

# PSEUDOKÓD

---

Adam Klepáč

17. září 2022

Gymnázium Evolution Jižní Město

# I. Předmluva

Počítačový program

CPU

Operace

Typy instrukcí

**Program**

---

**CPU**

# Co je CPU?



CPU (**C**entral **P**rocessing **U**nity) je elektrický obvod, který vykonává **instrukce** tvořící **počítačový program**.

**Program**

---

**Operace**

# Fetch

## Fetch

CPU **vyzvedne** instrukci z programu.

- Instrukce je v programu uložena jako posloupnost nul a jedniček.
- Poloha (adresa) instrukce je dána čítačem (program counter). Postaru se mu někdy říká 'hlava'.
- Čítač uchovává adresu poslední instrukce a po přičtení se posune o délku (v bitech) zpracovávané instrukce.

# Decode

## Decode

CPU přeloží načtenou instrukci.

- Prvních pár bitů v instrukci obvykle značí operaci, která se má provést.
- Zbývající bity jsou pak například adresy operandů v paměti.



# Execute

## Execute

CPU **provede** přeloženou instrukci.

- V závislosti na architektuře CPU, instrukce obsahují buď jedinou akci nebo posloupnost akcí.
- Výsledek je uložen ve vnitřní paměti CPU. Uložení do vnější paměti (třeba RAM nebo disk) musí být obsahem nějaké další instrukce.

# Program

---

## Instrukce

# Paměťové operace

- **SET**: Nastav blok vnitřní paměti na danou hodnotu.
- **COPY**: Zkopíruj hodnotu z bloku vnitřní paměti do jiného bloku.
- **READ/WRITE**: Zapisuj data nebo je čti z připojených zařízení.

# Početní a logické operace

- Sečti/odečti/vynásob/vyděl spolu hodnoty ve dvou blocích paměti.
- Konjunkce/disjunkce dvou uložených hodnot.
- Porovnej spolu dvě uložené hodnoty.
- Operace na desetinných číslech (floating point arithmetic).

# Řídící (control flow) operace

- **Odboč** na jiné místo v programu a vykonej tamější instrukce.
- **Podmínečně odboč** na jiné místo v programu a vykonej tamější instrukce.
- **Zavolej** jiný blok kódu, uchovav následující instrukci jako místo návratu.

## II. Pseudokód

## Definice a příklady

Definice

Příklady

## Základní koncepty

Proměnné

Podmínky

Cykly

# Definice a příklady

---

## Definice



## Pseudokód

Pseudokód je **neformální** zápis počítačového programu/algoritmu.

# Definice a příklady

---

## Příklady

# Sčítání pod sebou

```
input :  $A, B \in \mathbb{N}$            //  $A, B$  mají stejný počet číslic
output:  $A + B$ 

1  $c \leftarrow 0$ 
2  $i \leftarrow 0$ 
3  $r \leftarrow 0$ 
4 while  $A > 0$  and  $B > 0$  do
5    $x \leftarrow A \bmod 10$ 
6    $y \leftarrow B \bmod 10$ 
7    $r \leftarrow r + (x + y + c \bmod 10) \cdot 10^i$ 
8   if  $x + y + c \geq 10$  then
9      $c \leftarrow 1$ 
10  else
11     $c \leftarrow 0$ 
12   $A \leftarrow \lfloor A/10 \rfloor$ 
13   $B \leftarrow \lfloor B/10 \rfloor$ 
14   $i \leftarrow i + 1$ 
15 return  $r$ 
```

# Přihlášení uživatele

```
input  : user, pass    // uživatelské jméno, heslo
output: true/false     // přihlášení úspěšné/neúspěšné

1 if user není uložen v databázi then
2   | return false
3 if pass neodpovídá heslu uloženému pod user v databázi then
4   | return false
5 return true
```

# **Základní koncepty**

---

**Proměnné**

# Co to je proměnná?

## Proměnná

Proměnná je písmeno nebo slovo, které **představuje nějakou hodnotu**. Tato hodnota může být na různých místech programu různá.

# **Základní koncepty**

---

**Podmínky**

# Co to je podmínka?

## Podmínka

Podmínka je **logický výraz** určující, která sada následujících instrukcí v programu se má provést.



# Příklad 1

**input** :  $x \in \mathbb{R}$

**output:**  $|x|$

1 **if**  $x \geq 0$  **then**

2     **return**  $x$

3 **else**

4     **return**  $-x$

## Příklad 2

```
input : word          // nějaké slovo
output: true/false    // slovo obsahuje/neobsahuje písmeno 'b'

1 if word obsahuje 'b' then
2   | return true
3 else
4   | return false
```

# Základní koncepty

---

## Cykly

# Co je to cyklus?

## Cyklus

Cyklus je posloupnost instrukcí, která se v průběhu algoritmu **několikrát za sebou opakuje**, pokaždé s jinými vstupními daty.

## For cyklus (uzavřený cyklus)

### For cyklus

Cyklus, který se opakuje postupně pro **všechny prvky z nějaké konečné množiny**.

# Příklad 1

**input** :  $A$       // množina čísel

**output**:  $B$       // množina obsahující všechny prvky  $A$  vynásobené 2

1  $B \leftarrow \{\}$

2 **for**  $x \in A$  **do**

3      $B \leftarrow B \cup \{2 \cdot x\}$

4 **return**  $B$

## Příklad 2

**input** :  $n \in \mathbb{N}$       // přirozené číslo udávající rozsah  
**output**:  $P$             // množina prvočísel menších než  $n$

```
1 for  $x$  from 1 to  $n$  do  
2   | if  $x$  je prvočíslo then  
3   |   |  $P \leftarrow P \cup \{x\}$   
4 return  $P$ 
```

Díky za pozornost.