

# Řídicí struktury, výrazy a funkce

Jan Faigl

Katedra počítačů  
Fakulta elektrotechnická  
České vysoké učení technické v Praze

Přednáška 03

## B0B36PRP – Procedurální programování

### Příkaz a složený příkaz (blok)

- Příkaz je výraz zakončený středníkem  
*Příkaz tvořený pouze středníkem je prázdný příkaz*
- Blok je tvořen seznamem deklarací a seznamem příkazů
- Uvnitř bloku musí deklarace předcházet příkazům  
*Záleží na standardu jazyka, platí pro ANSI C (C89, C90)*
- Začátek a konec bloku je vymezen složenými závorkami { a }
- Bloky mohou být vnořené do jiného bloku

```
void function(void) { /* function
{ /* function block start */
  { /* inner block */
    for (i = 0; i < 10; ++i)
    {
      //inner for-loop block
    }
  }
}

void function(void) { /* function
  block start */
  { /* inner block */
    for (int i = 0; i < 10; ++i)
    {
      //inner for-loop block
    }
  }
}
// Různé kódovací konvence
```

### Příkazy řízení běhu programu

- Podmíněné řízení běhu programu
  - Podmíněný příkaz: `if ()` nebo `if () ... else`
  - Programový přepínač: `switch () case ...`
- Cykly
  - `for ()`
  - `while ()`
  - `do ... while ()`
- Nepodmíněné větvení programu
  - `continue`
  - `break`
  - `return`
  - `goto`

### Přehled témat

- Část 1 – Řídicí struktury
  - Příkaz a složený příkaz
  - Příkazy řízení běhu programu
  - Konečnost cyklu *S. G. Kochan: kapitoly 5 a 6  
P. Herout: kapitola 5*
- Část 2 – Výrazy
  - Výrazy a operátory *S. G. Kochan: kapitola 4, 12  
P. Herout: kapitola 3, 15*
  - Přiřazení
- Část 3 – Zadání 3. domácího úkolu (HW03)

### Kódovací konvence a štábní kultura

- Důležitá je štábní kultura, které podporuje přehlednost a čitelnost  
[https://www.gnu.org/prep/standards/html\\_node/Writing-C.html](https://www.gnu.org/prep/standards/html_node/Writing-C.html)
- Formátování patří k úplným základům  
*Nastavte si automatické formátování v textovém editoru*
- Volba výstižného jména identifikátorů podporuje čitelnost  
*Co může být jasně nyní, za pár dní či měsíců může být jinak*
- **Cvičte se ve štábní kultuře i za cenu zdánlivě pomalejšího zápisu kódu. Přehlednost je důležitá, zvláště pokud hledáte chybu**  
*Nezřídka je užitečné nebát se začít úplně znovu a lépe.*
- Doporučená konvence v rámci PRP
  - Píšte zdrojové kódy pokud možno anglicky (identifikátory)
  - Pro proměnné volte podstatná jména
  - Pro funkce volte slovesa

```
1 void function(void)
2 { /* function block start */
3   for (int i = 0; i < 10; ++i)
4   {
5     //inner for-loop block
6     if (i == 5) {
7       break;
8     }
9 }
```

### Podmíněné větvení – if

- `if (výraz) příkaz1; else příkaz2`
- Je-li hodnota výrazu `výraz != 0`, provede se příkaz `příkaz1` jinak `příkaz2`  
*Příkaz může být blok příkazů*
- Část `else` je nepovinná
- Podmíněné příkazy mohou být vnořené a můžeme je řetězit

```
int max;
if (a > b) {
  if (a > c) {
    max = a;
  }
}

int max;
if (a > b) {
  ...
} else if (a < c) {
  ...
} else if (a == b) {
  ...
} else {
  ...
}
```

#### Příklad zápisu

```
1 if (x < y) {
2   int tmp = x;
3   x = y;
4   y = tmp;
5 }

1 if (x < y) {
2   min = x;
3   max = y;
4 } else {
5   min = y;
6   max = x;
7 }
```

# Část I

## Řídicí struktury

### Kódovací konvence

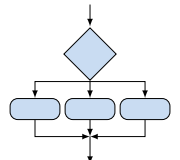
- Existuje mnoho různých kódovacích konvencí
- Inspirujte se existujícími doporučeními
- Inspirujte se čtením cizích kódů (reprezentativních)

<http://users.ece.cmu.edu/~eno/coding/CCodingStandard.html>  
<https://www.doc.ic.ac.uk/lab/cplus/cstyle.html>  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Indent\\_style](https://en.wikipedia.org/wiki/Indent_style)  
<https://google.github.io/styleguide/cppguide.html>  
<https://www.kernel.org/doc/Documentation/CodingStyle>  
<https://google.github.io/styleguide/cppguide.html>

### Příkaz větvení switch

- Příkaz `switch` (přepínač) umožňuje větvení programu do více větví na základě různých hodnot výrazu vyčtového (celočíslného) typu, jako jsou např. `int`, `char`, `short`, `enum`
- Základní tvar příkazu

```
switch (výraz) {
  case konstanta1: příkazy1; break;
  case konstanta2: příkazy2; break;
  ...
  case konstanta_n: příkazy_n; break;
  default: příkazy_def; break;
}
```



kde *konstanty* jsou téhož typu jako *výraz* a *příkazy*; jsou posloupnosti příkazů

*Sémantika: vypočte se hodnota výrazu a provedou se ty příkazy, které jsou označeny konstantou s identickou hodnotou. Nemí-li vybrána žádná větev, provedou se příkazy\_def (pokud jsou uvedeny).*

## Programový přepínač – switch

- Přepínač **switch(vyraz)** větví program do  $n$  směrů
  - Hodnota **vyraz** je porovnávána s  $n$  konstantními výrazy typu **int** příkazy **case konstanta<sub>i</sub>: ...**
  - Hodnota **vyraz** musí být celočíselná a hodnoty **konstanta<sub>i</sub>** musejí být navzájem různé
  - Pokud je nalezena shoda, program pokračuje od tohoto místa dokud nenajde příkaz **break** nebo konec příkazu **switch**
  - Pokud shoda není nalezena, program pokračuje nepovinnou sekci **default**
- Sekce **default** se zpravidla uvádí jako poslední*
- Příkazy **switch** mohou být vnášeny.

Jan Faigl, 2016 B0B36PRP – Přednáška 03: Řídicí struktury, výrazy a funkce 12 / 57

Příkaz a složený příkaz

Příkazy řízení běhu programu

Konečnost cyklu

## Příklad větvení switch vs if-then-else

- Napište konverzní program, který podle čísla dnu v týdnu vytiskne na obrazovku jméno dne. Ošetřete případ, kdy bude zadané číslo mimo platný rozsah (1 až 7).

### Příklad implementace

```
int day_of_week = 3;
switch (day_of_week) {
  case 1:
    printf("Monday");
    break;
  case 2:
    printf("Tuesday");
    break;
  case 7:
    printf("Sunday");
    break;
  default:
    fprintf(stderr, "Invalid week");
    break;
}

int day_of_week = 3;
switch (day_of_week) {
  case 1:
    printf("Monday");
    break;
  case 2:
    printf("Tuesday");
    break;
  case 7:
    printf("Sunday");
    break;
  default:
    fprintf(stderr, "Invalid week");
    break;
}

lec03/demo-switch_day_of_week.c
```

*Oba způsoby jsou sice funkční, nicméně elegantnější lze vyřešit úlohu použitím datové struktury pole nebo ještě lépe asociativním polem / (hash mapou).*

Jan Faigl, 2016 B0B36PRP – Přednáška 03: Řídicí struktury, výrazy a funkce 15 / 57

Příkaz a složený příkaz

Příkazy řízení běhu programu

Konečnost cyklu

## Cyklus for

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

```
inicializace;
while (podmínka) {
  příkaz;
  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) {
  printf("i: %i\n", i);
}
```

Jan Faigl, 2016 B0B36PRP – Přednáška 03: Řídicí struktury, výrazy a funkce 18 / 57

## Programový přepínač switch – Příklad

```
switch (v) {
  case 'A':
    printf("Upper 'A'\n");
    break;
  case 'a':
    printf("Lower 'a'\n");
    break;
  default:
    printf("It is not 'A' nor 'a'\n");
    break;
}

if (v == 'A') {
  printf("Upper 'A'\n");
} else if (v == 'a') {
  printf("Lower 'a'\n");
} else {
  printf("It is not 'A' nor 'a'\n");
}

lec03/switch.c
```

Jan Faigl, 2016 B0B36PRP – Přednáška 03: Řídicí struktury, výrazy a funkce 13 / 57

Příkaz a složený příkaz

Příkazy řízení běhu programu

Konečnost cyklu

## Cykly

- Cyklus **for** a **while** testuje podmínku opakování před vstupem do těla cyklu

- **for** – inicializace, podmínka a změna řídicí proměnné jsou součástí syntaxe
 

```
for (int i = 0; i < 5; ++i) {
  ...
}
```

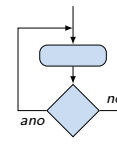
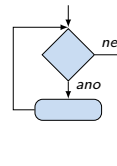
- **while** – řídicí proměnná v režii programátora
 

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

- Cyklus **do** testuje podmínku opakování cyklu po prvním provedení cyklu

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

*Ekvivalentní provedení 5ti cyklů.*



Jan Faigl, 2016 B0B36PRP – Přednáška 03: Řídicí struktury, výrazy a funkce 16 / 57

Příkaz a složený příkaz

Příkazy řízení běhu programu

Konečnost cyklu

## Cyklus for( ; ; )

- Příkaz **for** cyklu má tvar **for ([vyraz<sub>1</sub>]; [vyraz<sub>2</sub>]; [vyraz<sub>3</sub>]) příkaz;**
- Cyklus **for** používá řídicí proměnnou a probíhá následovně:
  1. **vyraz<sub>1</sub>** – Inicializace (zpravidla řídicí proměnné)
  2. **vyraz<sub>2</sub>** – Test řídicího výrazu
  3. Pokud **vyraz<sub>2</sub> != 0** provede se **příkaz**, jinak cyklus končí
  4. **vyraz<sub>3</sub>** – Aktualizace proměnných na konci běhu cyklu
  5. Opakování cyklu testem řídicího výrazu
- Výrazy **vyraz<sub>1</sub>** a **vyraz<sub>3</sub>** mohou být libovolného typu
- Libovolný z výrazů lze vynechat
- **break** – cyklus lze nuceně opustit příkazem **break**
- **continue** – část těla cyklu lze vynechat příkazem **continue**

*Příkaz přeruší vykonávání těla (blokového příkazu) pokračuje vyhodnocením vyraz<sub>3</sub>.*
- Při vynechání řídicího výrazu **vyraz<sub>2</sub>** se cyklus bude provádět nepodmíněně

```
for (;) {...}
```

*Nekonečný cyklus*

Jan Faigl, 2016 B0B36PRP – Přednáška 03: Řídicí struktury, výrazy a funkce 19 / 57

## Větvení switch – pokračování i vykonávání dalších větví

- Příkaz **break** dynamicky ukončuje větev, pokud jej neuvedeme, pokračuje se v provádění další větve

### Příklad volání více větví

```
1 int part = ?
2 switch(part) {
3   case 1:
4     printf("Branch 1\n");
5     break;
6   case 2:
7     printf("Branch 2\n");
8   case 3:
9     printf("Branch 3\n");
10    break;
11   case 4:
12    printf("Branch 4\n");
13    break;
14   default:
15    printf("Default branch\n");
16    break;
17 }
```

■ part ← 1  
Branch 1

■ part ← 2  
Branch 2  
Branch 3

■ part ← 3  
Branch 3

■ part ← 4  
Branch 4

■ part ← 5  
Default branch

*lec03/demo-switch\_break.c*

Jan Faigl, 2016 B0B36PRP – Přednáška 03: Řídicí struktury, výrazy a funkce 14 / 57

Příkaz a složený příkaz

Příkazy řízení běhu programu

Konečnost cyklu

## Cyklus while a do-while

- Základní příkaz cyklu **while** má tvar **while (podmínka) příkaz**
- Základní příkaz cyklu **do-while** má tvar **do příkaz while (podmínka)**

### Příklad

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

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

- Jaká je hodnota proměnné **q** po skončení cyklu pro hodnoty

- $x \leftarrow 10$  a  $y \leftarrow 3$

*while: 1, do-while: 1*

- $x \leftarrow 2$  a  $y \leftarrow 3$

*while: 2, do-while: -1*

*lec03/demo-while.c*

Jan Faigl, 2016 B0B36PRP – Přednáška 03: Řídicí struktury, výrazy a funkce 17 / 57

Příkaz a složený příkaz

Příkazy řízení běhu programu

Konečnost cyklu

## Příkaz continue

- Příkaz návratu na vyhodnocení řídicího výrazu – **continue**
- Příkaz **continue** lze použít pouze v těle cyklů
  - **for ()**
  - **while ()**
  - **do...while ()**
- Příkaz **continue** způsobí přerušování vykonávání těla cyklu a nové vyhodnocení řídicího výrazu

- Příklad

```
int i;
for (i = 0; i < 20; ++i) {
  if (i % 2 == 0) {
    continue;
  }
  printf("%d\n", i);
}
```

*lec03/continue.c*

Jan Faigl, 2016 B0B36PRP – Přednáška 03: Řídicí struktury, výrazy a funkce 20 / 57

Předčasné ukončení průchodu cyklu – příkaz `continue`

- Někdy může být užitečné ukončit cyklus v nějakém místě uvnitř těla cyklu
  - Například ve vnořených `if` příkazech
- Příkaz `continue` předepisuje **ukončení průchodu** těla cyklu

*Platnost pouze v těle cyklu!*

```
for (int i = 0; i < 10; ++i) {
    printf("i: %i ", i);
    if (i % 3 != 0) {
        continue;
    }
    printf("\n");
}
```

clang demo-continue.c  
./a.out  
i:0  
i:1 i:2 i:3  
i:4 i:5 i:6  
i:7 i:8 i:9

lec03/demo-continue.txt

Příkaz `goto`

- Příkaz nepodmíněného lokálního skoku `goto`
- Syntax `goto navesti`;
- Příkaz `goto` lze použít pouze v těle funkce
- Příkaz `goto` předá řízení na místo určené návěstím `navesti`
- Skok `goto` nesmí směřovat dovnitř bloku, který je vnořený do bloku, kde je příslušné `goto` umístěno

```
1 int test = 3;
2 for (int i = 0; i < 3; ++i) {
3     for (int j = 0; j < 5; ++j) {
4         if (j == test) {
5             goto loop_out;
6         }
7         fprintf(stdout, "Loop i: %d j: %d\n", i, j);
8     }
9 }
10 return 0;
11 loop_out:
12 fprintf(stdout, "After loop\n");
13 return -1;
```

lec03/goto.c

## Konečnost cyklů 2/3

- Základní pravidlo pro konečnost cyklu
  - Provedením těla cyklu se musí změnit hodnota proměnné použité v podmínce ukončení cyklu

```
for (int i = 0; i < 5; ++i) {
    ...
}
```

- Uvedené pravidlo konečnost cyklu nezaručuje

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

*Konečnost cyklu závisí na hodnotě proměnné před vstupem do cyklu.*

Příkaz `break`

- Příkaz nuceného ukončení cyklu `break`;
- Příkaz `break` lze použít pouze v těle cyklů
  - `for()`
  - `while()`
  - `do...while()`
- a v těle programového přepínače `switch()`
- Příkaz `break` způsobí opuštění těla cyklu nebo těla `switch()`,
- program pokračuje následujícím příkazem, např.

```
int i = 10;
while (i > 0) {
    if (i == 5) {
        printf("i reaches 5, leave the loop\n");
        break;
    }
    i--;
    printf("End of the while loop i: %d\n", i);
}
```

lec03/break.c

## Vnořené cykly

- `break` ukončuje vnitřní cyklus

```
for (int i = 0; i < 3; ++i) {
    for (int j = 0; j < 3; ++j) {
        printf("i-j: %i-%i\n", i, j);
        if (j == 1) {
            break;
        }
    }
}
```

i-j: 0-0  
i-j: 0-1  
i-j: 1-0  
i-j: 1-1  
i-j: 2-0  
i-j: 2-1

- Vnější cyklus můžeme ukončit příkazem `break` se jménem

```
for (int i = 0; i < 5; ++i) {
    for (int j = 0; j < 3; ++i) {
        printf("i-j: %i-%i\n", i, j);
        if (j == 2) {
            goto outer;
        }
    }
}
outer:
```

i-j: 0-0  
i-j: 0-1  
i-j: 0-2

lec03/demo-goto.c

## Konečnost cyklů 3/3

```
while (i != n) {
    ... //příkazy nemenici hodnotu promenne i
    i++;
}
```

lec03/demo-loop\_byte.c

- Vstupní podmínka konečnosti uvedeného cyklu

- $i \leq n$  pro celá čísla

*Jak by vypadala podmínka pro proměnné typu `double`?*

lec03/demo-loop.c

- Splnění vstupní podmínky konečnosti cyklu musí zajistit příkazy předcházející příkazu cyklu

- Zabezpečený program testuje přípustnost vstupních dat

Předčasné ukončení vykonávání cyklu – příkaz `break`

- Příkaz `break` předepisuje ukončení cyklu

*Program pokračuje následujícím příkazem po cyklu*

```
for (int i = 0; i < 10; ++i) {
    printf("i: %i ", i);
    if (i % 3 != 0) {
        continue;
    }
    printf("\n");
    if (i > 5) {
        break;
    }
}
```

clang demo-break.c  
./a.out  
i:0  
i:1 i:2 i:3  
i:4 i:5 i:6

lec03/demo-break.java

## Konečnost cyklů 1/3

- Konečnost algoritmu – pro přípustná data v konečné době skončí
- Aby byl algoritmus **konečný** musí každý cyklus v něm uvedený skončit po konečném počtu kroků
- Jedním z důvodů neukončení programu je zacyklení
  - Program opakovaně vykoná cyklus, jehož podmínka ukončení není nikdy splněna.

```
while (i != 0) {
    j = i - 1;
}
```

- Cyklus se provede jednou, nebo neskončí.
- Záleží na hodnotě  $i$  před voláním cyklu

## Příklad – test, je-li zadané číslo prvočíslem

```
#include <stdbool.h>
#include <math.h>

_Bool isPrimeNumber(int n) {
    _Bool ret = true;
    for (int i = 2; i <= (int)sqrt((double)n); ++i) {
        if (n % i == 0) {
            ret = false;
            break;
        }
    }
    return ret;
}
```

lec03/demo-prime.c

- `break` – po nalezení 1. dělitele nemusíme dále testovat
- Hodnota výrazu `(int)sqrt((double)n)` se v cyklu nemění a je zbytečně výraz opakovaně vyhodnocovat

```
_Bool ret = true;
const int maxBound = (int)sqrt((double)n);
for (int i = 2; i <= maxBound; ++i) {
    ...
}
```

*Příklad kompilace spuštění `demo-prime.c`: `clang demo-prime.c -lm; ./a.out 13`*

## Kódovací konvence

- Příkazy **break** a **continue** v podstatě odpovídají příkazům skoku.
- Obecně můžeme říci, že příkazy **break** a **continue** nepridávají příliš na přehlednosti  
*Nemyslíme tím break v příkazu switch*
- Přerušování cyklu **break** nebo **continue** můžeme využít v těle dlouhých funkcí a vnořených cyklech  
*Ale funkce bychom měli psát krátké a přehledné*
- Je-li funkce (tělo cyklu) krátké je význam **break/continue** čitelný
- Podobně použití na začátku bloku cyklu např. jako součást testování splnění předpokladů, je zpravidla přehledné
- Použití uprostřed bloku je však už méně přehledné a může snížit čitelnost a porozumění kódu

<https://www.scribd.com/doc/38873257/>

Knuth-1974-Structured-Programming-With-Go-to-Statements

Jan Faigl, 2016 B0B36PRP – Přednáška 03: Řídící struktury, výrazy a funkce 31 / 57

Výrazy a operátory

Přířazení

## Výrazy a operátory

- Výraz se skládá z operátorů a operandů
  - Nejjednodušší výraz tvoří konstanta, proměnná nebo volání funkce
  - Výraz sám může být operandem
  - Výraz má **typ** a **hodnotu** (*Pouze výraz typu void hodnotu nemá.*)
  - Výraz zakončený středníkem **;** je příkaz
- Operátory jsou vyhrazené znaky pro zápis výrazů  
*Nebo posloupnost znaků*
- Postup výpočtu výrazu s více operátory je dán prioritou operátorů  
*Postup výpočtu lze předepsat použitím kulatých závorek ( a )*
- Operátory: aritmetické, relační, logické, bitové
  - Aritmetický (počet operandů) – unární, binární, ternární
  - Obecně (mimo konkrétní případy) není pořadí vyhodnocení operandů definováno (*nezaměňovat s asociativitou*).
  - Např. pro součet `f1() + f2()` není definováno, který operand se vyhodnotí jako první (*jaká funkce se zavolá jako první*).
  - Chování `i = ++i + 1++`; není definované, závisí na překladáči.
  - Pořadí vyhodnocení je definováno pro operandy v logické součinu **AND** a součtu **OR**

[http://en.cppreference.com/w/c/language/eval\\_order](http://en.cppreference.com/w/c/language/eval_order)

Jan Faigl, 2016 B0B36PRP – Přednáška 03: Řídící struktury, výrazy a funkce 35 / 57

Výrazy a operátory

Přířazení

## Unární aritmetické operátory

- 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!**

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

*V případě unárního operátoru i++ je nutné v paměti uchovat původní hodnotu i a následně inkrementovat hodnotu proměnné i. V případě použití ++i pouze inkrementujeme hodnotu i. Proto může být použití ++i efektivnější.*

Jan Faigl, 2016 B0B36PRP – Přednáška 03: Řídící struktury, výrazy a funkce 38 / 57

## Část II

## Výrazy

## Základní rozdělení operátorů

- 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 **přířazení** - na levé straně operátoru **=** je proměnná (l-hodnota reprezentující místo v paměti)
- Unární operátory
  - indikující kladnou/zápornou hodnotu: `+ a -`  
*operátor – modifikuje znaménko výrazu za ním*
  - modifikující proměnnou: `++ a --`
  - logický operátor doplněk: `!`
  - bitová negace: `~` (negace bit po bitu)
- Ternární operátor – podmíněně přiřazení hodnoty  
*Jediný ternární operátor v C je podmíněný příkaz ? :*

[http://www.tutorialspoint.com/cprogramming/c\\_operators.htm](http://www.tutorialspoint.com/cprogramming/c_operators.htm)

Jan Faigl, 2016 B0B36PRP – Přednáška 03: Řídící struktury, výrazy a funkce 36 / 57

Výrazy a operátory

Přířazení

## Relační operátory

- Operandů relačních operátorů mohou být aritmetického typu, ukazatele shodného typu nebo jeden z nich **NULL** nebo typ **void**
- |    |                  |                        |                                     |
|----|------------------|------------------------|-------------------------------------|
| <  | Menší než        | <code>x &lt; y</code>  | 1 pro x je menší než y, jinak 0     |
| <= | Menší nebo rovno | <code>x &lt;= y</code> | 1 pro x menší nebo rovno y, jinak 0 |
| >  | Větší než        | <code>x &gt; y</code>  | 1 pro x je větší než y, jinak 0     |
| >= | Větší nebo rovno | <code>x &gt;= y</code> | 1 pro x větší nebo rovno y, jinak 0 |
| == | Rovná se         | <code>x == y</code>    | 1 pro x rovno y, jinak 0            |
| != | Nerovná se       | <code>x != y</code>    | 1 pro x nerovno y, jinak 0          |

Jan Faigl, 2016 B0B36PRP – Přednáška 03: Řídící struktury, výrazy a funkce 39 / 57

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

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

Jan Faigl, 2016 B0B36PRP – Přednáška 03: Řídící struktury, výrazy a funkce 34 / 57

Výrazy a operátory

Přířazení

## Aritmetické operátory

- Operandů aritmetických operátorů mohou být libovolného aritmetického typu

*Výjimkou je operátor zbytek po dělení % definovaný pro int*

*	Násobení	<code>x * y</code>	Součin x a y
/	Dělení	<code>x / y</code>	Podíl x a y
%	Dělení modulo	<code>x % y</code>	Zbytek po dělení x a y
+	Sčítání	<code>x + y</code>	Součet x a y
-	Odčítání	<code>x - y</code>	Rozdíl a y
+	Kladné znam.	<code>+x</code>	Hodnota x
-	Záporné znam.	<code>-x</code>	Hodnota -x
++	Inkrementace	<code>++x/x++</code>	Inkrementace před/po vyhodnocení výrazu x
--	Dekrementace	<code>--x/x--</code>	Dekrementace před/po vyhodnocení výrazu x

Jan Faigl, 2016 B0B36PRP – Přednáška 03: Řídící struktury, výrazy a funkce 37 / 57

Výrazy a operátory

Přířazení

## Logické operátory

- Operandů mohou být aritmetické typy nebo ukazatele
  - Výsledek **1** má význam **true**, **0** má význam **false**
  - Ve výrazech **&&** a **||** se vyhodnotí nejdříve levý operand
  - pokud je výsledek dán levým operandem, pravý se nevyhodnocuje  
*Zkrácené vyhodnocování – složité výrazy*
- |    |             |                             |  |
|----|-------------|-----------------------------|--|
| && | Logické AND | <code>x &amp;&amp; y</code> | 1 pokud x ani y není rovno 0, jinak 0              |
|    | Logické OR  | <code>x    y</code>         | 1 pokud alespoň jeden z x, y není rovno 0, jinak 0 |
| !  | Logické NOT | <code>!x</code>             | 1 pro x rovno 0, jinak 0                           |
- Operace **&&** a **||** se vyhodnocují zkráceným způsobem, tj. druhý operand se nevyhodnocuje, pokud lze výsledek určit již z hodnoty prvního operandu

Jan Faigl, 2016 B0B36PRP – Přednáška 03: Řídící struktury, výrazy a funkce 40 / 57

## Bitové operátory

- Bitové operátory vyhodnocují operandy bit po bitu
- Operátory bitového posunu posouvají celý bitový obraz o zvolený počet bitů vlevo nebo vpravo

- Při posunu vlevo jsou uvolněné bity zleva plněny 0
- Při posunu vpravo jsou uvolněné bity zprava
  - u čísel kladných nebo typu unsigned plněny 0
  - u záporných čísel buď plněny 0 (logical shift) nebo 1 (arithmetic shift right), dle implementace překladače.

&	Bitové AND	$x \& y$	1 když $x$ i $y$ je rovno 1 (bit po bitu)
	Bitové OR	$x   y$	1 když $x$ nebo $y$ je rovno 1 (bit po bitu)
^	Bitové XOR	$x \wedge y$	1 pokud oba $x$ a $y$ jsou 0 nebo 1 (bit po bitu)
~	Bitové NOT	$\sim x$	1 pokud $x$ je rovno 0 (bit po bitu)
<<	Posun vlevo	$x \ll y$	Posun $x$ o $y$ bitů vlevo
>>	Posun vpravo	$x \gg y$	Posun $x$ o $y$ bitů vpravo

Jan Faigl, 2016

B0B36PRP – Přednáška 03: Řídící struktury, výrazy a funkce

41 / 57

Výrazy a operátory

Přirazení

## Ostatní operátory

- Operandem `sizeof()` může být jméno typu nebo výraz

()	Volání funkce	$f(x)$	Volání funkce $f$ s argumentem $x$
(type)	Přetypování (cast)	$(int)x$	Změna typu $x$ na <code>int</code>
sizeof	Velikost prvku	$sizeof(x)$	Velikost $x$ v bajtech
? :	Podmíněný příkaz	$x ? y : z$	Proved' $y$ pokud $x \neq 0$ jinak $z$
,	Postupné vyhodnocení	$x, y$	Vyhodnotí $x$ pak $y$ , výsledek operátoru je výsledek posledního výrazu

- Příklad použití operátoru čárka

```
for (c = 1, i = 0; i < 3; ++i, c += 2) {
    printf("i: %d c: %d\n", i, c);
}
```

Jan Faigl, 2016

B0B36PRP – Přednáška 03: Řídící struktury, výrazy a funkce

44 / 57

Výrazy a operátory

Přirazení

## Přehled operátorů a jejich priorit 1/3

Priorita	Operátor	Asociativita	Operace
1	++	P/L	pre/post inkrementace
	--		pre/post dekrementace
	()	L→P	volání metody
	[]		indexace do pole
	.		přístup na položky struktury/unionu
2	->		přístup na položky přes ukazatel
	! ~	P→L	logická a bitová negace
	- +		unární plus (minus)
	()		přetypování
	*		nepřímé adresování (dereference)
	&		adresa (reference)
	sizeof		velikost

Jan Faigl, 2016

B0B36PRP – Přednáška 03: Řídící struktury, výrazy a funkce

47 / 57

Výrazy a operátory

Přirazení

## Příklad – bitových operací

```
uint8_t a = 4;
uint8_t b = 5;
```

```
a    dec: 4 bin: 0100
b    dec: 5 bin: 0101
a & b dec: 4 bin: 0100
a | b dec: 5 bin: 0101
a ^ b dec: 1 bin: 0001
```

```
a >> 1 dec: 2 bin: 0010
a << 1 dec: 8 bin: 1000
```

1ec03/bits.c

Jan Faigl, 2016

B0B36PRP – Přednáška 03: Řídící struktury, výrazy a funkce

42 / 57

Výrazy a operátory

Přirazení

## Operátor přetypování

- Změna typu za běhu programu se nazývá přetypování
- Explicitní přetypování (cast) zapisuje programátor uvedením typu

```
v kulatých závorkách, např.
    int i;
    float f = (float)i;
```

- Implicitní přetypování provádí překladač automaticky při překladu
- Pokud nový typ může reprezentovat původní hodnotu, přetypování ji vždy zachová
- Operandy typů `char`, `unsigned char`, `short`, `unsigned short`, případně bitová pole, mohou být použity tam kde je povolen typ `int` nebo `unsigned int`. C očekává hodnoty alespoň typu `int`
  - Operandy jsou automaticky přetypovány na `int` nebo `unsigned int`.

Jan Faigl, 2016

B0B36PRP – Přednáška 03: Řídící struktury, výrazy a funkce

45 / 57

Výrazy a operátory

Přirazení

## Přehled operátorů a jejich priorit 2/3

Priorita	Operátor	Asociativita	Operace
3	*, /, %	L→R	násobení, dělení, zbytek
4	+ -		sčítání, odečítání
5	>>, <<		bitový posun vlevo, vpravo
6	<, >, <=, >=		porovnání
7	==, !=		rovno, nerovno
8	&		bitový AND
9	^		bitový XOR
10	~		bitový OR
11	&&		logický AND
12			logický OR

Jan Faigl, 2016

B0B36PRP – Přednáška 03: Řídící struktury, výrazy a funkce

48 / 57

Výrazy a operátory

Přirazení

## Operátory přístupu do paměti

Zde pro úplnost, více v následujících přednáškách

- V C lze přímo přistupovat k adrese paměti proměnné, kde je hodnota proměnné uložena
- Přístup do paměti je prostřednictvím ukazatele (pointeru)

Dává velké možnosti, ale také vyžaduje zodpovědnost.

Operátor	Význam	Příklad	Výsledek
&	Adresa proměnné	<code>&amp;x</code>	Ukazatel (pointer) na $x$
*	Nepřímá adresa	<code>*p</code>	Proměnná (nebo funkce) adresovaná pointerem $p$
[]	Prvek pole	<code>x[i]</code>	$*(x+i)$ – prvek pole $x$ s indexem $i$
.	Prvek struct/union	<code>s.x</code>	Prvek $x$ struktury $s$
->	Prvek struct/union	<code>p-&gt;x</code>	Prvek struktury adresovaný ukazatelem $p$

Operandem operátoru `&` nesmí být bitové pole a proměnná typu `register`.Operátor nepřímé adresy `*` umožňuje přístup na proměnné přes ukazatel.

Jan Faigl, 2016

B0B36PRP – Přednáška 03: Řídící struktury, výrazy a funkce

43 / 57

Výrazy a operátory

Přirazení

## Asociativita a priorit operátorů

- Binární operace  $op$  na množině  $S$  je **asociativní**, jestliže platí  $(x op y) op z = x op (y op z)$ , 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

- Přirazení 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**

Jan Faigl, 2016

B0B36PRP – Přednáška 03: Řídící struktury, výrazy a funkce

46 / 57

Výrazy a operátory

Přirazení

## Přehled operátorů a jejich priorit 3/3

Priorita	Operátor	Asociativita	Operace
13	? :	P→L	ternární operátor
14	=		přirazení
	+ =, - =		přirazení součtu, rozdílu
	* =, / =, % =	P→L	přirazení součinu, podílu a zbytku
	<<=, >>=		přirazení bitového posunu vlevo, vpravo
15	& =, ^ =,   =		přirazení bitového AND, XOR, OR
	,	L→P	operátor čárka

[http://en.cppreference.com/w/c/language/operator\\_precedence](http://en.cppreference.com/w/c/language/operator_precedence)

Jan Faigl, 2016

B0B36PRP – Přednáška 03: Řídící struktury, výrazy a funkce

49 / 57

Výrazy a operátory

Přirazení



## Přirazení

- Nastavení hodnoty proměnné

*Uložení definované hodnoty na místo v paměti*

- Tvar přiřazovacího operátoru

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

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

- C je staticky typovaný jazyk

- Proměnné lze přiřadit hodnotu výrazu pouze identického typu

*Jinak je nutné provést typovou konverzi*

- Příklad implicitní konverze při přiřazení

```
int i = 320.4; // implicit conversion from 'double' to 'int'
              changes value from 320.4 to 320 [-Wliteral-conversion]
```

```
char c = i; // implicit truncation 320 -> 64
```

- C je typově bezpečné v omezeném kontextu kompilace, např. na `printf("%d\n", 10.1)`; kompilátor upozorní na chybu

- Obecně není C typově bezpečné

*Za běhu programu může dojít například k zápisu mimo vyhrazenou paměť a tím může dojít k nedefinovanému chování.*

## 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 i = 10;
double j = 12.6;     double j = 12.6;

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

```
robot_heading = -10.23;
robot_heading = fabs(robot_heading);
printf("Robot heading: %f\n", robot_heading);
```

- Výraz má určený **typ a hodnotu**

```
23      typ int, hodnota 23
14+16/2 typ int, hodnota 22
y=8     typ int, hodnota 8
```

- Přiřazení je výraz a jeho hodnotou je hodnota přiřazená levé straně

- Z výrazu se stává příkaz, pokud je ukončen středníkem

## Část III

## Zadání 3. domácího úkolu (HW03)

## Zadání 3. domácího úkolu HW03

## Téma: Kreslení (ASCII art)

Povinné zadání: **3b**; Volitelné zadání: **3b**; Bonusové zadání: **není**

- **Motivace:** Zábavným a tvůrčím způsobem získat praktickou zkušenost s cykly a jejich parametrizací na základě uživatelského vstupu.

- **Cíl:** Osvojit si použití cyklů a vnořených cyklů

- **Zadání:** <https://cw.fel.cvut.cz/wiki/courses/b0b36prp/hw/hw03>

- Načtení parametrizace pro vykreslení obrázku domečku s využitím vybraných ASCII znaků [https://en.wikipedia.org/wiki/ASCII\\_art](https://en.wikipedia.org/wiki/ASCII_art)
- Ošetření vstupních hodnot
- Volitelné zadání rozšiřuje obrázek domečku o plot

- **Termín odevzdání: 29.10.2016, 23:59:59 PST**

## Shrnutí přednášky

## Diskutovaná témata

- Řídící struktury - přepínač, cykly, vnořené cykly, `break` a `continue`

- Konečnost cyklů

- Kódovací konvence

- Výrazy - unární, binární a ternární

- Přehled operátorů a jejich priorit

- Přiřazení a zkrácený způsob zápisu

- **Příště:** Pole, ukazatel, textový řetězec, vstup a výstup programu