

Výrazy, operace, příkazy

Karel Richta a kol.

katedra počítačů FEL ČVUT v Praze

Přednášky byly připraveny i s pomocí materiálů, které vyrobili Ladislav Vágner a Pavel Strnad

© Karel Richta, Martin Hořeňovský, Aleš Hrabalík, Petr Ryšavý

Programování v C++ B6B36PCC

10/2025, Lekce 2

<https://cw.fel.cvut.cz/wiki/courses/b6b36pcc/start>



Popis jazyka

- Popis syntaxe (**jak** se to píše)
- Popis sémantiky (**co** to znamená)
- Standardní knihovny (standardní služby, které musí každá implementace jazyka poskytovat – základ přenositelnosti programů)

Popis syntaxe a sémantiky je uspořádán takto:

- popis použité paměti (**deklarace**)
- popis výpočtů prováděných nad pamětí (**výrazy**)
- popis posloupnosti provádění výpočtů (**příkazy**)

Lexikální elementy

Lexikální elementy

- **identifikátory**

písmena (rozlišuje se velikost – case sensitive), číslice, podtržítko
délka není omezena, rozlišují se podle úvodních znaků v závislosti na
implementaci (ANSI doporučuje rozlišovat nejméně podle prvních
31 znaků)

některé jsou rezervovány jako klíčová slova

- **klíčová slova**

if, **while**...

- **oddělovače a operátory**

{ } ; + - & && <<=

- **číselné literály (zápisy čísel)**

125 1'234'567'893'234 125.45e-7 0.12E3

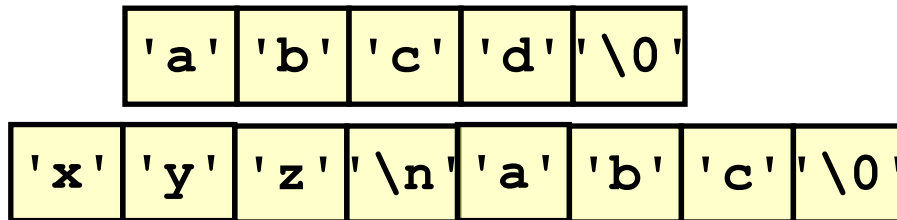
oktalové: 037 hexadecimální: 0x1F binární: 0b101011

Lexikální elementy (pokračování)

- literály řetězců

`"abcd"    ""    "xyz\nabc"`

vnitřní reprezentace: posloupnost znaků zakončená binární nulou `'\0'`



- znakové literály (zápisy znaků)

`'x'    '\n'    '\t'    '\0'    '\\'` `'\''` `'\014'` `'\u010C'`,

`wchar_t c = L'\u79c1';` // Unicode řetězec

`const char* str = "\xEC\xA4\x91";` // řetězec s UTF-8 znakiem

- komentáře

`/* toto je komentář */`

`// toto je komentář v C++ a v novějších normách C (C99+)`

Deklarace proměnných

Deklarace proměnné

paměťová třída kvalifikátor specifikace typu seznam deklarátorů ;

Příklady:

`int n;`

`const int x = 2;`

`extern pole[10];`

`static long double z;`

Deklarace proměnné: paměťová třída

paměťová třída kvalifikátor specifikace typu seznam deklarátorů ;

Paměťová třída popisuje způsob přidělování paměti:

(*nic*) dle kontextu (viz. níže)

static paměť přidělena staticky během překladu

extern nepřidělovat paměť

- Implicitně je paměťová třída:

automatická (ve funkcích, v bloku) nebo

static (v modulu, globální proměnné)

- Automatické proměnné jsou alokovány na zásobníku, statické zpravidla v datovém segmentu programu. Statické existují po celou dobu výpočtu, automatické jen po dobu zpracování bloku, ve kterém jsou lokální.

Deklarace proměnné: kvalifikátor

*paměťová třída **kvalifikátor** specifikace typu seznam deklarátorů ;*

Kvalifikátor popisuje další požadované vlastnosti:

const	konstantní objekt
volatile	objekt, který je sdílen s jiným nezávislým procesem
mutable	vzácné, třídní proměnné, které mohou být modifikovány na const objektu

extern const int Max;

...

Max = 10; /* chyba */

volatile int regs;

Deklarace proměnné: specifikace typu

paměťová třída *kvalifikátor* **specifikace typu** *seznam deklarátorů* ;

Specifikace typu je:

- **void** zastupuje „žádný“ typ (má prázdnou množinu hodnot)
- *identifikátor typu* (základního nebo uživatelem definovaného)
- popis struktury (**struct**), popis třídy (**class**), popis sjednocení (**union**), nebo výčtového typu (**enum**)
- **auto** typ je doplněn kompilátorem jako typ na pravé straně výrazu

Deklarace proměnné: seznam deklarátorů

paměťová třída kvalifikátor specifikace typu seznam deklarátorů ;

Seznam deklarátorů je výčet deklarátorů oddělený čárkami.

Deklarátor má syntaxi:

identifikátor

* deklarátor

deklarátor [konstantní výraz]

deklarátor (parametry)

(deklarátor)

ukazatel

pole

funkce

Pozn.: za * může být kvalifikátor.

Deklarace proměnné

paměťová třída kvalifikátor specifikace typu seznam deklarátorů ;

Příklady:

int i;

proměnná typu `int`

int *ai;

proměnná typu ukazatel na `int`

int ia[10];

proměnná typu pole s 10 prvky typu `int`

int fi(double);

proměnná typu funkce z `double` do `int`

Čtení složitějších deklarací

Deklarátory je třeba číst „**zevnitř ven**“ postupně podle následujících pravidel:

- najdi deklarovaný identifikátor a zjisti, zda se **vpravo** od něj nachází [nebo (
- interpretuj tyto závorky a pak zjisti, zda se **vlevo** od identifikátoru nachází *
- kdykoliv narazíš na), vrať se zpět a aplikuj předchozí pravidla uvnitř závorek (a)
- nakonec použij specifikaci typu

Příklad čtení deklarace

```
char *( *(*x)() )[10];
```

1. identifikátor **x** je deklarován jako
2. ukazatel na
3. funkci vracející
4. ukazatel na
5. pole 10-ti elementů, kterými jsou
6. ukazatele na
7. hodnoty typu **char**

Základní datové typy

Základní datové typy

- *celočíselné typy:*

- `char` (nejmenší adresovatelná buňka)

- `char`, `unsigned char`, `signed char`

- `int` (šířka je závislá na procesoru a systému)

- `short` = `short int` = `signed short` = `signed short int`

- `int` = `signed` = `signed int`

- `unsigned` = `unsigned int`

- `long` = `long int` = `signed long` = `signed long int`

- `unsigned long` = `unsigned long int`

- `long long` = `long long int`

- `unsigned long long` = `unsigned long long int`

- `short` <= `int` <= `long`

- *s pohyblivou řádovou čárkou:*

- `float`, `double`, `long double`

- *logické hodnoty (chybí v C):*

- `bool` - `true`, `false`

- `void` – typ s prázdnou množinou hodnot

Základní datové typy: příklad reprezentace

Vnitřní reprezentace skalárních typů na PC

- celočíselné typy (reprezentace v pevné řádové čárce) v doplňkovém kódu se znaménkem
- reálné typy (reprezentace v pohyblivé řádové čárce) podle normy IEC 60559:1989 (ANSI/IEEE)

Velikost vnitřní reprezentace:

**Clang++3.3,
64bit Linux**

**VC++ 12
64bit**

char, signed char, unsigned char

1B

1B

short, unsigned short

2B

2B

int, unsigned int

4B

4B

long, unsigned long

8B

4B

long long, unsigned long long

8B

8B

float

4B

4B

double

8B

8B

long double

16B

8B

Platforma

l32LP64

IL32P64

l32LP64: Integer má 32 bitů, Long a Pointer mají 64 bitů

Jak zjistit velikost datového typu?

```
#include <iostream>

int main() {
    std::cout << "char: " << sizeof(char) << '\n'
        << "short: " << sizeof(short) << '\n'
        << "int: " << sizeof(int) << '\n'
        << "long: " << sizeof(long) << '\n'
        << "long long: " << sizeof(long long) << '\n'
        << "float: " << sizeof(float) << '\n'
        << "double: " << sizeof(double) << '\n'
        << "long double: " << sizeof(long double) << '\n'
        << "pointer: " << sizeof(void *) << '\n';
}
```

Definice vlastních typů

Syntaxe:

Příklady:

```
using Byte = unsigned char;  
typedef unsigned char Byte;
```

```
using Word = short int;  
typedef unsigned short int Word;
```

```
using Matice = int[10][10];  
typedef int Matice[10][10];
```

Možné deklarace:

```
static Word *ptr;  
const Matice m = {{ /**/ }};
```

```
using alias = typ;
```

```
typedef typ alias
```

```
const Byte b = 0xBE;  
extern Word w;
```

Ukazatelé (pointers)

- Ukazatel je datový typ, který obsahuje paměťovou adresu. Říkáme, že ukazatel na tuto adresu ukazuje.
- Navíc rozlišujeme ukazatele podle toho, jaký typ proměnné se na adrese nachází.
 - `int*` ukazuje na adresu, kde se nachází `int`. Čti: ukazatel na `int`.
 - `char*` ukazuje na adresu, kde se nachází `char`. Čti: ukazatel na `char`.
 - `bool**` ukazuje na adresu, kde se nachází `bool*`. Čti: ukazatel na ukazatel na `bool`.

Inicializace

Inicializace

- Datové objekty (proměnné, konstanty) se inicializují v době vzniku
 - statické a globální na začátku programu
 - ostatní v době deklarace (na začátku funkce, bloku), pokud jsou statické, tak jen poprvé
- Implicitní inicializace
 - statické objekty jsou vynulovány
 - ostatní nemají definovanou hodnotu
- Explicitní inicializace
 - *deklarátor = výraz* nebo
 - *deklarátor = { seznam výrazů }*
- Statické objekty lze inicializovat pouze konstantními výrazy
- Příklady:

```
float A = 10.2f;
```

```
int B = 123;
```

Inicializace v C++

- Lze použít stejné tvary jako v C.
- Navíc deklarace s explicitní inicializací může mít tvar:

typ deklarátor (výraz); nebo
typ deklarátor { výraz }; (C++11)

```
int a = 5;           // počáteční hodnota: 5
int b(3);            // počáteční hodnota: 3
int c{ 2 };          // počáteční hodnota: 2
int result;          // počáteční hodnota není určena
```

- V deklaraci s explicitní inicializací můžeme použít automatické odvození typu:

```
int a = 0;
auto b = a;    // totéž jako: int b = a;
```

Operace

Výrazy

- Bohatý repertoár **operací**: aritmetické, bitové, logické, relační, operace s ukazateli
- Výraz může označovat **modifikovatelný objekt** (lvalue) nebo **hodnotu** (rvalue)
- Pořadí vyhodnocení operandů není (až na výjimky) specifikováno normou, ale implementací!
- Některé operace mají vedlejší efekt (inkrementace, dekrementace, přiřazení) => v jednom výrazu nad jedním objektem max. jeden!

```
i = i++; // Nedefinované chování
```

```
a = ++i + i++; // Nedefinované chování
```

Výrazy (pokračování)

- Operace se provádějí v těchto aritmetikách:

`int, unsigned, long, unsigned long,
float, double, long double`

- Před provedením operace může dojít k *implicitní konverzi operandů*:
 - `char, short (signed, unsigned)` a `enum` jsou před provedením operace konvertovány na `int` (nebo `unsigned int`) – tzv. *roztahení (integral promotion)*
 - pole prvků typu `T` je konvertováno na ukazatel na `T`
 - jméno funkce je konvertováno na typ ukazatel na funkci

Výrazy (pokračování)

U většiny operací s aritmetickými operandy se provádějí tzv. ***běžné aritmetické konverze*** (usual arithmetic conversion):

- operandy se konvertují pomocí roztažení, a následně se převedou na „nejširší“ typ



long double
double
float
unsigned long
long
unsigned int
int

Typy číselných literálů

- Typy číselných literálů:

12	<code>int</code>
12U	<code>unsigned int</code>
12L	<code>long</code>
12ULL	<code>unsigned long long</code>
3.4	<code>double</code>
3.4F	<code>float</code>
3.4L	<code>long double</code>

- Příklady:

<code>'a' + 'b'</code>	konverze na <code>int</code> , výsledek <code>int</code>
<code>1 / 2</code>	celočíselné dělení, výsledek <code>0</code>
<code>1.0 / 2.0</code>	reálné dělení, výsledek <code>double</code>
<code>1 / 2.0L</code>	1 je konvertována na <code>long double</code>

Přiřazení

- Syntaxe: **X = Y**
- Levý operand musí být modifikovatelný (lvalue)
- Přiřazení má hodnotu a vedlejší efekt
- Hodnotou výrazu je hodnota **X** po přiřazení
- Pozor: plete se **=** a **==**
- Přípustné typy operandů:
 - levá a pravá strana jsou téhož skalárního typu nebo téhož typu **struct**, **class** nebo **union** (pro pole není přiřazení dovoleno)
 - jsou-li typy levé a pravé strany skalární, avšak různé, musí být hodnota pravé strany konvertibilní na typ levé strany
- Složené přiřazení:
+= -= *= /= %= &= |= ^= <<= >>=
- Význam:
 - **X op= Y** je zkratkou za **X = X op Y**

Konverze při přiřazení

Následující tabulka udává možné konverze při přiřazení:

typ pravé strany	typ levé strany	poznámka ke konverzi
reálný	kratší reálný	zaokrouhlení mantisy
reálný	delší reálný	doplnění mantisy nulami
reálný	celočíslný	odseknutí necelé části
celočíslný	reálný	možná ztráta přesnosti
celočíslný	kratší celočíselný	odseknutí vyšších bitů
celočíslný unsgn.	delší celočíselný	doplnění nulových bitů
celočíslný sgn.	delší celočíselný	rozšíření znaménka
nullptr	T *	
T * nebo nullptr	void *	opačné přiřazení musí být explicitní

Operace

- Aritmetické:

- Unární: `a++ a-- ++a --a`
- Binární: `a+b a-b a*b a/b a%b`

- Relační:

- Binární: `a<b a>b a<=b a>=b a==b a!=b`

- Logické:

- Unární: `!a`
- Binární: `a&&b a||b`

- Bitové:

- Unární: `~a`
- Binární: `a&b a|b a^b a<<b a>>b`

- Další:

- Binární: `a=b a,b`
- Ternární: `a?b:c`

Bitové operace

- Jen pro celočíselné operandy
- Unární:
 - ~ negace jednotlivých bitů
- Binární:
 - & logický součin jednotlivých bitů
 - | logický součet jednotlivých bitů
 - ^ logický xor jednotlivých bitů
 - << posun bitové reprezentace levého operandu vlevo
 - >> posun bitové reprezentace levého operandu vpravo
- U operací posunu pravý operand udává délku posunu v bitech
- Pozor, plete se & a &&, | a || :
x = 1; y = 2;
x & y == 0
(x && y) == 1

Operace s ukazateli

- Pokud ukazatel **u** ukazuje na adresu, kde se nachází proměnná **p**, říkáme, že **u ukazuje na p**.
- Operátor **&** (address-of) vytvoří ukazatel z proměnné.

```
int promA = 31;
```

```
int promB = 13;
```

```
int* ukaz = &promA; // ukaz ukazuje na promA
```

```
ukaz = &promB;      // ukaz ukazuje na promB
```

- Operátor ***** (dereference) vytvoří proměnnou z ukazatele.

```
int promC = *ukaz; // promC je nyní 13
```

```
promA = *ukaz;     // promA je nyní 13
```

```
*ukaz = 42;        // promB je nyní 42
```

Příkazy

Příkazy

- Obecně:
 - příkazy se dělí na jednoduché a strukturované
 - všechny jednoduché jsou zakončeny středníkem
 - podmínka v cyklech a podmíněném příkazu je dána výrazem skalárního typu; je splněna, je-li hodnota výrazu různá od nuly
- Výrazový příkaz:
výraz ;
 - smysl mají jen výrazy s vedlejším efektem:
`x = y + 2; y++; f(a, 2); g();`
`g; // příkaz bez vedlejšího efektu`
- Prázdný příkaz:
;
 - použití např. jako prázdné tělo cyklu:
`for (i = 0; i < 10; a[i++] = 0);`

Příkazy (pokračování)

- Příkaz bloku:

{ posloupnost příkazů a deklarací }

- deklarace jsou v bloku lokální,
- v bloku platí též deklarace z nadřazeného kontextu,
- lokální deklarace zastíní deklaraci stejného identifikátoru z nadřazeného kontextu,
- deklarace mohou chybět (složený příkaz).

```
{  
    int a, b;  
    a = 10;  
    {  
        int c = a; /* c = 10 */  
        int a = 20;  
        c = a; /* c = 20 */  
        a = 0;  
    }  
    cout << a; /* vypíše se 10 */  
}
```

Příkazy (pokračování)

- Podmíněný příkaz:

if (*podmínka*) *příkaz*

if (*podmínka*) *příkaz1* **else** *příkaz2*

- Příkaz **while**:

while (*podmínka*) *příkaz*

- Příkaz **do**:

do *příkaz* **while** (*podmínka*) ;

- Příkaz **for**:

for (*výraz1* ; *výraz2* ; *výraz3*) *příkaz*

- Příkaz **for** řízený rozsahem (C++11):

for (*deklarace* : *rozsah*) *příkaz*

Příklad – cyklus while

// Cyklus, kdy počet průchodů není předem znám, může být i žádný

```
#include <iostream>
```

```
int main() {
```

```
    char radek[100] = "Hello!";
```

```
    int i = 0;
```

```
    int pocet = 0;
```

```
    while (radek[i++]) pocet++;
```

```
    std::cout << "Delka retezce je: << pocet << std::eoln;
```

```
}
```

Příklad – cyklus do while

```
// Cyklus, kdy počet průchodů není předem znám, ale projde alespoň  
// jednou
```

```
#include <iostream>
```

```
#include <string.h>
```

```
int main() {
```

```
    char str[100];
```

```
    do {
```

```
        std::cout << "Vloz text: ";
```

```
        std::cin >> str;
```

```
        std::cout << "Vlozil jsi: " << str << std::eoln;
```

```
    } while (strcmp(str, "goodbye"));
```

```
    return 0;
```

```
}
```

Příklad - cyklus for

// Cyklus for řízený ručně

```
#include <iostream>
```

```
int main() {  
    int A[10], soucet = 0;  
    for (int i = 0; i < 10; i++) {  
        A[i] = i;  
    }  
    for (int j = 9; j >= 0; j--) {  
        soucet += A[j];  
    }  
    std::cout << "Soucet je: " << soucet << std::endl;  
}
```

Příklad – cyklus řízený rozsahem

// Cyklus for řízený rozsahem (range-based)

```
#include <iostream>
```

```
#include <string>
```

```
int main()
```

```
{
```

```
    std::string str{ "Hello!" };
```

```
    for (char c : str)
```

```
    {
```

```
        std::cout << "[" << c << "];"
```

```
    }
```

```
    std::cout << '\n';
```

```
}
```

// typ proměnné v deklaraci lze nechat odvodit

```
    for (auto c : str)
```

Příkazy (pokračování)

- Příkaz **break**:

ukončí bezprostředně nadřazený cyklus nebo přepínač

- Příkaz **continue**:

přejde na nové vyhodnocení podmínky cyklu

- Příkaz **switch** (přepínač):

switch (*výraz*) *příkaz*

- návěští v přepínači:

case *konst. výraz*: nebo **default**:

Příklad: použití přepínače

```
int zn = 2;  
  
switch (zn) {  
case 1: printf("výborně");  
case 2: printf("velmi ");  
case 3: printf("dobře");  
default: printf("nedostatečně");  
}
```

Chybně

```
int zn = 2;  
  
switch (zn) {  
case 1: printf("výborně"); break;  
case 2: printf("velmi ");  
case 3: printf("dobře"); break;  
default: printf("nedostatečně");  
}
```

Správně

Konec