Beispiele zur Vorgehensweise

Sprachkonstrukte von C

- 1. Typsystem
 - 1. Basistypen
 - 2. Typkonstruktoren
 - 3. Konstanten
 - 4. Variablen
- 2. Operatoren
 - 1. +, -, *, /, ...
 - 2. [], &, *, .



Beispiele zur Vorgehensweise

Sprachkonstrukte von C

- 4. Anweisungen
 - 1. Wiederholungen
 - 2. Fallunterscheidungen
- 5. Funktionen
 - 1. Parameter
 - Lokale Variablen(Rückkehrstelle / -adresse)



Ersetze:

```
for (...; ...; ...) durch while(...)
do {...} while (...) durch while(...)
-> Schema entwickeln
Und alle durch if(...) und goto
```



Rekursive Fakultätsfunktion:

```
int fak(int n) {
     if (n<=1)
        return 1;
     return n*fak(n-1);
}</pre>
```

Stack bei Aufruf fak(5):

```
Name
codetransformation.exe!fak(int n=0x00000001)
codetransformation.exe!fak(int n=0x00000002)
codetransformation.exe!fak(int n=0x00000003)
codetransformation.exe!fak(int n=0x00000004)
codetransformation.exe!fak(int n=0x00000005)
codetransformation.exe!main() Zeile 12 + 0x7
codetransformation.exe!__tmain() Zeile 12 + 0x7
codetransformation.exe!__tmain() Zeile 12 + 0x7
```



Ersetze Rekursion durch Iteration:

```
int fak(int n) {
    if (n<=1)
        return 1;
    return n*fak(n-1);
}</pre>
```



Ersetze Rekursion durch Iteration:

```
int fak(int n) {
    if (n<=1)
        return 1;
    return n*fak(n-1);
}

return return returnwert;
}

return returnwert;
</pre>
```



Ersetze Rekursion durch Iteration:

```
int fak(int n) {
    if (n<=1)
        return 1;
    return n*fak(n-1);
}

int fakiter(int n) {
    int returnwert = 1;
    int lok = n;
    return returnwert;
}</pre>
```



Ersetze Rekursion durch Iteration:

```
int fak(int n) {
    if (n<=1)
        return 1;
    return n*fak(n-1);
}

while (1){
    if (lok <= 1)
        return returnwert;
    returnwert = returnwert *lok;
    lok = lok - 1;
    }
}</pre>
```

Unser Beispiel:



Unser Beispiel:

Unser Beispiel:

```
int fakiter(int n) {
          int returnwert = 1;
          int lok = n;
Anfang:
                    if (lok <= 1)
                              goto Ende;
                    returnwert = returnwert *lok:
                    lok = lok - 1;
          goto Anfang;
Ende:
          return returnwert;
```



Unser Beispiel:

```
int fakiter(int n) {
          int returnwert = 1;
          int lok = n;
Anfang:
                    if (lok <= 1)
                               goto Ende;
                    returnwert = returnwert *lok:
                    lok = lok - 1;
          goto Anfang;
Ende:
          return returnwert;
```

Das Resultat:

Wir brauchen nur noch:

- if (...)
- goto ...
- Return steht nur an einer Stelle



Unser Beispiel:

```
int fakiter(int n) {
          int returnwert = 1;
          int lok = n;
Anfang:
                    if (lok <= 1)
                              goto Ende;
                    returnwert = returnwert *lok:
                    lok = lok - 1;
          goto Anfang;
Ende:
          return returnwert;
```

Das Resultat:

Wir brauchen nur noch:

- if (...)
- goto ...
- Return steht nur an einer Stelle



Nahe am Maschinenmodell



Variableninhalte und Zugriffsoperatoren:

```
int array[10];
int i;
int * ip;
float f;
array[4] = 1 << 30;
printf("%d\n", array[4]);
printf("%d\n", *(array+4)),
ip = array;
ip = ip + 4;
printf("%d\n", *ip);
f = *ip;
printf("%f\n", f);
f = *((float *)ip);
printf("%f\n", f);
```

```
© C:\WINDOWS\system32\cmd.exe

1073741824

1073741824

1073741824

1073741824.000000

2.000000

Drücken Sie eine beliebige Taste . . .
```



Variableninhalte und Zugriffsoperatoren:

```
int array[10];
int i;
int * ip;
float f;
array[4] = 1 << 30;
printf("%d\n", array[4]);
printf("%d\n", *(array+4));
ip = array;
ip = ip + 4;
printf("%d\n", *ip);
f = *ip;
printf("%f\n", f);
f = *((float *)ip);
printf("%f\n", f);
```

```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe

1073741824
1073741824
1073741824
1073741824.000000
2.000000
Drücken Sie eine beliebige Taste . . .
```



Variableninhalte und Zugriffsoperatoren:

Konsequenz:

Typen ordnen Variablen

- Größe im Speicher und
- Interpretation zu