

Programování (v C)

Jan Faigl

Katedra počítačů
Fakulta elektrotechnická
České vysoké učení technické v Praze

Přednáška 02

BAB36PRGA – Programování v C

Přehled témat

■ Část 1 – Programování v C

- Program v C
- Funkce
- Číselné typy
- Literály
- Výrazy a operátory

S. G. Kochan: kapitoly 2, 3, 4

■ Část 2 – Řídící struktury (úvod)

- Řídící struktury
- Složený příkaz
- Větvení
- Cykly

S. G. Kochan: kapitola 5 a část kapitoly 6

■ Část 3 – Zadání 2. domácího úkolu (HW2)

Část I

Část 1 – Programování v C

Zdrojové soubory programu v C

■ Zdrojový soubor s koncovkou `.c`.

Zpravidla—základní rozlišení souborů, viz např. `.c`.

■ Hlavičkový soubor s koncovkou `.h`.

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

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

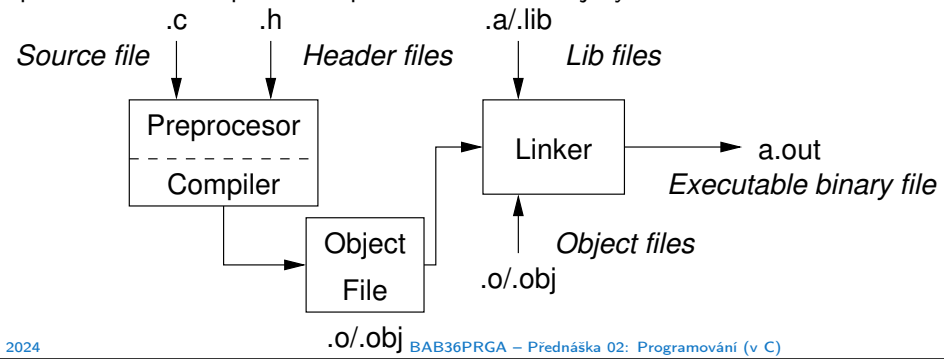
Objektový kód obsahuje relativní adresy proměnných a volání funkcí nebo pouze odkazy na jména funkcí, jejichž implementace ještě nemusí být známy.

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

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

Schéma překladače a sestavení programu

- Vývoj programu se skládá z editace zdrojových souborů (.c a .h).
 - Kompilace zdrojových souborů (.c) do objektových (.o nebo .obj).
 - **Preprocesor** – zpracování maker a přizpůsobení překladače kompilačnímu prostředí.
 - Linkování přeložených (objektových) souborů do spustitelného programu.
 - Také vytváření dynamicky linkovaných knihoven.
- Spouštění a ladění aplikace a opětovné editace zdrojových souborů.



Zdrojové soubory

Proč psát program do více souborů?

- Zdrojové a hlavičkové soubory umožňují rozlišit **deklaraci** a **definici** podporující:
 - **Znovupoužitelnost**
 - K využití binární knihovny potřebuje znát „rozhraní“ funkcí (případně typů), které je deklarované v hlavičkovém souboru.
 - Např. funkce standardní knihovny C, libc.
 - **Modularitu**
 - Hlavičkový soubor obsahuje popis co modul nabízí, tj. popis (seznam) funkcí a jejich parametrů (**deklarace funkcí**) bez konkrétní implementace.
 - Implementace funkce je **definice funkce**.
 - Deklarování, že funkce existují a jaké mají rozhraní (vstup a výstup) argumenty a návratový typ udávající velikost paměti pro předávaná data.
 - **Organizaci** zdrojových kódů v adresářové struktuře souborů.

Pro jednoduché programy a domácí úkoly nedává moc smysl. Vyplatí se především v HW7, HW8 a HW9, případně HW6 (Matice)!

Překladače jazyka C

- V PRGA používáme **gcc** a **clang** (C language family frontend for LLVM).
 - <https://gcc.gnu.org> <http://clang.llvm.org>
- Příklad použití
 - **compile:** `gcc -c program.c -o program.o`
 - **link:** `gcc program.o -o program`
 - Sloučení překladače a sestavení v jediném příkazu `clang program.c -o program`
 - Linkování s vložením matematické knihovny `clang program.o -lm -o program`
 - Např. pokud použijeme funkci `sqrt` z knihovny `math.h`.

```

% clang var.c -o var
% clang program.c -lm -o program
% ldd program
program:
        libc.so.5 => /lib/libc.so.5 (0x80024c000)
        libc.so.7 => /lib/libc.so.7 (0x800283000)

% clang program.c -lm -static -o program
% ldd program
ldd: program: not a dynamic ELF executable

var:
        libc.so.7 => /lib/libc.so.7 (0x2c41d000)
  
```

Příklad kompilace programu z více souborů

```

#ifndef __COMPUTE_H__
#define __COMPUTE_H__

// deklarace funkce (hlavička/prototyp)
int compute(int a);

#endif
lec02/compute.h

#include "compute.h"

int compute(int a) // definice funkce
{
    int b = 10 + a; // tělo funkce
    return b; // návratová hodnota funkce
}
lec02/compute.c
  
```

```

#include "compute.h" // vložení deklarace funkce

int main(int argc, char *argv[])
{ // hlavní funkce
    int v = 10; // definice proměnné
    int r = compute(v); // volání funkce
    return 0; // ukončení hlavní funkce
}
lec02/main-compute.c
  
```

```

clang -c compute.c
clang -c main-compute.c
clang main-compute.o compute.o -o compute
./compute
  
```

- Výsledný spustitelný soubor linkujeme s `main-compute.o` a `compute.o`, musí obsah právě jednu funkci `main()`.
- Linkování spustitelné aplikace pouze s `main-compute.o` skončí chybou.


```

% gcc main-compute.o -o compute
/usr/local/bin/ld: main-compute.o: in function 'main':
main-compute.c:(.text+0x21): undefined reference to 'compute'
collect2: error: ld returned 1 exit status
      
```

Spustitelný program – main()

- Spustitelný program musí obsahovat jedinou definici funkce `main()`, která má základní tvary předání argumentů programu.

```
int main(int argc, char *argv, int main(int argc, char **argv, char **envp)
{   []
{   {   ...
}   ...
}   }
```

- Při spuštění programu předává OS programu počet argumentů (`argc`) a argumenty (`argv`), jako pole textových řetězců. *První argument je jméno programu.*
- Návratová hodnota je předána OS, kde je možné ji dále použít.

```
1 int main(int argc, char *argv[])
2 {
3     int v;
4     v = 10;
5     v = v + 1;
6     return argc;
7 }
    ./var
    ./var; echo $?
    1
    ./var 1 2 3; echo $?
    4
    ./var a; echo $?
    2
```

lec02/var.c

Funkce

- Funkce tvoří základní stavební blok **modulárního** jazyka C. *Modulární program je složen z více modulů/zdrojových souborů.*
- Každý spustitelný program v C obsahuje *alespoň* jednu funkci a to funkci `main()`.
 - Běh programu začíná funkcí `main()`.
- Deklarace** se skládá z hlavičky funkce.

```
typ_návratové_hodnoty jméno_funkce(seznam parametrů);
C používá prototyp (hlavičku) funkce k deklaraci informací nutných pro překladač tak, aby mohlo být přeloženo správné volání funkce i v případě, že definice je umístěna dále v kódu.
```

- Definice** funkce obsahuje **hlavičku funkce a její tělo**, syntax:

```
typ_návratové_hodnoty jméno_funkce(seznam parametrů)
{
    //tělo funkce
}
```

Definice funkce bez předchozí deklarace je zároveň deklarací funkce.

Příklad kompilace a spuštění programu

- Sestavení programu `clang var.c` automaticky dojde ke kompilaci a linkování programu do spustitelného souboru `a.out`. *Výchozí jméno programu.*
- Výstupní (output) soubor specifikujeme `clang var.c -o var` a spustíme, např. `./var`.
- Kompilaci a spuštění můžeme spojit do dvojice příkazů `clang var.c -o var; ./var`.
- Spuštění můžeme podmínit úspěšnou kompilací programu `clang var.c -o var && ./var`. *Návratová hodnota programu — 0 (EXIT_SUCCESS) znamená OK, chyb může být více. Logický operátor && závisí na příkazovém interpretu, např. sh, bash, zsh.*
- Příznakem `-E` můžeme při „kompilaci“ vyvolat pouze preprocesor: `gcc -E var.c`.

```
1 # 1 "var.c"
2 # 1 "<built-in>"
3 # 1 "<command-line>"
4 # 1 "var.c"
5 int main(int argc, char **argv) {
6     int v;
7     v = 10;
8     v = v + 1;
9     return argc;
10 }
```

lec02/var.c

Vlastnosti funkcí

- C nepovoluje funkce vnořené do jiných funkcí.
- Jména funkcí se mohou exportovat do ostatních modulů. *Modul je samostatně překládaný soubor.*
- Funkce jsou implicitně deklarovány jako **extern**, tj. viditelné.
- Specifikátorem **static** před jménem funkce omezíme viditelnost jména funkce pouze pro daný modul (tj. konkrétní jméno souboru .c). *Lokální funkce modulu.*
- Formální parametry funkce jsou **lokální proměnné**, které jsou inicializovány skutečnými parametry při volání funkce. *Parametry se do funkce předávají hodnotou (Call by Value).*
- C dovoluje rekurzi** – lokální proměnné jsou pro každé jednotlivé volání zakládány znovu na zásobník. *Kód funkce v C je reentrantní ve smyslu volání funkce ze sebe sama.*
- Funkce nemusí mít žádné vstupní parametry, zapisujeme klíčovým slovem `void`.

```
fce(void)
void fce(void)
```

lec02/function.c

Příkaz return

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

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

Argumenty funkce a návratová hodnota

- K „vracení“ více hodnot, můžeme využít předání paměťových míst. *Podobně jako scanf().*
- Příklad načtení celých čísel typu `int` a určení minimální a maximální hodnoty.

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <stdlib.h>
3 #include <limits.h>
4
5 void min_max(int v, int *min, int *max);
6
7 int main(void)
8 {
9     int ret = EXIT_SUCCESS;
10    int min = INT_MAX; // limits
11    int max = INT_MIN; // limits
12    int c = 0;
13    int v;
14
15    while (scanf("%i", &v) == 1) {
16        min_max(v, &min, &max);
17        c = c + 1;
18    }
19
20    if (c > 0) {
21        printf("Read %d numbers, min: %d,
22              max: %d\n", c, min, max);
23    } else {
24        fprintf(stderr, "ERROR: No input
25              given!\n");
26        ret = EXIT_FAILURE;
27    }
28
29    void min_max(int v, int *min, int *max)
30    {
31        if (v < *min) *min = v;
32        if (v > *max) *max = v;
33    }
34
35    lec02/min_max.c
```

Argumenty funkce

- Argumenty funkce se předávají hodnotou.

```
1 int main(void)
2 {
3     int v1 = 10;
4     int v2 = 20;
5
6     printf("v1: %i v2: %i\n", v1, v2);
7     swap0(v1, v2);
8     printf("v1: %i v2: %i\n", v1, v2);
9     swap(&v1, &v2); //předání paměťového místa
10    printf("v1: %i v2: %i\n", v1, v2);
11    return 0;
12 }
13
14 void swap0(int a, int b)
15 {
16     int t = a; // dočasná proměnná
17     a = b;
18     b = t;
19 }
20
21 void swap(int *a, int *b)
22 {
23     int t = *a; // dočasná proměnná
24     *a = *b;
25     *b = t;
26 }
27
28 lec02/swap.c
```

■ Proto předáváme adresu paměťového místa (pointer/ukazatel) – `&v1` a `&v2`.

```
% clang swap.c -o swap && ./swap
v1: 10 v2: 20
v1: 10 v2: 20
v1: 20 v2: 10
```

min_max() – příklad volání

- Vytvoříme vstupní soubor s pěti náhodnými čísly od 1 do 99: `shuf -i 1-99 -n 5`.
- Standardní výstup programu `shuf` přesměrujeme do souboru `in.txt`.
- Standardní vstup našeho programu `minmax` přesměrujeme ze souboru `in.txt`.
- Vytiskneme návratovou hodnotu volání programu.

```
1 % clang min_max.c -o minmax
2 % shuf -i 1-99 -n 5 > in.txt
3 % ./minmax <in.txt
4 Read 5 numbers, min: 1, max: 9
5 % echo $?
6 0
7
8 lec02/min_max.c
```

- Vytvoříme alternativní (chybný) vstup, nebo zadáme ručně.

```
1 % echo "a" >in2.txt
2 % lec02 cat in.txt >>in2.txt
3 % ./minmax <in2.txt
4 ERROR: No input given!
5 % echo $?
6 1
```

Číselné typy

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

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

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

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

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

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

`lec02/types.c`

- Neceločíselné typy – `float`, `double`

Konkrétní reprezentace je dána implementací, většinou dle standardu IEEE-754-1985.

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

http://www.tutorialspoint.com/cprogramming/c_data_types.htm

Znak – `char`

- Znak je typ `char`.
- Znak reprezentuje celé číslo (byte).

Kódování znaků (grafických symbolů), např. ASCII – American Standard Code for Information Interchange.

- Hodnotu znaku lze zapsat jako tzv. znakovou konstantu, např. `'a'`.

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

`lec02/char.c`

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

- Pro řízení výstupních zařízení jsou definovány řídicí znaky.

*Tzv. **escape sequences***

- `\t` – tabulátor (tabular), `\n` – nový řádek (newline),
- `\a` – pípnutí (beep), `\b` – backspace, `\r` – carriage return,
- `\f` – form feed, `\v` – vertical space

Znaménkové a neznaménkové celočíselné typy

- Celočíselné typy kromě počtu bajtů rozlišujeme na

- `signed` – **znaménkový** (základní);
- `unsigned` – **neznaménkový**.

Proměnná neznaménkového typu nemůže zobrazit záporné číslo.

- Příklad (1 byte):

`unsigned char`: 0 až 255;
`signed char`: -128 až 127.

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

`lec02/signed_unsigned_char.c`

```
$ clang signed_unsigned.c && ./a.out
The value of uc=127 and su=127
The value of uc=129 and su=-127
```

Logický datový typ (Boolean) – `_Bool`

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

```
_Bool logic_variable;
```

- Jako hodnota `true` je libovolná hodnota typu `int` různá od 0.

- Dále můžeme využít hlavičkového souboru `<stdbool.h>`, kde je definován typ `bool` a hodnoty `true` a `false`.

```
#define false 0
#define true 1

#define bool _Bool
```

- V původním (ANSI) C explicitní datový typ pro logickou hodnotu není definován.

- Můžeme však použít podobnou definici jako v `<stdbool.h>`.

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

Rozsahy celočíselných typů

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

```

int8_t      uint8_t
int16_t     uint16_t
int32_t     uint32_t

IEEE Std 1003.1-2001
lec02/inttypes.c
http://pubs.opengroup.org/onlinepubs/009695399/basedefs/stdint.h.html

```

Literály

- Jazyk C má 6 typů literálů (konstantních hodnot).
 - Celočíselné;
 - Racionální;
 - Znakové;
 - Řetězcové;
 - Výčtové – *pojmenovaná celá čísla typu int*; *Enum*
 - Symbolické – `#define NUMBER 10`. *Preprocesor*

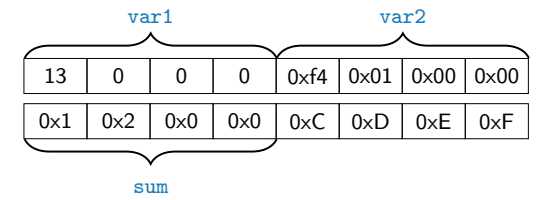
Přiřazení, proměnné a paměť – Vizualizace int

```

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

```

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



500 (dec) je 0x01F4 (hex)
513 (dec) je 0x0201 (hex)

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

Literály racionálních čísel

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

Znakové literály

- Formát – jeden (případně více) znaků v jednoduchých apostrofech
`'A'`, `'B'` nebo `'\n'`.
- Hodnota – jednoznakový literál má hodnotu odpovídající kódu znaku
`'0' ~ 48`, `'A' ~ 65`.
Hodnota znaků mimo ASCII (větší než 127) závisí na překladači.
- Typ znakové konstanty.
 - Znaková konstanta je typu `int`.** *Automatická konverze kódu ASCII znaku na typ `char`.*

Konstanty výčtového typu

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

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

Hodnoty výčtu zpravidla píšeme velkými písmeny.
- Typ – výčtová konstanta je typu `int`.
 - Hodnotu konstanty můžeme použít pro iteraci v cyklu.

```
enum { SPADES = 0, CLUBS, HEARTS, DIAMONDS, NUM_COLORS };
for (int i = SPADES; i < NUM_COLORS; ++i) {
    ...
}
```

Řetězcové literály

- Formát – posloupnost znaků a řídicích znaků (escape sequences) uzavřená v uvozovkách.
"Řetězcová konstanta s koncem řádku\n"
 - Řetězcové konstanty oddělené oddělovači (white spaces) se sloučí do jediné, např.
"Řetězcová konstanta" " s koncem řádku\n"
se sloučí do
"Řetězcová konstanta s koncem řádku\n".
- Typ
 - Řetězcová konstanta je uložena v poli typu `char` a zakončená znakem `'\0'`.
Např. řetězcová konstanta `"word"` je uložena jako posloupnost znaků/bajtů (pole).

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

*Pole tak musí být vždy o 1 položku delší!
Více o textových řetězcích na 4. přednášce a cvičení.*

Symbolické konstanty – #define

- Formát – konstanta je založena příkazem preprocesoru `#define`.
 - Je to makro příkaz bez parametru.
 - Každý `#define` musí být na samostatném řádku.
`#define SCORE 1`
Zpravidla píšeme velkými písmeny.
- Symbolické konstanty mohou vyjadřovat konstantní výraz.
`#define MAX_1 ((10*6) - 3)`
- Symbolické konstanty mohou být vnořené.
`#define MAX_2 (MAX_1 + 1)`
- Preprocesor provede textovou náhradu definované konstanty za její hodnotu.**
`#define MAX_2 (MAX_1 + 1)`
*Je-li hodnota výraz, jsou kulaté závorky nutné pro správné vyhodnocení výrazu, např. pro 5*MAX_1 s vnějšími závorkami je 5*((10*6) - 3)=285 vs 5*(10*6) - 3=297.*

Proměnné s konstantní hodnotou – modifikátor (const)

- Uvedením klíčového slova **const** můžeme označit proměnnou jako konstantní.
Překladač kontroluje přiřazení a nedovolí hodnotu proměnné nastavit znovu.
- Pro definici konstant můžeme použít konstantní proměnné, symbolické konstanty (pre-processor) a v případě celočíselných hodnot (**int**) také **enum**.
- Proměnné s konstantní hodnotou mají typ a paměť
`const float pi = 3.14159265;`
- na rozdíl od symbolické konstanty
`#define PI 3.14159265`
- reprezentující literál.

Základní rozdělení operátorů

- Operátory jsou vyhrazené znaky (nebo posloupnost znaků) pro zápis výrazů.
- Můžeme rozlišit čtyři základní typy **binárních operátorů**.
 - Aritmetické** operátory – sčítání, odčítání, násobení, dělení;
 - Relační** operátory – porovnání hodnot (menší, větší, ...);
 - Logické** operátory – logický součet a součin;
 - Operátor **přiřazení** - na levé straně operátoru **=** je proměnná.
- Unární operátory**
 - indikující kladnou/zápornou hodnotu: **+** a **-**;
Unární operátor minus – modifikuje znaménko výrazu za ním.
 - modifikující proměnou **++** a **--**;
 - logický operátor doplněk **!**;
 - operátor přetypování (**jméno typu**).
- Ternární operátor** – podmíněný výsledek výrazu ze dvou výrazů.
`výraz ? hodnota1 : hodnota2`
Hodnota výrazu ternárního operátoru je buď druhý nebo třetí operand v závislosti na logické hodnotě prvního operandu.

Výrazy

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

Příklad

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

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

Proměnné, operátor přiřazení a příkaz přiřazení

- Proměnné definujeme uvedením typu a jména proměnné.
 - Jména proměnných volíme malá písmena.
 - Víceslovná jména zapisujeme s podtržítkem **_**.
Nebo volíme CamelCase.
- Proměnné definujeme na samostatném řádku.
`int n;`
`int number_of_items;`
- Proměnné reprezentují data, proto volíme podstatná jména.**
- Přiřazení je nastavení hodnoty proměnné, tj. uložení definované hodnoty na místo v paměti, kterou proměnná reprezentuje.
- Tvar **přiřazovacího operátoru**.
`⟨proměnná⟩ = ⟨výraz⟩`
Výraz je literál, proměnná, volání funkce, ...
- Příkaz přiřazení** se skládá z operátoru přiřazení **=** a **;**.
 - Levá strana přiřazení musí být **l-value – location-value, left-value**.
Tj. musí reprezentovat paměťové místo pro uložení výsledku.
 - Přiřazení je výraz a můžeme jej použít všude, kde je dovolen výraz příslušného typu.

Základní aritmetické výrazy

- Pro operandy (ne)celočíslných typů `int`, `char`, `short` a `double` a `float` jsou definovány operátory:
 - unární operátor změna znaménka `-`;
 - binární sčítání `+` a odčítání `-`;
 - binární násobení `*` a dělení `/`.
- Pro operandy celočíselných typů pak dále
 - binární zbytek po dělení `%`.
- Pro oba operandy stejného typu je výsledek aritmetické operace stejného typu.
- V případě kombinace typů `int` a `double`, se `int` převede na `double` a výsledek je hodnota typu `double`. *Implicitní typová konverze.*
- Dělení operandů typu `int` je celá část podílu. *Např. 7/3 je 2 a -7/3 je -2*
- Pro zbytek po dělení platí $x\%y = x - (x/y) * y$. *Např. 7 % 3 je 1 -7 % 3 je -1 7 % -3 je 1 -7 % -3 je -1*
*Pro záporné operandy je v C99 výsledek celočíselného dělení blíže 0, platí (a/b)*b + a%b = a. Pro starší verze C závisí výsledek na překladači.*
Další operátory příště.

Příklad – Aritmetické operátory 1/2

```

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

lec02/arithmetic_operators.c

Příklad – Aritmetické operátory 2/2

```

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

lec02/points.c

Část II

Část 2 – Řídicí struktury

Řídicí struktury

- Řídicí struktura je programová konstrukce, která se skládá z dílčích příkazů a předepisuje pro ně způsob provedení.
- Tři základní druhy řídicích struktur:
 - Posloupnost** – předepisuje **postupné provedení** dílčích příkazů;
 - Větvení** – předepisuje provedení dílčích příkazů v závislosti na **splnění určité podmínky**;
 - Cyklus** – předepisuje **opakované provedení** dílčích příkazů v závislosti na splnění určité podmínky.

Složený příkaz a blok

- Řídicí struktury mají obvykle formu strukturovaných příkazů.
 - Složený příkaz** – posloupnost příkazů.
 - Blok** – posloupnost definic proměnných a příkazů.

```

{
    //blok je vymezen složenými závorkami
    int steps = 10;
    printf("No. of steps %i\n", steps);
}
steps += 1; //nelze - mimo rozsah platnosti bloku

```

Definice – alokace paměti podle konkrétního typu proměnné. Rozsah platnosti proměnné je lokální v rámci bloku.

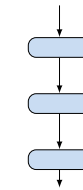
- Budeme používat složené příkazy:
 - složený příkaz nebo blok pro posloupnost;
 - příkaz **if** nebo **switch** pro větvení;
 - příkaz **while**, **do** nebo **for** pro cyklus.

Podmíněné opakování bloku nebo složeného příkazu.

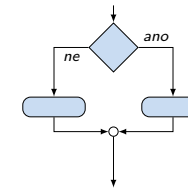
- Funkce** je **pojmenovaný blok příkazů**, který můžeme **znovupoužít**.

Typy řídicích struktur

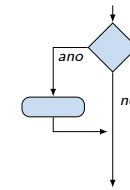
Sekvence



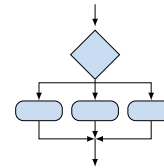
Podmínka If



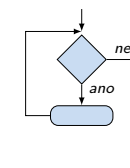
Podmínka If



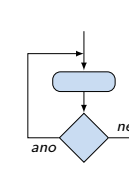
Větvení switch



Cyklus for a while



Cyklus do



Větvení if

- Příkaz **if** umožňuje větvení programu na základě podmínky.
- Má dva základní tvary.
 - if (podmínka) příkaz₁**
 - if (podmínka) příkaz₁ else příkaz₂**
- podmínka** je logický výraz, jehož hodnota je logického (celočíslného) typu.
Tj. false (hodnota 0) nebo true (hodnota různá od 0).
- příkaz** je příkaz, složený příkaz nebo blok.
Příkaz je zakončen středníkem ;
- Ukázka zápisu zjištění menší hodnoty z x a y .

Varianta zápisu 1

```
int min = y;
if (x < y) min = x;
```

Varianta zápisu 2

```
int min = y;
if (x < y) {
    min = x;
```

Varianta zápisu 3

```
int min = y;
if (x < y) {
    min = x;
}
```

Která varianta splňuje kódovací konvenci a proč?

Příklad větvení **if**

Příklad: Jestliže $x < y$ vyměňte hodnoty těchto proměnných

Nechť proměnné x a y jsou definovány a jsou typu `int`.

Varianta 1

```
if (x < y)
  tmp = x;
  x = y;
  y = tmp;
```

Varianta 2

```
if (x < y)
  int tmp = x;
  x = y;
  y = tmp;
```

Varianta 3

```
int tmp;
if (x < y)
  tmp = x;
  x = y;
  y = tmp;
```

Varianta 4

```
if (x < y) {
  int tmp = x;
  x = y;
  y = tmp;
}
```

- Která varianta je správně a proč?

Příklad větvení **if-then-else**

Příklad: Do proměnné *min* uložte menší z čísel x a y a do *max* uložte větší z čísel.

Nechť proměnné x , y , *min* a *max* jsou definovány a jsou typu `int`.

Varianta 1

```
if (x < y)
  min = x;
  max = y;
else
  min = y;
  max = x;
```

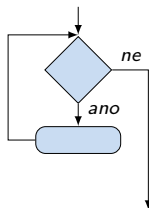
Varianta 2

```
if (x < y) {
  min = x;
  max = y;
} else {
  min = y;
  max = x;
}
```

- Která varianta odpovídá našemu zadání?

Cyklus **while** ()

- Příkaz **while** má tvar `while (vyraz) prikaz;`
- Příkaz cyklu **while** probíhá:
 1. Vyhodnotí se výraz *vyraz*;
 2. Pokud *vyraz* $\neq 0$, provede se příkaz *prikaz*, jinak cyklus končí;
 3. Opakování vyhodnocení výrazu *vyraz*.
- Řídící cyklus se vyhodnocuje na začátku cyklu, cyklus se nemusí provést ani jednou.
- Řídící výraz *vyraz* se musí aktualizovat v těle cyklu, jinak je cyklus nekonečný.



Příklad zápisu

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

Příklad cyklu **while**

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

Příklad

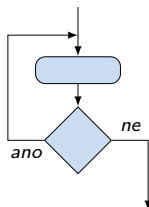
```
int x = 10;
int y = 3;
int q = x;

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

- Jaká je hodnota proměnné q po skončení cyklu?

Cyklus do...while ()

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



Příklad zápisu

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

Cyklus for

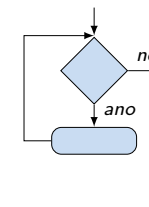
- Základní příkaz cyklu **for** má tvar **for (inicializace; podmínka; změna)** příkaz.
- Odpovídá cyklu while v následujícím tvaru.

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

Příklad

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

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



Cyklus for – příklady

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

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

- V cyklu můžeme také řídicí proměnou dekrementovat.

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

Kolik program vypíše řádků?

- Kolik řádků vypíše program?

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

- Řídicí proměnná může být také neceločíselného typu, např. **double**.

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

Část III

Část 3 – Zadání 2. domácího úkolu (HW2)

Zadání 2. domácího úkolu HW2

Téma: Kreslení (ASCII art)

Povinné zadání: **3b**; Volitelné zadání: *není*; 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/bab36prga/hw/hw2>
 - Načtení parametrizace pro vykreslení šroubovice s využitím vybraných ASCII znaků.
https://en.wikipedia.org/wiki/ASCII_art
 - Ošetření vstupních hodnot.
- **Termín odevzdání:** **23.03.2024, 23:59:59 PDT.**

PDT – Pacific Daylight Time

Diskutovaná témata

Shrnutí přednášky

Diskutovaná témata

Diskutovaná témata

- Programování v C
 - Zápis programu v C
 - Program, zdrojové soubory a kompilace programu
 - Literály a konstantní hodnoty
 - Proměnné, základní číselné typy
 - Proměnné, přiřazení a paměť
 - Základní výrazy
 - Řídící struktury
- **Příště: Dokončení řídicích struktur, výrazy.**

Část V Appendix

Kódovací příklad – Zadání

- Implementujte program, který vytiskne vzor o sedmi řádcích.
- Výchozí šířka n je 27 znaků nebo je načtena jako první argument programu (je-li zadán).
- Šířka n musí být liché číslo, jinak program vrátí **100**.
- Platí $11 \leq n \leq 67$, jinak program vrátí **101**.
- Při úspěchu program vytiskne sedm řádků a vrátí **0** (`EXIT_SUCCESS`).
- Snažte se maximálně vyhnout použití "magic numbers" v programu.

```

* * * * *
** ** ** **
*** *** **
*****
** ** **
** ** **
* * * * *
    
```

- Argument programu `argv[1]` převed' te na číslo `atoi()`, jeli zadán.
- Dekomponujte program jako tisk $7 \times$ řádků.
- Implementujte „infrastrukturu“ programu.
- Následně řešte logiku jednotlivých řádků řízených **vhodně navrženým výrazem**.

Příklad kódování – Strategie implementace 1/4

- Definujeme návratové (chybové) hodnoty (0, 100, 101) využitím `enum`, aby byl „kód čistý“.
- Definujeme platný rozsah $\langle 11, 67 \rangle$, (`#define`).
- Zajistíme přístup k argumentům programu pouze tehdy, pokud jsou zadány.
- Kontrolujeme, že počet řádků n je platná hodnota, jinak program vrací chybu.
- Provádíme libovolnou operaci pouze v případě, že argumenty (hodnoty) jsou platné.
- Tisk 7-mi řádků rozdělíme do dvou `for` smyček, mezi smyčkami bude tisk plného $*$ řádku.
- Implementujeme samostatnou funkci tisk vzoru řádku.

```

#include <stdio.h> //for putchar()
#include <stdlib.h> //for atoi()

enum {
    ERROR_OK = 0,
    ERROR_INPUT = 100,
    ERROR_RANGE = 101
};

#define MIN_VALUE 11
#define MAX_VALUE 67

#define LINES 3

// Print line of the with n using character
// in c and space; with k continuous
// characters c followed by space.
void print(char c, int n, int k);
    
```

Příklad kódování – Strategie implementace 2/4

- Definujeme návratové (chybové) hodnoty (0, 100, 101) využitím `enum`, aby byl „kód čistý“.
- Definujeme platný rozsah $\langle 11, 67 \rangle$, (`#define`).
- Zajistíme přístup k argumentům programu pouze tehdy, pokud jsou zadány.
- Kontrolujeme, že počet řádků n je platná hodnota, jinak program vrací chybu.
- Provádíme libovolnou operaci pouze v případě, že argumenty (hodnoty) jsou platné.
- Tisk 7-mi řádků rozdělíme do dvou `for` smyček, mezi smyčkami bude tisk plného $*$ řádku.
- Implementujeme samostatnou funkci tisk vzoru řádku.

```

...
int main(int argc, char *argv[])
{
    int ret = ERROR_OK;
    int n = argc > 1 ? atoi(argv[1]) : 27; //
    // convert argv[1] or use default value

    ret = n % 2 == 0 ? ERROR_INPUT : ret; //
    // ensure n is odd number
    if (!ret &&
        (n < MIN_VALUE || n > MAX_VALUE)) {
        ret = ERROR_RANGE; //ensure n is in the
        // closed interval [MIN_VALUE, MAX_VALUE]
    }
    ...
    return ret;
}
    
```

Příklad kódování – Strategie implementace 3/4

- Definujeme návratové (chybové) hodnoty (0, 100, 101) využitím `enum`, aby byl „kód čistý“.
- Definujeme platný rozsah $\langle 11, 67 \rangle$, (`#define`).
- Zajistíme přístup k argumentům programu pouze tehdy, pokud jsou zadány.
- Kontrolujeme, že počet řádků n je platná hodnota, jinak program vrací chybu.
- Provádíme libovolnou operaci pouze v případě, že argumenty (hodnoty) jsou platné.
- Tisk 7-mi řádků rozdělíme do dvou `for` smyček, mezi smyčkami bude tisk plného $*$ řádku.
- Implementujeme samostatnou funkci tisk vzoru řádku.

```

// print a line with n characters with the
// pattern: k-times c, then space.
// the line ends by new line character '\n'.
void print(char c, int n, int k);

int main(int argc, char *argv[])
{ ...
    if (!ret) { // only if ret == ERROR_OK
        for (int l = 1; l <= LINES; ++l) {
            print('*', n, l); // print l x '*'
        }
        print('*', n, n); // print n x '*'
        for (int l = LINES; l > 0; --l) {
            print('*', n, l); // print l x 'x'
        }
    }
    return ret;
}
    
```

Příklad kódování – Strategie implementace 4/4

- Definujeme návratové (chybové) hodnoty (0, 100, 101) využitím `enum`, aby byl „kód čistý“.
- Definujeme platný rozsah (11,67), (`#define`).
- Zajistíme přístup k argumentům programu pouze tehdy, pokud jsou zadány.
- Kontrolujeme, že počet řádků n je platná hodnota, jinak program vrací chybu.
- Provádíme libovolnou operaci pouze v případě, že argumenty (hodnoty) jsou platné.
- Tisk 7-mi řádků rozdělíme do dvou `for` smyček, mezi smyčkami bude tisk plného $*$ řádku.
- Implementujeme samostatnou funkci tisk vzoru řádku.

```
void print(char c, int n, int k)
{
    for (int i = 0; i < n; ++i) {
        putchar( (i+1) % (k+1) ? c : ' ');
    }
    putchar('\n');
}
```

- Řádek se skládá z n znaků, takže je třeba vypsát n znaků.
- Za každým k -tým znakem c je mezera.
- Násobek k lze zjistit ze zbytku po celočíselném dělení, operátor `%`.
- Ošetříme, že i začíná od 0.
- Mezera je každý $(k+1)$ -tý znak.

Příklad kódování – Strategie implementace 4(b)/4

- Definujeme návratové (chybové) hodnoty (0, 100, 101) využitím `enum`, aby byl „kód čistý“.
- Definujeme platný rozsah (11,67), (`#define`).
- Zajistíme přístup k argumentům programu pouze tehdy, pokud jsou zadány.
- Kontrolujeme, že počet řádků n je platná hodnota, jinak program vrací chybu.
- Provádíme libovolnou operaci pouze v případě, že argumenty (hodnoty) jsou platné.
- Tisk 7-mi řádků rozdělíme do dvou `for` smyček, mezi smyčkami bude tisk plného $*$ řádku.
- Implementujeme samostatnou funkci tisk vzoru řádku.

```
void print(char c, int n, int k)
{
    int i, j;
    for (i = j = 0; i < n; ++i, ++j) {
        if (j == k) {
            putchar(' ');
            j = 0;
        } else {
            putchar(c);
        }
    }
    putchar('\n');
}
```

- Použijeme extra proměnnou j pro tisk mezery, jako každý k -tý vytištěný znak.
- Využijeme operátor čárky k inkrementaci j v rámci smyčky `for`.