

Zapiski iz pouka Osnove programiranja II

Programiranje Mikrokontrolerjev

Matej Blagšič

25. marec 2018

Kazalo

1	Osnovno	2
2	Podatki	2
2.1	Branje podatkov	3
2.2	Pisanje podatkov	3
2.3	Spremenljivke:	3
2.4	Celoštevilski tip (n bitov)	4
2.5	Realni tip (IEEE floating point)	4
2.6	Modifikatorji formatna določila	4
2.7	Znaki	4
2.8	Psevdonaključna števila	5
2.9	Statične in dinamične spremenljivke	5
2.10	Zbirka(array)	6
2.11	Znakovni niz(string)	7
3	Operatorji	8
4	Funkcije	8
5	Strukture	10

1 Osnovno

Pri temu predmetu bomo obravnavali jezik C. Za uporabo lahko preneseš okolje Codeblocks z MinGW inštalacijo ali posebej MinGW compiler in poljubno okolje(Jetbrains).

Pomembno je, da imaš predznanje iz prejšnjega polletja pri Javascriptu, saj so tipi spremenljivk, sintaksa in drugo zelo podobno, tako da v detajle o stvarih, ki so enake ne bom šel.

Vsak dokument začnemo z `#include <stdio.h>` za standardne vhodne in izhodne ukaze.

Vsa koda se izvaja znotraj main funkcije:

```
int main(){
    printf("Hello!\n");
    return 0;
}
```

Prav tako je pomembno uporabiti PODPIČJE za vsakim ukazom/vrstico!!!

Če začnemo na začetku, opazimo `#include` ukaz. Ta se izvrši, preden se karkoli drugega. V temu primeru lahko vnesemo knjižnice. Te nam olajšajo programiranje s tem, da nam en ukaz izvede več ukazov, ki bi jih morali tipkati na roke. To datoteko/knjižnico navedemo lahko z "datoteka"navednicam. Če pa damo v `<datoteka>`, potem pa išče datoteke v sistemskih mapah okolja. Te datoteke so vrste **header** s končnico **.h**. V našem primeru je knjižnica za pisat in brat podatke - vhodne in izhodne podatke.

To je podobno kot v javascriptu: `<script src="datoteka">`

2 Podatki

Poglejmo si zgled:

```
int main(){
    int a;
    float b; //spremenljivka

    printf("Vprisi prvo vrednost");
    scanf("%d", &a);
    printf("Vprisi drugo vrednos");
    scanf("%f", &b);
    printf("%d + %f = %f\n", a, b, a+b);
    return 0;
}
```

C je občutljiv na tip podatkov. Pravimo tudi, da je C statično tipiziran jezik. To pomeni, da moramo vrsto podatka navesti. To pomeni, da se moramo sami odločiti, kakšen tip podatka bo nosila spremenljivka.

Vemo, da v Javascriptu nismo rabili napisati tipa spremenljivke, le `var`, torej je Javascript dinamično tipiziran jezik.

2.1 Branje podatkov

Da nam program prebere podatek, uporabimo funkcijo:

```
scanf("formatno_dolocilo", &spremenljivka);
```

Vidimo, da moramo najprej deklarirati tip podatka, ki ga pričakuje operator `scanf`. Potem pa določimo naslovni operator `&` in nato za njim spremenljivko, ki naj sprejme podatek.

2.2 Pisanje podatkov

Za pisanje podatkov uporabimo funkcijo:

```
printf("formatni_niz", izrazi)
```

Pomembne so tudi ubežne sekvence. To so `\r` `\n` `\t`, ki povejo, kaj se zgodi, ko se text izpiše. `\n` naredi novo vrstico (new line) po besedilu, `\t` je tabulator...

Tako v našem primeru, se `a` izpiše tam, kjer je njegov `%d` in `b`, kjer je `%f` ter vsota $a + b$ tam, kjer je `%f` (glej izsek programske kode).

2.3 Spremenljivke:

TIP	DOLŽINA(bitov)	FORMATNO DOLOČILO	OBMOČJE
<code>char</code>	8	<code>%d %c</code>	−128 do 127
<code>short, int</code>	16 32	<code>%d</code>	−65536 do +65535 −32768 do +32767
<code>long</code>	vsaj 32	<code>%ld</code>	-2.1×10^9 do $+2.1 \times 10^9$
<code>float</code>	običajno 32	<code>%f</code>	-2.1×10^9 do $+2.1 \times 10^9$
<code>double</code>	običajno 64	<code>%lf</code>	-9.2×10^{18} do $+9.2 \times 10^{18}$
<code>void</code>	0		

Tabela 1: Tipi spremenljivk v c-ju

V C-ju Boolov tip ne obstaja, tako da primerjalni operatorji delujejo enako, le da vračajo 0 za false in 1 za vse, kar je različno od nič. **Ne obstaja TRUE ali FALSE.**

Spoznali bomo tudi, da je pri celoštevilskem tipu pomembna omejitev območja, pri realnem tipu pa natančnost!

Velikokrat bomo srečali izraz `unsigned`. ta nam območje podatkovnega tipa prestavi od 0 do $2 \times$ maksimum. Če je `char` od -128 do 127, potem je `unsigned char` od 0 do 255;

2.4 Celoštevilski tip (n bitov)

Obstaja nepredznačen, ki je od 0 do 2^{32}

2.5 Realni tip (IEEE floating point)

p	eksp. (e)	mantisa (m)
1 bit	8 bitov	23 bitov

Ta ima enojno natančnost (single precision) ali *float* in so števila zapisana z 32 bitno velikostjo. Tako so v desetiškem sistemu števila natančna do 7,22 signifikantnih mest, sepravi 7 mest je natančnih, od 8. števila naprej pa je že vprašljivo. Torej, signifikantno pomeni pomembno, tisto, kar je natančno.

Če hočemo večjo natančnost, uporabimo *double* oz. dvojna natančnost (double precision). Ima kapaciteto 64 bitov, torej v desetiškem do 15,95 mest natančno. Po 15. mestu je že vprašljivo natančno.

2.6 Modifikatorji formatna določila

`%d` vemo, da stoji za cela števila. Če vrinemo neko število "N" \rightarrow "`%Nd`", potem povemo, na koliko mest se izpiše število, deluje na desno poravnavo.

Če vrinemo ničlo \rightarrow "`%0Nd`", potem zapolne prazna mesta z ničlam.

Če vrinemo "`N.Mf`" \rightarrow "`%N.Mf`", potem izpiše *N* mest število z *M* mesti za decimalno piko.

```
int x = 15;
float y = 3.141592;

printf("%5d",x); --> Izpiše _ _ _1 5
printf("%.2f",y); --> Izpiše 3.14
printf("%05d",x); --> Izpiše 00015
```

2.7 Znaki

Imamo več standardov znakov. Najbolj osnoven in razširjen je ASCII (American standard code for information Interchange). Ta zapis je 8-biten. Lahko najdemo tabelco, ki nam pokaže kodo za vsak znak.

V C-ju je pomembno, da damo en znak v enojne navednice. S tem pomeni, da program zaznava ASCII kodo. Torej, če izpišemo `printf("%d", '0');`, nam program izpiše 48. Pri znakih uporabimo torej spremenljivko `char`.

0	NUL	16	DLE	32	SPC	48	0	64	@	80	P	96	`	112	p
1	SOH	17	DC1	33	!	49	1	65	A	81	Q	97	a	113	q
2	STX	18	DC2	34	"	50	2	66	B	82	R	98	b	114	r
3	ETX	19	DC3	35	#	51	3	67	C	83	S	99	c	115	s
4	EOT	20	DC4	36	\$	52	4	68	D	84	T	100	d	116	t
5	ENQ	21	NAK	37	%	53	5	69	E	85	U	101	e	117	u
6	ACK	22	SYN	38	&	54	6	70	F	86	V	102	f	118	v
7	BEL	23	ETB	39	'	55	7	71	G	87	W	103	g	119	w
8	BS	24	CAN	40	(56	8	72	H	88	X	104	h	120	x
9	HT	25	EM	41)	57	9	73	I	89	Y	105	i	121	y
10	LF	26	SUB	42	*	58	:	74	J	90	Z	106	j	122	z
11	VT	27	ESC	43	+	59	;	75	K	91	[107	k	123	{
12	FF	28	FS	44	,	60	<	76	L	92	\	108	l	124	
13	CR	29	GS	45	-	61	=	77	M	93]	109	m	125	}
14	SO	30	RS	46	.	62	>	78	N	94	^	110	n	126	~
15	SI	31	US	47	/	63	?	79	O	95	_	111	o	127	DEL

Slika 1: ASCII tabela

2.8 Psevdonaključna števila

Ena metoda za pridobivanje naključnih števil je metoda srednjih kvadratov. Pri tem kvadriramo dvomestna števila. Pri tem je statistično gledano naključnost zelo podobna realni naključnosti, kot da bi metali kocke.

2.9 Statične in dinamične spremenljivke

Glej priloženo kodo spodaj!

V temu programu imamo funkcijo tipa void, ki kot vemo ne vrne nič, pred funkcijo main. prav tako imamo definirano spremenljivko ga, ki je zunaj kode. Ta je zato globalna in je uporabna v vseh funkcijah. Te globalne spremenljivke so **STATIČNE**. To pomeni da so te spremenljivke vedno na voljo in hranijo vrednost ves čas, kajti prostor za njih je že rezerviran v začetku.

Za kontrast, vse lokalne spremenljivke so **DINAMIČNE**, razen če so definirane kot statične z ukazom `static` pred definicijo spremenljivke (glej kodo, vrstica 6). Če poženemo kodo vidimo, kako deluje ukaz static. Ker smo spremenljivko `sa` definirali le enkrat in ji dodali vrednost 12, potem se ne definira ponovno vsakič, ko pridemo v to funkcijo `foo()` še enkrat. Zato se vrednost te spremenljivke povečuje. Za kontrast, spremenljivka `a` se ne povečuje, saj se vsakič, ko pridemo v funkcijo `foo()` ponovno definira.

Prav tako velja, da statične neinicilizirane spremenljivke dobijo vrednost 0. To ne velja za dinamične, tako da če ne zapišemo začetne vrednosti spremenljivke `a`, potem vidimo, da program meče za vrednosti `a` kar nekaj.

```
#include <stdio.h>
int ga; //globalna spremenljivka

void foo(){
    int a = 12; //lokalni spremenljivki
    static int sa = 12; //spremenljivka je staticna
    a++;
```

```

    sa++;
    ga++;
    printf("%d, %d, %d\n", ga, a, sa);
}
int main(){
    for(int i=0; i < 5; i++){
        foo();
    }
    return 0;
}

```

2.10 Zbirka(array)

Pomnilnik je razdeljen na pomnilniške celice v velikosti 8 bitov na celico. Ko naslavljamo celico, je vedno naslednja celica za 1 večja od prejšnje po vrstni številki.

`tipElementa imeZbirke[dim] = {element1, element2, element3, ...}`

V temu primeru, je "dim" dimenzija zbirke. Naslavljamo jih lahko enako, kot v javascriptu, da napišemo ime zbirke in stevilo, ki predstavlja mesto želenega elementa. Ne moremo izpisati celotne zbirke naenkrat, temveč le po en element naenkrat. Pomembno je tudi, da ena zbirka določenega tipa lahko vsebuje elemente le tega tipa, torej vsi enaki. Ne moremo mešati različnih tipov, kot v javascriptu.

Poglejmo si zanimiv primer:

```

#include <stdio.h>

int a[] = {2, 4};
int b[] = {1, 3};

int main(){

    a[2] = 42;
    b[-1] = 42;

    printf("%d, %d", a[1], b[0]);

    return 0;
}

```

V tem primeru, imamo globalna arraya *a* in *b*. Imata dva elementa, torej je njuna velikost 2. Nato pa v main funkciji elementu 2 v arrayu *a* in elementu -1 v arrayu *b* priredimo vrednost 42. In potem, ko izpišemo drugi člen arraya *a* in prvi člen arraya *b*, se nam izpišeta točno te dve števili. Zelo je čudno, saj ne mormo iti v negativno mesto arraya, drugo mesto arraya pa ne obstaja, saj pri obeh gre le 0 in 1. mesto.

Zgodi se namreč to, da se števec pri arrayu a obrne in gre šteti od začetka. Torej $0 \rightarrow 2$, $1 \rightarrow 4$ in nato $2 \rightarrow 2$, ponovno prvo mesto. In zato nam na prvo mesto priredi vrednost 42. Pri primeru b arraya pa gre v rikverc. Gremo za eno mesto nazaj in pridemo na zadnje mesto arraya, ki je pa prej vsebovalo število 3.

Gre se za to, da za razliko javascripta, kjer je število v oglatih oklepajih pomenilo mesto v arrayu, s katerim naj program operira, v C-ju to pomeni mesto, ki je za toliko mest od začetka oddaljen. Torej če napišemo [4], potem se bo program „sprehodil“ za 4 mesta naprej od 0-tega mesta. V tem primeru bi pri naših dveh arrayih prišli na prvo mesto. Enako velja za negativno število v oglatih oklepajih.

2.11 Znakovni niz(string)

V C-ju ne ovstaja string kot samostojen tip. Ampak vemo, če poznamo zbirke in char, da je string nič drugega kot zbirka char elementov. Zato lahko definiramo string kot v prvem ali drugem okvirčku. Prvi je namreč bolj kot zbirka, a težje za vnašanje:

<code>char niz[] = 'a','b','c','d'..... 'n'</code>	<code>char niz[] = "abcd...n"</code>
----------------------------------------------------	--------------------------------------

Lahko definiramo tudi drugače, kot je zapisano v drugem okvirčku.

Poglejmo primer. Imamo program, ki nam izpiše string kot posamezne elemente zbirke txt v for zanki. For zanka je napisana malo drugače. Namesto primerjave v srednjem delu, imamo primerjavo i -tega člena zbirke txt in če je ta različna od nič oz. če obstaja, zato lahko tam napišemo ali: `txt[i] != 0` ali pa `txt[i]`, potem jo izpiše. Tako se pomika po zbirki navzgor. Na koncu vsake zbirke, je "nevidna" ničla in ko jo najde, jo več ne izpiše in se for zanka konča. Jaz sem uporabil drugo metodo.

```
#include <stdio.h>

int main(){
    char txt[] = "Tole izpisi";
    for (int i = 0; txt[i]; i++){
        printf("%c", txt[i]);
    }
    return 0;
}
```

Ker se string rabi pogosto, obstaja formatno določilo `%s`. Tako lahko napišemo program kot kaže koda. Pomni, da ko izpišeš, uporabi le ime char array-a brez oglatih oklepajev.

```
#include <stdio.h>

int main(){
    char txt[] = "Tole izpisi";
    printf("%s", txt); // <-- tu txt, ne txt[] ter formatno dolocilo %s
    return 0;
}
```


3 Operatorji

Pri C-ju so enaki operatorji, kot v JS, le da z nekimi izjemami: Operator `===` in `!==` ne obstajata.

Prav tako operator za deljenje ne zapišemo kot `/` ne deluje enako. Problem prihaja iz tipa spremenljivk. Če obsoječo spremenljivko x , ki je tipa `int`, deljimo ali spreminjamo tako, da bi postala ta spremenljivka kateregakoli drugega tipa, kot prvotni `int`, potem vrne program 0. Primer:

```
int maint(){
    x = 7;
    x = x / 8 * 8

    printf("%d", x);
    return 0;
}
```

Če pa spremenimo prvo 8 z 8.0, potem bo program jo vzel za realno število in deljil in nato nazaj množil z 8, tako se te pokrajšata in program vrne 7.

4 Funkcije

Funkcije deklariramo tako:

```
tip_funkcije imeFunkcije(){/*telo funkcije*/return 0;}
```

Opazimo, da funkcijo deklariramo kot float oz. funkcijo, ki vrne realno število. V resnici lahko funkcije definiramo kot karkoli hočemo, glede na to, kaj naj bi vrnila.

Prav tako vidimo, da glavna zanka, v kateri se koda izvaja, je `main`. v tej kodi se izvajajo vsi programi in funkcije. Tako se koda, ki je napisana tu notri, se prevede in spremeni v izvršilno kodo(executable).

Primer funkcije je iz poglavja Pseudonaključna števila. Tam smo spoznali definiranje funkcije: `int dogodek(float verjetnost);` Vidimo, da moramo za razliko od JS definirati vrsto spremenljivke, ki gre v vhodne podatke, tj. verjetnost. Poleg tega, ker se konča z podpičjem, imenujemo ta del prototip. Nič ne naredi. Nato definiramo šele funkcijo.

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

int dogodek(float verjetnost);
int dogodek(float verjetnost){
    if((float)rand() / RAND_MAX <= verjetnost){}
        return 1;
}
```

```

}
int main(){

    int x, stevec = 0;
    srand(time(NULL));
    for(x=0; x < 100000;x++){
        stevec += dogodek(0.5);
    }
    printf("%d", stevec);

    return 0;
}

```

V funkciji je pomembno, da pretvorimo `rand()` v float tip spremenljivke, ker drugače gre za celoštevilsko deljenje, kar potem pomeni le 0 ali 1. Problem je, da nam potem vsakič vrne enako vrednost okoli 50 000, ker je ta random le psevdonaključna. Zato srednjo vrednost definiramo z ukazom `srand`(oz seme) in vanj vnesemo čas, ki pa nikoli ni enak. Zato tako vsakič generira zares naključno število.

Naredimo primer na bolezni. Izračunajmo, koliko % ljudi, ki so bolani zares, zanje test pokaže, da so res bolani.

Testiramo 100 000 ljudi in vemo, da bolezen ubije 0.5% ljudi. Prav tako vemo, da test pokaže z natančnostjo 99%, da je oseba bolana. 1%, da je oseba zdrava. Ampak ali je res, da je 1% zdravih ali napačno diagnosticirano.

```

int main(){

    unsigned long i;
    float pBolan = 0.005; //verjetnost da ubije
    float pPozitBolan = 0.99; //resnicno bolan verjetnost
    float pPozitZdrav = 0.01; //verjetnost da pokaže da je bolan, ceprav je
        zdrav
    unsigned long pozit = 0;
    unsigned long pozitBolan = 0;

    srand(time(NULL));
    for(i = 0; i<100000;i++){
        if(dogodek(pBolan)){//vemo da je bolan
            if(dogodek(pPozitBolan)){//testiramo kako dobro izmerimo,ce je
                bolan
                pozitBolan++;//dodamo ga med bolane in pozitivno testirane
                pozit++;
            }
        }
        else{//testiramo zdravega
            if(dogodek(pPozitZdrav)){//tu se znajde zdrav in pozitivno testiran
                pozit++;
            }
        }
    }
}

```

```
printf("%f", (float)pozitBolani/pozit); // rezultat je bolni/testirane
    pozitivno
}
```

5 Strukture

V C-ju, za razliko od C++ in JS ni objektov. Zato imamo strukture, ki so nekako podobna zadeva. Definiramo z :

```
struct ime{
    tip1 ime1;
    tip2 ime2;
    ...
};
```

Struct s spremenljivko ime je nov podatkovni tip. In ko definiramo komponente tega novega podatkovnega tipa, definiramo novo spremenljivko kot: `struct ime sprem;`

Če hočemo klicati spremenljivko, definiramo kot `sprem.ime1`; Glej kodo spodaj za referenco:

```
#include <stdio.h>

struct vektor {
    float x, y;
};

int main() {
    struct vektor v1, v2;

    v1.x = 1.4;
    v1.y = -0.7;

    v2 = v1; // ustvari se cista kopija, ne samo povezava do spremenljivke,
             // kot v JS
    v2.x = 13;
    printf("%d\n", v1.x == v2.x); // testiramo, da vidimo, ali je enakost, %d,
    // ker nam vraca 1 ali 0(boolean)

    return 0;
}
```

Primer uporabe je sledeča koda. Napišemo program, ki nam izračuna vektorski produkt dveh vektorjev. Vektorski produkt dveh vektorjev vemo, da je nov vektor, ki je pravokoten na prvotna dva \vec{a} in \vec{b} . Vektorski produkt lahko rešimo z determinanto 3×3 matrike

vektorjev. Po definiciji sledi:

$$\vec{a} \times \vec{b} = \begin{vmatrix} \vec{i} & \vec{j} & \vec{k} \\ a_x & a_y & a_z \\ b_x & b_y & b_z \end{vmatrix} = \begin{bmatrix} a_y \cdot b_z - a_z \cdot b_y \\ a_z \cdot b_x - a_x \cdot b_z \\ a_x \cdot b_y - a_y \cdot b_x \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} x \\ y \\ z \end{bmatrix}$$