

A propos de types en langage C

L. Mounier

UGA - M2 CCI - PL1

29 septembre 2026

Plan

1 Les types dans les langages de programmation

2 Les types de base du langage C

3 Définitions de type

Notion de type

Un type définit :

- un domaine de valeurs
ex : les entiers sur $[1..10]$
- un ensemble d'opérations possibles sur ce domaine
ex : addition, multiplication, etc.

→ On associe un type :

- aux identificateurs d'un programme
 - variables :
x : un entier
 - procédures (actions et fonctions) :
ecrire : une action (la donnée x : un entier)
f : une fonction (un entier) $\rightarrow$ un entier
- aux valeurs des expressions : $x + 3 * y$, $f(x) - 5$, etc.

Objectifs dy typage

■ programmes corrects

```
x : un entier ;  
y : un booléen ;  
x := x + y ; // erreur ?
```

■ programmes lisibles (maintenables)

```
x : un euros ;  
y : un dollars ;  
x := Change(TAUX_CHANGE_DOLLARS_EUROS, y) ;
```

■ programmes efficaces

(représentation en machine → temps d'exécution, mémoire)

```
x : un entier sur 1 .. 10 ;  
y : un entier sur 0 .. 50000 ;
```

Différentes formes de typage

- Des langages **non typés**
→ un seul type “universel” pour toutes les expressions
ex : Assembleur, langages de script, etc.
- Des langages à **typage faible**
→ autorise des conversions de type implicites
ex : langage C, C++, etc.
- Des langages à **typage fort**
→ peu/pas de conversions de types
ex : Java, CAML, etc.
- Typage **statique** : types calculés à la compilation
- Typage **dynamique** : types calculés à l'exécution
- *Vérification* de type vs *Inférence* de types

Conversions de Types

→ Possibilité de modifier le type d'une valeur

Implicite :

- effectué (silencieusement) par le compilateur
- autorisée par le langage

```
float x ;      // x de type réel  
x = 4 ;        // valeur 4 étendue à 4.0
```

Explicite :

- notifié par le programmeur
- vérifié par le compilateur

```
int x ;        // x de type entier  
x = (int) 10.7 ; // valeur 10.7 "transformée en entier"
```

Plan

1 Les types dans les langages de programmation

2 Les types de base du langage C

3 Définitions de type

Types “entier”

Domaine de valeurs , défini par deux paramètres :

- taille de la représentation mémoire : char, short, long, etc.
- entiers naturels vs relatifs : unsigned

Exemples :

- $\text{char} \rightsquigarrow [-128, 127]$, $\text{unsigned char} \rightsquigarrow [0, 255]$
- $\text{int} \rightsquigarrow [-2^{31}, 2^{31} - 1]$, $\text{unsigned int} \rightsquigarrow [0, 2^{32} - 1]$

⇒ Domaines de valeurs **finis** ...

Opérations :

- arithmétiques : +, -, *, / (division entière), % (modulo)
⇒ **Attention aux débordements** : `char x; x=255 + 1 ;`
- comparaison : ==, !=, <=, <, >=, >
- **logiques !** : ||, &&, ! (0 $\rightsquigarrow$ faux et $\neq 0 \rightsquigarrow$ vrai)

Type “caractère”

Domaine de valeurs :

- l'ensemble des caractères du clavier ...
- codés par des **entiers** (code Ascii, Ascii *étendu*, Unicode)
→ en C le type “caractère” est un type “entier” ! (char)

Opérations :

- arithmétiques ... : 'a' + 1, 'a' * 2, ...
- comparaison ... : 'a' == 'b', 'a' < 'b', ...
- logiques ... : 'a' && 'b', ...

Quelques constantes utiles :

- '\n' : fin de ligne, '\t' : tabulation
- '\0' : caractère “nul”

Types “réels”

Deux représentations : float et double

Opérations :

- arithmétiques : +, -, *, / (division réelle)
- comparaisons : ==, <=, !=, etc
- librairie `math.h` (trigo, racine carrée, puissance, etc.)

Domaines de valeurs finis :

- pb de précision
- pb de débordement

Plan

- 1 Les types dans les langages de programmation
- 2 Les types de base du langage C
- 3 Définitions de type

Opérateur typedef

Définition de types “utilisateur”

`T : le type xxx  $\rightsquigarrow$  typedef xxx T ;`

Exemple d'utilisation :

- spécialiser un type existant
- définir un type énuméré
- définir un produit de types
- etc.

Spécialiser un Type

→ renommer un type existant

Limitations

- aucune vérification par le compilateur

```
typedef int dollars ;  
typedef int euros ;  
dollars x = 3 ;  
euros y = 2 ;  
x = x + y ; // autorise
```

- impossible de restreindre le domaine de valeurs
ex : T : le type entier sur $[2, 12]$

Types énumérés

T : le type $[A, B, \dots Z] \rightsquigarrow \text{typedef enum } \{A, B, \dots Z\} T ;$

Exemples :

```
typedef enum {lundi, mardi, mercredi, jeudi, vendredi} Jour ;  
typedef enum {rouge, bleu, vert, jaune} Couleur ;
```

Remarques :

- Valeurs des types énumérés sont représentées par des entiers :
lundi $\rightsquigarrow$ 0, mardi $\rightsquigarrow$ 1, vert $\rightsquigarrow$ 2, etc.
- toutes les opérations sur les entiers sont valides ...

```
Jour j ; Couleur c ;  
j = lundi + 2 ;  
c = vert * 3 ;    // c vaut 6, plus une couleur ...  
if (c < vert) ...  
if (c < mercredi) ... // pas de verification
```

Produit de Types

T : le type $\langle A : T1, B : T2 \rangle \rightsquigarrow \text{typedef struct } \{T1 \ A, \ T2 \ B;\} \ T ;$

Exemples :

```
typedef struct { int num ; int denum ; } Fraction ;  
Fraction f1, f2 ;
```

Accès aux champs de la structure :

```
f1.num = f1.num + f2.num ; f1.denum = 3 ;
```

Limitations :

- affectation : `f1 = f2 ; // OK`
- comparaison : `f1 == f2, f1 != f2 // NON !`
- opérations arithmétiques : `f1 = f1 + f2 // NON !`
- Entrées-Sorties : `printf("...", f1) ; // NON !`

Retour sur les Entrées/Sorties

Librairie `stdio.h`

Deux fonctions principales :

- lecture : `scanf`
- écriture : `printf`

Spécifier le type des valeurs lues/écrites :

- entier : `%d` (décimal), `%u` (non signé), `%x` (hexadécimal)
- caractère : `%c`
- réel : `%f`

Exemples :

```
printf("%c", 'a') ; // affiche 'a'  
printf("%d", 'a') ; // affiche 97  
printf("%c", 98) ; // affiche 'b'
```