

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
 - Přiházení
- 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
 - Formátování patří k úplným základům
Nastavte si automatické formátování 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 startu.
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)
2 { /* function block start */
3 for(int i = 0; i < 10; ++i) {
4 //inner for-loop block
5 if (i == 5) {
6 break;
7 }
8 }
9 }
```
- Pište zdrojové kódy pokud možno anglicky (identifikátory)
  - Pro proměnné volte podstatná jména
  - Pro funkce volte slovesa
- Osobní preference přednášejícího: odsazení 3 znaky, mezery místo tabulátorů.*

## Podmíněné větvení – if

- `if (výraz) prikaz1; else prikaz2`
- Je-li hodnota výrazu `výraz != 0` provede se příkaz `prikaz1` jinak `prikaz2`  
*Příkaz může být blok příkazů*
- Část `else` je nepovinná
- Podmíněné příkazy mohou být vnořené a můžeme je řetězit

### Příklad zápisu

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

1 int max;
2 if (a > b) {
3 if (a > c) {
4 max = a;
5 }
6 }

1 int max;
2 if (a > b) {
3 ...
4 } else if (a < c) {
5 ...
6 } else {
7 ...
8 }
```

# Část I Řídicí struktury

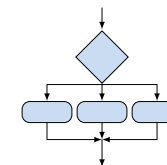
## Kódovací konvence

- 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 (celočíselného) 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 (jsoú-li uvedeny).*

## Programový přepínač – switch

- Přepínač **switch(vyraz)** větví program do  $n$  směrů
  - Hodnota **vyraz** je porovnávána s  $n$  konstantními výrazy typu **int** příkazy **case konst\_x: ...**
  - Hodnota **vyraz** musí být celočíselná a hodnoty **konst\_x** 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 sekcí **default**
- Sekce **default** se zpravidla uvádí jako poslední*
- Příkazy **switch** mohou být vnorené.

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;
}
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 elegantněji 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

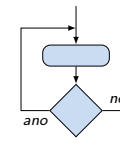
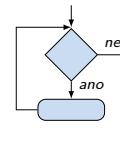
- **for** – inicializace, podmínka a změna řídicí proměnné součást syntaxe **for (int i = 0; i < 5; ++i) { ... }**

- **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 ([vyraz1]; [vyraz2]; [vyraz3]) příkaz;**
- Cyklus **for** používá řídicí proměnnou a probíhá následovně:
  1. **vyraz1** – Inicializace (zpravidla řídicí proměnné)
  2. **vyraz2** – Test řídicího výrazu
  3. Pokud **vyraz2 != 0** provede se **příkaz**, jinak cyklus končí
  4. **vyraz3** – Aktualizace proměnných na konci běhu cyklu
  5. Opakování cyklu testem řídicího výrazu
- Výrazy **vyraz1** a **vyraz3** 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 vyraz3.*
- Při vynechání řídicího výrazu **vyraz2** 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; ++j) {
 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 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** nepřidávají 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
    - Arita operátoru (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 + i++`; není definované, závisí na překladači.
    - 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)

## 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 |
|----------------------------|-----------------------------------|-----------|
| <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. 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 **přířazení** - na levé straně operátoru **=** je proměnná
  - 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 – podmíněné přiřazení hodnoty  
*Jediný ternární operátor 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**
- |    |                  |                        |                                     |
|----|------------------|------------------------|-------------------------------------|
| <  | Ménší než        | <code>x &lt; y</code>  | 1 pro x je menší než y, jinak 0     |
| <= | Ménší 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          |

## 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 poradi vyhodnoceni 10 + (x * y)
10 + x + y poradi vyhodnoceni (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      | <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 |

## 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, lze-li výsledek určit již z hodnoty prvního operandu

## 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                       |

## 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
```

lec02/bits.c

## 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 41 / 57

Jan Faigl, 2016 B0B36PRP – Přednáška 03: Řídící struktury, výrazy a funkce 42 / 57

Jan Faigl, 2016 B0B36PRP – Přednáška 03: Řídící struktury, výrazy a funkce 43 / 57

Výrazy a operátory

Přirazení

Přirazení

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 int            |
| sizeof | Velikost prvku       | $sizeof(x)$ | Velikost x v bajtech           |
| ? :    | Podmíněný příkaz     | $x ? y : z$ | Proveď y pokud x!=0 jinak z    |
| ,      | Postupně vyhodnocení | $x, y$      | Vyhodnotí x pak y              |

- Příklad použití operátoru čárka

## 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 priorit operátorů

- Binární operace op na množině S je **asociativní**, jestliže platí  $(x \text{ op } y) \text{ op } z = x \text{ op } (y \text{ op } z)$ , 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 operací lze definovat důsledným **závorkováním**

Jan Faigl, 2016 B0B36PRP – Přednáška 03: Řídící struktury, výrazy a funkce 44 / 57

Jan Faigl, 2016 B0B36PRP – Přednáška 03: Řídící struktury, výrazy a funkce 45 / 57

Jan Faigl, 2016 B0B36PRP – Přednáška 03: Řídící struktury, výrazy a funkce 46 / 57

Výrazy a operátory

Přirazení

Přirazení

Přirazení

## Přehled operátorů a jejich priorit 1/3

| Priorita | Operátor                             | Asociativita | Operace                                                                                                                                                        |
|----------|--------------------------------------|--------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1        | ++<br>--<br>()<br>[]<br>.<br>->      | P/L<br>L→P   | pre/post inkrementace<br>pre/post dekrementace<br>volání metody<br>indexace do pole<br>přístup na položky struktury/unionu<br>přístup na položky přes ukazatel |
| 2        | ! ~<br>- +<br>()<br>*<br>&<br>sizeof | P→L          | logická a bitová negace<br>unární plus (minus)<br>přetypování<br>nepřímé adresování (dereference)<br>adresa (reference)<br>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                 |
| 11       | &&          |              | logický AND               |
| 12       |             |              | logický OR                |

## Přehled operátorů a jejich priorit 3/3

| Priorita | Operátor                                              | Asociativita | Operace                                                                                                                                               |
|----------|-------------------------------------------------------|--------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 13       | ? :                                                   | P→L          | ternární operátor                                                                                                                                     |
| 14       | =<br>+ = - =<br>* = / = % =<br><<= >>=<br>& = ^ =   = | P→L          | přirazení<br>přirazení součtu / rozdílu<br>přirazení součinu/podílu/zbytku<br>přirazení bitového posunu vlevo/vpravo<br>přirazení 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 47 / 57

Jan Faigl, 2016 B0B36PRP – Přednáška 03: Řídící struktury, výrazy a funkce 48 / 57

Jan Faigl, 2016 B0B36PRP – Přednáška 03: Řídící struktury, výrazy a funkce 49 / 57

## 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 nedovoleného příkazů přiřazení

```
int i = 1.4;
```

- 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

Diskutovaná témata

## Část III

## Zadání 3. domácího úkolu (HW03)

## Zadání 3. domácího úkolu HW03

- Termín odevzdání: 29.10.2016, 23:59:59 AoE

*AoE – Anywhere on Earth*

Diskutovaná témata

## Shrnutí přednášky

## Diskutovaná témata

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