

BLM 112- Programlama Dilleri II

Hafta 2

C Programlarının Bellek Düzeni ve Rekürsif (Özyinelemeli) Fonksiyonlar

Kendi yolculuğumuzu yapmak için buradayız; bu yolculukta kendimiz olabilmek cesaretini bulmamız kolay değildir, ama kendimiz olmadan yaşamımızdaki hiçbir şey anlamını bulamaz. ~D. Cüceloğlu

Saklama Sınıfları

Saklama Sınıfı	Saklama Yeri	Başlangıç Değeri	Kapsam	Yaşam Döngüsü
Auto				
Extern				
Static				
Register				

Saklama Sınıfları

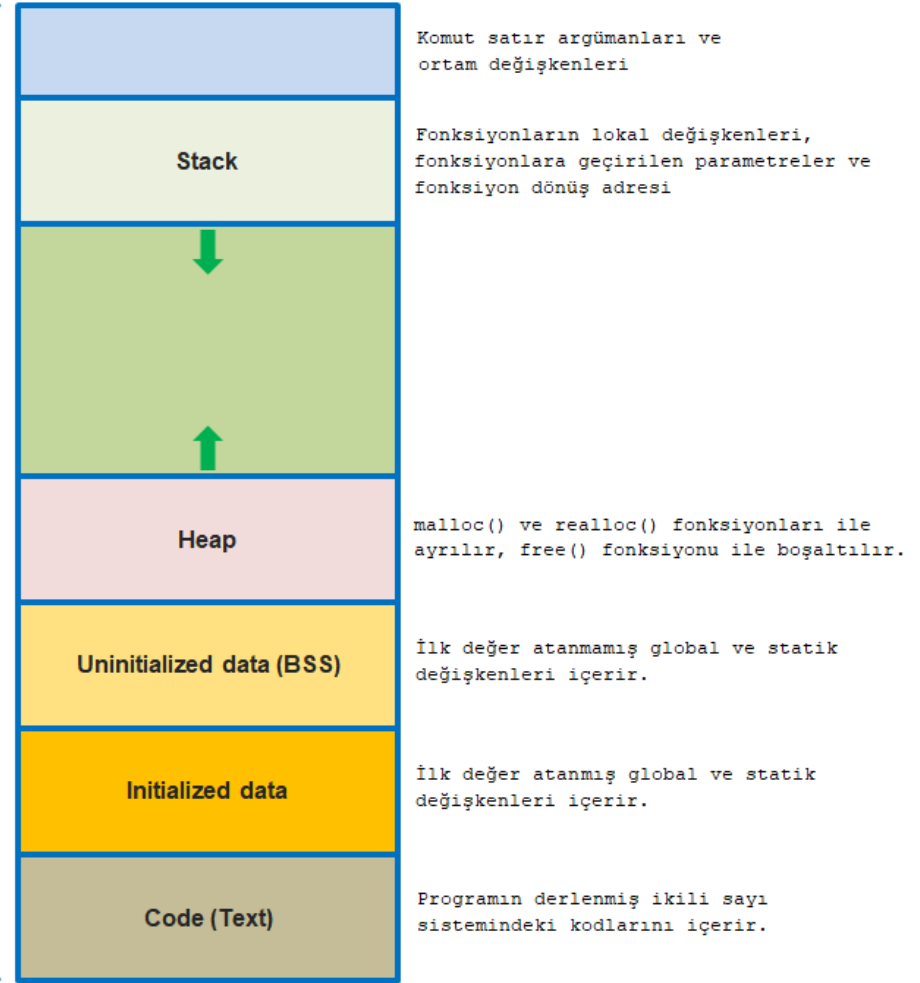
Saklama Sınıfı	Saklama Yeri	Başlangıç Değeri	Kapsam	Yaşam Döngüsü
Auto	Stack	Anlamsız Veri (Garbage)	Block	Blok Sonuna Kadar
Extern	Data Segment	Sıfır (0)	Global	Program Sonuna Kadar
Static	Data Segment	Sıfır (0)	Block	Program Sonuna Kadar
Register	CPU Register	Anlamsız Veri (Garbage)	Block	Blok Sonuna Kadar

C Programlarının Bellek Düzeni

► C programının tipik bir hafıza temsili aşağıdaki bölümlerden oluşur.

1. Metin segmenti
2. İlk değer verilmiş veri segmenti
3. İlk değer verilmemiş veri segmenti
4. Yığın (Stack)
5. Öbek (Heap)

Yüksek adres →



Düşük adres →

C Programlarının Bellek Düzeni

1. Metin (Kod) Segmenti:

- ▶ Bir programın bir nesne dosyasındaki veya bellekteki yürütülebilir komutları içeren bölümlerinden biridir.
- ▶ Derlenen programın makine kodunu tutar.
- ▶ Genellikle, metin kesimi paylaşılabılır olduğundan, metin düzenleyicileri, C derleyicisi, kabukları vb. gibi sık kullanılan programlar için tek bir kopya bu paylaşımlı bölgede bulunur.
- ▶ Ayrıca, bir programın talimatlarını yanlışlıkla değiştirmesini önlemek için metin segmenti salt okunurdur.



C Programlarının Bellek Düzeni

2. İlk Değer Verilmiş Veri Segmenti:

► Veri segmenti, programcı tarafından başlatılan global değişkenleri ve statik değişkenleri içeren bir programın sanal adres alanının bir kısmıdır.

3. İlk Değer Verilmemiş Veri Segmenti:

► Bu bölümdeki veriler, program başlatılmamış verileri çalıştırmaya başlamadan önce çekirdek tarafından aritmetik '0' (sıfır) olarak başlatılır. Veri bölümünün sonunda başlar ve tüm global değişkenleri ve sıfır olarak başlatılmış veya kaynak kodda açık bir şekilde başlatılmamış statik değişkenleri içerir.



C Programlarının Bellek Düzeni

4. Yığın (Stack):

- ▶ Yığın, bir fonksiyon çağrıldığında kaydedilen bilgilerle birlikte otomatik değişkenlerin saklandığı yerdir.
- ▶ Bir fonksiyon her çağrıldığında, geri dönülecek yerin adresi ve arayanın ortamı ile ilgili bazı makine kayıtları gibi bazı bilgiler yığında saklanır.
- ▶ Yeni çağrılan fonksiyon daha sonra otomatik ve geçici değişkenleri için yığında yer ayırır.
- ▶ Bu, C'deki özyinelemeli fonksiyonların çalışmasını sağlar.
- ▶ Özyinelemeli bir işlev kendisini her çağırıldığında, yeni bir yığın çerçevesi kullanılır, bu nedenle bir değişken kümesi, işlevin başka bir örneğindeki değişkenlere müdahale etmez.



C Programlarının Bellek Düzeni

5. Öbek (Heap):

- ▶ Öbek, dinamik bellek ayırma işleminin genellikle gerçekleştiği bölümdür.
- ▶ Öbek alan malloc, realloc ve free tarafından yönetilir.

```
#include <stdio.h>

int global; /* Uninitialized variable stored in bss*/
int main(void)
{
    int *ptr_one;
    ptr_one = (int *)malloc(sizeof(int)); /* memory allocating in heap segment */
    int c; //local variable stored in stack
    static int i = 100; /* Initialized static variable stored in DS*/
    static int k; /* Initialized static variable stored in bss*/
    return 0;
}
```



Geniş Programlar Oluşturma

- ▶ Büyük programlar genelde farklı klasörlerde bulunan .h uzantılı header dosyaları ve .c uzantılı dosyalardan oluşur.
- ▶ Preprocessor programı `#include <"dosya_adi">` direktifini aldığında bu dosyayı aynı klasörde veya sistemde tanımlı yerlerde arar.
- ▶ Bulamaz ise hata mesajı verilir derleme durdurulur.
- ▶ .h uzantılı dosyalarda, `#include`, `#define` direktifleri, struct yapılar, fonksiyon prototipleri bulunabilir.



Geniş Programlar Oluşturma

```
#include "pgm.h"

int main(void)
{
    int i;
    for (i = 0; i < N; i++)
        f2();

    return 0;
}
```

program.c

```
#include <stdio.h>
#define N 5

void f2(void)
{
    printf("Hello from f2()\n");
}
```

pgm.h

Özyineleme (Rekürsif)

- ▶ Kendi kendini çağıran fonksiyonlardır.
- ▶ Eğer fonksiyon temel durum ile çağırılırsa bir sonuç döndürür.
- ▶ Eğer fonksiyon daha karmaşık bir problem ile çağırılırsa, fonksiyon problemi iki kavramsal parçaya böler;
 - Birincisi: fonksiyonun işi nasıl yapacağını bildiği kısım
 - İkincisi: fonksiyonun işi nasıl yapacağını bilmediği kısım
 - İkinci kısım orijinal probleme benzemelidir.
 - Fonksiyonun bilmediği kısmı çözebilmek için kendisinin bir kopyasını çalıştırır.
- ▶ Sonunda temel durum çözülür.



Özyineleme (Rekürsif)

- ▶ 1'den N sayısına kadar olan sayıları ekrana yazdıran program.

```
• #include <stdio.h>
• int f(int n)
• {
•     if (n == 0)
•         return 0;
•     f(n - 1);
•     printf("%d\n", n);
• }
• int main(void)
• {
•     int sayi = 10;
•     f(sayi);
•     return 0;
• }
```

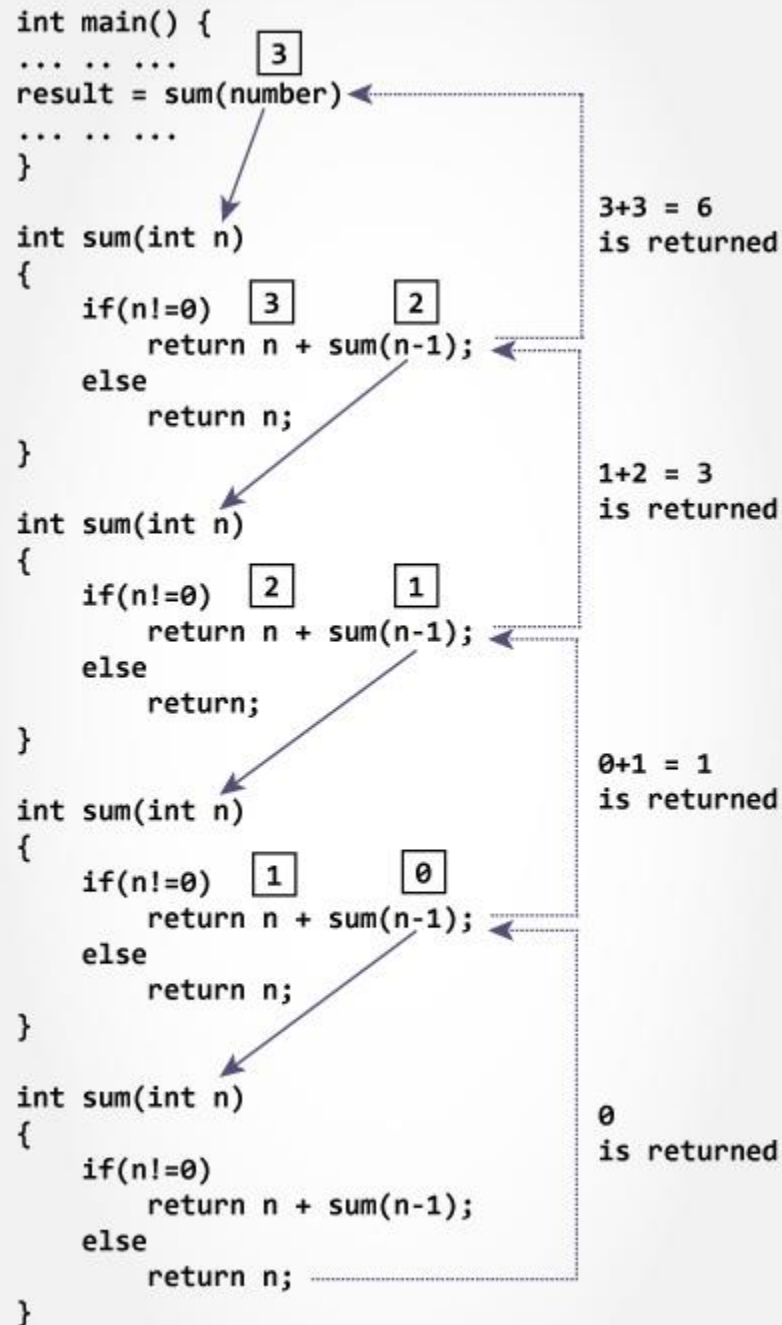
Özyineleme (Rekürsif)

- 1'den N sayısına kadar olan sayıların toplamını bulan rekürsif bir fonksiyon tasarlamak istersek.

```
#include <stdio.h>
int toplam(int n)
{
    if (n == 1)
        return n;
    else
        return (n + toplam(n - 1));
}

int main(void)
{
    int sayi = 10;
    printf("Sonuc = %d", toplam(sayi));
    return 0;
}
```

Özyineleme (Rel



Özyineleme (Rekürsif)

- ▶ Rekürsif olarak çarpım tablosunu yazdıran program.

```
#include <stdio.h>
void tablo(x) {
    int i;
    if (x<=10) {
        for (i = 1; i<11; i++)
            printf("%-3d", x*i);
        printf("\n");
        return tablo(x + 1);
    }
    else return 1;
}

int main(void){
    int x = 1;
    tablo(x);
    return 0;
}
```

Özyineleme (Rekürsif)

- ▶ Faktöriyel probleminin rekürsif tanımlaması aşağıdaki gibi yapılır.

$$n! = n \cdot (n-1)!$$

- ▶ Örneğin: faktöriyel

- $5! = 5 \cdot 4 \cdot 3 \cdot 2 \cdot 1$

- Dikkat edin

$$5! = 5 \cdot 4!$$

$$4! = 4 \cdot 3! \dots$$

- Faktöriyel hesabı rekürsif olarak hesaplanabilir.

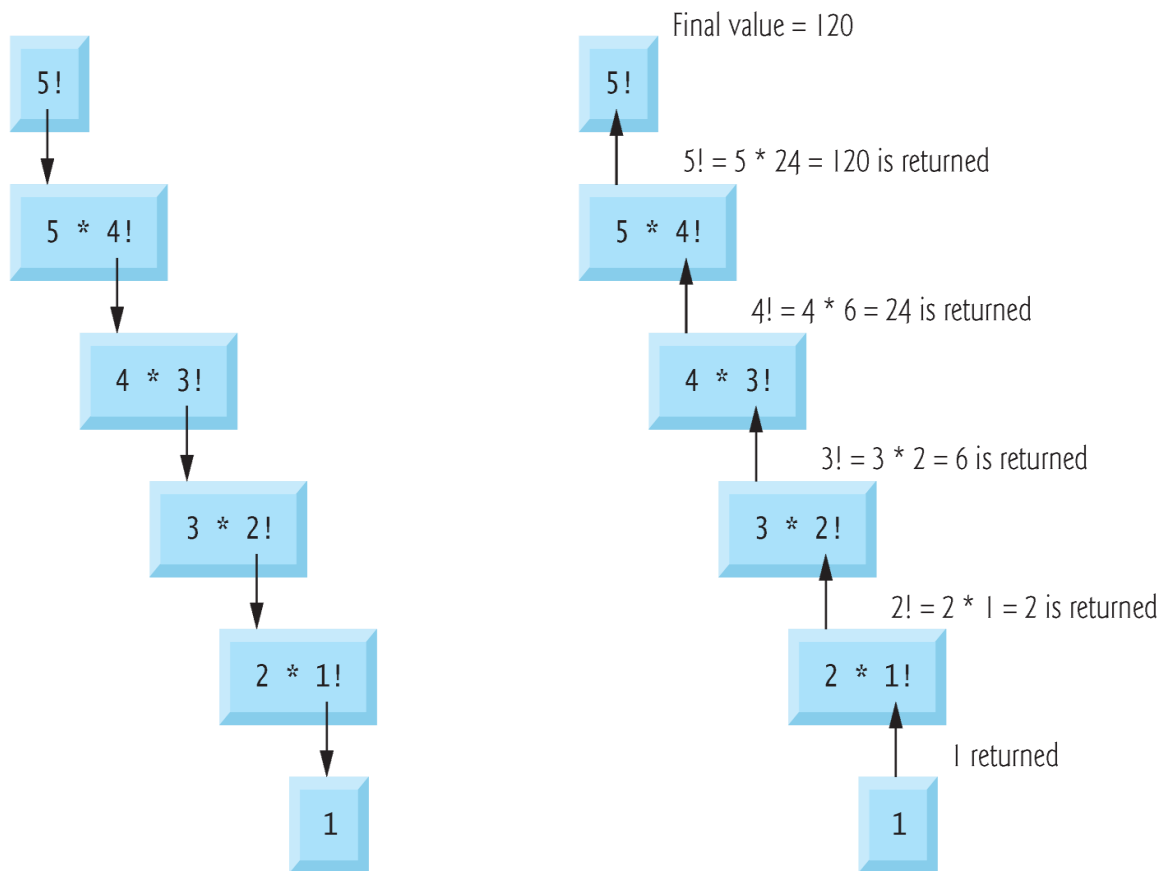
- Temel durumu çöz ($1! = 0! = 1$) daha sonra

$$2! = 2 \cdot 1! = 2 \cdot 1 = 2$$

$$3! = 3 \cdot 2! = 3 \cdot 2 = 6$$



Özyineleme (Rekürsif)



(a) Sequence of recursive calls.

(b) Values returned from each recursive call.

Özyineleme (Rekürsif)

- ▶ 0-10 arası tam sayılı faktöriyelleri hesaplamak ve yazdırmak için özyineleme programı.

```
#include <stdio.h>
long faktoryel(long n){
    if (n <= 1)
        return 1;
    else
        return (n*faktoryel(n - 1));
}
int main(void){
    int i;
    for (i = 0; i <= 10; i++) {
        printf("%d! = %d\n", i, faktoryel(i));
    }
    return 0;
}
```

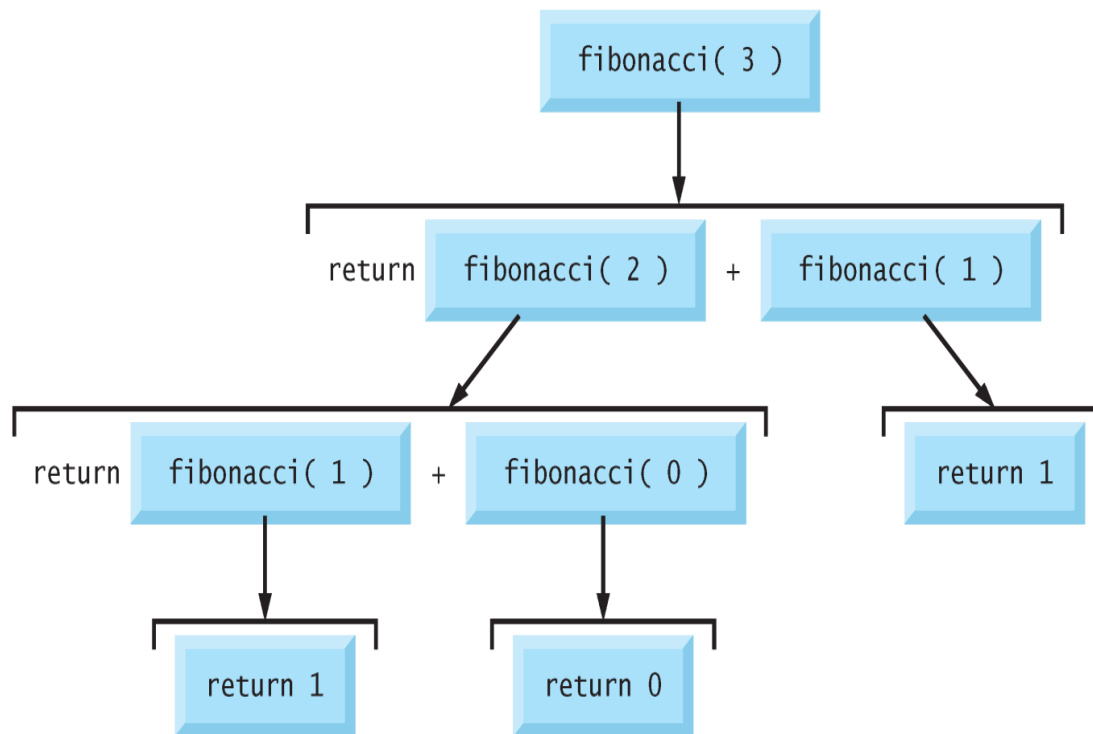
Özyineleme Fibonacci Sayıları

- ▶ Fibonacci serisi: 0, 1, 1, 2, 3, 5, 8...
- ▶ Her bir sayı kendinden önceki iki sayının toplamıdır
- ▶ Temel durum:
 $\text{Fib}(0) = 0$
 $\text{Fib}(1) = 1$
- ▶ Rekürsif olarak çözülebilir :
 $\text{Fib}(n) = \text{Fib}(n-1) + \text{Fib}(n-2)$



Özyineleme Fibonacci Sayıları

- Şekil, Fibonacci işlevinin `fibonacci(3)`'ü nasıl değerlendireceğini göstermektedir.



Özyineleme Fibonacci Sayıları

- İlk n adet Fibonacci sayısını yazdıran program

```
#include <stdio.h>
long fibonacci(long n){
    if (n == 0 || n == 1)
        return n;
    else
        return fibonacci(n - 1) + fibonacci(n - 2);
}
int main(void){
    long i, n;
    printf("How many fibonacci numbers?:");
    scanf("%d", &n);
    for (i = 1; i <= n ; i++){
        printf("Number %d: %ld\n", i, fibonacci(i));
    }
    return 0;
}
```

Assignment:

Write and test a recursive function that returns the value of the following recursive definition:

```
f(x) = 0           if x <= 0  
f(x- 1) + 2       otherwise
```

RECURSION

Here we go again

Rekürsif En Kısa Yol Bulma Ödevi

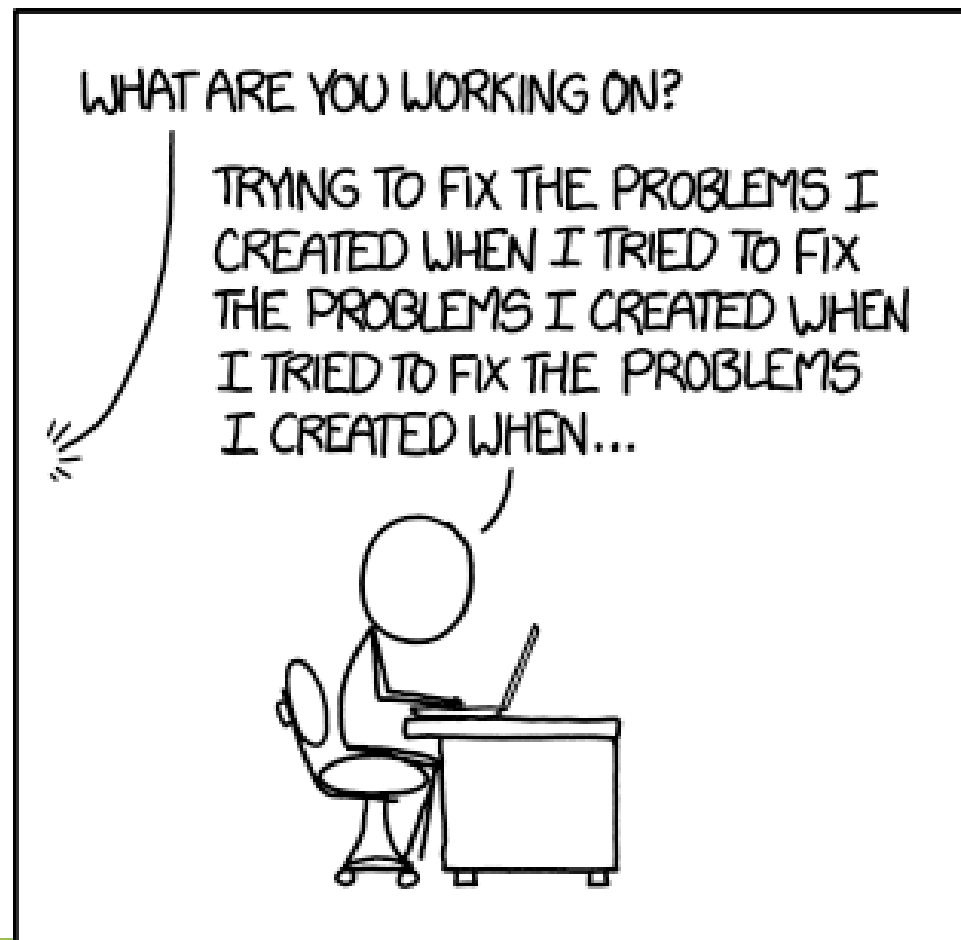
- ▶ $m \times n$ boyutunda bir ve sıfırlardan oluşan bir matris olsun. 0×0 noktasından $m \times n$ noktası arasındaki en kısa yolu bulan C programını rekürsif olarak yazınız. Matris içerisindeki bir (1) değerleri yolu, sıfır (0) değerleri ise duvarı ifade etmektedir. Yani değeri sıfır olan koordinata ya da pozisyona gidemezsiniz. Toplam dört yöne hareket edebilirsiniz (Yukarı, aşağı, sola ve sağa). Aşağıda örnek bir yol görülmektedir.

1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0
1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0
1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0
0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1
0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1
1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1



Gelecek Hafta

- ▶ Rekürsif fonksiyonlarla ilgili örnekler



Kaynaklar

- ▶ Doç. Dr. Fahri Vatansever, “Algoritma Geliştirme ve Programlamaya Giriş”, Seçkin Yayıncılık, 12. Baskı, 2015.
- ▶ Kaan Aslan, “A’dan Z’ye C Klavuzu 8. Basım”, Pusula Yayıncılık, 2002.
- ▶ Paul J. Deitel, “C How to Program”, Harvey Deitel.
- ▶ “A book on C”, All Kelley, İra Pohl



S o r u l a r
?



Dinlediğiniz için teşekkürler

CANER ÖZCAN



canerozcan@karabuk.edu.tr