

Avditorne vaje za Programiranje II

Matej Blagšič

27. marec 2018

Pomembno

Te vaje so direktno iz pouka. Koda morda ni identična od te asistena, ampak deluje enako. Prav tako je komentirana in obrazložena skupaj z navodili in opazkami za lažje razumevanje kode. Prav tako se sklicujem in že tu pozivam, da si pogledaš zapiske iz pouka, ki so kot nekakšen učbenik. Notri je snov, teorija in primeri iz pouka. Prijetno branje in učenje želim!

1. vaja

/empty/

2. vaja

Izračunaj $\int_{x_0}^{x_1} 2x^2 - 5x \, dx$. Rezultat preveri analitično.

Če analitično integriramo itegral, dobimo: $\int_{x_0}^{x_1} 2x^2 - 5x \, dx = 2\frac{x_1^3}{3} - 5\frac{x_0^2}{2}$

Sedaj spišimo kodo:

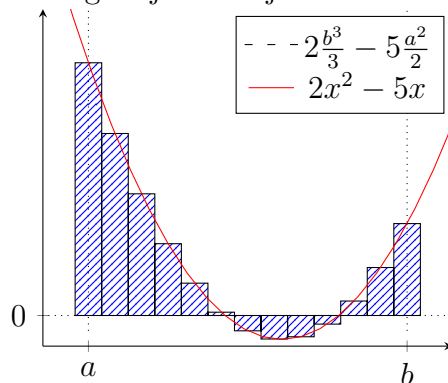
```
int main(){
    float x, x0, x1;
    float dx = 0.0000001;
    float integral = 0;
    printf("vnesi spodno mejo");
    scanf("%f",&x0);
    printf("Vnesi zgornjo mejo");
    scanf("%f",&x1);

    for(x=x0; x<x1;x+=dx){
        integral += dx*(2*x*x-5*x);
    }

    printf("Integral znasa: %f\n", integral);
    return 0;
}
```

Pri programu nam spremenljivka dx sporoči, kako širok del območja integrira. Manjša, kot je cifra, bolj natančno izračuna. x_0 in x_1 sta spodnja in zgornja meja integracije, x pa je spremenljivka, ki jo premikamo po intervalu za dx razdaljo in seštevamo pravokotnike.

Slika 1: Integracije funkcije na intervalu $[a, b]$



3. vaja

1. naloga

Napiši program, ki izpiše in izračuna faktorielo(fakulteta) nekega števila(1-20)

Pri temu programu spoznamo omejitve velikosti spremenljivk. Pomembno je, da so števila, ki jih hočemo hraniti in predstavljani v polni natančnosti ne presegajo velikosti spremenljivke. Če ne, potem se prične pačenje podatkov. Vidimo, da lahko uporabimo izrad `long long` in s tem povečamo obsehnava- dnega `long` tipa. Podobno lahko naredimo tudi s spremenljivkam s plavajočo vejico, recimo `long double`.

```

int main(){
    unsigned long long resitev = 1, n;

    for(n=1; n<=20; n++){
        for(int i=1; i<=n; i++){
            resitev *= i;
        }
        printf("Faktoriela od %lld! je %lld\n", n, resitev);
        resitev = 1;
    }
    return 0;
}

```

2. naloga

Napiši program, ki sešteje maso lune in zemlje ter sonca.

Namen vaje je dodatno spoznati omejitve spremenljivk v programskem jeziku C. Mase lune, zemlje in sonca so ogromne, zato se začenja poznati popačenje podatkov. Ugotovili smo, da dobimo kar se da dobre rezultate, če uporabimo `double`, ki ima največji obseg, a se vseeno na določenem mestu pojavi naključna številka, ki ni podana med vhodnimi podatki.

```

int main(){
    double luna = 7.348e22;
    double zemlja = 5.972e24;
    double sonce = 1.989e30;

    printf("Masa lune je: %40.0lf \n",luna);
    printf("Masa zemlje je: %40.0lf \n",zemlja);
    printf("Masa sonca je: %40.0lf \n",sonce);
    printf("Skupna masa je: %40.0lf\n", zemlja+luna);
    printf("Skupna masa sonca pa lune je: %40.0lf\n", sonce+luna);

    return 0;
}

```

4. vaja

1. naloga

Napiši funkcijo, ki sešteje dve razdalji podani v čevljih in palcih(feet and inches)

Vemo, da je 1 čevlj 12 palcev. To potrebujemo, da pretvorimo palce v čevlje, kajti če pri vsoti dobimo recimo 13 palcev, pretvorimo to v en čevlj in en palec.

```
#include <stdio.h>

struct razdalja{
    int foot;
    int inch;
};

struct razdalja sestevanje(struct razdalja x, struct razdalja y);

int main(){
    struct razdalja a, b, r;
    printf("Vnesi prvo razdaljo v obliki a b ");
    scanf("\n %d\'%d\'", &a.foot, &a.inch);
    printf("Vnesi drugo razdaljo v obliki a b ");
    scanf("\n %d\'%d\'", &b.foot, &b.inch);
    r = sestevanje(a, b);
    printf("%d %d\n", r.foot, r.inch);
    return 0;
}

struct razdalja sestevanje(struct razdalja x, struct razdalja y){
    struct razdalja z;
    z.inch = x.inch + y.inch;
    z.foot = x.foot + y.foot;
    if(z.inch >=12){
        z.foot++;
        z.inch -=12;
    }
    return z;
}
```

Vidimo, da smo definirali novo funkcijo za seštevanje, katere tip je enak izhodnemu podatku, torej novemu tipu razdalja, ki jo definiramo s struct razdalja. Kako se uporablja struct ukaz in funkcije, si poglej v predavanju zapisanih v 4. in 5. poglavju.

2. naloga

Imamo program, ki nas nauči o vrstah konstant pri primerjavah.

V temu programu spoznamo, da v C-ju so vse konstante tipa `double`. To je zelo pomembno. Poglejmo si priložen program. Hočemo primerjati `x` z njegovo vrednostjo. Program nam vrne nič, kot da nista iste, čeprav sta. Naš dvojni enačaj je tipa `int`, a konstanta `0.2`, ki se primerja z `x`, je pa tipa `double` in ne `float`, kot smo hoteli definirati `x`. Zato popravimo spremenljivko `x` v `double`.

```
#include <stdio.h>

int main(){
    double x = 0.2; //prej: float x = 0.2;
    printf("%d\n", x == 0.2);
    return 0;
}
```

5. vaja

1. naloga

Opazi napake v main funkciji danega programa:

```
#include <stdio.h>

int test1(float a, float b);
void test2(double x);
float test3(int x);
int main(){
    int z; float x;
    z = test1(1.1, 0.4); //ok(opozorilo, pretvorba double v float)
    z = test1(2, 3); //ok(pretvorba int v float)
    test1(x, x); //ok
    z = test2(42); //napaka, test2 ne more dobit vrednosti, je void
    x = test3(z, 12); //napaka, prevec parametrov
    z = test3(13); //napaka, funkcija vrne float
    return 0;
}
```

Pomembno je, da se opazi, da v prvi vrstici, se v funkcijo test1 vnašajo številke, ki so tipa double. Zato je pomembno, da vemo, da program pretvori iz double v float. Napaka je v 4. vrstici, kjer v funkcijo, ki vrne nič(tipa void), vnašamo podatek. Prav tako je napaka v naslednji vrstici, kjer vnašamo celo število v funkcijo, ki pa vrne float.

2. naloga

Napiši funkcijo, ki vrne 10 naključnih števil

Tu spoznamo funkcijo `rand()`, ki vrne naključno 16-bitno število. Obstaja tudi funkcija `srand(0)` oz. random seed, ki nam vnese neko seme, ki vpliva na naključnost random funkcije.

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

int main(){
    srand(0);
    int i;
    for(i = 0; i<10; i++){
        printf("%d\n", rand());
    }
    return 0;
}
```

Če zaženemo to kodo lahko opazimo, da ne glede na to kokrat zaženemo program ali ga compailamo, nam vrne enaka števila, kar ni ravno naključno. Zato moramo spreminjati vrednost v funkciji `srand(vrednost)`

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <time.h>
int main(){
    time_t t; //poimenujemo spremenljivko za cas
    srand((unsigned) time(&t)); //prej je bilo tole --> srand(0);
    for(int i = 0; i<10; i++){
        printf("%d\n", rand());
    }
    return 0;
}
```

3. naloga

Napiši program, ki naključno sortira zbirko učencev

v temu programu potrebujemo metodo urejanja z mehurčki(bubble sort). Ta deluje tako, da primerjamo po dve števili med seboj. Če je prvo večje od drugega, potem ju zamenja. Tako gre program skozi celotni seznam. Ponovo ta postopek, dokler niso razvrščeni vsi elementi.

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#define DIM 500

struct ucenec {
    int visina;
    int starost;
    float teza;
    char spol;
    char ime[20];
    char priimek[20];
};

struct ucenec ekipa[DIM];
int main (){

    int i, j, urejeno, stPrimerjav=0;
    struct ucenec tmp;
    srand(26);

    for (i = 0; i < DIM; i++){ekipa[i].visina = 110 + rand()%21;}
    for (i = 0; i < DIM; i++){
        stPrimerjav=0;
        for (j = 0; j < DIM-1; j++){
            if (ekipa[j+1].visina < ekipa[j].visina){
                tmp = ekipa[j+1];
                ekipa[j+1] = ekipa[j];
                ekipa[j] = tmp;
                stPrimerjav=1;
            }
        }
        if (stPrimerjav == 0){break;}
    }
    return 0;
}
```


Da razložimo kodo. Na začetku se opazi nekaj novega za nas. Imamo funkcijo `#define DIM 500`. Ta funkcija nam izrazu DIM priredi vrednost 500. Torej vsakič, ko napišemo DIM nam vpiše 500. To ni spremenljivka!

Nato definiramo novo strukturo z imenom `ucenec`. Ta ima vse podatke posameznega učenca. Mi se bomo osredotočili na višino. Tako definiramo zbirko z imenom `ekipa` tipa `ucenec`. Ta ima velikost DIM, torej ustvarimo zbirko 500 uencev, katere zbirka se imenuje `ekipa`.

Preidemo v `main` funkcijo in si nastavimo spremenljivke za `for` zanki ter spremenljivki urejeno in `stPrimerjav`. Uporabo teh bom razložil kasneje. Definiramo novo spremenljivko tipa `ucenec` z imenom `tmp`. Ta predstavlja začetnega učenca. Ta se bo uporabljal, ko bomo premikali uence po vrstnem redu in bomo morali enega shraniti v nek začasni prostor, da se bodo lahko uenci v zbirki `ekipa` predstavili. Več o tem kasneje.

Prva `for` zanka nam kreira naključne višine za vsakega od učencev v ekipi. Sprehodimo se od prvega do zadnjega in vsakemu priredimo vrednost višine od 110 do 130 naključno. To pa naredimo tako, da deljimo naključno število z 21 in pogledamo njegov ostanek. To nam naredi operator `%`. Ta ostanek je vedno od 0 do 20, tako da ravno prav in zato je ostanek pri deljenju z 21 za števila od 0 do 20 in ne deljenje z 20!

Ko ima vsak učenec višino, gremo v dvojni `for` stavek. Prvi `for` stavek bo največ DIM-krat izvedel primerjavo in zamenjavo mest učencev v zbirki. Drugi `for` stavek pa primerja in predstavlja uence po zbirki.

Deluje tako, da se pojavi `if` stavek, ki primerja trenutno višino `ucenec[i]` ter višino od naslednjika `ucenec[i+1]`. Če je drugi manjši, ju mora zamenjati. To pa naredi tako, da vzame najprej vrednosti od `ucenec[i+1]` in jih skopira v začasnega učenca `tmp`, na mesto `ucenec[i+1]` skopira vrednosti od `ucenec[i]` in nato na mesto `ucenec[i]` skopira vrednosti iz `tmp` oz. prejšni `ucenec[i+1]`.

Tako potuje ta val po celotni zbirki in premeša po dva in dva elementa, kjer je to potrebno. Prav tako, vsakič ko premeša dva člena, postavi spremenljivko `stPrimerjav` na 1. Ta spremenljivka nam pove, ali je bila skozi en prehod skozi zbirko narejena primerjava in zamenjava dveh členov. To potrebujemo zato, da na koncu prve `for` zanke preverimo, če je bila narejena kakšna primerjava v temu `i`-tem preletu zbirke. Vidimo tudi, da se ta spremenljivka na začetku te `for` zanke tudi resetira na 0. Torej ostane 0, če se `if` stavek v drugi `for` zanki sploh ne izvede. V tem primeru koda izstopi iz `for` zanke. Na koncu lahko postavimo kako `for` zanko, ki nam izpiše od 0 do DIM višine vseh učencev in lahko vidimo, da so po vrsti.