Язык си выдержки

Структура программы Си

#include <stdio.h>        // подключаем заголовочный файл stdio.h

int main(void)                  // определяем функцию main

{                               // начало функции

    printf("Hello METANIT.COM!");       // выводим строку на консоль

    return 0;                   // выходим из функции

}                               // конец функции

Переменные

|  |  |
| --- | --- |
| **Тип** | **Спецификатор** |
| **unsigned short** | **hu** |
| **long** | **ld** |
| **unsigned long** | **lu** |
| **long long** | **lld** |
| **unsigned long long** | **llu** |

* **char**: представляет один символ. Занимает в памяти 1 байт (8 бит). Может хранить любое значение из диапазона от -128 до 127
* **unsigned char**: представляет один символ. Занимает в памяти 1 байт (8 бит). Может хранить любой значение из диапазона от 0 до 255
* **signed char**: то же самое, что и char
* **short**: представляет целое число в диапазоне от –32768 до 32767. Занимает в памяти 2 байта (16 бит).

Имеет псевдонимы **short int**, **signed short** и **signed short int**.

* **unsigned short**: представляет целое число в диапазоне от 0 до 65535. Занимает в памяти 2 байта (16 бит).

Имеет псевдоним **unsigned short int**.

* **int**: представляет целое число. В зависимости от архитектуры процессора может занимать 2 байта (16 бит) или 4 байта (32 бита). Если брать основные платформы - 64-разрядные Windows, Linux (вместе с Android) и MacOS, то размер int составляет 4 байта. Диапазон предельных значений соответственно также может варьироваться от –32768 до 32767 (при 2 байтах) или от −2 147 483 648 до 2 147 483 647 (при 4 байтах) и выше.

Имеет псевдонимы **signed int** и **signed**

* **unsigned int**: представляет положительное целое число. В зависимости от архитектуры процессора может занимать 2 байта (16 бит) или 4 байта (32 бита), и из-за этого диапазон предельных значений может меняться: от 0 до 65535 (для 2 байт), либо от 0 до 4 294 967 295 (для 4 байт).

Имеет псевдоним **unsigned**: то же самое, что и **unsigned int**

* **long**: представляет целое число и занимает в памяти 4 байта (32 бита) или 8 байт (64 бита). В зависимости от размера может находиться в в диапазоне от -2 147 483 648 до 2 147 483 647 (4 байта), либо в диапазоне от -9223372036854775807 до +9 223 372 036 854 775 807 (8 байт)

Если брать распростренные платформы, то на 64-разрядном Windows long занимает 4 байта, а на 64-разрядных Linux/MacOS - 8 байт.

Имеет псевдонимы **long int**, **signed long int** и **signed long**.

* **unsigned long**: представляет целое число и занимает в памяти 4 байта (32 бита) или 8 байт (64 бита). В зависимости от размера может находиться в в диапазоне от 0 до 4 294 967 295 (4 байта) или в диапазоне от 0 до 18 446 744 073 709 551 615 (8 байт).

Имеет псевдоним **unsigned long int**.

* **long long**: представляет целое число в диапазоне от -9223372036854775807 до +9 223 372 036 854 775 807. Занимает в памяти, как правило, 8 байт (64 бита).

Имеет псевдонимы **long long int**, **signed long long int** и **signed long long**.

* **unsigned long long**: представляет целое число в диапазоне от 0 до 18 446 744 073 709 551 615. Занимает в памяти, как правило, 8 байт (64 бита).

Имеет псевдоним **unsigned long long int**.

* **float**: представляет вещественное число одинарной точности с плавающей точкой в диапазоне +/- 3.4E-38 до 3.4E+38. В памяти занимает 4 байта (32 бита)
* **double**: представляет вещественное число двойной точности с плавающей точкой в диапазоне +/- 1.7E-308 до 1.7E+308. В памяти занимает 8 байт (64 бита)
* **long double**: представляет вещественное число двойной точности с плавающей точкой в диапазоне +/- 3.4E-4932 до 1.1E+4932. В памяти занимает 10 байт (80 бит). На некоторых системах может занимать 96 и 128 бит.
* **void**: тип без значения

**unsigned int**, **unsigned long int** и **unsigned long long int - u** или **U**

**unsigned long int** и **unsigned long long int - ul** или **UL**

**long long int - ll** или **LL**

**unsigned long long int - ull** или **ULL**

#include <stdio.h>

int main(void)

{

    unsigned number1 = 4294967294u;

    unsigned int number2 = 22U;

    printf("number1 = %u\n", number1);

    printf("number2 = %u\n", number2);

    return 0;

}

**unsigned short - hu**

**long - ld**

**unsigned long - lu**

**long long - lld**

**unsigned long long - llu**

#include <stdio.h>

int main(void)

{

    char letter = 'A';

    printf("letter: %d \n", letter);    // letter: 65

    printf("letter: %c \n", letter);    // letter: A

    return 0;

}

Оператор **typedef** позволяет определить для определенного типа псевдоним.

#include <stdio.h>

typedef unsigned char BYTE;

int main(void)

{

    BYTE byte = 22;

    printf("byte = %d", byte);

}

оператор **sizeof()**, который возвращает размер памяти в байтах, которую занимает переменная

printf("sizeof(number) = %d \n", sizeof(number));

**Консольный вывод. Функция printf**

* **\n**: перевод на новую строку
* **\t**: табуляция
* **\r**: возврат каретки (курсора) в начало строки
* **\\**: обратный слеш
* **\'**: одинарная кавычка
* **\"**: двойная кавычка

printf("The book \"The C Programming Language\"\nBrian Kernighan, Dennis Ritchie");

The book "The C Programming Language"

Brian Kernighan, Dennis Ritchie

### **Спецификации преобразования**

Спецификации преобразования позволяют задать формат вывода различных типов данных. Формальное определение спецификаций преобразования выглядит следующим образом:

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | % флаги ширина\_поля.точность модификатор спецификатор |

Из этих компонентов обязательными являются только два % и спецификатор.

Какие спецификаторы мы можем использовать:

* **%c**: для вывода отдельных символов (тип char)
* **%s**: для вывода строк
* **%d**: для вывода целых чисел со знаком (тип int)
* **%i**: для вывода целых чисел со знаком (тип int)
* **%u**: для вывода целых положительных чисел (тип unsigned)
* **%f**: для вывода чисел с плавающей точкой (float, double)
* **%F**: для вывода чисел с плавающей точкой в верхнем регистре (float, double)
* **%e**: для вывода экспоненциального представления чисел с плавающей точкой (float, double)
* **%E**: для вывода экспоненциального представления чисел с плавающей точкой в верхнем регистре (float, double)
* **%g**: для вывода чисел используется более короткий из форматов %e или %f
* **%G**: для вывода чисел используется более короткий из форматов %E или %F
* **%o**: для вывода восьмеричных чисел без знака
* **%x**: для вывода шестнадцатеричных чисел
* **%X**: для вывода шестнадцатеричных чисел в верхнем регистре
* **%%**: для вывода знака процента

float r = 71.8986;

printf("x = %4.2f \n", r);  // 71.90

* **h**: для вывода значений **short int**
* **l**: для вывода значений **long int** и **unsigned long int**
* **ll**: для вывода значений **long long int** и **unsigned long long int**
* **L**: для вывода значений **long double**

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2 | short r = 7100;  printf("x = %hd", r); |

Необязательно передавать по одному значению для вывода в функцию printf. Мы можем передавать множество значений:

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | printf("Name=%s \t Age=%d \t Weight=%3.2f", "Tom", 23, 63.3456); |

Для определения константы используется ключевое слово **const**:

const float PI = 3.14;

При делении стоит быть внимательным, так как если в операции участвуют два целых числа, то результат деления будет округляться до целого числа, даже если результат присваивается переменной float:

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2 | float f = 10 / 4;  printf("f = %f \n", f);     // 2.0 |

* Чтобы результат представлял вещественное число, один из операндов также должен представлять вещественное число:

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2 | float f = 10.0 / 4;  printf("f = %f \n", f);     // 2.5 |

* %
* Возвращает результат деления двух чисел по модулю (получение остатка от деления):

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | int a = 35 % 3;         // 2 (35 - 33 = 2)  Операции \*, /, % имеют больший приоритет, чем + и - :  Также в Си есть специальные унарные операции над одним числом: ++ (инкремент) и -- (декремент). Каждая из операций имеет две разновидности: префиксная и постфиксная.   * Префиксный инкремент (++x). Увеличивает значение переменной на единицу и полученное значение используется как значение выражения ++x  |  |  | | --- | --- | | 1  2  3  4 | int a = 8;  int b = ++a;  printf("a = %d \n", a); // 9  printf("b = %d", b);    // 9 |  * Постфиксный инкремент (x++). Увеличивает значение переменной на единицу, но значением выражения x++ будет то, которое было до увеличения на единицу:  |  |  | | --- | --- | | 1  2  3  4 | int a = 8;  int b = a++;  printf("a = %d \n", a); // 9  printf("b = %d", b);    // 8 |  * Префиксный декремент (--x). Уменьшает значение переменной на единицу, и полученное значение используется как значение выражения --x  |  |  | | --- | --- | | 1  2  3  4 | int a = 8;  int b = --a;  printf("a = %d \n", a); // 7  printf("b = %d", b);    // 7 |  * Постфиксный декремент (x--). Уменьшает значение переменной на единицу, но значением выражения x— * будет то, которое было до уменьшения на единицу:  |  |  | | --- | --- | | 1  2  3  4 | int a = 8;  int b = a--;  printf("a = %d \n", a); // 7  printf("b = %d", b);    // 8 |   Рассмотрим более сложную ситуацию:   |  |  | | --- | --- | | 1  2  3  4  5  6 | int a = 8;  int b = 7;  int c = a+++b;  printf("a = %d \n", a); // 9  printf("b = %d \n", b); // 7  printf("c = %d \n", c); // 15 |   Здесь операция трактуются таким образом, что вначале идет постфиксный инкремент,  а потом сложение. То есть фактически так:   |  |  | | --- | --- | | 1 | int c = (a++) + b; | |

## Логические операции и операции отношения

### перации сравнения

Операции сравнения (еще называют операциями отношения) позволяют сравнить два значения и возвращают **1**, если выражение истинно, и **0**, если выражение ложно. В языке Си есть следующие операции сравнения:

**==**

#include <stdio.h>

int main(void)

{

    int a = 10;

    int b = 4;

    int c = a == b;                 // 0 - числа НЕ равны

    printf("c = %d \n", c);         // c = 0

    int num = 5;

    int result = num == 2 + 3;      // 1 - числа равны

   printf("result = %d \n", result);     // result = 1

    return 0;

}

**!=**

Операция "не равно". Возвращает 1, если первый операнд не равен второму, и 0, если оба операнда равны:

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2 | int c = 10 != 4;    // 1  int d = 4 != 4;     // 0 |

* **>**

Операция "больше чем". Возвращает 1, если первый операнд больше второго, и 0, если первый операнд меньше или равен второму:

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3 | int a = 10;  int b = 4;  int c = a > b;   // 1 |

* **<**

Операция "меньше чем". Возвращает 1, если первый операнд меньше второго, и 0, если первый операнд больше или равен второму:

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | int c = 10 < 4;  // 0 |

* **<=**

Операция "меньше или равно". Возвращает 1, если первый операнд меньше или равен второму, и 0, если первый операнд больше второго:

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | int c = 10 <= 4; // 0 |

* **>=**

Операция "больше или равно". Возвращает 1, если первый операнд больше или равен второму, и 0, если первый операнд меньше второго:

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | int c = 10 >= 4; // 1 |

### **Логические операции**

Логические операции, как правило, применяются к отношениям и объединяют несколько операций отношения. К логическим операциям относят следующие:

* **!** (операция отрицания)

Если операнд равен 0, то возвращает 1, иначе возвращает 0.

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2 | int c = !2; // 0  int d = !0; // 1 |

* **&&** (конъюнкция, логическое умножение)

Возвращает 1, если оба операнда не равны 0. Возвращает 0, если хотя бы один операнд равен 0.

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2 | int c = -2 && 5;    // 1  int d = 0 && 7;     // 0 |

* **||** (дизъюнкция, логическое сложение)

Возвращает 1, если хотя бы один операнд не равен 0. Возвращает 0, если оба операнда равны 0.

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3 | int c = -2 || 5;    // 1  int d = 0 || 7;     // 1  int e = 0 || 0;     // 0 |

Используем одновременно несколько логических операций и операций сравнения:

|  |  |
| --- | --- |
|  | int a = -2 > 5;          // 0  int b = 0 < 7;           // 1  int c = 0 == 0;          // 1  int d = a && b || c;        // 1    printf("a = %d \n", a);  printf("b = %d \n", b);  printf("c = %d \n", c);  printf("d = %d \n", d); |

Операции сравнения имеют больший приоритет, чем логические операции, поэтому мы могли бы напрямую подставить операции сравнения:

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | int d = -2 > 5 && 0 < 7 || 0 == 0;        // 1 |

### **Операции сдвига**

Каждое целое число в памяти представлено в виде определенного количества разрядов. И операции сдвига позволяют сдвинуть битовое представление числа на несколько разрядов вправо или влево. Операции сдвига применяются только к целочисленным операндам. Есть две операции:

* **<<**

Сдвигает битовое представление числа, представленного первым операндом, влево на определенное количество разрядов, которое задается вторым операндом.

* **>>**

Сдвигает битовое представление числа вправо на определенное количество разрядов.

Применение операций:

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2 | int a = 2 << 2;           // 10  на два разрядов влево = 1000 - 8  int b = 16 >> 3;          // 10000 на три разряда вправо = 10 - 2 |

### **Поразрядные операции**

Поразрядные операции также проводятся только над разрядами целочисленных операндов:

* **&**: поразрядная конъюнкция (операция И или поразрядное умножение). Возвращает 1, если оба из соответствующих разрядов обоих чисел равны 1
* **|**: поразрядная дизъюнкция (операция ИЛИ или поразрядное сложение). Возвращает 1, если хотя бы один из соответствующих разрядов обоих чисел равен 1
* **^**: поразрядное исключающее ИЛИ. Возвращает 1, если только один из соответствующих разрядов обоих чисел равен 1
* **~**: поразрядное отрицание. Инвертирует все разряды операнда. Если разрядравен 1, то он становится равен 0, а если он равен 0, то он получает значение 1.

int a = 5 | 2;          // 101 | 010 = 111  - 7

int b = 6 & 2;          // 110 & 010 = 10  - 2

int c = 5 ^ 2;          // 101 ^ 010 = 111 - 7

int f = 12;              // 00001100

int d = ~f;         // 11110011   или -13

printf("a = %d \n", a);

printf("b = %d \n", b);

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

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

## Операции присваивания

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2 | int a, b, c;  a = b = c = 34 +7; |

Здесь сначала вычисляется значение выражения c = 34 +7. Значение правого операнда - 34 +7 присваивается левому операнду с. То есть переменная c получает значение 41. Далее вычисляется выражение b = c: значение правого операнда **c** (41) присваивается левому операнду **b**. И в конце вычисляется выражение a = b: значение правого операнда **b** (41) присваивается левому операнду **a**.

Все остальные операции присваивания являются сочетанием простой операции присваивания с другими операциями:

* **+=**: присваивание после сложения. Присваивает левому операнду сумму левого и правого операндов: **A += B** эквивалентно **A = A + B**
* **-=**: присваивание после вычитания. Присваивает левому операнду разность левого и правого операндов: **A -= B** эквивалентно **A = A - B**
* **\*=**: присваивание после умножения. Присваивает левому операнду произведение левого и правого операндов: **A \*= B** эквивалентно **A = A \* B**
* **/=**: присваивание после деления. Присваивает левому операнду частное левого и правого операндов: **A /= B** эквивалентно **A = A / B**
* **%=**: присваивание после деления по модулю. Присваивает левому операнду остаток от целочисленного деления левого операнда на правый: **A %= B** эквивалентно **A = A % B**
* **<<=**: присваивание после сдвига разрядов влево. Присваивает левому операнду результат сдвига его битового представления влево на определенное количество разрядов, равное значению правого операнда: **A <<= B** эквивалентно **A = A << B**
* **>>=**: присваивание после сдвига разрядов вправо. Присваивает левому операнду результат сдвига его битового представления вправо на определенное количество разрядов, равное значению правого операнда: **A >>= B** эквивалентно **A = A >> B**
* **&=**: присваивание после поразрядной конъюнкции. Присваивает левому операнду результат поразрядной конъюнкции его битового представления с битовым представлением правого операнда: **A &= B** эквивалентно **A = A & B**
* **|=**: присваивание после поразрядной дизъюнкции. Присваивает левому операнду результат поразрядной дизъюнкции его битового представления с битовым представлением правого операнда: **A |= B** эквивалентно **A = A | B**
* **^=**: присваивание после операции исключающего ИЛИ. Присваивает левому операнду результат операции исключающего ИЛИ его битового представления с битовым представлением правого операнда: **A ^= B** эквивалентно **A = A ^ B**

Примеры операций:

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7 | int a = 5;  a += 10;        // 15  a -= 3;         // 12  a \*= 2;         // 24  a /= 6;         // 4  a <<= 4;      // 64  a >>= 2;      // 16 |

## Преобразование типов

int a = 10;

int b = 4;

int c = a / b;                     // 2

double d = a / b;               // 2.00000

double e = (double)a / (double)b;   // 2.50000

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

printf("d = %f \n", d);

printf("e = %f \n", e);

Без потери информации проходят следующие цепочки преобразований:

**char -> short -> int -> long**

**unsigned char -> unsigned short -> unsigned int -> unsigned long**

**float -> double -> long double**

## Условные конструкции

Оператор if проверяет истинность условия, и если оно истинно, выполняет блок инструкций. Этот оператор имеет следующую сокращенную форму:

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | if (условие) инструкция; |

В качестве *условия* может выступать любое выражение, которое возвращает число. Если это выражение возвращает ненулевое значение (то есть выражение истинно), то выполняется последующая инструкция:

|  |  |
| --- | --- |
|  | include <stdio.h>  int main(void)  {   int n = 10;      if(n == 20) printf("n = 20 \n");      if(n == 10) printf("n = 10 \n");      return 0;  } |

Если в конструкции if необходимо выполнить не одну, а несколько инструкций, то эти инструкции оформляются в блок кода с помощью фигурных скобок:

|  |  |
| --- | --- |
|  | #include <stdio.h>   int main(void)  {    int x = 60;       if(x > 50)      {  printf("if statement \n");          printf("x is greater than 50 \n");      } return 0; } |

**Два условия:**

int x = 60;

if(x > 60)

    printf("x is greater than 60 \n");

else if (x < 60)

    printf("x is less than 60 \n");

else

    printf("x is equal 60 \n")

И также если после операторов должен идти набор инструкций, то эти инструкции оформляются в блок кода:

|  |  |
| --- | --- |
|  | #include <stdio.h>   int main(void)  {      int x = 60;      if(x > 60)      {          printf("if statement \n");          printf("x is greater than 60 \n");      }      else if (x < 60)      {          printf("else if statement \n");          printf("x is less than 60 \n");      }      else      {          printf("else statement \n");          printf("x is equal 60 \n");      }      return 0;  } |

### Конструкция switch

Другую форму организации ветвления программ представляет конструкция **switch...case**. Она имеет следующую форму:

|  |  |
| --- | --- |
|  | switch(выражение)  {  case константа\_1: инструкции\_1;      case константа\_2: инструкции\_2;       default: инструкции;  } |

После ключевого слова **switch** в скобках идет сравниваемое выражение. Значение этого выражения последовательно сравнивается со значениями после оператора **сase**. И если совпадение будет найдено, то будет выполняться данный блок **сase**.

В качестве констант после оператора **case** могут выступать значения типов char, int и unsigned. Например, проверим с помощью конструкции **switch** значение некоторого числа:

|  |  |
| --- | --- |
|  | #include <stdio.h>   int main(void)  {     int x = 2;      switch(x)      {          case 1:              printf("x = 1 \n");              break;          case 2:              printf("x = 2 \n");              break;          case 3:              printf("x = 3 \n");              break;      }      return 0;  } |

В конце конструкции switch может стоять блок **default**. Он необязателен и выполняется в том случае, если ни одна совпадения в блоках case не было найдено. Например, сравним значение переменной с набором значений:

|  |  |
| --- | --- |
|  | #include <stdio.h>    int main(void)  {      int x = 5;        switch(x)      {          case 1:              printf("x = 1 \n");              break;          case 2:              printf("x = 2 \n");              break;          case 3:              printf("x = 3 \n");              break;          default:              printf("x is undefined \n");              break;      }      return 0; |

### **Тернарный оператор**

Тернарный оператор **?:** позволяет сократить определение простейших условных конструкций if и имеет следующую форму:

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | [первый операнд - условие] ? [второй операнд] : [третий операнд] |

Оператор использует сразу три операнда. В зависимости от условия тернарный оператор возвращает второй или третий операнд: если условие равно 1 (то есть истинно), то возвращается второй операнд; если условие равно 0 (то есть ложно), то третий. Например:

|  |  |
| --- | --- |
|  | #include <stdio.h>   int main(void)  {      int x=5;      int y=2;     int z = x > y ? x-y : x+y;      printf("z = %d", z);        // z = 3      return 0;  } |

Здесь результатом тернарной операции является переменная z. Она имеет следующие операнды:

**Условие**

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | x > y |

Действия, выполняемые, если условие **истинно**

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | x - y |

Действия, выполняемые, если условие **ложно**

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | x + y |

Поскольку в данном случае условие x < y истинно (то есть x больше чем y), то будет выполняться вычитание x - y, и переменная z получит его результат - число 3.

## Циклы

* **for**
* **while**
* **do...while**

Цикл for имеет следующее формальное определение:

|  |  |
| --- | --- |
|  | for (инициализация; условие; приращение;)  {      // тело цикла  } |

заголовок цикла состоит из трех частей. Первая часть - *инициализация* выполняется один раз при начале выполнения цикла и представляет установку начальных условий, как правило, это инициализация счетчиков - специальных переменных, которые используются для контроля за циклом.

Вторая часть - *условие*, при соблюдении которого выполняется цикл. Зачастую в качестве условия используется операция сравнения, и если она возвращает ненулевое значение (то есть условие истинно), то выполняется тело цикла, а затем вычисляется *выражение\_3*.

Третья часть - *приращение* задает изменение параметров цикла. Обычно здесь происходит увеличение счетчиков цикла.

Рассмотрим стандартный цикл **for** и для этого выведем числа с 0 до 5 на консоль:

|  |  |
| --- | --- |
|  | #include <stdio.h>  int main(void)  {      for (int i = 0; i < 6; i++)      {          printf("%d", i);      }      return 0;  } |

### **Цикл do..while**

В цикле **do..while** сначала выполняется код цикла, а потом происходит проверка условия в инструкции **while**. И пока это условие истинно, то есть не равно 0, то цикл повторяется.

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5 | do  {      // действия цикла  }  while (условие); |

### **Цикл while**

В отличие от цикла do цикл while сразу проверяет истинность некоторого условия, и если условие истинно, то есть не равно 0, то код цикла выполняется:

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3 | while(условие){      // выполняемые инструкции, если условие истинно  } |

Пример:

include <stdio.h>

int main(void)

{

    int i = 6;

    while (i > 0)

    {

        printf("%d \n", i);

        i--;

    }

    return 0;

}

### **Операторы continue и break**

Иногда возникает необходимость выйти из цикла до его завершения. В этом случае можно воспользоваться оператором **break**. Например:

|  |
| --- |
| int i = 1;  for ( ; ; )  {      printf("%d \* %d = %d \n", i, i,  i \* i);      i++;      if (i > 5) break;  } |

Здесь когда значение переменной i достигнет 5, осуществляется выход из цикла с помощью оператора **break**.

В отличие от оператора break, оператор **continue** производит переход к следующей итерации. Например, нам надо посчитать сумму только нечетных чисел из некоторого диапазона:

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12 | #include <stdio.h>  int main(void)  {      int result = 0;      for (int i=0; i<10; i++)      {          if (i % 2 == 0) continue;          result +=i;      }      printf("result = %d", result);  // 25      return 0;  } |

Чтобы узнать, четное ли число, мы получаем остаток от целочисленного деления на 2, и если он равен 0, то с помощью оператора continue переходим к следующей итерации цикла. А если число нечетное, то складываем его с остальными нечетными числами.

**Массив** представляет набор однотипных значений. Объявление массива выглядит следующим образом:

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | тип\_переменной название\_массива [длина\_массива] |

После типа переменной идет название массива, а затем в квадратных скобках его размер. Например, определим массив из 4 чисел:

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5 | int main(void)  {      int numbers[4];      return 0;  } |

Используя номера элементов массиве, которые называются индексами, мы можем обратиться к отдельным элементам. Например:

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13  14 | #include <stdio.h>    int main(void)  {      int numbers[4];      numbers[0] = 1;      numbers[1] = 2;      numbers[2] = 3;      numbers[3] = 4;        printf("numbers[0] = %d \n", numbers[0]);   // 1 - первый элемент      printf("numbers[2] = %d \n", numbers[2]);   // 3 - третий элемент      return 0;  } |

### **Размер и количество элементов массива**

Не всегда в программе может быть известен размер массива. В этом случае можно использовать оператор **sizeof**, который возвращает размер массива в байтах в виде значения типа **size\_t**:

|  |  |
| --- | --- |
|  | #include <stdio.h>    int main(void)  {      int numbers[] = { 5, 6, 7};      size\_t size = sizeof(numbers);      printf("numbers size: %zu \n", size);     // numbers size: 12      return 0;  }  #include <stdio.h>  int main(void)  {      int numbers[] = { 5, 6, 7};      size\_t size = sizeof(numbers);      size\_t count = sizeof(numbers) / sizeof(int);      printf("numbers size: %zu \n", size);       // numbers size: 12      printf("numbers count: %zu \n", count);         // numbers count: 3      return 0;  } |

### **Перебор элементов массива**

Используя циклические конструкции, можно перебрать массив:

|  |  |
| --- | --- |
|  | #include <stdio.h>  int main(void)  {      int numbers[] = { 10, 12, 13, 54, 43 };      size\_t count = sizeof(numbers) / sizeof(numbers[0]);      for(size\_t i =0; i < count; i++)      {          printf("numbers[%zu] = %d \n", i, numbers[i]);      }      return 0;  } |

### **Многомерные массивы**

Массивы могут быть многомерными. Элементы таких массивов сами в свою очередь являются массивами, в которых также элементы могут быть массивами. В большинстве случаев многмерные массивы представляют двухмерные массивы, которые можно представить в виде таблицы. Например, определим двухмерный массив чисел:

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | int numbers[3][2] = { {1, 2}, {4, 5}, {7, 8} }; |

Здесь массив numbers имеет три элемента (3 строки), но каждый из этих элементов сам представляет массив из двух элементов (2 столбцов). Такой массив еще можно представить в виде таблицы:

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | 2 |
| 4 | 5 |
| 7 | 8 |

И чтобы обратиться к элементам вложенного массива, потребуется два индекса:

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2 | int numbers[3][2] = { {1, 2}, {4, 5}, {7, 8} };  printf("numbers[1][0] = %d \n", numbers[1][0]);     // 4 |

другой пример, двухмерный массив с двумя строками и тремя столбцами:

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | int numbers[2][3] = { {1, 2, 4}, {5, 7, 8} }; |

### **Строки**

#include <stdio.h>

int main(void)

{

    char message[] = "Hello";

    printf("message: %s \n", message);     // message: Hello

    return 0;

}

char message[] = "Hello";

size\_t length = sizeof(message)/sizeof(char);   // 6 символов

for(size\_t i=0; i<length; i++)

{

    printf("%d ", message[i]);

}

char message[] = {'H', 'e', 'l', 'l', 'o', '\0'};

Для ввода данных в консоли может использоваться функция **scanf()**. Эта функция определена в заголовочном файле **stdio.h** (там же, где и функция printf) и имеет следующее формальное определение:

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | scanf(форматная\_строка, аргументы) |

И форматная\_строка, и аргументы для функции scanf обязательны.

Форматная\_строка содержит спецификации преобразования, которые определяют вводимые данные. Общий вид спецификаций преобразования:

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | % \* ширина\_поля модификатор спецификатор |

Из этих элементов обязательны только два: знак процента % и спецификатор.

Спецификатор определяет тип вводимых данных:

* **%c**: считывает один символ
* **%d**: считывает десятичное целое число
* **%i**: считывает целое число в любой системе (десятичной, шестнадцатеричной, восьмеричной)
* **%u**: считывает положительное целое число
* **%e**: считывает число с плавающей точкой в экспоненциальной форме
* **%E**: считывает число с плавающей точкой в экспоненциальной форме с заглавным символом экспоненты
* **%f**: считывает число с плавающей точкой
* **%F**: считывает число с плавающей точкой
* **%g**: считывает число с плавающей точкой
* **%G**: считывает число с плавающей точкой
* **%o**: считывает восьмеричное число
* **%x**: считывает шестнадцатеричное число
* **%X**: считывает шестнадцатеричное число
* **%s**: считывает строку
* **%%**: считывает символ процента

Символ звездочки \* в спецификации преобразования позволяет пропустить при вводе водимые символы для типа, указанного через спецификатор.

Ширина\_поля представляет целое положительное число, которое позволяет определить, какое количество байтов будет учитываться при вводе.

Модификаторы позволяют конкретизировать тип данных. В частности, есть следующие модификаторы:

* **h**: для ввода значений типа **short int** (%hd)
* **l**: для ввода значений типа **long int** (%ld) или **double** (%lf, %le)
* **L**: для ввода значений типа **long double** (%Lf, %Le)

В качестве аргументов в функцию **scanf()** передаются адреса переменной, которая будет получать введенное значение. Для получения адреса переменной перед ее именем ставится знак амперсанда **&**. Например, если переменная называется age, то ее адрес мы можем получить с помощью выражения &age.

Например, введем с консоли числовое значение:

|  |  |
| --- | --- |
|  | #include <stdio.h>    int main(void)  {      int age;      printf("Input your age:");      scanf("%d", &age);        printf("age = %d", age);      return 0;  } |

### Ввод строк

Функция **scanf()** также позволяет вводить строки. Например:

|  |  |
| --- | --- |
|  | #include <stdio.h>   int main(void)  {      char name[10];      // вводим имя      printf("Enter your name: ");      scanf("%10s", name);        printf("Name: %s \n",name);      return 0;  } |

Здесь для имени выделяется 10 символов. Теоретически мы можем ввести и большее количество символов, но чтобы только 10 из них учитывались, в строку форматирования передается ширина поля, которая представляет 10 символов - %10s. Когда функция считает достаточное количетсво символов, она прекратит считывание.

Обратите внимание, что для ввода строки перед названием переменной не указывается символ адреса.

# **Указатели**

### Определение указателя

Для определения указателя надо указать тип объекта, на который указывает указатель, и символ звездочки \*.

|  |  |
| --- | --- |
|  | тип\_данных\* название\_указателя; |

Сначала идет тип данных, на который указывает указатель, и символ звездочки \*. Затем имя указателя.

Например, определим указатель на объект типа int:

|  |  |
| --- | --- |
|  | int \*p; |

Пока указатель не ссылается ни на какой объект. Теперь присвоим ему адрес переменной:

|  |  |
| --- | --- |
|  | int main(void)  {      int x = 10;     // определяем переменную      int \*p;         // определяем указатель      p = &x;         // указатель получает адрес переменной      return 0;  } |

### Получение адреса данных

Указатель хранит адрес объекта в памяти компьютера. И для получения адреса к переменной применяется операция **&**. Эта операция применяется только к таким объектам, которые хранятся в памяти компьютера, то есть к переменным и элементам массива.

Что важно, переменная x имеет тип int, и указатель, который указывает на ее адрес тоже имеет тип int. То есть должно быть соответствие по типу.

Какой именно адрес имеет переменная x? Для вывода значения указателя можно использовать специальный спецификатор **%p**:

|  |  |
| --- | --- |
|  | #include <stdio.h>    int main(void)  {      int x = 10;      int \*p;      p = &x;      printf("%p \n", p);     // 0060FEA8      return 0;  } |

### **Получение значения по адресу**

Но так как указатель хранит адрес, то мы можем по этому адресу получить хранящееся там значение, то есть значение переменной x. Для этого применяется операция **\*** или операция разыменования (dereference operator). Результатом этой операции всегда является объект, на который указывает указатель. Применим данную операцию и получим значение переменной x:

|  |  |
| --- | --- |
|  | #include <stdio.h>    int main(void)  {      int x = 10;      int \*p;      p = &x;      printf("Address = %p \n", (void\*) p);      printf("x = %d \n", \*p);      return 0;  } |

Используя полученное значение в результате операции разыменования мы можем присвоить его другой переменной:

|  |  |
| --- | --- |
|  | int x = 10;  int \*p  = &x;  int y = \*p;     // присваиваем переменной y значение по адресу из указателя p  printf("x = %d \n", y); // 10 |

И также используя указатель, мы можем менять значение по адресу, который хранится в указателе:

|  |  |
| --- | --- |
|  | int x = 10;  int \*p = &x;  \*p = 45;  printf("x = %d \n", x);  // 45 |

Так как по адресу, на который указывает указатель, располагается переменная x, то соответственно ее значение изменится.

Создадим еще несколько указателей:

|  |  |
| --- | --- |
|  | #include <stdio.h>    int main(void)  {      char c = 'N';      int d = 10;      short s = 2;        char \*pc = &c;          // получаем адрес переменной с типа char      int \*pd = &d;           // получаем адрес переменной d типа int      short \*ps = &s;         // получаем адрес переменной s типа short        printf("Variable c: address=%p \t value=%c \n", (void\*) pc, \*pc);      printf("Variable d: address=%p \t value=%d \n", (void\*) pd, \*pd);      printf("Variable s: address=%p \t value=%hd \n", (void\*) ps, \*ps);      return 0; |

**Операции с указателями**

### Присваивание

Указателю можно присвоить либо адрес объекта того же типа, либо значение другого указателя или константу **NULL**.

Присвоение указателю адреса уже рассматривалось в прошлой теме. Для получения адреса объекта используется операция **&**:

|  |  |
| --- | --- |
|  | int a = 10;  int \*pa = &a;   // указатель pa хранит адрес переменной a |

Причем указатель и переменная должны иметь тот же тип, в данном случае int.

Присвоение указателю другого указателя:

|  |  |
| --- | --- |
|  | #include <stdio.h>    int main(void)  {      int a = 10;      int b = 2;        int \*pa = &a;      int \*pb = &b;        printf("Variable a: address=%p \t value=%d \n", (void\*)pa, \*pa);      printf("Variable b: address=%p \t value=%d \n", (void\*)pb, \*pb);        pa = pb;    // теперь указатель pa хранит адрес переменной b      printf("Variable b: address=%p \t value=%d \n", (void\*)pa, \*pa);        return 0;  } |

Когда указателю присваивается другой указатель, то фактически первый указатель начинает также указывать на тот же адрес, на который указывает второй указатель.

Если мы не хотим, чтобы указатель указывал на какой-то конкретный адрес, то можно присвоить ему условное нулевое значение с помощью константы **NULL**, которая определена в заголовочном файле stdio.h:

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | int \*pa = NULL; |

### **Разыменование указателя**

Операция разыменования указателя в виде \*имя\_указателя, позволяет получить объект по адресу, который хранится в указателе.

|  |  |
| --- | --- |
|  | #include <stdio.h>    int main(void)  {      int a = 10;        int \*pa = &a;      int \*pb = pa;        \*pa = 25;        printf("Value on pointer pa: %d \n", \*pa);  // 25      printf("Value on pointer pb: %d \n", \*pb);  // 25      printf("Value of variable a: %d \n", a);    // 25        return 0;  } |

Через выражение \*pa мы можем получить значение по адресу, который хранится в указателе pa, а через выражение типа \*pa = значение вложить по этому адресу новое значение.

И так как в данном случае указатель pa указывает на переменную a, то при изменении значения по адресу, на который указывает указатель, также изменится и значение переменной a.

### **Указатель на void**

Указатели указывают на данные определенных типов. Например, указатель типа int\* указывает на значение типа int, но не может указывать на данные других типов, скажем, на объект типа float. Однако можно также определять указатели типа **void\***, которые могут указывать на данные любого типа. И неявно указатели любых можно преобразовать в указатель типа **void\***:

|  |  |
| --- | --- |
|  | #include <stdio.h>    int main(void)  {      int x = 123;      int \*ip = &x;       // указатель хранит адрес объекта int      void \*vp;      vp = ip;            // void-указатель получает адрес из указателя ip      printf("Value: %d\n", \*((int \*)vp));    // Value: 123        return 0;  } |

Следует учитывать, что к void-указателю мы НЕ можем применить операцию разыменования и тем самым получить значение под адресу, который хранится в этом указателе. Поэтому для получения значения надо приводить к указателю соответствующего типа:

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | printf("Value: %d\n", \*((int \*)vp)); |

Одно из распространенных применений void-указателя - это вывод адреса на консоль:

|  |  |
| --- | --- |
|  | #include <stdio.h>    int main(void)  {      int x = 123;      int \*ip = &x;                   // указатель хранит адрес объекта int      void \*vp = ip;                  // void-указатель получает адрес из указателя ip      printf("vp: %p\n", vp);         // получаем адрес, который хранится в указателе vp      printf("ip: %p\n", (void\*)ip);  // преобразование к типу void\* - получаем адрес из указателя ip        return 0; |