

# Výrazy, operátory a řídicí struktury

Jan Faigl

Katedra počítačů

Fakulta elektrotechnická

České vysoké učení technické v Praze

Přednáška 2

**A0B36PR1 – Programování 1**

# Část 1 – Výrazy a operátory

Číselné typy (připomínka)

Výrazy

Výstup programu (vsuvka)

Přiřazení

Operátory

Matematické funkce

# Část 2 – Řídicí struktury

Algoritmus a jeho popis

Řídicí struktury

Složený příkaz

Větvení

Cykly

# Část I

## Výrazy a operátory

## Výpočet a typy čísel

- Základem výpočtu je práce s čísly
- Čísla mohou být různého typu, liší se **rozsahem a přesností** reprezentace u neceločíselných typů
- Výpočet realizujeme prostřednictvím **výrazů**
- Číselné operace jsou realizovány prostřednictvím **operátorů**
- Java základní číselné typy
  - **int** – 32 bitů (4 bytes)
  - **double** – 64-bit (8 bytes) IEEE 754
- Ostatní Java základní typy

### Celočíselné typy

- **byte** – 8 bitů
- **short** – 16 bitů
- **long** – 64-bitů

### Neceločíselné typy

- **float** – 32-bit IEEE 754

### Logický a znakový typ

- **boolean** – true / false
- **char** – 16-bit Unicode znak

## Byte, Bajt a jeho násobky

- Byte (Bajt) – jednotka množství dat v informace

*Obvykle nejmenší objem dat, se kterým dokáže procesor pracovat*

- Označuje 8 bit, tj. 8-mi ciferné binární číslo
- Rozsah  $2^8$  hodnot, např. reprezentuje celé číslo od 0 do 255
- V roce 1998 uvedená norma IEC 60027-2 (ČR převzata jako ČSN IEC 60027-2) zavádí nový systém označování násobků.

*V souladu se soustavou SI (Le Système International d'Unités)*

- |  |  |
|--|--|
| ■ Kilobajt – kB je 1000 Bajtů (B)          | ■ Kibibajt – KiB je 1024 bajtů (B), $2^{10}$ |
| ■ Megabajt – MB je 1000 kB, $10^6$ B       | ■ Mebibajt – MiB je $2^{20}$ B, $1024^2$     |
| ■ Gigabajt – GB je $10^9$ B                | ■ Gibibajt – GiB je $2^{30}$ B, $1024^3$     |
| ■ Terabajt – TB je $10^{12}$ B, $1000^4$ B | ■ Tebibajt – TiB je $2^{40}$ B               |
| ■ Petabajt – PB je $10^{15}$ B, $1000^5$ B | ■ Pebibajt – PiB je $2^{50}$ B               |

## Zápis čísel v Javě

- Přímý zápis hodnoty v programu se nazývá **literál**

*Názvosloví?*

- Zápis celých čísel je možný i v jiných soustavách

```
int decI = 173; // desítková soustava
int hexI = 0xad; // šestnáctková soustava
int binI = 0b10101101; // dvojková soustava
```

```
int sum = 10 + 0xA + 0B10;
```

lec02/Literals.java

- Zápis desetinných čísel ve vědeckém formátu
- Příklady zápisu literálů

<b>boolean</b>	<b>false</b>	<b>true</b>	
<b>char</b>	<b>'a'</b>	<b>'1'</b>	<b>'+'</b>
<b>long</b>	<b>1000000000000L</b>		
<b>float</b>	<b>4F</b>	<b>258.52f</b>	<b>1.32e-10f</b>

- Pozor na kombinaci typů

```
System.out.println(4.7 - 4.7F);
1.9073486345888568E-7
```

lec02/Floats.java

## Proměnné, literály a pojmenované konstanty

- Číselnou hodnotu uloženou někde v paměti odkazujeme jménem **proměnné**
  - Jméno přidělujeme **deklarací** proměnné, zapisuje se jako příkaz (zakončený středníkem) ve tvaru `typ jméno`;
  - Hodnotu proměnné můžeme specifikovat nebo se nastaví na implicitní hodnotu

<b>boolean</b>	false
<b>char</b>	\u0000
<b>int, short, byte / long</b>	0 / 0L
<b>float / double</b>	0.0f / 0.0d
<i>reference</i>	null

*Pozor, ne všechny jazyky nastavují implicitní hodnotu*

- Čísla mohou v programu vystupovat jako **literály**
- Kromě literálů můžeme použít také **pojmenované konstanty**
  - Deklarují se podobně jako inicializované proměnné, ale s klíčovým slovem **final**



# Příklady inicializace proměnných a konstant

## Proměnné

```
int intValue = 10; //alokace 4 bytu v pameti pro ulozeni celeho
    cisla a nastaveni hodnoty na 10

double doubleValue; //alokace 8 bytu v pameti pro ulozeni
    desetinneho cisla, hodnota je nastavena na 0.0d

int step = 1; //jmeno promenne vyjadruje jeji ucel
int numberOfSteps = 10; //volime nazev co nejlepe vystihujici
    ucel promenne
```

## Konstanty

```
final int MAX = 100; //konstanty zapisujeme jako promenne s
    klicovym slovem final (modifikator typu promene)

MAX = 10; //hodnotu konstanty nelze zmenit, nastane chyba
    prekladu

final int MAX_NUMBER_OF_STEPS = 100; //jmena piseme velkymi
    pismeny a slova spojujeme podtrzitkem
```

lec02/Constants.java

# Kódovací konvence

- Kódovací konvence je soubor pravidel jak psát čitelné a dobře pochopitelné zdrojové kódy
- Vymyslet odpovídající jméno je velmi **těžké**  
*Pokud vymyslíte lepší, nebojte se jej změnit.*
- Dobré jméno **odhaluje autorův záměr**
- Dlouhé jméno je lepší než dlouhý komentář
- Pojmenované konstanty jsou přehlednější než magická čísla uprostřed programu

<http://www.iwombat.com/standards/JavaStyleGuide.html>

<http://www.oracle.com/technetwork/java/codeconvtoc-136057.html>

# Proměnné, konstanty a kódovací konvence

## ■ Proměnné

- Podstatná jména
- Malá písmena
- Volíme co nejlépe vystihující účel proměnné
- V případě více slov píšeme dohromady a další slova „zvýrazňujeme“ velkým písmenem a v případě více slov píšeme dohromady

## ■ Konstanty

- Zapisujeme velkými znaky
- Slova spojujeme podtržítkem

<http://docs.oracle.com/javase/tutorial/java/nutsandbolts/variables.html>

## Příklad

```
int stepCounter;  
final int MAX_NUMER_OF_STEPS = 5;
```

# Výrazy

- **Výraz** předepisuje výpočet hodnoty určitého vstupu
- Struktura výrazu obsahuje *operandy*, *operátory* a *závorky*
- Výraz může obsahovat
  - literály
  - unární a binární operátory
  - proměnné
  - volání funkcí
  - konstanty
  - závorky
- Pořadí operací předepsaných výrazem je dáno **prioritou** a **asociativitou** operátorů.

## Příklad

$10 + x * y$   
 $10 + x + y$

poradí vyhodnocení  $10 + (x * y)$   
poradí vyhodnocení  $(10 + x) + y$

\* má vyšší prioritu než +  
+ je asociativní zleva

## Základní výstup programu

- Každý znakově orientovaný program komunikuje s uživatelem nebo ostatními částmi operačního systému prostřednictvím vstupního a dvou výstupních „znakových komunikačních kanálů”
  - Standardní vstup  
*Vstup uživatele z klávesnice nebo výstup jiného programu*
  - Standardní výstup  
*Zpravidla tisk na obrazovku nebo do souboru*
  - Standardní chybový výstup  
*Slouží k rozlišení informativních výpisů od očekávaných výstupů programu*
- V Javě lze výstup programu tisknout prostřednictvím systémové knihovny System

### Příklad

```
System.out.println("Print to the standard system output");  
System.err.println("Print to the system error output");
```

## Příklady výstupu

```
System.out.print("1. Print without end of line");  
System.out.print(" allows to concat output\n");  
System.out.println("2. We can use standard end-of-line");  
System.err.println("ERR: Print to standard error output");
```

```
javac Print.java  
java Print  
1. Print without end of line allows to concat output  
2. We can use standard end-of-line  
ERR: Print to standard error output
```

```
java Print 2>/dev/null  
1. Print without end of line allows to concat output  
2. We can use standard end-of-line
```

```
java Print 1>out  
ERR: Print to standard error output
```

```
java Print 1>out 2>err
```

lec02/Print.java

## Formátovaný výstup programu

- Číselný výstup lze formátovat příkazem `printf`

```
System.out.printf("%+.1f %n", 12.345);  
System.out.printf("%+8.2f %n", -12.345);  
System.out.printf("%+05d %n", 12);
```

```
javac Printf.java && java Printf  
+12.3  
-12.35  
+0012
```

`lec02/Printf.java`

- Specifikace formátu

`%[index_parametru$][modifikátor][šířka][.přesnost]konverze`

- **konverze** - číselná soustava pro celé číslo (dekadická, oktalová, šestnáctková) nebo zápis desetinného čísla `[d|o|x|f|e|E]`
- **přesnost** - počet desetinných míst
- **šířka** - počet sázených míst, zarovnání vpravo
- **modifikátor** – tisk znaménka '+', zarovnání vlevo '-', doplnění nulami '0' na požadovanou šířku

<http://docs.oracle.com/javase/8/docs/api/java/util/Formatter.html>

# Přiřazení

- Nastavení hodnoty proměnné, tj. uložení definované hodnoty na místo v paměti, kterou proměnná reprezentuje
- Tvar přiřazovacího operátoru

$\langle \text{proměnná} \rangle = \langle \text{výraz} \rangle$

*Výraz je literál, proměnná, volání funkce, ...*

- Java je silně typovaný (a také staticky typovaný) jazyk

- Kombinace typů nejsou povoleny

*Java je typově bezpečný jazyk*

- Proměnné lze přiřadit hodnotu výrazu pouze identického typu

*Jinak je nutné provést typovou konverzi*

- Příklad nedovolených příkazů

```
boolean b = 1;  
int i = 1.4;  
double d = true;
```



## Zkrácený zápis přiřazení

### ■ Zápis

$\langle \text{proměnná} \rangle = \langle \text{proměnná} \rangle \langle \text{operátor} \rangle \langle \text{výraz} \rangle$

### ■ Lze zapsat zkráceně

$\langle \text{proměnná} \rangle \langle \text{operátor} \rangle = \langle \text{výraz} \rangle$

### Příklad

```
int i = 10;  
int j = 12.6;
```

```
i = i + 1;  
j = j / 0.2;
```

```
int i = 10;  
int j = 12.6;
```

```
i += 1;  
j /= 0.2;
```

### ■ Přiřazení je výraz

```
int x, y;
```

```
x = 6;
```

```
y = x = x + 6;
```

„syntactic sugar“

## Výraz a příkaz

- Příkaz provádí akci a je zakončen středníkem

```
robotHeading = -10;  
robotHeading = Math.abs(robotHeading);  
System.out.println("Robot heading: " + robotHeading);
```

- Výraz má určený **typ a hodnotu**

23	typ <b>int</b> , hodnota 23
14+16/2	typ <b>int</b> , hodnota 22
y=8	typ <b>int</b> , hodnota 8

- Přřazení je výraz a jeho hodnotou je hodnota přřazená levé straně
- Z výrazu se stává příkaz, je-li ukončen středníkem

## Základní rozdělení operátorů

- Operátory jsou vyhrazené znaky (nebo posloupnost znaků) pro zápis výrazů
- Můžeme rozlišit čtyři základní typy binárních operátorů
  - Aritmetické operátory – sčítání, odčítání, násobení, dělení
  - Relační operátory – porovnání hodnot (menší, větší, ...)
  - Logické operátory – logický součet a součin
  - **Operátor přiřazení** - na levé straně operátoru `=` je proměnná
- Unární operátory
  - indikující kladnou/zápornou hodnotu: `+` a `-`  
*operátor – modifikuje znaménko výrazu za ním*
  - modifikující proměnou: `++` a `--`
  - logický operátor doplněk: `!`
- Ternární operátor – podmíněné přiřazení hodnoty

<http://docs.oracle.com/javase/tutorial/java/nutsandbolts/op1.html>

## Aritmetické operátory 1/2

- Pro operandy typu **int** a **double** jsou definovány operátory
  - unární operátor změna znaménka  $-$
  - binární sčítání  $+$  a odčítání  $-$
  - binární násobení  $*$  a dělení  $/$
  - binární zbytek po dělení  $\%$
- Jsou-li oba operandy stejného typu je výsledek aritmetické operace stejného typu
- Je-li jeden operand typu **int** převede se implicitní konverzí na hodnotu typu **double** a výsledek operace je hodnota typu **double**
- Dělení operandů typu **int** je celá část podílu

*Např.  $7/3$  je  $2$  a  $-7/3$  je  $-2$*

- Pro zbytek po dělení platí  $x \% y = x - (x/y) * y$

*Např.  $7 \% 3$  je  $1$*

*$-7 \% 3$  je  $-1$*

*$7 \% -3$  je  $1$*

*$-7 \% -3$  je  $-1$*

## Aritmetické operátory 2/2

- Zbytek po dělení platí obdobně i pro typ **double**

*Např.  $3.8 \% 1.6$  je  $0.6$*

- Unární operátory **++** a **--** mění hodnotu svého operandu

*Operand musí být l-hodnota, tj. výraz, který má adresu kde je uložena hodnota výrazu (např. proměnná)*

- lze zapsat prefixově např. **++x** nebo **--x**
- nebo postfixově např. **x++** nebo **x--**
- v obou případech se však **liší výsledná hodnota výrazu!**

<b>int i; int a;</b>	<b>hodnota i</b>	<b>hodnota a</b>
<b>i = 1; a = 9;</b>	<b>1</b>	<b>9</b>
<b>a = i++;</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
<b>a = ++i;</b>	<b>3</b>	<b>3</b>
<b>a = ++(i++);</b>	<b>nelze, hodnota i++ není l-hodnota</b>	

# Relační operátory

- Hodnoty všech základní typů jsou uspořádané a lze je porovnávat relačními operátory
- Priorita vyhodnocení je menší než priorita aritmetických operátorů
- Výsledek relační operace je hodnota typu **boolean**
  - **true** – relace označená operátorem platí
  - **false** – v opačném případě
- Relační operátory
  - **>** – větší
  - **>=** – větší nebo rovno
  - **==** – rovná se
  - **<** – menší
  - **<=** – menší nebo rovno
  - **!=** – nerovná se

## Logické operátory

- Logické operátory jsou definovány pro hodnoty typu **boolean**
  - unární operátor negace **!**
  - binární operátor logického součinu **&&**
  - binární operátor logického součtu **||**

x	y	!x	x && y	x    y
false	false	true	false	false
false	true	true	false	true
true	false	false	false	true
true	true	false	true	true

- Negace má stejnou prioritu jako změna znaménka
- Logický součin má nižší prioritu než relační operátory
- Operace **&&** a **||** se vyhodnocují zkráceným způsobem, tj. druhý operand se nevyhodnocuje, lze-li výsledek určit již pouze z hodnoty prvního operandu

## Asociativita priorit operátorů

- Binární operace  $op$  na množině  $S$  je **asociativní**, jestliže platí
$$(x \text{ op } y) \text{ op } z = x \text{ op } (y \text{ op } z), \text{ pro každé } x, y, z \in S$$
- U **neasociativních operací** je nutné řešit v jakém pořadí jsou operace implicitně provedeny
  - asociativní zleva – operace jsou seskupeny zleva  
*Např. výraz  $10 - 5 - 3$  je vyhodnocen jako  $(10 - 5) - 3$*
  - asociativní zprava – operace jsou seskupeny zprava  
*Např.  $3 + 5^2$  je 28 nebo  $3 \cdot 5^2$  je 75 vs.  $(3 \cdot 5)^2$  je 225*
- Přiřazení je asociativní zprava  
*Např.  $y=y+8$*   
*Vyhodnotí se nejdříve celá pravá strana operátoru  $=$ , která se následně přiřadí do proměnné na straně levé.*
- Priorita binárních operací vyjadřuje v algebře pořadí, v jakém jsou binární operace prováděny
- Pořadí provedení operací lze definovat důsledným **závorkováním**



# Přehled operátorů a jejich priorit 1/2

Priorita	Operátor	Typ operandu	Asociativita	Operace
1	()	jméno	L	<i>volání metody</i>
2	++	aritmetický	P/L	pre/post inkrementace
	--	aritmetický	P/L	pre/post dekrementace
	- +	aritmetický	P	<b>unární</b> minus (plus)
	!	logický	P	logická negace
	()	výraz	P	<i>přetypování</i>
3	*,/,%	aritmetický	L	násobení, dělení, zbytek
4	-	aritmetický	L	odečítání
	+	aritmetický	L	sčítání
		<i>řetězový</i>	L	<i>zřetězení</i>
6	<, >, <=, >=	aritmetický	L	porovnání

*Informativní*

## Přehled operátorů a jejich priorit 2/2

Priorita	Operátor	Typ operandu	Asociativita	Operace
7	==, !=	primitivní	L	rovno, nerovno
11	&&	logický	L	logické AND
12		logický	L	logické OR
14	=, +=, -= *=/, %=, %=	libovolný	P	přiřazení
	&=,  =			

*Informativní*

# Matematické funkce

- Základní matematické funkce poskytuje v Javě třída `Math`
- Příklad poskytovaných funkcí
  - Goniometrické funkce: *sin*, *cos*, *tan*, *acos*, *atan2*, ...
  - Logaritmické funkce: *log*, *log10*
  - Mocnina, odmocnina: *sqrt*, *pow*
  - Minima, maxima, absolutní hodnoty: *min*, *max*, *abs*
  - Zaokrouhlovací funkce: *rint*, *ceil*, *floor*, *round*
  - Generování pseudo-náhodných čísel: *random*
- Třída poskytuje také konstanty:
  - `Math.PI`
  - `Math.E`

<http://docs.oracle.com/javase/8/docs/api/java/lang/Math.html>

## Knihovna funkcí – třída `Math`

```
double value = 10.3;
double dx = 1.0;
double dy = 1.0;

System.out.println("Ceil of " + value + " is " + Math.ceil(value));
System.out.println("Floor of " + value + " is " + Math.floor(value));

System.out.println("\nMath.PI: " + Math.PI);
System.out.println("Rounded PI: " + Math.round(Math.PI));
System.out.printf("Formatted print with %4.2f: %4.2f%n", Math.PI);
System.out.printf("Formatted print with %6.4f: %6.4f%n", Math.PI);

System.out.println("\nMath.E: " + Math.E + "\n");

double angle1 = Math.atan2(dy, dx);
double angle2 = Math.atan2(-dy, dx);
System.out.printf("Angle on positive side %+4.2f%n", Math.toDegrees(
    angle1));
System.out.printf("Angle on negative side %+4.2f%n", Math.toDegrees(
    angle2));
```

lec02/MathDemo.java

## Typ double – nekonečno a nečíslo

- V rozsahu reprezentace typu double jsou vyhrazeny hodnoty pro nekonečno a pro nedefinovanou hodnotu.

```
double infinity = 5.0 / 0.0;
double max = Double.MAX_VALUE;
double maxTwoTimes = max * 2;
double notDefined = 0.0 / 0.0;

/* tisk hodnot promenných na obrazovku */
if (Double.isInfinite(maxTwoTimes)) {
    System.out.println("Value of the ... ")
}
if (Double.isNaN(notDefined)) {
    System.out.println("Value of the ... ")
}
```

```
javac Infinity.java && java Infinity
```

```
value: 5.0
infinity: Infinity
max: 1.7976931348623157E308
2*max: Infinity
notDefined: NaN
```

```
Value of the variable maxTwoTimes is infinity
Value of the variable notDefined is not a number
```

lec02/Infinity.java

# Část II

## Řídicí struktury

# Program jako algoritmus

- Program je implementací (realizací) algoritmu
- Algoritmus je posloupnost kroků vedoucí k řešení určité třídy úloh, je to syntetický postup řešení obecných úloh
- Vlastnosti algoritmu:
  - **hromadnost** a **univerzálnost** – řešení třídy úloh  
*Měnitelná vstupní data*
  - **determinovanost** – každý krok jednoznačně definován
  - **konečnost** – pro přípustná data v konečné době skončí
  - **rezultativnost** – vždy vrátí výsledek (třeba chybu)
  - **korektnost** – výsledek je správný
  - **opakovatelnost** – stejný vstup vede na stejný výstup
- Prostředky pro zápis algoritmu
  - Přírozený jazyk
  - Vývojové diagramy
  - Strukturogramy, pseudojazyk, programovací jazyk

## Příklad úlohy – slovní popis

### ■ Úloha:

Najděte největšího společného dělitele 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.



## Příklad algoritmu – slovní popis

### ■ Úloha:

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

### ■ Popis řešení

■ **Vstup:** dvě přirozená čísla  $x$  a  $y$

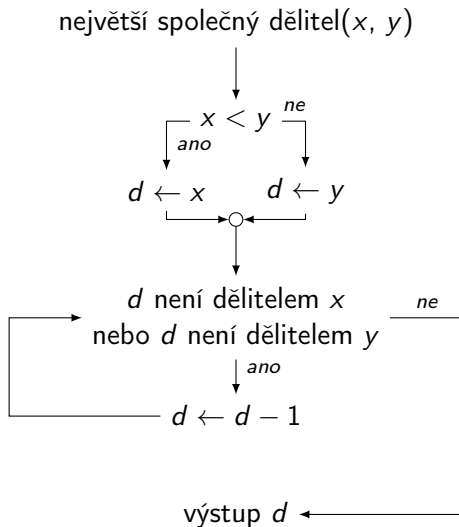
■ **Výstup:** přirozené číslo  $d$  – největší společný dělitel  $x$  a  $y$

### ■ 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  $d$

*Návrh algoritmu se vlastně skládá z definice typu vstupních dat a výstupních dat (případně pomocných dat pro výpočet) spolu s postupem výpočtu.*

## Příklad algoritmu – vývojový diagram

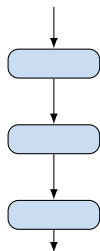


# Řídicí struktury

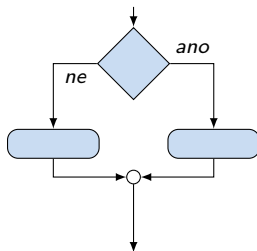
- Řídicí struktura je programová konstrukce, která se skládá z dílčích příkazů a předepisuje pro ně způsob provedení
- Tři základní druhy řídicích struktur
  - **Posloupnost** – předepisuje **postupné provedení** dílčích příkazů
  - **Větvení** – předepisuje provedení dílčích příkazů v závislosti na **splnění určité podmínky**
  - **Cyklus** – předepisuje **opakované provedení** dílčích příkazů v závislosti na splnění určité podmínky

# Typy řídicích struktur 1/2

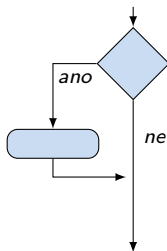
## ■ Sekvence



## ■ Podmínka If

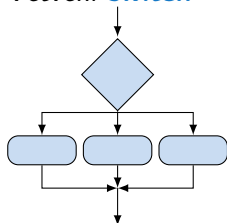


## ■ Podmínka If

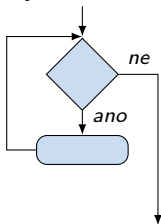


## Typy řídicích struktur 2/2

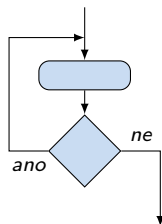
### ■ Větvení **switch**



### ■ Cyklus **for** a **while**



### ■ Cyklus **do**



## Složený příkaz a blok

- Řídicí struktury mají obvykle formu strukturovaných příkazů v Javě to jsou

- **Složený příkaz** – posloupnost příkazů
- **Blok** – posloupnost deklarácí a příkazů

```
{  
    //blok je vymezen slozenymi zavorkami  
    int steps = 10;  
  
    System.out.println("No. of steps" + steps);  
}
```

```
steps += 1; //nelze - mimo rozsah platnosti bloku
```

*Deklarace – alokace paměti podle konkrétního typu proměnné. Rozsah platnosti deklarace je lokální v rámci bloku.*

- Budeme používat složené příkazy:
  - složený příkaz nebo blok pro posloupnost
  - příkaz **if** nebo **switch** pro větvení
  - příkaz **while**, **do** nebo **for** pro cyklus

*Podmíněné opakování bloku nebo složeného příkazu*

## Větvení `if`

- Příkaz `if` umožňuje větvení programu na základě podmínky
- Má dva základní tvary
  - `if (podmínka) příkaz1`
  - `if (podmínka) příkaz1 else příkaz2`
- podmínka je logický výraz, jehož hodnota je typu **boolean**

*tj. true nebo false*

- příkaz je příkaz, složený příkaz nebo blok

*příkaz je zakončen středníkem ;*

- Ukázka zápisu na příkladu zjištění menší hodnoty z  $x$  a  $y$ :

Varianta zápisu 1

```
int min = y;  
if (x < y) min = x;
```

Varianta zápisu 2

```
int min = y;  
if (x < y)  
    min = x;
```

Varianta zápisu 3

```
int min = y;  
if (x < y) {  
    min = x;  
}
```

*Která varianta splňuje kódovací konvenci a proč?*

## Příklad větvení `if`

**Příklad:** Jestliže  $x < y$  vyměňte hodnoty těchto proměnných

Nechť proměnné  $x$  a  $y$  jsou deklarovány a jsou typu `int`.

Varianta 1

```
if (x < y)
  tmp = x;
  x = y;
  y = tmp;
```

Varianta 2

```
if (x < y)
  int tmp = x;
  x = y;
  y = tmp;
```

Varianta 3

```
int tmp;
if (x < y)
  tmp = x;
  x = y;
  y = tmp;
```

Varianta 4

```
if (x < y) {
  int tmp = x;
  x = y;
  y = tmp;
}
```

- Která varianta je správně a proč?



## Příklad větvení **if-then-else**

Příklad: do proměnné *min* uložte menší z čísel *x* a *y* a do *max* uložte větší z čísel.

Varianta 1

```
if (x < y)
    min = x;
    max = y;
else
    min = y;
    max = x;
```

Varianta 2

```
if (x < y) {
    min = x;
    max = y;
} else {
    min = y;
    max = x;
}
```

- Která varianta odpovídá našemu zadání?

## Cyklus `while`

- Základní příkaz cyklu `while` má tvar `while (podmínka) příkaz`

### Příklad

```
int x = 10;
int y = 3;
int q = x;

while (q >= y) {
    q = q - y;
}
```

- Jaká je hodnota proměnné `q` po skončení cyklu?

## Cyklus `for`

- Základní příkaz cyklu `for` má tvar `for (inicializace; podmínka; změna) příkaz`
- Odpovídá cyklu `while` ve tvaru:  
`inicializace;`  
`while (podmínka) {`  
    `změna;`  
`}`
- Změnu řídicí proměnné lze zkráceně zapsat operátorem inkrementace nebo dekrementace `++` a `--`
- Alternativně lze též použít zkrácený zápis přiřazení, např. `+=`

### Příklad

```
for (int i = 0; i < 10; ++i) {  
    System.out.println("i: " + i);  
}
```

# Shrnutí přednášky

## Diskutovaná témata

- Číselné typy, výrazy, přiřazení a operátory
- Výstup programu a matematické funkce
- Algoritmus a jeho popis
- Přehled řídicích struktur, složený příkaz
- Větvení **if**, cykly **while** a **for**

*Kódovací konvence*

- **Příště: Dokončení řídicích struktur, textové řetězce, vstup programu, reprezentace typů**