

Základy programování v C

Jan Faigl

Katedra počítačů
Fakulta elektrotechnická
České vysoké učení technické v Praze

Přednáška 02

B0B36PRP – Procedurální programování

Jan Faigl, 2018 B0B36PRP – Přednáška 02: Základy programování v C 1 / 39
Program v C Proměnné a jejich hodnoty Základní číselné typy Výrazy a operátory Formátovaný vstup a výstup

Jazyk C

- Nízko-úrovňový programovací jazyk
- Systémový programovací jazyk (operační systém)
Jazyk pro vestavné (embedded) systémy — MCU, křížová (cross) komplikace
- Téměř vše necházá na uživatele (programátorovi)
Inicializace proměnných, uvolňování dynamické paměti
- Má blízko k využití hardwarevých zdrojů výpočetního systému
Prímé volání služeb OS, přímý zápis do registrů a portů.
- Klíčové pro správné fungování programu je zacházení s pamětí
Cílem kurzu PRP je naučit se základním principům, které lze následně generalizovat též pro jiné programovací jazyky. Pochoopení těchto principů je klíčem k efektivnímu psaní efektivních programů.

Je výhodné mít překlad programu plně pod kontrolou.

Přestože to může z počátku vypadat složitě, jsou základní principy relativně jednoduché. I proto je výhodné používat základní nástroje pro překlad programů a po jejich osvojení využít komplexnější vývojové prostředí.

Jan Faigl, 2018 B0B36PRP – Přednáška 02: Základy programování v C 5 / 39
Program v C Proměnné a jejich hodnoty Základní číselné typy Výrazy a operátory Formátovaný vstup a výstup

Struktura zdrojového souboru

- Komentovaný zdrojový soubor program.c

```
1 /* komentar zapisujeme do dvojice vyhrazenych znaku */
2 // Nebo v C99 jako jednoradkovy
3 #include <stdio.h> /* vlozeni hlavickoveho souboru
   standardni knihovny stdio.h */
4
5 int main(void) // zjednodusena hlavicka funkce
6 { // hlavni funkce program main()
7     printf("I like B0B36PRP!\n"); /* volani funkce
       printf() z knihovny stdio.h pro tisk textoveho
       retezce na standardni vystup. Znak \n definuje novy
       radek (odradkovani). */
8
9     return 0; /* ukonceni funkce a predani navratove
       hodnoty 0 operacnimu systemu */
10 }
```

Přehled témat

- Část 1 – Základy programování v C
 - Program v C
 - Proměnné a jejich hodnoty
 - Základní číselné typy
 - Výrazy a operátory
 - Formátovaný vstup a výstup

S. G. Kochan: kapitoly 2, 3

- Část 2 – Zadání 1. domácího úkolu (HW01)

Část I

Část 1 – Základy programování v C

Zápis programu

- Zdrojový kód programu v jazyce C se zapisuje do textových souborů
 - **Zdrojové soubory** zpravidla pojmenované s koncovkou **.c**
 - **Hlavickové soubory** s koncovkou **.h**
- Komplikací zdrojových souborů překladačem do binární podoby vznikají objektové soubory **.o**
- Z objektovových souborů se sestavuje výsledný program
- Příklad zápisu jednoduchého programu:

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main(void)
4 {
5     printf("I like B0B36PRP!\n");
6
7     return 0;
8 }
```

lec02/program.c

Zdrojové soubory

Proč psát do dvou nebo více souborů?

- Rozdělení na zdrojové a hlavickové soubory umožňuje rozlišit deklaraci a definici, především však podporuje
 - **Organizaci** zdrojových kódů v adresárové struktuře souborů
 - **Modularitu**
 - Hlavickový soubor obsahuje popis co modul nabízí, tj. popis (seznam) funkcí a jejich parametrů bez konkrétní implementace (deklarace funkcí)
 - **Znovupoužitelnost**
 - Pro využití binární knihovny potřebuje znát její „rozhraní“, které je deklarované v hlavickovém souboru

Zatím nemusí být výhody zřejmé, ale budou. V úloze HW 10!

Jan Faigl, 2018

B0B36PRP – Přednáška 02: Základy programování v C

9 / 39

Překlad (kompilace) a spuštění programu

- Zdrojový soubor **program.c** přeložíme do spustitelné podoby kompilátorem např. clang nebo gcc
clang program.c
- Vznikne soubor **a.out**, který můžeme spustit např.
./a.out
Alternativně pouze jako a.out pokud je aktuální pracovní adresář nastaven v prohledávané cestě spustitelných souborů
- Program po spuštění vypíše text uvedený jako argument **printf()**
./a.out
I like B0B36PRP!
- Pokud nechce psát **./a.out** ale raději jen **a.out** lze přidat aktuální pracovní adresář do cest(y) definované proměnnou prostředí PATH
export PATH="\$PATH:pwd"
Pracovních adresářů můžete mít více—používejte obezřetně.
- Příkaz **pwd** vytiskne aktuální pracovní adresář, více viz **man pwd**
Ano jde to, ale není dobrý nápad!

Důležité je mít povídomy, že existuje něco jako proměnná prostředí PATH

Jan Faigl, 2018 B0B36PRP – Přednáška 02: Základy programování v C 7 / 39
Program v C Proměnné a jejich hodnoty Základní číselné typy Výrazy a operátory Formátovaný vstup a výstup

Překlad a sestavení programu

- Uvedený příklad služí jednotlivé kroky překladu a sestavení programu do volání jediného příkazu (**clang** nebo **gcc**). Překlad se však skládá ze tří částí, které lze provést individuálně
 1. Textové předzpracování **preprocesorem**, který má vlastní makro jazyk (příkazy uvozeny znakem **#**)
 - Všechny odkazované hlavickové soubory se vloží do jediného zdrojového souboru*
 2. Vlastní překlad zdrojového souboru do objektového souboru
 - Zpravidla jsou jména souborů zakončena příponou .o*
 - clang -c program.c -o program.o**
 - Příkaz kombinuje volání preprocessoru a kompilátoru.*
 3. Spustitelný soubor se sestaví z příslušných dílčích objektových souborů a odkazovaných knihoven, tzv. „linkováním“ (**linker**), např.
 - clang program.o -o program**

Jan Faigl, 2018

B0B36PRP – Přednáška 02: Základy programování v C

8 / 39

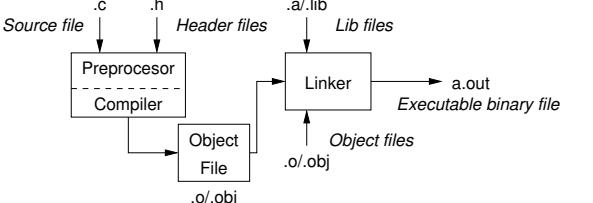
Jan Faigl, 2018

B0B36PRP – Přednáška 02: Základy programování v C

10 / 39

Schéma překladu a sestavení programu

- Vývoj programu se skládá z editace zdrojových souborů (.c a .h); *Lidsky čitelných*
- kompilace dílčích zdrojových souborů (.c) do objektových souborů (.o nebo .obj); *Strojově čitelných*
- linkování přeložených souborů do spustitelného programu;
- spouštění a ladění aplikace a opětovná editace zdrojových souborů.



Jan Faigl, 2018

B0B36PRP – Přednáška 02: Základy programování v C

11 / 39

Příklad součtu dvou hodnot

```

1 #include <stdio.h>
2
3 int main(void)
4 {
5     int sum; /* definice lokalni promenne typu int */
6
7     sum = 100 + 43; /* hodnota vyrazu se ulozi do sum */
8     printf("The sum of 100 and 43 is %i\n", sum);
9     /* %i formatovaci prikaz pro tisk celeho cisla */
10    return 0;
11 }
  
```

- Proměnná **sum** typu **int** reprezentuje celé číslo, jehož hodnota je uložena v paměti
- sum** je námi zvolené symbolické jméno místa v paměti, kde je uložena celočíselná hodnota (typu **int**)

Jan Faigl, 2018

B0B36PRP – Přednáška 02: Základy programování v C

15 / 39

Znaménkové a neznaménkové celočíselné typy

- Celočíselné typy kromě počtu bajtů rozlišujeme na

- signed** – **znaménkový** (základní)
- unsigned** – **neznaménkový**

Proměnná neznaménkového typu nemůže zobrazit záporné číslo

- Příklad (1 byte):

```

unsigned char: 0 až 255
signed char: -128 až 127
  
```

```

1 unsigned char uc = 127;
2 char su = 127;
3
4 printf("The value of uc=%i and su=%i\n", uc, su);
5 uc = uc + 2;
6 su = su + 2;
7 printf("The value of uc=%i and su=%i\n", uc, su);
  
```

lec02/signed_unsigned_char.c

Jan Faigl, 2018

B0B36PRP – Přednáška 02: Základy programování v C

19 / 39

Části překladu a sestavení programu

- preprocesor** – umožňuje definovat makra a tím přizpůsobit překlad aplikace kompilačnímu prostředí
Výstupem je textový („zdrojový“) soubor.
- compiler** – Překládá zdrojový (textový) soubor do strojově čitelné (a spustitelné) podoby
Nativní (strojový) kód platformy, bytecode, případně assembler
- linker** – sestavuje program z objektových souborů do podoby výsledné aplikace
Stále může odkazovat na knihovny funkce (dynamické knihovny linkované při spuštění programu), může též obsahovat volání OS (knihovny).
- Dílčí části **preprocesor**, **compiler**, **linker** jsou zpravidla „jediný“ program, který se volá s příslušnými parametry

Jan Faigl, 2018

B0B36PRP – Přednáška 02: Základy programování v C

12 / 39

Příklad součtu hodnot dvou proměnných

```

1 #include <stdio.h>
2
3 int main(void)
4 {
5     int var1;
6     int var2 = 10; /* inicializace hodnoty promenne */
7     int sum;
8
9     var1 = 13;
10
11    sum = var1 + var2;
12
13    printf("The sum of %i and %i is %i\n", var1, var2, sum);
14
15    return 0;
16 }
  
```

- Proměnné **var1**, **var2** a **sum** reprezentují tři různá místa v paměti (automaticky přidělené), ve kterých jsou uloženy tři celočíselné hodnoty

Jan Faigl, 2018

B0B36PRP – Přednáška 02: Základy programování v C

16 / 39

Znak – char

- Znak je typ **char**
- Znak reprezentuje celé číslo (byte)
Kódování znaku (grafických symbolů), např. ASCII – American Standard Code for Information Interchange.
- Hodnotu znaku lze zapsat jako tzv. znakovou konstantu, např. **'a'**.
- ```

1 char c = 'a';
2
3 printf("The value is %i or as char '%c'\n", c, c);

```

lec02/char.c

clang char.c && ./a.out  
The value is 97 or as char 'a'
- Pro řízení výstupních zařízení jsou definovány řídicí znaky  
*Tzv. escape sequences*
  - \t** – tabulátor (tabular), **\n** – nový řádek (newline),
  - \a** – bipnutí (beep), **\b** – backspace, **\r** – carriage return,
  - \f** – form feed, **\v** – vertical space

Jan Faigl, 2018

B0B36PRP – Přednáška 02: Základy programování v C

20 / 39

## Překladače jazyka C

- V rámci předmětu PRP budeme používat především překladače z rodin:

- gcc** – GNU Compiler Collection

<https://gcc.gnu.org>

- clang** – C language family frontend for LLVM

<http://clang.llvm.org>

Pro win\* platformy pak odvozená prostředí cygwin <https://www.cygwin.com/> nebo MinGW <http://www.mingw.org/>

- Základní použití (přepínače a argumenty) je u obou překladačů stejné

clang je kompatibilní s gcc

### Příklad použití

- compile:** `gcc -c program.c -o program.o`
- link:** `gcc program.o -o program`

Jan Faigl, 2018

B0B36PRP – Přednáška 02: Základy programování v C

13 / 39

## Základní číselné typy

### Celočíselné typy – **int**, **long**, **short**, **char**

**char** – celé číslo v rozsahu jednoho bajtu nebo také znak

- Velikost paměti alokované příslušnou (celo)číselnou proměnnou se může lišit dle architektury počítáče nebo překladače

*Typ int má zpravidla velikost 4 bajty a to i na 64-bitových systémech*

- Aktuální velikost paměťové reprezentace lze zjistit operátorem **sizeof()**, kde argumentem je jméno typu nebo proměnné.

```

int i;
printf("%lu\n", sizeof(int));
printf("ui size: %lu\n", sizeof(i));

```

lec02/types.c

### Neceločíselné typy – **float**, **double**

*Jsou dané implementací, většinou dle standardu IEEE-754-1985*

- float** – 32-bit IEEE 754
- double** – 64-bit IEEE 754

[http://www.tutorialspoint.com/cprogramming/c\\_data\\_types.htm](http://www.tutorialspoint.com/cprogramming/c_data_types.htm)

Jan Faigl, 2018

B0B36PRP – Přednáška 02: Základy programování v C

18 / 39

## Logický datový typ (Boolean) – **\_Bool**

- Ve verzii **C99** je zaveden logický datový typ **\_Bool**

`_Bool logic_variable;`

- Jako hodnota **true** je libovolná hodnota typu **int** různá od 0

- Dále můžeme využít hlavičkového souboru **<stdbool.h>**, kde je definován typ **bool** a hodnoty **true** a **false**

```

#define false 0
#define true 1
#define bool _Bool

```

- V původním (ANSI) C explicitní datový typ pro logickou hodnotu není definován.

- Můžeme však použít podobnou definici jako v **<stdbool.h>**

```

#define FALSE 0
#define TRUE 1

```

Jan Faigl, 2018

B0B36PRP – Přednáška 02: Základy programování v C

21 / 39



## Standardní vstup a výstup

- Spuštěný program v prostředí operačního systému má přiřazený znakově orientovaný standardní vstup (`stdin`) a výstup (`stdout`)  
Výjimkou jsou zpravidla programy pro MCU bez OS.
- Program může prostřednictvím `stdout` a `stdin` komunikovat s uživatelem
- Základní funkce pro znakový výstup je `putchar()` a pro vstup `getchar()` definované ve standardní knihovně `<stdio.h>`.
- Pro načítání číselných hodnot lze využít funkci `scanf()`
- Formátovaný výstup je možné tisknout funkcí `printf()`, např. číselné hodnoty

Jedná se o knihovní funkce, ze standardní knihovny. Jména funkci nejsou klíčová slova jazyka C.

Jan Faigl, 2018

B0B36PRP – Přednáška 02: Základy programování v C

33 / 39

## Část II

### Část 2 – Zadání 1. domácího úkolu (HW01)

## Formátovaný výstup – `printf()`

- Číselné hodnoty lze tisknout (vypsat) na standardní výstup prostřednictvím funkce `printf()`  
`man printf, resp. man 3 printf`
- Argumentem funkce je textový řídicí řetězec formátování výstupu
- Řídicí řetězec formátu je uvozen znakem `'%'`
- Znakové posloupnosti (nezačínající `%`) se vypíší tak jak jsou uvedeny
- Základní řídicí řetězce pro výpis hodnot jednotlivých typů
 

|                     |                             |
|---------------------|-----------------------------|
| <code>char</code>   | <code>%c</code>             |
| <code>_Bool</code>  | <code>%i, %u</code>         |
| <code>int</code>    | <code>%i, %x, %o</code>     |
| <code>float</code>  | <code>%f, %e, %g, %a</code> |
| <code>double</code> | <code>%f, %e, %g, %a</code> |

- Dále je možné specifikovat počet vyspaných míst, zarovnání vlevo (vpravo), atd.

Více na cvičení a v domácích úkolech.

Jan Faigl, 2018

B0B36PRP – Přednáška 02: Základy programování v C

34 / 39

Jan Faigl, 2018

B0B36PRP – Přednáška 02: Základy programování v C

34 / 39

## Zadání 1. domácího úkolu HW01

### Téma: Načítání vstupu, výpočet a výstup

Povinné zadání: **1b**; Volitelné zadání: **není**; Bonusové zadání: **není**

- Motivace: Získat představu o interakci uživatele s programem
- Cíl: Osvojit si načítání vstupu, formátovaného výstupu a základní posloupnosti příkazů
- Zadání: <https://cw.fel.cvut.cz/wiki/courses/b0b36ppr/hw/hw01>
  - Načítání celých čísel ze standardního vstupu  
(čísla v rozsahu [-10 000; 10 000])
  - Výpis čísel v dekadické a šestnáckové soustavě
  - provedení základní aritmetických operací s načtenými čísly
  - Výpočet podílu a průměrné hodnoty čísel
  - Dodržení správného formátování výstupu
- Použijte `hex` zobrazení výstupu – `hexdump -C`
- Termín odevzdání: **20.10.2018, 23:59:59 PDT**  
*PDT – Pacific Daylight Time*

Jan Faigl, 2018

B0B36PRP – Přednáška 02: Základy programování v C

36 / 39

Diskutovaná téma

## Diskutovaná téma

- Základy programování v C
  - Program, zdrojové soubory a komilace programu
  - Struktura zdrojového souboru a zápis programu
  - Proměnné, základní číselné typy
  - Proměnné, přiřazení a paměť
  - Základní výrazy
  - Standardní vstup a výstup programu
  - Formátovaný vstup a výstup
- Příště: Zápis programu v C a základní řídicí struktury

Jan Faigl, 2018

B0B36PRP – Přednáška 02: Základy programování v C

39 / 39

## Formátovaný vstup – `scanf()`

- Číselné hodnoty ze standardního vstupu lze načíst funkcí `scanf()`  
`man scanf, resp. man 3 scanf`
- Argumentem je textový řídicí řetězec Syntax podobný příkazu `printf()`
- Je nutné předat paměťové místo pro uložení hodnoty
- Příklad načtení hodnoty celého čísla a hodnoty typu `double`

```

1 #include <stdio.h>
2
3 int main(void)
4 {
5 int i;
6 double d;
7
8 printf("Enter int value: ");
9 scanf("%i", &i); /* operator & vraci adresu
10 promenne i */
11
12 printf("Enter a double value: ");
13 scanf("%lf", &d);
14 printf("You entered %2i and %.1f\n", i, d);
15
16 return 0;
17 }
```

Jan Faigl, 2018

B0B36PRP – Přednáška 02: Základy programování v C

35 / 39

Diskutovaná téma

## Shrnutí přednášky