono indicate con le lettere *s*, *i* e *d* rispettivamente.



VETTORI DI SINONIMI: ESEMPIO

Se è necessario ad esempio considerare solo la metà inferiore di una matrice, può essere inutile o addirittura impossibile memorizzare l'intera matrice. In questo caso si pone il problema di come memorizzare la sola porzione che interessa senza dover sprecare inutilmente la memoria.

Una tecnica possibile fa uso di un vettore V che memorizza i valori ed un indice I che registra dove inizia ogni nuova riga:

a11

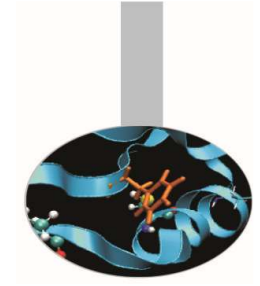
a21 a22

a31 a32 a33

a41 a42 a43 a44

$V =$ a11 a21 a22 a31 a32 a33 a41 a42 a43 a44

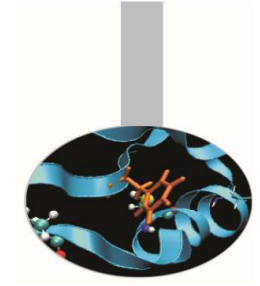
$I =$ 1 2 4 7



VETTORI DI SINONIMI: ESEMPIO

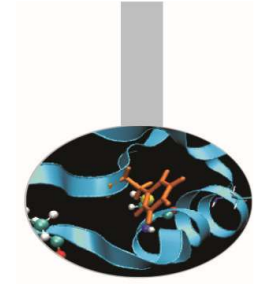
```
PROGRAM matrice_1
  IMPLICIT NONE
  INTEGER, PARAMETER :: Nda = 10      ! Numero di righe
  INTEGER, PARAMETER :: Ndat = Nda + ( Nda * Nda ) / 2
  REAL(8), DIMENSION(Ndat) :: ati    ! vettore dati
  INTEGER, DIMENSION(Nda) :: i_ati ! vettore indici
  INTEGER :: ir, ic, i, ind

  Ati(:) = 0.0d0  ! Vettore dei dati
  i_ati(:) = 0    ! Vettore degli indici
  ind = 0
```



VETTORI DI SINONIMI: ESEMPIO

```
DO ir = 1, Nda
  DO ic = 1, ir ! Si definiscono i valori per ATI
    ind = ind + 1
    IF ( ic == 1 ) THEN ! Inizio riga
      i_ati(ir) = ind
    ENDIF
    ati(ind) = ir + ic
  END DO
END DO
DO ir = 1, Nda
  WRITE(*,*) "ATI(",ir,",,:) = ",&
    & ( ati(i_ati(ir) + ic), ic = 0, (ir - 1) )
END DO
END PROGRAM matrice_1
```



VETTORI DI SINONIMI: ESEMPIO

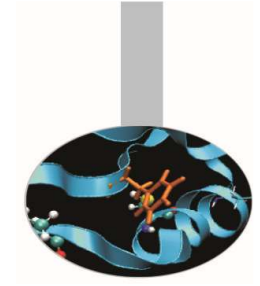
Con i sinonimi è possibile strutturare i dati in modo più espressivo, senza rinunciare a risparmiare memoria:

```
TYPE riga
  REAL(8), DIMENSION(:), POINTER :: col
END TYPE riga
```

```
INTEGER, PARAMETER :: nr=1000
TYPE (riga), DIMENSION(nr) :: matA_rig
```

```
ALLOCATE(matA_rig(i)%col(nc), STAT=st)
```

Grazie a questa struttura, l'elemento `matA_rig(i)%col(j)` corrisponderebbe all'elemento $A(i, j)$.



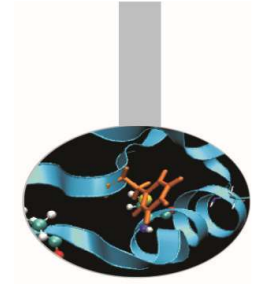
VETTORI DI SINONIMI: ESEMPIO

```
PROGRAM matrice_2
  IMPLICIT NONE
  INTEGER, PARAMETER :: Nda = 10

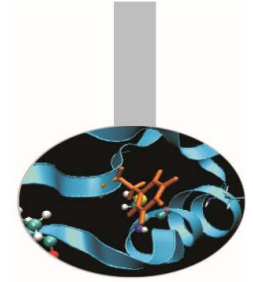
! Matrice matA, implementata con i tipi derivati
  TYPE riga
    REAL(8), DIMENSION(:), POINTER :: col
  END TYPE riga
  TYPE (riga), ALLOCATABLE, DIMENSION(:) :: matA_rig
  INTEGER :: ir, ic

! Si riserva la memoria necessaria
  ALLOCATE(matA_rig(Nda), STAT=ic)
  DO ir = 1, Nda
    ALLOCATE(matA_rig(ir)%col(ir), STAT=ic)
    matA_rig(ir)%col = 0.0D0
  END DO
```

VETTORI DI SINONIMI: ESEMPIO



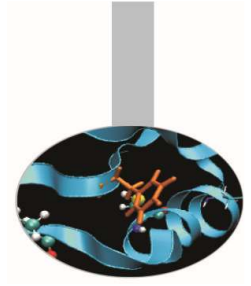
```
! Si definiscono i valori per matA
  DO ir = 1, Nda
    DO ic = 1, ir
      matA_rig(ir)%col(ic) = ir + ic
    END DO
  END DO
  DO ir = 1, Nda
    print*,"matA_rig(",ir,") = ",matA_rig(ir)%col(:)
  END DO
END PROGRAM matrice_2
```



SINONIMI E PROCEDURE

- I sinonimi possono essere passati in argomento alle procedure.
- In questo caso la memoria può essere associata e disassociata ai sinonimi anche **nella procedura**.
- Una procedura con argomenti dummy dichiarati `POINTER` o `TARGET` deve avere un'**interfaccia esplicita**.
- Ad una procedura con argomento sinonimo gli deve essere passato un sinonimo dello stesso tipo e rango.
- Un argomento sinonimo dummy non può avere l'attributo `INTENT`.
- Passare ad una procedura un sinonimo come argomento **non dichiarato** `POINTER` equivale a passare alla procedura il "bersaglio" del sinonimo.

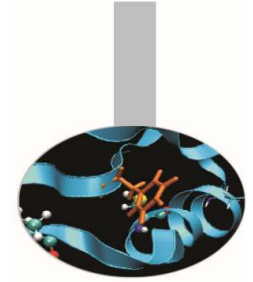
SINONIMI E PROCEDURE: ESEMPIO



```
PROGRAM Sinonimi
  INTERFACE
    ! Interface facoltativa per sub1
    SUBROUTINE sub1(b)
      REAL, INTENT(INOUT), DIMENSION(:, :) :: b
    END SUBROUTINE sub1

    ! Interface obbligatoria per sub2
    SUBROUTINE sub2(b)
      REAL, DIMENSION(:, :), POINTER :: b
    END SUBROUTINE sub2
  END INTERFACE
  REAL, DIMENSION(:, :), POINTER :: p
  ALLOCATE (p(50, 50))
  CALL sub1(p)
  CALL sub2(p)
END PROGRAM Sinonimi
```

SINONIMI E PROCEDURE: ESEMPIO



```
SUBROUTINE sub1(b)
    REAL, INTENT(INOUT), DIMENSION(:, :) :: b
END SUBROUTINE sub1
```

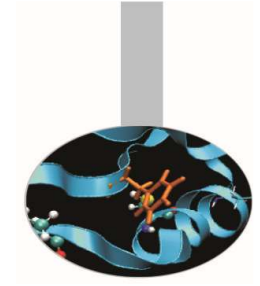
Nell'esempio illustrato l'interfaccia esplicita per la procedura SUB1 non è obbligatoria: il suo unico argomento sarà considerato nel seguente modo:

```
REAL, DIMENSION(:, :) :: b
```

quindi come una matrice di forma presunta. Non può avere l'attributo POINTER, ma può avere un INTENT esplicito.

```
SUBROUTINE sub2(b)
    REAL, DIMENSION(:, :), POINTER :: b
END SUBROUTINE sub2
```

Viceversa SUB2 deve avere un'interfaccia esplicita, ma il suo argomento non può avere un INTENT.



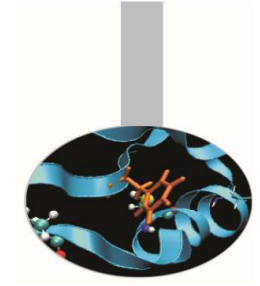
FUNZIONI SINONIMO

Il risultato di una funzione può essere un sinonimo.
E' utile definire una funzione di questo tipo se non si può prevederne
l'occupazione di memoria.

```
FUNCTION NumeriPrimi(max) RESULT(lista)
  IMPLICIT NONE
  INTEGER, INTENT(INOUT) :: max
  INTEGER, DIMENSION(:), POINTER :: lista

  . . .

  RETURN
END FUNCTION NumeriPrimi
```



FUNZIONI SINONIMO

L'interfaccia di una funzione sinonimo deve essere esplicita.

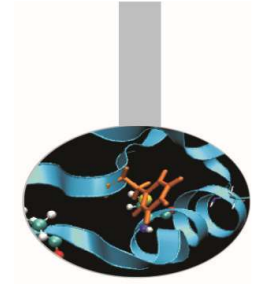
```
PROGRAM primi
  IMPLICIT NONE
  INTEGER :: n
  INTERFACE
    FUNCTION NumeriPrimi(max) RESULT(lista)
      IMPLICIT NONE
      INTEGER, INTENT(INOUT) :: max
      INTEGER, DIMENSION(:), POINTER :: lista
    END FUNCTION NumeriPrimi
  END INTERFACE

  . . .

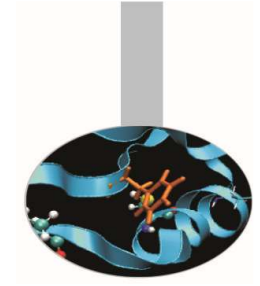
END PROGRAM primi
```

ESEMPIO: il crivello di Eratostene - Primi.f90

FUNZIONI SINONIMO



Esercizio: modificare l'esempio Primi.f90 che implementa il crivello di Eratostene in modo che il risultato sia un array con i soli numeri primi trovati; utilizzare POINTER e ALLOCATE



OPERATORI SINONIMO

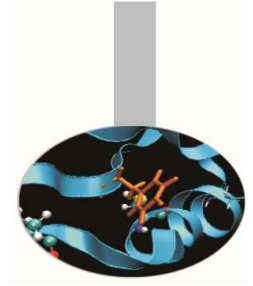
(Fortran 2003)

Lo standard FORTRAN 2003 permette di associare un nuovo nome agli operatori personalizzati definiti in un modulo.

```
MODULE vettori
  INTERFACE OPERATOR (.turn.)
    MODULE PROCEDURE rigira
  END INTERFACE
  . . .
END MODULE vettori

PROGRAM giriamo
  USE vettori, OPERATOR(.gira.) => OPERATOR(.turn.)
  . . .
END PROGRAM giriamo
```

LISTE PUNTATE



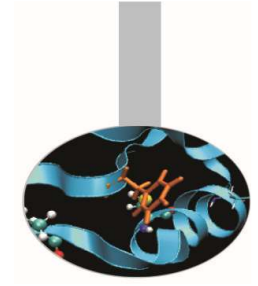
Una lista puntata è un insieme di oggetti, l'uno legato al successivo.

In generale ad una lista si possono aggiungere e togliere elementi in ordine casuale.

In Fortran è facile generare liste con tipi personalizzati contenenti sinonimi ad oggetti dello stesso tipo.

```
TYPE nodo
  TYPE(dati_reali) :: valore
  TYPE(nodo), POINTER :: succ, prec
END TYPE nodo
```

PILA

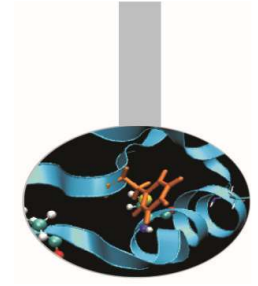


Una catasta è una lista con la particolarità che gli elementi si possono estrarre solo in ordine inverso all'ordine di immissione, ovvero dal più giovane al più vecchio.

```
TYPE elemento
    TYPE(dati_reali) :: valore
    TYPE(elemento), POINTER :: prec
END TYPE elemento
```

```
TYPE(elemento) :: corr, temp
```


CODE

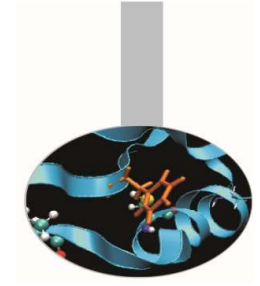


Viceversa una coda è una lista in cui gli elementi si possono estrarre in ordine di immissione, ovvero dal più vecchio al più giovane.

```
TYPE elemento
  INTEGER :: valore
  TYPE (elemento), POINTER :: prox
END TYPE elemento
```

```
TYPE (elemento), POINTER :: primo, ultimo, corr
```

Esempio: Coda.f90



ESERCIZI

Esercizio: realizzare un esempio di pila. Gli elementi e gli oggetti di partenza potrebbero essere implementati come segue:

```
TYPE elemento
  TYPE(dati_reali) :: valore
  TYPE(elemento), POINTER :: prec
END TYPE elemento
```

```
TYPE(elemento) :: corr, temp
```