

# Procedurální programování

Jan Faigl

Katedra počítačů

Fakulta elektrotechnická

České vysoké učení technické v Praze

Přednáška 01

**B0B36PRP – Procedurální programování**



# Přehled témat

- Část 1 – Organizace předmětu
  - Co je programování
  - Cíle předmětu a prostředky jejich dosažení
  - Úvod do programování
- Část 2 – Zadání 0. domácího úkolu (HW00)
- Část 3 – Programování (v C)
  - První program (v C)
  - Základních koncepty programování
- Část 4 – Zadání 1. domácího úkolu (HW01)

*S. G. Kochan: kapitoly 2, 3*



# Část I

## Organizace předmětu



# Předmět a přednášející

## B0B36PRP – Procedurální programování

- Webové stránky předmětu <https://cw.fel.cvut.cz/wiki/courses/b0b36prp>
- Odevzdávání domácích úkolů <https://cw.felk.cvut.cz/brute>
- Přednášející:
  - prof. Ing. **Jan Faigl**, Ph.D.
- Detailní informace o předmětu, organizaci a hodnocení na 1. cvičení a na <https://cw.fel.cvut.cz/wiki/courses/b0b36prp>.



*\*lec\*00\*.pdf*



## Organizace a hodnocení **B0B36PRP** – Procedurální programování

- **Rozsah:** 2p+2c; **Zakončení:** Z,ZK; **Kredity:** 6; 1 ECTS kredit je 25–30 hodin za semestr, cca 180 h.
  - Kontaktní část (přednáška a cvičení): 3 hodiny týdně, tj. 42 hodin celkem.
  - Zkouška včetně přípravy: *10 hodin*.
  - Domácí příprava (úkoly) cca **9 hodin týdně**.

*Medián zátěže!*

- 
- **Průběžná práce v semestru** – domácí úkoly a test.
  - **Zkouškový test a implementační zkouška.** *Schopnost samostatné práce na počítačích v učebnách.*

- 
- Docházka na **cvičení** a odevzdání domácích úloh. *Samostatná práce (kontrola plagiátů).*
    - Postupujte systematicky, budete tak postupně rozvíjete své schopnosti.
    - Využijte čas v prvních úlohách a naučte se psát programy správně.

*Program musí být nejen správný a funkční, ale také čitelný a udržovatelný!*

- 
- **Konzultace** – Pokud nevíte, tápete nebo řešíte domácí úkol příliš dlouho, **konzultujete** s cvičícím/přednášejícím. *Čtete (učebnici), pochopte principy (nejen hledat řešení), hlídejte si čas a včas konzultujete!*
    - **Maximálně využijte kontaktní čas na cvičení/přednášce, ptejte se, diskutujte!**

- 
- **„Alternativní“ absolvování předmětu pro velmi zkušené – Seminář ACM** - předmět A4B36ACM!



## Zdroje a literatura

### ■ Knihy (učebnice)


*Základní učební text „Programming in C“ (Kochan, 2014)*

 Programming in C, 4th Edition,  
*Stephen G. Kochan*, Addison-Wesley, 2014,  
ISBN 978-0321776419



 C Programming: A Modern Approach, 2nd Edition, *K. N. King*,  
W. W. Norton & Company, 2008, ISBN 860-1406428577



 The C Programming Language, 2nd Edition (ANSI C), *Brian W. Kernighan, Dennis M. Ritchie*, Prentice Hall, 1988 *1st edition 1978*



■ Přednášky – podpora učebního textu, slidy, videa, poznámky a **vlastní poznámky**.

*Součástí přednášek jsou také zdrojové kódy s příklady!*

■ Cvičení – získání praktických dovedností řešením domácích úkolů a dalších úloh.

*programovat, programovat, programovat*



## Zdroje a literatura

### ■ Knihy (učebnice)


*Základní učební text „Programming in C“ (Kochan, 2014)*

 Programming in C, 4th Edition,  
*Stephen G. Kochan*, Addison-Wesley, 2014,  
ISBN 978-0321776419



 C Programming: A Modern Approach, 2nd Edition, *K. N. King*,  
W. W. Norton & Company, 2008, ISBN 860-1406428577



 The C Programming Language, 2nd Edition (ANSI C), *Brian W. Kernighan, Dennis M. Ritchie*, Prentice Hall, 1988  
*1st edition 1978*



■ Přednášky – podpora učebního textu, slidy, videa, poznámky a **vlastní poznámky**.

*Součástí přednášek jsou také zdrojové kódy s příklady!*

■ Cvičení – získání praktických dovedností řešením domácích úkolů a dalších úloh.

*programovat, programovat, programovat*



## Další učebnice jazyka C



Practical C Programming, *Steve Oualline*, O'Reilly Media, Inc., 3rd edition, 1997)

*Briefer than Kochan's textbook, still comprehensive.*



Effective C: An Introduction to Professional C Programming, *Robert C. Seacord*, *William Pollock*, 2020.

*Great if you already known some of C syntax and like to improve your skill further.*



Fluent C, Principles, Practices, and Patterns, *Christopher Preschern*, O'Reilly Media, Inc., 2022.

*Suitable if you like to know more about coding practices.*



21st Century C: C Tips from the New School, *Ben Klemens*, O'Reilly Media, 2012.





# Obsah

- Co je programování
- Cíle předmětu a prostředky jejich dosažení
- Úvod do programování



## Co je programování?

- Schopnost (samostatně) implementovat výpočetní řešení problému (algoritmem).

- Implementovat nejen funkční, ale správné řešení.

*Programování vs. algoritmizace.*

*Jen funkční (nebo jakože funkční) nestačí.*

- Programování (implementování) je aplikování známých vzorů řešení a způsobů zápisu programu v konkrétním programovacím jazyce (syntax a semantika jazyka).

*Programování je dovednost, řemeslo, která se získá praxí, zkoušením, implementováním.*

- Základní dovednosti a postupy.

1. **Dekompozice** - rozdělení problému na jednodušší části.

*Části mohou být znovupoužitelné (zoobecňování).*

2. **Paměťový** (datový) model výpočtu, práce s pamětí.

*Jaký je životní cyklus paměti, jak data předáváme a přistupujeme k nim.*

3. **Výpočetní** model, práce s pamětí (čtení, modifikace, změna - **přirazení**)  
**posloupnost příkazů, větvení, cyklus.**

4. **Správnost** - **kontrola správnosti vstupních dat**, reakce na nechtěný, ale možný uživatelský vstup, **kontrola úspěšného provedení kódu.**

5. **Čitelnost, srozumitelnost** a **udržitelnost** kódu.

*Schopnost orientovat se v kódu, přehlednost pro sebe i v rámci týmu.*



# Obsah

- Co je programování
- Cíle předmětu a prostředky jejich dosažení
- Úvod do programování



## Cíle předmětu

- **Osvojit si** pohled na výpočetní prostředky jako „*počítačový vědec*“ a naučit se je efektivně používat.  
*Computer scientist*
  - Formulovat problém a jeho řešení počítačovým programem.
  - Získat povědomí jaké problémy lze výpočetně řešit.
- **Získat zkušenost** s programováním  
*získání vlastní zkušenosti*
  - Programování v C  
*cvičení, domácí úkoly, zkouška*
- **Osvojit si** schopnost číst, psát a porozumět malým programům
- **Získat** programovací návyky jak psát
  - Srozumitelné a přehledné zdrojové kódy;
  - Opakovaně použitelné programy.



## Způsob výuky programování v B0B36PRP

- Naší snahou je vybudovat zkušenost a rozvinout dovednost programování.
  - Programování vs. algoritmicizace;
  - Programování je „řemeslo“, jak správně implementovat nějaký algoritmus.
  - **Jen funkční nestačí - program musí být i správně!** *Očekávaný vstup vs. co všechno může uživatel na vstup zadat.*
- Studijní zátěž je proto rozložena do výukové části semestru.
  - Úkoly na cvičení a termíny domácích úkolů.
- Systematické rozvíjení dovednosti programování v průběhu semestru je zásadní.

*Na začátku semestru čas pro čtení učebnice!*

- Vědět a umět použít (nikoliv “slepovat”). *Nezávislost na našeptávači!*
  - Začínáme relativně jednoduchými úlohami k osvojení programovacích konstruktů a způsobu organizace zdrojového kódu. *Přehledný kód a schopnost se efektivně orientovat v kódu!*
  - *Úkoly jdou vždy realizovat s tím, co si řekneme na přednášce/cvičení.*

Řešení s pokročilejšími konstrukty může být elegantnější(kratší), nemusí však dodat potřebný vhled.
  - V prvních přednáškách pokrýváme nezbytné znalosti, které jsou dále prohlubovány.
    - Cvičení dopňují přednášky a dávají více prostoru pro praktické osvojení problematiky.
- Můžete volit praktický způsob vstřebávání znalosti programování z příkladů, který je vhodný doplnit **teoretickou přípravou z učebnic(e)**.



## Přehled přednášek

- 01 - Informace o předmětu, Úvod do programování *S. G. Kochan: kapitoly 1–3*
- 02 - Programování v C *S. G. Kochan: kapitoly 2–5 a část 6*
- 03 - Řídící struktury, výrazy a funkce *S. G. Kochan: kapitoly 4–6 a 12*
- 04 - Pole, ukazatel, textový řetězec, vstup a výstup programu *S. G. Kochan: kapitoly 7, 10 a 11*
- 05 - Ukazatele, paměťové třídy a volání funkcí *S. G. Kochan: kapitoly 8 a 11*
- 06 - Struktury a uniony, přesnost výpočtů a vnitřní reprezentace číselných typů  
*S. G. Kochan: kapitoly 9, 14, 17 a Appendix B*
- 07 - Standardní knihovny C. Rekurse. (**Základní vlastnosti jazyka C probrány.**)  
*S. G. Kochan: kapitola 16 a Appendix B*
- 08 - Spojové struktury
- 09 - Abstraktní datový typ (ADT) - zásobník, fronta, prioritní fronta
- 10 - Stromy
- 11 - Prioritní fronta, halda. Příklad použití při hledání nejkratší cesty v grafu
- 12 - Přesnost a rychlost výpočtu
- 13 - C++ konstrukty v příkladech / Paralelní programování (vlákna)
- 14 - Rezerva – *Dotazy, informace ke zkoušce*

**Přednáška není jen prezentace slidů – interakce, řešení dotazů a diskuse.**

Podklady k přednášce jsou k dispozici před přednáškou podobně jako **učebnice**.



## Přehled domácích úkolů

- Domácí úkoly s povinným, **volitelným**, případně bonusovým zadáním. 47 h, bonus +23 h  
<https://cw.fel.cvut.cz/wiki/courses/b0b36prp/hw/start>
    0. HW 00 - První program 1 h
    1. HW 01 - Načítání vstupu, výpočet a výstup 1 h  
*Seznámení se s prostředím, psaním programů, jejich laděním, testováním a odevzdáváním. ~ 20–40 h*
    2. HW 02 - První cyklus (**Kontrola přehlednosti kódu** – až -100% z dosažených bodů) 2 h
    3. HW 03 - Kreslení (ASCII art) (**Kontrola kódu** – až -100%) 3 h
    4. HW 04 - Prvočíselný rozklad (**Kontrola kódu** – až -100%) 5 h, bonus +8 h
    5. HW 05 - Caesarova šifra (**Kontrola kódu** – až -100%) 6 h
    6. HW 06 - Maticové počty (**Kontrola kódu** – až -100%) 7 h bonus +7 h
    7. HW 07 - Hledání textu v souborech 5 h
    8. HW 08 - Kruhová fronta v poli - *Dynamicky linkovaná knihovna* 5 h
    9. HW 09 - Načítání a ukládání grafu 5 h
    10. HW 10 - **Integrace** načítání grafu a prioritní fronta v úloze hledání nejkratších cest  
*HW 09 + 12. přednáška, soutěž na extra body* 8 h bonus +8 h
  - Podmínkou zápočtu je úspěšné odevzdání všech domácích úkolů.
  - Odevzdání **volitelného zadání je doporučeno** (není částečné odevzdání).
- Celkové body za povinné zadání **25b**, volitelné zadání **20b**, bonusové **10b+**



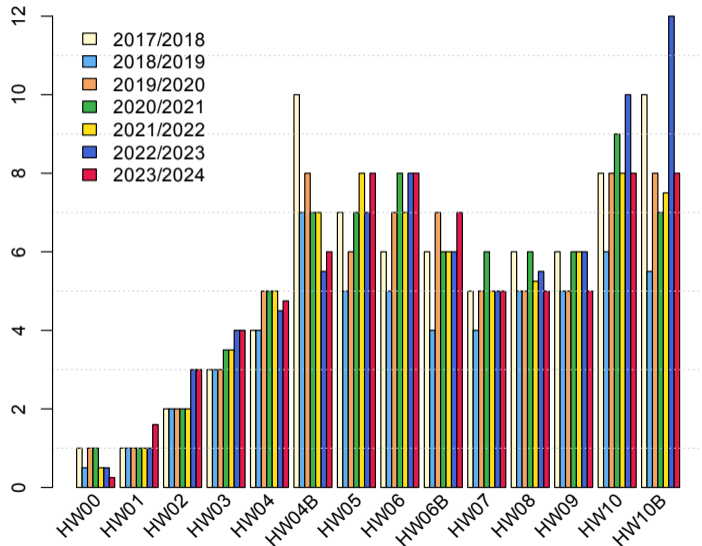
## Medián reportované časové náročnosti vypracování úloh

- Očekávaná náročnost cca 70 h.
  - Součet mediánů cca 40–54 h celkem bez bonus úloh.
  - Bonusy cca 16–26 h.
  - Celkem cca 56–76 h.
- Od HW04 jsou úlohy přibližně stejně časově náročné.
- V prvních týdnech věnujte čas seznámení se s prostředím, trénování kódování (přepisujte a zprehledňujte) a čtení učebnice.
 

Řešení pozdějších úloh pak může být rychlejší.
- Časová dotace cca 180 h.
 

42 h kontaktní část, 10 h zkouška, 70 h úlohy, "rezerva" cca 58 h.
- Očekávané zatížení je min. cca 8–9 hodin týdně (14 výukových týdnů).
 

Domácí příprava a **samostudium** – procvičování příkladů ze cvičení, studium učebnice, testovací implementace.





## Odevzdávání domácích úkolů – BRUTE

- **BRUTE** – Bundle for Reservation, Uploading, Testing and Evaluation
  - Formální kontrola – kompilace programu.
  - Testování funkčnosti a správnosti – **kontrola výstupu pro daný vstup**.
    - Veřejné vstupy a odpovídající výstupy / neveřejné vstupy.
  - Před uploadem programu si program otestujete sami.
    - S využitím dostupných vstupů a výstupů.
    - Vytvoření vlastních vstupů a laděním programu.
    - Vytvoření vstupů **přiloženým generátorem vstupů**.
    - Ověření výstupu **přiloženým testovacím nebo referenčním programem**.
- Porozumění kódu a kontrola možných stavů.
  - **Pro každý řádek byste měli být schopni odpovědět proč tam je a co dělá!**
  - Pro **každou funkci nebo načtení vstupu** od uživatele analyzujte možné vstupní hodnoty nebo **návratové hodnoty funkcí!**
    - Pokud je z hlediska funkčnosti vstup nebo návratová hodnota zásadní, **proved'te kontrolu vstupu a/nebo příslušnou akci**, jako je vypsání hlášení a ukončení programu.

Např. očekávaný vstup je číslo a uživatel zadá něco jiného.



## Úkoly a BRUTE

- Úkoly nejsou jen o odevzdání implementace, která projde BRUTE testy.
  - Cíl není odevzdat úkoly v BRUTE, je to prostředek ověření funkčnosti programu.
  - BRUTE je nástroj průběžné kontroly postupu a získávání znalostí.
  - Cíl je naučit se **samostatně programovat** funkční programy správně.
- Úkoly jsou o **postupném získání zkušeností** s konkrétními konstrukty.
- Úkoly mají relativní obtížnost velmi podobnou.
  - Je důležité postupně samostatně řešit jednotlivé úkoly a osvojit si dílčí dovednosti.

Absolutně jsou úlohy postupně náročnější a náročnější!
- Netrapte se s řešením příliš dlouho sami, ptejte se na fóru, cvičících, přednášce, **konzultaci**.
- Úlohy HW02–HW06 budou manuálně kontrolovány na správnost a přehlednost kódu.
  - Zaměřeno na konzistenci, čitelnost, a **modularitu** (rozdělní do funkcí).

*Z hlediska tréninku a učení, i zdánlivě triviální program se snažte rozumně rozdělit na více funkcí.*
  - *Motivace je netrávit příliš mnoho času implementací bez výrazného postupu.*



# Obsah

- Co je programování
- Cíle předmětu a prostředky jejich dosažení
- Úvod do programování



## Způsob reprezentace znalostí

- Z hlediska výpočtu můžeme rozlišit dva základní typy znalostí.

### Deklarativní

- Tvrzení popisující stav.
- Axiomatické.
- Umožňuje jednoduše ověřovat (testovat) pravdivost tvrzení.
- Neposkytuje návod, jak hodnotu vypočítat.

$$\sqrt{x} = y, y^2 = x, x \geq 0, y \geq 0.$$

### Imperativní

- Popis jak něco vypočítat.
- Posloupnost výpočtu.
- Test jak ovlivnit průběh výpočtu.

1. If  $y^2 \approx x$  *Využití deklarativní znalosti.*

2. Then

**return** y

3. Else

$$y \leftarrow \frac{y + \frac{x}{y}}{2}$$

Go to Step 1

*Způsoby popisu problému.*

- Program je „recept“ – posloupnost kroků (výpočtů) popisující průběh řešení problému.



# Program a programování

## Základní koncept je princip přiřazení hodnoty proměnné!

```
1 int a = 10;  
2 int b = 20;  
3  
4 a = b;
```

- *Co je int?*
- *Co je a a b?*
- *Co je = na řádku 1–2 a na řádku 4?*

- Program (posloupnost instrukcí v paměti programu) je předpis práce s pamětí dat.
- Instrukce přesouvají hodnoty v paměti, počítají a testují (porovnávají) hodnoty.
  - **Posloupnost** instrukcí (příkazů).
  - **Větvení** - podmíněný skok na posloupnost instrukcí v závislosti na hodnotě proměnné.
  - **Cykly** - opakování stejné posloupnosti instrukcí s jinými daty.
- Programování je schopnost **samostatně**
  - **tvorit programy**;
  - **dekomponovat** úlohy na menší celky;
  - sestavovat z **dílčích částí větší programy** řešící komplexní úlohu.
- **Programování je dovednost (řemeslo) zapsat řešení výpočetního problému programem.**

*Čitelný, srozumitelný a udržovatelný zápis!*



# Část II

## Část 2 – Zadání 0. domácího úkolu (HW00)



# Zadání 0. domácího úkolu HW00

## Téma: První program

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

- **Motivace:** Seznámení se s odevzdávacím systémem BRUTE.
- **Cíl:** Osvojit si kompilaci a odevzdávání domácích úkolů .
- **Zadání:** <https://cw.fel.cvut.cz/wiki/courses/b0b36prp/hw/hw00>
  - Napište program, který vytiskne na obrazovku text Hello PRP! zakončený znakem nového řádku `\n`.
- **Termín odevzdání:** **05.10.2024, 23:59:59 PDT.**

*PDT – Pacific Daylight Time*



## Část III

### Část 3 – Programování (v C)





# Obsah

- První program (v C)
- Základních koncepty programování



## Program a definice programovacího jazyka

- Program je posloupnost kroků (výpočtů) popisující průběh výpočtu řešení problému.
- Programovací jazyk je způsob zápisu programu, který definuje sadu konstrukcí programu.

*Zapisovaný v textové („lidsky čitelné“) podobě.*

- **Syntax** – definice povolených výrazů a konstrukcí programu.

*Plná kontrola a podpora vývojových prostředí.*

- Příklad popisu výrazu gramatikou v **Backus-Naurově formě**

$$\begin{aligned} \langle \text{exp} \rangle ::= & \langle \text{exp} \rangle + \langle \text{exp} \rangle \mid \langle \text{exp} \rangle * \langle \text{exp} \rangle \mid \langle \text{exp} \rangle \mid \langle \text{number} \rangle \langle \text{number} \rangle ::= \\ & \langle \text{number} \rangle \langle \text{digit} \rangle \mid \langle \text{digit} \rangle \langle \text{digit} \rangle ::= 0 \mid 1 \mid 2 \mid 3 \mid 4 \mid 5 \mid 6 \mid 7 \mid 8 \mid 9. \end{aligned}$$

- **Statická sémantika** – definuje jak jsou konstrukty používány.

*Částečná kontrola a podpora prostředí.*

- Příklad axiomatické specifikace:  $\{P\} S \{Q\}$ ,

- $P$  - precondition,
    - $Q$  - postcondition,
    - $S$  - konstrukce jazyka.

- **Plná sémantika** – co program znamená a dělá, jeho smysluplnost.

*Kontrola a ověření správnosti je v režii programátora/ky.*



## Správnost programu

- Syntakticky i staticky sémanticky správný program neznamena, že dělá to co od něj požadujeme.
- Správnost a smysluplnost programu je dána očekávaným chováním při řešení daného problému.
- V zásadě při spuštění programu mohou nastat následující události.
  - Program havaruje a dojde k chybovému výpisu.

*Mrzuté, ale výpis (report) je dobrý start řešení chyby (bug).*
  - Program běží, ale nezastaví se, počítá v nekonečné smyčce.

*Zpravidla velmi obtížné detekovat a program ukončujeme po nějaké době, proto je vhodné mít představu o výpočetní náročnosti řešené úlohy a použitým přístup řešení (algoritmu).*
  - Program včas dává odpověď.

*Je dobré vědět, že odpověď je korektní.*

Správnost programu je plně v režii programátorky nebo programátora, proto je důležité pro snadnější ověření správnosti, ladění a hledání chyby používat **dobrý programovací styl**.



## Program a jeho zápis

- V předmětu B0B36PRP používáme programovací jazyk **C**.

*Programování není o znalosti konkrétního programovacího jazyka, je to o způsobu uvažování a řešení problému. Jazyk C nám dává příležitost osvojit si základní koncepty, které lze využít i v jiných jazycích.*

- 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. Pochopení těchto principů je klíčem k efektivnímu psaní efektivních programů.*

- Program se skládá z

- **klíčových slov**, **výrazů** (operátorů/volání funkcí), **literálů** (hodnot);
- **identifikátorů** proměnných a funkcí.

*Identifikátor proměnné je pojmenování datové oblasti v paměti.  
Identifikátor funkce je pojmenování posloupnosti instrukcí (příkazů).*



## Platné znaky pro zápis zdrojových souborů

- Malá a velká písmena, číselné znaky, symboly a oddělovače.

**ASCII** – American Standard Code for Information Interchange.

- a–z A–Z 0–9
  - ! " # % & ' ( ) \* + , - . / : ; < = > ? [ \ ] ^ \_ { | } ~
  - mezera, tab, nový řádek.
- Escape sekvence pro symboly
  - \' – ', \" – ", \? – ?, \\ – \.
- Escape sekvence pro tisk číselných hodnot v textovém řetězci
  - \o, \oo, kde o je osmičková číslice;
  - \xh, \xhh, kde h je šestnáctková číslice.

```

1  int i = 'a';
2  int h = 0x61;
3  int o = 0141;
4
5  printf("i: %i h: %i o: %i c: %c\n", i, h, o, i);
6  printf("oct: \141 hex: \x61\n");

```

Např. `\141`, `\x61` `lec01/esqdh0.c`

- \0 – znak pro konec textového řetězce (null character).



## Klíčová slova

- Klíčová (rezervovaná) slova (**keywords**)<sub>32</sub>:

auto break case char const continue default do double else enum  
extern float for goto if int long register return short signed sizeof  
static struct switch typedef union unsigned void volatile while.

C98

- Mezi klíčová slova patří označení typu hodnoty, které definuje potřebné paměťové místo reprezentace čísla: int, double, float, char, short, long.
  - Hodnoty jsou literály, výsledek výrazů, proměnné, návratová hodnota funkce, operandy.  
*Každá hodnota (číslo) má svou reprezentaci (typ) a potřebnou velikost paměti.*



## Zápis programu

```
1  /*
2   * Funkce main je hlavní funkce programu v c, je spuštěna
3   * po spuštění programu.
4   */
5  int main(void)    // Funkce main vrací hodnotu typu int.
6  {
7     int a = 10;    // Definice proměnné a typu int.
8                   // inicializace literálem 10 (typ int).
9
10    int b = 20;    // Definice proměnné je přiřazení symbolu
11                  // alokovanému paměťovému místu.
12
13    int c;         // Hodnota proměnné c není definována.
14
15    c = a + b / 2; // Výraz má hodnotu typu int.
16                  // Dělení je celočíselné (oba operandy typu int).
17
18    return c;     // Návratová hodnota funkce (v případě main(), návratová hodnota programu).
19 }
```

- Použitá klíčová slova `int`, `void` a `return`.
- Literály jsou `10`, `20` a `2`.
- Použité operace ve výrazu jsou sčítání, dělení a přiřazení.
- Identifikátory jsou jména proměnných `a`, `b`, `c` a jméno funkce `main()`.



## Literály – Zápis hodnot

- Hodnoty datových typů označujeme jako **literály**.
- Zápis celých čísel (celočíselné literály).
 

■ dekadický	123 450932	
■ šestnáctkový (hexadecimální)	0x12 0xFAFF	(začíná 0x nebo 0X)
■ osmičkový (oktalový)	0123 0567	(začíná 0)
■ <code>unsigned</code>	12345U	(přípona U nebo u)
■ <code>long</code>	12345L	(přípona L nebo l)
■ <code>unsigned long</code>	12345ul	(přípona UL nebo ul)
- Není-li přípona uvedena, jde o literál typu `int`. Výchozí typ Cčka.
- Neceločíselné datové typy `float` a `double` jsou dané implementací, většinou se řídí standardem IEEE-754-1985. float, double
  - `1.0` nebo `1.` výchozí typ necelého čísla je `double`.
  - `1.0f` nebo `1.f` literál typu `float`.





# Identifikátory

- **Identifikátory** jsou jména proměnných, funkcí, a vlastních typů.

- Pravidla pro volbu identifikátorů.

*Názvy proměnných, typů a funkcí.*

- Znaký a–z, A–Z, 0–9 a \_.
- První znak není číslice.
- Rozlišují se velká a malá písmena (case sensitive).
- Délka identifikátoru není omezena.

*Prvních 31 znaků je významných – může se lišit podle implementace.*

- **Proměnné** jsou data, typicky volíme **podstatná jména**.

- **Funkce** něco provádí, typicky volíme **slovesa**.

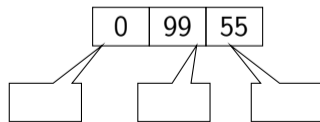
*Cvičte se v používání angličtiny!*



## Přiřazení, proměnné a paměť – Vizualizace unsigned char

```
1 unsigned char var1;  
2 unsigned char var2;  
3 unsigned char sum;  
4  
5 var1 = 13;  
6 var2 = 10;  
7  
8 sum = var1 + var2;
```

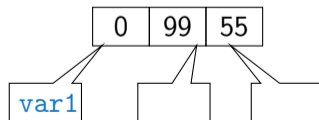
- Každá z proměnných alokuje právě 1 byte.
- Obsah paměti není po alokaci definován.  
*Undefined behavior*
- Jméno proměnné „odkazuje“ na paměťové místo.
- Hodnota proměnné je obsah paměťového místa.  
*Paměť není inicializována.*



## Přiřazení, proměnné a paměť – Vizualizace unsigned char

```
1 unsigned char var1;  
2 unsigned char var2;  
3 unsigned char sum;  
4  
5 var1 = 13;  
6 var2 = 10;  
7  
8 sum = var1 + var2;
```

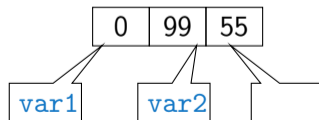
- Každá z proměnných alokuje právě 1 byte.
- Obsah paměti není po alokaci definován.  
*Undefined behavior*
- Jméno proměnné „odkazuje“ na paměťové místo.
- Hodnota proměnné je obsah paměťového místa.  
*Paměť není inicializována.*



## Přiřazení, proměnné a paměť – Vizualizace unsigned char

```
1 unsigned char var1;  
2 unsigned char var2;  
3 unsigned char sum;  
4  
5 var1 = 13;  
6 var2 = 10;  
7  
8 sum = var1 + var2;
```

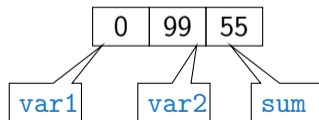
- Každá z proměnných alokuje právě 1 byte.
- Obsah paměti není po alokaci definován.  
*Undefined behavior*
- Jméno proměnné „odkazuje“ na paměťové místo.
- Hodnota proměnné je obsah paměťového místa.  
*Paměť není inicializována.*



## Přiřazení, proměnné a paměť – Vizualizace unsigned char

```
1 unsigned char var1;  
2 unsigned char var2;  
3 unsigned char sum;  
4  
5 var1 = 13;  
6 var2 = 10;  
7  
8 sum = var1 + var2;
```

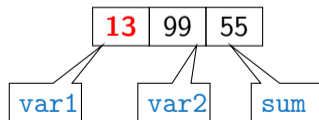
- Každá z proměnných alokuje právě 1 byte.
- Obsah paměti není po alokaci definován.  
*Undefined behavior*
- Jméno proměnné „odkazuje“ na paměťové místo.
- Hodnota proměnné je obsah paměťového místa.  
*Paměť není inicializována.*



## Přiřazení, proměnné a paměť – Vizualizace unsigned char

```
1 unsigned char var1;  
2 unsigned char var2;  
3 unsigned char sum;  
4  
5 var1 = 13;  
6 var2 = 10;  
7  
8 sum = var1 + var2;
```

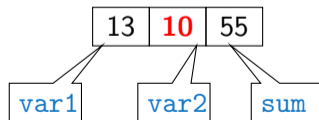
- Každá z proměnných alokuje právě 1 byte.
- Obsah paměti není po alokaci definován.  
*Undefined behavior*
- Jméno proměnné „odkazuje“ na paměťové místo.
- Hodnota proměnné je obsah paměťového místa.  
*Paměť není inicializována.*



## Přiřazení, proměnné a paměť – Vizualizace unsigned char

```
1 unsigned char var1;  
2 unsigned char var2;  
3 unsigned char sum;  
4  
5 var1 = 13;  
6 var2 = 10;  
7  
8 sum = var1 + var2;
```

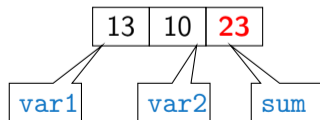
- Každá z proměnných alokuje právě 1 byte.
- Obsah paměti není po alokaci definován.  
*Undefined behavior*
- Jméno proměnné „odkazuje“ na paměťové místo.
- Hodnota proměnné je obsah paměťového místa.  
*Paměť není inicializována.*



## Přiřazení, proměnné a paměť – Vizualizace unsigned char

```
1 unsigned char var1;  
2 unsigned char var2;  
3 unsigned char sum;  
4  
5 var1 = 13;  
6 var2 = 10;  
7  
8 sum = var1 + var2;
```

- Každá z proměnných alokuje právě 1 byte.
- Obsah paměti není po alokaci definován.  
*Undefined behavior*
- Jméno proměnné „odkazuje“ na paměťové místo.
- Hodnota proměnné je obsah paměťového místa.  
*Paměť není inicializována.*

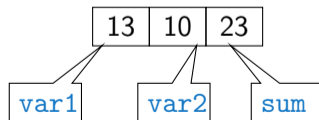




## Přiřazení, proměnné a paměť – Vizualizace unsigned char

```
1 unsigned char var1;  
2 unsigned char var2;  
3 unsigned char sum;  
4  
5 var1 = 13;  
6 var2 = 10;  
7  
8 sum = var1 + var2;
```

- Každá z proměnných alokuje právě 1 byte.
- Obsah paměti není po alokaci definován.  
*Undefined behavior*
- Jméno proměnné „odkazuje“ na paměťové místo.
- Hodnota proměnné je obsah paměťového místa.  
*Paměť není inicializována.*



## Program v C

- Program v C je organizován do funkcí.
- Spustitelný program vyžaduje funkci, která se spustí jako první – `main()`.

```
1 void main(void)
2 {
3     int a;
4     int b;
5     int c;
6
7     a = 10;
8     b = 4;
9     c = a + b;
10 }
```

[lec01/add.c](#)

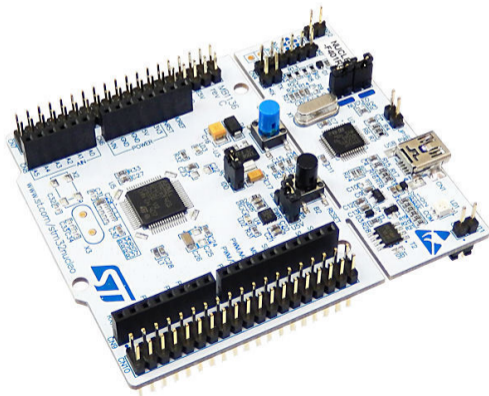
Takový program můžeme zkompileovat a spustit, ale úplně nemáme přehled co dělá a jaký je výsledek. Program přímo neinteraguje s uživatelem.



## Interaktivní program

- Proměnné (paměťová místa) mohou přímo reprezentovat periferie - např. tlačítko (0 - stisknuto) a LED (1 - svítí).
- Ovládání LED tlačítkem tak můžeme realizovat jako nekonečnou smyčku, ve které nastavujeme hodnotu LED podle stisknutého nebo nestisknutého tlačítka

```
1  #include "mbed.h"
2
3  DigitalOut myled(LED1);
4  DigitalIn mybutton(USER_BUTTON);
5
6  int main()
7  {
8      while (1) {
9          if (mybutton == 0) {
10             myled = 1;
11          } else {
12             myled = 0;
13          }
14      }
15 }
```



## Textově orientovaná interakce s uživatelem

- Základním způsobem interakce s uživatelem je textový výstup a vstup.
- V případě programu běžícího v rámci operačního systému (OS) využíváme služby OS, který realizuje interakci s uživatelem s využitím hardwarových prostředků.

*OS realizuje hardwarovou abstrakci.*

- V Cčkovém programu proto přidáme podporu pro vstup a výstup, knihovnu `stdio.h`.

```
1 #include <stdio.h> // Vložení deklarací funkcí pro vstup/výstup
2                       // Deklarace je hlavička funkce.
3 int main(void)
4 {
5     puts("I like BOB36PRP!"); // Volání funkce puts(), viz man puts.
6     return 0; // 0 indikuje úspěšné provedení programu - EXIT_SUCCESS
7 }
```

`lec01/program0.c`

- Program vrací návratovou hodnotu OS a tím komunikuje s uživatelem nebo nadřazeným programem, který tak může identifikovat jakým způsobem byl program ukončen. *Viz cvičení, shell a hodnota \$?.*
- Funkce `puts()` vrací návratovou hodnotu indikující úspěšné vykonání funkce, viz `man puts`.
- Náš první program tak v podstatě **obsahuje chybu**, protože volání `puts()` se nemusí povést.



## Ošetření návratových hodnot volání funkcí

- Funkce `puts()` vrací `EOF` při chybě, jinak nezaporné celé číslo.
- K zpřehlednění využijeme symbolické konstanty `EXIT_SUCCESS` a `EXIT_FAILURE` z knihovny `stdlib.h`.

```
1  #include <stdio.h>
2  #include <stdlib.h>
3
4  int main(void)
5  {
6      if (puts("I like BOB36PRP!") != EOF) {
7          return EXIT_SUCCESS;
8      } else {
9          return EXIT_FAILURE;
10     }
11 }
```

lec01/program.c

- Typicky k chybě na standardní (textový) výstup (`stdout`) nedochází, přesto je kontrola návratových hodnot funkcí zásadní, zejména při práci se soubory nebo načítání vstupu.

*Zejména z důvodu přehlednosti, není v BOB36PRP vyžadováno kontrolování návratových hodnot při výstupu na stdout s využitím funkcí typu `puts()` nebo `printf()`.*



## Hodnocení programů a programátorské styly

- Hodnocení programů je neosobní, program je správně nebo není. *Není to hodnocení Vás, ale programu.*
- Pokud program není správně, je to z hlediska učení se v pořádku, protože se učíte.

*Pokud je správně, už to umíte, už se neučíte. Tedy když se učíte, děláte chyby.*

- Programování není o memorování fakt. Nezaměňujte memorování s programováním správně.
  - **Naučit se fakta aplikovat v různých situacích, dokud nebudete vědět, jak je použít.**
- Naučit se, znamená zkoušet, uvědomit si, vědět.

*Zkopírováním nebo vygenerováním funkčního programu se to zpravidla nenaucíte—programování vs. prompt engineering.*

- Všechny programy v PRP už někdo někdy implementoval.

*Naučit se programovat znamená umět řešit problémy, které ještě nikdo neřešil.*

- **Kreativní programování** je rychlé prototypování. *Nedělám chyby, program je funkční a dokonalý, jako jeho autor.*
- **Defenzivní programování** předpokládá, že programy mají chyby, které nemůžeme plně odstranit, ale pouze redukovat jejich četnost. *Nejste váš program, ale jste zodpovědní za chyby.*

- **Draftujte program kreativně. Pak se přepněte do defenzivního stylu a řešte možné chyby.**
  - **Najděte odvahu program kompletně přepsat.** *Nestyďte se programovat na načisto (klidně i na papír).*

- Programování není o bušení do klávesnice, ale o návrhu, přemýšlení a strategii implementace.



## Zápis a kompilace programu

- Zdrojový kód programu v jazyce C se zapisuje do textových souborů (.c a také .h).

*Jméno nebo koncovka není pro typ souboru úplně zásadní!*

- Kompilací zdrojových souborů překladačem do binární podoby vznikají objektové soubory (s koncovkou .o) nebo spustitelný program.

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
```

Nebo kompilujeme do souboru **program**.

```
clang program.c -o program
```

```
1  #include <stdio.h>
2  #include <stdlib.h>
3
4  int main(void)
5  {
6      int ret = EXIT_SUCCESS;
7      int r = puts("I like BOB36PRP!");
8      if (r == EOF) {
9          ret = EXIT_FAILURE;
10     }
11     return ret;
12 }
```

lec01/program.c



## Příklad součtu dvou hodnot

```
1  #include <stdio.h>
2
3  int main(void)
4  {
5      int sum; /* definice lokální proměnné typu int */
6
7      sum = 100 + 43; /* hodnota výrazu se uloží do sum */
8      printf("The sum of 100 and 43 is %i\n", sum);
9      /* %i formátovací příkaz pro tisk celého čísla */
10     return 0;
11 }
```

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





## Standardní vstup a výstup

- Spuštěný program v prostředí operačního systému má přiřazený znakově orientovaný standardní vstup (`stdin`) a výstup (`stdout`), případně standardní chybový výstup (`stderr`).

*Výjimkou jsou programy pro MCU bez OS.*

*Grafické programy mají grafický výstup a vstup z dalších periférií. Princip je obdobný jen komplexnější.*

- Program může prostřednictvím `stdout` a `stdin` komunikovat s uživatelem.
- Základní funkce pro znakový výstup je `putchar()` a vstup `getchar()`, definované ve standardní knihovně `<stdio.h>`.
- Formátovaný výstup je možné tisknout funkcí `printf()`, např. číselné hodnoty.
- Formátované načítání číselných hodnot lze realizovat funkcí `scanf()`, uživatel ale nemusí na vstup zadat číslo. Proto **kontrolujeme úspěšné načtení čísla!**

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



## 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 posloupností (nezačínající `%`) se vypíše 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 vypsaných míst, zarovnání vlevo (vpravo), atd.

*Více na cvičení a v domácích úkolech.*



## Formátovaný vstup – scanf()

- Číselné hodnoty ze standardního vstupu lze načíst funkcí `scanf()`. [man scanf](#), resp. [man 3 scanf](#).
- Argumentem je textový řídicí řetězec s podobným syntax jako `printf()`.
- Funkce uloží načtenou hodnotu na konkrétní paměťové místo.

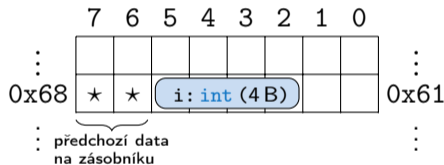
*Paměť musí být alokovaná a dostatečně velká, proto předáváme adresu proměnné konkrétního typu.*

- Příklad načtení hodnoty celého čísla s kontrolou a výpisem na standardní chybový výstup.

```

1 int i; // Proměnná je uložena na, např. 0x63-0x66
2
3 printf("Enter int value: ");
4 int r = scanf("%i", &i); // operátor & vrací adresu proměnné i,
5                          // např. &i odpovídá adrese 0x66 (little endian)
6 if (r == 1) {
7     fprintf(stdout, "You entered %02i\n", i);
8 } else {
9     fprintf(stderr, "ERROR: Input does not contain valid integer value!\n");
10 }

```



## Příklad formátovaného vstupu

```
1  #include <stdio.h>
2  #include <stdlib.h> // for EXIT_SUCCESS
3
4  int main(void)
5  {
6      int ret = EXIT_SUCCESS;
7      double d;
8
9      printf("Enter a double value: ");
10     int r = scanf("%lf", &d);
11     if (r == 1) {
12         printf("You entered %0.1f\n", d);
13     } else if (r == 0) {
14         fprintf(stderr, "ERROR: Input does not match double value!\n");
15         ret = 101; // Indicate error on input, number has not been given.
16     } else {
17         fprintf(stderr, "WARN: No input provided!\n"); //press Ctrl+D to terminate the
18         //input EOT - End-of-Transmission character (or Ctrl+Z on Disk Operating System /
19         //Windows like systems)
20         ret = 102; // Indicate no input has been given.
21     }
22     return ret;
23 }
```

lec01/scanf.c



# Obsah

- První program (v C)
- Základních koncepty programování



## Základní koncepty programování

V programování jsou využívány tři klíčové koncepty, kterou jsou vzájemně kombinovány a umožňují vytvářet komplexní programy.

- **Přiřazení** - uložení hodnoty na definované místo v paměti
- **Větvení** - volba posloupnosti instrukcí na základě hodnoty nějaké proměnné (místa v paměti)
- **Cyklus** - Opakování nějaké posloupnosti instrukcí s novými daty

Abychom mohli lépe a snadněji organizovat posloupnosti instrukcí do složitější celků, je vhodné program strukturovat do znovupoužitelných částí: **procedur** a **funkcí**

- Procedura představuje předpis co se má s jednotlivými paměťovými místy provádět
- Výsledek procedury závisí na hodnotách uložených v paměti
- **Procedura/funkce/algorithmus** řeší obecnou úlohu nějakého výpočtu

Neméně důležitým konceptem je zobecňování výpočtu, které „zjednodušuje“ řešení problémů.



## Příklad opakovaného tisku na základě uživatelského vstupu

- Úkol: Uživatel zadá počet opakování tisku zprávy a pokud je počet větší než 0 a zároveň menší než 10 vypíše zprávu tolikrát kolik bylo zadáno. V opačném případě upozorní uživatele na omezený rozsah.
  - **Přirazení** - uložení hodnoty počtu opakování od uživatele (proměnná `n`).
  - **Větvení** - kontrola mezí vstupní hodnoty.
  - **Cyklus** - opakování vypisu `n` krát.
    - Při opakovaném průchodu cyklem počítáme kolikrát byla zpráva vytištěna (řídící proměnná `i`).

*Detailní popis a vysvětlení syntaxe v učebnici a další přednášce.*



## Opakovaný tisk textové zprávy uživateli

- Zprávu lze například vytisknout 4× opakováním příkazu tisku.

```
1  #include <stdio.h>
2
3  int main(void)
4  {
5      printf("I like BOB36PRP!\n");
6      printf("I like BOB36PRP!\n");
7      printf("I like BOB36PRP!\n");
8      printf("I like BOB36PRP!\n");
9      return 0;
10 }
```

```
1  #include <stdio.h>
2
3  int main(void)
4  {
5      const int N = 4;
6      for (int i = 0; i < N; ++i) {
7          printf("I like BOB36PRP!\n");
8      }
9      return 0;
10 }
```

- Použití cyklu a řídicí proměnné je programátorský přístup.
- Příklad zobecníme o zadání počtu opakování uživatelem ze standardního vstupu.





## Příklad řešení 1/3

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <stdlib.h>
3
4 int main(void)
5 {
6     int ret = EXIT_SUCCESS;
7     int n; // hodnota není inicializována
8     printf("Enter a positive integer number from 1 to 9: ");
9     int r = scanf("%d", &n); // kontrola úspěšnosti načtení celého čísla %d
10    if (r == 1 && n > 0 && n < 10) {
11        int i = 0;
12        while (i < n) {
13            puts("I like BOB36PRP!");
14            i = i + 1;
15        }
16    } else {
17        printf("ERROR: Input value must be in the range (0,10)\n");
18        ret = EXIT_FAILURE;
19    }
20    return ret;
21 }
```

lec01/print.c

- Naivní, funkční řešení, v zásadě postačující, nicméně i takový program můžeme dekomponovat.



## Příklad řešení 2/3

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <stdlib.h>
3
4 void print(int n);
5
6 int main(void)
7 {
8     int ret = EXIT_SUCCESS;
9     int n;
10    printf("Enter a positive integer number from 1 to 9: ");
11    int r = scanf("%d", &n); // předáváme adresu proměnné n, hodnotu vyplní funkce
12    if (r == 1 && n > 0 && n < 10) {
13        print(n);
14    } else {
15        fprintf("ERROR: Input value must be in the range (0,10)\n");
16        ret = EXIT_FAILURE;
17    }
18    return ret;
19 }
```

lec01/print2.c

- Tisk v samostatné funkci `print()`.
- Lepší, ale stále relativně složité – můžeme oddělit načítání, ale také zobecnit hodnoty a vyhnout se „magic numbers“ v definici funkcí.



## Příklad řešení 3/3

```

1  #include <stdio.h>
2  #include <stdlib.h> // Because of EXIT_SUCCESS
3
4  int read(int min, int max, int *n);
5  void print(int n);
6
7  #define MIN 1
8  #define MAX 9
9
10 int main(void)
11 {
12     int ret = EXIT_SUCCESS;
13     int n; // memory allocation for the read value
14     if (read(MIN, MAX, &n)) {
15         print(n);
16     } else {
17         printf("ERROR: Input value must be in the
18             range (%d,%d)\n", MIN - 1, MAX + 1);
19         ret = EXIT_FAILURE;
20     }
21     return ret;
22 }
23
24 int read(int min, int max, int *n)
25 {
26     printf("Enter a positive integer number from %d to %d: ",
27         min, max);
28     return scanf("%d", n) == 1 && *n >= min && *n <= max; //
29         logical true is a value != 0, shortcut evaluation
30 }
31
32 void print(int n)
33 {
34     int i = 0;
35     while (i < n) {
36         puts("I like BOB36PRP!");
37         i = i + 1;
38     }
39 }

```

lec01/print3.c

- Funkci `read()` předáváme ukazatel na platnou adresu paměti, to zajišťujeme programově.
- Program vrací návratovou hodnotu a upozorňuje uživatele na chybný vstup. *Můžeme dále použít `fprintf(stderr, .)`.*
- Hodnoty **MIN** a **MAX** můžeme dále rozšířit o možnost definování při překladu (`#ifndef`).



## Výpočetní problém, algoritmus a program jako jeho řešení

**Příklad: Najít největšího společného dělitele čísel 6 a 15.**

- Víme co musí platit pro číslo  $d$ , aby bylo největším společným dělitelem čísel  $x$  a  $y$ .
- Známost **deklarativní znalost** o problému můžeme využít pro návrh výpočetního postupu jak takové číslo najít, např.
  1. Necht' máme nějaký odhad čísla  $d$ ;
  2. Potom můžeme ověřit, zdali  $d$  splňuje požadované vlastnosti ;
  3. Pokud ano, jsme u cíle;
  4. Pokud ne, musíme  $d$  vhodně modifikovat a znovu testovat.
- Výpočetní problém chceme vyřešit využitím konečné množiny primitivních operací počítače.
- Konkrétní úlohu pro čísla 6 a 15 zobecňujeme pro „libovolná“ čísla  $x$  a  $y$ , pro který **navrhne algoritmus**.
- Algoritmus následně přepíšeme do programu využitím konkrétního programovacího jazyka.



## Výpočetní problém, algoritmus a program jako jeho řešení

**Příklad: Najít největšího společného dělitele čísel 6 a 15.**

- Víme co musí platit pro číslo  $d$ , aby bylo největším společným dělitelem čísel  $x$  a  $y$ .
- Známost **deklarativní znalost** o problému můžeme využít pro návrh výpočetního postupu jak takové číslo najít, např.
  1. Nechť máme nějaký odhad čísla  $d$ ;
  2. Potom můžeme ověřit, zdali  $d$  splňuje požadované vlastnosti ;
  3. Pokud ano, jsme u cíle;
  4. Pokud ne, musíme  $d$  vhodně modifikovat a znovu testovat.
- Výpočetní problém chceme vyřešit využitím konečné množiny primitivních operací počítače.
- Konkrétní úlohu pro čísla 6 a 15 zobecňujeme pro „libovolná“ čísla  $x$  a  $y$ , pro který **navrhne algoritmus**.
- Algoritmus následně přepíšeme do programu využitím konkrétního programovacího jazyka.



## Příklad největší společný dělitel

### ■ Úloha

Najděte největší společný dělitel čísel 6 a 15.

*Co platí pro společného dělitele čísel?*

### ■ Řešení

Návrh postupu řešení pro dvě libovolná přirozená čísla.

*Definice **vstupu** a **výstupu** algoritmu.*

- Označme čísla  $x$  a  $y$ .
  - Vyberme menší z nich a označme jej  $d$ .
  - Je-li  $d$  společným dělitelem  $x$  a  $y$  končíme.
  - Není-li  $d$  společným dělitelem pak zmenšíme  $d$  o 1 a opakujeme test až  $d$  bude společným dělitelem  $x$  a  $y$ .
- Symboly  $x$ ,  $y$  a  $d$  reprezentují **proměnné** (paměťové místo), ve kterých jsou uloženy hodnoty, které se v průběhu výpočtu mohou měnit.



## Slovní popis činnosti algoritmu

- Úloha:

Najít největší společný dělitel přirozených čísel  $x$  a  $y$ .

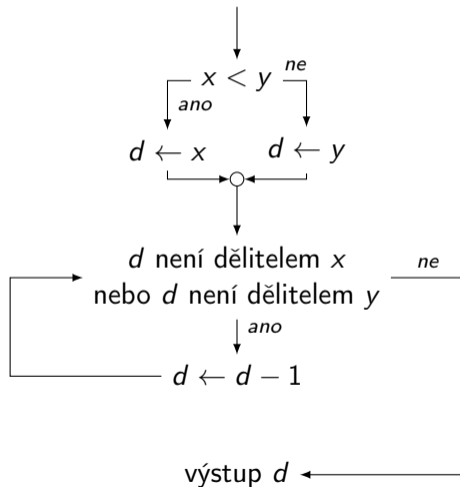
- Popis řešení

- **Vstup:** dvě přirozená čísla  $x$  a  $y$ .
- **Výstup:** přirozené číslo  $d$  – největší společný dělitel  $x$  a  $y$ .
- **Postup**
  1. Je-li  $x < y$ , pak  $d$  má hodnotu  $x$ , jinak má  $d$  hodnotu  $y$ .
  2. Pokud  $d$  není dělitelem  $x$  nebo  $d$  není dělitelem  $y$  opakuj krok 3, jinak proved' krok 4.
  3. Zmenši  $d$  o 1.
  4. Výsledkem je hodnota  $d$ .

**Algoritmus = výpočetní postup jak zpracovat vstupní data a určit (vypočítat) požadované výstupní hodnoty (data) s využitím elementárních výpočetních instrukcí a pomocných dat.**



## Postup výpočtu algoritmu vyjádřený formou vývojového diagramu

největší společný dělitel( $x, y$ )



## Zápis algoritmu v pseudojazyku

- Zápis algoritmu využitím klíčových a dobře pochopitelných slov

---

**Algoritmus 1:** Nalezení největšího společného dělitele

---

**Vstup:**  $x, y$  – kladná přirozená čísla

**Výstup:**  $d$  – největší společný dělitel  $x$  a  $y$

---

**if**  $x < y$  **then**

$d \leftarrow x;$

**else**

$d \leftarrow y;$

**while**  $d$  není dělitelem  $x$  nebo  $d$  není dělitelem  $y$  **do**

$d \leftarrow d - 1;$

**return**  $d$

---

*Neodpovídá přesně zápisu programu v konkrétním programovacím jazyku, ale je čitelný a lze velmi snadno přepsat.*



## Zápis algoritmu v C – motivační ukázka

```

1  int getGreatestCommonDivisor(int x, int y)
2  {
3      int d;
4      if (x < y) {
5          d = x;
6      } else {
7          d = y;
8      }
9      while ( (x % d != 0) || (y % d != 0) ) {
10         d = d - 1;
11     }
12     return d;
13 }

```

- Nebo také s využitím ternárního operátoru.

podmínka ? výraz : výraz

Více učebnice, cvičení nebo příští přednáška.

```

1  int getGreatestCommonDivisor(int x, int y)
2  {
3      int d = x < y ? x : y;
4      while ( (x % d != 0) || (y % d != 0) ) {
5          d = d - 1;
6      }
7      return d;
8  }

```

- Úlohu největšího společného dělitele čísel 6 a 15 jsme zobecnili.
- A dekomponovali na funkci `getGreatestCommonDivisor()`.
- Funkci můžeme opakovaně použít.
- Případně definovat v samostatném souboru.

lec01/demo-gcd.c



## Zápis algoritmu v C – motivační ukázka

```

1  int getGreatestCommonDivisor(int x, int y)
2  {
3      int d;
4      if (x < y) {
5          d = x;
6      } else {
7          d = y;
8      }
9      while ( (x % d != 0) || (y % d != 0) ) {
10         d = d - 1;
11     }
12     return d;
13 }

```

- Nebo také s využitím ternárního operátoru.

**podmínka ? výraz : výraz**

Více učebnice, cvičení nebo příští přednáška.

```

1  int getGreatestCommonDivisor(int x, int y)
2  {
3      int d = x < y ? x : y;
4      while ( (x % d != 0) || (y % d != 0) ) {
5          d = d - 1;
6      }
7      return d;
8  }

```

- Úlohu největšího společného dělitele čísel 6 a 15 jsme zobecnili.
- A dekomponovali na funkci `getGreatestCommonDivisor()`.
- Funkci můžeme opakovaně použít.
- Případně definovat v samostatném souboru.

lec01/demo-gcd.c



# Část IV

## Část 4 – Zadání 1. domácího úkolu (HW01)



# 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/b0b36prp/hw/hw01>
    - Načítání celých čísel ze standardního vstupu.  
(čísla v rozsahu [-10 000; 10 000])
    - Výpis čísel v dekadické a šestnáctkové 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:** **19.10.2024, 23:59:59 PDT**.

*PDT – Pacific Daylight Time*



# Shrnutí přednášky



# Diskutovaná témata

- Informace o předmětu
  - Procedurální programování (v C)
  - Standardní vstup a výstup programu
  - Formátovaný vstup a výstup
- 
- Příště: Základy programování v C



# Diskutovaná témata

- Informace o předmětu
- Procedurální programování (v C)
- Standardní vstup a výstup programu
- Formátovaný vstup a výstup
  
- **Příště: Základy programování v C**





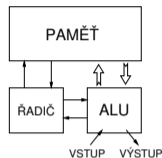
Část VI

Appendix



## Počítač „počítá“, pracuje s daty (číslly)

- Výpočet realizuje *aritmeticko-logická jednotka* (ALU).
- Číselné hodnoty jsou uloženy v paměti počítače – registry (ALU), paměť (RAM).
- Předpis jak a co počítat je zapsán programem – posloupností instrukcí.
- Instrukce jsou také číselné hodnoty (opcode), uložené v paměti (programu).



- Základní jednotkou uložení informace v paměti počítače je bit (binární 0 nebo 1).
- ALU pracuje s vyhrazenou pamětí, např. součet dvou hodnot  $10 + 4$  může být realizován registry nebo akumulátorem.

### registry

```
mov $10, %r1  
mov $04, %r2  
add r1, r2, r3
```

### akumulátorem

```
lda $10  
add $04  
sto r3
```

Každá instrukce má svůj příslušný zápis jako číselná hodnota (opcode), program je tak posloupnost číselných hodnot.



# Princip výpočtu

- Pochopení principu výpočtu na simulátoru procesoru, např. Little Man Computer.

<https://peterhigginson.co.uk/LMC/>, <http://www.vivaxsolutions.com/web/lmc.aspx>

**Assembly Language Code**

```
00 INP 9 01
01 STA 3 99
02 INP 9 01
03 ADD 1 99
04 OUT 9 02
05 HLT 0 00

// Output the sum of two
numbers
```

**CPU**

PROGRAM COUNTER: 06

INSTRUCTION REGISTER: 0

ADDRESS REGISTER: 00

ACCUMULATOR: 003

ARITH-METIC UNIT

**RAM**

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
901	399	901	199	902	000	000	000	000	000
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
000	000	000	000	000	000	000	000	000	000
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
000	000	000	000	000	000	000	000	000	000
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
000	000	000	000	000	000	000	000	000	000
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
000	000	000	000	000	000	000	000	000	000
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
000	000	000	000	000	000	000	000	000	000
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
000	000	000	000	000	000	000	000	000	000
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
000	000	000	000	000	000	000	000	000	000
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
000	000	000	000	000	000	000	000	000	000
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
000	000	000	000	000	000	000	000	000	001

**INPUT**: 2

Program HALTED, RESET, LOAD, SELECT or alter memory

©CCSEcomputing.org.uk and Peter Higginson

Základní instrukce:

**LDA** – Load to the acc.;

**STA** – Store the acc. to address;

**ADD** – Add to the acc.;

**INP** – Input to the acc.;

**OUT** – Output of the acc.;

**BRP** – Set PC on zero or positive acc.;

**HLT** – Stop executing program.

