

# Programarea calculatoarelor

Introducere

Marius Minea

27 februarie 2007

## Despre limbajul C

---

- dezvoltat și implementat în 1972 la AT&T Bell Laboratories de Dennis Ritchie <http://cm.bell-labs.com/cm/cs/who/dmr/chist.html>
- nevoia unui limbaj pentru scrierea de sisteme de operare și utilitare (strâns legat de *sistemul de operare UNIX* dezvoltat la Bell Labs)
- C dezvoltat inițial sub UNIX; în 1973, UNIX rescris în totalitate în C
- cartea de referință: Brian Kernighan, Dennis Ritchie:  
[The C Programming Language](#) (1978)
- 1988 (K&R ediția II) limbajul a fost standardizat de ANSI (American National Standards Institute) – versiunea numită ANSI C
- versiunea curent: C99 (standard ISO 9899)

### De ce folosim C?

- foarte versatil: acces la reprezentarea binară a datelor, mare libertate în lucrul cu memoria, bună interfață cu hardware
- limbaj matur, bază mare de cod (biblioteci pt. multe scopuri)
- eficient: compilatoare bune, generează cod compact, rapid

## Calculule, funcții și programe

---

Primul rol al programelor: de a efectua *calculule* (matematice)

În matematică, efectuăm calculule cu ajutorul *funcțiilor*:

- *cunoaștem* diverse funcții (sin, cos, etc.)
- *definim* funcții noi (depinzând de problemă)
- *combinăm* funcțiile existente și definite de noi
- și le *folosim* într-o anumită ordine

Toate aceste aspecte le întâlnim și în programare

## Funcții în matematică și în C

---

Exemplu: funcția de ridicare la pătrat pentru întregi

$$sqr : \mathbb{Z} \rightarrow \mathbb{Z}$$

$$sqr(x) = x \cdot x$$

```
int sqr(int x)
{
    return x * x;
}
```

*Definiția* unei funcții conține:

- *antetul* funcției: specifică un domeniu de valori (întregi), numele funcției și parametrii acesteia (un singur parametru, întreg)
- *corpul* funcției: aici, o singură *instrucțiune* (return) cu o *expresie* care dă valoarea funcției (pornind de la parametri)

Limbajul are *reguli* precise de scriere (*sintaxa*):

- diversele elemente scrise într-o anumită *ordine*;
- se folosesc *separatori* pentru a le delimita precis: ( ) ; { }

## O a doua funcție

---

Ridicarea la pătrat pentru numere *reale*

$$\text{sqr}f : \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}$$

$$\text{sqr}f(x) = x \cdot x$$

```
float sqr(float x)
{
    return x * x;
}
```

- o altă funcție decât cea dinainte: alt domeniu de definiție și de valori
- trebuie să-i dăm alt nume dacă o folosim în același program
- strict vorbind și operația  $*$  e alta, fiind definită pe altă mulțime

Cuvintele `int`, `float` denotă *tipuri*.

Un *tip* e o *mulțime de valori* împreună cu un *set de operații* permise pentru aceste valori.

## Întregi, reali și operații matematice

Există diferențe importante între tipuri numerice în C și matematică.

- în matematică,  $\mathbb{Z} \subset \mathbb{R}$ , ambele sunt infinite,  $\mathbb{R}$  e densă
- în C, `int` și `float` sunt tipuri finite; reali au precizie finită

*Constantele* numerice au tip determinat de modul de scriere:

2 e un întreg, 2.0 e un real

putem scrie un real în notație științifică: 1.0e-3 în loc de 0.001

sunt echivalente scrierile 1.0 și 1. respectiv 0.1 și .1

- unele operații sunt diferite pentru întregi și reali:

*Împărțirea întreagă* e *împărțire cu rest* !!!

7 / 2 dă valoarea 3, pe când 7.0 / 2.0 dă valoarea 3.5

-7 / 2 dă valoarea -3, deci la fel cu - (7 / 2)

Operatorul *modulo* (scris `%`) e definit doar pentru întregi.

9 / 5 este 1      9 % 5 este 4      9 / -5 este -1      9 % -5 este 4  
 -9 / 5 este -1      -9 % 5 este -4      -9 / -5 este 1      -9 % -5 este -4

semnul restului e același cu semnul deîmpărțitului

e valabilă egalitatea  $a == a / b * b + a \% b$  (ecuația împărțirii cu rest)

## Puțină terminologie

---

- *cuvinte cheie*: au un înțeles predefinit (nu poate fi schimbat) exemple: instrucțiuni (`return`), tipuri (`int`, `float`), etc.
- *identificatori* (de ex. `sqr`, `x`) aleși de programator pentru a denumi funcții, parametri, variabile, etc.

Un identificador e o secvență de caractere formată din litere (mari și mici), liniuța de subliniere `_` și cifre, care nu începe cu o cifră și nu este un cuvânt cheie

Exemple: `x3`, `a12_34`, `_exit`, `main`, `printf`, `int16_t`

- *constante* (numerice: `-2`, `3.14`; mai târziu: caractere, șiruri)
- *semne de punctuație*, cu diverse semnificații:
  - \* e un operator
  - ; delimitează sfârșitul unei instrucțiuni
  - parantezele ( ) grupează parametrii unei funcții sau o subexpresie
  - acoladele { } grupează instrucțiuni sau declarații etc.

## Funcții cu mai mulți parametri

---

Exemplu: discriminantul ecuației de gradul II:  $a \cdot x^2 + b \cdot x + c = 0$

```
float discrim(float a, float b, float c)
{
    return b * b - 4 * a * c;
}
```

Între parantezele rotunde ( ) din antetul funcției putem specifica oricâți parametri, fiecare cu tipul propriu, separați prin virgulă.



## Apelul de funcție

---

Până acum, am *definit* funcții, fără să le folosim.

Valoarea unei funcții poate fi folosită într-o expresie cu aceeași sintaxă ca și în matematică:  $funcție(parametru, parametru, \dots, paramtru)$

Exemplu: în discriminantul dinainte, puteam scrie:

```
return sqrt(b) - 4 * a * c;
```

Sau putem defini:

```
int cube(int x)
{
    return x * sqrt(x);
}
```

**IMPORTANT:** înainte de a folosi orice identificador (nume) în C, el trebuie să fie *declarat* (trebuie să știm ce reprezintă)

⇒ Exemplele sunt corecte dacă `sqrt` respectiv `sqrt` sunt definite *înainte* de `discrim`, respectiv `cube` în program.

## Un prim program C

---

```
int main(void)
{
    return 0;
}
```

- cel mai mic program: nu face nimic !
- orice program conține funcția *main* și e executat prin apelarea ei (programul poate conține și alte funcții)
- în acest caz: funcția nu are parametri (*void*)
  - void* e un cuvânt cheie pentru tipul vid (fără nici un element)
- cf. standard: *main* returnează un cod întreg către sistemul de operare (convenție: 0 pt. terminare cu succes,  $\neq$  0 pt. cod de eroare)

## Un program comentat

---

```
/* Acesta este un comentariu */  
int main(void) // comentariu pana la capat de linie  
{  
    /* Acesta e un comentariu pe mai multe linii  
       obisnuit, aici vine codul programului */  
    return 0;  
}
```

- programele pot conține comentarii, înscrise între `/*` și `*/` sau începând cu `//` și terminându-se la capătul liniei
- orice conținut între aceste caractere nu are nici un efect asupra generării codului și execuției programului
- programele *trebuie* comentate
  - pentru ca un cititor să le înțeleagă (alții, sau noi, mai târziu)
  - ca documentație și specificație: funcționalitate, restricții, etc.
  - ce reprezintă parametrii funcțiilor, rezultatul, variabilele, ce condiții trebuie îndeplinite, cum se comportă la eroare

## Tipărirea (scrierea)

---

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

```
int main(void)
```

```
{
```

```
    printf("hello, world!\n");    // tipareste un text
```

```
    return 0;
```

```
}
```

– `printf` (de la "print formatted"): o funcție standard  
(N.B.: `printf` nu este *instrucțiune* sau *cuvânt cheie*)

– e apelată aici cu un parametru șir de caractere

– constantele șir de caractere: incluse între ghilimele " "

– `\n` este notația pentru caracterul de linie nouă

– prima linie e o *directivă de preprocesare*, include fișierul `stdio.h`  
cu *declarațiile* funcțiilor standard de intrare / ieșire

– *declarația* = informațiile (nume, parametri) necesare pentru folosire

– *implementarea* (codul obiect, compilat): într-o bibliotecă din care  
compilatorul ia cele necesare pentru generarea programului executabil

## Tipărirea unei valori numerice

```

#include <math.h>
#include <stdio.h>
int main(void)
{
    printf("cos(0) = ");
    printf("%f", cos(0));
    return 0;
}

#include <stdio.h>
int sqr (int x) { return x * x; }
int main(void)
{
    printf("2 ori -3 la patrat e ");
    printf("%d", 2 * sqr(-3));
    return 0;
}

```

Pentru a tipări valoarea unei expresii, `printf` ia două argumente:

– un șir de caractere (specificator de format):

`%d` (întreg, *decimal*), `%f` (real, *floating point*)

– expresia, al cărei tip trebuie să fie compatibil cu cel indicat (verificarea cade în sarcina programatorului !!!)

**Secvențierea:** instrucțiunile unei funcții se execută *una după alta*

– excepții: instrucțiunea `return` încheie execuția funcției  
(după ea nu se mai execută nimic)

## Funcții definite pe cazuri

---

$$abs : \mathbb{Z} \rightarrow \mathbb{Z} \quad abs(x) = \begin{cases} x & x \geq 0 \\ -x & \text{altfel} \end{cases}$$

Cu cele discutate până acum, nu putem defini această funcție în C.

Valoarea funcției nu e dată de o singură expresie, ci de una din două expresii diferite ( $x$  sau  $-x$ ), în funcție de o condiție ( $x \geq 0$  sau nu)

$\Rightarrow$  e necesară o facilitate de limbaj pentru a *decide* valoarea pe care o ia o expresie în funcție de valoarea unei condiții (adevărat/fals)

## Operatorul condițional ? : în C

---

- O *expresie condițională* în C are sintaxa: *condiție ? expr1 : expr2*
- dacă condiția e adevărată, se evaluează doar *expr1*, și întreaga expresie ia valoarea acesteia
  - dacă e falsă, se evaluează doar *expr2* și întreaga expresie ia valoarea acesteia

```
int abs(int x)
{
    return x >= 0 ? x : -x;        // operator minus unar
}
```

Operatori de comparație în C: == (egalitate), != (diferit), <, <=, >, >=

**IMPORTANT!** Testul de egalitate în C e == și nu = simplu !!!

Obs.: Funcția `abs` există ca funcție standard, declarată în `stdlib.h`

## Funcții definite pe mai mult de două cazuri

---

$$\text{sgn} : \mathbb{Z} \rightarrow \{-1, 0, 1\} \quad \text{sgn}(x) = \begin{cases} -1 & x < 0 \\ 0 & x = 0 \\ 1 & x > 0 \end{cases}$$

Chiar cu operatorul condițional nu putem transcrie funcția direct în C (el permite doar decizia cu două ramuri (adevărat/fals), nu cu un număr mai mare de condiții / ramuri)

⇒ trebuie să descompunem calculul funcției *sgn* (de fapt decizia asupra valorii parametrului *x*)

– *descompunerea în subprobleme* mai mici: principiu *foarte important* în rezolvarea de probleme

Rescriem funcția cu o singură decizie în fiecare punct:

$$\text{sgn}(x) = \begin{cases} \text{dacă } x < 0 & -1 \\ \text{altfel } (x \geq 0) & \begin{cases} \text{dacă } x = 0 & 0 \\ \text{altfel } (x > 0) & 1 \end{cases} \end{cases}$$



## Scrierea unei funcții pe mai multe cazuri în C

---

$$\text{sgn}(x) = \begin{cases} \text{dacă } x < 0 & -1 \\ \text{altfel } (x \geq 0) & \begin{cases} \text{dacă } x = 0 & 0 \\ \text{altfel } (x > 0) & 1 \end{cases} \end{cases}$$

```
int sgn (int x)
{
    return x < 0 ? -1
           : x == 0 ? 0 : 1;
}
```

- putem grupa arbitrar de mulți operatori ? :
- *expr1* și *expr2* pot fi la rândul lor expresii condiționale
- într-o expresie scrisă corect, un `:` corespunde univoc unui `?`