

# Základy programování v C

Jan Faigl

Katedra počítačů

Fakulta elektrotechnická

České vysoké učení technické v Praze

Přednáška 02

**B0B36PRP – Procedurální programování**



# Přehled témat

- Část 1 – Základy programování v C
  - Program v C
  - Proměnné a jejich hodnoty
  - Základní číselné typy
  - Výrazy a operátory
  - Formátovaný vstup a výstup
- Část 2 – Zadání 1. domácího úkolu (HW01)

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



# Část I

## Část 1 – Základy programování v C



# Obsah

- Program v C
- Proměnné a jejich hodnoty
- Základní číselné typy
- Výrazy a operátory
- Formátovaný vstup a výstup



# Jazyk C

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

Je výhodné mít překlad programu plně pod kontrolou.

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



# Jazyk C

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

**Je výhodné mít překlad programu plně pod kontrolou.**

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



## Zápis programu

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

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

lec02/program.c



## Překlad (kompilace) a spuštění programu

- Zdrojový soubor `program.c` přeložíme do spustitelné podoby kompilátorem např. `clang` nebo `gcc`

```
clang program.c
```

- Vznikne soubor `a.out`, který můžeme spustit např.

```
./a.out
```

*Alternativně pouze jako `a.out` pokud je aktuální pracovní adresář nastaven v prohledávané cestě spustitelných souborů*

- Program po spuštění vypíše text uvedený jako argument `printf()`

```
./a.out
```

```
I like BOB36PRP!
```

- 
- Pokud nechce psát `./a.out` ale raději jen `a.out` lze přidat aktuální pracovní adresář do cest(y) definované proměnnou prostředí `PATH`

```
export PATH="$PATH: 'pwd' "
```

*Pracovních adresářů můžete mít více—používejte obezřetně.*

- Příkaz `pwd` vytiskne aktuální pracovní adresář, více viz `man pwd`

Ano jde to, ale není dobrý nápad to používat!





## Překlad (kompilace) a spuštění programu

- Zdrojový soubor `program.c` přeložíme do spustitelné podoby kompilátorem např. `clang` nebo `gcc`

```
clang program.c
```

- Vznikne soubor `a.out`, který můžeme spustit např.

```
./a.out
```

*Alternativně pouze jako `a.out` pokud je aktuální pracovní adresář nastaven v prohledávané cestě spustitelných souborů*

- Program po spuštění vypíše text uvedený jako argument `printf()`

```
./a.out
```

```
I like BOB36PRP!
```

- Pokud nechce psát `./a.out` ale raději jen `a.out` lze přidat aktuální pracovní adresář do cest(y) definované proměnnou prostředí `PATH`

```
export PATH="$PATH: 'pwd' "
```

*Pracovních adresářů můžete mít více—používejte obezřetně.*

- Příkaz `pwd` vytiskne aktuální pracovní adresář, více viz `man pwd`

Ano jde to, ale není dobrý nápad to používat!



## Struktura zdrojového souboru

### ■ Komentovaný zdrojový soubor program.c

```
1  /* komentar zapisujeme do dvojice vyhrazenych znaku */
2  // Nebo v C99 jako jednoradkovy
3  #include <stdio.h> /* vlozeni hlavickoveho souboru
   standardni knihovny stdio.h */
4
5  int main(void) // zjednodusena deklarace
6  { // hlavni funkce program main()
7    printf("I like BOB36PRP!\n"); /* volani funkce
   printf() z knihovny stdio.h pro tisk textoveho
   retezce na standardni vystup. Znak \n definuje nový
   radek (odradkovani). */
8
9    return 0; /* ukonceni funkce a predani navratove
   hodnoty 0 operacnimu systemu */
10 }
```



# Zdrojové soubory

## *Proč psát do dvou nebo více souborů?*

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

---

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



## Překlad a sestavení programu

- Uvedený příklad slučuje jednotlivé kroky překladu a sestavení programu do volání jediného příkazu (`clang` nebo `gcc`). Překlad se však skládá ze tří částí, které lze provést individuálně

1. Textové předzpracování **preprocesorem**, který má vlastní makro jazyk (příkazy uvozeny znakem `#`)

*Všechny odkazované hlavičkové soubory se vloží do jediného zdrojového souboru*

2. Vlastní překlad zdrojového souboru do objektového souboru

*Zpravidla jsou jména souborů zakončena příponou `.o`*

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

*Příkaz kombinuje volání preprocesoru a kompilátoru.*

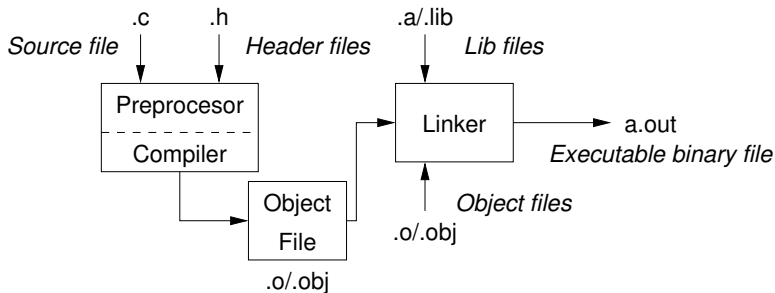
3. Spustitelný soubor se sestaví z příslušných dílčích objektových souborů a odkazovaných knihoven, tzv. „linkováním“ (**linker**), např.

**`clang program.o -o program`**



## Schema překladač a sestavení programu

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



## Části překladač a sestavení programu

- **preprocesor** – umožňuje definovat makra a tím přizpůsobit překlad aplikace kompilačnímu prostředí

*Výstupem je textový („zdrojový“) soubor.*

- **compiler** – Překládá zdrojový (textový) soubor do strojově čitelné (a spustitelné) podoby

*Nativní (strojový) kód platformy, bytecode, případně assembler*

- **linker** – sestavuje program z objektových souborů do podoby výsledné aplikace

*Stále může odkazovat na knihovní funkce (dynamické knihovny linkované při spuštění programu), může též obsahovat volání OS (knihovny).*

- Dílčí části **preprocesor**, **compiler**, **linker** jsou zpravidla „jediný“ program, který se volá s příslušnými parametry



# Překladače jazyka C

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

- `gcc` – GNU Compiler Collection

<https://gcc.gnu.org>

- `clang` – C language family frontend for LLVM

<http://clang.llvm.org>

*Pro win\* platformy pak odvozená prostředí [cygwin](https://www.cygwin.com/) nebo [MinGW](http://www.mingw.org/)*

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

*clang je kompatibilní s gcc*

- Příklad použití

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

- `link: gcc program.o -o program`



# Obsah

- Program v C
- **Proměnné a jejich hodnoty**
- Základní číselné typy
- Výrazy a operátory
- Formátovaný vstup a výstup





## 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 místa v paměti, kde je uložena celočíselná hodnota (typu `int`)



## Příklad součtu hodnot dvou proměnných

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

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



# Obsah

- Program v C
- Proměnné a jejich hodnoty
- **Základní číselné typy**
- Výrazy a operátory
- Formátovaný vstup a výstup



## Základní číselné typy

- Celočíselné typy – `int`, `long`, `short`, `char`

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

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

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

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

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

`lec02/types.c`

- Neceločíselné typy – `float`, `double`

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

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

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



## Znaménkové a neznaménkové celočíselné typy

- Celočíselné typy kromě počtu bajtů rozlišujeme na

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

*Proměnná neznaménkového typu nemůže zobrazit záporné číslo*

- Příklad (1 byte):

`unsigned char`: 0 až 255

`signed char`: -128 až 127

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

`lec02/signed_unsigned_char.c`



## Znak – char

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

```

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

```

`lec02/char.c`

```

clang char.c && ./a.out
The value is 97 or as char 'a'

```

- Pro řízení výstupních zařízení jsou definovány řídicí znaky
  - Tzv. `escape sequences`*
  - `\t` – tabulátor (tabular), `\n` – nový řádek (newline),
  - `\a` – pípnutí (beep), `\b` – backspace, `\r` – carriage return,
  - `\f` – form feed, `\v` – vertical space



## Znak – char

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

```

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

```

`lec02/char.c`

```

clang char.c && ./a.out
The value is 97 or as char 'a'

```

- Pro řízení výstupních zařízení jsou definovány řídicí znaky
  - Tzv. **escape sequences***
  - `\t` – tabulátor (tabular), `\n` – nový řádek (newline),
  - `\a` – pípnutí (beep), `\b` – backspace, `\r` – carriage return,
  - `\f` – form feed, `\v` – vertical space



## Logický datový typ (Boolean) – `_Bool`

- Ve verzi **C99** je zaveden logický datový typ `_Bool`

```
_Bool logic_variable;
```

- Jako hodnota *true* je libovolná hodnota typu `int` různá od 0
- Dále můžeme využít hlavičkového souboru `<stdbool.h>`, kde je definován typ `bool` a hodnoty `true` a `false`

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

- V původním (ANSI) C explicitní datový typ pro logickou hodnotu není definován.
  - Můžeme však použít podobnou definici jako v `<stdbool.h>`

```
#define FALSE 0  
#define TRUE 1
```





## Rozsahy celočíselných typů

- Rozsahy celočíselných typů v C nejsou dány normou, ale implementací *Mohou se lišit implementací a prostředím 16 bitů vs 64 bitů*
- Norma garantuje, že pro rozsahy typů platí
  - `short`  $\leq$  `int`  $\leq$  `long`
  - `unsigned short`  $\leq$  `unsigned`  $\leq$  `unsigned long`
- Pokud chceme zajistit definovanou velikost můžeme použít definované typy například v hlavičkovém souboru `<stdint.h>`

*IEEE Std 1003.1-2001*

<code>int8_t</code>	<code>uint8_t</code>
<code>int16_t</code>	<code>uint16_t</code>
<code>int32_t</code>	<code>uint32_t</code>

[lec02/inttypes.c](#)

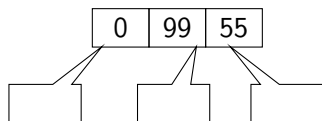
<http://pubs.opengroup.org/onlinepubs/009695399/basedefs/stdint.h.html>



# 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;
```

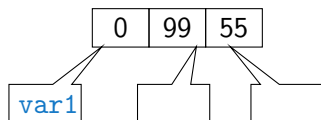
- Každá z proměnných alokuje právě 1 byte
- Obsah paměti není po alokaci definován *Undefined behavior*
- Jméno proměnné „odkazuje“ na paměťové místo
- Hodnota proměnné je obsah paměťového místa



# 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



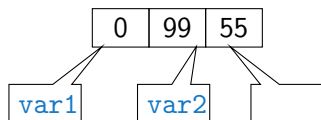
# Přiřazení, proměnné a paměť – Vizualizace unsigned char

```

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

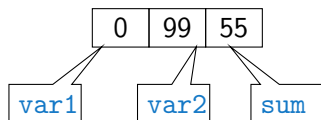


# Přiřazení, proměnné a paměť – Vizualizace unsigned char

```

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

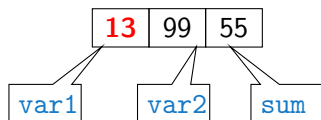
- Každá z proměnných alokuje právě 1 byte
- Obsah paměti není po alokaci definován *Undefined behavior*
- Jméno proměnné „odkazuje“ na paměťové místo
- Hodnota proměnné je obsah paměťového místa



# 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

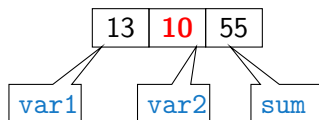


# Přiřazení, proměnné a paměť – Vizualizace unsigned char

```

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

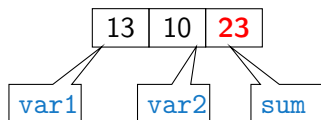
- Každá z proměnných alokuje právě 1 byte
- Obsah paměti není po alokaci definován *Undefined behavior*
- Jméno proměnné „odkazuje“ na paměťové místo
- Hodnota proměnné je obsah paměťového místa



# 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



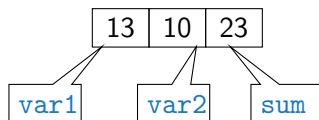


# Přiřazení, proměnné a paměť – Vizualizace unsigned char

```

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

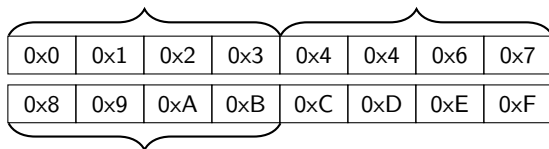


## Přiřazení, proměnné a paměť – Vizualizace `int`

```

1  int var1;
2  int var2;
3  int sum;
4
5  // 00 00 00 13
6  var1 = 13;
7
8  // x00 x00 x01 xF4
9  var2 = 500;
10
11 sum = var1 + var2;
```

- Proměnné typu `int` alokují 4 bajty  
*Zjistit velikost můžeme operátorem `sizeof(int)`*
- Obsah paměti není po alokaci definován



500 (dec) je 0x01F4 (hex)

513 (dec) je 0x0201 (hex)

*V případě architektury Intel x86 a x86-64 jsou hodnoty uloženy v pořadí **little-endian***

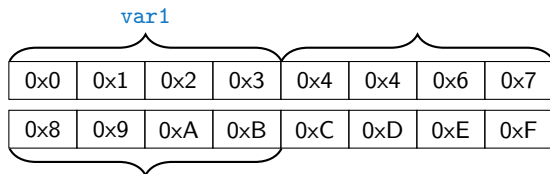


## Přiřazení, proměnné a paměť – Vizualizace `int`

```

1  int var1;
2  int var2;
3  int sum;
4
5  // 00 00 00 13
6  var1 = 13;
7
8  // x00 x00 x01 xF4
9  var2 = 500;
10
11 sum = var1 + var2;
```

- Proměnné typu `int` alokují 4 bajty  
*Zjistit velikost můžeme operátorem `sizeof(int)`*
- Obsah paměti není po alokaci definován



500 (dec) je 0x01F4 (hex)

513 (dec) je 0x0201 (hex)

*V případě architektury Intel x86 a x86-64 jsou hodnoty uloženy v pořadí **little-endian***

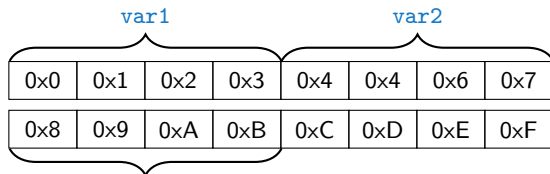


## Přiřazení, proměnné a paměť – Vizualizace `int`

```

1  int var1;
2  int var2;
3  int sum;
4
5  // 00 00 00 13
6  var1 = 13;
7
8  // x00 x00 x01 xF4
9  var2 = 500;
10
11 sum = var1 + var2;
```

- Proměnné typu `int` alokují 4 bajty  
*Zjistit velikost můžeme operátorem `sizeof(int)`*
- Obsah paměti není po alokaci definován



500 (dec) je 0x01F4 (hex)

513 (dec) je 0x0201 (hex)

*V případě architektury Intel x86 a x86-64 jsou hodnoty uloženy v pořadí **little-endian***

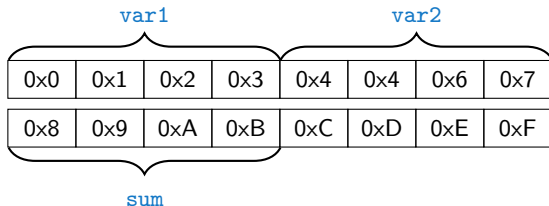


## Přiřazení, proměnné a paměť – Vizualizace `int`

```

1  int var1;
2  int var2;
3  int sum;
4
5  // 00 00 00 13
6  var1 = 13;
7
8  // x00 x00 x01 xF4
9  var2 = 500;
10
11 sum = var1 + var2;
```

- Proměnné typu `int` alokují 4 bajty  
*Zjistit velikost můžeme operátorem `sizeof(int)`*
- Obsah paměti není po alokaci definován



500 (dec) je 0x01F4 (hex)

513 (dec) je 0x0201 (hex)

*V případě architektury Intel x86 a x86-64 jsou hodnoty uloženy v pořadí **little-endian***



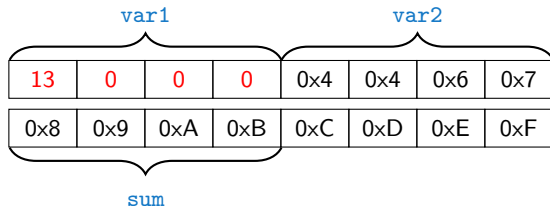
## Přiřazení, proměnné a paměť – Vizualizace `int`

```

1  int var1;
2  int var2;
3  int sum;
4
5  // 00 00 00 13
6  var1 = 13;
7
8  // x00 x00 x01 xF4
9  var2 = 500;
10
11 sum = var1 + var2;

```

- Proměnné typu `int` alokují 4 bajty  
*Zjistit velikost můžeme operátorem `sizeof(int)`*
- Obsah paměti není po alokaci definován



500 (dec) je 0x01F4 (hex)

513 (dec) je 0x0201 (hex)

*V případě architektury Intel x86 a x86-64 jsou hodnoty uloženy v pořadí **little-endian***

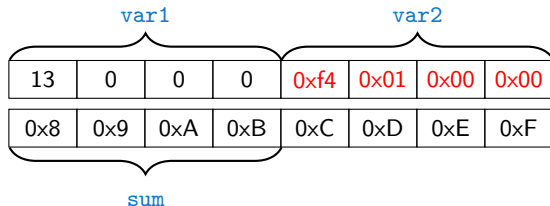


## Přiřazení, proměnné a paměť – Vizualizace `int`

```

1  int var1;
2  int var2;
3  int sum;
4
5  // 00 00 00 13
6  var1 = 13;
7
8  // x00 x00 x01 xF4
9  var2 = 500;
10
11 sum = var1 + var2;
```

- Proměnné typu `int` alokují 4 bajty  
*Zjistit velikost můžeme operátorem `sizeof(int)`*
- Obsah paměti není po alokaci definován



500 (dec) je 0x01F4 (hex)

513 (dec) je 0x0201 (hex)

*V případě architektury Intel x86 a x86-64 jsou hodnoty uloženy v pořadí **little-endian***

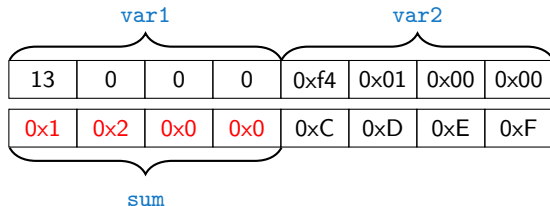


## Přiřazení, proměnné a paměť – Vizualizace `int`

```

1  int var1;
2  int var2;
3  int sum;
4
5  // 00 00 00 13
6  var1 = 13;
7
8  // x00 x00 x01 xF4
9  var2 = 500;
10
11  sum = var1 + var2;
```

- Proměnné typu `int` alokují 4 bajty  
*Zjistit velikost můžeme operátorem `sizeof(int)`*
- Obsah paměti není po alokaci definován



500 (dec) je 0x01F4 (hex)

513 (dec) je 0x0201 (hex)

*V případě architektury Intel x86 a x86-64 jsou hodnoty uloženy v pořadí **little-endian***





# Obsah

- Program v C
- Proměnné a jejich hodnoty
- Základní číselné typy
- Výrazy a operátory
- Formátovaný vstup a výstup



## Výrazy

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

### Příklad

```
10 + x * y    // pořadí vyhodnocení 10 + (x * y)
10 + x + y    // pořadí vyhodnocení (10 + x) + y
```

*\* má vyšší prioritu než +  
+ je asociativní zleva*



## 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



## Proměnné, operátor přiřazení a příkaz přiřazení

- Proměnné definujeme uvedením typu a jména proměnné

- Jména proměnných volíme malá písmena
- Víceslovná jména zapisujeme s podtržítkem \_

*Nebo volíme CamelCase*

- Proměnné definujeme na samostatném řádku

```
int n;
int number_of_items;
```

- Přiřazení je 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, ...*

- **Příkaz přiřazení** se skládá z operátoru přiřazení = a ;
  - Levá strana přiřazení musí být **l-value – location-value, left-value**  
*Tj. musí reprezentovat paměťové místo pro uložení výsledku.*
  - Přiřazení je výraz a můžeme jej použít všude, kde je dovolen výraz příslušného typu



## Základní aritmetické výrazy

- Pro operandy číselných typů `int` a `double` jsou definovány operátory *Ale také pro `char`, `short`, `float`*
  - unární operátor změna znaménka `-`
  - binární sčítání `+` a odčítání `-`
  - binární násobení `*` a dělení `/`
- Pro operandy celočíselných typů pak dále
  - binární zbytek po dělení `%`
- Pro oba operandy stejného typu je výsledek aritmetické operace stejného typu
- V případě kombinace typů `int` a `double`, se `int` převede na `double` a výsledek je hodnota typu `double`. *Implicitní typová konverze*
- 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*

*Pro záporné operandy je v C99 výsledek celočíselného dělení blíže 0, platí  $(a/b)*b + a \% b = a$ . Pro starší verze C závisí výsledek na překladači.*

*Další aritmetické operátory příště.*



## Příklad – Aritmetické operátory 1/2

```
1 int a = 10;
2 int b = 3;
3 int c = 4;
4 int d = 5;
5 int result;
6
7 result = a - b; // rozdíl
8 printf("a - b = %i\n", result);
9
10 result = a * b; // násobení
11 printf("a * b = %i\n", result);
12
13 result = a / b; // celocíselné dělení
14 printf("a / b = %i\n", result);
15
16 result = a + b * c; // priorita operátoru
17 printf("a + b * c = %i\n", result);
18
19 printf("a * b + c * d = %i\n", a * b + c * d); // -> 50
20 printf("(a * b) + (c * d) = %i\n", (a * b) + (c * d)); // -> 50
21 printf("a * (b + c) * d = %i\n", a * (b + c) * d); // -> 350
```

lec02/arithmetical\_operators.c



## Příklad – Aritmetické operátory 2/2

```

1  #include <stdio.h>
2
3  int main(void)
4  {
5      int x1 = 1;
6      double y1 = 2.2357;
7      float x2 = 2.5343f;
8      double y2 = 2;
9
10     printf("P1 = (%i, %f)\n", x1, y1);
11     printf("P1 = (%i, %i)\n", x1, (int)y1);
12     printf("P1 = (%f, %f)\n", (double)x1, (double)y1);
13     printf("P1 = (%.3f, %.3f)\n", (double)x1, (double)y1);
14
15     printf("P2 = (%f, %f)\n", x2, y2);
16
17     double dx = (x1 - x2); // implicitni konverze na float, resp.
18     double dy = (y1 - y2);
19
20     printf("(P1 - P2)=(%.3f, %0.3f)\n", dx, dy);
21     printf("|P1 - P2|^2=%.2f\n", dx * dx + dy * dy);
22     return 0;
23 }

```

lec02/points.c



# Obsah

- Program v C
- Proměnné a jejich hodnoty
- Základní číselné typy
- Výrazy a operátory
- **Formátovaný vstup a výstup**





## Standardní vstup a výstup

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

*Jedná se o knihovní funkce, ze standardní knihovny. Jména 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 posloupnosti (nezačínající `%`) se vypíší tak jak jsou uvedeny
- Základní řídicí řetězce pro výpis hodnot jednotlivých typů

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

- Dále je možné specifikovat počet 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 *Syntax podobný příkazu printf()*
- Je nutné předat paměťové místo pro uložení hodnoty
- Příklad načtení hodnoty celého čísla a hodnoty typu `double`

```

1  #include <stdio.h>
2
3  int main(void)
4  {
5      int i;
6      double d;
7
8      printf("Enter int value: ");
9      scanf("%i", &i); /* operator & vraci adresu
   promenne i */
10
11
12     printf("Enter a double value: ");
13     scanf("%lf", &d);
14     printf("You entered %02i and %0.1f\n", i, d);
15
16     return 0;
17 }

```

`lec02/scanf.c`



# Část II

## Část 2 – 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:** **21.10.2017, 23:59:59 PDT**

*PDT – Pacific Daylight Time*



# Shrnutí přednášky



# Diskutovaná témata

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



# Diskutovaná témata

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

