

# PRZEDMIOT: Podstawy programowania

KLASA: 2A gr. 2

## Lekcja 1,2

**Temat:** Język niskiego poziomu i wysokiego poziomu.  
Operacje wejścia/wyjścia. Typy danych

### ♦ Język niskiego poziomu (Low-level language)

#### Definicja:

- **Jest bliski językowi maszynowemu, czyli instrukcjom bezpośrednio wykonywanym przez procesor.**
- Programista musi znać szczegóły działania sprzętu, takie jak rejestry, adresy pamięci czy operacje bitowe.

#### Przykłady:

- **Kod maszynowy** (ciąg zer i jedynek)
- **Assembler / język assemblera**

#### Cechy:

- Trudny do pisania i czytania dla człowieka
- Bardzo szybki w wykonaniu
- Daje pełną kontrolę nad sprzętem

Prosty przykład w NASM, Netwide Assembler (Linux) – wypisanie znaku **A**

```
section .data

    znak db 'A'      ; jeden znak do wyświetlenia


section .text

    global _start


_start:

    mov edx, 1        ; długość danych = 1 znak
    mov ecx, znak      ; adres znaku
    mov ebx, 1         ; stdout
    mov eax, 4         ; syscall: write
    int 0x80           ; wywołanie systemowe


    mov eax, 1         ; syscall: exit
    int 0x80
```

### ♦ Język wysokiego poziomu (High-level language)

#### Definicja:

- **Jest zbliżony do języka naturalnego i abstrakcyjny względem sprzętu.**
- Programista nie musi znać szczegółów działania procesora czy pamięci.

#### Przykłady:

- C, C++, Java, Python, JavaScript, PHP

## Cechy:

- Łatwy do nauki i czytania
- Program jest przenośny między różnymi komputerami
- Wydajność może być niższa niż w językach niskiego poziomu (ale kompilatory/interpretery bardzo to optymalizują)

### ♦ Dlaczego C++ jest językiem wysokiego poziomu:

- Składnia jest czytelna i zbliżona do języka naturalnego (`if`, `for`, `while`, `class` itp.).
- Programista nie musi znać szczegółów działania procesora, by tworzyć aplikacje.
- Programy są przenośne między różnymi systemami.

### ♦ Dlaczego ma cechy niskiego poziomu:

- Pozwala na **bezpośrednią manipulację pamięcią** przez wskaźniki.
- Możesz używać **instrukcji niskiego poziomu**, np. operacje bitowe.
- Nadaje się do tworzenia sterowników, systemów operacyjnych, gier wymagających wydajności.

### ♦ Operacje wejścia/wyjścia w C++

- **Operacje wejścia/wyjścia (I/O)** pozwalają programowi **odczytywać dane od użytkownika** (wejście) lub **wyświetlać dane na ekranie** (wyjście).
- W C++ realizuje się je głównie za pomocą **strumieni z biblioteki `<iostream>`**.

### ♦ Co zawiera `<iostream>`

#### 1. Strumienie wejścia/wyjścia:

- `std::cin` – standardowe wejście (klawiatura)
- `std::cout` – standardowe wyjście (ekran)

- `std::cerr` – strumień błędów (niebuforowany, na ekran)
- `std::clog` – strumień logów (buforowany, na ekran)

## 2. Funkcje i operatory związane ze strumieniami:

- `<<` – operator wyjścia
- `>>` – operator wejścia

## 3. Typy strumieniowe:

- `std::ostream` – bazowy typ dla wyjścia
- `std::istream` – bazowy typ dla wejścia

## 4. Manipulatory strumieniowe:

- `std::endl` – nowa linia + opróżnienie bufora
- `std::flush` – opróżnienie bufora strumienia
- `std::setw()`, `std::setprecision()` – formatowanie wyjścia (po dołączeniu `<iomanip>`)

## ♦ `using namespace std;`

- W C++ `std` to **standardowy namespace**, czyli przestrzeń nazw dla biblioteki standardowej C++.
- Zawiera wszystko, co pochodzi z `<iostream>`, `<vector>`, `<string>` itd.
- Dzięki temu nie musisz pisać za każdym razem
  - `std::cout`,
  - `std::string`,
  - `std::vector`.

## ♦ Dlaczego **main()**

### 1. Punkt wejścia programu

- Kiedy uruchamiasz program, system operacyjny szuka funkcji **main()** i zaczyna wykonywać kod właśnie stamtąd.

### 2. Zwracanie wartości typu **int**

- **int main()** oznacza, że funkcja zwraca liczbę całkowitą.
- System operacyjny interpretuje tę wartość jako **kod zakończenia programu**:
  - **0** → program zakończył się sukcesem
  - inna liczba → program zakończył się błędem

### 3. Alternatywne formy **main()**

**int main(int argc, char\* argv[])** – przyjmuje argumenty z linii poleceń.

Kompilacja programu z funkcją main z argumentami wykonuje się dodanie argumentów u ustawieniach właściwości projektu:

**Projekt/Właściwości/Debugowanie** w opcji **Argumenty polecenia** należy wpisać przykładowe dane np.: Jan 25



## ♦ 1. Typy podstawowe (proste)

Typ	Opis	Przykład wartości
<code>int</code>	Liczby całkowite	0, 10, -5
<code>short</code>	Krótsze liczby całkowite	0, 100
<code>long</code>	Dłuższe liczby całkowite	1000, -5000
<code>long long</code>	Bardzo duże liczby całkowite	1000000000
<code>unsigned</code>	Liczby całkowite dodatnie tylko	0, 100
<code>float</code>	Liczby zmiennoprzecinkowe (pojedyncza precyzja, około 7 cyfr znaczących)	3.14, -0.5
<code>double</code>	Liczby zmiennoprzecinkowe (podwójna precyzja, około 15 cyfr znaczących)	3.14159
<code>char</code>	Pojedynczy znak	'a', 'Z', '5'
<code>bool</code>	Wartość logiczna	true, false

## ♦ 2. Typy złożone

Typ	Opis	Przykład
<code>array</code>	Tablica elementów tego samego typu	<code>int tab[5];</code>
<code>string</code> (z <code>&lt;string&gt;</code> )	Ciąg znaków	<code>"Hello"</code>

## ♦ 3. Typy wskaźnikowe i referencje

Typ	Opis	Przykład
<code>int*</code>	Wskaźnik na int	<code>int* ptr = &amp;x;</code>
<code>double*</code>	Wskaźnik na double	<code>double* dp;</code>
<code>int&amp;</code>	Referencja (alias) do zmiennej	<code>int&amp; ref = x;</code>

## ♦ 4. Typy specjalne

Typ	Opis
<code>void</code>	Brak wartości (funkcja nic nie zwraca)
<code>auto</code>	Automatyczne określenie typu przez kompilator
<code>nullptr</code>	Stała wskaźnikowa oznaczająca „brak adresu”

## ♦ Różnice między `struct` a `class` w C++

### 1. Domyślny dostęp do pól i metod

- w `struct` → domyślnie **public**
- w `class` → domyślnie **private**

### 2. Zastosowanie historyczne

- `struct` – kiedyś używane głównie jako prosty „koszyk” danych (np. rekord z polami),
- `class` – do programowania obiektowego (metody, enkapsulacja, dziedziczenie).  
→ Ale w nowoczesnym C++ oba są prawie tym samym – różnica to głównie **domyślny poziom dostępu**.

### 3. Dziedziczenie

- w `struct` → domyślnie **publiczne**
- w `class` → domyślnie **prywatne**



```

#include <iostream>
using namespace std;

struct Punkt {
    int x;
    int y;
};

class Prostokat {
    int szerokosc;
    int wysokosc;

public:
    Prostokat(int s, int w) {
        szerokosc = s;
        wysokosc = w;
    }

    int pole() {
        return szerokosc * wysokosc;
    }
};

int main() {
    Punkt p1;
    p1.x = 10;
    p1.y = 20;

    cout << "Punkt: (" << p1.x << ", " << p1.y << ")" << endl;

    Prostokat pr(5, 3);
    cout << "Pole prostokata: " << pr.pole() << endl;
}

```

## Lekcja 3

### Temat: Instrukcje warunkowe

## ♦ Instrukcje warunkowe

### 1. if

Podstawowa instrukcja warunkowa:

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main() {
    int x = 10;

    if (x > 5) {
        cout << "x jest większe od 5" << endl;
    }

    return 0;
}
```

### 2. if...else

Dodanie alternatywnej ścieżki, jeśli warunek nie jest spełniony:

```
int x = 3;

if (x > 5) {
    cout << "x jest większe od 5" << endl;
} else {
    cout << "x jest mniejsze lub równe 5" << endl;
}
```

### 3. if...else if...else

Sprawdzenie wielu warunków:

```
int x = 0;
```

```
if (x > 0) {  
    cout << "Liczba dodatnia" << endl;  
} else if (x < 0) {  
    cout << "Liczba ujemna" << endl;  
} else {  
    cout << "Liczba równa zero" << endl;  
}
```

## 4. switch

Instrukcja warunkowa do wyboru jednej z wielu opcji (gdy sprawdzamy wartość jednej zmiennej):

```
int dzien = 3;  
  
switch (dzien) {  
    case 1:  
        cout << "Poniedziałek" << endl;  
        break;  
    case 2:  
        cout << "Wtorek" << endl;  
        break;  
    case 3:  
        cout << "Środa" << endl;  
        break;  
    default:  
        cout << "Nieznany dzień" << endl;  
}
```

**break;** zatrzymuje wykonanie dalszych przypadków – bez niego program przechodziłby dalej

## 5. Operator warunkowy (ternary operator)

Skrócona forma if...else:

```
int x = 7;
string wynik = (x % 2 == 0) ? "Parzysta" :
"Nieparzysta";

cout << wynik << endl;
```

**6. if z inicjalizacją, co pozwala zdefiniować zmienną w zakresie warunku:**

```
if (int x = funkcja(); x > 0) {
    // kod, jeśli x > 0
}
```

## 1. Inkrementacja

To **zwiększenie wartości zmiennej o 1.**

- **preinkrementacja** `++x` – najpierw zwiększa, potem używa wartości,
- **postinkrementacja** `x++` – najpierw używa wartości, potem zwiększa.

## 2. Dekrementacja

To **zmniejszenie wartości zmiennej o 1**

- **predekrementacja** `--x`,
- **postdekrementacja** `x--`.

```
#include <iostream>
using namespace std;
```

```
int main() {
    int a = 5;
```

```

cout << "Preinkrementacja: " << ++a << endl; // najpierw +1 → 6
cout << "Postinkrementacja: " << a++ << endl; // używa 6, potem +1 →
wyświetli 6, ale a = 7
cout << "Wartość po: " << a << endl; // 7

int b = 5;
cout << "Predekrementacja: " << --b << endl; // najpierw -1 → 4
cout << "Postdekrementacja: " << b-- << endl; // używa 4, potem -1 →
wyświetli 4, ale b = 3
cout << "Wartość po: " << b << endl; // 3

return 0;
}

```

## Lekcja 4

**Temat:** Pętle: For, while, do-while; break, continue; pętle zagnieżdżone.

### 1. Rodzaje pętli

#### Pętla for

- **Opis:** Pętla for jest używana, gdy znamy liczbę iteracji z góry. Składa się z trzech części: inicjalizacji, warunku i aktualizacji.
- **Składnia:**

```

for (inicjalizacja; warunek; aktualizacja) {

    // kod do wykonania
}

```

```
}
```

## Przykład:

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main() {
    for (int i = 1; i <= 5; i++) {
        cout << i << " ";
    }
    return 0; // Wypisze: 1 2 3 4 5
}
```

- **Zastosowanie:** Iterowanie po sekwencji (np. tablicach, liczenie).

## Pętla while

- **Opis:** Pętla while wykonuje kod, dopóki warunek jest prawdziwy. Warunek sprawdzany jest przed każdą iteracją.
- **Składnia:**

```
while (warunek) {

    // kod do wykonania

}
```

## Przykład:

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main() {
    int i = 1;
    while (i <= 5) {
        cout << i << " ";
    }
}
```

```
        i++;  
    }  
  
    return 0; // Wypisze: 1 2 3 4 5  
}
```

- **Zastosowanie:** Gdy liczba iteracji nie jest znana z góry (np. wczytywanie danych do momentu wprowadzenia określonej wartości).

## Pętla do-while

- **Opis:** Podobna do while, ale warunek sprawdzany jest po wykonaniu kodu, co gwarantuje przynajmniej jedno wykonanie pętli.
- **Składnia:**

```
do {  
  
    // kod do wykonania  
  
} while (warunek);
```

## Przykład:

```
#include <iostream>  
  
using namespace std;  
  
int main() {  
  
    int i = 1;  
  
    do {  
  
        cout << i << " ";  
  
        i++;  
  
    } while (i <= 5);  
  
    return 0; // Wypisze: 1 2 3 4 5
```

```
}
```

- **Zastosowanie:** Gdy chcemy zapewnić wykonanie kodu przynajmniej raz (np. menu użytkownika).

## Instrukcje break i continue

- **break:** Natychmiast przerywa pętlę i przechodzi do kodu po pętli.

### Przykład:

```
for (int i = 1; i <= 10; i++) {  
    if (i == 5) break;  
    cout << i << " "; // Wypisze: 1 2 3 4  
}
```

- **continue:** Pomija resztę kodu w bieżącej iteracji i przechodzi do następnej.

### Przykład:

```
for (int i = 1; i <= 5; i++) {  
    if (i == 3) continue;  
    cout << i << " "; // Wypisze: 1 2 4 5  
}
```

## Pętle zagnieżdżone

- **Opis:** Pętla wewnątrz innej pętli. Używana do pracy z danymi wielowymiarowymi (np. tablice 2D) lub generowania wzorców.

### Przykład (trójkąt z gwiazdek):

```
#include <iostream>  
using namespace std;  
int main() {  
    for (int i = 1; i <= 5; i++) {
```



```

    for (int j = 1; j <= i; j++) {
        cout << "* ";
    }
    cout << endl;
}
return 0;
/*
Wypisze:
*
* *
* * *
* * * *
* * * * *
*/
}

```

- **Zastosowanie:** Przetwarzanie macierzy, generowanie wzorców, iterowanie po złożonych strukturach danych.

## Znaczenie zakresu zmiennych lokalnych i globalnych przy pętlach

- **Zmienne lokalne:**
  - Deklarowane wewnątrz funkcji lub bloku kodu (np. w pętli for).
  - Są widoczne tylko w bloku, w którym zostały zadeklarowane.

### Przykład w pętli:

```

for (int i = 0; i < 5; i++) { // i jest lokalne dla pętli
    cout << i << " ";
}

// cout << i; // Błąd! i nie jest dostępne poza pętlą

```

- **Wpływ na pętle:** Zmienne lokalne w pętlach (np. licznik i) są niszczone po zakończeniu pętli, co zapobiega konfliktom w innych częściach programu. W pętlach zagnieżdżonych każda

pętla może mieć własne zmienne lokalne o tej samej nazwie bez kolizji.

- **Zmienne globalne:**

- Deklarowane poza wszystkimi funkcjami, dostępne w całym programie.

**Przykład:**

```
#include <iostream>
using namespace std;
int counter = 0; // Zmienna globalna
int main() {
    for (int i = 0; i < 5; i++) {
        counter++;
    }
    cout << counter; // Wypisze: 5
    return 0;
}
```

- **Wpływ na pętle:** Zmienne globalne mogą być używane w pętlach, ale należy ich unikać, ponieważ:
  - Mogą prowadzić do niezamierzonych zmian w innych częściach programu.
  - Utrudniają debugowanie (np. trudniej znaleźć, gdzie zmienna została zmieniona).
  - Są mniej bezpieczne, bo każda funkcja/pętla może je modyfikować.

- **Dobre praktyki:**

- Używaj zmiennych lokalnych w pętlach, gdy to możliwe, aby ograniczyć ich zakres i uniknąć błędów.
- Jeśli zmienna ma być używana w wielu pętlach lub funkcjach, zadeklaruj ją w odpowiednim zakresie (np. w

main()), ale unikaj globalnych, chyba że są naprawdę potrzebne.

- W pętlach zagnieżdżonych upewnij się, że zmienne liczników mają unikalne nazwy (np. i, j, k), aby uniknąć konfliktów.

## Lekcja 5

### Temat: Funkcje

**Funkcja to nazwany blok kodu, który wykonuje określone zadanie i może być wielokrotnie wywoływany w programie.** Funkcje pozwalają na modularność, czytelność i ponowne wykorzystanie kodu. Składają się z:

- **Nagłówka** (określa nazwę, typ zwracany i parametry).
- **Ciała** (zawiera instrukcje do wykonania).

Funkcje mogą:

- **Zwracać wartość** (np. `int`, `double`, `std::string`) lub nie zwracać nic (`void`).
- **Przyjmować parametry** (dane wejściowe) lub działać bez nich.

#### Składnia:

```
typ_zwracany nazwa_funkcji(parametry) {  
    // Ciało funkcji  
    // Kod do wykonania  
    return wartość; // Jeśli funkcja zwraca wartość  
}
```

#### Przykład:

```
#include <iostream>  
int dodaj(int a, int b) {  
    return a + b;  
}  
  
int main() {
```

```
int wynik = dodaj(3, 4);
std::cout << "Wynik: " << wynik << std::endl;
return 0;

}
```

## Przekazywanie parametrów

### a) Przekazywanie przez wartość

- ☐ Kopia argumentu jest przekazywana do funkcji.
- ☐ Zmiany w parametrze wewnątrz funkcji nie wpływają na oryginalną zmienną.
- ☐ Domyślny sposób przekazywania w C++.

```
#include <iostream>
void zwieksz(int x) {
    x++;
    std::cout << "W funkcji: " << x << std::endl;
}

int main() {
    int a = 5;
    zwieksz(a);
    std::cout << "Poza funkcją: " << a << std::endl;
    return 0;
}
```

### Wynik:

W funkcji: 6

Poza funkcją: 5

### b) Przekazywanie przez referencję

- ☐ Funkcja operuje na oryginalnej zmiennej poprzez jej referencję (alias).
- ☐ Używa się operatora & w deklaracji parametru.
- ☐ Zmiany w parametrze wpływają na oryginalną zmienną.
- ☐ Przydatne, gdy chcemy zmodyfikować argument lub uniknąć kopiowania dużych danych.

### Przykład:

```
#include <iostream>
void zwieksz(int& x) {
    x++;
    std::cout << "W funkcji: " << x << std::endl;
}

int main() {
    int a = 5;
    zwieksz(a);
    std::cout << "Poza funkcją: " << a << std::endl;
    return 0;
}
```

### Wynik:

W funkcji: 6  
Poza funkcją: 6

### c) Przekazywanie przez wskaźnik (adres pamięci zmiennej)

- ☐ Alternatywa dla referencji, używa wskaźników (\*).
- ☐ Również pozwala modyfikować oryginalną zmienną, ale wymaga jawnego zarządzania adresami.

### Przykład:

```
#include <iostream>
void zwieksz(int* x) {
```

```

    (* x)++;
    std::cout << "W funkcji: " << *x << std::endl;

}

int main() {
    int a = 5;
    zwieksz(&a);
    std::cout << "Poza funkcją: " << a << std::endl;
    return 0;
}

```

### Wynik:

W funkcji: 6  
Poza funkcją: 6

### d) Domyślne parametry

Funkcje mogą mieć parametry z wartościami domyślnymi, które są używane, gdy argument nie zostanie podany.

### Przykład:

```

int pomnoz(int a, int b = 2) {
    return a * b;
}

int main() {
    std::cout << pomnoz(5) << std::endl;
    std::cout << pomnoz(5, 3) << std::endl;
    return 0;
}

```

# Lekcja 6

**Temat:** Tablice i łańcuchy znaków: Deklaracja tablic, operacje na tablicach, `std::string` i manipulacja ciągami.

Tablice to **zbiór elementów tego samego typu**. Każdy element ma swój **index**, zaczynający się od 0.

## Deklaracja tablic:

Określa się: **typ elementów, nazwę tablicy i jej rozmiar** (stały w czasie kompilacji lub dynamiczny).

## Składnia:

**typ** **nazwa\_tablicy**[**rozmiar**];

## Przykład:

```
int liczby[5]; // Tablica 5 liczb całkowitych
double oceny[10]; // Tablica 10 liczb zmiennoprzecinkowych
char znaki[3] = {'a', 'b', 'c'}; // Tablica znaków z inicjalizacją
int tablica[4] = {1, 2, 3, 4}; // Inicjalizacja wartości
```

## Uwagi:

- **Rozmiar tablicy statycznej musi być znany w czasie kompilacji** (stała liczba lub wyrażenie stałe np.: `int liczby[3] = {1, 2, 3};`).
- **Brak inicjalizacji elementów tablicy powoduje, że zawierają one losowe wartości (dla typów prostych).**
- **Jeśli nie podasz wszystkich elementów, reszta zostanie zainicjalizowana wartością domyślną** (`" "` dla stringów, `0` dla typów liczbowych).

## Podstawowe operacje na tablicy

```
#include <iostream>

int main() {
    int liczby[5] = { 10, 20, 30, 40, 50 };
    liczby[2] = 35;
    for (int i = 0; i < 5; i++) {
        std::cout << "Element " << i << ": " << liczby[i] << std::endl;
    }

    int suma = 0;
    for (int i = 0; i < 5; i++) {
        suma += liczby[i];
    }

    std::cout << "Suma: " << suma << std::endl;
    return 0;
}
```

**Dodawanie i usuwanie elementów** jest dostępne tylko w **kontenerach dynamicznych** (np. `std::vector`, `std::list`, `std::deque`).



**std::vector** - dynamiczna tablica, która przechowuje elementy w ciągłym bloku pamięci (jak klasyczna tablica C-style, ale z automatycznym zarządzaniem rozmiarem).

### **Najważniejsze operacje w std::vector:**

- **push\_back(x)** → dodaje element na końcu
- **pop\_back()** → usuwa ostatni element
- **insert(iterator, x)** → wstawia element w dowolne miejsce
- **erase(iterator)** → usuwa element z dowolnego miejsca
- **clear()** → usuwa wszystkie elementy

```
#include <iostream>
#include <vector>

int main() {
    std::vector<int> liczby = {10, 20, 30, 40, 50};

    // Dodawanie elementów
    liczby.push_back(60);
    liczby.insert(liczby.begin() + 2, 15);

    std::cout << "Po dodaniu: ";
    for (int indexD: liczby) std::cout << indexD << " ";
    std::cout << "\n";

    // Usuwanie elementów
    liczby.pop_back();
    liczby.erase(liczby.begin() + 1);

    std::cout << "Po usunięciu: ";
    for (int indexU : liczby) std::cout << indexU << " ";
    std::cout << "\n";
}
```

**std::vector** jest kontenerem ogólnym (szablonowym) i w STL (Standard Template Library) wszystkie operacje są zdefiniowane w sposób ujednolicony.

- **W C++ nie przyjmuje numeru indeksu jako liczby całkowitej (int), tylko iterator. Iterator działa jak wskaźnik i wskazuje na konkretne miejsce w kolekcji.**

- Dzięki temu ta sama składnia działa dla różnych kontenerów (`std::vector`, `std::list`, `std::deque`, itd.), nawet jeśli one nie mają dostępu do elementów po indeksie.

**std::list**- to dwukierunkowa lista powiązana (ang. doubly-linked list). w której każdy element przechowuje wskaźniki do poprzedniego i następnego elementu.

### **Najważniejsze operacje w std::list:**

- `push_back(x)` → dodaj na końcu
- `push_front(x)` → dodaj na początku
- `insert(iterator, x)` → wstaw element w środku
- `pop_back()` → usuń ostatni element
- `pop_front()` → usuń pierwszy element
- `erase(iterator)` → usuń element wskazywany przez iterator
- `remove(value)` → usuń wszystkie elementy o wartości `value`
- `clear()` → usuń wszystkie elementy

```
#include <iostream>
#include <list>
```

```
int main() {
    std::list<int> liczby_list = { 10, 20, 30, 40, 50 };

    // Dodawanie elementów
    liczby_list.push_back(60);
    liczby_list.push_front(5);

    auto it = liczby_list.begin();
    std::advance(it, 2);
    liczby_list.insert(it, 15);

    std::cout << "Po dodaniu: ";
    for (int inD: liczby_list) std::cout << inD << " ";
    std::cout << "\n";

    // Usuwanie elementów
    liczby_list.pop_back();
    liczby_list.pop_front();
    it = liczby_list.begin();
```

```

std::advance(it, 2);
liczby_list.erase(it);

std::cout << "Po usunięciu: ";
for (int inU: liczby_list) std::cout << inU << " ";
std::cout << "\n";
}

```

**std::deque** - kolejka dwustronna (ang. double-ended queue), która pozwala na szybkie dodawanie i usuwanie elementów na obu końcach.

```

#include <iostream>
#include <deque>

int main() {
    std::deque<int> liczby_deque = { 10, 20, 30, 40, 50 };

    liczby_deque.push_back(60);
    liczby_deque.push_front(5);

    std::cout << "Po dodaniu: ";
    for (int i5 : liczby_deque) std::cout << i5 << " ";
    std::cout << "\n";

    liczby_deque.pop_back();
    liczby_deque.pop_front();

    std::cout << "Po usunięciu: ";
    for (int i6 : liczby_deque) std::cout << i6 << " ";
    std::cout << "\n";

    auto it2 = liczby_deque.begin();
    std::advance(it2, 2);
    it2 = liczby_deque.insert(it2, 99);
    liczby_deque.erase(it2);

    std::cout << "Po wstawianiu i usuwaniu w środku: ";
    for (int i7 : liczby_deque) std::cout << i7 << " ";
    std::cout << "\n";
}

```

## Najważniejsze operacje w `std::deque`:

- `push_back(x)` → dodaje element na końcu
- `push_front(x)` → dodaje element na początku
- `pop_back()` → usuwa element z końca
- `pop_front()` → usuwa element z początku
- `insert(iterator, x)` → wstawia element w dowolnym miejscu
- `erase(iterator)` → usuwa element w dowolnym miejscu
- `clear()` → usuwa wszystkie elementy

## Przekazywanie tablicy do funkcji:

```
#include <iostream>
void zwieksz(int* tab, int rozmiar) {
    for (int i = 0; i < rozmiar; i++) {
        tab[i]++; // Modyfikacja elementów
    }
}
```

```
int main() {
    int liczby[3] = {1, 2, 3};
    zwieksz(liczby, 3);
    for (int i = 0; i < 3; i++) {
        std::cout << liczby[i] << " ";
    }
    return 0;
}
```

**Uwaga:** Przy przekazywaniu tablicy do funkcji należy podać jej rozmiar, bo tablica w funkcji "traci" informacje o swoim rozmiarze.

## Tablice dynamiczne

Jeśli rozmiar tablicy nie jest znany w czasie kompilacji, można użyć dynamicznej alokacji pamięci (`new` i `delete`).

## Przykład

```
#include <iostream>
```

```

int main() {
    int rozmiar;
    std::cout << "Podaj rozmiar tablicy: ";
    std::cin >> rozmiar;

    // Alokacja dynamiczna
    int* tab = new int[rozmiar];

    // Wypełnienie tablicy
    for (int i = 0; i < rozmiar; i++) {
        tab[i] = i + 1;
    }

    // Wypisanie
    for (int i = 0; i < rozmiar; i++) {
        std::cout << tab[i] << " ";
    }

    // Zwolnienie pamięci
    delete[] tab;
    return 0;
}

```

**Uwaga:** Dynamicznie zaalokowaną pamięć trzeba zwolnić (`delete[]`), aby uniknąć wycieków pamięci.

## Łańcuchy znaków

W C++ łańcuchy znaków można reprezentować na dwa sposoby:

1. **Tablice znaków w stylu C** (`char[]`) – tradycyjne, zakończone znakiem `'\0'` (null-terminator).
2. **Klasa `std::string`** – nowoczesny sposób, wygodniejszy i bezpieczniejszy.

## Tablice znaków

### Deklaracja:

Tablica znaków to tablica typu `char`, zakończona znakiem `'\0'`, który oznacza koniec ciągu.

```

char tekst[] = "Witaj"; // Automatycznie dodaje '\0'
char tekst2[6] = {'W', 'i', 't', 'a', 'j', '\0'};

```

## Operacje:

- Dostęp do znaków: tekst[indeks].
- Modyfikacja: tekst[indeks] = 'x'.
- Funkcje z biblioteki <cstring>:
  - strlen(tekst) – długość ciągu.
  - strcpy(dest, src) – kopiowanie ciągu.
  - strcmp(s1, s2) – porównywanie ciągów.
  - strcat(dest, src) – konkatencja.

## Przykład:

```
cpp
#include <iostream>
#include <cstring>
int main() {
    char tekst[] = "Witaj";

    // Długość ciągu
    std::cout << "Długość: " << strlen(tekst) << std::endl; // Wypisze: 5

    // Kopiowanie
    char kopia[10];
    strcpy(kopia, tekst);
    std::cout << "Kopia: " << kopia << std::endl; // Wypisze: Witaj

    // Konkatencja
    strcat(kopia, "!");
    std::cout << "Po konkatencji: " << kopia << std::endl; // Wypisze: Witaj!

    return 0;
}
```

## Wady:

- Ryzyko błędów (np. przepełnienie bufora).
- Ręczna obsługa pamięci.
- Konieczność pamiętania o '\0'.

## Klasa std::string

## Czym jest std::string?

std::string to klasa z biblioteki standardowej (<string>), która ułatwia manipulację ciągami znaków. Jest bezpieczniejsza i bardziej funkcjonalna niż tablice znaków.

### Deklaracja:

```
#include <string>
std::string tekst = "Witaj";
std::string tekst2("C++");
```

### Podstawowe operacje:

- **Dostęp do znaków:** tekst[indeks] lub tekst.at(indeks) (z sprawdzaniem zakresu).
- **Długość:** tekst.length() lub tekst.size().
- **Konkatenacja:** Operator + lub +=.
- **Porównywanie:** Operatory ==, !=, <, >, <=, >=.
- **Podciąg:** tekst.substr(pozycja, długość).
- **Wyszukiwanie:** tekst.find(ciąg) – zwraca pozycję ciągu lub std::string::npos jeśli nie znaleziono.
- **Zamiana:** tekst.replace(pozycja, długość, nowy\_ciąg).

### Przykład: Manipulacja std::string:

```
cpp
#include <iostream>
#include <string>
int main() {
    std::string tekst = "Witaj, C++!";

    // Długość
    std::cout << "Długość: " << tekst.length() << std::endl; // Wypisze: 11

    // Konkatenacja
    tekst += " Jest super!";
    std::cout << "Po konkatenacji: " << tekst << std::endl; // Wypisze: Witaj, C++!
    Jest super!

    // Podciąg
    std::string podciag = tekst.substr(7, 3); // Zaczyna od pozycji 7, bierze 3 znaki
    std::cout << "Podciąg: " << podciag << std::endl; // Wypisze: C++
```

```

// Wyszukiwanie
size_t pozycja = tekst.find("C++");
if (pozycja != std::string::npos) {
    std::cout << "Znaleziono 'C++' na pozycji: " << pozycja << std::endl; //
Wypisze: 7
}

// Zamiana
tekst.replace(7, 3, "Python");
std::cout << "Po zamianie: " << tekst << std::endl; // Wypisze: Witaj, Python!
Jest super!

return 0;
}

```

### Zalety std::string:

- Automatyczne zarządzanie pamięcią.
- Bezpieczeństwo (brak ryzyka przepełnienia bufora).
- Bogaty zestaw metod do manipulacji.
- Łatwe porównywanie i konkatencja.

### Zastosowania std::string:

- Przetwarzanie tekstu (np. parsowanie danych, formatowanie).
- Wczytywanie danych od użytkownika (np. z std::cin).
- Operacje na danych tekstowych w aplikacjach (np. wyszukiwanie, zamiana).

## Lekcja 7

### Temat: Funkcja rekurencyjna. Stos wywołań

Funkcje rekurencyjne w C++ to funkcje, **które wywołują same siebie w celu rozwiązania problemu poprzez rozbicie go na mniejsze, podobne podproblemy.**

Rekurencja jest techniką programistyczną, w której funkcja wywołuje się z nowymi parametrami, aż osiągnie warunek bazowy (przypadek bazowy), który kończy rekurencję i pozwala na zwrócenie wyniku.



Jak działają funkcje rekurencyjne?

**1. Warunek bazowy (base case):**

- To warunek, który zatrzymuje rekurencję, zapobiegając nieskończonym wywołaniom.
- Bez warunku bazowego funkcja może spowodować przepełnienie stosu (stack overflow).
- Przykład: W obliczaniu silni, warunkiem bazowym może być  $n == 0$  lub  $n == 1$ .

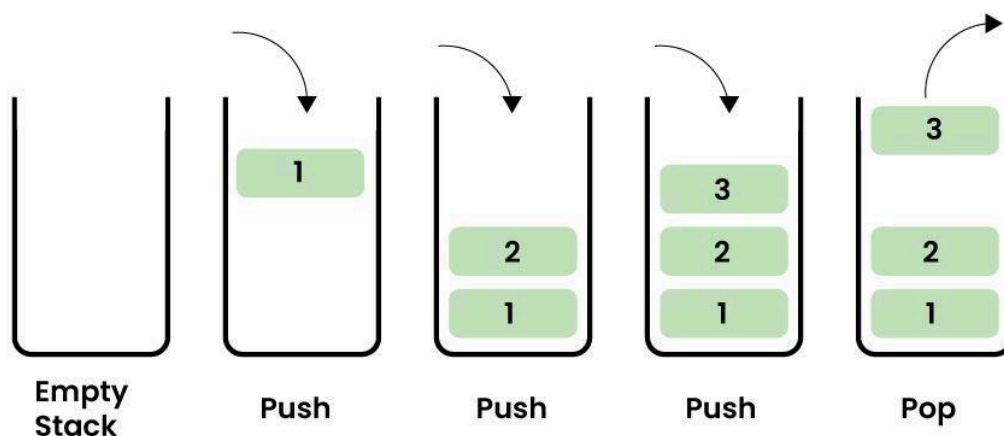
**2. Krok rekurencyjny (recursive case):**

- To część funkcji, w której wywołuje ona samą siebie z parametrem bliższym warunkowi bazowemu.
- Każde wywołanie rekurencyjne powinno zmniejszać rozmiar problemu, np. zmniejszać wartość parametru.

**3. Stos wywołań (call stack):**

- Każde wywołanie funkcji rekurencyjnej jest zapisywane na stosie wywołań.
- Po osiągnięciu warunku bazowego, funkcja zaczyna "zwijać" stos, zwracając wyniki od najgłębszego wywołania do pierwszego.

**Stos wywołań (call stack) w C++ to struktura danych w pamięci komputera, która zarządza wywołaniami funkcji w trakcie wykonywania programu. Jest to **stos (ang. stack)**, czyli struktura typu **LIFO (Last In, First Out – ostatnie na wejściu, pierwsze na wyjściu)**, używana do przechowywania informacji o aktywnych funkcjach, ich parametrach, zmiennych lokalnych oraz miejscu powrotu po zakończeniu funkcji. W kontekście funkcji rekurencyjnych stos wywołań odgrywa kluczową rolę, ponieważ **każde rekurencyjne wywołanie funkcji dodaje nowy rekord na stosie**.**



## Przykład zastosowania funkcji rekurencyjnej w C++ Obliczanie silni

Silnia liczby  $n$  (oznaczona jako  $n!$ ) to iloczyn wszystkich dodatnich liczb całkowitych mniejszych lub równych  $n$ . Definicja rekurencyjna:

- $n! = n \times (n-1)!$
- Warunek bazowy:  $0! = 1$  lub  $1! = 1$

```
#include <iostream>
```

```
using namespace std;
```

```
unsigned long long factorial(int n) {
```

```
    // Warunek bazowy
```

```
    if (n == 0 || n == 1) {
```

```
        return 1;
```

```
    }
```

```
    // Krok rekurencyjny
```

```
    return n * factorial(n - 1);
```

```
}
```

```
int main() {
```

```
    int n;
```

```
    cout << "Podaj liczbe n: ";
```

```
    cin >> n;
```

```
    if (n < 0) {
```

```
        cout << "Silnia nie jest zdefiniowana dla liczb ujemnych!" << endl;
```

```
    } else {
```

```
        cout << "Silnia z " << n << " wynosi: " << factorial(n) << endl;
```

```
    }
```

```
    return 0;
```

```
}
```

**Przykładowe działanie** dla  $n=4$

- $\text{factorial}(4) = 4 \times \text{factorial}(3)$
- $\text{factorial}(3) = 3 \times \text{factorial}(2)$
- $\text{factorial}(2) = 2 \times \text{factorial}(1)$
- $\text{factorial}(1) = 1$  (warunek bazowy)

### Wstecz

- **$\text{factorial}(1) = 1 = 1$ ,**
- **$\text{factorial}(2) = 2 \times 1 = 2$**
- **$\text{factorial}(3) = 3 \times 2 = 6$ ,**
- **$\text{factorial}(4) = 4 \times 6 = 24$**

### Wynik w konsoli:

Podaj liczbę n: 4

Silnia z 4 wynosi: 24

## 1. Struktura stosu wywołań

- **Stos:** To obszar pamięci przydzielany dla każdego wątku programu, zarządzany automatycznie przez system operacyjny i kompilator.
- **Ramka stosu (*stack frame* lub *activation record*):** Każdy rekord na stosie przechowuje informacje o jednym wywołaniu funkcji, takie jak:
  - **Adres powrotu:** Miejsce w kodzie, do którego program wróci po zakończeniu funkcji.
  - **Parametry funkcji:** Wartości przekazane do funkcji.
  - **Zmienne lokalne:** Zmienne zadeklarowane wewnątrz funkcji.
  - **Rejestry:** Czasami zapisywane są wartości rejestrów procesora (np. licznik programu).
- **Gdy funkcja jest wywoływana, nowa ramka stosu jest "pushowana" (dodawana) na wierzch stosu. Gdy funkcja się kończy, ramka jest "popowana" (usuwana), a program wraca do poprzedniego miejsca wywołania.**

## 2. Przepelnienie stosu (*stack overflow*)

- **Stos ma ograniczony rozmiar** (zazwyczaj kilka MB, zależnie od systemu i ustawień).

- Zbyt wiele wywołań funkcji (np. głęboka rekurencja) może wypełnić stos, powodując błąd *stack overflow*.
- Przykład: Rekurencyjne wywołanie funkcji bez warunku bazowego