

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. október 11. | |

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 | 9 |
| 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 | 12 |
| 3.7. Logikus | 13 |
| 3.8. Deklaráció | 14 |

| | |
|---|-----------|
| 4. Helló, Caesar! | 16 |
| 4.1. double ** háromszögmátrix | 16 |
| 4.2. C EXOR titkosító | 16 |
| 4.3. Java EXOR titkosító | 17 |
| 4.4. C EXOR törő | 17 |
| 4.5. Neurális OR, AND és EXOR kapu | 17 |
| 4.6. Hiba-visszaterjesztéses perceptron | 18 |
| 5. Helló, Mandelbrot! | 19 |
| 5.1. A Mandelbrot halmaz | 19 |
| 5.2. A Mandelbrot halmaz a <code>std::complex</code> osztállyal | 19 |
| 5.3. Biomorfok | 19 |
| 5.4. A Mandelbrot halmaz CUDA megvalósítása | 20 |
| 5.5. Mandelbrot nagyító és utazó C++ nyelven | 20 |
| 5.6. Mandelbrot nagyító és utazó Java nyelven | 21 |
| 6. Helló, Welch! | 22 |
| 6.1. Első osztályom | 22 |
| 6.2. LZW | 23 |
| 6.3. Fabejárás | 23 |
| 6.4. Tag a gyökér | 23 |
| 6.5. Mutató a gyökér | 24 |
| 6.6. Mozgató szemantika | 24 |
| 7. Helló, Conway! | 25 |
| 7.1. Hangyaszimulációk | 25 |
| 7.2. Java életjáték | 25 |
| 7.3. Qt C++ életjáték | 26 |
| 7.4. BrainB Benchmark | 27 |
| 8. Helló, Schwarzenegger! | 28 |
| 8.1. Szoftmax Py MNIST | 28 |
| 8.2. Mély MNIST | 28 |
| 8.3. Minecraft-MALMÖ | 28 |

| | |
|--|-----------|
| 9. Helló, Chaitin! | 29 |
| 9.1. Iteratív és rekurzív faktoriális Lisp-ben | 29 |
| 9.2. Gimp Scheme Script-fu: króm effekt | 29 |
| 9.3. Gimp Scheme Script-fu: név mandala | 30 |
| 10. Helló, Gutenberg! | 32 |
| 10.1. Programozási alapfogalmak | 32 |
| 10.2. Programozás bevezetés | 34 |
| 10.3. Programozás | 34 |
| III. Második felvonás | 36 |
| 11. Helló, Berners Lee! | 38 |
| 11.1. Java és a C++ kapcsolata | 38 |
| 11.2. Python | 39 |
| 12. Helló, Arroway! | 40 |
| 12.1. OO szemlélet | 40 |
| 12.2. Homokózó | 40 |
| 12.3. „Gagyí” | 41 |
| 12.4. Yoda | 41 |
| 12.5. Kódolás from scratch | 41 |
| 13. Helló, Liskov! | 43 |
| 13.1. Liskov helyettesítés sértése | 43 |
| 13.2. Szülő-gyerek | 43 |
| 13.3. Anti OO | 44 |
| 13.4. Hello, Android! | 44 |
| 13.5. Ciklomatikus komplexitás | 44 |
| 14. Helló, Mandelbrot! | 45 |
| 14.1. Reverse engineering UML osztálydiagram | 45 |
| 14.2. Forward engineering UML osztálydiagram | 45 |
| 14.3. Egy esettan | 46 |
| 14.4. BPMN | 46 |
| 14.5. TeX UML | 46 |

| | |
|---|-----------|
| 15. Helló, Arroway! | 47 |
| 15.1. A BPP algoritmus Java megvalósítása | 47 |
| 15.2. Java osztályok a Pi-ben | 47 |
| 16. Helló, Arroway! | 48 |
| 16.1. A BPP algoritmus Java megvalósítása | 48 |
| 16.2. Java osztályok a Pi-ben | 48 |
| 17. Helló, Arroway! | 49 |
| 17.1. A BPP algoritmus Java megvalósítása | 49 |
| 17.2. Java osztályok a Pi-ben | 49 |
| 18. Helló, Arroway! | 50 |
| 18.1. A BPP algoritmus Java megvalósítása | 50 |
| 18.2. Java osztályok a Pi-ben | 50 |
| 19. Helló, Arroway! | 51 |
| 19.1. A BPP algoritmus Java megvalósítása | 51 |
| 19.2. Java osztályok a Pi-ben | 51 |
| 20. Helló, Arroway! | 52 |
| 20.1. A BPP algoritmus Java megvalósítása | 52 |
| 20.2. Java osztályok a Pi-ben | 52 |
| IV. Irodalomjegyzék | 53 |
| 20.3. Általános | 54 |
| 20.4. C | 54 |
| 20.5. C++ | 54 |
| 20.6. Lisp | 54 |

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 más 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 dblatex 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
dblatex 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 'dblatex' 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 feladatrészben 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/valtozocserc.c>

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

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

Az 'x' és az 'y' tengelyt növeljük, ezzel a képernyőn lévő labda mozog, majd amint eléri az ablak egyik falát akkor az annak megfelelő tengelyt ellentétesen megváltoztatjuk, hogy a másik irányba mozogjon. Ezzel olyan hatást keltve mintha lepattant volna a falról és a másik irányba kezdett volna mozogni.

A program elején deklaráljuk a labda koordinátáit. Az 'if'-es megoldásban ez az 'x' és 'y' változók lesznek, miközben az 'if' nélküli megoldásban 'xj', 'xk' és 'yj', 'yk'-k lesznek.

A program a 'clear()' function letisztítja számunkra a képernyőt. A 'refresh()' function újratölti a képernyőt.

Az 'if' nélküli feladatot maradékos osztással oldjuk meg.

2.5. Szóhossz és a Linus Torvalds féle BogoMIPS

Írj 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 honlapból 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 gráfiával 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 környezetfüggő

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/c89.c>

A programban egy ciklus található ami 1-10ig megy el. C99-ben le fog futni miközben, c89-ben nem fog, mivel ebben a verzióban még nem lehet változót deklarálni a ciklus fejben.

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 szabályokat kell megadnunk, ami alapján használható szabványos programkódot fog előállítani.

A programunk 3 részből áll.

Az első rész C kódot tartalmaz.

A második részben szabályokat definiálunk. A reguláris kifejezésekkel kezdünk. A másik a program által kapott szöveget fogja elemezni. Az 'atoi()' függvénnyel fogjuk a 'string'-eket double típusra átalakítani.

A harmadik részben található a 'yylex()' függvény ami a második részben megadott szabályokat hívja meg. Majd kiírja az eredményt.

3.5. l33t.l

Lexelj össze egy l33t ciphert!

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/Drcsonka/Prog1/blob/master/leet.l>

A l33t nyelv lényege, hogy a betűket rájuk hasonlító karakterekkel és számokkal helyettesíti. Ez a program is a lex program használatával fog működni.

Az program első részében a 'L33SIZE' elemet fogjuk definálni. Ez fogja majd helyettesíteni az kért szöveget. Meg van adva egy 'c' változó amiben az alap karakter van és a '*leet[4]' tömbben a 4 változata van amire kicserélhetjük. Ebből a 2 változóból fog összeállni a 'l337d1c7[]' tömbünk.

Majd megvizsgáljuk egyesével a karaktereket egy reguláris kifejezéssel. Meghívjuk egy 'for' ciklusban a 'L33SIZE' konstanst, ide fog majd behelyettesíteni.

A programunk nem tud mit csinálni az uppercase karakterekkel ezért van a 'tolower' függvényünk ami átfogja ezeket allakítani kisbetűre. Majd generálunk egy random számot 1-100ig, és ez alapján döntjük el, hogy a 4 változat alapján melyikkel helyettesítsük karakterünket.

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 megy ránézésre, elkapja valamelyiket esetleg a splint vagy a frama?

i.

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

Ez a kód részlet azt jelenti, hogy ha a 'SIGINT' jel kezelése nem volt figyelmen kívül hagyva akkor ezután se legyen.

ii.

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

Egy 'for' ciklus fog lefutni ami 0-4-ig fogja kiírni a számokat egyesével. Mivel a '++i' változót használata előtt növelem, így 5-re növelve már nem fut le még egyszer, hanem vége lesz a ciklusnak.

iii.

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

Ez a ciklus hasonlít az előzőhöz, annyi különbség van a kettő között, hogy itt az 'i' változót először használjuk és utána változtatjuk.

iv.

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

A 'for' ciklus mind eddig is 0-tól addig megy még el nem éri az 5-öt. Közbe a 'tomb' i-edik elemébe belerakja az 'i' értékét is. A program le fog futni de, bugos, és nem a vár eredményt kapjuk. 'Splint' lefutattása szerint is hibás.

v.

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

A ciklusunknak addig kéne futnia ameddig 'i' el nem éri az 'n' értékét, de emelett van egy másik feltételünk is, hogy a 'd' és az 's' pointer 'egyenlő' nem lesz, miközben növeljük őket. De ez a rész csak egy '='-et tartalmaz ami magában nem megfelelő, így bugos a program.

vi.

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

A programkódnak kiírja az 'f()' függvény értékét kétszer. A probléma ott lesz, hogy az első meghívásnál megváltoztatjuk 'a'-nak az értékét amit majd a másodikban felhasználunk újra. Mivel a kiértékelési sorrend nincs előre megadva így bugos lesz.

vii.

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

Ez a programkód már helyes. Az 'f()' függvény egy paramétert kér amit az 'a'-val megkap, és ennek az eredménye lesz kiírva.

viii.

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

Itt is az 'f()' függvény értékét fogjuk kiírni, csak azzal a különbséggel, hogy egy memóriacímre mutató értéket fog kapni a függvény.

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

Megoldás videó:

A program lefutása elohív egy vegtelen ciklust, amiből a CTRL + C billentyükombinációval sem tudunk kilepni.

A 'splint' egy olyan eszköz ami segít megnézni 'C'-ben írt kódokat, és azokban hibákat találni.

3.7. Logikus

Hogyan olvasod természetes nyelven az alábbi Ar nyelvű formulákat?

```
$(\forall x \exists y ((x < y) \wedge (y \text{ \textit{prím}})))$
```

```
$(\forall x \exists y ((x < y) \wedge (y \text{ \textit{prím}})) \wedge (\neg \exists y (y \text{ \textit{prím}}))) \leftrightarrow
```

```
)$
```

```
$(\exists y \forall x (x \text{ \textit{prím}}) \supset (x < y))$
```

```
$(\exists y \forall x (y < x) \supset \neg (x \text{ \textit{prím}}))$
```

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

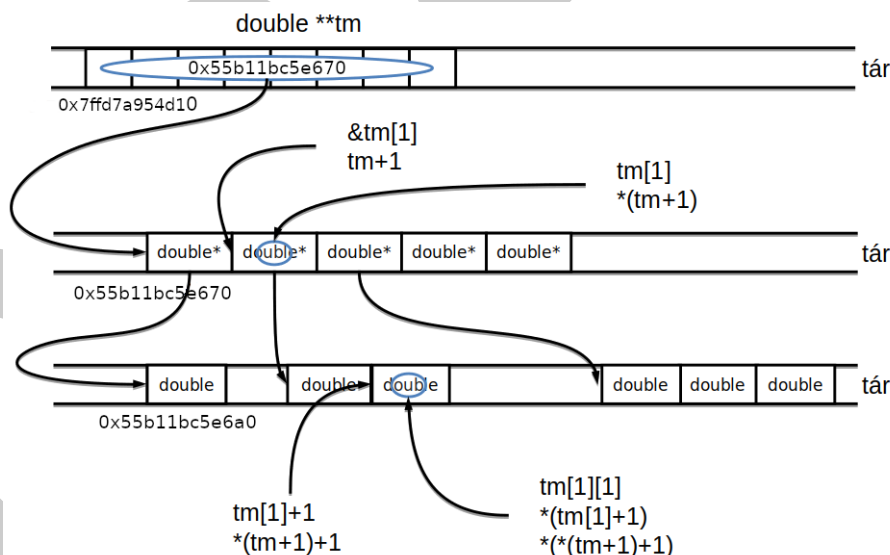
Helló, Caesar!

4.1. double ** 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.



Deklarálunk egy `'double **tm'` változót. A `'double'` változók 8 bájtosak. A `'double **tm'` változó egy `'double *'`-ra mutat, vagyis annak memóriacímére. A `'tm+1'` azt jelenti, hogy a `'tm'`-nél eggyel arrébb mutat, vagyis 4 bájjal arrébb. A `'*(tm+1)'`-el a benne lévő értéket kapjuk.

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.

Futtatás:

```
gcc exor_titkosito_.c -o exor
./exor 42351234 <tiszta.txt >titkos.txt
```

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 fájlt 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. Ezt a 'png::'-vel kezdődő sorban állítjuk be, és majd az első parancssori argumentumban adjuk meg. A 'get_width' és a 'get_height' szorzatából kapjuk meg a képünk méretét amit el is fogunk tárolni. A 'Perceptron *p' változóban létrehozunk egy új perceptront aminek 4 paramétert kell megadnunk. Az első a rétegek száma (3), a második a 'size' vagyis az első rétegre annyi neutront akarunk (size), a harmadik 256, vagyis a második réteg neuronjai (256), a negyedik az eredmény (1).

Két egymásba ágyazott 'for' ciklussal végigmegyünk a kép szélességén és magasságán. Eközben az 'image' változóban tárolódik a kép vörös színtkomponensei. A Perceptronunkat meghívjuk az 'image'-re és megadjuk a 'value'értékét, ezzel egyben a perceptronba is tárolásra kerül a vörös színtkomponens. A 'value' egy double típusú változó, amit kiírnunk. A 'delete()' függvénnyel felszabadítjuk a Perceptronunk által foglalt memóriát.

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 szorosan 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>

A feladat megoldásához QT-t fogunk használni, mivel egyszerűen tudunk grafikus felületen programokat létrehozni.

A feladatunk 5 fájlból / részből fog összeállni.

Az első rész a 'main.cpp' lesz.

A Qt-t fogjuk előkészíteni itt, meghívni a hozzá szükséges könyvtárakat. A 'Q Application'-al példányosítjuk, és majd meghívásra kerül a konstruktor.

A második rész lesz a 'farkablak.h'.

Ez egy header fájl, amit a 'main.cpp'-hez kapcsolunk. Ebben a header fájlban fogjuk deklarálni a billentyűlenyomás, egérmozgás és kattintáshoz használatához szükséges függvényeket.

A harmadik rész a 'farkablak.cpp' fájlban található.

Itt a 'farkablak.h' fájl által deklarált függvényeket fogjuk definiálni.

A negyedik rész a 'farkszal.h'.

Ebben a header fájlban fogjuk deklarálni a számoláshoz és rajzoláshoz használt változókat.

Az ötödik és egyben utolsó rész a 'farkszal.cpp' fájlban lesz.

Itt fogjuk a Mandelbrot-halmaz-t megrajzolni. Végighaladunk a szélességen és magasságon. Minden pontot elemezve, hogy része-e a Mandelbrot-halmaznak.

5.6. Mandelbrot nagyító és utazó Java nyelven

DRAFT

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 elspájzold 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/Pro>

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 feladatot 'C++'-ban és Javában is megoldjuk. Kezdve 'C++'-al.

Először is csinálunk egy osztályt, itt fog elhelyezkedni a Konstruktor és a Dekonstruktor is aminek a nevének meg kell egyeznie az osztályunk nevével. A konstruktor objektumok létrehozásához kell majd míg a Dekonstruktor az ezek törléséhez.

Az osztályban található még a 'tarolt', 'nincsTarolt' változók és a 'kovetkezo()' függvény is. A 'kovetkezo()' függvény egy double típusú értéket fog visszaadni. A 'nincsTárolt' egy boolean típusú változó ami azt fogja nekünk jelezni, hogy van-e eltárolva számunkra kiszámolt szám.

Amennyiben a 'nincstárolt' hamis, a program az eltárolt elemet adja vissza a függvénynek. Ha viszont igaz akkor, egy do-while ciklusban, megnézzük, hogy 'w' nagyobb-e mint 'u1' és 'u2', ha igen kap egy random számot a 'srand()' függvénytől, eközben a 'v1' és 'v2' megkapja 'u1' és 'u2' értékét. A 'w' új értéket kap a 'tarolt'-al együtt. Majd a 'nincstárolt' értéke hamis-ra változik mivel már nem fog elemet tartalmazni.

A feladat Java-ban nagyon hasonló és könnyebb is mint a C++-os megoldás.

Itt is létrehozunk egy osztályt aminek a neve 'PolárGenerátor' lesz. Ez egy publikus osztály ami azt jelenti, hogy a benne lévő egységeket az osztályon kívülről is meg lehet hívni. Itt deklaráljuk a 'nincsTárolt' változót, és a 'következő()' függvényt is, ugyan úgy mint C++-ban. A 'nincsTárolt'-os ciklus is ugyan az mint C++-ban ugyan az lesz, a random szám generáláson kívül. Javában a 'Math.random()' függvény segítségével nagyon könnyedén tudunk random számokat generálni.

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 fáját egy külön fájlba. A fa építés elve, hogy amikor a programunk kap egy 1-et 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.

A programban az 'uj_elem()' függvényben fogjuk lefoglalni a memóriaterületeket, de hibával tér vissza ha nem sikerül elegendő memóriát foglalni. A 'malloc' függvény segítségével fogunk memóriát lefoglalni, ennek paramétere a 'BINFA' változó lesz.

A 'szabadit()' függvénnyel fogjuk felszabadítani a jelenlegi fa bal- és jobb oldala által foglalt memóriát. A 'free()' függvénnyel a lefoglalt tárterületet szabadítjuk fel.

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 gyökérelemet a sor végére. Majd először a gyökérelem bal oldali részfáját, ezután a jobb oldali részfáját járjuk be.

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

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. Csak C++-ban írva és nem C-ben.

Az első változás abban lesz, hogy itt már használhatunk osztályokat. Az osztályokban nemcsak változókat, hanem függvényeket is írhatunk. Az osztályokban deklarált függvényeket az osztályon kívül definiáljuk.

Még egy érdekesség az operátor túlterhelés ami segítségével az módosítani tudjuk, hogy egy operátor mit csináljon. A programban arra használjuk, hogy a bemenetként kapott elemeket a fába shifteljük, az 'LZW' algoritmusnak megfelelően.

Ha a programunk 0-at kap, akkor megnézzük, hogy az jelenlegi csomópontunknak van e 0-ás gyermeke. Ha nincs, akkor először a 'new'-val lefoglaljuk a tárterületet és egy új csomópontot hozunk létre. Ezután az aktuális csomópont nullás gyermekét ráallítjuk az új csomópontra és a fával visszaállunk a gyökérre. Ha viszont van nullás gyermek, akkor a fa mutatóját állítjuk rá. Ha 1-est 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 rácpont 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 'sejtablak.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 'sejtablak.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 fejlesztettem hogy az esportolókat teszteljük 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://progpater.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 $n-1$ faktoriálisat 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 effektus 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 írni. 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.

DRAFT

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 konstanszt 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 értéküket 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 aktuális rendeltük hozzá a formálishoz, és olyan elven, hogy az első 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 blokkról 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.

Kivételekezelés 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, amugy 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

DRAFT

**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, Berners Lee!

11.1. Java és a C++ kapcsolata

A könyv azzal kezdődik, hogy a Java mennyi mindent atvett a C++-ból, főleg az objektum orientáltságot, mivel a C++ egy objektum orientált nyelv. Az objektum orientált programozás célja, hogy a programunk élethű legyen, ahol osztályokat és objektumokat használunk, az objektumnak vannak tulajdonságai és viselkedésük is. A tulajdonságaik leírására mezőket vagyis változókat, eközben a viselkedésüket metódusokkal vagy másnéven függvényekkel. Bar nem mindig van visszatérési értékük. A változóban tároljuk az adatokat míg, a metódusokban az adatokon végezhető műveleteket. Az objektumok lehetnek fizikai vagy logikai dolgok. Az objektum orientáltságnál fontos megemlíteni az öröklődést. Amikor az egyik objektum örökl minden tulajdonságát és viselkedését a szülőobjektumától. A Java-ban ezen kívül nagy figyelmet fordítottak a biztonságra és a megbízhatóságra. Megfigyelhettük, hogy a Java fordítóprogram egy bájtkód formátumra fordítja le a forráskódot, melyet a Java Virtuális Gép önálló interpretensként fog értelmezni. Biztonságosabb mint a c++,de valamilyen szinten lassabb, míg a C++-ban compiler végzi a fordítást ami gépi kódra fordítja a programot. Ezért a Java platform független. Míg azért a C++-nál vannak megkötések.

Mindkét nyelv ugyan azokat a változó típusokat használják.

Javában könnyen tudunk html friendly kódot is írni. Az ilyen oldalalak a használata közben a java kódrész is letöltődik es futni fog, de mivel a javának ugylnek arra, hogy biztonságos legyen így a vírusok nem okoznak nagy problémát. Az ilyen kódoknak jellegzetessége, hogy nincs main metódusuk.

Ha Javában több osztályunk van akkor ilyen esetben azt fogja lefuttatni alapértelmezetten, amelyik a Java Virtual Machine (Java Virutális gép) megtalálja a main-t.Javában a metódus számára kötelező a visszatérési típus megadása minden esetben. A C++-tól eltérően itt egy String szövegtömbbe kerülnek átadásra a paraméterek nem char-ba. Java-ban már 16 bites Unicode karaktereket is használhatunk változók vagy konstansok deklarálásához, tehát használhatunk ékezetes karaktereket, görög ábécé betűit stb. Mikozbek C++-ban és C-ben csak 7 vagy 8 bites karaktereket tudtunk használni. Javában a megjegyzések megegyezik a C++-éval, csak itt még additionally vannak dokumentációs megjegyzések, ami olyan mint a több soros megjegyzés, 2 db *-al kezdjük, és a javadochoz tudjunk felhasználni.

Javában is ugyan úgy a class szóval hívjuk meg az osztályokat.Itt minden osztály tagnak egyessével adhatjuk meg a láthatóságát (private, public). Ha elhagyjuk ezt a láthatósági részt akkor csak az adott osztályban látható. Az objektumokat Javában is a 'new' szóval hozzuk létre. Az új objektumok létrehozásukkor 0 vagy null értékkel jönnek létre. A 'static' tagot az osztály illesztéséhez, elérjük, hogy a 'new'-nál nem foglalódik le memóriaterület az objektumban.Nem kell inicializálásnál értéket adni nekik. Ezen kívül az

osztály nevével is hivatkozhatunk rá. A 'static'-al jelolt objektumokból mindig csak egy lesz, akarmennyit is csinálunk. A memória felszabadítása egyszerűen csak annyi, hogy már nem hivatkozunk az objektumra, azaz null értéket adunk neki, míg C++-ban metódust kellett hozzá használnunk (delete, free).

A Java nyelvben a tömböket '[]' jelöléssel adjuk meg. Ez egy igazi típus lesz és nem csak a mutató típus egy másik megjelenítési formája mint ahogy ez C++-ban volt. A tömb típusok nem primitív típusok, a tömb típusú változók objektumhivatkozást tartalmaznak. Eltérés még a C++ és a Java között, hogy a Java-ban nincsenek többdimenziós tömbök, de erre a megoldás a tömbben tömb.

11.2. Python

Guido van Rossum alkotta meg 1990-ben a Pythont ami egy magas szintű objektum orientált programozási nyelv amit prototípusok vagy algoritmusok tesztelésére használnak főként. A python népszerűsége abban rejlik, hogy rengeteg modult tartalmaz és olyanokat amik más nyelvek modulja is például fájlkezelés, hálózatkézelés. A Python-ban írt programok sokkal rövidebbek mint más nyelvekben írt programok, például ha javában vagy C-ben íránk meg. Ennek titka, hogy a kód tömör de jól olvasható. Egyáltalán nincs szükség nyitó és zárójelekre, elég ha csak egy új behúzást csinálunk, és az hozzá fog tartozni. Nem kell változókat és argumentumokat definiálni és a változók típusát sem mivel a program magától felismeri, hogy az milyen típusú változó akar lenni abban az esetben. Számok lehetnek például: egészek, lebegőpontosak és komplex számok, miközben a stringeket (' ') között adjuk meg. A hozzárendelést az '=' karakterrel végezzük és 'del' kulcsszóval töröljük számok. De viszont a kis és nagybetűkre érzékeny a nyelv. A sorok végén sincs szükség utasítás záróra mint például a ';'. Ha viszont folytatni szeretnénk az utasítást a következő sorban akkor a '\' jel használatával tudjuk ezt megtenni.

Megjegyzést a '#' karakterrel tudjuk szerepeltetni, és a NULL érték helyett 'none'-t használunk. Itt is ugyan úgy mint Javában, ha egy változóra nem mutatnak akkor az alapértelmezetten felszabadul. Ha a függvényben létrehozott változókat globálisnak akarjuk tudni akkor a függvény elé kell írni a 'global' szót, mivel alapértelmezetten lokálisak lesznek.

Az értelmező a sorokat tokenekre bontja, amelyek közt tetszőleges üres (whitespace) karakter lehet. A tokenek lehetnek: azonosító, kulcsszó, operátor, delimiter, literál. A függvények itt is hasonlóak, például az else if helyett elif-van. A for-nál a 3-as tagolás helyett kettő lett csak. Meg kell adni min lépkedjen végig a ciklus. Függvényeket a def kulcsszóval hozhatunk létre. Egy visszatérési értékük van, de akár ennesekkel is visszatérhet.

12. fejezet

Helló, Arroway!

12.1. OO szemlélet

A módosított polártranszformációs normális generátor beprogramozása Java nyelven. Mutassunk rá, hogy a mi természetes saját megoldásunk (az algoritmus egyszerre két normálist állít elő, kell egy példánytag, amely a nem visszaadottat tárolja és egy logikai tag, hogy van-e tárolt vagy futtatni kell az algoritmust) és az OpenJDK, Oracle JDK-ban a Sun által adott OO szervezés ugyanaz!

Megoldás forrása Javában: <https://github.com/Drcsonka/Prog2/blob/master/polargenerator.java>

Megoldás forrása C++-ban: <https://github.com/Drcsonka/Prog2/blob/master/polargen.cpp>

Ezzel a programmal már foglalkoztunk Prog1-en.

A programunk két változót fog előállítani, az első fogja tárolni az értékünket egy 'tarolt' nevű double változóban. A másik egy boolean típusú változó lesz, ami azt fogja tárolni, hogy van-e számunk eltárolva vagy sem.

A program eleje egy 'if' elágazás, aminek az 'igaz' része fog lefutni, mivel a második változónk vagyis 'nemTarolt' 'true'. Ez által, lefut a benne lévő do while ciklus, ami generálni fog egy 1-nél nagyobb számot, majd eltároljuk ezt a 'tarolt' változóba, és a 'nemTarolt' változót hamisra tesszük. Majd következő futtatásra, az 'if' ciklusunk 'hamis' része fog lefutni, ami kiírja a letárolt számot, és a 'nemTarolt' logikai változót negatívvá változtatjuk, hogy legközelebb, amikor újra lefuttatjuk a programot, újra 2 számot kapjunk.

A C++-os verzióban nem elég csak a konstruktort de a dekonstruktort is meg kell írni, mivel itt nincs GarbageCollectorunk mint Java-ban.

12.2. Homokozó

Írjuk át az első védési programot (LZW binfa) C++ nyelvről Java nyelvre, ugyanúgy működjön! Mutassunk rá, hogy gyakorlatilag a pointereket és referenciákat kell kiírni és minden máris működik (erre utal a feladat neve, hogy Java-ban minden referencia, nincs választás, hogy mondjuk egy attribútum pointer, referencia vagy tagként tartalmazott legyen). Miután már áttettük Java nyelvre, tegyük be egy Java Servletbe és a böngészőből GET-es kéréssel (például a böngésző címsorából) kapja meg azt a mintát, amelynek kiszámolja az LZW binfáját!

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

12.3. „Gagyí”

Az ismert formális2 tesztkérdéstípusra adj a szokásosnál (miszerint x , t az egyik esetben az objektum által hordozott érték, a másikon meg az objektum referenciája) „mélyebb” választ, írd Java példaprogramot mely egyszer végtelen ciklus, más x , t értékekkel meg nem! A példát építsd a JDK Integer.java forrására3, hogy a 128-nál inkluzív objektum példányokat poolozza!

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/Drcsonka/Prog2/blob/master/gagyí.java>

A lábjegyzetben talált segédlet alapján jobban megértve a feladatot és kipróbálva a próbafeladatokat a '-129' használatával mindkettő változónál végtelen ciklusba torkollunk. Miközben a '-128' használatával nincs végtelen ciklus A feladat megoldásához a fentebb említett, JDK Integer.java forrását kell megvizsgálnunk! A '-128' még az előző forrásban talált intervallumon belül található, így ugyan abból a poolból kapnak majd Integer és mivel ugyan az az értékük így ugyanazt az objektumot kapják, ezért a címük is meg fog egyezni, így nem teljesül a feltétel és nem kerül végtelen ciklusba. A '-129'-es példánál viszont, más a helyzet mivel a '-129' már másik intervallumban van, így a különböző Integer objektum jön létre, más címekekkel és így a feltétel teljesülése miatt, végtelen ciklusunk lesz...

12.4. Yoda

Írjunk olyan Java programot, ami java.lang.NullPointerException-el leáll, ha nem követjük a Yoda conditions-t! https://en.wikipedia.org/wiki/Yoda_conditions

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/Drcsonka/Prog2/blob/master/yoda.java>

A Yoda condition nevét a Starwars karakterről kapta, aki a mondat második felét mondta először és utána az első, ezzel felcserélve a kettőt. A Yoda condition lényege a programozásban, hogy egy ekvivalenciánál a megszokottól eltérően a konstanst nem a jobb oldalon helyezkedik el, hanem a bal oldalon. Ezt legfőkébb Stringeknél szokták alkalmazni. Szóval nem az objektumunkat hasonlítjuk össze a stringgel, hanem a stringet az objektumunkkal. A módszer előnye, hogy elkerüljük a NullPointerExceptions-t, de a hátránya azonban az, hogy a kód olvasása nehezebb lesz mivel ilyenkor jobbról balra olvassuk a feltételeket.

12.5. Kódolás from scratch

Induljunk ki ebből a tudományos közleményből: <http://crd-legacy.lbl.gov/~dhbailey/dhbpapers/bbpalg.pdf> és csak ezt tanulmányozva írjuk meg Java nyelven a BBP algoritmus megvalósítását! Ha megakadsz, de csak végső esetben: https://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tkt/javat-tanitok/javat/apbs02.html#pi_jegyei (mert ha csak lemásolod, akkor pont az a fejlesztői élmény marad ki, melyet szeretném, ha átélnél).

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Az algoritmus segítségével a Pi számjegyeit nem csak egy tizedestől kezdve, hanem egy tetszőleges kezdő-ponttól is ki tudjuk számolni, így az előtte lévő számjegyeket nem kell kiszámítanunk. A konstruktorunknak van egy paramétere ami a 'd' lesz. Ezt követően létrehozuk a változókat. Kezdetben a d16pi-t aminek kezdőértéke a 0.0d-vel lesz, ezzel jelölve, hogy double értékű lesz. Az S1,S4,S5,S6-al számoljuk az értékét. A kiszámított értékből kivonjuk a lefelé kerekített értékét a d16Pi-nek ezzel elérve, hogy 0 és 1 közé essen d16Pi értéke. Majd létrehozunk egy while ciklust, ami addig meg fog dolgozni még a d16Pi értéke 0 nem lesz, majd lekerekítjük és eltároljuk ezt a jegybe. Ha a jegy 10-nél kisebb nem kell vele semmit csinálnunk. De mivel a 16-os számrendszerben a 9-nél nagyobb számok már betűkként szerepelnek (A-F) így ha 9-nél nagyobb, akkor a visszaadott értéket a hexajegyekből választjuk. Ezt úgy valósítjuk meg, hogy ha például 12-öt kapunk akkor abból kivonva 10-et kapjuk a 2-öt és 2-es indexű elemet a tömbben használjuk.

13. fejezet

Helló, Liskov!

13.1. Liskov helyettesítés sértése

Írjunk olyan OO, leforduló Java és C++ kódcsipetet, amely megsérti a Liskov elvet! Mutassunk rá a megoldásra: jobb OO tervezés. https://arato.inf.unideb.hu/batfai.norbert/UDPROG/deprecated/Prog2_1.pdf (93-99 fólia) (számos példa szerepel az elv megsértésére az UDPROG repóban, lásd pl. [source/binom/Batfai-Barki/madarak/](#))

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/Drcsonka/Prog2/blob/master/liskovsert.cpp>

Az elv lényege hogy minden alap osztály legyen helyettesíthető az leszármazott osztályával. Vagyis ha az alap osztály nem vált ki semmit akkor a leszármazott osztály se váltson ki, vagyis a program működése nem változik. Aza feladatunk, hogy csináljunk egy olyan programot ami ezt az elvet sérti. A kódunkat nézve, van egy Madar osztályunk, ami tartalmazza a "repules()" funkciót. Ezen kívül létrehozunk két alosztályt ezek lesznek a Madar leszármazott osztályai. Mindkettő osztály (sas és pingvin) örökölni fogja a "repules()" -t funkciót. A program szintaktikailag helyes ezzel nincs is baj, de viszont logikailag nem helyes, mert a sas tud repülni, de a pingvin már nem. És így megsértjük a Liskov elvet ami a feladatunk volt. Ezt a hibát úgy tudnánk kiküszöbölni, hogy a "Madar" osztályon belül létrehoznánk egy "repulomadarak" osztályt és ez kapna majd meg a "repules()" funkciót. Így különbséget tudnánk tenni repülő és nem repülő madarak között.

13.2. Szülő-gyerek

Írjunk Szülő-gyerek Java és C++ osztálydefiníciót, amelyben demonstrálni tudjuk, hogy az őson keresztül csak az ős üzenetei küldhetők! https://arato.inf.unideb.hu/batfai.norbert/UDPROG/deprecated/Prog2_1.pdf (98. fólia)

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/Drcsonka/Prog2/blob/master/szulogyermek.java> <https://github.com/Drcsonka/Prog2/blob/master/szulogyermek.cpp>

A feladatunk ebben a programban az lenne, hogy egy szülő-gyermek példát mutassunk be, hasonlóan az előző feladatunkhoz. A programunk rendelkezik egy "teglalap" nevű osztállyal amely rendelkezik egy

"meret" nevű funkcióval ami két értéket fog tartalmazni, ami a Szélesség és a Magasság lesz. A "téglalap" osztályunk rendelkezni fog egy "negyzet" nevű alosztállyal. Ez az alosztály rendelkezni fog a "terület" nevű függvényvel. A programunk ott fog elbukni, hogy a futásnál a "terület" függvényt a téglalapra akarjuk meghívni, de mivel a téglalap osztály nem rendelkezik a "terület" függvényvel, így hibába fut és nem fog tudni lefutni.

13.3. Anti OO

A BBP algoritmussal a Pi hexadecimális kifejtésének a 0. pozíciótól számított 106, 107, 108 darab jegyét határozzuk meg C, C++, Java és C# nyelveken és vessük össze a futási időket! <https://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tanitok-javat/apas03.html#id561066>

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/Drcsonka/Prog2/blob/master/antioo.java> <https://github.com/Drcsonka/Prog2/blob/master/antioo.cpp>

Ehhez a feladathoz a már megcsinált, BPP algoritmust fogjuk használni, csak most a feladatunk az lesz, hogy a PI-nek kell a 10^6 10^7 10^8 darab jegyet kiszámolnunk és meg kell néznünk, hogy melyik nyelvben milyen gyorsan tudja ezt a feladatot megoldani és kiszámolni (Ezek a nyelvek a "C, C++, Java, C#"). Ahhoz, hogy ezeket a futási időket megkapjuk a terminálban, az kódunkba a d értékét kell implementálnunk. Ha a 10^6 jegyét szeretnénk meghatározni, akkor a "for" ciklusban a d-t 1000000-re kell beállítanunk.

13.4. Hello, Android!

Élesszük fel az SMNIST for Humans projektet! <https://gitlab.com/nbatfai/smnist/tree/master/forHumans/SMNIST>
Apró módosításokat eszközölj benne, pl. színvilág.

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

13.5. Ciklomatikus komplexitás

Számoljuk ki valamelyik programunk függvényeinek ciklomatikus komplexitását! Lásd a fogalom tekintetében a https://arato.inf.unideb.hu/batfai.norbert/UDPROG/deprecated/Prog2_2.pdf (77-79 főlíát)!

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

14. fejezet

Helló, Mandelbrot!

14.1. Reverse engineering UML osztálydiagram

UML osztálydiagram rajzolása az első védési C++ programhoz. Az osztálydiagramot a forrásokból generáljuk (pl. Argo UML, Umbrello, Eclipse UML) Mutassunk rá a kompozíció és aggregáció kapcsolatára a forráskódban és a diagramon, lásd még: https://youtu.be/Td_nIERIEOs. <https://arato.inf.unideb.hu/batfai.norbert/UD> (28-32 fólia)

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Az UML (Unified Modelling Language) egy szabványosított modellező nyelv. Az UML egy gyakorlati, objektumorientált modellező megoldás. Főleg arra használjuk, hogy olyan diagrammokat készítsünk, amik egy rendszer tervezését ábrázolják jobban látható módon, szoftverekről és programkódokról is. Az UML osztálydiagramunk elkészítéséhez a Visual Paradigm programot fogjuk használni. A programkódunkat automatikusan UML osztálydiagrammá tudjuk változtatni a Tools/Code/Instant Reverse-re kattintva. Ezután felugrik egy ablak majd meg kell adjuk a forráskód nyelvét, és az elérési útvonalát, majd kiválasztjuk az osztályokat.

14.2. Forward engineering UML osztálydiagram

UML-ben tervezzünk osztályokat és generáljunk belőle forrást!

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Az előző feladathoz hasonlóan az UML osztálydiagrammokkal kell foglalkoznunk, és itt is a Visual Paradigm programot fogjuk használni. Itt viszont most az fog változni, előzőhöz képest, hogy megfordítjuk a menetet, és most az UML diagrammból fogunk kódot csinálni. Létrehozunk egy új osztályt. Itt tudunk majd forrást generálni ezt legegyszerűbben az előzőhöz hasonlóan a Code Generation Wizard-al tudjuk itt ki kell választanunk a helyet, hogy hova mentsen és azt, hogy milyen nyelven akarjuk a kódot. Ha C++-t választottunk 2 fájlt fogunk kapni egy headert(.h) és egy forrás (.cpp) fájlt.

14.3. Egy esettan

A BME-s C++ tankönyv 14. fejezetét (427-444 elmélet, 445-469 az esettan) dolgozzuk fel!

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

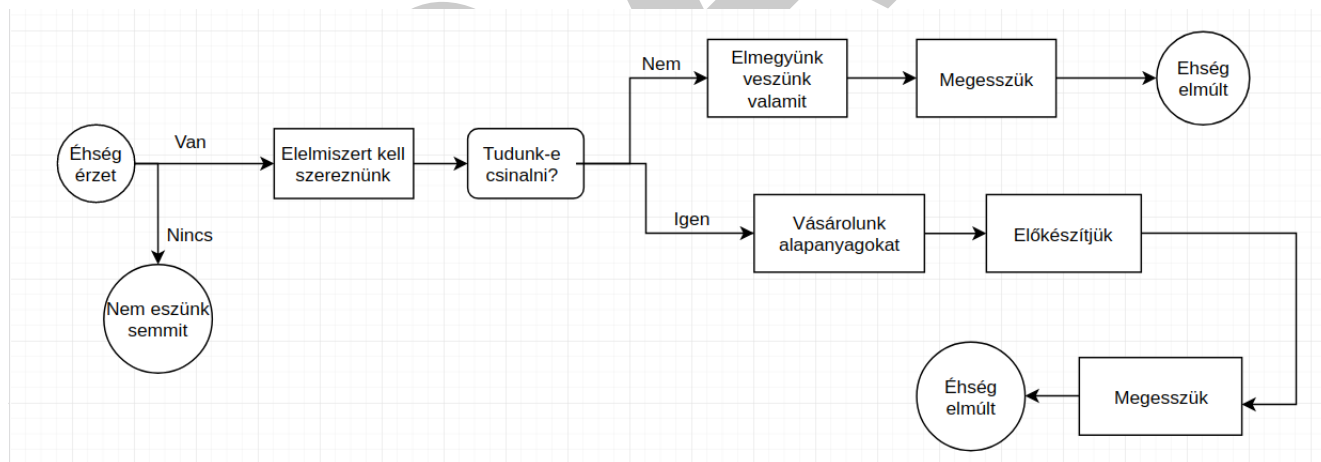
14.4. BPMN

Rajzoljunk le egy tevékenységet BPMN-ben! <https://arato.inf.unideb.hu/batfai.norbert/UDPROG/deprecated/Prog> (34-47 fólia)

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

A BPMN vagyis "Business Process Model and Notation" ami egy általában üzleti folyamatok és modellek ábrázolására használt grafiikus ábrázolás. Az én általam csinált ilyen ábra, az éhséggel fog foglalkozni. Először is jön, hogy éhesek vagyunk, ha nem teljesül nem történik semmi, ha viszont igen akkor továbblépünk, arra, hogy valami élelmiszert kell szereznünk, erre van több megoldásunk is, vagy elmenni valamilyen ételt felszolgáló helyre vagy bevásárolni alapanyagokat. Ha azt választjuk, hogy elmegyünk enni, akkor megvesszük, elfogyasztjuk és már meg is vagyunk. Ha viszont van betudunk vásárolni is, akkor bevásárolunk, előkészítjük az ételt, majd megesszük. Ez után az éhségünk is el fog múlni.



Ezt a ábrát a draw.io segítségével készítettem, amivel nagyon egyszerű hasonló diagramot csinálni.

14.5. TeX UML

Valamilyen TeX-es csomag felhasználásával készíts szép diagramokat az OOCWC projektről (pl. use case és class diagramokat).

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

15. fejezet

Helló, Arroway!

15.1. A BPP algoritmus Java megvalósítása

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

15.2. 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...

16. fejezet

Helló, Arroway!

16.1. A BPP algoritmus Java megvalósítása

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

16.2. 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...

17. fejezet

Helló, Arroway!

17.1. A BPP algoritmus Java megvalósítása

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

17.2. 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...

18. fejezet

Helló, Arroway!

18.1. A BPP algoritmus Java megvalósítása

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

18.2. 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...

19. fejezet

Helló, Arroway!

19.1. A BPP algoritmus Java megvalósítása

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

19.2. 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...

20. fejezet

Helló, Arroway!

20.1. A BPP algoritmus Java megvalósítása

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

20.2. 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

20.3. Általános

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

20.4. C

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

20.5. C++

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

20.6. 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.