IV. Limbajul C

- 1. Construcții de bază
- 2. Tipuri de date
- 3. Expresii
- 4. Instrucțiuni
- 5. Operaţii de intrare/ieşire cu tastatura/monitorul
- 6. Tipuri dinamice de date
- 7. Subprograme

3. Expresii

- a) Operanzi și operatori
- b) Operatorii de atribuire
- c) Operatorii aritmetici
- d) Operatorii logici și relaționali
- e) Operatorii la nivel de bit
- f) Operatorul virgulă
- g) Operatorul de conversie explicită
- h) Operatorul dimensiune
- i) Operatorii paranteze
- j) Operatorul condițional
- k) Alți operatori
- 1) Evaluarea expresiilor

a) Operanzi și operatori

- > Operand = ? //variabile, constante, tipuri de date, subprograme
- ➤ Operatorii se clasifică după diferite criterii:
- numărul operanzilor asupra cărora se aplică
 - unari
 - binari
 - ternari
- tipul operației:
 - aritmetici
 - logici
 - relaționali etc.

> Evaluarea expresiilor:

- *prioritățile* operatorilor
- asociativitatea operatorilor (de la stânga la dreapta sau invers)
- regula conversiilor implicite.

b) Operatorii de atribuire

• Operatorul de atribuire:

```
v=expresiev1=(v=expresie) sau v1=v=expresiev = v op (expresie) sau v op= expresie
```

op este un operator binar, aritmetic sau logic pe biţi

• Exemple și discuții: int a,b,c; a=b=c; a=b+c; a=a+b; a+=b; //atribuiri multiple, combinații de operatori i=i+1; i+=1; i++; ++i;

c) Operatorii aritmetici

Semnificație operație	Operator
Schimbare semn	-
Păstrare semn (nici un efect, nu este folosit)	+
Decrementare (post sau pre)	
Incrementare (post sau pre)	++
Adunare	+
Scădere	-
Înmulțire	*
Împărțire	/
Împărțire întreagă (câtul)	/
Împărțire întreagă (restul)	%

```
Exemple și discuții: int a=10, b=3, c; c=a/b; // c=3 catul c=a%b; // c=1 restul
```

d) Operatorii logici și relaționali

Operatori logici

Semnificație operație	Operator	
Negare	!	
Şi logic	&&	
Sau logic		
Sau exclusiv logic	Nu există	

Operatori relaționali

Semnificație operație	Operator
Mai mare	>
Mai mare sau egal	>=
Mai mic	<
Mai mic sau egal	<=
Egal	==
Diferit	!=

Exemple și discuții:

e) Operatorii la nivel de bit

Semnificație operație	Operator	
Şi logic pe biţi	&	
Sau logic pe biţi		
Sau exclusiv logic pe biţi	^	
Negare (complement față de 1)	~	
Deplasare la dreapta	>>	
Deplasare la stânga	<<	

Operații logice pe biți

Exemple și discuții:

f) Operatorul virgulă (,)

```
expresie_1, expresie_2, ..., expresie_n
```

- induce evaluarea succesivă a expresiilor, de la stânga la dreapta
- întreaga secvență este tratată ca o expresie căreia i se atribuie în final valoarea și tipul corespunzătoare ultimei expresii evaluate (*expresie_n*).

• Exemple și discuții:

g) Operatorul de conversie explicită (casting)

(tip)operand

- construcția este numită expresie cast
- conversia explicită se numește type-cast
- nu se schimbă efectiv tipul operandului
- operația de conversie de tip nu are efect permanent

```
• Exemple și discuții: int a=3; float x=5.7;

//x=a; //conversie implicita de la VFAlg la VM x=3.0

a=x; // EROARE!

a=(int)x; //conversie explicita cu efect local/temporar a=5 --- x=5.7
```

h) Operatorul dimensiune

sizeof var sau sizeof(var) sau sizeof(tip)

- în primele două forme, rezultatul va fi numărul de octeți alocați entității respective;
- pentru ultima formă, rezultatul este numărul de octeți pe care îi va ocupa o variabilă de tipul tip.

• Exemple și discuții: int x; char c; float a;

```
x=sizeof(x); //x=4
x=sixeof(float); //x=4
x=sizeof(c); //x=1
```

i) Operatorii paranteze

- operatori de apel de subprogram -> parantezele rotunde "()"
- operatori de indexare (referire elemente masiv) -> parantezele pătrate "[]"

• Exemple și discuții:

j) Operatorul condițional - ternar

• Operatorul condițional are simbolul ?:

• Forma generală:

```
expresie_1 ? expresie_2 : expresie_3
```

• Exemple și discuții: if(expresie_1) expresie_2; else expresie_3;

```
int a=7, b=4, c;
c=(a<b)?a:b; // c=4
```

k) Alţi operatori

- operatorul de calificare, cu simbolul . (caracterul punct), folosit pentru a accesa un câmp al unui articol;
- **operatorul de calificare** (cu simbolul ->) folosit pentru a accesa un câmp atunci când se știe adresa unei structuri;
- **operatorul de referențiere** (cu simbolul &) folosit pentru a extrage adresa unei variabile;
- operatorul de referențiere (cu simbolul *) folosit pentru a defini un pointer;
- operatorul de dereferențiere (cu simbolul *) folosit pentru a extrage conținutului de la o anumită adresă.

1) Evaluarea expresiilor

Precedența operatorilor

Operatori	Asociativitate	Grad de prioritate
() []>	de la stânga la dreapta	maxim
+ - & * (unari) ++ (tip) sizeof ! ~	de la dreapta la stânga	
* (binar) / %		
+ - (binari)		
<< >>		
< <= > >=		
== !=		
& (binar)	de la stânga la dreapta	
^		
& &		
?:		
= <<= >>= += -= *= /= %= &= ^= =	de la dreapta la stânga	
,	de la stânga la dreapta	minim

4. Instrucțiuni

- a) Instrucțiuni simple
- b) Instrucțiunea compusă
- c) Instrucțiuni alternative
- d) Instrucțiuni repetitive

Instrucțiuni structurate

a) Instrucțiuni simple

• Instrucţiunea vidă descrie acţiunea vidă

• Instrucţiunea de tip expresie evaluează o expresie expresie;

• Exemple și discuții: a=b;

b) Instrucțiunea compusă

• Forma generală este:

```
{declaratii instructiuni}
```

- Declarațiile sunt valabile în interiorul instrucțiunii compuse
- Exemple și discuții:

c) Instrucțiuni alternative

• Structura alternativă simplă + pseudoalternativa

```
if (expresie) instrucţiune_1;
[else instrucţiune_2];
```

Exemple și discuții:

• Structura alternativă multiplă -> se <u>simulează</u> cu instrucțiunea switch, a cărei sintaxă este:

```
switch (expresie)
  {case c_1: instrucţiuni_1;
  case c_2: instrucţiuni_2;
  .....
case c_n: instrucţiuni_n;
  [default: instrucţiuni;]}
```

Pentru a realiza *structura alternativă multiplă* se scrie (cu break):

```
switch(expresie)
{case c_1: instrucţiuni_1; break;
  case c_2: instrucţiuni_2; break;
  .....
case c_n: instrucţiuni_n; break;
  [default: instrucţiuni;]}
```

• Exemple și discuții:

d) Instrucțiuni repetitive

• Structura repetitivă condiționată anterior este implementată prin instrucțiunea while cu forma generală:

```
while (expresie) instrucțiune;
```

- Exemple și discuții:
- Structura repetitivă condiționată posterior este implementată (cu unele deosebiri față de teoria programării structurate), prin intermediul instrucțiunii do-while. Forma generală este:

```
do instrucţiune while (expresie);
```

Exemple și discuții:

• Structura repetitivă cu numărător nu este implementată în C -> se simulează prin instrucțiunea *for*, cu formă generală:

```
for(expresie_1; expresie_2; expresie_3) instrucţiune;
```

- Pentru a simula structura repetitivă cu numărător (do-for) se folosesc forme particulare pentru cele trei expresii:
- expresie_1 va fi expresia de inițializare: contor=valoare inițială;
- expresie_2 controlează terminarea ciclului: contor<valoare finală;
- expresie_3 realizează avansul contorului: contor=contor+pas.

```
Exemple și discuții: float v[20], s; int n, i; void main()
```

Exemple și discuții: #define _CRT_SECURE_NO_WARNINGS #include <stdio.h> void main() float v[20], s; int n, i; printf("\n Dati numarul de elemente n="); scanf("%d",&n); for(i=0;i< n;i=i+1){printf(" $\n v[\%d]=$ ",i); scanf("%f", &v[i]); s=0:

printf("\n Suma elementelor este %6.2f",s);

for(i=0;i< n;i=i+1) s=s+v[i];