

PSEUDOKÓD

Adam Klepáč

16. 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**nit) 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 přečtení 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 vykoněj tamější instrukce.
- **Podmínečně odboč** na jiné místo v programu a vykoněj tamější instrukce.
- **Zavolej** jiný blok kódu, uchovávaj 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.