

Zápis programu v C a základní řídicí struktury

Jan Faigl

Katedra počítačů
Fakulta elektrotechnická
České vysoké učení technické v Praze

Přednáška 02

B0B36PRP – Procedurální programování

Část I

Část 1 – Zápis programu v C

Přehled témat

■ Část 1 – Zápis programu v C

- Zápis programu v C
- Funkce
- Literály

*S. G. Kochan: kapitoly 3, 4
P. Herout: kapitoly 2 a 3.1-3.3*

■ Část 2 – Řídicí struktury

- Program jako algoritmus (motivace)
- Řídicí struktury
- Složený příkaz
- Větvení
- Cykly

*S. G. Kochan: kapitola 5 a část 6té
P. Herout: kapitola 5*

■ Část 3 – Zadání 2. domácího úkolu (HW02)

Program je „recept“

- Program je posloupnost kroků (výpočtů) popisující průběh výpočtu pro řešení problému

(je to „recept“ na řešení problému)

- Pro zápis receptu potřebujeme **jazyk**

Způsob zápisu programu

- Jazyk definuje základní sadu primitiv (operací/příkazů), které můžeme použít pro zápis receptu

- S konečnou množinou primitiv dobrý programátor naprogramuje „cokoliv“.

Co může být vyjádřeno – Turing Machine (obecný model počítačícího stroje (Alan Turing, 1939).

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

Programování není jen 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.

Zdrojové soubory programu v C

■ zdrojový soubor s koncovkou .c

Zpravidla—základní rozlišení souborů, pozor na .C

■ hlavičkový soubor s koncovkou .h

Jména souborů volíme výstižné (krátké názvy) a zpravidla zapisujeme malými písmeny.

■ Zdrojové soubory jsou překládány do binární podoby překladačem a vznikají objektové soubory (.o)

Objektový kód obsahuje relativní adresy proměnných a volání funkcí nebo pouze odkazy na jména funkcí, jejichž implementace ještě nemusejí být známy.

■ Z objektových souborů (object files) se sestavuje výsledný program, ve kterém jsou již všechny funkce známy a relativní adresy se nahradí absolutními.

Program se zpravidla sestavuje z více objektových souborů umístěných například v knihovnách.

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 lec02/esqdh0.c

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

Definice programovacího jazyka

■ Syntax – definice povolených výrazů a konstrukcí programu

Plná kontrola a podpora vývojových prostředí

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

```
<exp> ::= <exp> + <exp> | <exp> * <exp> | <exp> |
<number> <number> ::= <number> <digit> | <digit>
<digit> ::= 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9
```

■ 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 kompletně v režii programátora.

Správnost programu

■ Syntakticky i staticky sémanticky správný program neznámá, že dělá to co od něj požadujeme

■ Správnost a smysluplnost programu je dána očekávaným chováním při řešení požadovaného problému

■ V zásadě při spuštění programu mohou nastat tyto události:

■ Program havaruje a dojde k chybovému výpisu

Mrzuté, ale výpis (report) je dobrý start řešení chyby (bug)

■ Program běží, ale nezastaví se a počítá v nekonečné smyčce.

Zpravidla velmi obtížné detekovat a program ukončujeme po nějaké době.

■ Program včas dává odpověď

Je však dobré vědět, že odpověď je korektní.

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

Identifikátory

- Identifikátory jsou jména proměnných (vlastních typů a funkcí)
Vlastní typy a funkce viz další přednášky
- Pravidla pro volbu identifikátorů
Názvy proměnných, typů a funkcí
 - Znaky 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
- Klíčová (rezervovaná) slova (**keywords**)³²

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

C99 dále rozšiřuje například o `inline`, `restrict`, `_Bool`, `_Complex`, `_Imaginary`
C11 pak dále například o `_Alignas`, `_Alignof`, `_Atomic`, `_Generic`,
`_Static_assert`, `_Thread_local`

Vlastnosti funkcí

- C nepovoluje funkce vnořené do jiných funkcí
- Jména funkcí se mohou exportovat do ostatních modulů
Modul–samostatně překládaný soubor
- Funkce jsou implicitně deklarovány jako **extern**, tj. viditelné
- Specifikátorem **static** před jménem funkce omezíme viditelnost jména funkce pouze pro daný modul
Lokální funkce modulu
- Formální parametry funkce jsou **lokální proměnné**, které jsou inicializovány skutečnými parametry při volání funkce
- C **dovoluje rekurzi** – lokální proměnné jsou pro každé jednotlivé volání zakládány znovu na zásobníku
Kód funkce v C je reentrantní
- Funkce nemusí mít žádné vstupní parametry, zapisujeme:
`fce(void)`
- Funkce nemusí vracet funkční hodnotu–návrátový typ je **void**

Funkce

- Funkce tvoří základní stavební blok **modulárního** jazyka C
Modulární–program je složen z více modulů/zdrojových souborů
- Každý spustitelný program v C obsahuje právě jednu funkci `main()`
- Běh programu začíná na začátku funkce `main()`
- **Definice** funkce obsahuje **hlavičku funkce a její tělo**, syntax:
`typ_návratové_hodnoty jméno_funkce(seznam parametrů);`
- C používá **prototyp (hlavičku) funkce** k **deklaraci** informací nutných pro překlad tak,
- aby mohlo být přeloženo správné volání funkce i v případě, že **definice** je umístěna dále v kódu.
- **Deklarace** se skládá z hlavičky funkce
- Parametry se do funkce předávají **hodnotou** (call by value)

Struktura programu / modulu

```

1 #include <stdio.h> /* hlavickovy soubor */
2 #define NUMBER 5 /* symbolicka konstanta */
3
4 int compute(int a); /* hlavicka/prototyp funkce */
5
6 int main(int argc, char **argv) { /* hlavni funkce */
7     int v = 10; /* deklarace promennych */
8     int r;
9     r = compute(10); /* volani funkce */
10    return 0; /* ukonceni hlavni funkce */
11 }
12
13 int compute(int a) { /* definice funkce compute */
14     int b = 10 + a; /* telo funkce */
15     return b; /* navratova hodnota funkce */
16 }
```

Příkaz return

- Příkaz ukončení funkce `return` `vyraz`;
- `return` lze použít pouze v těle funkce
- `return` ukončí funkci, vrátí návratovou hodnotu funkce určenou hodnotou `vyraz` a předá řízení volající funkci
- `return` lze použít v těle funkce vícekrát
 - Kódovací konvence však může doporučovat nejvýše jeden výskyt return ve funkci.*
- U funkce s prázdným návratovým typem, např. `void fce()`, nahrazuje uzavírací závorka těla funkce příkaz `return`;

```
void fce(int a) {
    ...
}
```

Literály

- Jazyk C má 6 typů konstant (literálů)
 - Celočíselné
 - Racionální
 - Znakové
 - Řetězcové
 - Výčtové
- Symbolické – `#define NUMBER 10`

Enum

Preprocesor

Zápis hodnot číselných datových typů

- Hodnoty datových typů označujeme jako literály
- Zápis čísel (celočíselné literály)
 - dekadický 123 450932
 - šestnáctkový (hexadecimální) 0x12 0xFAFF (začíná 0x nebo 0X)
 - osmičkový (oktalový) 0123 0567 (začíná 0)
 - unsigned 12345U (přípona U nebo u)
 - long 12345L (přípona L nebo l)
 - unsigned long 12345ul (přípona UL nebo ul)
- Není-li přípona uvedena, jde o literál typu `int`
- Neceločíselné datové typy jsou dané implementací, většinou se řídí standardem IEEE-754-1985
 - `float, double`

Literály racionálních čísel

- Formát zápisu racionálních literálů:
 - S řádovou tečkou – 13.1
 - Mantisa a exponent – 31.4e-3 nebo 31.4E-3
- Typ racionálního literálu:
 - `double` – pokud není explicitně určen
 - `float` – přípona F nebo f
 - `float f = 10f;`
 - `long double` – přípona L nebo l
 - `long double ld = 10l;`

Znakové literály

- Formát – jeden (případně více) znaků v jednoduchých apostrofech

'A', 'B' nebo '\n'

- Hodnota – jednoznakový literál má hodnotu odpovídající kódu znaku

'0' ~ 48, 'A' ~ 65

Hodnota znaků mimo ASCII (větší než 127) závisí na překladači.

- Typ znakové konstanty
 - znaková konstanta je typu `int`

Konstanty výčtového typu

- Formát
 - Implicitní hodnoty konstanty výčtového typu začínají od 0 a každý další prvek má hodnotu o jedničku vyšší
 - Hodnoty můžeme explicitně předefovat

```
enum {
    SPADES,
    CLUBS,
    HEARDS,
    DIAMONDS
};

enum {
    SPADES = 10,
    CLUBS, /* the value is 11 */
    HEARDS = 15,
    DIAMONDS = 13
};
```

Hodnoty výčtu zpravidla píšeme velkými písmeny

- Typ – výčtová konstanta je typu `int`
 - Hodnotu konstanty můžeme použít pro iteraci v cyklu
- ```
enum { SPADES = 0, CLUBS, HEARDS, DIAMONDS, NUM_COLORS };
for(int i = SPADES; i < NUM_COLORS; ++i) {
 ...
}
```

## Řetězcové literály

- Formát – posloupnost znaků a řídicích znaků (escape sequences) uzavřená v uvozovkách

"Řetězcová konstanta s koncem řádku\n"

- Řetězcové konstanty oddělené oddělovači (white spaces) se sloučí do jediné, např.

"Řetězcová konstanta" "s koncem řádku\n"

se sloučí do

"Řetězcová konstanta s koncem řádku\n"

- Typ
  - Řetězcová konstanta je uložena v poli typu `char` a zakončená znakem `'\0'`

Např. řetězcová konstanta "word" je uložena jako

|     |     |     |     |      |
|-----|-----|-----|-----|------|
| 'w' | 'o' | 'r' | 'd' | '\0' |
|-----|-----|-----|-----|------|

*Pole tak musí být vždy o 1 položku delší!*

*Více o textových řetězcích na 4. přednášce a cvičení*

## Symbolické konstanty – #define

- Formát – konstanta je založena příkazem preprocesoru `#define`
  - Je to makro příkaz bez parametru
  - Každý `#define` musí být na samostatném řádku

```
#define SCORE 1
```

*Zpravidla píšeme velkými písmeny*

- Symbolické konstanty mohou vyjadřovat konstantní výraz

```
#define MAX_1 (10*6) - 3
```

- Symbolické konstanty mohou být vnořené

```
#define MAX_2 MAX_1 + 1
```

- Preprocesor provede textovou náhradu definované konstanty za její hodnotu

```
#define MAX_2 (MAX_1 + 1)
```

*Je-li hodnota výraz, můžeme použít kulaté závorky pro zachování předefovaného pořadí vyhodnocení.*

## Proměnné s konstatní hodnotou modifikátor (`const`)

- Uvedením klíčového slova `const` můžeme označit proměnnou jako konstantu  
*Překladač kontroluje přiřazení a nedovolí hodnotu proměnné nastavit znovu.*
- Pro definici konstant můžeme použít např.  

```
const float pi = 3.14159265;
```
- Na rozdíl od symbolické konstanty  

```
#define PI 3.14159265
```
- mají konstantní proměnné typ a překladač tak může provádět **typovou kontrolu**

## 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  $y$
- Známou **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 **navrhujeme algoritmus**
- Algoritmus následně přepíšeme do programu využitím konkrétního programovacího jazyka

## Část II

### Řídicí struktury

## Algoritmus a program

- Algoritmus je postup řešení třídy problému
- Algoritmus je recept na výpočetní řešení problému
- Program je implementací algoritmus s vyžitím zápisu příkazů programovacího jazyka
- Program je posloupnost instrukcí počítače
- **Předpokládáme, že náš problém lze výpočetně řešit a je výpočetně zvladatelný**

*Naše problémy na PR1 takové jsou, v praktických problémech tomu však vždycky být nemusí a můžeme narážet problém jak úlohu vůbec formulovat či problém potřebného výpočetního výkonu.*

## 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
  - Přirozený jazyk
  - Vývojové diagramy
  - Strukturogramy, pseudojazyk, programovací jazyk

## 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.

## Výpočetní, algoritmické a programové řešení problému

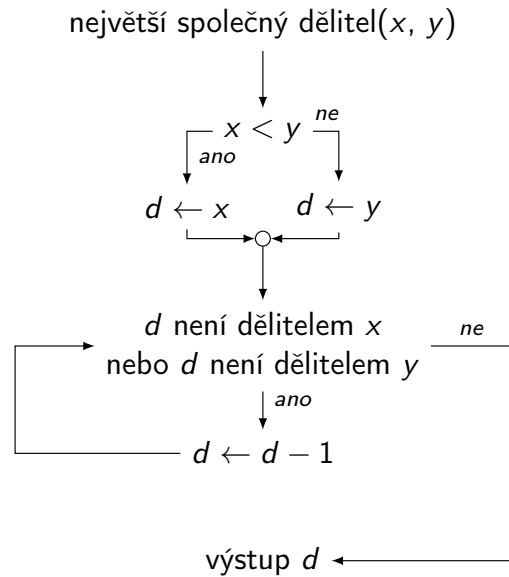
- Množina primitivních instrukcí počítače je relativně malá a zahrnuje následující operace:
  - Práce s číselnými hodnotami (v operační paměti počítače)  
*Odkazované jmény deklarovaných proměnných*
  - Výpočetní operace (výrazy)  
*Binární nebo unární operace, tj. čtení jedno nebo dvou číselných hodnot z paměti, provedení operace a zápis výsledku do operační paměti.*
  - Testování hodnot proměnných (podmínky a větvění výpočtu)  
*Pokud podmínka platí, vykonaj instrukci, jinak udělej něco jiného nebo nedělej nic.*
  - Skoky na provedení konkrétní posloupnosti instrukcí v závislosti na splnění podmínky  
*„Program Counter“ (PC) jako ukazatel z jaké adresy v paměti čte počítač instrukce pro vykonání*
- Tyto instrukce se objevují ve své abstraktní podobě
  - v zápisu algoritmu např. jako bloky vývojového diagramu
  - v zápisu programu jako příkazy a vyhrazená klíčová slova

## 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



## 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

```

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 }

```

## 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.*

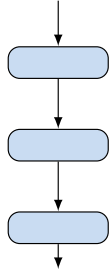
## Řídicí struktury

- 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

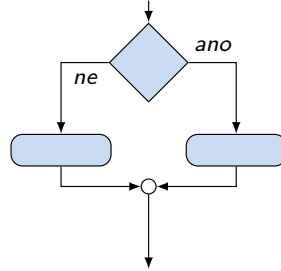


## Typy řídicích struktur 1/2

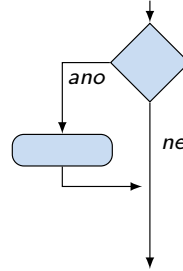
## ■ Sekvence



## ■ Podmínka If



## ■ Podmínka If



## Složený příkaz a blok

## ■ Řídicí struktury mají obvykle formu strukturovaných příkazů:

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

```

{
 //blok je vymezen složenými závorkami
 int steps = 10;

 printf("No. of steps %i\n", 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:

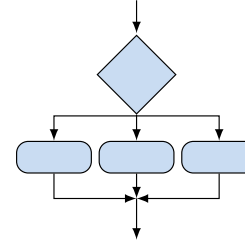
- složený příkaz nebo blok pro posloupnost
- příkaz **if** nebo **switch** pro větvení
- příkaz **while**, **do** nebo **for** pro cyklus

*Podmíněné opakování bloku nebo složeného příkazu*

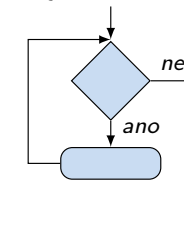
## ■ Funkce je pojmenovaný blok příkazů, který můžeme znovupoužít

## Typy řídicích struktur 2/2

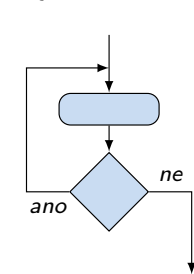
## ■ Větvení switch



## ■ Cyklus for a while



## ■ Cyklus do



## Větvení if

■ Příkaz **if** umožňuje větvení programu na základě podmínky

## ■ Má dva základní tvary

- **if** (*podmínka*) příkaz<sub>1</sub>
- **if** (*podmínka*) příkaz<sub>1</sub> **else** příkaz<sub>2</sub>

## ■ podmínka je logický výraz, jehož hodnota je logického (celočíslného) typu

*Tj. false (hodnota 0) nebo true (hodnota různá od 0)*

## ■ 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?

## Cyklus `while` ()

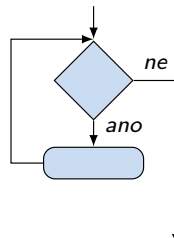
- Příkaz `while` má tvar `while (vyraz1) prikaz;`

- Příkaz cyklu `while` probíhá

1. Vyhodnotí se výraz `vyraz1`
2. Pokud `vyraz1 != 0`, provede se příkaz `prikaz`, jinak cyklus končí
3. Opakování vyhodnocení výrazu `vyraz1`

- Řídicí cyklus se vyhodnocuje na začátku cyklu, cyklus se nemusí provést ani jednou

- Řídicí výraz `vyraz1` se musí aktualizovat v těle cyklu, jinak je cyklus nekonečný



Příklad zápisu

```
int i = 0;
while (i < 5) {
 i += 1;
}
```

## 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?

## Příklad cyklu `while`

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

Příklad

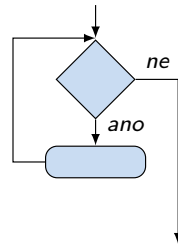
```
int x = 10;
int y = 3;
int q = x;
```

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

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

## Cyklus do...while ()

- Příkaz **do...while ()** má tvar `do prikaz while (vyraz1);`
- Příkaz cyklu **do...while ()** probíhá
  1. Provede se příkaz `prikaz`
  2. Vyhodnotí se výraz `vyraz1`
  3. Pokud `vyraz1 != 0`, cyklus se opakuje provedením příkazu `prikaz`, jinak cyklus končí
- Řídicí cyklus se vyhodnocuje na konci cyklu, tělo cyklu se vždy provede nejméně jednou
- Řídicí výraz `vyraz1` se musí aktualizovat v těle cyklu, jinak je cyklus nekonečný



Příklad zápisu

```
int i = -1;
do {
 ...
 i += 1;
} while (i < 5);
```

## Cyklus for – příklady

- Jak se změní výstup když použijeme místo prefixového zápisu `++i` postfixový zápis `i++`

```
for (int i = 0; i < 10; i++) {
 println("i: %i\n", i);
}
```
- V cyklu můžeme také řídicí proměnou dekrementovat
 

```
for (int i = 10; i >= 0; --i) {
 printf("i: %i\n", i);
}
```

*Kolik program vypíše řádků?*
- A kolik řádků vypíše program:
 

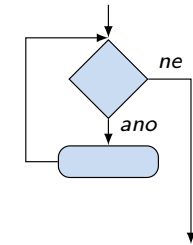
```
for (int i = 10; i > 0; --i) {
 printf("i: %i\n", i);
}
```
- Řídicí proměnná může být také například typu **double**

```
#include <math.h>
for (double d = 0.5; d < M_PI; d += 0.1) {
 printf("d: %f\n", d);
}
```

## Cyklus for

- Základní příkaz cyklu **for** má tvar `for (inicializace; podmínka; změna) prikaz`
- Odpovídá cyklu while ve tvaru:
 

```
inicializace;
while (podmínka) {
 prikaz;
 změna;
}
```



### Příklad

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

- Změnu řídicí proměnné lze zkráceně zapsat operátorem inkrementace nebo dekrementace `++` a `--`
- Alternativně lze též použít zkrácený zápis přiřazení, např. `+=`

## Část III

### Část 3 – Zadání 2. domácího úkolu (HW02)

## Zadání 2. domácího úkolu HW02

- 
- Termín odevzdání: 22.10.2016, 23:59:59 PST  
*PST – Pacific Standard Time*

## Shrnutí přednášky

### Diskutovaná témata

## Diskutovaná témata

- Zápis programu v C
- Literály a konstatní hodnoty
- Program jako algoritmus
- Řídicí struktury
  
- **Příště: Dokončení řídicích struktur, výrazy**