

Tartalomjegyzék

1. <code>break.c</code>	2
2. <code>char.c</code>	3
3. <code>continue.c</code>	4
4. <code>string1.c</code>	5
5. <code>string2.c</code>	6
6. <code>tipuskonverziok.c</code>	7

1. break.c

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    int i = 0;

    while (1)
    {
        printf("%d\n", i);

        if (i == 42) {
            break;
        }

        ++i;
    }

    printf("END\n");

    return 0;
}
```

2. char.c

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    char c = 'A';

    printf("%c\n", c);

    printf("%c, %d\n", c, c);

    printf("%c, %d\n", c, (int)c);

    // -----

    int code = 65;

    printf("%c\n", code);

    return 0;
}
```

3. continue.c

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    for (int i = 0; i < 10; ++i)
    {
        if (i == 5) {
            continue;
        }

        printf("%d\n", i);
    }

    return 0;
}
```

4. string1.c

```
/**
 * Peldaprogram a 'prog1.h' hasznalatara.
 *
 * Forditas:
 *
 *      $ gcc string1.c -o string1
 *
 * Ha csak a 'string' tipust hasznaljuk,
 * akkor elegendo ezt a file-t leforditani.
 */

#include "prog1.h"
#include <stdio.h>

int main()
{
    string s = "World";

    printf("Hello_\%!n", s);

    return 0;
}
```

5. string2.c

```
/**
 * Peldaprogram a 'prog1.h' hasznalatara.
 *
 * Forditas:
 *
 *      $ gcc string2.c prog1.c -o string2
 *
 * Ha a get_string() fuggvenyt is hasznaljuk,
 * akkor a prog1.c -t is le kell forditani.
 */

#include "prog1.h"
#include <stdio.h>

int main()
{
    string s = get_string("Mi_a_neved?\n");

    printf("Hello_%s!\n", s);

    return 0;
}
```

6. tipuskonverziok.c

```
#include <stdio.h>

// cast-olas: explicit tipuskenyszerites
//
// (tipus) kifejezes

int main()
{
    int a = 20;
    int b = 3;

    printf("1) □%d\n", 20 / 3);

    printf("2) □%lf\n", 20.0 / 3.0);

    printf("3) □%lf\n", 20.0 / 3);

    printf("4) □%lf\n", 20 / 3.0);

    printf("5) □%f\n", 20.0 / 3.0);

    printf("6) □%f\n", (float)a / (float)b);

    printf("7) □%f\n", (float)a / b);

    printf("8) □%f\n", a / (float)b);

    return 0;
}
```