

Programmering i C

Lektion 1

8. september 2009

Kursusintroduktion

- 1 Målgruppe
- 2 Motivation
- 3 Indhold
- 4 Form
- 5 Materiale

- Folk der har styr på programmering, og som har programmeret i C før
- Folk der har styr på programmering
- Folk der aldrig har programmeret før

- Folk der har styr på programmering, og som har programmeret i C før
- Folk der har styr på programmering
- Folk der aldrig har programmeret før

- Nødvendigt i resten af studiet (for nogen)
- Kan anvendes i projektet
- Spændende

- 1 Introduktion og Kontrolstrukturer (i dag)
- 2 Funktioner (Mandag 14/9)
- 3 Datatyper (Tirsdag 15/9)
- 4 Pointers (Fredag 18/9)
- 5 Opsummering (Mandag 28/9)

I dag:

8 : 45 til 10 : 00	Forelæsning (med pauser)
10 : 15 til 12 : 00	Opgave regning

Resten af gangene:

8 : 15 til 10 : 00	Opgave regning
10 : 15 til 12 : 00	Forelæsning (med pauser)

- **C Language Tutorial**

`http:`

`//www.cprogramming.com/tutorial/c/lesson1.html`

- **Noter til et tidligere kursus om programmering i C**

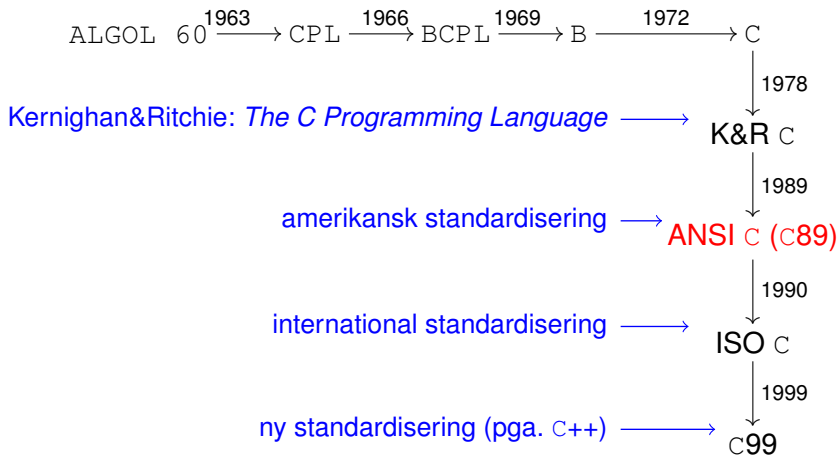
`http://www.cs.aau.dk/~normark/c-prog-06/html/notes/theme-index.html`

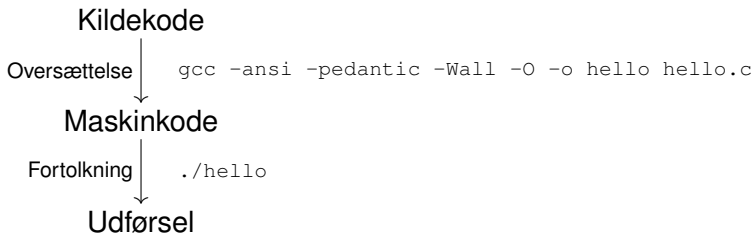
Introduktion

- 6 IDE - Integrated Development Environment
- 7 Historie
- 8 Programmer
- 9 Variable
- 10 Datatyper
- 11 Kontrol strukturer
- 12 Udtryk
- 13 Assignments
- 14 Operatorer
- 15 I/O
- 16 Eksempel
- 17 Processen
- 18 At kompilere

- Dagens vigtigste formål: At I skriver og kompilerer jeres første program
- Dagens første opgave: At installere CodeBlocks (lille demo)
- Næste gang: Øvelser i kontrolstrukturer

- Hvorfor C ?
- Ligner mange andre programmeringssprog
 - et lavniveau imperativt programmeringssprog
 - (imperativ vs. funktionel vs. objektorienteret (vs. . . .))
 - tæt knyttet til operativsystemet UNIX
 - udbredt sprog til systemprogrammering





```
#include <stdio.h>
```

```
int main( void) { /* helloworld.c */  
    printf( "Hello , world!\n");  
    return 0;  
}
```

- en **variabel** er en navngiven plads i computerens lager
- en variabel kan indeholde en værdi af en bestemt type
- variables værdier kan ændres ved **assignment**-kommandoer
- variable skal **erklæres** før brug

```
#include <stdio.h>
```

```
int main(void) { /* variable.c */  
    int a, b, c;  
    a = 5;  
    b = 3;  
    c = a / b;  
    printf( "%d divideret med %d giver %d\n",  
            a, b, c);  
    printf( "Hov, hvad er nu det?\n");  
    return 0;  
}
```

- en **variabel** er en navngiven plads i computerens lager
- en variabel kan indeholde en værdi af en bestemt type
- variables værdier kan ændres ved **assignment**-kommandoer
- variable skal **erklæres** før brug

```
#include <stdio.h>
```

```
int main(void) { /* variable2.c */  
    int a = 5, b = 3, c;  
    c = a / b;  
    printf("%d divideret med %d giver %d\n",  
           a, b, c);  
    printf("Hov, hvad er nu det?\n");  
    return 0;  
}
```

- en **variabel** er en navngiven plads i computerens lager
- en variabel kan indeholde en værdi af en bestemt type
- variables værdier kan ændres ved **assignment**-kommandoer
- variable skal **erklæres** før brug
- variable skal **altid** tildeles startværdier

```
#include <stdio.h>
```

```
int main(void) { /* variable-noinit.c */  
    int a, b, c;  
    c = a/ b;  
    printf("%d divideret med %d giver %d\n",  
           a, b, c);  
    printf("Hov, hvad er nu det?\n");  
    return 0;  
}
```


heltal	reelle tal	tegn	streng
short	float	char	char *
int	double		
long	long double		

```
#include <stdio.h>
```

```
int main(void) { /* variable-float.c */
    int a = 5, b = 3;
    double c;
    c = (double)a/ b;
    printf("%d divideret med %d giver %f\n",
           a, b, c);
    printf("Det var bedre!\n");
    return 0;
}
```

```
#include <stdio.h>
```

```
int main(void) { /* elefant.c */
```

```
    int a = 1;
```

```
    printf("%d elefant kom marcherende, \  
hen ad edderkoppens fine spind\  
", a);
```

```
    while(a <= 10) {
```

```
        a = a + 1;
```

```
        printf("%d elefanter kom marcherende, \  
hen ad edderkoppens fine spind\  
", a);
```

```
    }
```

```
    return 0;
```

```
}
```

assignment/tildeling

$$c = a / b$$
 expression/udtryk

Udtryk:

- 7
- x, a, b
- a + b, a - b
- a * b, a / b, a % b
- a < b, a <= b, a == b etc. (boolske udtryk)

rest ved (heltals)division

**Prioritering:** * beregnes før + etc.:

$$3 + 5 * 7 = 3 + (5 * 7)$$

Associering: Operationer med samme prioritet foretages fra venstre til højre:

$$10 - 5 - 2 = (10 - 5) - 2 \neq 10 - (5 - 2)$$

- $a = i + 5$: udtrykket $i + 5$ beregnes, og a tildeles den beregnede værdi
- dvs. $+$ har højere prioritet end $=$
- men i C er $a = i + 5$ også et **udtryk**! Udtrykkets værdi er ligeledes $i + 5$

⇒ misbrug:

```
#include <stdio.h>
```

```
int main(void) { /* misbrug.c */  
    int a, b, c;  
    a = b = c = 7;  
    printf("a: %d, b: %d, c: %d\n", a, b, c);  
    a = 1 + (b = 2*(c = 3));  
    printf("a: %d, b: %d, c: %d\n", a, b, c);  
    return 0;  
}
```

- increment-operator: skriv `i++` eller `++i` i stedet for `i = i + 1`
- decrement-operator: skriv `i--` eller `--i` i stedet for `i = i - 1`
- **men** det er også et udtryk ... :
 - `i = 7; a = ++i` \Rightarrow `i=8, a=8`
 - `i = 7; a = i++` \Rightarrow `i=8, a=7 !` Hvorfor?

- også **akkumulerende assignment-operatorer**:

<code>a += 5</code>		<code>a = a + 5</code>	
<code>a -= 7</code>		<code>a = a - 7</code>	
<code>a *= 4</code>		<code>a = a * 4</code>	
<code>a /= 3</code>		<code>a = a / 3</code>	<code>etc.</code>

Udskrivning med printf :

- printf(*kontrolstreng*, *parametre*)
- kontrolstreng: almindelige tegn udskrives uændret, **konverteringstegn** erstattes med parametre, som er formateret i h.t. konverteringsspecifikationen
- printf returnerer antallet af udskrevne tegn
- se `printf-eks.c`

Udskrivning med printf :

- printf(*kontrolstreng, parametre*)
- kontrolstreng: almindelige tegn udskrives uændret, **konverteringstegn** erstattes med parametre, som er formateret i h.t. konverteringsspecifikationen
- printf returnerer antallet af udskrevne tegn
- se `printf-eks.c`

Indlæsning med scanf:

- scanf(*kontrolstreng, parametre*)
- kontrolstreng (næsten) analog til printf, men parametrene skal være **adresser** på variable (**pointere**): `&a`
- scanf returnerer antallet af gennemførte indlæsninger
- se `scanf-eks.c`

Et større eksempel:

```
#include <stdio.h>
```

```
#define PI 3.141592653589793
```

```
int main( void ) { /* circle.c */
```

```
    double radius;
```

```
    printf( "\n%s\n\n%s",
```

```
           "This program computes the area of a circle.",
```

```
           "Input the radius: ");
```

```
    scanf( "%lf", &radius );
```

```
    printf( "\n%s\n%s%.2f%s%.2f%s%.2f\n%s%.5f\n\n",
```

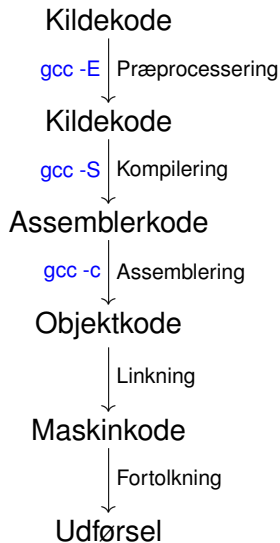
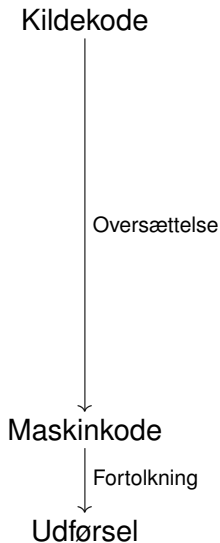
```
           "Area = PI * radius * radius",
```

```
           "      = ", PI, " * ", radius, " * ", radius,
```

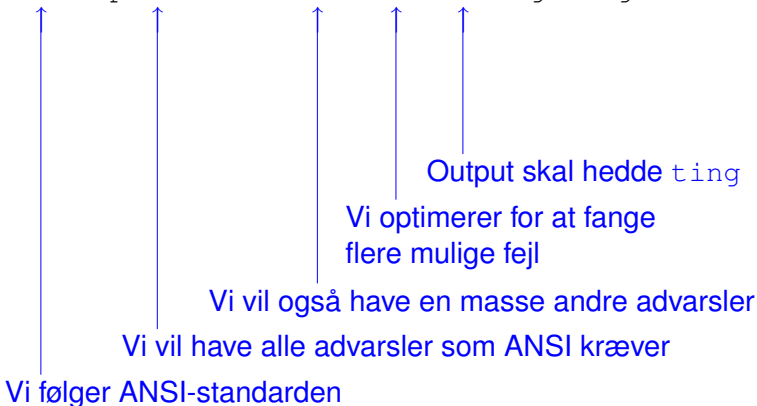
```
           "      = ", PI * radius * radius );
```

```
    return 0;
```

```
1
```

```
gcc -ansi -pedantic -Wall -O -o ting ting.c
```

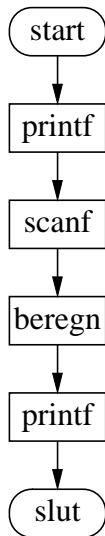


Kontrolstrukturer

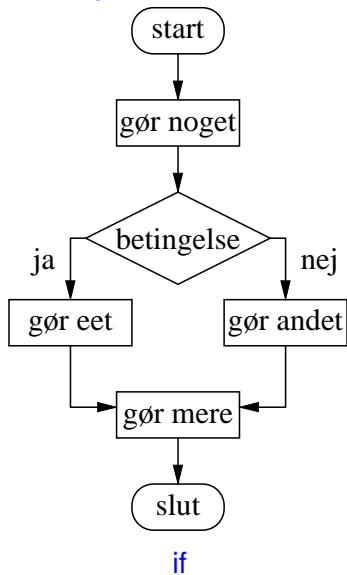
- 19 Sekventiel kontrol
- 20 Logiske udtryk
- 21 Short circuit evaluering
- 22 Udvælgelse af kommandoer

```
#include <stdio.h>
```

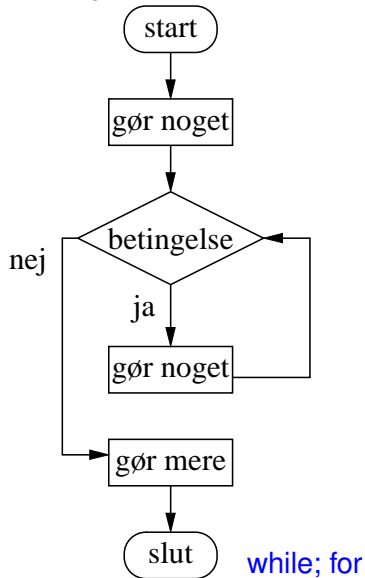
```
int main( void ) { /* seconds.c */  
    long int input, temp, h, m, s;  
    printf( "Giv mig et heltal!\n" );  
    scanf( "%ld", &input );  
    h= input/ 3600;  
    temp= input- h* 3600;  
    m= temp/ 60;  
    s= temp% 60;  
    printf( "\n%ld sekunder svarer til \  
%ld timer, %ld minutter og %ld sekunder\n",  
           input, h, m, s );  
    return 0;  
}
```



Udvælgelse af kommandoer:



Gentagelse af kommandoer:



Udvælgelse: `if(logisk udtryk)`

Gentagelse: `while(logisk udtryk)`

Logiske udtryk:

- $x < y$, $x \leq y$, $x \geq y$, $x > y$, $x != y$, $x == y$
- `!A`, `A&&B`, `A||B`, hvor `A` og `B` selv er logiske udtryk
- har værdien *falsk* (0) eller *sandt* (1, i de fleste(!) compilere)
- `&&` har højere prioritet end `||`

⇒ brug parenteser!

(Hvad er værdien af `3==5 || 1==1 && 1==2 ?...`)

[oper.c]

```
# include <stdio.h>
```

```
int main( void ) { /* lighed.c */  
    int a, b, lig;
```

```
    printf( "Vi sammenligner to tal.\n\  
Output 0 betyder at de er forskellige.\n\  
Må jeg bede om to heltal?\n" );  
    scanf( "%d %d", &a, &b);
```

```
    lig = (a == b);
```

```
    printf( "\nOutput: %d\n", lig );  
    return 0;  
}
```

Observation:

- Hvis A er falsk, da er $A \& \& B$ også falsk
- Hvis A er sandt, da er $A || B$ også sandt

⇒ i udtrykket $A \& \& B$ beregnes B kun hvis A er sandt
– og i udtrykket $A || B$ beregnes B kun hvis A er falsk

- Smart, men kilde til fejl


```
# include <stdio.h>
```

```
int main(void) { /* lighed2.c */
```

```
    int a, b;
```

```
    char lig;
```

```
    printf("Vi sammenligner to tal.\n\n\  
Må jeg bede om to heltal?\n");
```

```
    scanf( "%d %d", &a, &b);
```

```
    (a == b) && (lig = ' ');
```

```
    (a != b) && (lig = 'u');
```

```
    printf("%d er %clig %d\n", a, lig, b);
```

```
    return 0;
```

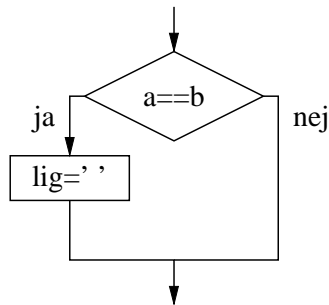
```
}
```

Udvælgelse med &&:

- `(a == b) && (lig = ' ');`
- kryptisk...

Udvælgelse med if:

- `if (a== b) lig = ' ';`
- det var bedre!

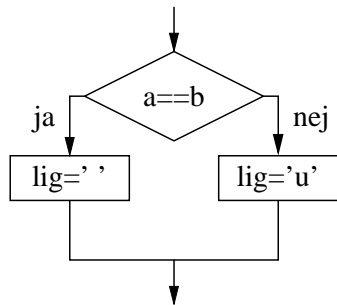


Udvælgelse med &&:

- `(a == b) && (lig = ' ');`
- kryptisk...

Udvælgelse med if:

- `if (a== b) lig = ' ';`
- det var bedre!
- `if (a==b) lig = ' ';`
`else lig = 'u';`



if (udtryk) kommando1; **else** kommando2;

- først beregnes **udtryk**
- hvis **udtryk** er sandt, udføres **kommando1**
- hvis **udtryk** er falsk, udføres **kommando2**

```
# include <stdio.h>
```

```
int main(void) { /* lighed3.c */
```

```
    int a, b;
```

```
    char lig;
```

```
    printf("Vi sammenligner to tal.\n\n\  
Må jeg bede om to heltal?\n");
```

```
    scanf( "%d %d", &a, &b);
```

```
    if (a== b) {
```

```
        lig = ' ';
```

```
    } else {
```

```
        lig= 'u';
```

```
    }
```

```
    printf("%d er %c lig %d\n", a, lig , b);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

Kontrolstrukturer, 2.

- 23 Kommandoblokke; scope
- 24 Udvælgelse med if, 2.
- 25 Udvælgelse med switch
- 26 Gentagelse med while
- 27 Gentagelse med for
- 28 Opsummering

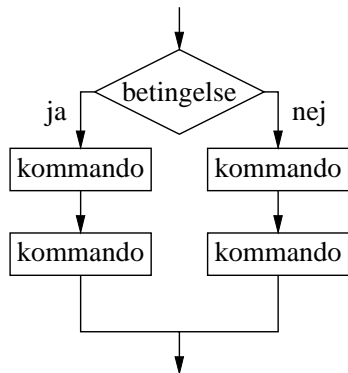
Problem: Vil gerne udvælge mellem to
blokke af kommandoer

Løsning: Sammensætning af
kommandoer:

```
if ( a== b )  
{  
    c= 1;  
    d= 2;  
}  
else  
{  
    c= 7;  
    d= 5;  
}
```

} blok

} blok



- blok = antal kommandoer omkranset af { og }
- en blok behandles som én kommando
- blokke kan indlejres i hinanden

- blok = antal kommandoer omkranset af { og }
- en blok behandles som én kommando
- blokke kan indlejres i hinanden
- i starten af en blok kan variabelerklæringer forekomme
- !! disse variable er lokale for blokken (deres scope er blokken)

- blok = antal kommandoer omkranset af { og }
- en blok behandles som én kommando
- blokke kan indlejres i hinanden
- i starten af en blok kan variabelerklæringer forekomme
- !! disse variable er lokale for blokken (deres scope er blokken)

```
#include <stdio.h>
int main(void){ /* blok.c*/
    int a=5;
    printf("Før: a==%d\n",a);

    { /* en blok*/
        int a=7; /* deklARATION*/
        printf("I: a==%d\n",a);
    }

    printf("Efter: a==%d\n",a);

    return 0;
}
```

```
#include <stdio.h>
int main(void){ /* blok2.c*/
    int a=5;
    printf("Før: a==%d\n",a);

    { /* en blok*/
        a=7; /* assignment!*/
        printf("I: a==%d\n",a);
    }

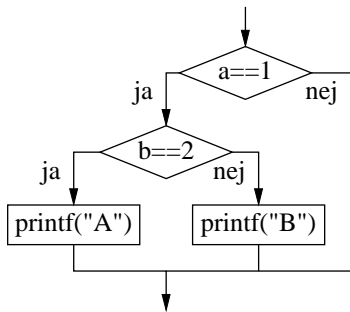
    printf("Efter: a==%d\n",a);

    return 0;
}
```

“Dangling else”-problemet:

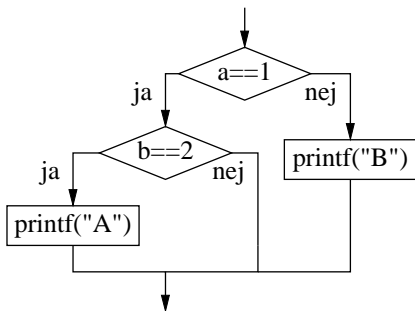
```

if (a == 1)
    if (b == 2)
        printf("A");
else
    printf("B");
  
```



```

if (a == 1) {
    if (b == 2) {
        printf("A");
    }
} else {
    printf("B");
}
  
```



- en **else** knytter sig altid til den **inderste if**
- brug kommandoblokke for at undgå tvivl!

Hvad hvis der er flere end to valgmuligheder? Brug **switch** !

```
#include <stdio.h>
```

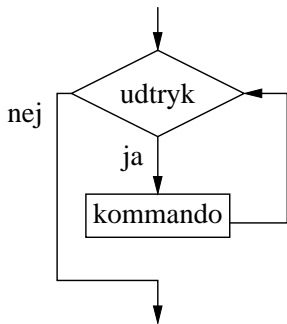
```
int main(void) { /* switch.c */  
    int a;  
    char * dyr;  
    printf("Giv mig et heltal!\n");  
    scanf("%d", &a);  
  
    switch (a) {  
        case 1: dyr= "hest"; break;  
        case 2: dyr= "gris"; break;  
        case 3: dyr= "abe"; break;  
        default: dyr= "ko"; break;  
    }  
  
    printf("\nDu er en %s!\n", dyr);  
    return 0;  
}
```

```
switch (udtryk) {  
  case const1: command1;  
  case const2: command1;  
  ...  
  case constN: commandN;  
  default: command;  
}
```

- først beregnes **udtryk**. Resultatet skal være et heltal eller noget der ligner (f.x. en `char`)
- **udtryk** == **const_i** ⇒ **command_i** udføres. Herefter udføres **command_{i+1}** osv.
- **udtryk** != **const_i** for alle *i* ⇒ default-kommandoen udføres, og herefter de efterfølgende! Hvis der ingen **default** er, gøres ingenting.
- man ønsker næsten altid at afslutte et **case** med en **break**-kommando; så springes de efterfølgende kommandoer over.

while (udtryk) kommando;

- først beregnes **udtryk**
- hvis **udtryk** er sandt, udføres **kommando**, og løkken startes forfra
- hvis **udtryk** er falsk, afsluttes løkken



```

#include <stdio.h>
int main(void) { /* while.c */
    int h = 0;
    while (h != 1234) {
        printf("Indtast det hemmelige heltal: ");
        scanf("%d", &h);
    }
    printf("\nHurra!\n");
    return 0;
}
  
```

for (init; condition; update) kommando;

(den mest generelle løkkekonstruktion i C)

- 1 først udføres **init**
- 2 så beregnes **condition**, og hvis den er falsk, afbrydes
- 3 **kommando** udføres
- 4 **update** udføres, og vi springer tilbage til trin 2.

```
#include <stdio.h>
int main(void) { /* for.c */
    int i = 1;

    printf("%d elefant\n", i);
    for(i= 2; i<=10; i++) {
        printf("%d elefanter\n", i);
    }
    return 0;
}
```

- Øvelser i dag.
 - Installere Code Blocks
 - Skrive “Hello World” program
 - Andre simple programmer
- Øvelser næste mandag
 - Kontrolstrukturer

- Udvælgelse
 - If
 - Switch
- Gentagelse
 - While
 - For
- Struktur
 - Komando blokke