

Univerzális programozás

Így neveld a programozód!

Ed. BHAX, DEBRECEN,
2019. február 19, v. 0.0.4

Copyright © 2019 Dr. Bátfai Norbert

Copyright (C) 2019, Norbert Bátfai Ph.D., batfai.norbert@inf.unideb.hu, nbatfai@gmail.com,

Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.3 or any later version published by the Free Software Foundation; with no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, and no Back-Cover Texts. A copy of the license is included in the section entitled "GNU Free Documentation License".

<https://www.gnu.org/licenses/fdl.html>

Engedélyt adunk Önnek a jelen dokumentum sokszorosítására, terjesztésére és/vagy módosítására a Free Software Foundation által kiadott GNU FDL 1.3-as, vagy bármely azt követő verziójának feltételei alapján. Nincs Nem Változtatható szakasz, nincs Címlapszöveg, nincs Hátlapszöveg.

<http://gnu.hu/fdl.html>

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Univerzális programozás		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Bátfai, Norbert Ács Halasz, Adam	2019. május 10.	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME
0.0.1	2019-02-12	Az iniciális dokumentum szerkezetének kialakítása.	nbatfai
0.0.2	2019-02-14	Inciális feladatlisták összeállítása.	nbatfai
0.0.3	2019-02-16	Feladatlisták folytatása. Feltöltés a BHAX csatorna https://gitlab.com/nbatfai/bhax repójába.	nbatfai
0.0.4	2019-02-19	A Brun tételes feladat kidolgozása.	nbatfai

Ajánlás

„To me, you understand something only if you can program it. (You, not someone else!) Otherwise you don't really understand it, you only think you understand it.”

—Gregory Chaitin, *META MATH! The Quest for Omega*, [METAMATH]

Tartalomjegyzék

I. Bevezetés	1
1. Vízió	2
1.1. Mi a programozás?	2
1.2. Milyen doksikat olvassak el?	2
1.3. Milyen filmeket nézzek meg?	2
II. Tematikus feladatok	4
2. Helló, Turing!	6
2.1. Végtelen ciklus	6
2.2. Lefagyott, nem fagyott, akkor most mi van?	6
2.3. Változók értékének felcserélése	8
2.4. Labdapattogás	8
2.5. Szóhossz és a Linus Torvalds féle BogomIPS	8
2.6. Helló, Google!	9
2.7. 100 éves a Brun tétel	9
2.8. A Monty Hall probléma	9
3. Helló, Chomsky!	10
3.1. Decimálisból unárisba átváltó Turing gép	10
3.2. Az $a^n b^n c^n$ nyelv nem környezetfüggetlen	10
3.3. Hivatkozási nyelv	10
3.4. Saját lexikális elemző	11
3.5. l33t.1	11
3.6. A források olvasása	11
3.7. Logikus	12
3.8. Deklaráció	12

4. Helló, Caesar!	14
4.1. int *** háromszögmátrix	14
4.2. C EXOR titkosító	14
4.3. Java EXOR titkosító	14
4.4. C EXOR törő	15
4.5. Neurális OR, AND és EXOR kapu	15
4.6. Hiba-visszaterjesztéses perceptron	15
5. Helló, Mandelbrot!	16
5.1. A Mandelbrot halmaz	16
5.2. A Mandelbrot halmaz a <code>std::complex</code> osztállyal	16
5.3. Biomorfok	16
5.4. A Mandelbrot halmaz CUDA megvalósítása	17
5.5. Mandelbrot nagyító és utazó C++ nyelven	17
5.6. Mandelbrot nagyító és utazó Java nyelven	17
6. Helló, Welch!	18
6.1. Első osztályom	18
6.2. LZW	18
6.3. Fabejárás	19
6.4. Tag a gyökér	19
6.5. Mutató a gyökér	19
6.6. Mozgató szemantika	19
7. Helló, Conway!	20
7.1. Hangyaszimulációk	20
7.2. Java életjáték	20
7.3. Qt C++ életjáték	21
7.4. BrainB Benchmark	22
8. Helló, Schwarzenegger!	23
8.1. Szoftmax Py MNIST	23
8.2. Mély MNIST	23
8.3. Minecraft-MALMÖ	23

9. Helló, Chaitin!	24
9.1. Iteratív és rekurzív faktoriális Lisp-ben	24
9.2. Gimp Scheme Script-fu: króm effekt	24
9.3. Gimp Scheme Script-fu: név mandala	25
10. Helló, Gutenberg!	26
10.1. Programozási alapfogalmak	26
10.2. Programozás bevezetés	28
10.3. Programozás	28
III. Második felvonás	30
11. Helló, Arroway!	32
11.1. A BPP algoritmus Java megvalósítása	32
11.2. Java osztályok a Pi-ben	32
IV. Irodalomjegyzék	33
11.3. Általános	34
11.4. C	34
11.5. C++	34
11.6. Lisp	34

Előszó

Amikor programozónak terveztem állni, ellenezték a környezetemben, mondván, hogy kell szövegszerkesztő meg táblázatkezelő, de az már van... nem lesz programozói munka.

Tévedtek. Hogy egy generáció múlva kell-e még tömegesen hús-vér programozó vagy olcsóbb lesz allokálni igény szerint pár robot programozót a felhőből? A programozók dolgozók lesznek vagy papok? Ki tudhatná ma.

Mindenesetre a programozás a teoretikus kultúra csúcsa. A GNU mozgalomban látom annak garanciáját, hogy ebben a szellemi kalandban a gyerekeim is részt vehessenek majd. Ezért programozunk.

Hogyan forgasd

A könyv célja egy stabil programozási szemlélet kialakítása az olvasóban. Módszere, hogy hetekre bontva ad egy tematikus feladatcsokrot. Minden feladathoz megadja a megoldás forráskódját és forrásokat feldolgozó videókat. Az olvasó feladata, hogy ezek tanulmányozása után maga adja meg a feladat megoldásának lényegi magyarázatát, avagy írja meg a könyvet.

Miért univerzális? Mert az olvasótól (kvázi az írótól) függ, hogy kinek szól a könyv. Alapértelmezésben gyerekeknek, mert velük készítem az iniciális változatot. Ám tervezem felhasználását az egyetemi programozás oktatásban is. Ahogy szélesedni tudna a felhasználók köre, akkor lehetne kiadása különböző korosztályú gyerekeknek, családoknak, szakköröknek, programozás kurzusoknak, felnőtt és továbbképzési műhelyeknek és sorolhatnánk...

Milyen nyelven nyomjuk?

C (mutatók), C++ (másoló és mozgató szemantika) és Java (lebutított C++) nyelvekből kell egy jó alap, ezt kell kiegészíteni pár R (vektoros szemlélet), Python (gépi tanulás bevezető), Lisp és Prolog (hogyan lássuk mást is) példával.

Hogyan nyomjuk?

Ránts le a <https://gitlab.com/nbatfai/bhax> git repót, vagy méginkább forkolj belőle magadnak egy sajátot a GitLabon, ha már saját könyvön dolgozol!

Ha megvannak a könyv DocBook XML forrásai, akkor az alább látható **make** parancs ellenőrzi, hogy „jól formázottak” és „érvényesek-e” ezek az XML források, majd elkészíti a dlatex programmal a könyved pdf változatát, íme:

```
batfai@entropy:~$ cd glrepos/bhax/thematic_tutorials/bhax_textbook/
batfai@entropy:~/glrepos/bhax/thematic_tutorials/bhax_textbook$ make
rm -f bhax-textbook-fdl.pdf
xmllint --xinclude bhax-textbook-fdl.xml --output output.xml
xmllint --relaxng http://docbook.org/xml/5.0/rng/docbookxi.rng output.xml  ←
--noout
output.xml validates
rm -f output.xml
dlatex bhax-textbook-fdl.xml -p bhax-textbook.xls
Build the book set list...
Build the listings...
XSLT stylesheets DocBook - LaTeX 2e (0.3.10)
=====
Stripping NS from DocBook 5/NG document.
Processing stripped document.
Image 'dlatex' not found
Build bhax-textbook-fdl.pdf
'bhax-textbook-fdl.pdf' successfully built
```

Ha minden igaz, akkor most éppen ezt a legenerált `bhax-textbook-fdl.pdf` fájlt olvasod.



A DocBook XML 5.1 új neked?

Ez esetben forgasd a <https://tdg.docbook.org/tdg/5.1/> könyvet, a végén találsz az informatikai szövegek jelölésére használható gazdag „API” elemenkénti bemutatását.

I. rész

Bevezetés

1. fejezet

Vízió

1.1. Mi a programozás?

Ne cifrázzuk: programok írása. Mik akkor a programok? Mit jelent az írásuk?

1.2. Milyen doksikat olvassak el?

- Kezd ezzel: <http://esr.fsf.hu/hacker-howto.html>!
- Olvasgasd aztán a kézikönyv lapjait, kezd a **man man** parancs kiadásával. A C programozásban a 3-as szintű lapokat fogod nézegetni, például az első feladat kapcsán ezt a **man 3 sleep** lapot
- C kapcsán a [**KERNIGHANRITCHIE**] könyv adott részei.
- C++ kapcsán a [**BMECPP**] könyv adott részei.
- Az igazi kockák persze csemegéznek a C nyelvi szabvány **ISO/IEC 9899:2017** kódcsipeteiből is.
- Amiből viszont a legeslegjobban lehet tanulni, az a **The GNU C Reference Manual**, mert gcc specifikus és programozókra van hangolva: szinte csak 1-2 lényegi mondat és apró, lényegi kódcsipetek! Aki pdf-ben jobban szereti olvasni: <https://www.gnu.org/software/gnu-c-manual/gnu-c-manual.pdf>
- Az R kódok olvasása kis általános tapasztalat után automatikusan, erőfeszítés nélkül menni fog. A Python nincs ennyire a spektrum magától értetődő végén, ezért ahhoz olvasd el a [**BMECPP**] könyv - 20 oldalas gyorstalpaló részét.

1.3. Milyen filmeket nézzek meg?

- 21 - Las Vegas ostroma, <https://www.imdb.com/title/tt0478087/>, benne a **Monty Hall probléma** bemutatása.
- Kódjátzsma, <https://www.imdb.com/title/tt2084970>, benne a **kódtörő feladat** élménye.

- , , benne a bemutatása.
- , , benne a bemutatása.
- , , benne a bemutatása.
- , , benne a bemutatása.
- , , benne a bemutatása.
- , , benne a bemutatása.

DRAFT

II. rész

Tematikus feladatok

**Bátf41 Haxor Stream**

A feladatokkal kapcsolatos élő adásokat sugároz a <https://www.twitch.tv/nbatfai> csatorna, melynek permanens archívuma a <https://www.youtube.com/c/nbatfai> csatornán található.

DRAFT

2. fejezet

Helló, Turing!

2.1. Végtelen ciklus

Írj olyan C végtelen ciklusokat, amelyek 0 illetve 100 százalékban dolgoztatnak egy magot és egy olyat, amely 100 százalékban minden magot!

Megoldás videó:

Megoldás forrása: https://github.com/Drcsonka/Prog1/blob/master/infinite_loop.c

A programba 3 feladat rész van. Az első feladatrészen 1 CPU mag 100%-on fut ezt egy végtelen ciklussal erjuk el, a másodikban 0 CPU fut 100%-ba ezt a sleep parancsal kapjuk meg, és a harmadikban az összes 100%-ban fut itt kapcsolok hasznalataval oldjuk meg, hogy a végtelen ciklus mindegyik CPU-t egyszerre használja.

2.2. Lefagyott, nem fagyott, akkor most mi van?

Mutasd meg, hogy nem lehet olyan programot írni, amely bármely más programról eldönti, hogy le fog-e fagyni vagy sem!

Megoldás videó:

Megoldás forrása: tegyük fel, hogy akkora haxorok vagyunk, hogy meg tudjuk írni a Lefagy függvényt, amely tetszőleges programról el tudja dönteni, hogy van-e benne végtelen ciklus:

```
Program T100
{
    boolean Lefagy(Program P)
    {
        if(P-ben van végtelen ciklus)
            return true;
        else
            return false;
    }
}
```

```
main(Input Q)
{
    Lefagy(Q)
}
```

A program futtatása, például akár az előző v. c ilyen pszeudókódjára:

```
T100(t.c.pseudo)
true
```

akár önmagára

```
T100(T100)
false
```

ezt a kimenetet adja.

A T100-as programot felhasználva készítsük most el az alábbi T1000-set, amelyben a Lefagy-ra építő Lefagy2 már nem tartalmaz feltételezett, csak konkrét kódot:

```
Program T1000
{

    boolean Lefagy(Program P)
    {
        if(P-ben van végtelen ciklus)
            return true;
        else
            return false;
    }

    boolean Lefagy2(Program P)
    {
        if(Lefagy(P))
            return true;
        else
            for(;;);
    }

    main(Input Q)
    {
        Lefagy2(Q)
    }

}
```

Mit for kiírni erre a T1000 (T1000) futtatásra?

- Ha T1000 lefagyó, akkor nem fog lefagyni, kiírja, hogy true

- Ha T1000 nem fagyó, akkor pedig le fog fagyni...

akkor most hogy fog működni? Sehogy, mert ilyen `LeFagy` függvényt, azaz a T100 program nem is létezik.

A program sosem működik rendesen, mivel ha az ha mindkét program `true`-t ad vissza akkor van benne végtelen ciklus, ha viszont az első programban nincs végtelen ciklus akkor a második program fog végtelen ciklusban maradni.

2.3. Változók értékének felcserélése

Írj olyan C programot, amely felcseréli két változó értékét, bármiféle logikai utasítás vagy kifejezés használata nélkül!

Megoldás videó: https://bhaxor.blog.hu/2018/08/28/10_begin_goto_20_avagy_elindulunk

Megoldás forrása: <https://github.com/Drcsonka/Prog1/blob/master/valtozocsera.c>

A mínusz előjel felhasználásával, és a `+`, `-` matematikai műveletekkel, sikeresen meg tudjuk cserélni a két változó értékét. Ez a legegyszerűbb módja a változ

2.4. Labdapattogás

Először `if`-ekkel, majd bármiféle logikai utasítás vagy kifejezés használata nélkül írd egy olyan programot, ami egy labdát pattogat a karakteres konzolon! (Hogy mit értek pattogatás alatt, alább láthatod a videókon.)

Megoldás videó: <https://bhaxor.blog.hu/2018/08/28/labdapattogas>

Megoldás forrása: <https://github.com/Drcsonka/Prog1/blob/master/Labdapattog.c>

Az `x, y` tengelyt növeljük, ezzel a képernyőn levo labda mozog, majd amint eléri az ablak egy oldalát akkor az annak megfelelő tengelyt ellentétes értékbe tesszük ezzel elérjük, hogy a másik irányba mozogjon, és ezzel olyan hatást kelt mintha lepattant volna a falról és a másik irányba kezd el mozogni.

2.5. Szóhossz és a Linus Torvalds féle `BogoMIPS`

Írd egy programot, ami megnézi, hogy hány bites a szó a gépeden, azaz mekkora az int mérete. Használd ugyanazt a `while` ciklus fejet, amit Linus Torvalds a `BogoMIPS` rutinjában!

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/Drcsonka/Prog1/blob/master/shifteles.c> <https://github.com/Drcsonka/Prog1/blob/master/shifteles.c>

Felveszünk egy változót, és addig shifteljük, ameddig nem lesz az értéke 0, vagyis ameddig minden érték le csúszik. A shiftelések száma lesz a szónak a hossza. Egy `int` változó 4 bit-et foglal így annyiszor 4 bites lesz a szavunk amennyi betűs.

2.6. Helló, Google!

Írj olyan C programot, amely egy 4 honlabból álló hálózatra kiszámolja a négy lap Page-Rank értékét!

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/Drcsonka/bevprog/blob/master/ora4v2.cpp>

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

2.7. 100 éves a Brun tétel

Írj R szimulációt a Brun tétel demonstrálására!

Megoldás videó: <https://youtu.be/xbYhp9G6VqQ>

Megoldás forrása: https://gitlab.com/nbatfai/bhax/blob/master/attention_raising/Primek_R

2.8. A Monty Hall probléma

Írj R szimulációt a Monty Hall problémára!

Megoldás videó: https://bhaxor.blog.hu/2019/01/03/erdos_pal_mit_keresett_a_nagykonyvben_a_monty_hall-paradoxon_kapcsan

Megoldás forrása: https://gitlab.com/nbatfai/bhax/tree/master/attention_raising/MontyHall_R

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

3. fejezet

Helló, Chomsky!

3.1. Decimálisból unárisba átváltó Turing gép

Állapotátmenet gráfjával megadva írd meg ezt a gépet!

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/Drcsonka/Prog1/blob/master/unaris.cpp>

Az Unáris vagyis masneven Egyes számrendszer, egy olyan számrendszer amiben egy számot úgy ábrázolunk, hogy annyiszor egymasmelle tesszük pl.: = 4 Főleg kis értékek / számok esetén működik jól. Megadunk egy számot a programnak és egy 'for' ciklus segítségével annyiszor egymás mellé írjuk az a karaktert amit megadtunk (pl : .) amennyi a beírt szám értéke

3.2. Az $a^n b^n c^n$ nyelv nem környezetfüggetlen

Mutass be legalább két környezetfüggő generatív grammatikát, amely ezt a nyelvet generálja!

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/Drcsonka/Prog1/blob/master/kornyezetfuggetlen.txt>

Noam Chomsky nevéhez fűződik a generatív grammatika nyelv. A Grammatikanak 4 alkotóeleme van a : A nemterminális jelek vagy változó szimbólumok, általában nagybetűkkel (A, B, C) jelöljük . A terminális jelek, vagy konstansok, általában kisbetűkkel (a, b, c) jelöljük. A helyettesítési szabályok, elemeit rendezett párok képzik. A kitüntetett nemterminális jel, a grammatika kiinduló vagy kezdő eleme.

3.3. Hivatkozási nyelv

A [KERNIGHANRITCHIE] könyv C referencia-kézikönyv/Utasítások melléklete alapján definiáld BNF-ben a C utasítás fogalmát! Majd mutass be olyan kódcsipeteket, amelyek adott szabvánnyal nem fordulnak (például C89), mással (például C99) igen.

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/Drcsonka/Prog1/blob/master/c89.c> <https://github.com/Drcsonka/Prog1/blob/master/c99.c>

Ez a program c89-ben nem fut le mivel ebben a verzióban meg nem lehet változót deklarálni cikluson belül.

3.4. Saját lexikális elemző

Írj olyan programot, ami számolja a bemenetén megjelenő valós számokat! Nem elfogadható olyan megoldás, amely maga olvassa betűnként a bemenetet, a feladat lényege, hogy lexert használjunk, azaz óriások vállán álljunk és ne kispályázzunk!

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/Drcsonka/Prog1/blob/master/Lexikalis.c> <https://github.com/Drcsonka/Prog1/blob/master/Lexikalis.c>

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat... A lex program segítségével, nekünk csak azt kell megadnunk, hogy mi alapján figyelje a program számára megadott szöveget. A program a 'db' változóban számolja a számokat. A számok kiírásához, 'Ctrl+D'-t kell nyomnunk.

3.5. l33t.l

Lexelj össze egy l33t ciphert!

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/Drcsonka/Prog1/blob/master/l337d1c7.c>

A l33t hackerek és crackerek által használt nyelv. A lényege, hogy a betűket és számjegyeket rájuk hasonló karakterekkel helyettesíti. Egy karakternek 4 különböző változata is van. És a Srand függvény miatt nem csak ugyan az a változat ismétlődik. 90 %-ban az első változat szokott használatba lépni.

3.6. A források olvasása

Hogyan olvasod, hogyan értelmezed természetes nyelven az alábbi kódcsipeteket? Például

```
if(signal(SIGINT, jelkezelő)==SIG_IGN)
    signal(SIGINT, SIG_IGN);
```

Ha a SIGINT jel kezelése figyelmen kívül volt hagyva, akkor ezen túl is legyen figyelmen kívül hagyva, ha nem volt figyelmen kívül hagyva, akkor a jelkezelő függvény kezelje. (Miután a **man 7 signal** lapon megismertem a SIGINT jelet, a **man 2 signal** lapon pedig a használt rendszerhívást.)



Bugok

Vigyázz, sok csipet kerülendő, mert bugokat visz a kódba! Melyek ezek és miért? Ha nem meggyőződésre, elkapja valamelyiket esetleg a splint vagy a frama?

i.

```
if(signal(SIGINT, SIG_IGN)!=SIG_IGN)
    signal(SIGINT, jelkezelő);
```

ii.

```
for(i=0; i<5; ++i)
```

- iii.

```
for(i=0; i<5; i++)
```
- iv.

```
for(i=0; i<5; tomb[i] = i++)
```
- v.

```
for(i=0; i<n && (*d++ = *s++); ++i)
```
- vi.

```
printf("%d %d", f(a, ++a), f(++a, a));
```
- vii.

```
printf("%d %d", f(a), a);
```
- viii.

```
printf("%d %d", f(&a), a);
```

Megoldás forrása: <https://github.com/Drcsonka/Prog1/blob/master/Forrasolv.c>

Megoldás videó:

A program lefutása elhív egy végtelen ciklust, amiből a CTRL + C billentyűkombinációval sem tudunk kilepni.

3.7. Logikus

Hogyan olvasod természetes nyelven az alábbi Ar nyelvű formulákat?

```
$(\texttt{\textbackslash forall } x \texttt{\textbackslash exists } y ((x<y)\texttt{\textbackslash wedge}(y \texttt{\textbackslash text{ prím}})))$  
  
$(\texttt{\textbackslash forall } x \texttt{\textbackslash exists } y ((x<y)\texttt{\textbackslash wedge}(y \texttt{\textbackslash text{ prím}})\texttt{\textbackslash wedge}(SSy \texttt{\textbackslash text{ prím}})) \leftrightarrow )$  
  
$(\texttt{\textbackslash exists } y \texttt{\textbackslash forall } x (x \texttt{\textbackslash text{ prím}}) \texttt{\textbackslash supset } (x<y))$  
  
$(\texttt{\textbackslash exists } y \texttt{\textbackslash forall } x (y<x) \texttt{\textbackslash supset } \texttt{\textbackslash neg } (x \texttt{\textbackslash text{ prím}}))$
```

Megoldás forrása: https://gitlab.com/nbatfai/bhax/blob/master/attention_raising/MatLog_LaTeX

Megoldás videó: <https://youtu.be/ZexiPy3ZxsA>, https://youtu.be/AJSXOQFF_wk

A feladat megoldásához a LaTeX szövegformázó rendszert kell használnunk. A feladat leírásában olvasható parancsokat a szoftver matematikai kifejezésekké alakítja át, majd PDF formában lementve mindenki számára jól értelmezhető formát kapnak.

3.8. Deklaráció

Vezesd be egy programba (forduljon le) a következőket:

- egész
- egészre mutató mutató
- egész referenciája
- egészek tömbje
- egészek tömbjének referenciája (nem az első elemé)
- egészre mutató mutatók tömbje
- egészre mutató mutatót visszaadó függvény
- egészre mutató mutatót visszaadó függvényre mutató mutató
- egészet visszaadó és két egészet kapó függvényre mutató mutatót visszaadó, egészet kapó függvény
- függvénymutató egy egészet visszaadó és két egészet kapó függvényre mutató mutatót visszaadó, egészet kapó függvényre

Mit vezetnek be a programba a következő nevek?

- `int a;`
- `int *b = &a;`
- `int &r = a;`
- `int c[5];`
- `int (&tr)[5] = c;`
- `int *d[5];`
- `int *h ();`
- `int *(*l) ();`
- `int (*v (int c)) (int a, int b)`
- `int (*(z) (int)) (int, int);`

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/Drcsonka/Prog1/blob/master/Deklaracio.c>

A fájlban fel vannak tüntetve, hogy melyik a milyen változót deklarál a program azon része.

4. fejezet

Helló, Caesar!

4.1. int *** háromszögmátrix

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/Drcsonka/Prog1/blob/master/haromszog.c>

A mátrix n darab oszlopból és m darab sorból álló táblázatok. Egy mátrix akkor háromszögmátrix, ha a főátlója alatt vagy felett csak 0 található. A "malloc" függvénnyel memóriát foglalunk le, mi adjuk meg mekkora ez a terület. Ez után vagy a lefoglalt memória kezdőcímét vagy NULL értéket ad vissza. Egy for ciklussal végigmegyünk a lefoglalt területen és minden double típusú területre állítunk egy mutatót, majd ezek a mutatók alkotják a háromszögmátrixot. A "free" függvénnyel felszabadítjuk a lefoglalt memóriát.

4.2. C EXOR titkosító

Írj egy EXOR titkosítót C-ben!

Megoldás videó:

Megoldás forrása: https://github.com/Drcsonka/Prog1/blob/master/exor_titkosito_c.c

A kizáró vagyok titkosítást fogjuk használni. Ez a művelet amikor egymáshoz hasonlítjuk a szöveg bájtját és a titkosító kulcs bájtjait akkor 1-et ad vissza ha a kettő különböző és 0-t ha megegyeznek. A program elején megadjuk a titkosítani szánt szöveg méretét, ez alapján a program generál egy megfelelő méretű kulcsot. Ezután a kettő összehasonlításával megalkotja a titkosított szöveget.

4.3. Java EXOR titkosító

Írj egy EXOR titkosítót Java-ban!

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/Drcsonka/Prog1/blob/master/ExorTitkosito.class> <https://github.com/Drcsonka/Prog1/blob/master/ExorTitkosito.java>

Ez a feladat az előző Exor titkosítás csak Java programozási nyelven.

4.4. C EXOR törő

Írj egy olyan C programot, amely megtöri az első feladatban előállított titkos szövegeket!

Megoldás videó:

Megoldás forrása: https://github.com/Drcsonka/Prog1/blob/master/exor_toro_c.c

Ez a program az előbb létrehozott titkosítóra épül. A titkosított fájl-t összeveti a kulccsal és így visszkapjuk az eredeti szöveget.

4.5. Neurális OR, AND és EXOR kapu

R

Megoldás videó: <https://youtu.be/Koyw6IH5ScQ>

Megoldás forrása: https://gitlab.com/nbatfai/bhax/tree/master/attention_raising/NN_R

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

4.6. Hiba-visszaterjesztéses perceptron

C++

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/Drcsonka/Prog1/blob/master/main.cpp>

A Mandelbrot feladatból kapott képet használjuk fel bemenetként. Végigmegyünk a képen, megnézzük a magasságát és szélességét, és eltároljuk az ebből kapott piros színt (RGB színkódból az R(red)-t). Az ezt kapott pirost berakjuk a perceptron 3. rétegébe.

5. fejezet

Helló, Mandelbrot!

5.1. A Mandelbrot halmaz

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/Drcsonka/Prog1/blob/master/mandel.cpp>

Benoit Mandelbrot matematikus találta meg ezt a komplex számsíkot és róla lett elnevezve. A program futtatásával fogjuk elkészíteni a Mandelbrot-halmaz kétdimenziós, számítógépes ábráját. Meghatározzuk a szükséges adatokat a számításhoz: magasság, szélesség, iterációs határérték. "For" ciklusokkal megyünk végig a szélességen, magasságon és kiszámítjuk az adott csomópontához tartozó komplex számot. Eközben egy while ciklussal az iteráció értékét számoljuk, és ha ez eléri a határt akkor a szám eleme a Mandelbrot-halmaznak.

Futtatása: `g++ mandelpngt.cpp -lpng16 -o mandelpngtki ./mandelpngtki t.png`

5.2. A Mandelbrot halmaz a `std::complex` osztállyal

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/Drcsonka/Prog1/blob/master/3.1.2.cpp>

Az előző feladatban a komplex számokat két változóban tároltuk egyben a valós, másikban a képzetes részét, viszont az `std::complex` osztállyal megtehetjük azt, hogy egy változóban tárolhassuk.

A while ciklussal azt nézzük meg, hogy mennyire távolodik el z_n a z_0 ponttól vagyis a koordináta-rendszer közepétől. Ha ez a távolság nagyobb mint 2, akkor a vizsgált pontban az iteráció nem sűrűsödik be az origóhoz közeli pontban. Ha az elérjük az iterációs határt és emiatt lépünk ki a while ciklusból, akkor ezt a pontot feketére színezzük, és a Mandelbrot-halmaz elemének tekintjük.

5.3. Biomorfok

Megoldás videó: <https://youtu.be/IJMbgRzY76E>

Megoldás forrása: https://gitlab.com/nbatfai/bhax/tree/master/attention_raising/Biomorf

Az Mandelbrot-halmaz-hoz szorososan kapcsolódik a Biomorf. Itt viszont a komplex iteráció a Mandelbrot-halmaz-ban egy változó volt, itt viszont állandó. Minden rácsponthoz más értéket vesz vesz az előző feladatokban, a mostaniban viszont ugyan az minden rácspontra.

A Mandelbrot-halmazhoz képest nemcsak a formáján különbözik hanem, ráadásul színes képet is generálunk. Ez azért lehetséges mivel a Mandelbrot-halmazhoz képest más képletet is használunk. Ez úgy valósul meg, hogy az iteráció számát elosztjuk maradékosan 255-el, így ebből kapunk egy RGB kódot amivel színezzük az adott pontot.

Fordítás: `$ g++ biomorf.cpp -lpng -O3 -o biomorfki $./biomorfki biomorf.png 800 800 10 -2 2 -2 2 .285 0 10`

5.4. A Mandelbrot halmaz CUDA megvalósítása

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

5.5. Mandelbrot nagyító és utazó C++ nyelven

Építs GUI-t a Mandelbrot algoritmusra, lehessen egérrel nagyítani egy területet, illetve egy pontot egérrel kiválasztva vizualizálja onnan a komplex iteráció bejárta z_n komplex számokat!

Megoldás forrása:

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/Drcsonka/Prog1/tree/master/nagyito>

Ez a feladat is az előbb használt Mandelbrot-halmazra épül. Ezzel a programmal viszont lesz arra is lehetőségünk, hogy a Mandelbrot által generált képet ki tudjuk nagyítani, és részletesebben meg tudjuk nézni egyes részeit.

5.6. Mandelbrot nagyító és utazó Java nyelven

6. fejezet

Helló, Welch!

6.1. Első osztályom

Valósítsd meg C++-ban és Java-ban az módosított polártranszformációs algoritmust! A matek háttér teljesen irreleváns, csak annyiban érdekes, hogy az algoritmus egy számítása során két normálist számol ki, az egyiket elspájzolod és egy további logikai taggal az osztályban jelzed, hogy van vagy nincs eltérő kiszámolt szám.

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/Drcsonka/Prog1/blob/master/polargen.cpp> <https://github.com/Drcsonka/Prog1/blob/master/polargen.java>

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat... térj ki arra is, hogy a JDK forrásaiban a Sun programozói pont úgy csinálták meg ahogyan te is, azaz az OO nemhogy nem nehéz, hanem éppen természetes neked! A C++ és Java nyelvek mind objektumorientált programozási nyelvek. Az objektumok segítségével csökkenti a programok bonyolultságának a programozók számára. Az algoritmus matematikai háttere minket nem foglalkoztat jelenleg. A számítás két véletlenszerű normálizált számot állít elő. Minden páratlan meghíváskor nem kell számolnunk, hanem csak elég az előző lépésben generált másik számot megadni. Ezt egy függvény segítségével tároljuk el, hogy páratlan-e.

6.2. LZW

Valósítsd meg C-ben az LZW algoritmus fa-építését!

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/Drcsonka/Prog1/blob/master/lzw.c>

Ezzel a feladattal már foglalkoztunk Bev. Prog. órán. A program lényege, hogy a bemeneti fájl tartalmát átalakítja és kiírja a bináris fájlt egy külön fájlba. A fa építés elve, hogy amikor a programunk kap egy 1-est vagy 0-ást megnézi, hogy az aktuális csomópont tartalmazza-e azt az elemet. Ha nem betesszük a jelenlegi csomópont gyermekeként. Amennyiben viszont igen akkor csinálunk egy új csomópontot és annak lesz a gyermeke.

6.3. Fabejárás

Járd be az előző (inorder bejárású) fát pre- és posztorder is!

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/Drcsonka/Prog1/blob/master/lzwpost.c> <https://github.com/Drcsonka/Prog1/>

A fabejárás előtt megnézzük, hogy a bejárando fa üres-e. Preorder bejárásnál elhelyezzük a gyökérelmet a sor végére. Majd először a gyökérel bal oldali részfáját, ezután a jobb oldali részfáját járjuk be.

Postorder a Preorder ellentéte, ilyenkor először a gyökérel bal oldali részfáját, majd a jobb oldali részfáját járjuk be, és csak ezután dolgozzuk fel a gyökérelmet.

6.4. Tag a gyökér

Az LZW algoritmust ültess át egy C++ osztályba, legyen egy Tree és egy beágyazott Node osztálya. A gyökér csomópont legyen kompozícióban a fával!

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/Drcsonka/Prog1/blob/master/z3a7.cpp>

Ebben a feladatban megint az eddig használt LZW binfa programot fogjuk használni. Ebben az osztályban nem a fa gyökere a mutató, hanem csak egy objektum, a fa lesz ebben az esetben a mutató, ami mindig az épülő fa jelenlegi csomópontjára fog mutatni. Ha a programunk 0-at kap, akkor megnézzük, hogy az jelenlegi csomópontunknak van-e 0-ás gyermeke. Ha nincs, akkor új csomópontot hozunk létre. Ezután az aktuális csomópont nullás gyermekét ráállítjuk az új csomópontra és a fával visszaállunk a gyökérre. Ha viszont van nullás gyermek, akkor a fa mutatóját állítjuk rá. Ha 1-et kapunk akkor is ugyan ez történik.

6.5. Mutató a gyökér

Írd át az előző forrást, hogy a gyökér csomópont ne kompozícióban, csak aggregációban legyen a fával!

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/Drcsonka/Prog1/blob/master/z3a72.cpp>

Az előző feladathoz képest az fog most különbözni, hogy most a gyökér is mutató lesz. Most mindenhol, ahol eddig a gyökeret referenciaként adtuk át a mutatónak, most enélkül fogjuk. Helyet foglalunk a memóriában és erre állítjuk rá a fát.

6.6. Mozgató szemantika

Írj az előző programhoz mozgató konstruktort és értékadást, a mozgató konstruktor legyen a mozgató értékadásra alapozva!

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/Drcsonka/Prog1/blob/master/z3a73.cpp>

7. fejezet

Helló, Conway!

7.1. Hangyaszimulációk

Írj Qt C++-ban egy hangyaszimulációs programot, a forrásaidról utólag reverse engineering jelleggel készíts UML osztálydiagramot is!

Megoldás videó: <https://bhaxor.blog.hu/2018/10/10/myrmecologist>

Megoldás forrása: <https://github.com/Drcsonka/Progl/tree/master/hangyaszimulacio>

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

Az Ant.h header fájlban a hangyák tulajdonságai vannak deklarálva. Az 'x' és 'y' változók a koordinátái, hogy hol vannak éppen, a 'dir' változó pedig azt mutatja, hogy milyen irányba tart éppen.

Az AntWin.h header-ben az ablak magassága és szélessége van megadva pixelekben ez publikus részben van megadva. A 'cellwidth' és 'cellheight' változók pedig a cellák szélességét és magasságát adják meg amiben a hangyák vannak megjelenítve ez privát részben vannak deklarálva. A 'grids' a két rácsot adja meg, a 'gridldx' pedig a két rácspont közül az egyiket tárolja.

A 'closeEvent()' függvény meghívja az AntThread.h header-ből a 'finish()' methodust ami leállítja a programot ha hamis értéket kap.

A 'keyPressEvent()' függvény a gomb lenyomásokat dolgozza fel.

A 'paintEvent()' függvénnyel pedig megváltoztatjuk a hangyák színét.

Az 'AntThread' osztály nagyon hasonló az 'AntWinhez' csak kiegészítve újabb tulajdonságokkal. Ezek például az 'evaporation' ami a párolgás mértékét tárolja el. Az 'nbrPheromone' ami a feromonok számát. A 'cellAntMax' a hangyák maximális előfordulását egy cellán belül.

7.2. Java életjáték

Írd meg Java-ban a John Horton Conway-féle életjátékot, valósítsa meg a sikló-kilövőt!

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/Drcsonka/Progl/blob/master/Sejtautomata.java>

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

A program alap helyzetben üres rácsokkal van tele. Kiinduláskor létrehozunk egy általunk kitalált alakzatot, és ebből fog elindulni a játék. Az alakzat rácsai élő sejtek lesznek, a többi cella halott sejtek. Egy sejtet 8 cella vesz körül. Ahhoz, hogy egy élő sejt tovább éljen legalább 2 vagy 3 szomszédos élő sejtjének kell lennie. Egy halott sejt akkor kel életre, ha 3 vagy több közvetlen mellette lévő sejt élő. Két rácsot használunk, az egyik a sejtter jelenlegi állapota, a másik a sejtter megváltozott állapota. Ezek az 'idoFejlodes()' függvényben vannak. Itt figyeljük, hogy a sejtek hogyan változnak.

A 'szomszedokSzama()' függvényben megnézzük, hogy a sejteknek mennyi szomszéda van, és ez alapján, hogy mi fog történni vele. Definiáljuk, hogy hány cella magasa és széles legyen a sejtterünk és, hogy a cellának mekkora legyen a mérete. Hogy mennyi legyen a setterek közötti váltakozás ideje.

A paint() függvény kirajzolja számunkra a sejtteret és az azon lévő sejteket. Az egybe ágyazott for ciklusból a külső felel a sejtter soraiért a belső az oszlopaiért. Az élő sejteket feketével a halottakat viszont fehérrel rajzolja ki a program számunkra.

Gombokkal tudjuk a játék menetét valamilyen szinten változtatni. Az 'S' betű lenyomásával pillanatképet tudunk csinálni amit számolunk is, hogy hány készült. A szimuláció sebességét is tudjuk változtatni a 'g' és az 'l' billentyűkkel. A 'g'-vel gyorsítjuk az 'l'-el lassítjuk a rácsok váltakozása közötti időközt. A cella méreteit a 'K' és az 'N' billentyűvel tudjuk változtatni. A 'K' betűvel felezzük az 'N'-el duplázzuk a sejtek méreteit. Az egerre is reagál a program. Ha rávisszük az egerünket egy cellára akkor az elővé változik, ha viszont lenyomjuk a klikket akkor a cella jelenlegi állapotának az ellenkezőjére változik.

7.3. Qt C++ életjáték

Most Qt C++-ban!

Megoldás videó:

Megoldás forrása: https://github.com/Drcsonka/Progl/tree/master/sejtautomata_cpp

Ez a feladat ugyan az a program lesz mint az előző feladatban csinált életjáték, csak ebben az esetben c++-ban QT keretrendszer segítségével.

A 'sejtblak.h' header fájlban deklaráljuk a program alapját. A sejtter magasságát ('magassag') és szélességét ('szelesseg') vagyis a nagyságát. A 'cellaSzelesseg' és a 'cellaMagassag' a cella adatait adják meg pixelben. A két rácsot is itt deklaráljuk ami a sejtter két időállapotot fogják tartalmazni. Ezen felül még azt is, hogy a sejt él-e vagy sem.

A 'sejtszal.cpp' file-ban több függvényt is deklarálunk. Az egyik a 'szomszedokSzama()' függvény amiben végignézzük a sejtnek a szomszédait. A másik az 'idoFejlodes()' függvény amiben azt határozzuk meg, hogy a sejtünk túl fogja-e élni ezt az időállapotot, vagy sem. Akkor éli túl az élő sejt ha 2 vagy 3 élő szomszédja van, amúgy meghal. A halott sejt viszont marad halott, hacsak nincs 3 élő szomszédja, mert akkor az is élő lesz.

A 'sejtblak.cpp' fájlban a 'paintEvent()' függvényt deklaráljuk ami az aktuális rácsot rajzolja ki. 2 'for' ciklus rajzolja ki a sejtcellát, a belső 'for' ciklus az oszlopokat, a külső a sorokat. Ezáltal minden sejtet kirajzolnak a megfelelő pontokra.

7.4. BrainB Benchmark

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/Drcsonka/Progl/tree/master/brainH>

Ezt a programot arra a célra fejlesztették hogy az esportolókat teszteljék mennyire tudják követni a karakterük mozgását zavarosabb helyzetekben.

A program alapja, hogy a karakterünket vagyis egy pontot kell követnünk az egerünkkel, és ha egy másodpercnél tovább nem tartozkodik az egerünk a dobozban akkor, a program annak veszi, hogy elvesztettük a dobozt és lassul a doboz mozgása. A játék során egyre több doboz fog megjelenni a képernyőn ezzel nehezítve a 'karakterünk' követését.

8. fejezet

Helló, Schwarzenegger!

8.1. Szoftmax Py MNIST

Python

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/tensorflow/tensorflow/releases/tag/v0.9.0> (/tensorflow-0.9.0/tensorflow/exa
https://progater.blog.hu/2016/11/13/hello_samu_a_tensorflow-bol

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat... A TensorFlow egy google által készített és használt, mesterséges intelligenciára is felhasználható szoftver. A most használt programunk egy 28 x 28 pixeles képet fog kapni és az azon szereplő számot kell felismernie ('reading' függvény fogja beolvasni ezt a képet). Ahhoz, hogy a képről fel tudja ismerni a számot, meg kell rá tanítanunk a programot. Ezt többszöri futtatással csináljuk, minden egyes lefutásnál kiírjuk a pontosság értékét, hogy mi volt a képen szereplő szám, és, hogy a program mit tippel.

8.2. Mély MNIST

Python

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat... (passzolva)

8.3. Minecraft-MALMÖ

Megoldás videó: <https://youtu.be/bAPSu3Rndi8>

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat... (passzolva)

9. fejezet

Helló, Chaitin!

9.1. Iteratív és rekurzív faktoriális Lisp-ben

Megoldás videó: <https://youtu.be/z6NJE2a1zIA>

Megoldás forrása:

A Lisp abban különbözik a többi programozási nyelvtől, hogy prefix alakban kell megadni a műveleteket vagyis nem a megszokott $(1 + 1)$ alakban, hanem $(+ 1 1)$ alakban. Függvényeket viszont a define paranccsal definiálunk. Az iteratív faktoriális lényege, hogy amennyi a megadott szám annyiszor végzünk el szorzást, és ezzel érjük el a faktoriálisát.

```
(define (fact n) (do ((i 1 (+ 1 i))) (num 1 (* i num))) ((> i n) num)))
```

A rekurzív faktoriálisnál viszont $n-1$ faktoriálisát megszorozzuk az n -el, és ezt addig csináljuk ameddig a számunk vagyis n egyenlő lesz 1-el vagy kisebb.

```
(define (fact n) (if(< n 1) 1 (* n (fakt(- n 1)))))
```

9.2. Gimp Scheme Script-fu: króm effekt

Írj olyan script-fu kiterjesztést a GIMP programhoz, amely megvalósítja a króm effektet egy bemenő szövegre!

Megoldás videó: https://youtu.be/OKdAkI_c7Sc

Megoldás forrása: https://gitlab.com/nbatfai/bhax/tree/master/attention_raising/GIMP_Lisp/Chrome

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat... A Lisp programozási nyelvek családjá közé tartozik a Scheme is. Maga a programozási nyelv régi de egyszerűsége miatt még most is használják. A feladatunk az lenne, hogy a 'Gimp' nevű ingyenes képszerkesztő programban a Script-Fu-val elérjük, hogy a kívánt szövegünknek 'Króm' effektje legyen. A 'script-fu-bhax-chrome-border' függvény fogja létrehozni a króm effektet szöveget. Ezt úgy éri el, hogy egy új rétegre teszi, aminek fekete lesz a háttere és a rajta lévő szöveg fehér.

A script fájl elhelyezése után, a 'Létrehozás' menüpontnál lesz egy új opciónk a: Chrome3. Ezt kiválasztva kapunk egy menüt. Amit itt láthatunk:

```
(script-fu-register "script-fu-bhax-chrome"
  "Chrome3"
  "Creates a chrome effect on a given text."
  "Norbert Bátfai"
  "Copyright 2019, Norbert Bátfai"
  "January 19, 2019"
  ""
  SF-STRING      "Text"      "Bátf41 Haxor"
  SF-FONT        "Font"      "Sans"
  SF-ADJUSTMENT  "Font size" '(100 1 1000 1 10 0 1)
  SF-VALUE       "Width"     "1000"
  SF-VALUE       "Height"    "1000"
  SF-COLOR       "Color"     '(255 0 0)
  SF-GRADIENT    "Gradient"  "Crown molding"
)
(script-fu-menu-register "script-fu-bhax-chrome"
  "<Image>/File/Create/BHAX"
)
```

Ebbena menüben 'Text'-hez a kívánt szöveget írjuk, amit króm színben szeretnénk látni. A többi menüpont a betűtípust ('Font'), betűtípus méretét ('Font size'), szélesség ('Width'), magasság ('Height'), szín ('Color') amit RGB színkódban adunk meg és a csillogás típusát ('Gradient').

9.3. Gimp Scheme Script-fu: név mandala

Írj olyan script-fu kiterjesztést a GIMP programhoz, amely név-mandalát készít a bemenő szövegből!

Megoldás videó: https://bhaxor.blog.hu/2019/01/10/a_gimp_lisp_hackelese_a_scheme_programozasi_nyelv

Megoldás forrása: https://gitlab.com/nbatfai/bhax/tree/master/attention_raising/GIMP_Lisp/Mandala

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat... Ez a feladat is Gimpben Scheme programozási nyelven Script-fu-ban fog írúdni. A feladat az lenne, hogy egy mandala készüljön az általunk megadott szövegből. A mandala egy kör alakú alakzat amit szöveg forgatásával kapunk. Itt is ugyan úgy fog működni a menüje, mint az előző feladatban a króm színnél.

És itt is ugyanúgy fogjuk meghatározni a szöveg méretét:

```
(set! text-width (car (gimp-text-get-extents-fontname text fontsize PIXELS ↵
  font)))
(set! text-height (elem 2 (gimp-text-get-extents-fontname text ↵
  fontsize PIXELS font)))
```

Majd létrehozunk egy új réteget, amire ráillesztjük a megadott szöveget. A mandala képet úgy éri el a program, hogy fogja a szöveget, tükrözi, majd elforgatja és ezt fogja ismételni.

10. fejezet

Helló, Gutenberg!

10.1. Programozási alapfogalmak

[?]

1.2

Megismerjük a programozási nyelvek 3 szintjét. Ezek a gépi nyelv, az assembly nyelv és a magas szintű nyelv. A könyvben a magas szintű nyelvvel fogunk jobban foglalkozni, ezeket forrásprogramnak is szokták hívni. A processzorok nem tudják értelmezni a forrásprogramokat ezért szükség van fordítóprogramokra, amik gépi kódú programot készít. Ennek lépései :Lexikális elemzés, szintaktikai elemzés, kódgenerálás. Megismerjük ezen kívül a szintaktika és a semantika fogalmait.

1.3

A nyelveket 2 nagy részre lehet bontani, ez a kettő az Imperatív nyelv és a Dekleratív nyelv.

Az imperatív nyelv jellemzői: Algoritmikus nyelvek, utasítások sorozatára épülnek fel, szorosan kötődnek a Neumann-architektúrához, legfőbb eszköze a változók. Két alcsoportja van az objektumorientált nyelvek és az eljárásorientált nyelvek.

A deklaratív nyelvre jellemző: Nem algoritmikus nyelv, nincs lehetőség memóriaműveletekre. Két alcsoportja: a logikai nyelv és a funkcionális nyelv.

2.1

A program legkisebb alkotórésze a karakter. Általában a karaktereket kategorizálják, betűknek, számjegyeknek vagy egyéb karaktereknek. Ide tartoznak a szimbolikus nyelvek is. Ennek két része van a kulcsszó és az azonosító. Az azonosító a felhasználó számára van, hogy arra ezzel tudjon hivatkozni az előző elemekre. A kulcsszó viszont az nyelvnek van, és ezt felhasználóként nem tudjuk megváltoztatni.

2.4

A programnyelveknek vannak adatípusaik is. Ezek lehetnek a programozási nyelv által megadott típusok vagy a felhasználó is hozhat létre típusokat, ilyenkor meg kell adni a típus tartományát, műveleteit és ábrázolási módját. Az adattípusoknak két nagy csoportja van, az egyszerű és az összetett típus. Ezekből egy pár példa: az egész számok, tömbök, listák, karakterek, logikai.

2.4.3

A mutató típus egy egyszerű típusu adattípus. Tárcímeket tárol. Ha nem mutatnak sehova akkor 'NULL' értékre mutatnak. Velük tudunk indirektül címezni.

2.5

Nevesített konstansoknak 3 komponensből állnak, a névből, típusból és értékből. Ezt a konstanst mindig deklarálni kell. A deklarációnál kap egy értéket ami megváltoztathatatlan lesz később. Az a feladatuk, hogy a rendszeresen használt értékeknek egy más / könnyebb nevet ad.

2.6

A változók 4 komponensből állnak, a névből, attribútumokból, címekből és értékekből. A név az egy egyedi azonosító, az attribútum a változó futás közbeni működéséről felel. A változóknak értékét rendelhetünk aminek két fajtája van, az explicit, implicit és automatikus deklaráció. A változó címe a változó helyét határozza meg. Ezt megtehetjük több módon is, például statikus kiosztás, dinamikus kiosztás, és a felhasználó által kiosztás. Az érték komponense a bitkombinációt jelenti ami a címen helyezkedik el.

2.7

C-ben az alapelem típusáról van szó. Ez a kettő az aritmetikai típus, a számrasztott típus és a void típus.

3.

A kifejezések arra jók, hogy a már ismert értékekből új értéket csinálunk. Ennek két része van: az érték és a típus. Ezen kívül a zárójelezés menetét éritni, a konstans kifejezéseket és a tömbökről.

4.

Az utasításoknak két nagy csoportja van a deklarációs utasítások és a végrehajtható utasítások. A végrehajtható utasításokból nagyon sok van, például a ciklusszervező, hívó, értékadó, üres, ugró stb. A ciklusszervező utasítások. Egy ciklus 3 részből áll, a fej, mag és a vég. A magban található az ismételendő kódrész. Az értékadó utasítás feladata például egy változó értékkomponensének beállítása.

5.

Egy program programegységekre tagolható amik az alprogram, blokk, csomag és a task. Az alprogramnak a használatára és fogalmáról beszél még. Az alprogram felépítése : Fej, specifikáció, törzs és a vég. A komponensei: név, formális paraméterlista, törzs, környezet. Az alprogramokat elég csak egyszer megírni és később csak elég hivatkozni rájuk. Két fajtája van: Eljárás és Függvény. Az függvény tetszőleges típusu eredményt ad vissza, viszont az Eljárásnak nincs visszatérési értéke de tevékenységet hajt végre.

5.4 Paraméterkiértékelés függvény hívásánál kiértékeli az alprogram formális és aktuális paramétereit. Az aktuálist rendeljük hozzá a formálishoz, és olyan elven, hogy az elsőt az elsőhöz... stb.

5.5

A paraméterátadásnak több módja is van: érték szerinti, név szerinti, cím szerinti, szöveg szerinti, eredmény szerinti, érték-eredmény, szerinti.

Később a blokkokról van szó. A fogalmaráról formalításáról. A hatáskör fogalma, név hatásköre és a lokális név fogalma.

A nyelvek Input, Outputja nagyon különböznek. Említik a fogalmát, és hogy állományokba lehet írni, és ezekből tudunk dolgozni is.

Kívételkezelés az az amikor a program figyel egy bizonyos eseményt és annak bekövetkezésére, reagál / csinál valamit.

10.2. Programozás bevezetés

[KERNIGHANRITCHIE]

Az alapokról van szó a könyv elején. Például változótípusok: char (1 byte, egy karaktert tartalmaz), int (egész szám), float és a double. Különböző operátorok mint pl: +,-,*,/,%. A logikai operátorok és relációk.

Vegyünk például az 'if' blokkot. Ez például áll a fejből 'if', ez után áll egy logikai rész, ami ha igaz akkor a benne lévő kód lefut, amúgy meg csak átlépődnek azon a kódrészleten és sosem fut le. If-else esetben viszont az 'if' résznél megadunk egy logikai kérdést, ha igen akkor lefut a kódrészletünk az 'if' alatt, ha viszont hamis akkor az 'else' rész utáni kód fog lefutni.

A ciklusok például: for, while, do-while. A while ciklus úgy működik, hogy addig fog végrehajtódni ameddig a fejében lévő kiértékelés 0 nem lesz. A for ciklus 3 kifejezést tartalmaz a fejben. Az első hogy mettől, a második, hogy meddig, a harmadik, hogy milyen közzel. Es ez addig meg még az első érték el nem éri a második értéket.

Több féle utasítás is van ezek például a: while, for, break, continue, return.

A break utasítás ciklusokba lehet implementálni, és ez leállítja a ciklusunkat, amikor arra kerül a sor.

A return utasítás visszaad egy értéket.

C-ben lehet címkére ugrani a goto utasítással.

Megoldás videó: <https://youtu.be/zmfT9miB-jY>

10.3. Programozás

[BMECPP]

A C++ egy objektum orientált programozási nyelv mint a java. A könyv megmutatja a C és a C++ közötti változtatásokat és különbségeket. C++ például két függvénynek lehet ugyan az a neve ha az argumentumai különböznek. C++-ban függvényt meglehet hívni paraméter nélkül ilyenkor voiddal lesz egyenlő. Bevezetésre kerültek a refereciák és a bool változó is ami egy logikai érték, így igaz / hamis értéke lehet. Pointerekről is szó esik.

Megismerjük az objektumorientáltság alapjait. Az objektumokat bevezeti az öröklés fogalmával együtt. Az objektum az egy osztály egy előfordulása.

A 'private' kulcsszó azt csinálja, hogy az alatta deklarált változók és függvények csak benne láthatóak és kívülről nem meghívhatóak. Ezzel ellentétben a 'public' alatt deklarált függvények és változók az adott tagon kívül is látszódnak.

A konstruktor és a dekonstruktor előre definiált függvények. A konstruktor biztosítja, hogy az, a feladathoz legyen elég nagy méretű tárterület számára, és legyen kezdeti értéke. A dekonstruktor viszont ezt a lefoglalt területet szabadítja majd fel, vagy legalábbis segít benne.

Operátor túlterhelésről is szó esik. Az operátorokról úgy általánosságban. Az operátorokra tekinthetünk speciális függvényekként is.

Statikus tagok nem objektumokhoz hanem osztályokhoz tartoznak. Ezek objektum nélkül is használhatóak.

A szabványos adatfolyam kicsit más C++ alatt, mivel itt bejön az 'istream' és 'ostream', vagyis az adatfolyamok bemenete és kimenete. Ezeknek operátoraik a >> és a fordított kacsacsőr duplán.

A kivételkezelés abban segít nekünk vagy legalábbis azt biztosítja, hogy ha hiba merül fel akkor a program azt kezdi el kezelni azonnal.

DRAFT

III. rész

Második felvonás

**Bátf41 Haxor Stream**

A feladatokkal kapcsolatos élő adásokat sugároz a <https://www.twitch.tv/nbatfai> csatorna, melynek permanens archívuma a <https://www.youtube.com/c/nbatfai> csatornán található.

DRAFT

11. fejezet

Helló, Arroway!

11.1. A BPP algoritmus Java megvalósítása

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

11.2. Java osztályok a Pi-ben

Az előző feladat kódját fejleszd tovább: vizsgáld, hogy Vannak-e Java osztályok a Pi hexadecimális kifejtésében!

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

IV. rész

Irodalomjegyzék

DRAFT

11.3. Általános

[MARX] Marx, György, *Gyorsuló idő*, Typotex , 2005.

11.4. C

[KERNIGHANRITCHIE] Kernighan, Brian W. & Ritchie, Dennis M., *A C programozási nyelv*, Bp., Műszaki, 1993.

11.5. C++

[BMECPP] Benedek, Zoltán & Levendovszky, Tihamér, *Szoftverfejlesztés C++ nyelven*, Bp., Szak Kiadó, 2013.

11.6. Lisp

[METAMATH] Chaitin, Gregory, *META MATH! The Quest for Omega*, http://arxiv.org/PS_cache/math/pdf/0404/0404335v7.pdf , 2004.

Köszönet illeti a NEMESPOR, <https://groups.google.com/forum/#!forum/nemespor>, az UDPROG tanulószoba, <https://www.facebook.com/groups/udprog>, a DEAC-Hackers előszoba, <https://www.facebook.com/groups/DEACHackers> (illetve egyéb alkalmi szerveződésű szakmai csoportok) tagjait inspiráló érdeklődésükért és hasznos észrevételeikért.

Ezen túl kiemelt köszönet illeti az említett UDPROG közösséget, mely a Debreceni Egyetem reguláris programozás oktatása tartalmi szervezését támogatja. Sok példa eleve ebben a közösségben született, vagy itt került említésre és adott esetekben szerepet kapott, mint oktatási példa.