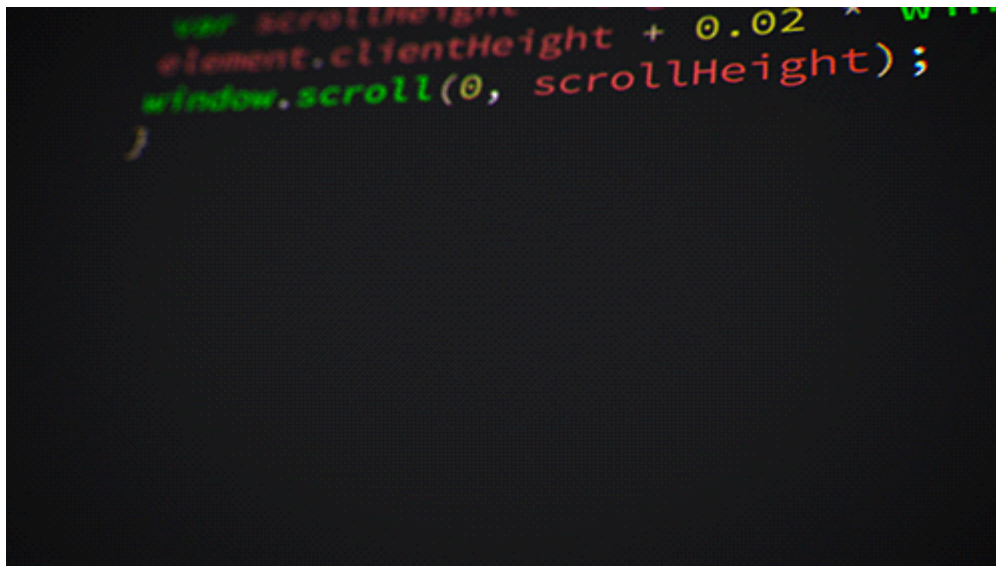


# Grundlagen der Sprache C

Parameter	Kursinformationen
Veranstaltung:	<u>Prozedurale Programmierung / Einführung in die Informatik / Erhebung, Analyse und Visualisierung digitaler Daten</u>
Semester	Wintersemester 2025/26
Hochschule:	Technische Universität Freiberg
Inhalte:	Ein- und Ausgabe / Variablen
Link auf Repository:	<a href="https://github.com/TUBAF-lfl-LiaScript/VL_EAVD/blob/master/01_EingabeAusgabeDatentypen.md">https://github.com/TUBAF-lfl-LiaScript/VL_EAVD/blob/master/01_EingabeAusgabeDatentypen.md</a>
Autoren	Sebastian Zug & André Dietrich & Galina Rudolf



---

Fragen an die heutige Veranstaltung ...

- Durch welche Parameter ist eine Variable definiert?
- Erklären Sie die Begriffe Deklaration, Definition und Initialisierung im Hinblick auf eine Variable!
- Worin unterscheidet sich die Zahldarstellung von ganzen Zahlen (`int`) von den Gleitkommazahlen (`float`).
- Welche Datentypen kennt die Sprache C++?
- Erläutern Sie für `char` und `int` welche maximalen und minimalen Zahlenwerte sich damit angeben lassen.
- Ist `printf` ein Schlüsselwort der Programmiersprache C++?
- Welche Beschränkung hat `getchar`?

**Vorwarnung:** Man kann Variablen nicht ohne Ausgaben und Ausgaben nicht ohne Variablen erklären. Deshalb wird im folgenden immer wieder auf einzelne Aspekte vorgegriffen. Nach der Vorlesung sollte sich dann aber ein Gesamtbild ergeben.

## Variablen

Lassen sie uns den Rechner als Rechner benutzen ... und die Lösungen einer quadratischen Gleichung bestimmen:

$$y = 3x^2 + 4x + 8$$

### QuadraticEquation.cpp

```

1  #include <iostream>
2
3  int main() {
4      // Variante 1 - ganz schlecht
5      std::cout << "f(" << 5 << ") = " << 3 * 5 * 5 + 4 * 5 + 8 << "\n";
6
7      // Variante 2 - Nutzung von Variablen
8      int x = 9;
9      std::cout << "f(" << x << ") = " << 3 * x * x + 4 * x + 8 << "\n";
10     return 0;
11 }
```

```

Waking up execution server ...
This may take up to 30 seconds ...
Please be patient ...
.....
```

Unbefriedigende Lösung, jede neue Berechnung muss in den Source-Code integriert und dieser dann kompiliert werden. Ein Taschenrechner wäre die bessere Lösung!

Ein Programm manipuliert Daten, die in Variablen organisiert werden.

Eine Variable ist ein **abstrakter Behälter** für Inhalte, welche im Verlauf eines Rechenprozesses benutzt werden. Im Normalfall wird eine Variable im Quelltext durch einen Namen bezeichnet, der die Adresse im Speicher repräsentiert. Alle Variablen müssen vor Gebrauch vereinbart werden.

Kennzeichen einer Variable:

1. Name
2. Datentyp
3. Wert
4. Adresse
5. Gültigkeitsraum

Mit `const` kann bei einer Vereinbarung der Variable festgelegt werden, dass ihr Wert sich nicht ändert.

```
const double e = 2.71828182845905;
```



Ein weiterer Typqualifikator ist `volatile`. Er gibt an, dass der Wert der Variable sich jederzeit z. B. durch andere Prozesse ändern kann.

<!-- TODO: Das fühlt sich an der Stelle etwas verloren an? Theoretisch gäbe es ja auch noch so Sachen, wie extern und static - sollte man dafür nicht eher später nen eigenen Absatz machen? -->

## Zulässige Variablennamen

Der Name kann Zeichen, Ziffern und den Unterstrich enthalten. Dabei ist zu beachten:

- Das erste Zeichen muss ein Buchstabe sein, der Unterstrich ist auch möglich.
- C++ betrachte Groß- und Kleinschreibung - `Zahl` und `zahl` sind also unterschiedliche Variablennamen.
- Schlüsselworte (`class`, `for`, `return`, etc.) sind als Namen unzulässig.

Name	Zulässigkeit
<code>gcc</code>	erlaubt
<code>a234a_xwd3</code>	erlaubt
<code>speed_m_per_s</code>	erlaubt
<code>double</code>	nicht zulässig (Schlüsselwort)
<code>robot.speed</code>	nicht zulässig ( <code>.</code> im Namen)
<code>3thName</code>	nicht zulässig (Ziffer als erstes Zeichen)
<code>x y</code>	nicht zulässig (Leerzeichen im Variablennamen)

### QuadraticEquation.cpp



```

1  #include <iostream>
2
3  int main() {
4      int x = 5;
5      std::cout << "Unsere Variable hat den Wert " << x << "\n";
6      return 0;
7  }

```

.....

Vergeben Sie die Variablennamen mit Sorgfalt. Für jemanden der Ihren Code liest, sind diese wichtige Informationsquellen! [Link](#)

Neben der Namensgebung selbst unterstützt auch eine entsprechende [Notationen](#) die Lesbarkeit. In Programmen sollte ein Format konsistent verwendet werden.

Bezeichnung	denkbare Variablennamen
CamelCase (upperCamel)	YouLikeCamelCase, HumanDetectionSuccessfull
(lowerCamel)	youLikeCamelCase, humanDetectionSuccessfull
underscores	I_hate_Camel_Case, human_detection_successfull

In der Vergangenheit wurden die Konventionen (zum Beispiel durch Microsoft "Ungarische Notation") verpflichtend durchgesetzt. Heute dienen eher die generellen Richtlinien des Clean Code in Bezug auf die Namensgebung.

## Datentypen

Welche Informationen lassen sich mit Blick auf einen Speicherauszug im Hinblick auf die Daten extrahieren?

Adresse	Speicherinhalt
	binär
0010	0000 1100
0011	1111 1101
0012	0001 0000
0013	1000 0000

Adresse	Speicherinhalt	Zahlenwert
		(Byte)
0010	0000 1100	12
0011	1111 1101	253 (-3)
0012	0001 0000	16
0013	1000 0000	128 (-128)

Adresse	Speicherinhalt	Zahlenwert	Zahlenwert	Zahlenwert
		(Byte)	(2 Byte)	(4 Byte)
0010	0000 1100	12		
0011	1111 1101	253 (-3)	3325	
0012	0001 0000	16		
0013	1000 0000	128 (-128)	4224	217911424

Der dargestellte Speicherauszug kann aber auch eine Kommazahl (Floating Point) umfassen und repräsentiert dann den Wert `3.8990753E-31`

Folglich bedarf es eines expliziten Wissens um den Charakter der Zahl, um eine korrekte Interpretation zu ermöglichen. Dabei erfolgt die Einteilung nach:

- Wertebereichen (größte und kleinste Zahl)
- ggf. vorzeichenbehaftet Zahlen
- ggf. gebrochene Werte

### Ganze Zahlen, `char` und `bool`

Ganzzahlen sind Zahlen ohne Nachkommastellen mit und ohne Vorzeichen. In C/C++ gibt es folgende Typen für Ganzzahlen:

Schlüsselwort	Benutzung	Mindestgröße
<code>char</code>	1 Byte bzw. 1 Zeichen	1 Byte (min/max)
<code>short int</code>	Ganzzahl (ggf. mit Vorzeichen)	2 Byte
<code>int</code>	Ganzzahl (ggf. mit Vorzeichen)	"natürliche Größe"
<code>long int</code>	Ganzzahl (ggf. mit Vorzeichen)	
<code>long long int</code>	Ganzzahl (ggf. mit Vorzeichen)	
<code>bool</code>	boolsche Variable	1 Byte

`signed char` <= `short` <= `int` <= `long` <= `long long`



Gängige Zuschnitte für `char` oder `int`:

Schlüsselwort	Wertebereich
<code>signed char</code>	-128 bis 127
<code>char</code>	0 bis 255 (0xFF)
<code>signed int</code>	-32768 bis 32767
<code>int</code>	65536 (0xFFFF)

Wenn die Typenspezifikationen (`long` oder `short`) vorhanden sind kann auf die `int` Typangabe verzichtet werden.

```
short int a; // entspricht short a;  
long int b; // äquivalent zu long b;
```



Standardmäßig wird von vorzeichenbehafteten Zahlenwerten ausgegangen. Somit wird das Schlüsselwort `signed` eigentlich nicht benötigt.

```
int a; // signed int a;  
unsigned long long int b;
```



### Sonderfall `char`

Für den Typ `char` ist der mögliche Gebrauch und damit auch die Vorzeichenregel zwiespältig:

- Wird `char` dazu verwendet einen **numerischen Wert** zu speichern und die Variable nicht explizit als vorzeichenbehaftet oder vorzeichenlos vereinbart, dann ist es implementierungsabhängig, ob `char` vorzeichenbehaftet ist oder nicht.
- Wenn ein Buchstabe oder Zeichen gespeichert wird, so garantiert der Standard, dass der gespeicherte Wert der nicht negativen Codierung im **Zeichensatz** entspricht.

```
char c = 'M'; // = 1001101 (ASCII Zeichensatz)  
char c = 77; // = 1001101  
char s[] = "Eine kurze Zeichenkette";
```



**Achtung:** Anders als bei einigen anderen Programmiersprachen unterscheidet C/C++ zwischen den verschiedenen Anführungsstrichen.

<!-- TODO: Sollten wir hier kurz aufzeigen, was der Unterschied ist, oder reicht das in der Übung? -->

Scan-code	ASCII hex dez	Zeichen	Scan-code	ASCII hex dez	Zch.	Scan-code	ASCII hex dez	Zch.	Scan-code	ASCII hex dez	Zch.
	00 0	NUL ^@		20 32	SP		40 64	@	0D	60 96	`
	01 1	SOH ^A	02	21 33	!	1E	41 65	A	1E	61 97	a
	02 2	STX ^B	03	22 34	"	30	42 66	B	30	62 98	b
	03 3	ETX ^C	29	23 35	#	2E	43 67	C	2E	63 99	c
	04 4	EOT ^D	05	24 36	\$	20	44 68	D	20	64 100	d
	05 5	ENQ ^E	06	25 37	%	12	45 69	E	12	65 101	e
	06 6	ACK ^F	07	26 38	&	21	46 70	F	21	66 102	f
	07 7	BEL ^G	0D	27 39	'	22	47 71	G	22	67 103	g
0E	08 8	BS ^H	09	28 40	(	23	48 72	H	23	68 104	h
0F	09 9	TAB ^I	0A	29 41	)	17	49 73	I	17	69 105	i
	0A 10	LF ^J	1B	2A 42	*	24	4A 74	J	24	6A 106	j
	0B 11	VT ^K	1B	2B 43	+	25	4B 75	K	25	6B 107	k
	0C 12	FF ^L	33	2C 44	,	26	4C 76	L	26	6C 108	l
1C	0D 13	CR ^M	35	2D 45	-	32	4D 77	M	32	6D 109	m
	0E 14	SO ^N	34	2E 46	.	31	4E 78	N	31	6E 110	n
	0F 15	SI ^O	08	2F 47	/	18	4F 79	O	18	6F 111	o
	10 16	DLE ^P	0B	30 48	0	19	50 80	P	19	70 112	p
	11 17	DC1 ^Q	02	31 49	1	10	51 81	Q	10	71 113	q
	12 18	DC2 ^R	03	32 50	2	13	52 82	R	13	72 114	r
	13 19	DC3 ^S	04	33 51	3	1F	53 83	S	1F	73 115	s
	14 20	DC4 ^T	05	34 52	4	14	54 84	T	14	74 116	t
	15 21	NAK ^U	06	35 53	5	16	55 85	U	16	75 117	u
	16 22	SYN ^V	07	36 54	6	2F	56 86	V	2F	76 118	v
	17 23	ETB ^W	08	37 55	7	11	57 87	W	11	77 119	w
	18 24	CAN ^X	09	38 56	8	2D	58 88	X	2D	78 120	x
	19 25	EM ^Y	0A	39 57	9	2C	59 89	Y	2C	79 121	y
	1A 26	SUB ^Z	34	3A 58	:	15	5A 90	Z	15	7A 122	z
01	1B 27	Esc ^[	33	3B 59	;		5B 91	[		7B 123	{
	1C 28	FS ^\	2B	3C 60	<		5C 92	\		7C 124	
	1D 29	GS ^]	0B	3D 61	=		5D 93	]		7D 125	}
	1E 30	RS ^^	2B	3E 62	>	29	5E 94	^		7E 126	~
	1F 31	US ^_	0C	3F 63	?	35	5F 95	_	53	7F 127	DEL

ASCII Zeichensatz [\[ASCII\]](#)

[ASCII] [ASCII-Tabelle](#)

Sonderfall `bool`

Auf die Variablen von Datentyp `bool` können Werte `true` (1) und `false` (0) gespeichert werden. Eine implizite Umwandlung der ganzen Zahlen zu den Werten 0 und 1 ist ebenfalls möglich.



## BoolExample.cpp



```
1 #include <iostream>
2
3 int main() {
4     bool a = true;
5     bool b = false;
6     bool c = 45;
7
8     std::cout << "a = " << a << " b = " << b << " c = " << c << "\n";
9     return 0;
10 }
```

.....

Sinnvoll sind boolsche Variablen insbesondere im Kontext von logischen Ausdrücken. Diese werden zum späteren Zeitpunkt eingeführt.

## Architekturspezifische Ausprägung (Integer Datentypen)

Der Operator `sizeof` gibt Auskunft über die Größe eines Datentyps oder einer Variablen in Byte.

## sizeof.cpp



```
1 #include <iostream>
2
3 int main(void) {
4     int x;
5     std::cout << "x umfasst " << sizeof(x) << " Byte.\n";
6     return 0;
7 }
```

.....

## sizeof\_example.c



```
1 #include <iostream>
2 #include <limits.h>    /* INT_MIN und INT_MAX */
3
4 int main(void) {
5     std::cout << "int size: " << sizeof(int) << " Byte\n";
6     std::cout << "Wertebereich von " << INT_MIN << " bis " << INT_MAX <<
7     ;
8     std::cout << "char size : " << sizeof(char) << " Byte\n";
9     std::cout << "Wertebereich von " << CHAR_MIN << " bis " << CHAR_MAX <<
10    "\n";
11    return 0;
12 }
```

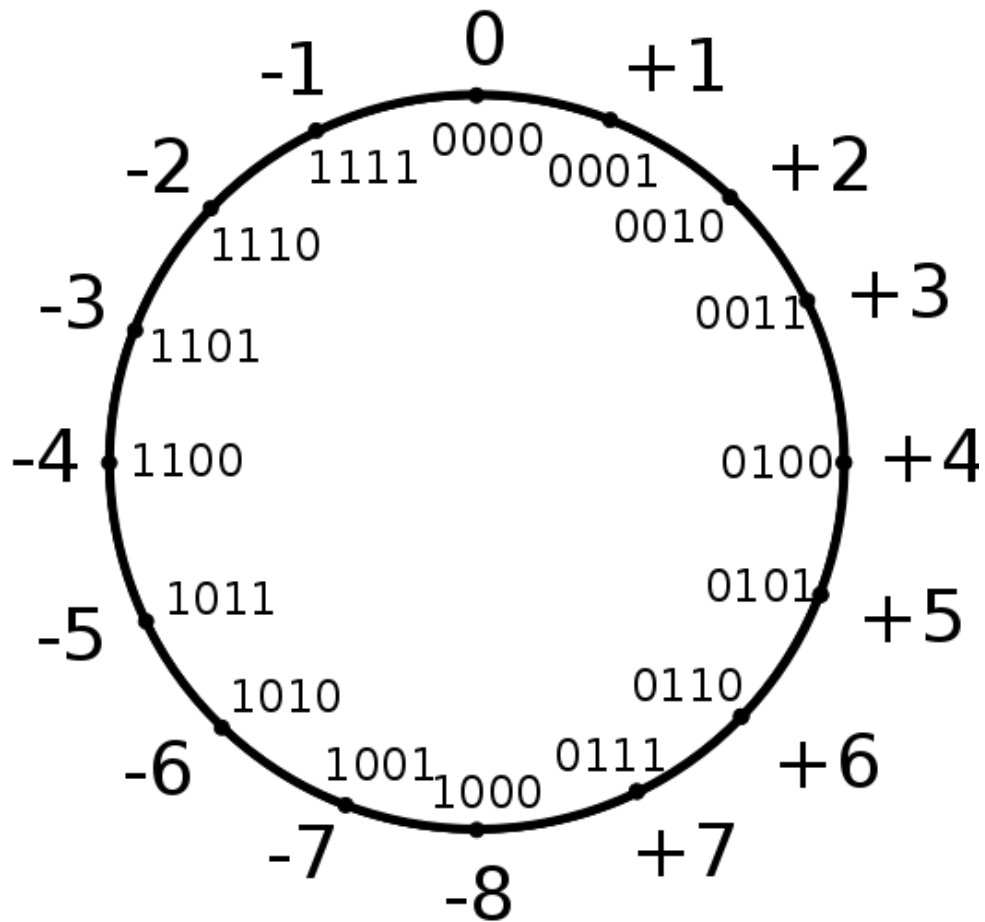
.....

Die implementierungsspezifische Werte, wie die Grenzen des Wertebereichs der ganzzahligen Datentypen sind in `limits.h` definiert, z.B.

Makro	Wert
CHAR_MIN	-128
CHAR_MAX	+127
SHRT_MIN	-32768
SHRT_MAX	+32767
INT_MIN	-2147483648
INT_MAX	+2147483647
LONG_MIN	-9223372036854775808
LONG_MAX	+9223372036854775807

## Was passiert bei der Überschreitung des Wertebereiches

Der Arithmetische Überlauf (arithmetic overflow) tritt auf, wenn das Ergebnis einer Berechnung für den gültigen Zahlenbereich zu groß ist, um noch richtig interpretiert werden zu können.



Quelle: [Arithmetischer Überlauf](#) (Autor: WissensDürster).

## Overflow.cpp



```
1  #include <iostream>
2  #include <limits.h>    /* SHRT_MIN und SHRT_MAX */
3
4  int main() {
5      short a = 30000;
6
7      std::cout << "Berechnung von 30000+3000 mit:\n\n";
8
9      signed short c;    // -32768 bis 32767
10     std::cout << "(signed) short c - Wertebereich von "
11     ..... << SHRT_MIN << " bis " << SHRT_MAX << "\n";
12     c = 3000 + a;      // ÜBERLAUF!
13     std::cout << "c=" << c<<"\n";
14
15     unsigned short d;  //      0 bis 65535
16     std::cout << "unsigned short d - Wertebereich von "
17     ..... << 0 << " bis " << USHRT_MAX << "\n";
18
19     d = 3000 + a;
20     std::cout << "d=" << d<<"\n";
21 }
```

.....

Ganzzahlüberläufe in der fehlerhaften Bestimmung der Größe eines Puffers oder in der Adressierung eines Feldes können es einem Angreifer ermöglichen den Stack zu überschreiben.

<!-- TODO: Ist an der Stelle bekannt, was ein Stack ist? -->

## Fließkommazahlen

Fließkommazahlen sind Zahlen mit Nachkommastellen (reelle Zahlen). Im Gegensatz zu Ganzzahlen gibt es bei den Fließkommazahlen keinen Unterschied zwischen vorzeichenbehafteten und vorzeichenlosen Zahlen. In C/C++ sind immer alle Fließkommazahlen vorzeichenbehaftet.

In C/C++ gibt es zur Darstellung reeller Zahlen folgende Typen:

Schlüsselwort	Mindestgröße
float	4 Byte
double	8 Byte
long double	je nach Implementierung

+



`float` <= `double` <= `long double`

Gleitpunktzahlen werden halb logarithmisch dargestellt. Die Darstellung basiert auf die Zerlegung in drei Teile: ein Vorzeichen, eine Mantisse und einen Exponenten zur Basis 2.

Zur Darstellung von Fließkommazahlen sagt der C/C++-Standard nichts aus. Zur konkreten Realisierung ist die Headerdatei `float.h` auszuwerten.

	<code>float</code>	<code>double</code>
kleinste positive Zahl	1.1754943508e-38	2.2250738585072014E-308
Wertebereich	±3.4028234664e+38	±1.7976931348623157E+308

**Achtung:** Fließkommazahlen bringen einen weiteren Faktor mit - die Unsicherheit

### float\_precision.cpp



```

1  #include <iostream>
2  #include<float.h>
3
4  int main(void) {
5      std::cout << "float Genauigkeit : " << FLT_DIG << " \n";
6      std::cout << "double Genauigkeit : " << DBL_DIG << " \n";
7      float x = 0.1;
8      if (x == 0.1) { // <- das ist ein double "0.1"
9          //if (x == 0.1f) { // <- das ist ein float "0.1"
10         std::cout << "Gleich\n";
11     }else{
12         std::cout << "Ungleich\n";
13     }
14     return 0;
15 }
```

.....

Potenzen von 2 (zum Beispiel  $2^{-3} = 0.125$ ) können im Unterschied zu `0.1` präzise im Speicher abgebildet werden. Können Sie das erklären?

Datentyp `void`

`void` wird als „unvollständiger Typ“ bezeichnet, umfasst eine leere Wertemenge und wird überall dort verwendet, wo kein Wert vorhanden oder benötigt wird.

Anwendungsbeispiele:

- Rückgabewert einer Funktion
- Parameter einer Funktion
- anonymer Zeigertyp `void*`

```
int main(void) {  
    //Anweisungen  
    return 0;  
}
```



```
void funktion(void) {  
    //Anweisungen  
}
```



## Wertspezifikation

Zahlenliterale können in C/C++ mehr als Ziffern umfassen!

Gruppe	zulässige Zeichen
<i>binary-prefix</i>	0b 0B
<i>binary-digits</i>	0 1
<i>decimal-digits</i>	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
<i>octal-prefix</i>	0
<i>octal-digits</i>	0 1 2 3 4 5 6 7
<i>hexadecimal-prefix</i>	0x 0X
<i>hexadecimal-digits</i>	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
	a b c d e f
	A B C D E F
<i>unsigned-suffix</i>	u U
<i>long-suffix</i>	l L
<i>long-long-suffix</i>	ll LL
<i>fractional-constant</i>	.
<i>exponent-part</i>	e E
<i>binary-exponent-part</i>	p P
<i>sign</i>	+ -
<i>floating-suffix</i>	f l F L

Zahlentyp	Binär	Dezimal	Oktal	Hexadezimal
Eingabe	x	x	x	x
Ausgabe	x	x	x	x
Beispiel	0b1	12	011	0x12
	0b10	0.123		0X1a
	0b01	123e-2		0xC.68p+2
		1.23F		

<!-- TODO: Theoretisch gibts bei Hexadezimalzahlen den Sonderfall, dass z.B. 0xE+2 nicht 16 wäre, sondern als 0x und E+2 interpretiert werden würde. Andererseits bezweifel ich, dass das eine für Studies relevante Situation ist -->

**Merke:** Die Zahlenliterale können mit Vorzeichen, Zahlenbasis und Typ versehen werden.

```
Variable = (Vorzeichen) (Zahlensystem) [Wert] (Typ);
```



Literal	Bedeutung
12	Ganzzahl vom Typ <code>int</code>
-234L	Ganzzahl vom Typ <code>signed long</code>
1000000000000	Ganzzahl vom Typ <code>long</code>
011	Ganzzahl also oktale Zahl (Wert $9_d$ )
0x12	Ganzzahl ( $18_d$ )
1.23F	Fließkommazahl vom Typ <code>float</code>
0.132	Fließkommazahl vom Typ <code>double</code>
123e-2	Fließkommazahl vom Typ <code>double</code>
0xC.68p+2	hexadizimale Fließkommazahl vom Typ <code>double</code>

### NumberFormats.cpp



```

1  #include <iostream>
2
3  int main(void) {
4      int x = 020;
5      int y = 0x20;
6      std::cout << "x = " << x << "\n";
7      std::cout << "y = " << y << "\n";
8      std::cout << "Rechnen mit Oct und Hex x + y = " << x + y << "\n";
9      return 0;
10 }
```

.....

## Adressen

**Merke:** Einige Anweisungen in C/C++ verwenden Adressen von Variablen.

Jeder Variable in C++ wird eine bestimmten Position im Hauptspeicher zugeordnet. Diese Position nennt man Speicheradresse. Solange eine Variable gültig ist, bleibt sie an dieser Stelle im Speicher. Um einen Zugriff auf die Adresse einer Variablen zu erlangen, kann man den Operator `&` nutzen.

#### Pointer.cpp

```
1  #include <iostream>
2
3  int main(void) {
4      int x = 020;
5      std::cout << &x << "\n";
6      return 0;
7  }
```

## Sichtbarkeit und Lebensdauer von Variablen

### Lokale Variablen

Variablen *leben* innerhalb einer Funktion, einer Schleife oder einfach nur innerhalb eines durch geschwungene Klammern begrenzten Blocks von Anweisungen von der Stelle ihrer Definition bis zum Ende des Blocks. Beachten Sie, dass die Variable vor der ersten Benutzung vereinbart werden muss.

Wird eine Variable/Konstante z. B. im Kopf einer Schleife vereinbart, gehört sie zu dem Block, in dem auch der Code der Schleife steht. Folgender Codeausschnitt soll das verdeutlichen:

#### visibility.cpp

```
1  #include <iostream>
2
3  int main(void) {
4      int v = 1;
5      int w = 5;
6      {
7          int v;
8          v = 2;
9          std::cout << v << "\n";
10         std::cout << w << "\n";
11     }
12     std::cout << v << "\n";
13     return 0;
14 }
```

## Globale Variablen

Muss eine Variable immer innerhalb von `main` definiert werden? Nein, allerdings sollten globale Variablen vermieden werden.

### visibility.cpp

```
1 #include <iostream>
2
3 int v = 1; /*globale Variable*/
4
5 int main(void) {
6     std::cout << v << "\n";
7     return 0;
8 }
```

.....

Sichtbarkeit und Lebensdauer spielen beim Definieren neuer Funktionen eine wesentliche Rolle und werden in einer weiteren Vorlesung in diesem Zusammenhang nochmals behandelt.

## Definition vs. Deklaration vs. Initialisierung

... oder andere Frage, wie kommen Name, Datentyp, Adresse usw. zusammen?

Deklaration ist nur die Vergabe eines Namens und eines Typs für die Variable. Definition ist die Reservierung des Speicherplatzes. Initialisierung ist die Zuweisung eines ersten Wertes.

**Merke:** Jede Definition ist gleichzeitig eine Deklaration aber nicht umgekehrt!

### DeclarationVSDefinition.cpp

```
extern int a;           // Deklaration
int i;                  // Definition + Deklaration
int a,b,c;
int i = 5;              // Definition + Deklaration + Initialisierung
```

Das Schlüsselwort `extern` in obigem Beispiel besagt, dass die Definition der Variablen `a` irgendwo in einem anderen Modul des Programms liegt. So deklariert man Variablen, die später beim Binden (Linken) aufgelöst werden. Da in diesem Fall kein Speicherplatz reserviert wurde, handelt es sich um keine Definition.

# Typische Fehler

## Fehlende Initialisierung

### MissingInitialisation.cpp



```
1  #include <iostream>
2
3  int main(void) {
4      int x = 5;
5      std::cout << "x=" << x << "\n";
6      int y;      // <- Fehlende Initialisierung
7      std::cout << "y=" << y << "\n";
8      return 0;
9  }
```

.....

## Redeklaration

### Redeclaration.cpp



```
1  #include <iostream>
2
3  int main(void) {
4      int x;
5      int x;
6      return 0;
7  }
```

.....

## Falsche Zahlenlitterale

### wrong\_float.cpp



```
1  #include <iostream>
2
3  int main(void) {
4      float a = 1,5;    /* FALSCH */
5      float b = 1.5;    /* RICHTIG */
6      return 0;
7  }
```

.....

Was passiert wenn der Wert zu groß ist?

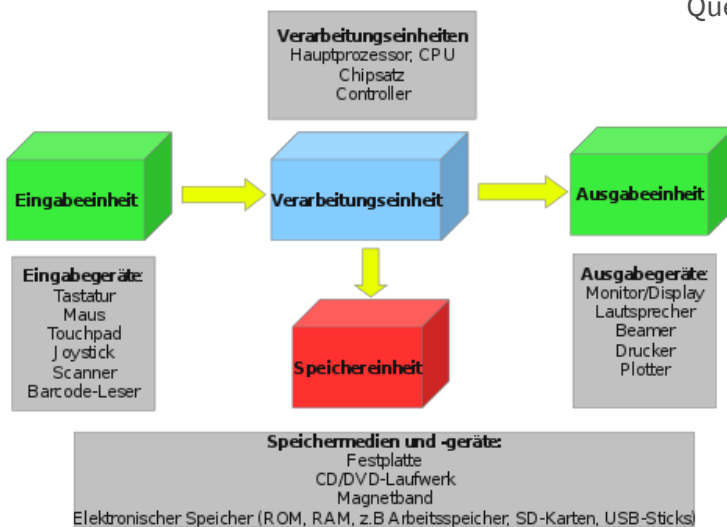
### TooLarge.cpp

```
1  #include <iostream>
2
3  int main(void) {
4      short a;
5      a = 0xFFFF + 2;
6      std::cout << "Schaun wir mal ... " << a << "\n";
7      return 0;
8  }
```

## Ein- und Ausgabe

Ausgabefunktionen wurden bisher genutzt, um den Status unserer Programme zu dokumentieren. Nun soll dieser Mechanismus systematisiert und erweitert werden.

Quelle: [EVA-Prinzip \(Autor: Deadlyhappen\)](#).



Für Ein- und Ausgabe stellt C++ das Konzept der Streams bereit, dass nicht nur für elementare Datentypen gilt, sondern auch auf die neu definierten Datentypen (Klassen) erweitert werden kann. Unter einem Stream wird eine Folge von Bytes verstanden.

Als Standard werden verwendet:

- `std::cin` für die Standardeingabe (Tastatur),
- `std::cout` für die Standardausgabe (Console) und
- `std::cerr` für die Standardfehlerausgabe (Console)

**Achtung:** Das `std::` ist ein zusätzlicher Indikator für eine bestimmte Implementierung, ein sogenannter Namespace. Um sicherzustellen, dass eine spezifische Funktion, Datentyp etc. genutzt wird stellt man diese Bezeichnung dem verwendeten Element zuvor. Mit `using namespace std;` kann man die permanente Nennung umgehen.

Stream-Objekte werden durch `#include <iostream>` bekannt gegeben. Definiert werden sie als Komponente der Standard Template Library (STL) im Namensraum `std`.

Mit Namensräumen können Deklarationen und Definitionen unter einem Namen zusammengefasst und gegen andere Namen abgegrenzt werden.

#### iostream.cpp

```
1  #include <iostream>
2
3  int main(void) {
4      char hanna[] = "Hanna";
5      char anna[] = "Anna";
6      std::cout << "C++ stream: " << "Hallo " << hanna << ", " << anna << "
7      return 0;
8  }
```

.....

## Ausgabe

Der Ausgabeoperator `<<` formt automatisch die Werte der Variablen in die Textdarstellung der benötigten Weite um. Der Rückgabewert des Operators ist selbst ein Stream-Objekt (Referenz), so dass ein weiterer Ausgabeoperator darauf angewendet werden kann. Damit ist die Hintereinanderschaltung von Ausgabeoperatoren möglich.

```
std::cout << 55 << "55" << 55.5 << true << "\n";
```

Welche Formatierungsmöglichkeiten bietet der Ausgabeoperator noch?

Mit Hilfe von in `<iomanip>` definierten [Manipulatoren](#) können besondere Ausgabeformatierungen erreicht werden.

Manipulator	Bedeutung
<code>setbase(int B)</code>	Basis 8, 10 oder 16 definieren
<code>setfill(char c)</code>	Füllzeichen festlegen
<code>setprecision(int n)</code>	Flieskommapprezession
<code>setw(int w)</code>	Breite setzen

manipulatoren1.c

```

1  #include <iostream>
2  #include <iomanip>
3
4  int main() {
5      std::cout << std::setbase(16) << std::fixed << 55 << "\n";
6      std::cout << std::setbase(10) << std::fixed << 55 << "\n";
7      return 0;
8  }

```

.....

**Achtung:** Die Manipulatoren wirken auf alle darauf folgenden Ausgaben.

## Feldbreite

Die Feldbreite definiert die Anzahl der nutzbaren Zeichen, sofern diese nicht einen größeren Platz beanspruchen.

Der Manipulator `right` sorgt im Beispiel für eine rechtsbündige Ausrichtung der Ausgabe, wegen `setw(5)` ist die Ausgabe fünf Zeichen breit, wegen `setfill('0')` werden nicht benutzte Stellen mit dem Zeichen 0 aufgefüllt, `endl` bewirkt die Ausgabe eines Zeilenumbruchs.

## manipulatoren2.c



```
1 #include <iostream>
2 #include <iomanip>
3 int main() {
4     std::cout << std::right << std::setw(5) << 55 << "\n";
5     std::cout << std::right << std::setfill('0') << std::setw(5) << 55 << "\n";
6     std::cout << std::left << std::fixed << std::setw(5) << 55 << "\n";
7     std::cout << std::setw(5) << "Zu klein gedacht: " << 234534535 << "\n";
8     return 0;
9 }
```

.....

## Genauigkeit

### genauigkeit.cpp



```
1 #include <iostream>
2 #include <iomanip>
3 #include <math.h>
4
5 int main() {
6     for (int i = 12; i > 1; i -= 3) {
7         std::cout << std::setprecision(i) << std::fixed << M_PI << "\n";
8     }
9 }
```

.....

## Escape-Sequenzen





## newline.c



```
#include <iostream>

int main() {
    std::cout << "Dieser Text steht in der 1. Zeile.\n"
               << "Dieser Text steht in der 2. Zeile.\n";
    return 0;
}
```

Dieser Text steht in der 1. Zeile.  
Dieser text steht in der 2. Zeile.



Backspace setzt den Cursor um eins zurück und ermöglicht es das Symbol zu überschreiben.

## backspace.cpp



```
#include <iostream>

int main() {
    std::cout << "Dieser Text steht in der 9\b1. Zeile.\n"
               << "Dieser Text steht in der 2. Zeile.\n";
    return 0;
}
```

Dieser Text steht in der 1. Zeile.  
Dieser text steht in der 2. Zeile.



Carriage return setzt den Cursor auf den Anfang der Zeile zurück und ermöglicht es Text zu überschreiben.

## carriagereturn.cpp



```
#include <iostream>

int main() {
    std::cout << "Dieser Text steht in der 9\b2. Zeile. Dies steht noch am Ende\n"
               << "\rDieser Text steht in der 1. Zeile.\n";
    return 0;
}
```

Dieser Text steht in der 1. Zeile. Dies steht noch am Ende



Dieser Text steht in der 1. Zeile. Dies steht noch am Ende.

Horizontal tab erzeugt einen Tabulator. Damit ist eine saubere Formattierung möglich.

#### horizontaltab.c

```
#include <iostream>

int main() {
    std::cout << "Name\tAlter\n";
    std::cout << "Peter\t18\n";
    std::cout << "Frank\t25\n";
    std::cout << "Xi\t22\n";
    return 0;
}
```

```
Name  Alter
Peter 18
Frank 25
Xi    22
```

Escape characters ermöglichen auch das Ausgeben von escape characters und Anführungszeichen.

#### backslash.cpp

```
#include <iostream>

int main() {
    std::cout << "A\\B und \"C\" und \'D\'\\n";
    return 0;
}
```

```
A\B und "C" und 'D'
```

## Eingabe

Für die Eingabe stellt iostream den Eingabeoperator `>>` zur Verfügung. Der Rückgabewert des Operators ist ebenfalls eine Referenz auf ein Stream-Objekt (Referenz), so dass auch hier eine Hintereinanderschaltung von Operatoren möglich ist.

## istream.cpp



```
1  #include <iostream>
2
3  int main()
4  {
5      char b;
6      float a;
7      int i;
8      std::cout << "Bitte Werte eingeben [char float int] : ";
9      std::cin >> b >> a >> i;
10     std::cout << "char - " << b << " float - " << a << " int - " << i <
        ;
11     return 0;
12 }
```

.....

## Beispiel der Woche

Implementieren Sie einen programmierbaren Taschenrechner für quadratische Funktionen.

## QuadraticEquation.cpp



```
1  #include <iostream>
2
3  int main() {
4      // Variante 1 - ganz schlecht
5      std::cout << "f(5) = " << 3 * 5 * 5 + 4 * 5 + 8 << "\n";
6
7      // Variante 2 - besser
8      int x = 9;
9      std::cout << "f(" << x << ") = " << 3 * x * x + 4 * x + 8 << "\n";
10     return 0;
11 }
```

.....

## Quiz

## Variablennamen

Welche dieser Variablennamen sind grundsätzlich zulässig?

- ☐ geschwindigkeit
- ☐ hasjdLASJdssa
- ☐ speed
- ☐ speed of robot
- ☐ sp33d
- ☐ 99Speed
- ☐ speed\_of\_triangle
- ☐ \_speed
- ☐ speed.forwards
- ☐ int
- ☐ speedOfRobot

## Datentypen

Ordnen Sie die Datentypen die korrekten Zahlentypen zu.

Ganzzahl	Fließkommazahl	
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	int
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	float
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	double
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	bool
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	char

## Boolean

Welche Werte können `bool`-Variablen zugewiesen werden?

- ☐ 0 und 1
- ☐ 0 bis 1

## Fließkommazahlen

Welche dieser Zahlen kann präzise im Speicher abgebildet werden?

- ☐ 0.3
- ☐ 0.125
- ☐ 0.111
- ☐ 0.783
- ☐ 0.420

## Adressen

Mit welchem Symbol kann auf die Speicheradresse einer Variable zugegriffen werden?

## Globale und lokale Variablen

Wählen Sie aus, welche Variablen global und welche lokal sind.

```
#include <iostream>

int w = 5;

int main(void)
{
    int v = 1;
    {
        int v;
        v = 2;
        std::cout << v << "\n";
        std::cout << w << "\n";
    }
    std::cout << v << "\n";
    return 0;
}
```



Global	Lokal	
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	v
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	w

## Definition, Deklaration und Initialisierung

Wählen Sie aus in welchen Fällen eine Deklaration, Definition oder Initialisierung vorliegt.

Deklaration	Definition	Initialisierung	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	int i;
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	int i = 99;
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	double d;

## Escape-Sequenzen

Wie lautet die Escape-Sequenz für BACKSPACE?

Wie lautet die Escape-Sequenz für NEWLINE?

Wie lautet die Escape-Sequenz für HORIZONTAL TAB?

Wie lautet die Escape-Sequenz für SINGLE QUOTATION MARK?



Wie lautet die Escape-Sequenz für DOUBLE QUOTATION MARK?

Wie lautet die Escape-Sequenz für CARRIAGE RETURN?