

# 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)          void function(void) { /* function
{ /* function block start */  block start */
  { /* inner block */        { /* inner block */
    for (i = 0; i < 10; ++i)  for (int i = 0; i < 10; ++i) {
      {                       //inner for-loop block
        //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  
Přiřazení  
Nedefinované chování  
*S. G. Kochan: kapitola 4, 12  
P. Herout: kapitola 3, 15*
- 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 jasné 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

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

- Pro proměnné volte podstatná jména
- Pro funkce volte slovesa

*Osobní preference přednášejícího: odsazení 3 znaky, mezery místo tabulátoru.*

## 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 {
  ...
}
```

**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 }
```

*Jaký je smysl těchto programů?*

# Část I Řídicí struktury

## Kódovací konvence

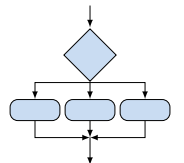
- Existuje mnoho různých kódovacích konvencí
- Inspirujte se existujícími doporučeními
- Inspirujte se čtením cizích kódů (reprezentativních)

<http://users.ece.cmu.edu/~eno/coding/CCodingStandard.html>  
<https://www.doc.ic.ac.uk/lab/cplus/cstyle.html>  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Indent\\_style](http://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. Není-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 vnorené

## 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;
}
lec03/demo-switch_day_of_week.c
```

```
int day_of_week = 3;
if (day_of_week == 1) {
  printf("Monday");
} else if (day_of_week == 2) {
  printf("Tuesday");
} else ... {
  ...
} else if (day_of_week == 7) {
  printf("Sunday");
} else {
  fprintf(stderr, "Invalid week");
}
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).*

## 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);
}
```

## 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
```

## Cykly

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

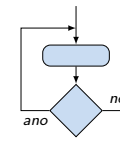
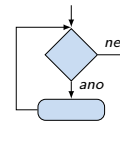
- **for** – inicializace, podmínka a změna řídicí proměnné jsou součástí syntaxe **for (int i = 0; i < 5; ++i) { ... }**

- **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.*



## 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*

## 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*

## 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*

## 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*

## 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 `goto`

```
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.c

## 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 zbytečné 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](#)

## 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).*
  - Pořadí vyhodnocení je definováno pro operandy v logickém součinu **AND** a součtu **OR**

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

## 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 **liši výsledná hodnota výrazu!**

int i; int a;	hodnota i	hodnota a
<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>	

*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.*

## 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 **přičtení** - 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 – podmíněný příkaz  
*Jediný ternární operátor v C je podmíněný příkaz ? :*

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

## Relační operátory

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

## 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*

## Aritmetické operátory

- Operandů aritmetických operátorů mohou být libovolného aritmetického typu

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

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

## 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*
- |                   |             |                       |  |
|-------------------|-------------|-----------------------|--|
| <b>&amp;&amp;</b> | Logické AND | <b>x &amp;&amp; y</b> | 1 pokud x ani y není rovno 0, jinak 0              |
| <b>  </b>         | Logické OR  | <b>x    y</b>         | 1 pokud alespoň jeden z x, y není rovno 0, jinak 0 |
| <b>!</b>          | Logické NOT | <b>!x</b>             | 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

## Bitové operátory

- Bitové operátory vyhodnocují operandy bit po bitu

&	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 pouze x nebo pouze y je 1 (exkluzivně právě jedna z variant) (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

## 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
```

lec03/bits.c

## Operace bitového posunu

- 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 (logický posun) nebo 1 (aritmetický posun vpravo), dle implementace překladače.
- Operátory bitového posunu mají nižší prioritu než aritmetického operátory!
  - $i \ll 2 + 1$  znamená  $i \ll (2 + 1)$   
Nebudte zaskočení nečekanou interpretací – závorkujte!

## 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	$\&x$	Ukazatel (pointer) na x
*	Nepřímá adresa	$*p$	Proměnná (nebo funkce) adresovaná pointerem p
[]	Prvek pole	$x[i]$	$*(x+i)$ – prvek pole x s indexem i
.	Prvek struct/union	$s.x$	Prvek x struktury s
->	Prvek struct/union	$p->x$	Prvek struktury adresovaný ukazatelem p

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

## 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 int
sizeof	Velikost prvku	$sizeof(x)$	Velikost x v bajtech
?:	Podmíněný příkaz	$x ? y : z$	Proveď y pokud x != 0 jinak z
,	Postupné vyhodnocení	$x, y$	Vyhodnotí x pak y, výsledek operátoru je výsledek posledního výrazu
- Operandem operátoru sizeof() může být jméno typu nebo výraz  
`int a = 10; printf("%lu %lu\n", sizeof(a), sizeof(a + 1.0));`
- Příklad použití operátoru čárka  
`for (c = 1, i = 0; i < 3; ++i, c += 2) { printf("i: %d c: %d\n", i, c); }`

lec03/sizeof.c

## 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.

## Asociativita a prioritá operátorů

- Binární operace op na množině S je asociativní, jestliže platí  $(x \text{ op } y) \text{ op } z = x \text{ op } (y \text{ op } z)$ , 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*
- Přířazení 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 1/3

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
	->		přístup na položky přes ukazatel
2	! ~	P→L	logická a bitová negace
	- +		unární plus (minus)
	()		přetypování
	*		nepřímé adresování (dereference)
	&		adresa (reference)
	&&		logický AND
	sizeof		velikost

## 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
1	&&		logický AND
12			logický OR

## Přehled operátorů a jejich priorit 3/3

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

50 / 61

Výrazy a operátory

Přřazení

Nedefinované chování

## 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
```

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

Jan Faigl, 2016

B0B36PRP – Přednáška 03: Řídící struktury, výrazy a funkce

54 / 61

## Část III

## Zadání 3. domácího úkolu (HW03)

Jan Faigl, 2016

B0B36PRP – Přednáška 03: Řídící struktury, výrazy a funkce

58 / 61

## Přřazení

- Nastavení hodnoty proměnné

*Uložení definované hodnoty na místo v paměti*

- Tvar přřazovacího operátoru

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

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

- C je staticky typovaný jazyk

- Proměnné lze přřadit hodnotu výrazu pouze identického typu

*Jinak je nutné provést typovou konverzi*

- Příklad implicitní konverze při přřazení

```
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.*

Jan Faigl, 2016

B0B36PRP – Přednáška 03: Řídící struktury, výrazy a funkce

52 / 61

Výrazy a operátory

Přřazení

Nedefinované chování

## Nedefinované chování

- Dle standardu C mohou některé příkazy (výrazy) způsobit **nedefinované chování**

- `c = (b = a + 2) - (a - 1);`
- `j = i * i++;`

- Program se může chovat rozdílně podle použitého kompilátoru, případně nemusí jít zkompileovat, spustit, nebo dokonce padat a chovat se neobvykle či produkovat nesmyslné výsledky

- To se může také stát v případě, že nejsou proměnné inicializovány

- **Vyhýbejte se příkazům (výrazům), které mohou vést na nedefinované chování!**

Jan Faigl, 2016

B0B36PRP – Přednáška 03: Řídící struktury, výrazy a funkce

56 / 61

## 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 PDT**

Jan Faigl, 2016

B0B36PRP – Přednáška 03: Řídící struktury, výrazy a funkce

59 / 61

## Zkrácený zápis přřazení

- 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;
```

- Přřazení je výraz

```
int x, y;
```

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

*„syntactic sugar“*

Jan Faigl, 2016

B0B36PRP – Přednáška 03: Řídící struktury, výrazy a funkce

53 / 61

Výrazy a operátory

Přřazení

Nedefinované chování

## Příklad nedefinovaného chování

- Standard C nepředpisuje chování při přetečení celého čísla (**signed**)

- V případě doplnkového kódu může být např. hodnota výrazu `127 + 1` typu `char` rovna `-128` (viz `lec03/demo-loop_byte.c`)
- Reprezentace celých čísel však může být realizována jinak dle architektury např. přímým kódem nebo inverzním kódem

- Zajištění predepsaného chování tak může být výpočetně komplikované, proto standard nedefinuje chování při přetečení

- **Chování programu není definované a závisí na kompilátoru**, např. přkladače `clang` a `gcc` bez/s optimalizacemi `-O2`

```
for (int i = 2147483640; i >= 0; ++i) {
    printf("%i %x\n", i, i);
}
```

lec03/int\_overflow-1.c  
Bez optimalizací program vypíše 8 řádků, pro `-O2` program zkompileovaný `clang` vypíše 9 řádků, `gcc` program skončí v nekonečné smyčce.

```
for (int i = 2147483640; i >= 0; i += 4) {
    printf("%i %x\n", i, i);
}
```

lec03/int\_overflow-2.c

Program zkompileovaný `gcc` s `-O2` po spuštění padá

*Analyzujte kód asm generovaný přepínačem -S*

Diskutovaná témata

Jan Faigl, 2016

B0B36PRP – Přednáška 03: Řídící struktury, výrazy a funkce

60 / 61

## 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
  - Příkazy a nedefinované chování
  
- **Příště: Pole, ukazatel, textový řetězec, vstup a výstup programu**