# **Datové typy:**

**Char** - celé číslo

**Short** - krátké celé číslo

**Float** – racionalní č.

**Double** – rac. Č. dvojitá přesnost

**Int** – celé číslo

# **Bitové operátory:**

Logický - && Logický - ||

Bitový - & Bitový - |

# **Printf – tabulka parametrů:**

**i** – int, znaménkové číslo v des. soustavě

**o, u, x** – unsigned, nezáporné číslo v osmi. s., des. s., šestná. s.

**e** – double, exponenciální forma

**f** – double, s desetinou tečkou

**c** – int, zkonvertuje se na unsigned char reprezentující jeden znak

**s** – const char \*, nulou ukončený řetězec

**p** – void \*, adresa pamět, číslo v šest. s.

# **Fce printf:**

printf("Ahoj světe\n");

puts("Ahoj světe");

printf("Minus sto dvacet pět je %i\n", i); printf("Jedeme na %i%%\n", 100;

printf("Znak '%c' má ASCII kód %i, šestnáctkově %x\n", 'm', 'm', (unsigned) 'm');

6. Výpis řetězce, ukazatele a znaku printf("Řetězec s obsahuje \"%s\", je na adrese %p" " a začíná písmenem '%c'\n", s, (const void \*) s, (int) \*s);

7. Výpis reálných čísel

printf("10 pi je asi %f, což se dá napsat i jako %e\n", d, d);

8. Funkce printf vrací, kolik toho vytiskla. printf("Vnořená printf vypsala %i znaků\n", printf("12345\n"));

# **Konstanty – řetězce:**

**"Ahoj světe! "** - Ahoj světe

**"Znak \" nikoli"** - Znak " nikoli

**"Nový\nřádek**" – Nový

řádek

**Const float PI = 3.14; konstanty se za chodu nemění**

Programovací Jazyk C

# **Konstaty – znaky:**

**'\\'** - zpětné lomítko

**'\b'** - backspace

**'\t'** - tabelátor

**'\n'** - odřádkování