

# 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 – Řídicí struktury (úvod)
  - Řídicí struktury
  - Složený příkaz
  - Větvení
  - Cykly

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

- Část 3 – Zadání 1. a 2. domácího úkolu (HW1 a HW2)

## Část I

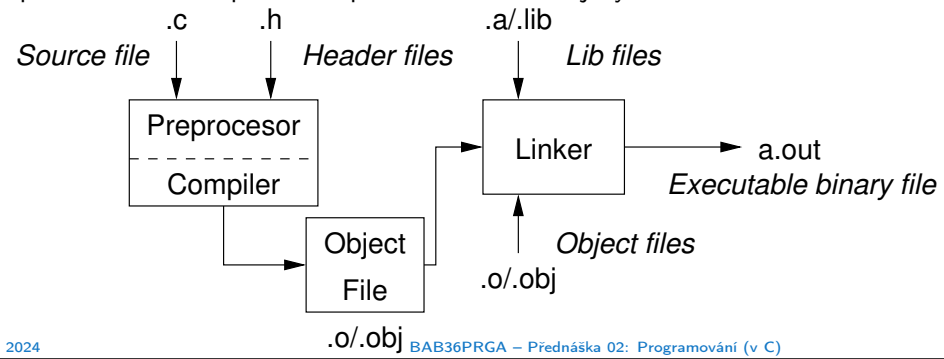
### Část 1 – Programování v C

## 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:
        libm.so.5 => /lib/libm.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

```

1 #ifndef __COMPUTE_H__
2 #define __COMPUTE_H__
3
4 // deklarace funkce (hlavička/prototyp)
5 int compute(int a);
6
7 #endif
8
9 #include "compute.h"
10
11 int compute(int a) // definice funkce
12 {
13     int b = 10 + a; // tělo funkce
14     return b; // návratová hodnota funkce
15 }
  
```

```

1 #include "compute.h" // vložení deklarace funkce
2
3 int main(int argc, char *argv[])
4 { // hlavní funkce
5     int v = 10; // definice proměnné
6     int r = compute(v); // volání funkce
7     return 0; // ukončení hlavní funkce
8 }
  
```

```

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
      
```



## 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](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';
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;

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>`.

*IEEE Std 1003.1-2001*

```

int8_t      uint8_t
int16_t     uint16_t
int32_t     uint32_t

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

```

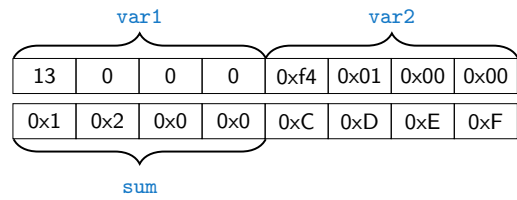
1 int var1;
2 int var2;
3 int sum;

5 // 00 00 00 13
6 var1 = 13;

8 // x00 x00 x01 xF4
9 var2 = 500;

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`;
  - `long double` – přípona `L` nebo `l`.

```

float f = 10f;

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 přepsat.

```
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;

7 result = a - b; // rozdíl
8 printf("a - b = %i\n", result);

10 result = a * b; // násobení
11 printf("a * b = %i\n", result);

13 result = a / b; // celocíselne dělení
14 printf("a / b = %i\n", result);

16 result = a + b * c; // prioritá operatoru
17 printf("a + b * c = %i\n", result);

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>

3 int main(void)
4 {
5     int x1 = 1;
6     double y1 = 2.2357;
7     float x2 = 2.5343f;
8     double y2 = 2;

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);
15     printf("P2 = (%f, %f)\n", x2, y2);

17     double dx = (x1 - x2); // implicitni konverze na float, resp. double
18     double dy = (y1 - y2);

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.*

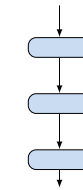
- Budeme používat složené příkazy:
  - složený příkaz nebo blok pro posloupnost;
  - příkaz **if** nebo **switch** pro větvení;
  - příkaz **while**, **do** nebo **for** pro cyklus.

*Podmíněné opakování bloku nebo složeného příkazu.*

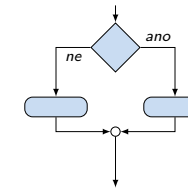
- Funkce** je **pojmenovaný blok příkazů**, který můžeme **znovupoužít**.

## Typy řídicích struktur

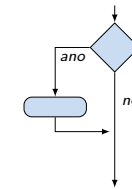
### Sekvence



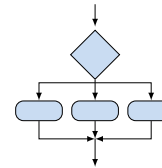
### Podmínka If



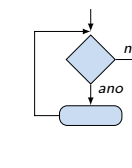
### Podmínka If



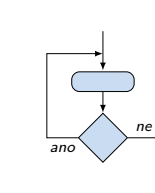
### Větvení switch



### Cyklus for a while



### Cyklus do



## Větvení if

- Příkaz **if** umožňuje větvení programu na základě podmínky.
- Má dva základní tvary.
  - if (podmínka) příkaz<sub>1</sub>**
  - if (podmínka) příkaz<sub>1</sub> else příkaz<sub>2</sub>**
- 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;
```

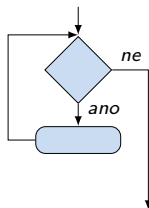
## Varianta 2

```
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*.
- Řídicí cyklus se vyhodnocuje na začátku cyklu, cyklus se nemusí provést ani jednou.
- Řídicí 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

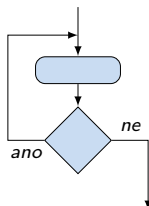
```
int x = 10;
int y = 3;
int q = x;

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

- Jaká je hodnota proměnné  $q$  po skončení cyklu?

## Cyklus `do...while ()`

- Příkaz `do...while ()` má tvar  
`do prikaz while (vyraz);`
- Příkaz cyklu `do...while ()` probíhá
  1. Provede se příkaz `prikaz`;
  2. Vyhodnotí se výraz `vyraz`;
  3. Pokud `vyraz != 0`, cyklus se opakuje provedením příkazu `prikaz`, 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.



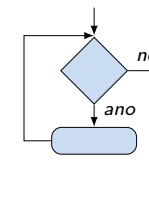
Příklad zápisu

```
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 1. a 2. domácího úkolu (HW1 a HW2)

## Zadání 1. domácího úkolu HW1

### Téma: Načítání vstupu

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

- **Motivace:** „Automatizovat“ a zobecnit výpočet pro „libovolně“ dlouhý vstup.
- **Cíl:** Osvojit si využití cyklů jako základní programové konstrukce pro hromadné zpracování dat.
- **Zadání:** <https://cw.fel.cvut.cz/wiki/courses/bab36prga/hw/hw1>
  - Zpracování **libovolně dlouhé** posloupnosti celých čísel.
  - Výpis načtených čísel.
  - Výpis statistiky vstupních čísel.
    - Počet načtených čísel; Počet kladných a záporných čísel a jejich procentuální zastoupení na vstupu.
    - Četnosti výskytu sudých a lichých čísel a jejich procentuální zastoupení na vstupu.
    - Průměrná, maximální a minimální hodnota načtených čísel.
- **Termín odevzdání:** **16.03.2024, 23:59:59 PDT.**

*PDT – Pacific Daylight Time*

## Shrnutí přednášky

## 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](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

- 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 (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.

```
// 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`.