



جلسه ششم

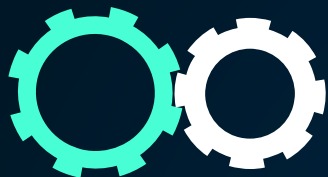


حلقه‌ها

بسم الله الرحمن الرحيم



کارگاه مبانی برنامه‌نویسی - دانشکده مهندسی کامپیوتر دانشگاه امیرکبیر



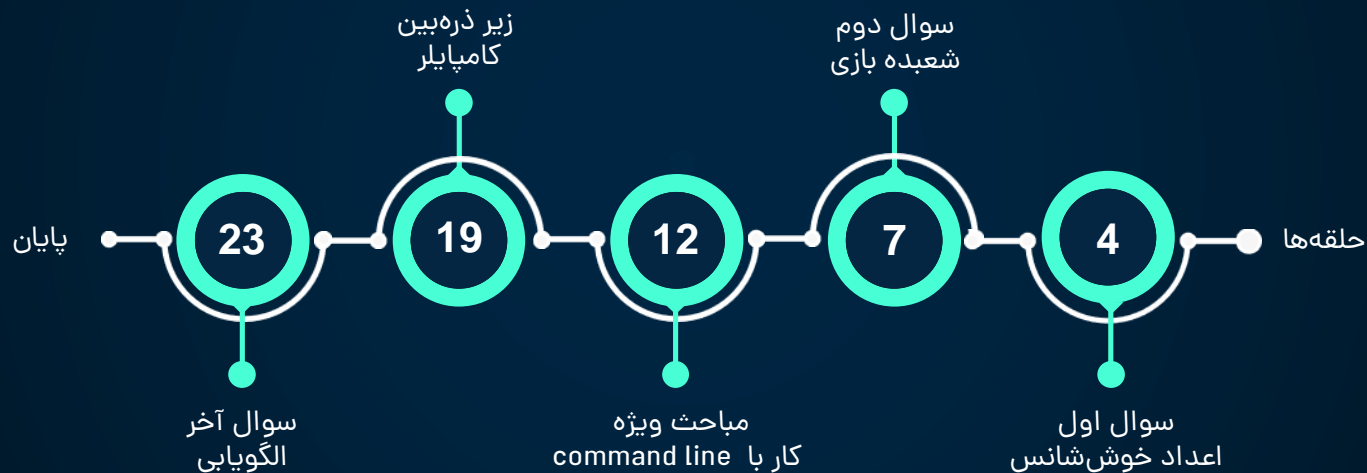
آیا شما از انجام دادن یک کار تکراری به تعداد زیاد لذت می‌برید؟

احتمالا تعداد زیادی از ما از کارهای تکراری خوشمان نمی‌آید اما می‌دانیم که این کارهای تکرارشونده در حل مشکلات زیادی به کار می‌آیند و می‌توانیم از آن‌ها استفاده کنیم. برخی از پدیده‌هایی که اطرافمان می‌بینیم، همیشه در حال تکرار شدن هستند. علاوه بر آن‌ها، تکرارها را در الگوریتم‌های زیادی نیز می‌توانیم ببینیم.

مثلا برای به دست آوردن ب.م.م دو عدد یا مرتب کردن تعدادی از اعداد باید کارهای تکرار شونده انجام دهیم که می‌توانیم برای انجامشان از قالب حلقه‌ها استفاده کنیم. حلقه‌ها می‌توانند قالبی برای چند خط کد باشند که قرار هست به تعداد مشخصی، تکرار شوند. در این صورت یک کار را چند بار انجام می‌دهیم اما دستورالعمل مربوط به آن را فقط یک بار می‌نویسیم. به همین دلیل کارگاه این هفته به مبحث مهم حلقه‌ها اختصاص یافته‌است.





فهرست




سوال اول: اعداد خوش شانس

بیا اول یک مثال حل شده را با هم ببینیم... 

اگر اعدادی که تنها از عوامل اول 2, 3 و 5 تشکیل شده‌اند را اعداد زشت بدانیم، از شما می‌خواهیم برنامه‌ای بنویسید که در تشخیص زشت بودن یا نبودن یک عدد به ما کمک کند. 

خب برای پیاده‌سازی چنین سوالی باید تمام مقسوم‌علیه‌های یک عدد بررسی شود که آیا برابر با یکی از اعداد 2, 3 یا 5 هست؟ هر گاه یکی از این مقسوم‌علیه‌ها چنین شرطی نداشت متوجه می‌شویم که عدد ما زشت نیست. 

پس باید کاری را به صورت تکراری انجام دهیم که شرط پایان آن رسیدن به یک مقسوم‌علیه دیگر است یا بررسی شدن تمام مقسوم‌علیه‌ها. 



برای انجام این کار راه‌های مختلفی پیش‌رو داریم. برای مثال در کد زیر ابتدا عدد مورد نظر تا جایی که بر 2 بخش‌پذیر است بر 2 تقسیم شده. سپس همین روند برای 3 و 5 هم اتفاق افتاده. حالا که دیگر عدد ما بر هیچ کدام از این ارقام بخش‌پذیر نیست، اگر حاصل 1 باشد یعنی عدد ما زشت بوده و اگر 1 نباشد یعنی مقسوم‌علیه‌های اول دیگری هم داشته و نمی‌تواند یک عدد زشت باشد.

```
while (n % 2 == 0)
    n /= 2;
while (n % 3 == 0)
    n /= 3;
while (n % 5 == 0)
    n /= 5;

if (n == 1)
    printf("The number is ugly");
else
    printf("The number is not ugly");
```



در ادامه سوالی تقریباً مشابه مثال قبل را می‌بینید که Numfather آن را برای کارگاه طرح کرده. Numfather به دلیل علاقه‌ی شدیدی که به اعداد 4 و 7 دارد، تمام عددهایی که ارقامشان فقط از این دو رقم تشکیل شده باشد را خوش‌شانس می‌نامد. مثلاً عدد 47، 744 یا 4 به نظر او اعداد خوش‌شانسی بوده‌اند که تمام رقم‌هایشان 4 و 7 است اما عدد 17، 467 یا 6 این شانس را نداشته‌اند.




او می‌خواهد یک تخفیفی برای برخی اعداد قائل شود و آن‌ها را به عنوان همسایه‌ی اعداد خوش‌شانس حساب کند اما تشخیص این اعداد را از ما خواسته است. طبق گفته‌ی او ما اعدادی را می‌توانیم همسایه‌ی اعداد خوش‌شانس بنامیم که "جمع تعداد 4 و 7 های آن‌ها یک عدد خوش‌شانس باشد". مثل عدد 44647، زیرا سه رقم 4 و یک رقم 7 دارد که روی هم می‌شود چهار رقم و عدد 4 هم یک عدد خوش‌شانس است.




بنابراین باید برنامه‌ای نوشته شود که با دریافت n تشخیص دهد که آیا این عدد یک همسایه برای اعداد خوش‌شانس هست یا خیر.

سوال دوم: شعبده بازی

در حیطه‌ی کامپیوتر و زیرشاخه‌های آن، قضیه‌ای به نام **No Free Lunch** می‌گوید که نمی‌توان بدون از دست دادن قابلیت، قابلیت دیگری را به دست آورد. این قضیه فراتر از مسائلی مانند مصرف انرژی برای انجام محاسبات بر روی یک کامپیوتر است.

برای فهم بهتر آن، برنامه‌ای بنویسید که با دریافت عدد n از کاربر، مقدار جمع زیر را یک‌بار از راست به چپ و یک‌بار از چپ به راست محاسبه کند: 

$$F(n) = 1 + \frac{1}{2} + \frac{1}{3} + \dots + \frac{1}{2^n}$$

این برنامه را به ازای n های مختلف اجرا کنید. آیا دو مقدار محاسبه‌شده یکسان هستند؟ در مورد علت آن با مدرس آزمایش‌گاه خود گفت‌وگو نمایید. کوچک‌ترین مقدار n ی که به ازای آن این دو جمع با هم مساوی نیستند را بیابید. 

در ادامه می‌توانید علت کامل آن را بخوانید. اما در آینده، در درس معماری کامپیوتر به طور کامل‌تری علت این اتفاق را درک خواهید کرد. 



مساوی نبودن برخی از این جمع‌ها می‌تواند دو علت داشته‌باشد، چراکه ممکن است کامپیوترها از دو روش متفاوت برای ذخیره‌سازی اعداد در کامپیوتر استفاده کنند.

روش اول همانند ذخیره‌سازی اعداد ده‌دهی است، اما در مبنای دو. برای اعداد صحیح، این محاسبه را به خاطر داریم:

	Col 8	Col 7	Col 6	Col 5	Col 4	Col 3	Col 2	Col 1
Base ^{exp}	2^7	2^6	2^5	2^4	2^3	2^2	2^1	2^0
Weight	128	64	32	16	8	4	2	1

2 * 2 * 2 * 2 * 2 * 2 * 2

2 * 2 * 2 * 2 * 2 * 2

2 * 2 * 2 * 2 * 2

2 * 2 * 2 * 2

2 * 2 * 2

2 * 2

2

1



حال فرض کنید همین محاسبات را می‌خواهیم برای اعداد اعشاری حساب کنیم، چون قسمت اعشاری اعداد کمتر از ۱ هستند، این بار آن‌ها برعکس هستند و توان کمتر از ۰ دارند. بدین صورت:

	Col 1	Col 2	Col 3	Col 4	...
Base ^{exp}	2^{-1}	2^{-2}	2^{-3}	2^{-4}	...
Weight	0.5	0.25	0.125	0.0625	...



پس مثلاً عدد 2.25 در مبنای ده، تبدیل می‌شود به عدد 10.01 در مبنای دو. حالا، چون مکان ذخیره سازی ما برای هر عدد محدود است (مثلاً به هر عدد تنها هشت بیت اختصاص دهیم)، پس نمی‌توان این اعداد را با دقت بالا ذخیره کرد.



مثلا فرض کنید عدد 10.0000564 را می‌خواهیم به مبنای دو ببریم اما صرفا 6 بیت برای ذخیره‌سازی این عدد داریم که چون قسمت صحیح آن اهمیت مقداری بیش‌تری دارد، سعی می‌کنیم تمامی آن را ذخیره کنیم. این باعث می‌شود تعداد بیت کافی برای ذخیره‌کردن قسمت اعشاری عددمان نداشته باشیم، پس فقط می‌توانیم آن را تقریب بزنیم و به صورت 1010.00 (باینری) در می‌آید که قسمت اعشاری را کاملا از دست می‌دهیم. روش‌های تقریب‌زدن مختلفی برای ذخیره‌کردن این نوع اعداد اعشاری وجود دارد. پس هنگامی که کامپیوتر در حال محاسبه‌ی این جمع است این تقریب را در برخی مراحل انجام می‌دهد که هنگام جمع کردن از چپ و جمع کردن از راست این تقریب در مراحل متفاوتی رخ می‌دهند که منجر به نتیجه‌ی نهایی متفاوتی می‌شود.



پس همان‌طور که دیدیم، **There's no free lunch!** یا مجبوریم تمامی حافظه‌ی کامپیوتر را برای ذخیره کردن اعداد به صورت کاملا دقیق اختصاص دهیم یا می‌توانیم از دقت محاسبات مان کم کرده و حافظه‌ی کامپیوتر را برای موارد دیگری مصرف کنیم.



روش اول بیش‌تر جنبه‌ی آموزشی داشت، توی روش دوم که بیش‌تر توسط کامپیوترهای امروزی استفاده می‌شود، اعداد اعشاری به صورت نماد علمی یعنی $a * 10^b$ ذخیره می‌شوند. مثلاً عدد 0.000002 را می‌توان به صورت 2 ضربدر 10 به توان 6- ذخیره کرد و کامپیوترها نیز همین کار را (اما با مبنای دو) انجام می‌دهند.



با وارد شدن اعداد بزرگ‌تر به جمع، در هنگام جمع از سمت راست، کامپیوتر در برخی زمان‌ها تصمیم می‌گیرد که توان این نماد علمی را یک واحد افزایش دهد که باعث از دست دادن دقت می‌شود و در هنگام جمع از سمت چپ، چون از همان ابتدا داریم با توان بزرگ اعداد را محاسبه می‌کنیم، ممکن است بعضی اعداد اصلاً در جمع حساب نشوند (تفاوت این دو این است که هنگام جمع از سمت راست، جمع دو عدد ممکن است نتیجه‌ی بزرگ‌تری بدهد که در هنگام بالا رفتن عدد توان، از دست نرود ولی در حالت دوم از همان ابتدا جمع‌شان حساب نخواهد شد).

مباحث ویژه: کار با command line



در این جلسه قصد داریم مروری برای مباحثی ویژه خارج از آنچه در کلاس آموخته‌اید داشته باشیم. در اولین قسمت قصد داریم از **gcc** برای کامپایل کردن برنامه به صورت دستی استفاده کنیم. همانطور که در درس آموخته‌اید عملیات کامپایل کردن از مراحل زیر تشکیل شده است:



۱. پیش پردازش

۲. کامپایل کردن

۳. اسمبلر

۴. لینکر

این عملیات‌ها غالباً به صورت یک جا توسط یک برنامه (کامپایلر) صورت می‌گیرند. یکی از کامپایلرهای موجود **gcc** می‌باشد که ما از آن استفاده خواهیم کرد. برای شروع با دستور زیر وارد command prompt شوید:



```
windows + R  
cmd
```

در محیط **command prompt** شما می‌توانید تمام آنچه که در محیط گرافیکی انجام می‌دهید را انجام دهید. یکی از ویژگی‌های این محیط قابلیت‌های آن می‌باشد که از محیط گرافیکی بسیار بیشتر است. در ابتدا اندکی با این محیط بیشتر آشنا می‌شویم. به مانند محیط گرافیکی، **command prompt** هم در یک پوشه از سیستم شما اجرا می‌شود.

پوشه‌ای که در آن قرار دارید را می‌توانید در خط فرمان ببینید:

```
C:\Users\parham>
```

با دستور زیر می‌توانید محتوای این پوشه را ببینید:

```
dir
```

C:\WINDOWS\system32\cmd.exe

A:\Users\Parham>dir

Volume in drive A is Ali

Volume Serial Number is E8B0-3AD7

Directory of A:\Users\Parham

12/05/2020	12:07 AM	<DIR>	.
12/05/2020	12:07 AM	<DIR>	..
12/05/2019	10:28 AM	5,830,748	chonin-goft.pdf
08/06/2019	11:41 AM	4,368,931	Crosfire.mp4
12/05/2020	12:07 AM	<DIR>	Designs
01/01/2020	11:07 AM	5,836,023	majarahaye javdan.pdf
12/05/2020	12:07 AM	<DIR>	Programming
12/05/2020	12:07 AM	<DIR>	Tutorials
		3 File(s)	16,035,702 bytes
		5 Dir(s)	554,775,789,568 bytes free

A:\Users\Parham>

با دستور زیر می‌توانید پوشه را به یک پوشه دیگر تغییر دهید:

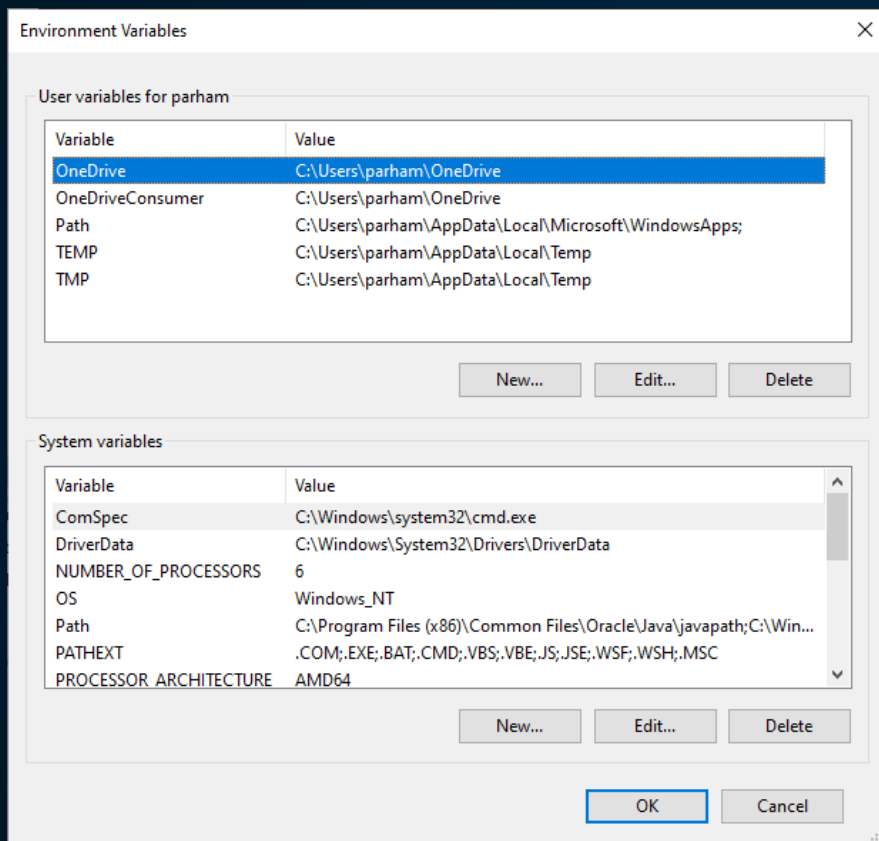


```
cd Downloads
```

```
C:\Users\parham\Downloads>
```

در خط فرمان دستوراتی که فراخوانی می‌شوند در واقع برنامه‌هایی می‌باشند که روی سیستم شما قابل دسترسی می‌باشند. برای هر دستور مسیرهای مشخصی در سیستم شما جستجو می‌شود تا برنامه مورد نظر شما پیدا شود.

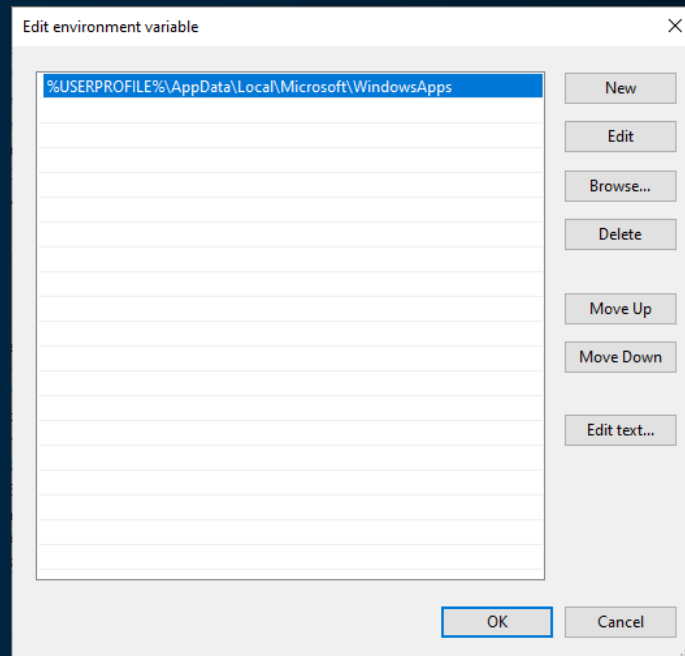




این مسیرها در پنجره روبرو قابل تنظیم می‌باشند:



در صورتی که می‌خواهید بتوانید از **gcc** در محیط خط فرمان استفاده کنید، می‌بایست آدرس محل نصب آن را به این متغیر اضافه کنید.



یک برنامه ساده را در فایل hello.c می‌نویسیم: 

```
#include <stdio.h>
int main() {

    int n;

    scanf("%d", &n);
    printf("Hello World %d\n", n);
}
```

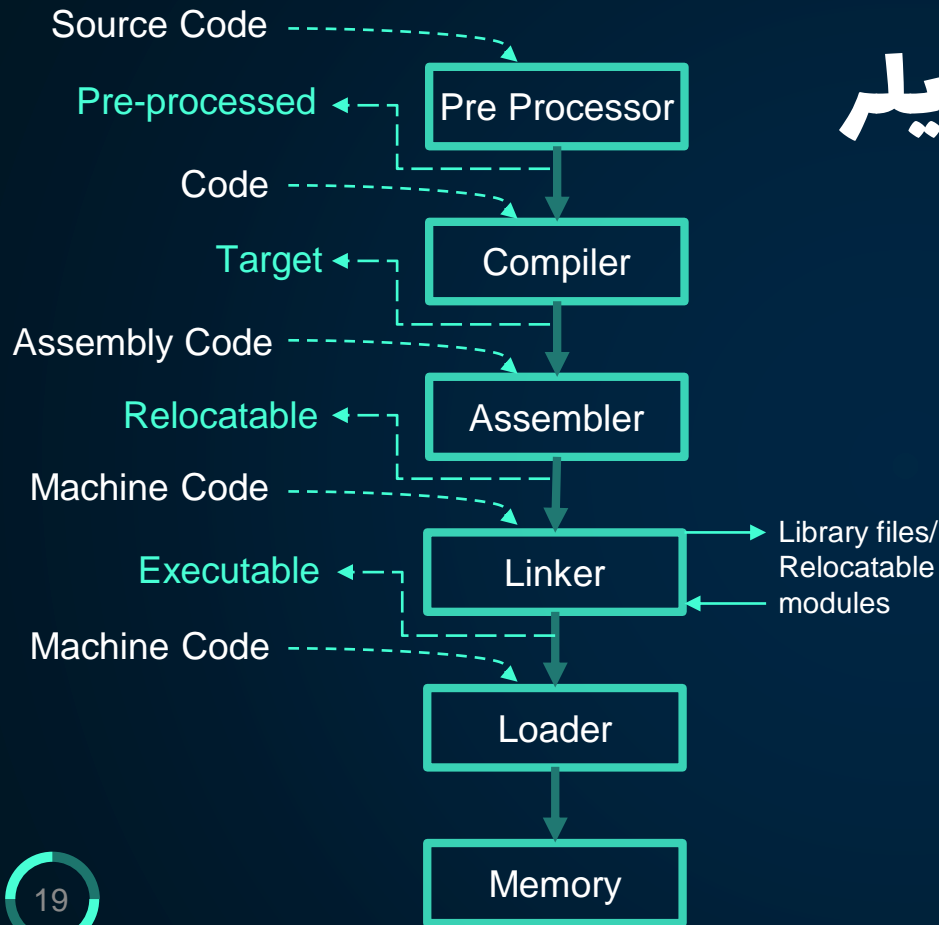
حال فرض کنید که می‌خواهیم فایل hello.c را که در پوشه فعلی قرار دارد کامپایل کنیم: 

```
gcc -o hello.exe hello.c
```

در ادامه برنامه را اجرا می‌کنیم: 

hello.exe

زیر ذره بین: کامپایلر



اکثر مواقع کامپایلر و اجرای برنامه با زدن یک دکمه در IDE ها انجام می شود. اما بیاید کمی دقیقتر به این پروسه نگاه کنیم. به طور کلی، مراحل که از زدن کد تا اجرای آن روی CPU طی می شود اینها اند:



به طور خلاصه، وظیفه‌ی pre-processor یا پیش‌پردازنده، انجام دادن مراحل اولیه مثل حذف کامنت‌ها، یکی کردن فایل‌های کد و تبدیل خط‌هایی از کد که با # شروع می‌شود (ماکروها^۱) به رهنمودهایی برای مراحل بعد کامپایل (در زبان C) است. مثلاً با دیدن خط

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

فایل stdio.h را در کد ما include می‌کند و این هدر^۲ مانند یک قسمت عادی در کنار کد ما قرار می‌گیرد تا به همراه هم کامپایل شوند.

با اضافه کردن فلگ -E هنگام فراخوانی دستور gcc می‌توان این مرحله را به صورت دقیق‌تر دید:

```
gcc -E main.c -o main.i
```

در مرحله‌ی بعد، compiler با دریافت یک فایل واحد از مرحله‌ی قبل، کدی به زبان Assembly تولید می‌کند و می‌توانید آن را به صورت دقیق با اضافه کردن فلگ -S به gcc هنگام کامپایل ببینید:

```
gcc -S main.i -o main.s
```

در مرحله‌ی بعد، assembler کد assembly تولید شده را به machine code تبدیل می‌کند. Machine code کدی است که با توجه به معماری پردازنده‌ی کامپیوتر تولید می‌شود و در اکثر اوقات نمی‌توان کدی که توسط کامپیوتری با پردازنده Intel تولید شده را بر روی کامپیوتری با پردازنده AMD اجرا کرد. این کدها در فایل‌هایی با پسوند .o یا .obj. به معنای object code ذخیره می‌شوند و با اضافه کردن فلگ -c هنگام فراخوانی دستور gcc می‌توان این مرحله را به صورت دقیق‌تر دید:

```
gcc -c main.c -o main.o
```

در مرحله‌ی بعد، linker تمامی object code های تولید شده (چه از سمت کد کاربر، چه از سمت سیستم‌عامل) را به هم متصل می‌کند و یک فایل نهایی برای انتقال بر روی پردازنده تولید می‌کند. به طور مثال، تا قبل از اجرای این مرحله، دستور printf معنای خاصی برای برنامه ندارد، اما بعد از وصل شدن فایل‌های سیستم‌عامل به کد ما در این مرحله، دستور printf معنای نوشتن در خروجی‌ای تهیه شده توسط سیستم‌عامل را پیدا می‌کند.

و در نهایت، Loader که جزوی از سیستم‌عامل است، حجم برنامه‌ی ساخته شده را آنالیز می‌کند، بر روی مموری (RAM) کامپیوتر حافظه‌ای برای آن تخصیص می‌دهد و آن را در صف اجرا توسط پردازنده قرار می‌دهد.

توضیحات بیش‌تر درباره‌ی کامپایلر و چگونگی ارتباط آن با سیستم‌عامل را در درس‌های «طراحی کامپایلر» و «سیستم‌عامل‌ها» خواهید خواند.

سوال آخر: الگویابی

سلام بچه‌ها امیدواریم حالتون خوب باشه. امروز می‌خوایم یکم راجع به الگویابی صحبت کنیم.



می‌دونیم که توی برنامه نویسی نظم و ترتیب‌ها برای ما خیلی اهمیت داره. اصلاً یکی از دلایل به وجود



اومدن حلقه‌ها این بوده که بعد از دقت به اطراف دیدیم که خیلی از اتفاقات به صورت تکرارشونده‌ای اتفاق

می‌افتن. پس برای ما خیلی اهمیت داره که با تمرین‌هایی ذهنمون رو فعال کنیم و به عنوان برنامه نویس

دید متفاوتی به اطراف و اتفاقات و مسائل داشته باشیم. یکی از این تمرین‌ها پیدا کردن الگوریتم چاپ

الگوها و پترن‌های مختلف است.

برای چاپ هر یک از این پترن‌ها با کد باید اول هر کدوم رو طبق مختصات R^2 بررسی کنیم و الگوی تکرار



شونده‌ای اجزای اون الگو رو بدست آوریم (این اجزا می‌تونن فاصله، ستاره، اعداد و یا هر کاراکتر تشکیل

دهنده‌ی الگو باشن) بعد با کمک حلقه‌ها این الگوی تکرار شونده رو پیاده سازی کنیم.



شکل‌های روبرو رو ببینین

شکل ۱:

```
*  
* *  
* * *  
* * * *  
* * * * *
```

شکل ۲:

```
A  
B B  
C C C  
D D D D  
E E E E E
```



پیاده سازی الگوی شماره ۱ به شکل روبرو هست:

```
#include <stdio.h>  
int main(){  
    int i, j, rows;  
    printf("Enter the number of rows:");  
    scanf("%d", &rows);  
    for(i = 1; i <= rows; ++i){  
        for(j = 1; j <= i; ++j){  
            printf("* ");  
        }  
        printf("\n");  
    }  
    return 0;  
}
```



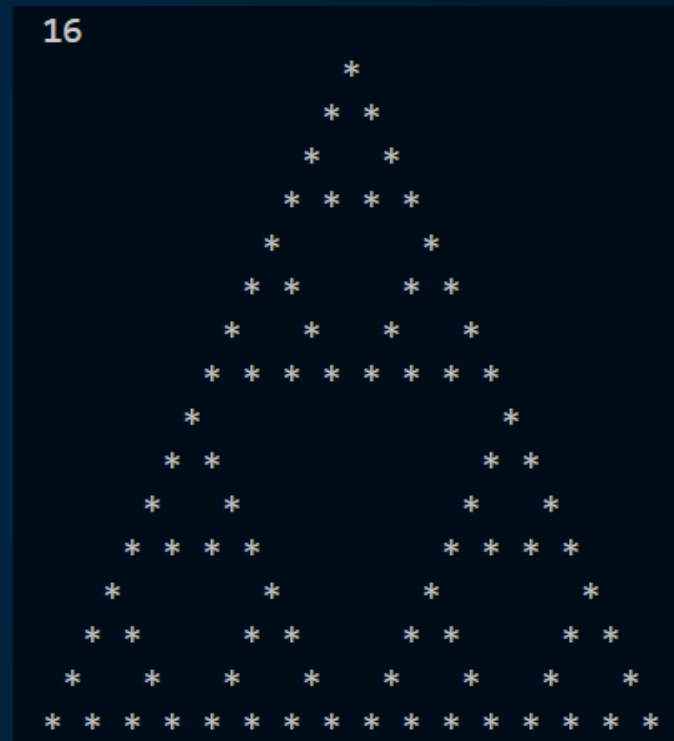
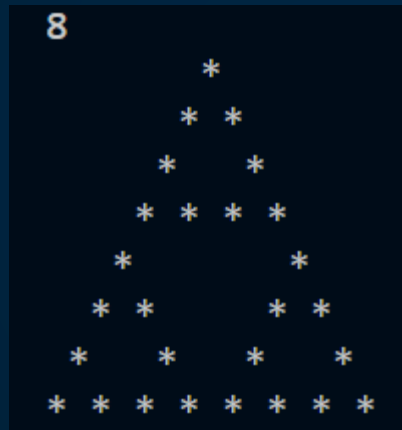
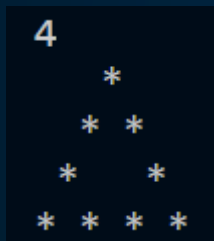
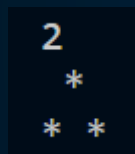

حالا بعد گرم کردن ذهن‌ها، الگوی زیر رو شما پیاده سازی کنین :

1 1
12 21
123 321
1234 4321
123454321



بعد از پیاده‌سازی شکل بالا، اگر دوست داشتید خود را بیش‌تر به چالش بکشید، می‌توانید شکل بعدی که به مثلث سرپینسکی معروف است را الگویابی کنید.

امتیازی: مثلث سرپینسکی



;