

Univerzális programozás

Írd meg a saját programozás tankönyvedet!

Ed. BHAX, DEBRECEN,
2019. február 19, v. 0.0.4

Copyright © 2019 Dr. Bátfai Norbert

Copyright (C) 2019, Norbert Bátfai Ph.D., batfai.norbert@inf.unideb.hu, nbatfai@gmail.com,

Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.3 or any later version published by the Free Software Foundation; with no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, and no Back-Cover Texts. A copy of the license is included in the section entitled "GNU Free Documentation License".

<https://www.gnu.org/licenses/fdl.html>

Engedélyt adunk Önnek a jelen dokumentum sokszorosítására, terjesztésére és/vagy módosítására a Free Software Foundation által kiadott GNU FDL 1.3-as, vagy bármely azt követő verziójának feltételei alapján. Nincs Nem Változtatható szakasz, nincs Címlapszöveg, nincs Hátlapszöveg.

<http://gnu.hu/fdl.html>

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i>		
	Univerzális programozás		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Bátfai, Norbert Á&s Halász, Dávid	2019. november 20.	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME
0.0.1	2019-02-12	Az iniciális dokumentum szerkezetének kialakítása.	nbatfai
0.0.2	2019-02-14	Inciális feladatlisták összeállítása.	nbatfai
0.0.3	2019-02-16	Feladatlisták folytatása. Feltöltés a BHAX csatorna https://gitlab.com/nbatfai/bhax repójába.	nbatfai
0.0.4	2019-02-19	Aktualizálás, javítások.	nbatfai

Ajánlás

„To me, you understand something only if you can program it. (You, not someone else!) Otherwise you don't really understand it, you only think you understand it.”

—Gregory Chaitin, *META MATH! The Quest for Omega*, [METAMATH]

DRAFT

Tartalomjegyzék

I. Bevezetés	1
1. Vízió	2
1.1. Mi a programozás?	2
1.2. Milyen doksikat olvassak el?	2
1.3. Milyen filmeket nézzek meg?	2
II. Tematikus feladatok	3
2. Helló, Turing!	5
2.1. Végtelen ciklus	5
2.2. Lefagyott, nem fagyott, akkor most mi van?	6
2.3. Változók értékének felcserélése	8
2.4. Labdapattogás	9
2.5. Szóhossz és a Linus Torvalds féle BogoMIPS	11
2.6. Helló, Google!	13
2.7. 100 éves a Brun téTEL	16
2.8. A Monty Hall probléma	17
3. Helló, Chomsky!	20
3.1. Decimálisból unárisba átváltó Turing gép	20
3.2. Az $a^n b^n c^n$ nyelv nem környezetfüggetlen	21
3.3. Hivatalos nyelv	22
3.4. Saját lexikális elemző	23
3.5. l33t.l	24
3.6. A források olvasása	26
3.7. Logikus	27
3.8. Deklaráció	28

4. Helló, Caesar!	30
4.1. int *** háromszögmátrix	30
4.2. C EXOR titkosító	31
4.3. Java EXOR titkosító	34
4.4. C EXOR törő	35
4.5. Neurális OR, AND és EXOR kapu	38
4.6. Hiba-visszaterjesztéses perceptron	42
5. Helló, Mandelbrot!	44
5.1. A Mandelbrot halmaz	44
5.2. A Mandelbrot halmaz a std::complex osztállyal	47
5.3. Biomorfok	50
5.4. A Mandelbrot halmaz CUDA megvalósítása	52
5.5. Mandelbrot nagyító és utazó C++ nyelven	56
5.6. Mandelbrot nagyító és utazó Java nyelven	58
6. Helló, Welch!	61
6.1. Első osztályom	61
6.2. LZW	65
6.3. Fabejárás	70
6.4. Tag a gyökér	72
6.5. Mutató a gyökér	80
6.6. Mozgató szemantika	81
7. Helló, Conway!	83
7.1. Hangyszimulációk	83
7.2. Java életjáték	89
7.3. Qt C++ életjáték	94
7.4. BrainB Benchmark	101
8. Helló, Schwarzenegger!	106
8.1. Szoftmax Py MNIST	106
8.2. Mély MNIST	110
8.3. Minecraft-MALMÖ	111

9. Helló, Chaitin!	115
9.1. Iteratív és rekurzív faktoriális Lisp-ben	115
9.2. Gimp Scheme Script-fu: króm effekt	116
9.3. Gimp Scheme Script-fu: név mandala	120
10. Helló, Gutenberg!	125
10.1. Programozási alapfogalmak	125
10.2. Programozás bevezetés	129
10.3. Programozás	131
III. Második felvonás	136
11. Helló, Arroway!	138
11.1. OO szemlélet	138
11.2. Homokózó	140
11.3. „Gagyi”	150
11.4. Yoda	152
11.5. Kódolás from scratch	152
12. Helló, Liskov!	155
12.1. Liskov helyettesítés sértése	155
12.2. Szülő-gyerek	159
12.3. Anti OO	161
12.4. Hello, Android!	161
12.5. Ciklomatikus komplexitás	162
13. Helló, Mandelbrot!	166
13.1. Reverse engineering UML osztálydiagram	166
13.2. Forward engineering UML osztálydiagram	168
13.3. Egy esettan	172
13.4. BPMN	177
13.5. BPEL Helló, Világ! - egy visszhang folyamat	177

14. Helló, Chomsky!	185
14.1. Encoding	185
14.2. OOCWC lexer	186
14.3. l334d1c4	186
14.4. Full screen	186
14.5. Paszigráfia Rapszódia OpenGL full screen vizualizáció	189
14.6. Perceptron osztály	193
15. Helló, Stroustrup!	195
15.1. JDK osztályok	195
15.2. Összefoglaló: Másoló-mozgató szemantika	197
15.3. Másoló-mozgató szemantika	197
15.4. Hibásan implementált RSA törése	199
15.5. Változó argumentumszámú ctor	199
16. Helló, Gödel!	202
16.1. Gengszterek	202
16.2. C++11 Custom Allocator	202
16.3. STL map érték szerinti rendezése	205
16.4. Alternatív Tabella rendezése	206
17. Helló, !	208
17.1. FUTURE tevékenység editor	208
17.2. OOCWC Boost ASIO hálózatkezelése	210
17.3. SamuCam	210
17.4. BrainB	214
18. Helló, Lauda!	217
18.1. Port scan	217
18.2. Android Játék	218
18.3. Junit teszt	225
19. Helló, Calvin!	227
19.1. MNIST	227
19.2. DEEP MNIST	229
19.3. Android telefonra a TF objektum detektálója	230

20. Helló, Berners-Lee!	232
20.1. Nyékyné Gaizler Judit: Java 2 Útikalauz programozóknak 5.0	232
20.2. Forstner Bertalan, Ekler Péter, Kelényi Imre: Bevezetés a mobilprogramozásba. Gyors prototípus fejlesztés Python és Java nyelven	233
IV. Irodalomjegyzék	235
20.3. Általános	236
20.4. C	236
20.5. C++	236
20.6. Lisp	236
20.7. Bio Intelligence	236
20.8. Neurális hálózatok	236
20.9. Programozás Technika	236
20.10A Szoftver mérése	237
20.11A C++11 nyelv új lehetőségeinek áttekintése	237

Ábrák jegyzéke

2.1. EXOR működése	9
2.2. Monty Hall probléma	17
4.1. C Exor titkosítás	33
4.2. C Exor törés	38
4.3. Neurális OR eredménye	39
4.4. Neurális OR, AND eredménye	40
4.5. Neurális EXOR eredménye	42
5.1. A mandelpngt.c++ elindítása	46
5.2. A mandel.png eredménye	47
5.3. A 3.1.2.cpp program elindítása	49
5.4. A 3.1.2.cpp eredménye	50
5.5. Biomorf képe	52
5.6. Makefile létrehozása	56
5.7. Mandelbrot halmaz alaphelyzetben	57
5.8. Mandelbrot halmaz nagyítva	58
6.1. A polargenteszt eredménye	63
6.2. A JAVA JDK kódcsipete	65
6.3. Az LZW fa C-ben	70
6.4. Fabejárás	70
6.5. Az LZW preorder bejárása	71
6.6. Az LZW postorder bejárása	72
6.7. Mutató a gyökér	81
7.1. A sejtek alakulása	89
7.2. A QT c++ program elindulása	101

7.3. BrainB Benchmark	104
8.1. Hálózat tesztelése	110
8.2. SMNIST Eredmény	111
8.3. Minecraft	114
9.1. Króm effekt	116
9.2. Mandala	124
11.1. A polárgenerátor eredménye	139
11.2. Java.random	140
11.3. Java Binfa	147
11.4. LZWJavaServlet.class megjelenítése	150
11.5. -128-as érték	151
11.6. -129-as érték	151
12.1. Az LSP megsértése	156
12.2. Az LSP betartása	158
12.3. A School.java program fordítása	160
12.4. Program futtatása	164
12.5. Ciklusos komplexitás eredménye	165
13.1. A Csomopont osztály kiválasztása	167
13.2. Az osztálydiagram eredménye	168
13.3. Az osztálydiagram eredménye	169
13.4. A programunk futtatása	176
13.5. Programunk UML osztálydiagramja	176
13.6. BPMN	177
13.7. Server beállítás	178
13.8. Arguments config	179
13.9. Arguments config	179
13.10New process	180
13.11New process 2	181
13.12New process 2	181
13.13localhost address	182
13.14Deploy.xml	182

13.15 Add and Remove	183
13.16 Input	184
14.1. Kódcsipet a MandelbrotHalmaz.java forrásfájlból	185
14.2. A MandelbrotHalmazNagyító fordítása és futtatása	186
14.3. Teljes képernyős Java program	189
14.4. Színátmenetes kocka	190
14.5. Színátmenetes kocka	193
14.6. Perceptron eredmény	194
15.1.	196
16.1. Allokátor eredménye	205
17.1. Az átalakított program	209
17.2. SamuCam	214
18.1. Tic Tac Toe	224
18.2. JUnit teszt	226
19.1.	228
19.2. Deep MNIST	230
19.3. TF Classify tesztelése	231

Táblázatok jegyzéke

12.1. BBP algoritmus eredménye	161
12.2. Ciklomatikus komplexitás	162

DRAFT

Előszó

Amikor programozónak terveztem állni, ellenezték a környezetemben, mondván, hogy kell szövegszerkesztő meg táblázatkezelő, de az már van... nem lesz programozói munka.

Tévedtek. Hogy egy generáció múlva kell-e még tömegesen hús-vér programozó vagy olcsóbb lesz alkalmi igény szerint pár robot programozót a felhőből? A programozók dolgozók lesznek vagy papok? Ki tudhatná ma.

Minden esetre a programozás a teoretikus kultúra csúcsa. A GNU mozgalomban látom annak garanciáját, hogy ebben a szellemi kalandban a gyerekeim is részt vehessenek majd. Ezért programozunk.

Hogyan forgasd

A könyv célja egy stabil programozási szemlélet kialakítása az olvasóban. Módszere, hogy hetekre bontva ad egy tematikus feladatcsokrot. minden feladathoz megadja a megoldás forráskódját és forrásokat feldolgozó videókat. Az olvasó feladata, hogy ezek tanulmányozása után maga adja meg a feladat megoldásának lényegi magyarázatát, avagy írja meg a könyvet.

Miért univerzális? Mert az olvasótól (kvázi az írótól) függ, hogy kinek szól a könyv. Alapértelmezésben gyereknek, mert velük készítem az iniciális változatot. Ám tervezem felhasználását az egyetemi programozás oktatásban is. Ahogy szélesedni tudna a felhasználók köre, akkor lehetne kiadása különböző korosztályú gyereknek, családoknak, szakköröknek, programozás kurzusoknak, felnőtt és továbbképzési műhelyeknek és sorolhatnánk...

Milyen nyelven nyomjuk?

C (mutatók), C++ (másoló és mozgató szemantika) és Java (lebutított C++) nyelvekből kell egy jó alap, ezt kell kiegészíteni pár R (vektoros szemlélet), Python (gépi tanulás bevezető), Lisp és Prolog (hogy lássuk mászt is) példával.

Hogyan nyomjuk?

Rántsd le a <https://gitlab.com/nbatfai/bhax> git repót, vagy méginkább forkolj belőle magadnak egy sajátot a GitLabon, ha már saját könyvön dolgozol!

Ha megvannak a könyv DocBook XML forrásai, akkor az alább látható **make** parancs ellenőrzi, hogy „jól formázottak” és „érvényesek-e” ezek az XML források, majd elkészíti a dblatex programmal a könyved pdf változatát, íme:

```
batfai@entropy:~$ cd glrepos/bhax/thematic_tutorials/bhax_textbook/
batfai@entropy:~/glrepos/bhax/thematic_tutorials/bhax_textbook$ make
rm -f bhax-textbook-fdl.pdf
xmllint --xinclude bhax-textbook-fdl.xml --output output.xml
xmllint --relaxng http://docbook.org/xml/5.0/rng/docbookxi.rng output.xml ←
    --noout
output.xml validates
rm -f output.xml
dblatex bhax-textbook-fdl.xml -p bhax-textbook.xls
Build the book set list...
Build the listings...
XSLT stylesheets DocBook - LaTeX 2e (0.3.10)
=====
Stripping NS from DocBook 5/NG document.
Processing stripped document.
Image 'dblatex' not found
Build bhax-textbook-fdl.pdf
'bhax-textbook-fdl.pdf' successfully built
```

Ha minden igaz, akkor most éppen ezt a legenerált **bhax-textbook-fdl.pdf** fájlt olvasod.



A DocBook XML 5.1 új neked?

Ez esetben forgasd a <https://tdg.docbook.org/tdg/5.1/> könyvet, a végén találod az informatikai szövegek jelölésére használható gazdag „API” elemenkénti bemutatását.

I. rész

Bevezetés

DRAFT

1. fejezet

Vízió

1.1. Mi a programozás?

1.2. Milyen doksikat olvassak el?

- Olvasgasd a kézikönyv lapjait, kezd a **man man** parancs kiadásával. A C programozásban a 3-as szintű lapokat fogod nézegetni, például az első feladat kapcsán ezt a **man 3 sleep** lapot
- [KERNIGHANRITCHIE]
- [BMECPP]
- Az igazi kockák persze csemegeznek a C nyelvi szabvány [ISO/IEC 9899:2017](#) kódcsipeteiből is.

1.3. Milyen filmeket nézzek meg?

- 21 - Las Vegas ostroma, <https://www.imdb.com/title/tt0478087/>, benne a **Monty Hall probléma** bemutatása.

II. rész

Tematikus feladatok

DRAFT

**Bátf41 Haxor Stream**

A feladatokkal kapcsolatos élő adásokat sugároz a <https://www.twitch.tv/nbatfai> csatorna, melynek permanens archívuma a <https://www.youtube.com/c/nbatfai> csatornán található.

DRAFT

2. fejezet

Helló, Turing!

2.1. Végtelen ciklus

Írj olyan C végtelen ciklusokat, amelyek 0 illetve 100 százalékban dolgoztatnak egy magot és egy olyat, amely 100 százalékban minden magot!

Megoldás forrása: https://gitlab.com/davidhalasz/bhax/tree/master/attention_raising/Source/vegtelen

Végtelen ciklusnak nevezük azt az utasítást, ami örökké futna, ha nem állítanánk le a programot. A végtelen ciklus nem minden esetben jelent rossz dolgot, csak akkor, ha olyan feladat során keletkezik, amelynek végrehajtása nem igényel ilyen ciklusos algoritmust. Ilyen ciklus lehet például az alábbi kódrészlet:

```
Program vegtelen.c {

    int main() {
        int i = 0;
        while (i<=0) {
            i--;
            printf("\n vegtelen ciklus");
        }
    }

}
```

A program a while utáni zárójelben lévő kifejezést értékeli ki. Mivel a az „i” változó értéke egyenlő vagy kisebb a nullával ezért ez a feltétel igaz lesz és a program lefut. Ennek eredményeképpen az i változó értéke eggyel kisebb lesz és újból indul az egész. Mivel az eredmény sose lesz nullánál nagyobb, ezért a feltétel mindenkor igaz lesz, azaz végtelen ciklusba kerül. Vannak esetek, amikor szükség van végtelen ciklusra, ekkor érdemes olyat programkódot használni, amiről lehet látni, hogy ezt direkt így akartuk és nem pedig szoftverhiba. Ilyen ciklus az alábbi példa, amikor nem töltjük ki a for ciklus fejlécét:

```
Program vegtelen_for {

    int main() {
        for(;;);
    }

}
```

}

Ez a végtelen ciklus 1 magot használ 100%-on. Ha több magot szeretnénk dolgoztatni, akkor hozzá kell adni a #pragma omp parallel-t, tehát a végeleges kódrészlet így fog kinézni:

```
Program vegtelen_pragma.c {

    int main() {
        #pragma omp parallel
        for(;;);
    }

}
```

Ezzel az elhelyezett OpenMP alapú parallel régiók segítségével olyan függvényt hívunk elő, amellyel könnyen kihasználhatjuk vele egy számítógép processzorainak teljes számítási kapacitását. Fontos megjegyezni, hogy fordítás során hozzá kell adni -fopenmp kódrészletet is, ezért végül így fog kinézni: gcc vegtelen_pragma.c -o vegtelen_pragma -fopenmp Ha olyan programra van szükség, ahol csak 0%-ban dolgoztatnak meg egy magot, akkor a sleep(1) függvényt kell használnunk:

```
Program vegtelen_sleep.c {

    int main() {
        for(;;) {
            sleep(1);
        }
    }

}
```

A sleep() függvény hatására a program a zárójelben megadott értékű másodpercre megáll, alszik. Ha a zárójelben nincs megadva argumentum, akkor meghatározatlan időre alszik. Ezzel érhető el, hogy a mag ne legyen 100%-ban kihasználva.

2.2. Lefagyott, nem fagyott, akkor most mi van?

Mutasd meg, hogy nem lehet olyan programot írni, amely bármely más programról eldönti, hogy le fog-e fagyni vagy sem!

Megoldás videó:

Megoldás forrása: tegyük fel, hogy akkora haxorok vagyunk, hogy meg tudjuk írni a Lefagy függvényt, amely tetszőleges programról el tudja dönteni, hogy van-e benne végtelen ciklus:

```
Program T100
{
    boolean Lefagy(Program P)
    {
        if (P-ben van végtelen ciklus)
```

```
    return true;
else
    return false;
}

main(Input Q)
{
    Lefagy(Q)
}
}
```

A program futtatása, például akár az előző v. c ilyen pszeudókódjára:

```
T100(t.c.pseudo)
true
```

akár önmagára

```
T100(T100)
false
```

ezt a kimenetet adja.

A T100-as programot felhasználva készítsük most el az alábbi T1000-set, amelyben a Lefagy-ra épőlő Lefagy2 már nem tartalmaz feltételezett, csak csak konkrét kódot:

```
Program T1000
{

    boolean Lefagy(Program P)
    {
        if(P-ben van végtelen ciklus)
            return true;
        else
            return false;
    }

    boolean Lefagy2(Program P)
    {
        if(Lefagy(P))
            return true;
        else
            for(;;);
    }

    main(Input Q)
    {
        Lefagy2(Q)
    }
}
```

Mit for kiírni erre a T1000 (T1000) futtatásra?

- Ha T1000 lefagyó, akkor nem fog lefagyni, kiírja, hogy true
- Ha T1000 nem fagyó, akkor pedig le fog fagyni...

akkor most hogy fog működni? Sehogy, mert ilyen Lefagy függvényt, azaz a T100 program nem is létezik.

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

2.3. Változók értékének felcserélése

Írj olyan C programot, amely felcseréli két változó értékét, bármiféle logikai utasítás vagy kifejezés násználata nélkül!

Megoldás videó: https://bhaxor.blog.hu/2018/08/28/10_begin_goto_20_avagy_elindulunk

Megoldás forrása: https://gitlab.com/davidhalasz/bhax/blob/master/attention_raising/Source/csere.c

Két változó értékének felcserélése segédváltozó nélkül a legegyszerűbben XOR-ral oldható meg:

```
Program csere.c {
```

```
    int main() {
        int x = 3;
        int y = 5;

        x ^= y; // x = 6
        y ^= x; // y = 3
        x ^= y; //x = 5

        printf("x:%d y:%d\n", x, y);

        return 0;
    }
}
```

Az XOR lényege, hogy a számok bináris alakjainak különbségét vizsgálja meg. Nézzük meg sorról sorra a kódot:

3 bináris alakja: 0011

5 bináris alakja: 0101

$x \hat{=}$ y esetén x értéke 0110 lesz, mert a 2 szám binárisan összehasonlítva, ha az adott biten a két szám értéke megegyezik, akkor 0-át kapunk, ha különbözők, akkor pedig 1-et. Az eredményt az alábbi táblázat mutatja, ahol az eltérést pirossal, az egyezést zölddel jelöltem:

	BINÁRIS ALAK			
3	0	0	1	1
5	0	1	0	1
Összehasonlítás	0	1	1	0

2.1. ábra. EXOR működése

Ezután $y \hat{=} x$ esetén (ahol $y = 0101$ és $x = 0110$) y értéke 0011 lesz, ami a 3-as szám bináris alakjának felel meg. Ezután már csak a x értékét kell helyesen megadni, azaz $x \hat{=} y$ esetén (ahol $x = 0110$ és $y = 0011$) x értéke binárisan 0101 lesz, ezzel pedig meg is kapjuk az 5-ös számot, azaz y és x értékét sikeresen felcserélük segédváltozó nélkül.

2.4. Labdapattogás

Először **if-ekkel**, majd bármiféle logikai utasítás vagy kifejezés nasználata nélkül írj egy olyan programot, ami egy labdát pattogtat a karakteres konzolon! (Hogy mit értek pattogtatás alatt, alább láthatod a videónkon.)

Megoldás videó: <https://bhaxor.blog.hu/2018/08/28/labdapattogas>

Megoldás forrása: https://gitlab.com/davidhalasz/bhax/tree/master/attention_raising/Source/labdapattogas

Először nézzük meg a labdapattogatást if-ekkel. Az initscr() curses módba kapcsolja a terminált. Ez töri a képernyőt és fekete háttéröt ad, továbbá tárolja az ablak adataival kapcsolódó információkat. Először fontos, hogy az ablakkal és a lépésekkel kapcsolatos változókat meghatározásra. Az int x-el és az int y-al adjuk meg az aktuális pozíciót, mely az x és az y tengelyen fog elhelyezkedni. Az int xnov és az int ynov lesznek a lépésközök, azaz hogy mennyit lépjön majd előre a labda az x és y tengelyen. Az int mx-ben és a int my-ben pedig az ablak méreteit fogjuk majd eltárolni.

```
Program labdaif.c
{
    WINDOW *ablak;
    ablak = initscr ();

    int x = 0;
    int y = 0;

    int xnov = 1;
    int ynov = 1;

    int mx;
    int my;
    ...

}
```

Mivel azt szeretnénk, hogy a program folyamatosan, megállás nélkül fusson, ezért végtelen ciklusra lesz szükségünk, amit a `for(;;)` ciklussal érhetünk el. Ezen belül kell program számára megadni, hogy pontosan mekkora lesz a képernyő. Ezt a `getmaxyx()` függvény segítségével érhetjük el, ahol az ablak-ban tárolt értékeket elmenti az `mx` és `my` változóba.

Megadhatjuk továbbá, hogy a képernyő ciklusonként törölje az előző "labda" nyomát a `clrrear()` függvényel. Ha ezt kihagyjuk, akkor a képernyőn folyamatosan látni fogjuk a labda eddigi helyzetét is, azaz folyamatosan "csíkot húz" maga után. Ennek a függvénynek minden az `mvprintw()` előtt kell szerepelnie, ellenkező esetben csak üres ablakot fogunk látni. Ez utóbbi függvény segítségével adhatjuk meg, hogy az "O" karaktert, hol jelenítse meg a képernyőn. Majd az a következő pár sorban az `x` és `y` értékeket 1-el növeljük.

```
Program labdaif.c
{
    ...
    getmaxyx ( ablak, my , mx );

    clear ();
    mvprintw ( y, x, "O" );

    x = x + xnov;
    y = y + ynov;
    ...

}
```

Ezután következik annak meghatározása, hogy a labda elérte-e a képernyő szélét. Ha igen, akkor az értékeket meg kell szorozni -1-el és így a labda "visszapattog". Itt kell használnunk az `if()` függvényeket. Ha itt megnézzük az első sort, akkor láthatjuk, hogy ha az `x` értéke nagyobb mint az ablak `mx-1` értéke, akkor a labda útját, azaz az `xnov` értékét meg kell szorozni mínusz 1-gyel. Értelemszerűen ugyanígy kell meghatározni a többi is a hozzá tartozó változókkal.

```
Program labdaif.c
{
    ...
    if ( x>=mx-1 ) { // elerte-e a jobb oldalt?
        xnov = xnov * -1;
    }
    if ( x<=0 ) { // elerte-e a bal oldalt?
        xnov = xnov * -1;
    }
    if ( y<=0 ) { // elerte-e a tetejet?
        ynov = ynov * -1;
    }
    if ( y>=my-1 ) { // elerte-e a aljat?
        ynov = ynov * -1;
    }
    ...

}
```

Végül az `usleep()` függvénytel adjuk meg a labda sebességét. Jelenleg 1 másodperc van megadva, ami átszámolva 100000 mikroszekundum. Ha ez letelik, a ciklus újraindul.

Ha a **labdapattogást if nélkül** szeretnénk megoldani, akkor maradékos osztást kell használni, ami az alábbi kód részletben látható:

```
Program labda.c
{
    ...
    for (;;)
    {
        getmaxyx (ablak, my, mx);
        xj = (xj - 1) % mx;
        xk = (xk + 1) % mx;

        yj = (yj - 1) % my;
        yk = (yk + 1) % my;

        clear ();

        mvprintw (abs (yj + (my - yk)),
                  abs (xj + (mx - xk)), "o");

        refresh ();
        usleep (100000);

    }
    ...
}
```

2.5. Szóhossz és a Linus Torvalds féle BogoMIPS

Ír egy programot, ami megnézi, hogy hány bites a szó a gépeden, azaz mekkora az int mérete. Használd ugyanazt a while ciklus fejet, amit Linus Torvalds a BogoMIPS rutinjában!

Megoldás videó: https://youtu.be/9KnMqrkj_kU, <https://youtu.be/KRZlt1ZJ3qk>.

Megoldás forrása: https://gitlab.com/davidhalasz/bhx/tree/master/attention_raising/Source/bogomips

A szóhosszt az alábbi programmal tudjuk kiíratni:

```
Program szohossz.c
{
    int h = 0;
    int n = 0x01;
    do
        ++h;
```

```
while (n <= 1);  
printf ("A szohossz ezen a gépen: %d bites\n", h);  
return 0;  
}
```

A program elindítása után a terminálban olvashatjuk, hogy a szóhozz ezen a gépen 32 bites.

A 0x01 kifejezés hexadecimális (16-os számrendszer) számot jelent, mely 0x prefixeszel kezdődik. A do és while páros pedig azt jelenti, hogy "csináld ezt, amíg a feltétel teljesül". Van még egy fontos eleme a programnak, ami a while utáni zárójelben szerepel, ez pedig a bittologató (vagy más néven shiftelő) operátor. Ennek a jele: << vagy >> lehet. Jelen példában a << operátort használjuk, mert a biteket balra szeretnénk tolni egyesével, egészen addig, amíg csupa nulla nullát nem kapunk. A bitek léptetését így kell elképzelni:

Bitek léptetése

```
00000001  
00000010  
00000100  
00001000  
00010000  
00100000  
01000000  
10000000  
00000000
```

A program végül azért ír 32 bitet végeredményül, mert ennyiszer fut le a ciklus, amíg csupa nulla nem lesz.

A **Bogomips** egy Linux operációs rendszeren nyújtott mérési program, amely relatív módon jelzi, hogy a számítógép processzor milyen gyorsan fut, azaz a processzor hányszor halad át egy adott cikluson egy meghatározott idő alatt. A programot Linus Tovalds írta. Most ennek a programnak a működését fogom bemutatni.

A program elején látható, hogy először 2 változót dekraláltunk: az egyik a loops_per_sec, melynek értéke 1, a másik pedig a ticks, ami a while cikluson belül a clock() függvényt rendeljük hozzá. Ez a clock() függvény méri, hogy eddig mennyi processzor idő telt el. A while ciklus zárójelében a loops_per_sec értéke a << shiftelő operátor miatt 2 hatványaival fog számolni. Ezután meghívjuk a delay() függvényt, aminek mindenkor minden ciklus változó értékét. Nagyon gyorsan növekedik, mindenkor hatványodik és ez a delay() függvény azt csinálja, hogy 0-tól egyesével növelgetve elszámol a loops értékig. Ezt követően újra lekérem a ticks értékét, mégpedig úgy, hogy a processzoridőből kivonjuk az előző időt. Lényegében ezzel kapjuk meg, hogy mennyi idő telt el.

Program bogomips.c

```
void delay (unsigned long long loops)  
{  
    for (unsigned long long i = 0; i < loops; i++);  
}  
  
...
```

```
while (loops_per_sec <= 1)
{
    ticks = clock ();
    delay (loops_per_sec);
    ticks = clock () - ticks;

    ...
}
```

Az if függvényel megvizsgáljuk, hogy a ticks értéke nagyobb vagy egyenlő-e a CLOCKS_PER_SEC értékénél. Ez utóbbi értéke mindenkor 1.000.000. Ha ez a feltétel teljesül, akkor kiszámoljuk, loops_per_sec értékét. Itt arra vagyunk kíváncsiak, hogy hogy milyen ciklusérték tartozna hozzá, ha nem 2 hatványaival mennénk. Tehát, hogy milyen hosszú ciklust képes végrehajtani a gép. Kiíratásnál még elosztjuk az adatokat, hogy jobban olvasható legyen a kapott eredmény.

Program bogomips.c

```
...
if (ticks >= CLOCKS_PER_SEC)
{
    loops_per_sec = (loops_per_sec / ticks) * CLOCKS_PER_SEC;

    printf ("ok - %llu.%02llu BogoMIPS\n", loops_per_sec / ←
            500000,
            (loops_per_sec / 5000) % 100);

    return 0;
}
}

...

```

2.6. Helló, Google!

Írj olyan C programot, amely egy 4 honlapból álló hálózatra kiszámolja a négy lap Page-Rank értékét!

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

A PageRank a Google internetes keresőmotor alapja, amit a Google alapítói, Larry Page és Sergey Brin fejlesztettek ki 1998-ban a Stanford Egyetemen. A PageRank a Google bejegyzett védjegye, legfontosabb tulajdonsága, hogy képes elemezni az oldalak közötti kapcsolatokat és ezáltal relevánsabb találatokat tud visszaadni. A forrásban látható program egy 4 honlapból álló hálózatra számolja ki a négy lap PageRank-ét.

Először is szükségünk lesz egy 4x4-es mátrixra, mivel 4 honlapunk van. Ezt az L változóban dekraláljuk. Látható, hogy oszloponként vannak kiszámolva az eredmények. minden oldalnak egy egységes szavazata van, amit szétszórt azok között, amikre hivatkozik. Tehát ha az A oszlopban csak 1

honlapra van hivatkozás, ezért oda 1-es kerül. A második oszloban lévő honlap 2 oldalra is hivatkozik ezért ezt egyenlő arányban osztja szét, tehát minden két hivatkozott oldal fél-fél szavazatot kap és ez így megy tovább a többi oszlopnál is. Ezután meghívjuk a pagerank () függvényt, aminek átadjuk az L változóban tárolt mátrixot.

```
Program pagerank.c
```

```
...
```



```
int main (void){  
    double L[4][4] = {  
        {0.0, 0.0, 1.0/3.0, 0.0},  
        {1.0, 1.0/2.0, 1.0/3.0, 1.0},  
        {0.0, 1.0/2.0, 0.0, 0.0},  
        {0.0, 0.0, 1.0/3.0, 0.0}  
    };  
  
    pagerank (L);  
  
    printf ("\n");  
  
    return 0;  
}
```

A pagerank () függvényben a PRv [] tömbben lesznek eltárolva az L mátrixból kapott értékek. A PR [] tömbben pedig majd a számítás során kapott eredményeket. A for függvény négyszer fog lefutni, mert összesen ennyi honlapunk van, ezeket össze fogja adni, míg végül egy oszlopból álló 4 soros mátrixot kapunk, aminek eredménye bekerül a már említett PR [] tömbbe.

```
Program pagerank.c
```

```
...
```



```
void pagerank(double T[4][4]) {  
    double PR[4] = { 0.0, 0.0, 0.0, 0.0 };  
    double PRv[4] = { 1.0/4.0, 1.0/4.0, 1.0/4.0, 1.0/4.0 };  
  
    int i, j;  
    for(;;){  
        for (i=0; i<4; i++) {  
            PR[i]=0.0;  
            for (j=0; j<4; j++) {  
                PR[i] = PR[i] + T[i][j]*PRv[j];  
            }  
        }  
  
        if (tavolsag(PR, PRv, 4) < 0.0000000001)  
            break;  
  
        for (i=0;i<4; i++) {
```

```
    PRv[i]=PR[i];  
}  
}  
kiir(PR, 4);  
}  
  
...
```

Ezután if függvényel megvizsgáljuk, hogy a távolság() függvény által adott eredmény kisebb-e 0.0000000001-val. Az ezt a függvényt az alábbi kódrészletben lehet látni:

Program pagerank.c

```
...  
  
double  
tavolsag (double PR[], double PRv[], int n){  
  
    int i;  
    double osszeg=0;  
  
    for (i = 0; i < n; ++i)  
        osszeg += (PRv[i] - PR[i]) * (PRv[i] - PR[i]);  
    return sqrt(osszeg);  
}  
  
...
```

Ezután már csak kiíratjuk a PR[] tömbben tárolt eredményeket egyesével, amit a kiir() függvény segítségével tesszük meg.

Program pagerank.c

```
...  
  
void  
kiir (double tomb[], int db){  
    int i;  
  
    for (i=0; i<db; ++i){  
        printf("%f\n",tomb[i]);  
    }  
}
```

2.7. 100 éves a Brun téTEL

Írj R szimulációt a Brun téTEL demonstrálására!

Megoldás videó: <https://youtu.be/xbYhp9G6VqQ>

Megoldás forrása: https://gitlab.com/davidhalasz/bhax/blob/master/attention_raising/Primek_R/stp.r

A számelmélet egyik legfontosabb tétele a Brun-tétel, mely a prímszámokkal kapcsolatos elméleteket gondolja tovább. Prímszámoknak nevezzük azokat a számokat, amelyeknek trivális osztói vannak, azaz csak önmagával és 1-el oszthatók. A Brun-tétel szerint végtelen sok olyan p prím létezik, amire $p+2$ is prím (pl.: 3,5; 5,7; 7,9; stb). Az ilyen prímpárok, amiknek a különbsége 2, ikerprímeknek nevezzük. Az ilyen ikerprímsejtések bizonyítása vagy cáfolatát jelenleg meghaladja a matematika eszközeit. Az ikerprímek, ha végtelen sokan vannak vannak is, nagyon riktán fordulnak elő a prímek között. Ugyanis még a prímek reciprokaiból álló sor divergens, addig az ikerprímek reciprokai sora konvergens. Konvergensnek nevezzük azokat a sorokat, ha az elemek tartanak egy számhoz. Azt a számot pedig ahova eljut, a sor összegének nevezzük. A Brun téTEL szerint ezt a sor összeget az ikerprímszámok reciprokainak összeadásával kapjuk meg $[(1/3+1/5)+(1/5+1/7)+(1/7+1/9)+\dots]$ és megkapunk egy határértéket. Ezt a határértéket nevezzük Brun konstansnak. Most nézzük meg az alábbi programot, ami megpróbálja közelíteni a Brun konstans értékét:

```
Program stp.r
library (matlab)

stp <- function(x) {

  primes = primes(x)
  diff = primes[2:length(primes)]-primes[1:length(primes)-1]
  idx = which(diff==2)
  t1primes = primes[idx]
  t2primes = primes[idx]+2
  rt1plust2 = 1/t1primes+1/t2primes
  return(sum(rt1plust2))
}

x=seq(13, 1000000, by=10000)
y=sapply(x, FUN = stp)
plot(x,y,type="b")
```

A kód futtatásához Matlabra lesz szükség. A `primes()` függvény egy paramétert kér, az `x` helyére bármilyen számot írhatunk és az ott megadott számig fogja kiszámolni a prímeket.

A `diff` a `primes` vektorban lévő számok segítségével az egymást követő számok különbségét kapjuk meg egy vektorba rendezve.

Az `idx` változóban megkeressük azokat a számokat, ahol a `diff` egyenlő 2-vel. Ugyanis ezek lesznek majd az ikerprím párok.

A `t1primes` kiveszi az ikerprímpárok első tagját, majd a `t2primes` változóban az ikerprím pár első tagjához hozzáadunk 2-öt, és így megkapjuk az ikerprímpár második tagját is. Majd ezen ikerpárok reciprokokszegét a `rt1plust2` változóban tároljuk. Végül pedig a `sum()` függvénnyel ezeket a törteket összeadjuk.

Ezután már csak meg kell jelenítenünk a kapott eredményeket egy függvény segítségével. A jelen példában egy `seq()` függvényt fogjuk használni. Az `y` változóban az `sapply()` függvény használatával rendeljük hozzá az `x` érték adatait. Végül pedig a `plot()` függvénnnyel rajzoljuk ki az eredményt.

2.8. A Monty Hall probléma

Írj R szimulációt a Monty Hall problémára!

Megoldás videó: https://bhaxor.blog.hu/2019/01/03/erdos_pal_mit_keresett_a_nagykonyvben_a_monty_hall-paradoxon_kapcsan

Megoldás forrása: https://gitlab.com/nbatfai/bhax/tree/master/attention_raising/MontyHall_R

A paradoxon egy az Egyesült Államokban az 1960-as években nagy sikерrel futott televíziós vetélkedő utolsó játékán alapszik. Nevét a show házigazdájáról kapta.

A probléma alaphelyzete a következő: A játékosnak mutatnak három zárt ajtót, melyek közül kettő mögött egy-egy kecske van, a harmadik pedig egy vadonatúj autót rejti. A hangulat fokozása érdekében a választást, illetve a felnyitást egy kicsit megbonyolították. A játékos kiválaszt egy ajtót, de mielőtt ezt kinyitná, a műsorvezető a másik két ajtó közül kinyit egyet, mely mögött biztos nem az autó van (természetesen a showman a kezdettől tisztában van azzal, hogy melyik ajtó rejti az autót). Ezt követően megkérdezi a már amúg is ideges vendéget, hogy jól meggondolta-e a választását, vagyis nem akar-e váltani. A játékos dönt, hogy változtat, vagy sem, végül feltárul az így kiválasztott ajtó, mögötte a nyereménnyel. A paradoxon kérdése az, hogy érdemes-e változtatni, illetve van-e ennek egyáltalán jelentősége.

Vizsgáljuk meg a Monty Hall paradoxont: kezdetben tehát 1:3 az esélye, hogy bármelyik ajtó mögött ott lehet a főnyeremény, az autó. Ezután a műsorvezető kinyit egy olyan ajtót, ami mögött nincs ott az autó. Ekkor még mindig 1:3 lesz az esélye annak, hogy az általunk választott ajtó mögöttrejtőzik a kocsi, és 2:3 hogy mégse ott. Így tehát 2:3 lesz annak is az esélye, hogy a másik ajtó mögött találjuk meg a főnyereményt, ezért jó, ha váltunk. Az alábbi táblázat bemutatja a nyerési esélyeinket:

1. ajtó	2. ajtó	3. ajtó	Monty kinyitja	Ha váltunk
kecske	kecske	autó	a 2. ajtót	nyerünk
kecske	autó	kecske	a 3. ajtót	nyerünk
autó	kecske	kecske	a 2. vagy a 3. ajtót	vesztünk

2.2. ábra. Monty Hall probléma

Láthatjuk, hogy ha mindenkor az első ajtót választjuk, és változtatunk a döntésünkön, akkor a három esetből kétszer nyerünk.

Most pedig nézzünk meg egy ezzel kapcsolatos R szimulációt. Először is megadjuk, hogy mennyi legyen a kísérletek száma (10000000). A kísérlet változóban dekraláljuk, hogy `sample()` függvénnnyel, hogy

1-től 3-ig, generáljon random számokat, mégpedig annyiszor, ahány a kiserletek_szama változó értéke. A replace=T engedélyezi, hogy legyen ismétlődés a számok között. Ide kerül tehát, majd az, hogy hol lesz a nyeremény. ezután megint ugyanezt a kód részletet adjuk meg a jatekos változónak is, mely a játékos választásait fogja tárolni. Majd a musorvezeto értékéhez azt adjuk meg, hogy mennyi a kiserletek_szama mérete.

Program mh.r

```
kiserletek_szama=10000000
kiserlet = sample(1:3, kiserletek_szama, replace=T)
jatekos = sample(1:3, kiserletek_szama, replace=T)
musorvezeto=vector(length = kiserletek_szama)
...
...
```

A következő for ciklus annyiszor fog lefutni, ahány a kiserletek_szama. Azon belül, ha a kiserlet adott eleme megegyezik a jatekos adott elemével, azaz eltalálta a helyes ajtót, akkor a kiserlet tömbből kivesszük az egyezést és így lesz elmentve az adat a mibol változóban. Ezt a setdiff() függvénnyel érhetjük el. Ellenkező esetben (else) mind a kiserlet[] és a jatekos[] tömbből ki kell venni az adott értéket. Ezután állítjuk össze a musorvezeto[] értékeit a mibol és a sample() függvény segítségével.

Program mh.r

```
...
for (i in 1:kiserletek_szama) {
  if(kiserlet[i]==jatekos[i]){
    mibol=setdiff(c(1,2,3), kiserlet[i])
  }else{
    mibol=setdiff(c(1,2,3), c(kiserlet[i], jatekos[i]))
  }
  musorvezeto[i] = mibol[sample(1:length(mibol),1)]
}
...
...
```

A nemvaltoztatasesnyer tömbbe kerülnek azok az adatok, hogy a kiserlet és a jatekos értékeit összehasonlítva hol találhatóak egyezések. Ehhez a which() függvényt használjuk. A valtoztat vektorban megadjuk, hogy a változó értéke azonos legyen a kiserletek_szama-val.

Program mh.r

```
...
nemvaltoztatesnyer= which(kiserlet==jatekos)
valtoztat=vector(length = kiserletek_szama)
```

...

Ezután megint for ciklus jön, mégint ugyanannyiszor, ahány a kiserletek_szama. Dekraláljuk a holvalt tömböt, mégpedig úgy, hogy a setdiff() függvényel kivesszük azokat az értékeket, amik egyeznek az adott indexben a musorvezető és a jatekos értékeivel.

```
Program mh.r
...
valtoztatesnyer = which(kiserlet==valtoztat)

sprintf("Kiserletek szama: %i", kiserletek_szama)
length(nemvaltoztatesnyer)
length(valtoztatesnyer)
length(nemvaltoztatesnyer)/length(valtoztatesnyer)
length(nemvaltoztatesnyer)+length(valtoztatesnyer)
```

Ha ezzel megvagyunk, akkor a valtoztatasesnyer változót ugyanúgy adjuk meg, ahogy eddig, majd kiíratjuk az adatokat.

DRAFT

3. fejezet

Helló, Chomsky!

3.1. Decimálisból unárisba átváltó Turing gép

Állapotátmenet gráfjával megadva írd meg ezt a gépet!

Megoldás videó:

Megoldás forrása: https://gitlab.com/davidhalasz/bhax/blob/master/attention_raising/Source/Chomsky/convert.c

A decimális számrendszer, vagy más néven tízes számrendszer egy 10 elemből álló halmaz, melynek első tagja a 0, az utolsó tagja pedig a 9. Ha ezt át szeretnénk váltani unáris, azaz egyes számrendszerbe, akkor a végeredményként egy csupa 1-esekből álló értéket kapunk. Az 1 csupán szimbólum, lehet helyettesíteni bármilyen más szimbólummal, a lényeg, hogy az N számot az általunk választott szimbólum N-szeri ismétlésével ábrázoljuk.

Ha egy decimálisból unárisba átváltó programot szeretnénk írni, akkor egy olyan ciklust kell létrehozni, ami mindenkorán a szám minden számjegyét kell kiírnia. Ha az adott szám nulla, akkor eredményként nem fogunk kapni semmit, mivel a nullát nem képes egyes számrendszerben ábrázolni.

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    int a;
    int count = 0;

    printf("Adj meg egy természetes számot\n");
    scanf("%d", &a);
    printf("A beírt szám unáris alakban:");

    for (int i = 0; i < a; ++i) {
        printf("1");
        count++;
    }

    printf("\n");
    return 0;
}
```

}

3.2. Az $a^n b^n c^n$ nyelv nem környezetfüggetlen

Mutass be legalább két környezetfüggő generatív grammatikát, amely ezt a nyelvet generálja!

Megoldás forrása az előadás fóliája

A Noam Chomsky nevéhez fűződő úgynevezett Chomsky-féle hierarchy 1-es típusa definiálja a környezetfüggő nyelvtanokat. Kétféle szabály létezik:

S, X, Y „változók”

a, b, c „konstansok”

$S \rightarrow abc$, $S \rightarrow aXbc$, $Xb \rightarrow bX$, $Xc \rightarrow Ybcc$, $bY \rightarrow Yb$, $aY \rightarrow aaX$, $aY \rightarrow aa$
S-ből indulunk ki

A szabályok betartása után megkapjuk:

S ($S \rightarrow aXbc$)
aXbc ($Xb \rightarrow bX$)
abXc ($Xc \rightarrow Ybcc$)
abYbcc ($bY \rightarrow Yb$)
aYbbcc ($aY \rightarrow aaX$)
aaXbbcc ($Xb \rightarrow bX$)
aabXbcc ($Xb \rightarrow bX$)
aabbXcc ($Xc \rightarrow Ybcc$)
aabbYbcc ($bY \rightarrow Yb$)
aabYbbccc ($bY \rightarrow Yb$)
aaYbbbccc ($aY \rightarrow aa$)
aaabbccc

A feladatban szereplő $a^n b^n c^n$ nyelvet az alábbi generálja:

A, B, C „változók”

a, b, c „konstansok”

$A \rightarrow aAB$, $A \rightarrow aC$, $CB \rightarrow bCc$, $cB \rightarrow Bc$, $C \rightarrow bc$

A-ból indulunk ki, ez lesz a kezdőszimbólum.

A szabályokat követve:

A ($A \rightarrow aAB$)
aAB ($A \rightarrow aAB$)
aaABB ($A \rightarrow aAB$)
aaaABBB ($A \rightarrow aC$)
aaaaCBBB ($CB \rightarrow bCc$)
aaaabCcBB ($cB \rightarrow Bc$)
aaaabCBcB ($cB \rightarrow Bc$)
aaaabCBc ($CB \rightarrow bCc$)
aaaabbCcBc ($cB \rightarrow Bc$)
aaaabbCBcc ($CB \rightarrow bCc$)
aaaabbbCccc ($C \rightarrow bc$)
aaaabbbbcccc

3.3. Hivatkozási nyelv

A [KERNIGHANRITCHIE] könyv C referencia-kézikönyv/Utasítások melléklete alapján definiáld BNF-ben a C utasítás fogalmát! Majd mutass be olyan kódcsipeteket, amelyek adott szabvánnyal nem fordulnak (például C89), mással (például C99) igen.

Megoldás videó:

Megoldás forrása: https://gitlab.com/davidhalasz/bhax/blob/master/attention_raising/Source/Chomsky/szabvany.y

A BNF (Backus-Naur Form) egy olyan metanyelv, menylek segítségével szabályok alkothatók meg. Legfőbb célja a programozási nyelvek szintaxisának leírása. Főbb részei:

- <név<
Olyan fogalmak tartoznak ide, mint pl.: azonosító, betű, törtszám, príszám, stb. Tehát bármi lehet. Nem terminális elem.
- ::=
Ez fogja elválasztani a szabály bal- és jobb oldalát.
- A definiáldandó nyelv karakterkészlete, azaz a terminálisok. Az elválasztó jel jobb oldalán helyezkedik el.

Ezek alapján néhány C utasítások BNF-ben:

```
//feltételes utasítás
if (<kifejezés>
    <utasítás>
else if (<kifejezés>
    <utasítás>
else (<kifejezés>
    <utasítás>

//while utasítás
while (<kifejezés>
    do <utasítás>
```

Most pedig jöjjön egy olyan kódcsipet, amely c89-cel nem, de c99-el működik:

```
int main()
{
    //comment
    return 0;
}
```

A fenti kódot ha c89-cel fordítjuk le, akkor az alábbi hibaüzenetet fogunk kapni:

```
gcc -std=c89 szabvany.c -o szabvany

szabvany.c: In function 'main':
szabvany.c:3:5: error: C++ style comments are not allowed in ←
    ISO C90
    //comment
    ^
szabvany.c:3:5: error: (this will be reported only once per ←
    input file)
```

Ha pedig c99-vel, akkor gond nélkül működik:

```
gcc -std=c99 szabvany.c -o szabvany
```

3.4. Saját lexikális elemző

Írj olyan programot, ami számolja a bemenetben megjelenő valós számokat! Nem elfogadható olyan megoldás, amely maga olvassa betűnként a bemenetet, a feladat lényege, hogy lexert használunk, azaz óriások vallán állunk és ne kispályázzunk!

Megoldás videó:

Megoldás forrása: https://gitlab.com/davidhalasz/bhax/blob/master/attention_raising/Source/Chomsky/lexer.l

Az alábbi kódot .l végződésű fájlba kell menteni, mert a lex programmal fogunk dolgozni. A program segítségével lexikális szabályokból lexikális elemző programkódot fogunk generálni. Ehhez a következő parancsot kell megadnunk: lex -o lexer.c lexer.l, ami elkészíti számunka a c forráskódját. Ezután már csak a szokásos módon gcc-vel fordítjuk le, azzal a különbséggel, hogy a végéhez beírjuk az -lfl is: gcc lexer.c -o lexer -lfl.

```
%{
#include <stdio.h>

int realnumbers = 0;
%
digit [0-9]
%%
{digit}*(\.{digit}+)? {++realnumbers;
    printf("[realnum=%s %f]", yytext, atof(yytext));}
%
int
main ()
{
    yylex ();
    printf("The number of real numbers is %d\n", realnumbers);
    return 0;
}
```

A fenti program 3 fő részből áll, amelyeket a %% szimbólum választja szét őket. Az első rész tartalmazza a headert és a változót. Itt bármilyen C kódot megadhatunk a %{ és %} jelek között. Ezt a Flex módosítás nélkül fogja átmásolni a generálandó kódba.

A második rész 2 részből álló szabályokat tartalmaz: Először a reguláris kifejezésekkel kezdjük, utána jön a kapcsos zárójelbe zárva a C kód. A reguláris kifejezéseknel határozzuk meg a keresési szabályokat. Jelen esetben számmal kezdődőt keresünk (digit), ami akár többször is előfordulhat (*). Ezt követően van egy zárójeles rész is, ami azt jelenti, hogy ????? Az ezt követő C kódban adjuk meg, hogy majd a terminálba bevitt szöveget vizsgálja meg. Az atof() függvény segítségével a string-ből double lesz. Tehát ezekből a szabályokból létrejön majd a yylex nevű függvény és return esetén újra ide fog visszakerülni.

A program harmadik részében látható egy `yylex()` függvény, ami a fenti szabályokat hívja elő, továbbá kiíratjuk az eredményt.

3.5. I33t.I

Lexelj össze egy l33t ciphert!

Megoldás forrása: https://gitlab.com/davidhalasz/bhax/blob/master/attention_raising/Source/Chomsky/leet.l

A leet nyelv lényege, hogy bizonyos betűket számokkal vagy ASCII karakterekkel szokták helyettesíteni. Innen jön az, hogy leet helyett l33t írunk. A mostani példában olyan programot mutatok be, ami az adott szövegben ezeket a betűket kicseréli a megfelelő számokkal, vagy karakterekkel. A megadott forráskódot is lex programmal kell C-be fordítani. Vizsgáljuk meg a programot. Ahogy az előző feladatnál, úgy itt is 3 részből áll.

Az első részben definiáljuk a L33SIZE konstansszerű elemet. Ezt a `#define` segítségével oldjuk meg és a nevet minden csupa nagybetűvel kell megadni. Ha a programban valahol beírjuk a megadott konstans nevet (L33SIZE), akkor a helyére fogja majd behellyettesíteni a hozzá tartozó szöveget. Jelen esetben ehhez a változóhoz meg van adva egy char c és egy hozzá tartozó char *leet[4] tömb, ebből a kettőből fog összeállni a l337d1c7[] tömb, ahol az előbbi lesz majd a kicserélendő betű, utóbbi pedig az, hogy mire lehet majd kicsérálni (4 választási lehetőség van).

```
#define L337SIZE (sizeof l337d1c7 / sizeof (struct cipher))

struct cipher {
    char c;
    char *leet[4];
} l337d1c7 [] = {

{'a', {"4", "4", "@", "/-\\"}},
```

...

Ha az egyes betűkhöz hozzárendeltük a megfelelő számokat vagy karaktereket. Akkor a második részben fogjuk megadni C-ben, hogy hogyan történjen a karaktercseré:

```
...
```

```
int found = 0;
for(int i=0; i<L337SIZE; ++i)
{
    if(l337d1c7[i].c == tolower(*yytext)) //Megegyezik-e a két karakter?
    {

        int r = 1+(int) (100.0*rand() / (RAND_MAX+1.0)); //random szám ←
        generálása 1 és 100 között

        if(r<91)
            printf("%s", l337d1c7[i].leet[0]);
        else if(r<95)
            printf("%s", l337d1c7[i].leet[1]);
        else if(r<98)
            printf("%s", l337d1c7[i].leet[2]);
        else
            printf("%s", l337d1c7[i].leet[3]);

        found = 1;
        break;
    }

}

if(!found)
    printf("%c", *yytext);

}
...
...
```

A kapcsos zárójel elején egy pont van, ami azt jelenti, hogy minden egyes karaktert vizsgáljon meg a szövegben. Ez lesz tehát a reguláris kifejezés. A C részben látható, hogy a `for` ciklusban előhívjuk a `L33SIZE` nevű konstanst, tehát ide fogja behellyettesíteni azt, amit már az első részben megadtunk.

Szükségünk lesz a `tolower()` függvényre is, mert ha nagybetű van a szövegben, akkor azt nem fogja számításba venni a program, ezért ezzel a fügvényvel minden betűt kisbetűvé alakítunk át. Ezután a kapott random szám alapján cseréljük ki az adott betűket. Tehát például az "a" betűt kell kicserélni, és `r` értéke 97, akkor ez azt jelenti, hogy az "a" betű "@"-ra lesz kicserélve, mivel az if-else utasításban itt fog teljesülni:

```
...
    else if(r<98)
        printf("%s", l337d1c7[i].leet[2]);
...
...
```

Ez azt jelenti, hogy `l337d1c7[i]` tömbön belül a `leet[2]` tömb 3. eleme legyen kiválasztva, ami a "@". Előfordul azonban, hogy a két karakter nem egyezik meg a vizsgálat során (`if (!found)`, ezért ilyenkor az eredeti karakter íratjuk ki.

3.6. A források olvasása

Hogyan olvasod, hogyan értelmezed természetes nyelven az alábbi kódcsipeteket? Például

```
if(signal(SIGINT, jelkezelo)==SIG_IGN)
    signal(SIGINT, SIG_IGN);
```

Ha a SIGINT jel kezelése figyelmen kívül volt hagyva, akkor ezen túl is legyen figyelmen kívül hagyva, ha nem volt figyelmen kívül hagyva, akkor a jelkezelo függvény kezelje. (Miután a **man 7 signal** lapon megismertem a SIGINT jelet, a **man 2 signal** lapon pedig a használt rendszerhívást.)



Bugok

Vigyázz, sok csipet kerülendő, mert bugokat visz a kódba! Melyek ezek és miért? Ha nem megy ránézésre, elkapja valamelyiket esetleg a *splint* vagy a *frama*?

Mielőtt átnéznénk a kódcsipeteket, előbb fontosnak tartom megemlíteni, hogy a kódokat úgy vizsgáljuk meg, hogy feltételezzük, az adott változók, függvények értéke már előzetesen deklarálva vannak.

i.

```
if(signal(SIGINT, SIG_IGN) !=SIG_IGN)
    signal(SIGINT, jelkezelo);
```

Ez a kódcsipet az előző példa ellentettje. Azt jelenti, hogy ha a SIGINT jel kezelése nem volt figyelmen kívül hagyva, akkor ezután se legyen figyelmen kívül hagyva.

ii.

```
for(i=0; i<5; ++i)
```

A for ciklus 5-ször hajtódik végre. Az i változó értéke 0-tól 4-ig fog változni. A ++i azt jelenti, hogy i értékét előbb növeljük és ez lesz az új érték.

iii.

```
for(i=0; i<5; i++)
```

Ez a ciklus ugyanúgy fog végrehajtódni, mint az előző. Itt is ugyanúgy 0-tól 4-ig fog számolni. Az i++ pedig azt jelenti, hogy i értéke marad a régi, majd utána növeli 1-el.

iv.

```
for(i=0; i<5; tomb[i] = i++)
```

A for ciklus kicseréli a tömb elemeit. A tömb első eleme marad a régi, az azt követő elemek értéke azonban már rendre 0, 1, 2, 3 lesz. Ha a tömb mérete 5-nél nagyobb, akkor a többi értéket figyelmen kívül hagyja, mivel a for ciklus csak 5-ször fut le. Ezért tehát a program bár gond nélkül le fog futni, de bugos.

v.

```
for(i=0; i<n && (*d++ = *s++) ; ++i)
```

A for ciklusnak itt 2 felétele van, ugyanis látható, hogy van egy && (ÉS) logikai operátor is. A ciklus addig fog futni, amíg i értéke kisebb mint n. A logikai operátor jobb oldalán nincs relációs operátor megadva, ezért ez a program bugos. A változók előtti * jel azt jelenti, hogy egy adott tárterületre mutatnak a változók értékei.

vi.

```
printf("%d %d", f(a, ++a), f(++a, a));
```

Az printf() függvény segítségével íratjuk ki a zárójelben megadott paraméterek alapján. Jelen esetben a cél az lenne, hogy kiíratjuk az f() függvények visszatérési értékét, de ez a kód bugos, ugyanis az f() függvény két paramétert kér, de ezek kiértékelési sorrendje nincs meghatározva.

vii.

```
printf("%d %d", f(a), a);
```

Ez a kód már helyes. Az f() függvény egy paramétert kér, ami jelen esetben az "a" lesz, így ennek az értéke kerül kiíratásra.

viii.

```
printf("%d %d", f(&a), a);
```

Ez a kód is le fog fordulni, csak itt az f() függvénynél &a argumentum van megadva, ami azt jelenti, hogy egy terület memóriacímére mutató értéket ad paraméterül.

3.7. Logikus

Hogyan olvasod természetes nyelven az alábbi Ar nyelvű formulákat?

```
$ (\forall x \exists y ((x < y) \wedge (y \text{ prim}))) $
```

```
$ (\forall x \exists y ((x < y) \wedge (y \text{ prim}) \wedge (\exists y \text{ prim}))) \leftrightarrow
```

```
$ (\exists y \forall x (x \text{ prim}) \supset (x < y)) $
```

```
$ (\exists y \forall x (y < x) \supset \neg (x \text{ prim})) $
```

Megoldás forrása: https://gitlab.com/nbatfai/bhax/blob/master/attention_raising/MatLog_LaTeX

Megoldás videó: <https://youtu.be/ZexiPy3ZxsA>, https://youtu.be/AJSXOQFF_wk

Végtelen sok prímszám van.

```
$ (\forall x \exists y ((x < y) \wedge (y \text{ prim}))) $
```

Végtelen sok ikerprímszám van.

```
$ (\forall x \exists y ((x < y) \wedge (y \text{ prim}) \wedge (\exists y \text{ prim}))) \leftrightarrow
```

Véges sok prímszám van.

```
$ (\exists y \forall x (x \text{ prim}) \supset (x < y)) $
```

Véges sok prímszám van.

```
$ (\exists y \forall x (y < x) \supset \neg (x \text{ prim})) $
```

3.8. Deklaráció

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

- egész

```
int egesz = 5;
```

- egészre mutató mutató

```
*mutato = &egesz;
```

- egész referenciaja

```
int &r_egesz = egesz;
```

- egések tömbje

```
int tomb[3] = {1,2,3};
```

- egések tömbjének referenciaja (nem az első elemé)

```
int (&r_tomb)[3] = tomb;
```

- egészre mutató mutatók tömbje

```
int *m_tomb[3];
```

- egészre mutató mutatót visszaadó függvény

```
int* e_mutato = f(mutato);
```

- egészre mutató mutatót visszaadó függvényre mutató mutató

```
int* (*f_mutato)(int*) = f;
```

- egészet visszaadó és két egészet kapó függvényre mutató mutatót visszaadó, egészet kapó függvény

```
int (*getInt (int a))(int b, int c);
```

- függvénymutató egy egészet visszaadó és két egészet kapó függvényre mutató mutatót visszaadó, egészet kapó függvényre

Mit vezetnek be a programba a következő nevek?

- `int a;`

Integer, azaz egész típusú változót, melynek változóneve: a

- `int *b = &a;`

Az első sorban bevezetett a változóra mutató mutató lesz a *b.

- `int &r = a;`

Az a változó referenciaja lesz az &r

- `int c[5];`

Integer típusú, c változónevű tömb deklarációja, melynek mérete 5.

- `int (&tr)[5] = c;`

A c tömb referenciaja.

- `int *d[5];`

Ez egy integer típusú tömbre mutató mutató.

- `int *h();`

Integer típusú h függvényre mutató mutató.

- `int *(*l)();`

Egy egészre mutató mutatóval visszatérő függvényre mutató mutató.

- `int (*v(int c))(int a, int b)`

Egy egéssel visszatérő, 2 egész paramétert váró függvényre mutató mutató.

- `int (*(*z)(int))(int, int);`

Függvénymutató, mely egy egészet visszaadó, két egész paramétert váró függvényre mutató mutatót visszaadó, egészet kapó függvény.

4. fejezet

Helló, Caesar!

4.1. int *** háromszögmátrix

Írj egy olyan malloc és free párost használó C programot, amely helyet foglal egy alsó háromszög mátrixnak a szabad tárban!

Megoldás videó:

Megoldás forrása: https://gitlab.com/davidhalasz/bhax/blob/master/attention_raising/Source/caesar/tm.c

Háromszögmátrixnak nevezünk egy négyzetes mátrixot, melynek főátlója alatt vagy felett minden elem nulla. Ez alapján tehát két típusa van: alsó háromszögmátrix és felső háromszögmátrix.

Az int nr = 5 változóban deklaráljuk a sorok számát. A print() függvénytel kiíratjuk a tm-nek lefoglalt memória címét. Itt a "&" szimbólum azt jelenti, hogy valaminek a memóriacímére mutat. Az if() függvényen belül a malloc visszaad nekünk egy pointert, ami a lefoglalt memóriára mutat. Pontosabban a malloc egy void típusú mutatót visszaadó függvény, ami csak egy paramétert vár, mégpedig a lefoglalandó tárterület mennyiségét bájtokban. A függvény használatához tudnunk kell az egyes adattípusok méretét, ezért kell használnunk a sizeof() operátort, amely az adott adattípus bájtokban megadott méretével tér vissza. Ennek az operátornak a paramétere lehet egy változó, egy tömb, egy kifejezés vagy egy adattípus. Mi most az utóbbit adjuk meg, azaz legyen double típusú, ami mondjuk legyen 8 bájt, amit megszorunk nr értékével, mivel nekünk 5 sorunk van. Ha az if függvényben lévő feltétel egyenlő NULL, akkor hiba van, ezért kilép és -1-et ad vissza. Ezután kiíratom, amit a mallock() függvény a tm-re visszaad.

```
...
int nr = 5;
double **tm;

printf("%p\n", &tm); //a tm memóriacím kiíratása. A & szimbólum azt jelenti ←
, hogy a memóriacímre mutat.

if ((tm = (double **) malloc (nr * sizeof (double *))) == NULL)
{
    return -1;
}

printf("%p\n", tm);
```

...

Ezután egy for ciklus következik, ami 5-ször fog lefutni. Az if() függvényen belül a mallock() visszaad egy pointert a lefoglalt memóriákra. minden sorban egyre több 8 bájtnyi memóriát foglal le (((i + 1) * sizeof (double))). Itt is ugyanúgy ellenőrizzük, hogy teljesül-e a feltétel ,mint a fenti kód részletben.

```
...
for (int i = 0; i < nr; ++i)
{
    if ((tm[i] = (double *) malloc ((i + 1) * sizeof (double))) == NULL)
    {
        return -1;
    }
}

printf("%p\n", tm[0]);
...
```

Végül kiíratjuk a tm tömb adatait egyenként, úgy, hogy alsó háromszögmátrixot kapunk. Ezt úgy érhetjük el, hogy a mátrix minden elemét ezzel a képlettel számoljuk ki: $tm[i][j] = i * (i + 1) / 2 + j;$

```
...
for (int i = 0; i < nr; ++i)
    for (int j = 0; j < i + 1; ++j)
        tm[i][j] = i * (i + 1) / 2 + j;

for (int i = 0; i < nr; ++i)
{
    for (int j = 0; j < i + 1; ++j)
        printf("%f, ", tm[i][j]);
    printf("\n");
}
...
```

4.2. C EXOR titkosító

Írj egy EXOR titkosítót C-ben!

Megoldás videó:

Megoldás forrása: https://gitlab.com/davidhalasz/bhax/blob/master/attention_raising/Source/caesar/EXOR/exor.c

Ebben a feladatban XOR - magyarul: kizáró vagy - titkosítással foglalkozunk. Ennek az egyszerű titkosítási eljárásnak a lényege, hogy a szöveget egy kulcs segítségével titkosíthatjuk és visszafelé pedig ugyanezzel

a kulccsal tudjuk dekódolni a titkosított adatot. A maximális biztonság eléréséhez, amit egy külső támadó sem tud feltörni, az alábbi feltételeket kell figyelembe venni:

- A kulcs ugyanolyan hosszú legyen, mint a titkosítandó szöveg. Ellenkező esetben, ha a kúlc rövidebb, akkor az ismétlődni fog a kimeneti bitsorozatban, amiből már kinyirehető egy szövegrészlet.
- A kulcs véletlenszerűen generált legyen, ne használjuk ugyanazt a kulcsot minden titkosítás során.

A forrásban látható program is egy XOR titkosítási eljárást használ. Első lépésként a `#define` előfel-dolgozó utasítás használatával definiálunk két változónevet, amiket csupa nagybetűvel adunk meg, majd ezekhez konstans értékeket rendelünk hozzá. Ezeket a változóneveket bárhol használhatjuk a programban, ahol az előfeldolgozó az ahhoz megadott értékeket helyezi majd el a fordítási folyamat előtt.

```
#define MAX_KULCS 100
#define BUFFER_MERET 256
```

Ezután a szokásos `main()` függvényt kiegészítjük két argumentummal. Erre azért van szükség, mert amikor a futtatási rendszer meghívja a `main()` függvényt, akkor az alábbi két paramétert fogja átadni:

- `argc` (argument count): A parancssorban kapott egész számot adja meg.
- `**argv` (argument vector): Lényegében egy tömb, amely a karakterláncok mutatóit tartalmazza.

Ezt a kódrészletet úgy kell elképzelni a gyakorlatban, hogy a program kérni fog tőlünk adatokat, amiket be kell majd írnunk. Jelen esetben a kulcsot és a szöveget.

Az `main()` függvényen belül két char típusú tömböt deklarálunk (`kulcs[]`, `buffer[]`), amelyek méretét a már fent említett `#define` konstans változónevek használatával adjuk meg. Ezt követően két integer típusú változót is megadunk (`kulcs_index`, `olvasott_bajtok`), melyek értéke mindenkor 0 lesz. Az előbbi a `kulcs[]` tömb indexét fogja majd megadni. Deklarálunk még egy `kulcs_meret` változót is, ami az `argv[]` tömb második paraméterének karakterlánc hosszát fogja kiszámolni az `strlen()` függvény segítségével. Látható még egy `strncpy()` függvény is, ami azt fogja csinálni, hogy egyik helyről a másikba másolja át az adatokat és megadhatjuk a karaktermásolás számát is. Jelen esetben a `kulcs` tömbbe másoljuk az `argv[1]` adatait és a másolás mérete `MAX_KULCS` konstans értéke lesz.

```
...
int main(int argc, char **argv)
{
    char kulcs[MAX_KULCS];
    char buffer[BUFFER_MERET];

    int kulcs_index = 0;
    int olvasott_bajtok = 0;

    int kulcs_meret = strlen(argv[1]);
    strncpy(kulcs, argv[1], MAX_KULCS);
...
}
```

A változók deklarálása után szükségünk van egy while ciklusra, ami addig fog futni, amíg a byte-ok olvasása tart. A `read()` függvény 3 paramétert kér:

- 0: A 0 szám itt azt jelenti, hogy a standard inputról fogja beolvasni az adatot. Ez a rész mindenkor egy int típusúfájleíró lesz. 3típusa van: a már megadott 0, 1 (standard output), 2 (standard error).
- (void*) buffer: A beolvasott adatok a buffer tömbbe lesznek eltárolva.
- BUFFER_MERET: Az olvasandó byte-ok száma.

```
...
while ((olvasott_bajtok = read (0, (void *) buffer, BUFFER_MERET)))
{
    for (int i = 0; i < olvasott_bajtok; ++i)

        buffer[i] = buffer[i] ^ kulcs[kulcs_index];
        kulcs_index = (kulcs_index + 1) % kulcs_meret;

    }

    write (1, buffer, olvasott_bajtok);

}
```

A while cikluson belül egy for ciklus lesz, ami addig fog futni, amíg el nem éri az olvasott byte-ok számát. Az adott buffer[i] karakter ki lesz cserélve az adott kulccsal exor segítségével (^). Ezután a kulcs_index értékét megnöveljük 1-el és ez addig fog futni, amíg tart a ciklus. A for cikluson kívül ezután előhívjuk a write() függvényt, mely hasonló a read() függvényhez, csak itt a standard outputra (1) írjuk ki a buffer-ben eltárolt adatokat és az írás mérete az olvasott_bajtok lesz.

A program működését az alábbi képen lehet látni:

```
dave@dave-K501UB:~/gyakorlas$ more tiszta.txt
A titkositás vagy rejtjelezés a kriptográfiának az az eljárása, amellyel az információt (nyilt szöveg) egy algoritmus
titkító eljárás segítségével olyan szöveggé alakítjuk, ami olvashatatlan olyan ember számára, aki nem rendelkezik
az olvasáshoz szükséges speciális tudással, amit általában kulcsnak nevezünk. Az eredmény a titkositott információ
titkositott szöveg). Sok titkító eljárás egy az egyben (vagy egyszerű átalakítással) használható megfejtésre is, a
zz, hogy a titkositott szöveget újra olvashatóvá alakitsa.
dave@dave-K501UB:~/gyakorlas$ gcc exor.c -o exor -std=c99
dave@dave-K501UB:~/gyakorlas$ ./exor 00012345 <tiszta.txt >titkos.txt
dave@dave-K501UB:~/gyakorlas$ more titkos.txt
q[TFX[F***D***@QWV^AZU\TH***F***@ZDA_WB***U]**^QZ[N***J***]^Y***B***BS[J***]U\]KVN[J***]\U[G]***R[***A***H***XA[J***]J***EQR[***]VK
Y\Y_W_BXF^AF[***]FXF[F*
*D***QYZ***C***C[***]UV***@F***W***EQY[\HS]J***GWTSS***]SX***DZEZ[***]XY[***]DRG]QDQE^RZ[***]\IP\XRUB[A***]***CS[***][Y***W^***GU^TT^X
QOY[***]H[***]YFQC***@Z
D[K***_F***WTA[***]EUSY***_]F[***]EU***GFQ\***]A[***]FRX***RQ[***]AYSC^PY[***]PFUJ***]_J[***]AQQ]***_K[***]YDZ]@***D_DE[***]ZS_B]***P]***[G
ZC***E[***]J***DV
S[***]V[***]D[_B***@***]X***G***C[***]TM[***]UJVP^***STM[***]WIBHVF***]FRXT[***E***GFQ\***RG0***]ZR@***TUUQ_D***B@V[***]C[***]HRN[***]
VK[***]YDZ]@***D_DE[***]N***F
UVNG[***]ZBP[***]XCQCXPF***C***]R***DCP[***]
dave@dave-K501UB:~/gyakorlas$
```

4.1. ábra. C Exor titkosítás

4.3. Java EXOR titkosító

Írj egy EXOR titkosítót Java-ban!

Megoldás videó:

Megoldás forrása: https://gitlab.com/davidhalasz/bhax/blob/master/attention_raising/Source/caesar/EXOR/javaexor.java

Javában először minden osztályt kell létrehozni, ami jelen esetben az ExorTitkosító lesz. Ezen belül a public ExorTitkosító() zárójelében dekraláljuk a kulcsSzöveget, ami egy String típusú változó lesz, továbbá java függvényeket hívunk elő, mint ahogy C-nél tettük include használatával, csak itt minden java.io.-val kezdődik és a függvény nevével fejeződik be. Mivel ezek általában hosszúak, a függvény után szóközzel elválasztva adhatunk neki, egy számunkra sokkal olvashatóbb nevet, mint ahogy a példában a bejövőCsatorna és a kimenőCsatorna neveket adtuk meg.

```
public class ExorTitkosító {

    public ExorTitkosító(String kulcsSzöveg,
        java.io.InputStream bejövőCsatorna,
        java.io.OutputStream kimenőCsatorna)
        throws java.io.IOException {

        byte [] kulcs = kulcsSzöveg.getBytes();
        byte [] buffer = new byte[256];
        int kulcsIndex = 0;
        int olvasottBájtok = 0;

        while((olvasottBájtok =
            bejövőCsatorna.read(buffer)) != -1) {

            for(int i=0; i<olvasottBájtok; ++i) {

                buffer[i] = (byte)(buffer[i] ^ kulcs[kulcsIndex]);
                kulcsIndex = (kulcsIndex+1) % kulcs.length;

            }

            kimenőCsatorna.write(buffer, 0, olvasottBájtok);

        }

    }
...
}
```

A változók dekralálása után a while() ciklust hozunk létre, ami addig fog futni, amennyi a buffer mérete. A for ciklusban pedig megtörténik a már C változatban ismertetett EXOR-ozás. Itt is karakterenként cseréljük ki az adott kulcssal a szöveg tartalmát. Eddig ez a program önmagában nem fog csinálni semmit, mert ez csak egy segédfüggvény volt. Szükség van egy public static void main() függvényre is, ami a C program int main() függvényre hasonlít.

```
...
public static void main(String[] args) {

    try {
        new ExorTitkosító(args[0], System.in, System.out);

    } catch(java.io.IOException e) {

        e.printStackTrace();
    }
}
```

Itt a `try` és `catch` páros azt jelenti, hogy vizsgáljuk meg, hogy az `ExorTitkosító()` function-be bevitt adatok helyesen lettek-e megadva. Ha igen, akkor hajtsa végre a feladatot, ellenkező esetben jön a `catch()` függvény, hogy kiírassuk a hibáüzenetet.

4.4. C EXOR törő

Írj egy olyan C programot, amely megtöri az első feladatban előállított titkos szövegeket!

Megoldás videó:

Megoldás forrása: https://gitlab.com/davidhalasz/bhx/blob/master/attention_raising/Source/caesar/EXOR-tores.c

A forrásban található programnak az a célja, hogy az első feladatban titkosított szöveget addig próbáljuk a program által generált kulcsokkal feltörni, amíg tiszta szöveget nem kapunk. Jelen programot leszűkítettük, 8 számjegyű kulcsokra és minden egyes számjegy 0-tól 9-ig terjed. Erre azért van szükség, mert ha az összes lehetséges karaktert és méretet megvizsgáljuk akkor nagyon sokáig tartana, mire a program feltöri a titkos szöveget. A generált kulcsokat a `kulcs[]` tömbben tároljuk el.

```
...
for (int ii = '0'; ii <= '9'; ++ii)
    for (int ji = '0'; ji <= '9'; ++ji)
        for (int ki = '0'; ki <= '9'; ++ki)
            for (int li = '0'; li <= '9'; ++li)
                for (int mi = '0'; mi <= '9'; ++mi)
                    for (int ni = '0'; ni <= '9'; ++ni)
                        for (int oi = '0'; oi <= '9'; ++oi)
                            for (int pi = '0'; pi <= '9'; ++pi)
                            {
                                kulcs[0] = ii;
                                kulcs[1] = ji;
                                kulcs[2] = ki;
                                kulcs[3] = li;
                                kulcs[4] = mi;
```

```
        kulcs[5] = ni;
        kulcs[6] = oi;
        kulcs[7] = pi;

        if (exor_tores (kulcs, KULCS_MERET, titkos, ←
                        p - titkos))
            printf
            ("Kulcs: [%c%c%c%c%c%c%c]\nTiszta szoveg: ←
             [%s]\n",
             ii, ji, ki, li, mi, ni, oi, pi, titkos);

        // ujra EXOR-ozunk, igy nem kell egy ←
        // masodik buffer
        exor (kulcs, KULCS_MERET, titkos, p - ←
               titkos);
    }

...
```

Ha egy kulcsot generált a program, akkor if() függvénytel megvizsgáljuk, hogy működik-e az adott kulcs. Látható, hogy itt az `exor_tores()` függvényt hívjuk elő, ami 4 paramétert kér. Ha a kulcs helyes, akkor kiíratjuk az eredményt, ellenkező esetben újra EXOR-ozunk. Az `exor_tores()`-en belül 2 függvény látható. Az egyik az `exor()` függvény, ahol ténylegesen történik az exor-ozás, a másik pedig a `tiszta_lehet()` ez fogja majd az értéket visszaadni a return függvényel.

```
...

void
exor (const char kulcs[], int kulcs_meret, char titkos[], int titkos_meret)
{

    int kulcs_index = 0;

    for (int i = 0; i < titkos_meret; ++i)
    {

        titkos[i] = titkos[i] ^ kulcs[kulcs_index];
        kulcs_index = (kulcs_index + 1) % kulcs_meret;

    }
}

int
exor_tores (const char kulcs[], int kulcs_meret, char titkos[], int ←
            titkos_meret)
{

    exor (kulcs, kulcs_meret, titkos, titkos_meret);

    return tiszta_lehet (titkos, titkos_meret);
```

```
}
```

```
...
```

A `tiszta_lehet()` függvényen belül van egy double típusú szohossz változó, ami a megszámolt titkos szavak méretének átlagát tartalmazza. Ezalatt a return függvénytel megvizsgáljuk, hogy a szohossz mérete nagyobb-e, mint 6 és kisebb mint 9 továbbá, `strcasestr()` függvénytel megvizsgáljuk, hogy tartalmazza-e az adott szavakat ("hogy", "nem", "az", "ha"). Azért pont ezeket a szavakat, mert ezek a leggyakoribb magyar szavak, amik előfordulhatnak. Ezeket akár bővíthatjük további szavakkal is. Ha ezek teljesülnek, akkor nagy valószínűséggel a generált kulcs helyes, így a return true értéket ad vissza és megtörténik a `main()` függvényben a kiíratás.

```
...
```

```
double  
atlagos_szohossz (const char *titkos, int titkos_meret)  
{  
    int sz = 0;  
    for (int i = 0; i < titkos_meret; ++i)  
        if (titkos[i] == ' ')  
            ++sz;  
  
    return (double) titkos_meret / sz;  
}  
  
int  
tiszta_lehet (const char *titkos, int titkos_meret)  
{  
    // a tiszta szöveg valszeg tartalmazza a gyakori magyar szavakat  
    // illetve az átlagos szóhossz vizsgálatával csökkentjük a  
    // potenciális töréseket  
  
    double szohossz = atlagos_szohossz (titkos, titkos_meret);  
  
    return szohossz > 6.0 && szohossz < 9.0  
        && strcasestr (titkos, "hogy") && strcasestr (titkos, "nem")  
        && strcasestr (titkos, "az") && strcasestr (titkos, "ha");  
}
```

```
...
```

Ha a program helyesen működik, akkor a terminálban az alábbi kellene kapnunk a program elindítása után:

```
sar/EXOR\$ ./tores <titkos.txt
```

```
Kulcs: [00012345]
```

Tiszta szöveg: [A titkosítás vagy rejtjelezés a kriptográfiának az az eljárása, amellyel az információt (nyílt szöveg) egy algoritmus (titkosító eljárás) segítségével olyan szöveggé alakítjuk, ami olvashatatlan olyan ember számára, aki nem rendelkezik az olvasáshoz szükséges speciális tudással, amit általában kulcsnak nevezünk. Az eredmény a titkosított információ (titkosított szöveg). Sok titkosító eljárás egy az egyben (vagy egyszerű átalakítással) használható megfejtésre is, azaz, hogy a titkosított szöveget újra olvashatóvá alakítsa.]

4.2. ábra. C Exor törés

4.5. Neurális OR, AND és EXOR kapu

Megoldás videó: <https://youtu.be/Koyw6IH5ScQ>

Megoldás forrása: https://gitlab.com/davidhalasz/bhax/blob/master/attention_raising/Source/caesar/neutralis.c

Ebben a feladatban a gépet tanítjuk meg arra, hogy az általunk megadott adatokból végezzen számítást, úgy hogy a végeredmény ugyanannyi legyen. A program elindításához R szimulációra lesz szükségünk.

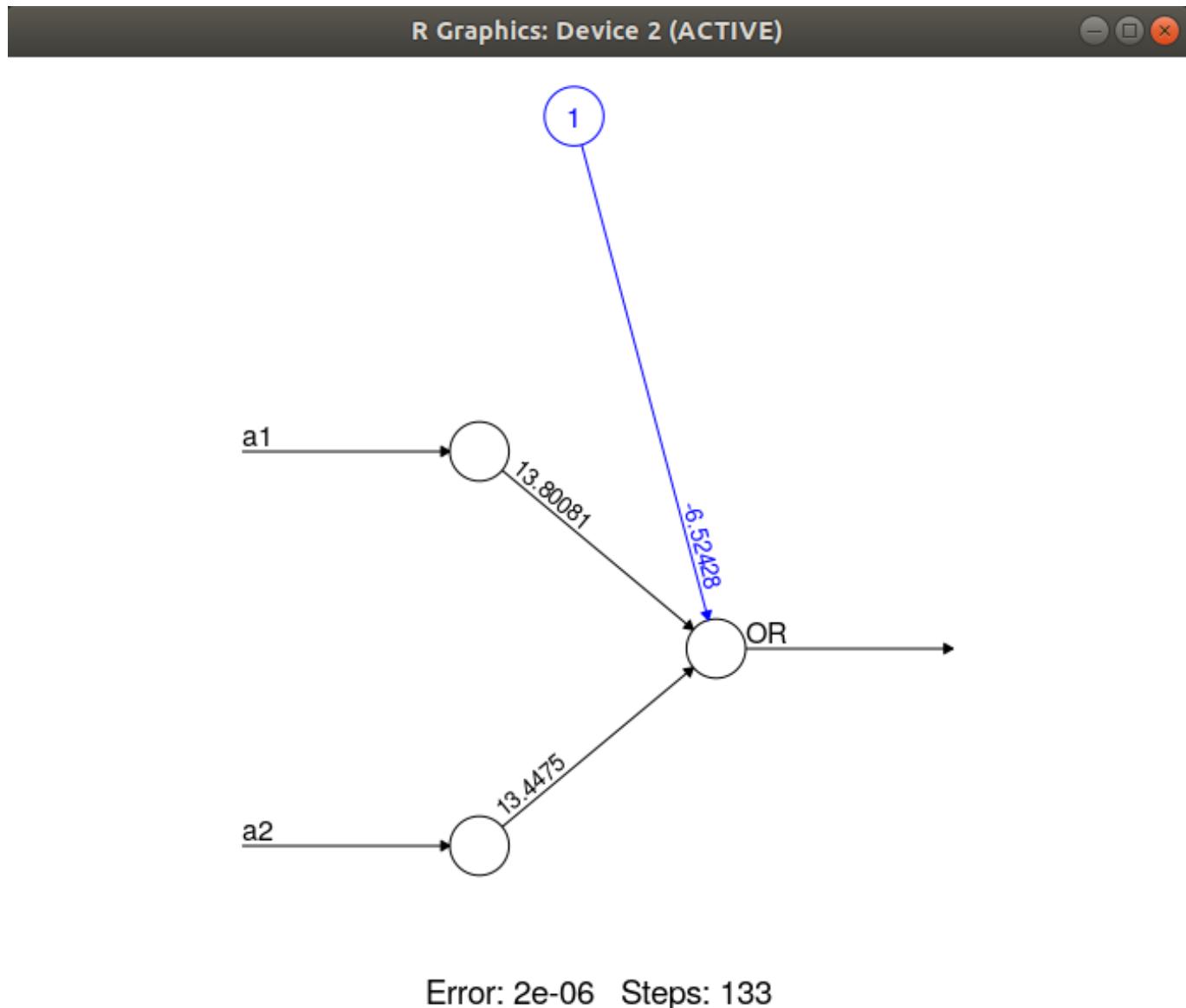
Az első példában 2 inputunk van (a1 és a2) és egy kimenet, amit OR-nak nevezünk el. Az a1 és az a2 tartalmazza az adatokat és az OR sorral pedig azt mondjuk neki, hogy mit kell kapnunk. Tehát ezzel fixáljuk le a szabályokat. Ezen adatok összeségét elnevezzük or.data-nak amit a data.frame() függvénytel oldhatunk meg. Itt kell megadni paraméterként az adatokat. Ezután deklaráljuk az nn.or változót is, amihez a neuralnet() függvényt használjuk. Az OR-a1+a2 azt jelenti, hogy az OR a kimenet, majd kötőjellel elválasztjuk a bemenettől és a bemeneteket vesző helyett + jellel adjuk hozzá. A hidden=0 pedig azt jelenti, hogy itt most nem lesz rejtett réteg. Majd a plot() függvénytel íratjuk ki az eredményt.

```
a1      <- c(0,1,0,1)
a2      <- c(0,0,1,1)
OR      <- c(0,1,1,1)

or.data <- data.frame(a1, a2, OR)
nn.or <- neuralnet(OR~a1+a2, or.data, hidden=0, linear.output=FALSE,   ←
                  stepmax = 1e+07, threshold = 0.000001)

plot(nn.or)
```

Lényegében ezeket kell majd bemásolni az R szimulációba és megjelenik az alábbi ábra a képernyőn. Itt látható, hogy az ERROR: 2e-06 , ami azt jelenti, hogy a számítási hibahatár 0.0000002, ami nagyon kicsi, így ez az érték elfogadható.



4.3. ábra. Neurális OR eredménye

A következő példánál már egy új sort adunk hozzá (AND) és ugyanúgy futtatjuk a programot, ahogy a fenti kódcsípetnél csináltuk. Itt az OR és az AND két külön adat lesz, tehát a program nem veszi őket figyelembe számításnál, csak az a1 és az a2 adataival számol.

```
a1      <- c(0,1,0,1)
a2      <- c(0,0,1,1)
OR     <- c(0,1,1,1)
```

```
AND    <- c(0,0,0,1)

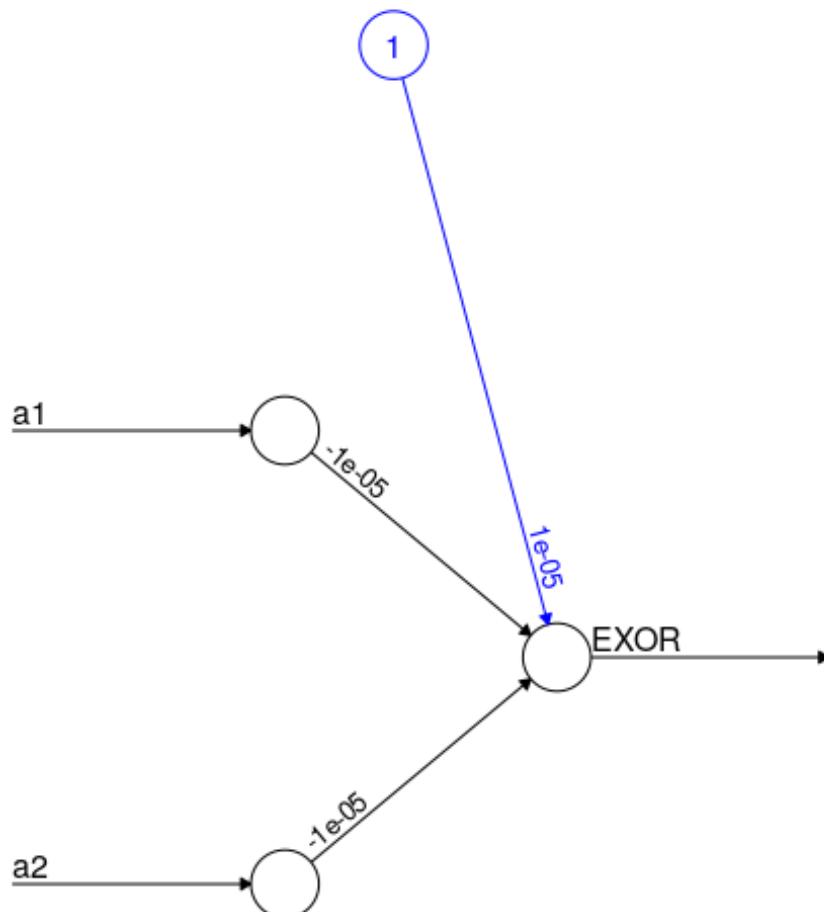
orand.data <- data.frame(a1, a2, OR, AND)

nn.orand <- neuralnet(OR+AND~a1+a2, orand.data, hidden=0, linear.output= FALSE,
                      stepmax = 1e+07, threshold = 0.000001)

plot(nn.orand)

compute(nn.orand, orand.data[,1:2])
```

És most jön az EXOR. Ha a kódcsipetet bemásoljuk az R szimulációba, akkor az alábbit kapjuk.



Error: 0.5 Steps: 79

4.4. ábra. Neurális OR, AND eredménye

Figyeljük meg a hibahatárt. A 0.5-es hiba nagyon nagy, a program nem tud egyértelmű választ adni, ezért szükségünk lesz többrétegű neuronokra a probléma megoldására, amit az alábbi kódnál mutatom be:

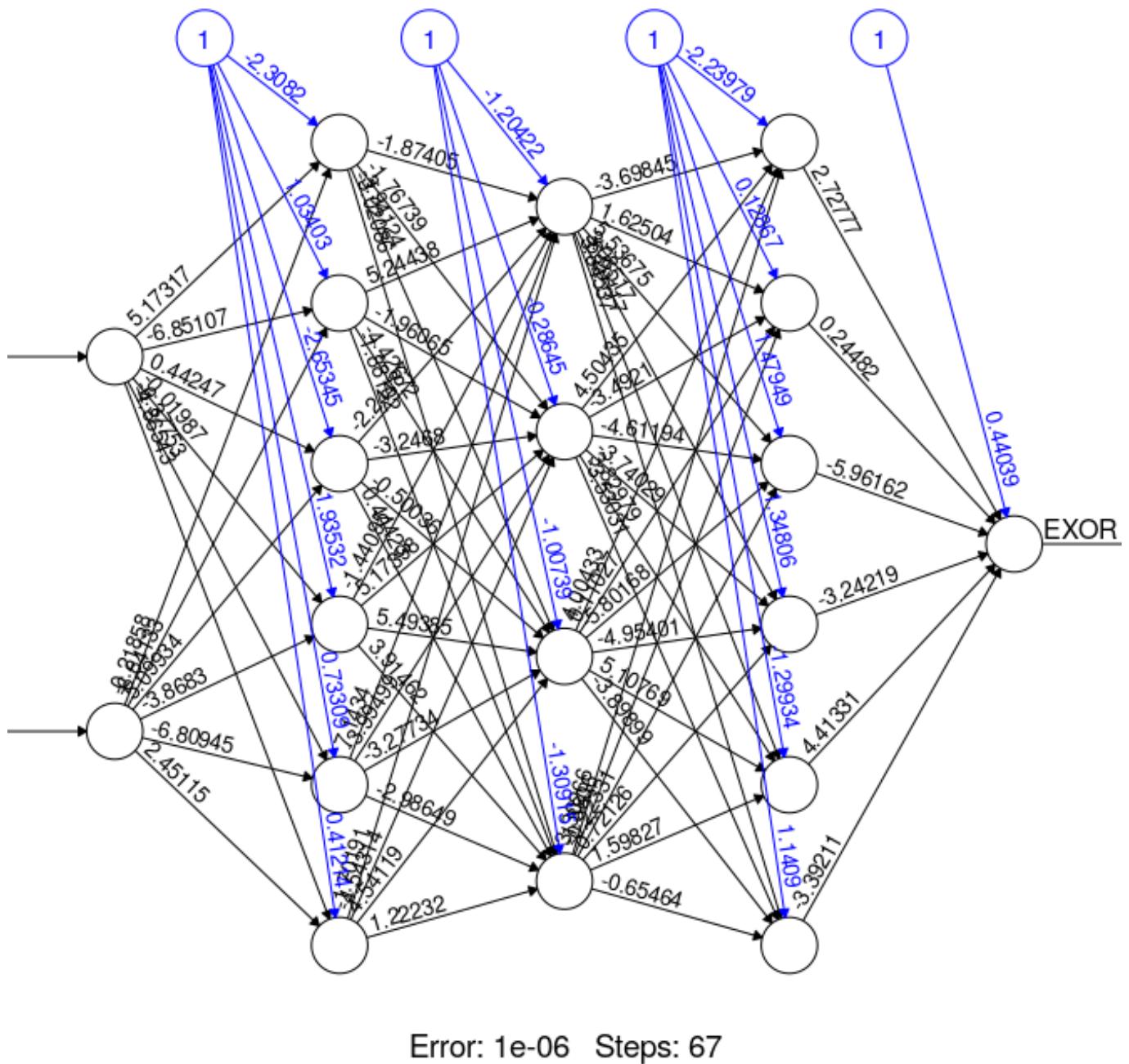
```
a1      <- c(0,1,0,1)
a2      <- c(0,0,1,1)
EXOR    <- c(0,1,1,0)

exor.data <- data.frame(a1, a2, EXOR)

nn.exor <- neuralnet(EXOR~a1+a2, exor.data, hidden=c(6, 4, 6), linear. ←
    output=FALSE, stepmax = 1e+07, threshold = 0.000001)
plot(nn.exor)

compute(nn.exor, exor.data[,1:2])
```

Az előző kódrészlethez képest annyi a változás, hogy a `hidden=c(6, 4, 6)`-nál hozzáírtunk 6 neuront, tartalmaz további 4 neuront és megint 6-ot. Ezzel a többrétegű neuronok hozzáadásával a hibahatár 0.000001 lesz. További különbség az eddigi ábrához képest, hogy a 2 input és az output között megjelennek a neuronok, azaz 6, 4 és 6 kör lesz oszloponként.



4.5. ábra. Neurális EXOR eredménye

4.6. Hiba-visszaterjesztéses perceptron

C++

Megoldás videó: <https://youtu.be/XpBnR31BRJY>

Megoldás forrása: [https://github.com/nahshon/blob/master/ql.hpp#L64](https://github.com/nbatfai/nahshon/blob/master/ql.hpp#L64) https://gitlab.com/davidhalasz/bhax/tree/master/attention_raising/Source/caesar/percreptron

Ez a program több fájlból áll össze, de mi most csak a main.cpp-t vizsgáljuk meg. Onnan lehet tudni, hogy más programot is használunk, hogy headerben hozzáadjuk őket (#include "ml.hpp" és #include <png++/png.hpp>) A main() függvényen belül a png:: névterű sorban mondjuk meg, hogy mi legyen az importált kép amit szeretnénk beadni a tanuló programnak. A int size változóban deklaráljuk, hogy mennyi a kép szélessége és hosszúsága pixelben megadva. Ezek elvégzéséhez szüksége lesz a programnak a headerben megadott png++/png.hpp fájlra.

```
png::image<png::rgb_pixel> png_image(argv[1]);  
  
int size = png_image.get_width() * png_image.get_height();  
  
Perceptron *p = new Perceptron(3, size, 256, 1);  
double *image = new double[size];
```

A Perceptron *p változóban újperceptron hozunk létre. Ez a függvény az ml.hpp-ben van felépítve. A függvény 4 paramétert vár: a 3-as szám a layerek száma lesz, a size azt jelenti, hogy az első rétegre size darab neuront akarunk, a második réteg 256 legyen, a harmadik pedig legyen 1. Alatta az image mutató "size" méretű tömb lesz, de egyelőre itt csak a hely lesz neki foglalva, amit majd a for ciklusban feltöljük őket.

```
for (int i = 0; i < png_image.get_width(); ++i)  
    for (int j = 0; j < png_image.get_height(); ++j)  
        image[i * png_image.get_width() + j] = png_image[i][j].red;  
  
double value = (*p)(image);  
  
std::cout << value << std::endl;  
  
delete p;  
delete[] image;
```

Az első for ciklussal végigmegyek a kép szélességén, a második ciklussal pedig a magasságon. Az image tömböt feltöljük a red komponensekkel. Majd a delete függvénnel töröljük a Perceptron* p-t mivel előzőleg foglaltunk neki memóriát, továbbá az image tömböt is a memóriából.

5. fejezet

Helló, Mandelbrot!

5.1. A Mandelbrot halmaz

A mandelbrot-halmaz

Megoldás forrása: https://gitlab.com/davidhalasz/bhax/blob/master/attention_raising/Source/mandelbrot-mandelpngt.cpp

A forrásban megfigyelhető, hogy az eddigiekhez képest két új könyvtárat is használunk a headrünkben. Az egyik a `#include "png++/png.hpp"`, amivel png kép készíthető el, a másik könyvtár pedig a `#include < sys/times.h >`, amivel mérhetjük az időt, jelen esetben azt, hogy meddig tart a amíg a program elkészíti a képet. Ez utóbbit kihagyhatjuk, ez csak akkor érdekes, ha meg szeretnénk vizsgálni, hogy mennyi idő alatt készíti el a képet a processzor és mennyi ideig a videókártya.

A main függvény 2 argumentumot tartalmaz, amit az if függvénytel ellenőrizünk le, azaz, ha a terminálban megadott paraméterek száma nem egyenlő a kettővel, akkor kiíratjuk a kép elkészítéséhez szükséges parancssor használat módját és egy hibaüzenetet. Az első paraméternek a program nevénak, a másodiknak pedig az elmenteni kívánt png típusú fájl nevénak kell lennie.

```
int
main (int argc, char *argv[])
{
    // Mérünk időt (PP 64)
    clock_t delta = clock ();
    // Mérünk időt (PP 66)
    struct tms tmsbuf1, tmsbuf2;
    times (&tmsbuf1);

    if (argc != 2)
    {
        std::cout << "Használat: ./mandelpng fajlnev";
        return -1;
    }

}
```

Következő lépésként dekraláljuk a kép számításához szükséges adatokat (a, b, c, d, szelesség és magasság). Amit a következő négy sorban használjuk fel. A `png::image < png::rgb_pixel > kep (szelesség, magasság);` kódsorral létrehozunk egy 600x600 pixel méretű üres képet, továbbá dekraláljuk a dx és a dy változókat, melyek értékei az x és y tengely lépésközeit adja meg.

```
double a = -2.0, b = .7, c = -1.35, d = 1.35;
int szelesseg = 600, magassag = 600, iteraciosHatar = 32000;

png::image < png::rgb_pixel > kep (szelesseg, magassag);

double dx = (b - a) / szelesseg;
double dy = (d - c) / magassag;
double reC, imC, reZ, imZ, ujreZ, ujimZ;

}
```

Ezt követően két for ciklussal zongorázzuk végig az adatokat, melyek addig tartanak, amennyi a szélesség és a magasság mérete. Miközben egyenként végigmegyünk a komplex síkon, a while ciklussal ellenőrizzük, hogy a a `reZ` és a `imZ` négyzeteinek összege kisebb-e, mint 4. ÉS hogy az iteráció nem éri el az iterációs határt. Ha a feltétel teljesül, akkor az adottárcspont nem lesz a Mandelbrot-halmaz eleme és számítással új értékeket rendelünk a `reZ` és az `imZ` változókhöz. Ettől a while ciklustól függ a pixelek kiíratása, azaz, ha a feltétel teljesül, akkor nem lesz pixel, ellenkező esetben előhívjuk a `kep.set_pixel()` függvényt a fekete képpont rajzolásához, ahol a `k` lesz a sor, a `j` pedig az oszlop.

```
for (int j = 0; j < magassag; ++j)
{
    for (int k = 0; k < szelesseg; ++k)
    {
        reC = a + k * dx;
        imC = d - j * dy;
        reZ = 0;
        imZ = 0;
        iteracio = 0;

        while (reZ * reZ + imZ * imZ < 4 && iteracio < iteraciosHatar)
        {
            ujreZ = reZ * reZ - imZ * imZ + reC;
            ujimZ = 2 * reZ * imZ + imC;
            reZ = ujreZ;
            imZ = ujimZ;

            ++iteracio;
        }

        kep.set_pixel (k, j,
                      png::rgb_pixel (255 -
                                      (255 * iteracio) / iteraciosHatar,
                                      255 -
                                      (255 * iteracio) / iteraciosHatar,
                                      255 -
```

```
        (255 * iteracio) / iteracionsHatar));
    }
    std::cout << "." << std::flush;
}
}
```

A fenti képet végül lementjük abba a fájlba, amit még a program elindítása során adtuk meg és kiíratjuk, hogy a kép mentése elkészült. Továbbá a kép elkészítésének idejét is kiíratjuk, amihez előbb számításokat kell végeznünk.

```
kep.write (argv[1]);
std::cout << argv[1] << " mentve" << std::endl;

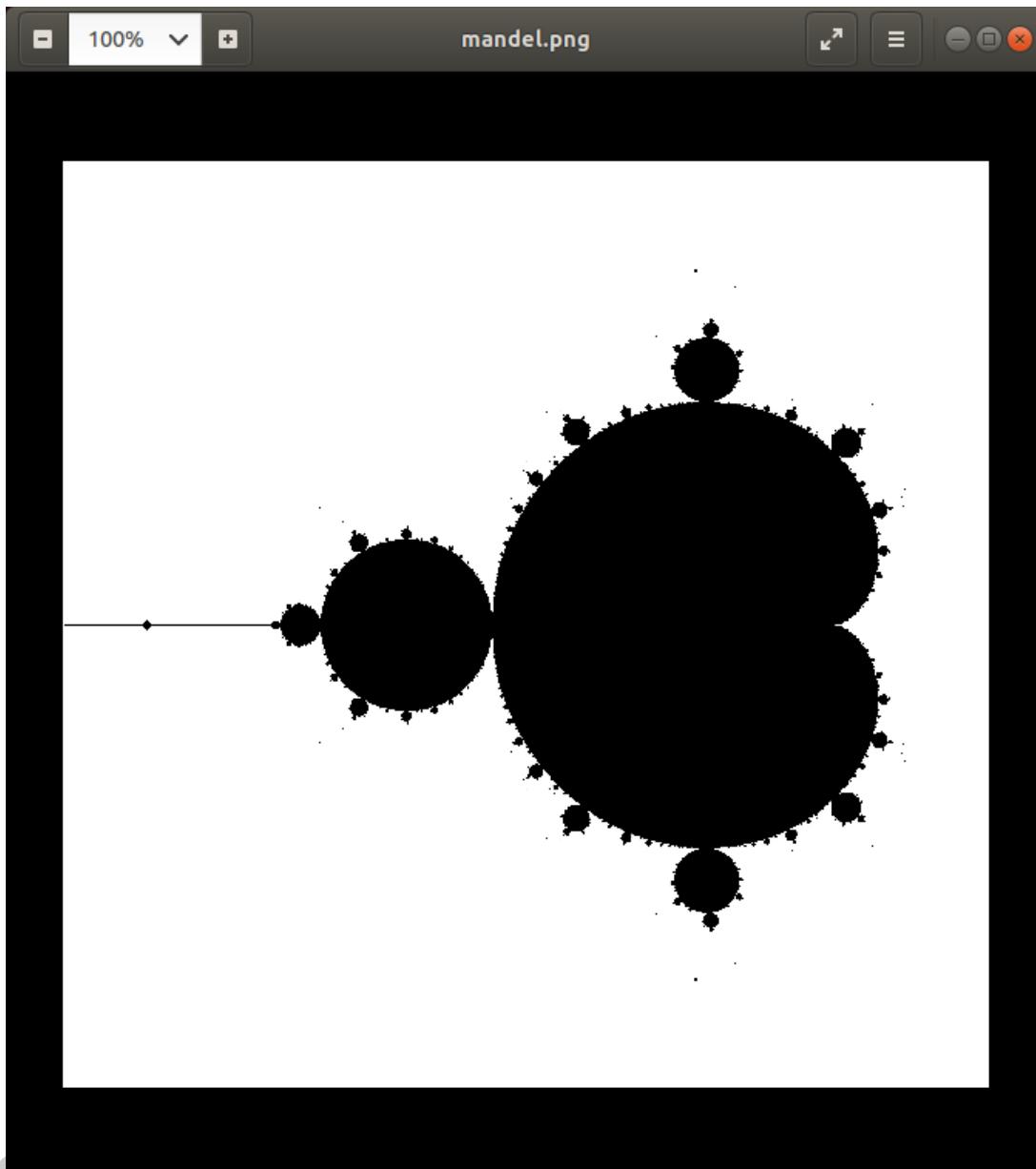
times (&tmsbuf2);
std::cout << tmsbuf2.tms_utime - tmsbuf1.tms_utime
+ tmsbuf2.tms_stime - tmsbuf1.tms_stime << std::endl;

delta = clock () - delta;
std::cout << (double) delta / CLOCKS_PER_SEC << " sec" << std::endl;
}
```

A program elindítása és a végeredmény az alábbi két képen látható:

```
dave@dave-K501UB:~/gyakorlas$ g++ mandelpngt.c++ -lpng16 -o3 -o mandelpngt
dave@dave-K501UB:~/gyakorlas$ ./mandelpngt mandel.png
2182
21.8237 sec
mandel.png mentve
dave@dave-K501UB:~/gyakorlas$ █
```

5.1. ábra. A mandelpngt.c++ elindítása



5.2. ábra. A mandel.png eredménye

5.2. A Mandelbrot halmaz a `std::complex` osztálytal

Megoldás forrása: https://gitlab.com/davidhalasz/bhax/blob/master/attention_raising/Source/mandelbrot-3.1.2.cpp

Az `std::complex` standard könyvtár segítségével a komplex számokat (azaz a valós és imaginárius egységeket) a `complex()` függvénytel egy helyen kezelhetjük, anélkül, hogy további változókat hoznánk létre. Most az előző Mandelbrot programot készítjük el a `complex` könyvtár használatával. Az időmérést ebből a programból most kihagyjuk.

A headerbe beillesztjük a `<complex>` könyvtárat. A `main` függvényen belül megadjuk a szélességet és a

hosszúságot is, jelen esetben most egy fullhd értékeivel megegyező méretet adtunk meg. Az if() függvényben megvizsgáljuk, hogy a program elindításához szükséges parancssor paramétereinek száma egyenlő-e 9-cel, ha igen, akkor a változókhöz értékeket rendelünk hozzá. Az atoi() függvény azt csinálja, hogy a bevitte adatot integer típusú értékké alakítja, míg az atof() függvény pedig double lesz. Ellenkező esetben, ha a feltétel nem teljesül, akkor kiíratjük a program helyes elindításához szükséges módot, továbbá egy hibaüzenetet.

```
#include <iostream>
#include "png++/png.hpp"
#include <complex>

int
main ( int argc, char *argv[] )
{

    int szelesseg = 1920;
    int magassag = 1080;
    int iteraciosHatar = 255;
    double a = -1.9;
    double b = 0.7;
    double c = -1.3;
    double d = 1.3;

    if ( argc == 9 )
    {
        szelesseg = atoi ( argv[2] );
        magassag = atoi ( argv[3] );
        iteraciosHatar = atoi ( argv[4] );
        a = atof ( argv[5] );
        b = atof ( argv[6] );
        c = atof ( argv[7] );
        d = atof ( argv[8] );
    }
    else
    {
        std::cout << "Hasznalat: ./3.1.2 fajlnev szelesseg magassag n a b c d <-
                     " << std::endl;
        return -1;
    }
}
```

További különbség az előző programunkhoz képest, hogy a második for cikluson belül használjuk az std::complex osztályt. Jellemzője, hogy double típusú paraméterek lesznek és két részből áll: egy valós (reC) és egy imaginárius (imC) egységből. Ez lesz a c változó. Ugyanígy adjuk meg a z_n változót is, csak itt nullákat adunk meg, amik majd a while ciklusban fog változni, ha z_n értéke kisebb mint 4 és az iteráció kisebb mint az iterációs határ. Ha azadott érték eleme a Mandelbrot-Halmaznak, akkor pixeleket rajzolunk, továbbá kiíratjuk, hogy hány százaléknál jár a kép feldolgozása, majd az előző programból ismert módon mentünk.

```
png::image < png::rgb_pixel > kep ( szelesseg, magassag );
```

```
double dx = ( b - a ) / szelesseg;
double dy = ( d - c ) / magassag;
double reC, imC, reZ, imZ;
int iteracio = 0;

std::cout << "Szamitas\n";

for ( int j = 0; j < magassag; ++j )
{
    for ( int k = 0; k < szelesseg; ++k )
    {
        reC = a + k * dx;
        imC = d - j * dy;
        std::complex<double> c ( reC, imC );

        std::complex<double> z_n ( 0, 0 );
        iteracio = 0;

        while ( std::abs ( z_n ) < 4 && iteracio < iteraciosHatar )
        {
            z_n = z_n * z_n + c;

            ++iteracio;
        }

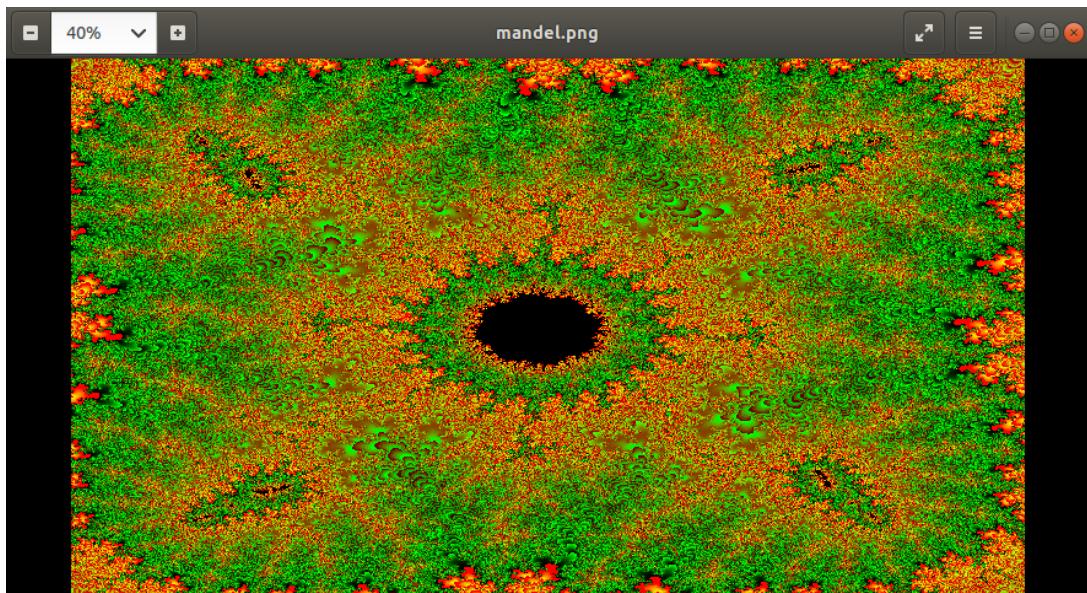
        kep.set_pixel ( k, j,
                        png::rgb_pixel ( iteracio%255, (iteracio*iteracio)%255, 0 ) );
    }
}

int szazalek = ( double ) j / ( double ) magassag * 100.0;
std::cout << "\r" << szazalek << "%" << std::flush;
}
kep.write ( argv[1] );
std::cout << "\r" << argv[1] << " mentve." << std::endl;
}
}
```

A program elindítása után egy nem egy fekete-fehér képet, hanem sokkal színesebb eredményt kapunk:

```
dave@dave-K501UB:~/gyakorlas$ g++ 3.1.2.cpp -lpng -O3 -o 3.1.2
dave@dave-K501UB:~/gyakorlas$ ./3.1.2 mandel.png 1920 1080 2040 -0.01947381057309366392260585598705802112818 -0.01947381057254134184564264842
26540196687 0.7985057569338268601555341774655971676111 0.798505756934379196110285192844457924366
Szamitas
mandel.png mentve.
```

5.3. ábra. A 3.1.2.cpp program elindítása



5.4. ábra. A 3.1.2.cpp eredménye

5.3. Biomorfok

Megoldás videó: <https://youtu.be/IJMbgRzY76E>

Megoldás forrása: https://gitlab.com/davidhalasz/bhax/blob/master/attention_raising/Biomorf/3.1.3.cpp

Vmi a Julia halmazról Az előző feladathoz képest az a különbség, hogy itt 9 helyett 12 paramétert kell megadni a program elindítása során. Ugyanis itt a valós és az imaginárius egységek továbbá az R is állandó érték lesz.

```
#include <iostream>
#include "png++/png.hpp"
#include <complex>

int
main ( int argc, char *argv[] )
{

    int szelesseg = 1920;
    int magassag = 1080;
    int iteraciosHatar = 255;
    double xmin = -1.9;
    double xmax = 0.7;
    double ymin = -1.3;
    double ymax = 1.3;
    double reC = .285, imC = 0;
    double R = 10.0;

    if ( argc == 12 )
```

```
{  
    szelesseg = atoi ( argv[2] );  
    magassag = atoi ( argv[3] );  
    iteraciosHatar = atoi ( argv[4] );  
    xmin = atof ( argv[5] );  
    xmax = atof ( argv[6] );  
    ymin = atof ( argv[7] );  
    ymax = atof ( argv[8] );  
    reC = atof ( argv[9] );  
    imC = atof ( argv[10] );  
    R = atof ( argv[11] );  
  
}  
else  
{  
    std::cout << "Hasznalat: ./3.1.3 fajlnev szelesseg magassag n a b c ←  
        d reC imC R" << std::endl;  
    return -1;  
}  
  
png::image < png::rgb_pixel > kep ( szelesseg, magassag );  
  
double dx = ( xmax - xmin ) / szelesseg;  
double dy = ( ymax - ymin ) / magassag;  
  
std::complex<double> cc ( reC, imC );  
  
std::cout << "Szamitas\n";  
}
```

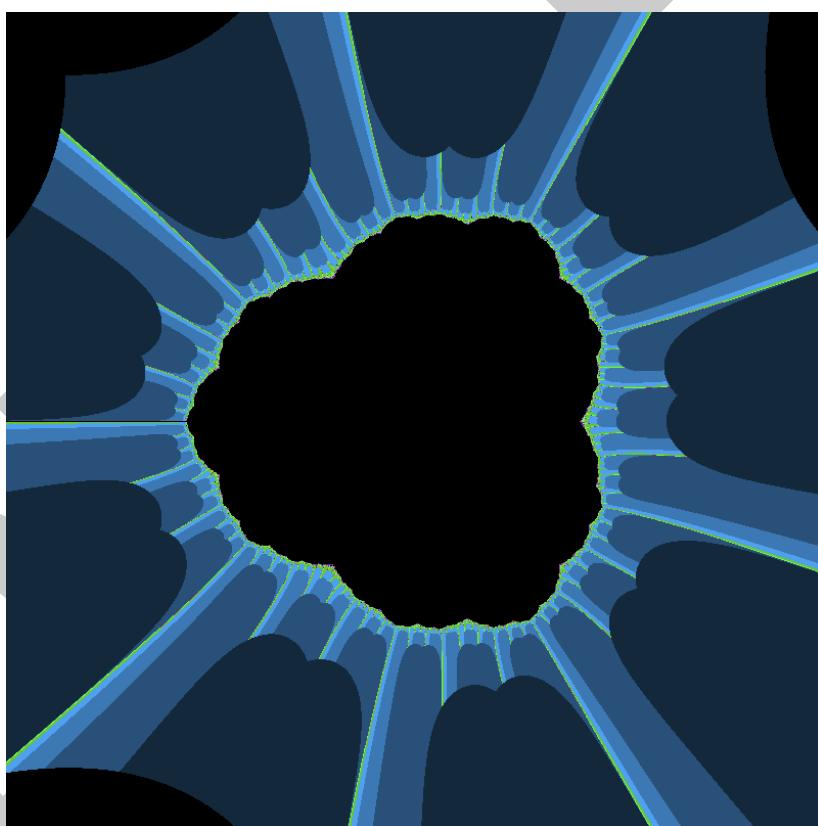
A másik lényeges különbség a for ciklusban figyelhető meg. Itt nincs while ciklus, helyette for-t használunk. Az első két ciklussal végigmegyünk a rácsokon, a harmadik pedig addig fog futni, amíg el nem éri az iterációs határt. Az utóbbin belül a z_n értéke az aktuális z_n változó értékének 3. hatványa lesz, amit a std::pow() osztályval számítjuk ki, majd ezt az értéket vizsgáljuk meg egy if() függvényel. Az std::real() és azt std::imag() értelemszerűen azt jelenti, hogy az adott z_n változó valós és imaginárius értékét vegye figyelembe. Tehát ha a valós szám vagy az imaginárius szám értéke nagyobb, mint R akkor a feltétel teljesül és az iteracio értéke az adott i változó értékével lesz megegyező. Ezután elkészítjük a Julua-Halmazos képet.

```
for ( int y = 0; y < magassag; ++y )  
{  
    for ( int x = 0; x < szelesseg; ++x )  
    {  
        double reZ = xmin + x * dx;  
        double imZ = ymax - y * dy;  
        std::complex<double> z_n ( reZ, imZ );  
  
        int iteracio = 0;  
        for (int i=0; i < iteraciosHatar; ++i)  
        {
```

```
z_n = std::pow(z_n, 3) + cc;
if(std::real ( z_n ) > R || std::imag ( z_n ) > R)
{
    iteracio = i;
    break;
}
kep.set_pixel ( x, y,
    png::rgb_pixel ( (iteracio*20)%255, (iteracio*40)%255, (←
        iteracio*60)%255 ) );
}

int szazalek = ( double ) y / ( double ) magassag * 100.0;
std::cout << "\r" << szazalek << "%" << std::flush;
}
}
```

Ezután elkészítjük a Julaa-Halmazos képet:



5.5. ábra. Biomorf képe

5.4. A Mandelbrot halmaz CUDA megvalósítása

Megoldás forrása: https://gitlab.com/davidhalasz/bhax/blob/master/attention_raising/CUDA/mandelpngc_60x60.cu

A CUDA az NVIDIA által fejlesztett programozási környezet, amely az NVIDIA grafikus processzorainak párhuzamos programozására használható. Legfontosabb célja, hogy az adott feladatokat a lehető legrövidebb idő alatt oldja meg. Amíg a CPU-k csak néhány szálat tudnak egymástól függetlenül futtatni, addig a GPU-k sokkal nagyobb számú feladatot is képesek elvégezni, és a CUDA ezt az előnyt használja ki, nem csak képalkotási feladatoknál, hanem akár általános célú programok megvalósítása során is felhasználhatjuk.

Jelen példánkban a .cu fájltípusú programot fogjuk használni. Ehhez előzetesen szükségünk lesz az NVIDIA cuda toolkit programot telepítenünk, hogy tudjuk használni az nvcc parancsot a program fordítása során. A programunk az első feladatban megismert alkalmazás továbbfejlesztése. A legszembetűnőbb változtatás a programunk elején láthatóak, amelyek minden valamilyen függvény minősítőkkel kezdődnek. Ilyen függvény minősítők lehetnek például: `_global_`, `_device_` `_host_` és a `_noinline_`, `_forceinline_`. Jelen esetünkben van egy `_device_` függvényünk. Ez a GPU-n futó függvény kódja, ami csak a GPU kódból hívható. Ide rakjuk be az első feladatból megismert változókkal, számításokkal és a rács csomópontjaival kapcsolatos kódcsipetet. A magasság és a meret most 600x600 pixel lesz.

```
_device_ int
mandel (int k, int j)
{
    // számítás adatai
    float a = -2.0, b = .7, c = -1.35, d = 1.35;
    int szelesseg = MERET, magassag = MERET, iteraciosHatar = ITER_HAT;

    // a számítás
    float dx = (b - a) / szelesseg;
    float dy = (d - c) / magassag;
    float reC, imC, rez, imZ, ujrez, ujimZ;
    // Hány iterációt csináltunk?
    int iteracio = 0;

    // c = (reC, imC) a rács csomópontjainak
    // megfelelő komplex szám
    reC = a + k * dx;
    imC = d - j * dy;
    // z_0 = 0 = (rez, imZ)
    rez = 0.0;
    imZ = 0.0;
    iteracio = 0;

    while (rez * rez + imZ * imZ < 4 && iteracio < iteraciosHatar)
    {
        // z_{n+1} = z_n * z_n + c
        ujrez = rez * rez - imZ * imZ + reC;
        ujimZ = 2 * rez * imZ + imC;
        rez = ujrez;
        imZ = ujimZ;

        ++iteracio;
    }
}
```

```
        }
    return iteracio;
}
}
```

Továbbá van még két `__global__` függvényminősítőnk, és minden kettő a `mandelkernel()` függvényhez kapcsolódik. Ez egy kernel függvény lesz, ami azt jelenti, hogy a GPU-n futó kódból, azaz a gazda kódból hívható. A `blockIdx` a CUDA saját beépített változója, ami `uint3` típusú, a futó blokk számát adja meg. A `threadIdx` is egy `uint3` típusú változó, csak ez a futó szál számát fogja megadni.

```
/*
__global__ void
mandelkernel (int *kepadat)
{

    int j = blockIdx.x;
    int k = blockIdx.y;

    kepadat [j + k * MERET] = mandel (j, k);

}

*/
__global__ void
mandelkernel (int *kepadat)
{

    int tj = threadIdx.x;
    int tk = threadIdx.y;

    int j = blockIdx.x * 10 + tj;
    int k = blockIdx.y * 10 + tk;

    kepadat [j + k * MERET] = mandel (j, k);

}
}
```

Ez a `cudamandel()` függvény két paramétert vár: integer típusú `kepadat` tömb értékeit, ami értéke most egyenként 600 lesz. A `cudaMalloc` működése hasonló a C++ `malloc()` függvényéhez, amit szintén memória foglaláshoz használunk. A `dim3` típusú grid blokk mérete 60x60 lesz, mivel a méretet elosztjuk 10-el és blokkonként 100 szállal fog dolgozni, ezt a `tgrid()` függvényteljesítővel adtuk meg.

```
void
cudamandel (int kepadat [MERET] [MERET])
{

    int *device_kepadat;
    cudaMalloc ((void **) &device_kepadat, MERET * MERET * sizeof (int));
```

```
dim3 grid (MERET / 10, MERET / 10);
dim3 tgrid (10, 10);
mandelkernel <<< grid, tgrid >>> (device_kepadat);

cudaMemcpy (kepadat, device_kepadat,
            MERET * MERET * sizeof (int), cudaMemcpyDeviceToHost);
cudaFree (device_kepadat);

}
```

A programunk main() részét nem tartom szükségesnek bemutatni, ugyanis ha megvizsgáljuk, akkor nem találunk semmi újdonságot az eddigi programunkhoz képest. Van benne egy cudamandel() függvény, ami megfogja kapni a fenti adatokat, így fogjuk elkészíteni a képet.

```
int
main (int argc, char *argv[])
{

    // Mérünk időt (PP 64)
    clock_t delta = clock ();
    // Mérünk időt (PP 66)
    struct tms tmsbuf1, tmsbuf2;
    times (&tmsbuf1);

    if (argc != 2)
    {
        std::cout << "Hasznalat: ./mandelpngc fajlnev";
        return -1;
    }

    int kepadat [MERET] [MERET];

    cudamandel (kepadat);

    png::image < png::rgb_pixel > kep (MERET, MERET);

    for (int j = 0; j < MERET; ++j)
    {
        //sor = j;
        for (int k = 0; k < MERET; ++k)
        {
            kep.set_pixel (k, j,
                           png::rgb_pixel (255 -
                                           (255 * kepadat [j] [k]) / ITER_HAT,
                                           255 -
                                           (255 * kepadat [j] [k]) / ITER_HAT,
                                           255 -
                                           (255 * kepadat [j] [k]) / ITER_HAT));
        }
    }
}
```

```
        }
        kep.write (argv[1]);

        std::cout << argv[1] << " mentve" << std::endl;

        times (&tmsbuf2);
        std::cout << tmsbuf2.tms_utime - tmsbuf1.tms_utime
            + tmsbuf2.tms_stime - tmsbuf1.tms_stime << std::endl;

        delta = clock () - delta;
        std::cout << (float) delta / CLOCKS_PER_SEC << " sec" << std::endl;
    }

}
```

5.5. Mandelbrot nagyító és utazó C++ nyelven

Építs GUI-t a Mandelbrot algoritmusra, lehessen egérrel nagyítani egy területet, illetve egy pontot egérrel kiválasztva vizualizálja onnan a komplex iteráció bejárta z_n komplex számokat!

Megoldás forrása: https://gitlab.com/davidhalasz/bhax/tree/master/attention_raising/Source/mandelbrot/nagyitas



Megjegyzés

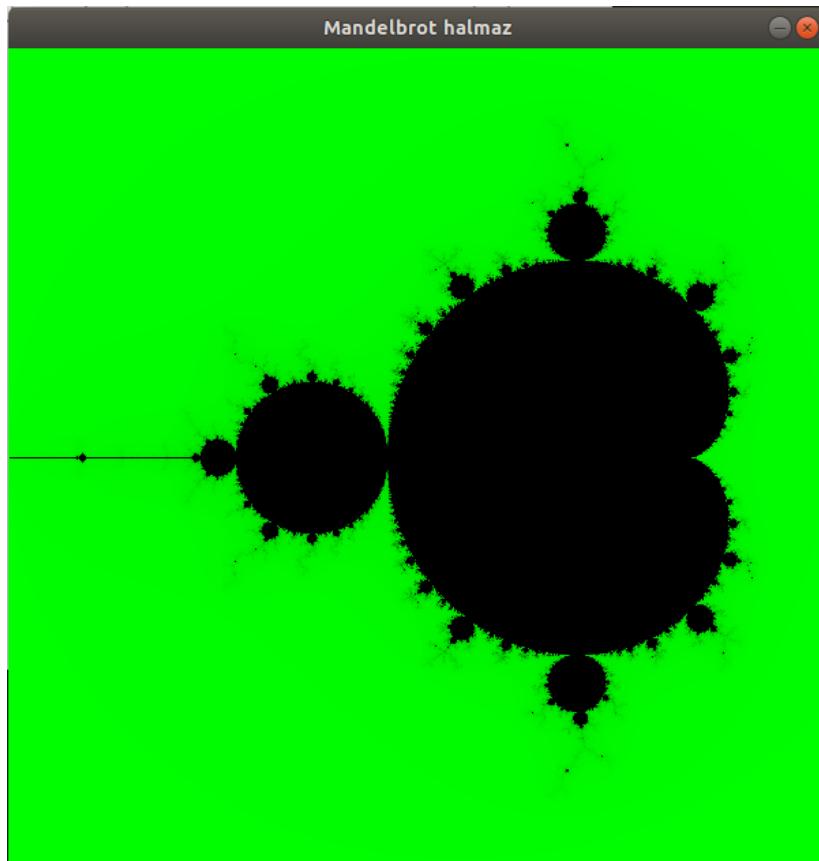
A feladat megoldásában tutorként részt vett: Fürjes-Beke Péter

Mielőtt elkezdenénk a programot, először szükséges telepíteni a libqt4-dev csomagot, mert enélkül nem fog elindulni a program. A mappában egy helyen kell szerepelnie az alábbi négy fájlnak, ami a képen is látható, miután elindítottam az ls -l parancsot. Továbbá a qmake -project létrehoz egy .pro végződésű fájlt, a fájl neve megegyezik az aktuális mappa nevével. Miután ez megtörtént, ezt a .pro végződésű fájlba bele kell másolni ezt a sort: QT += widgets. Ezután lehet a parancssorba beírni, hogy qmake *.pro

```
dave@dave-K501UB:~/gyakorlas/nagyitas$ ls -l
összesen 24
-rw-rw-r-- 1 dave dave 2634 márc 23 22:22 frakablak.cpp
-rw-rw-r-- 1 dave dave 1348 márc 23 22:22 frakablak.h
-rw-rw-r-- 1 dave dave 2609 márc 23 22:22 frakszal.cpp
-rw-rw-r-- 1 dave dave 866 márc 23 22:22 frakszal.h
-rw-rw-r-- 1 dave dave 600 márc 23 22:22 main.cpp
-rw-r--r-- 1 dave dave 976 márc 25 20:25 nagyitas.pro
dave@dave-K501UB:~/gyakorlas/nagyitas$ qmake -project
dave@dave-K501UB:~/gyakorlas/nagyitas$ qmake *.pro
```

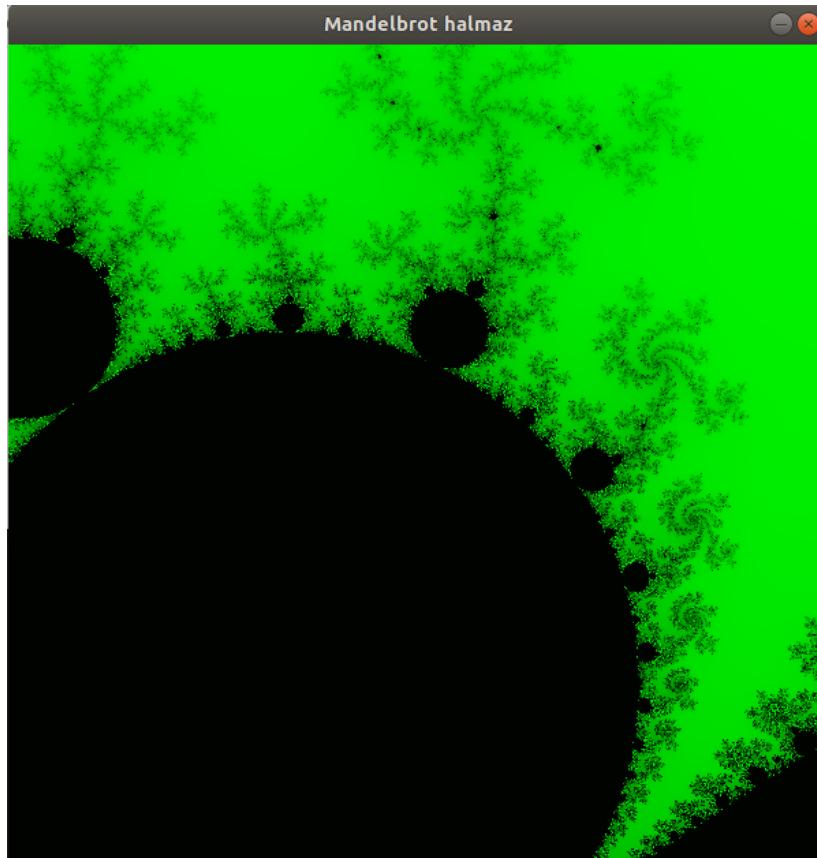
5.6. ábra. Makefile létrehozása

Ez a parancs létrehozza a Makefile-t, amit a make parancs használatával egy bináris fájlt hozunk létre, aminek a neve megegyezik az aktuális mappánk nevével. Ezt kell elindítanunk, ugyanúgy ahogyan bármely más programot szoktunk. Ham minden jól meg az alábbi Mandelbrot-halmazt kell kapnunk:



5.7. ábra. Mandelbrot halmaz alaphelyzetben

Nagyítani úgy tudunk, hogy az egérrel kijelölünk egy részt, majd a program automatikusan oda zoomol. Ha a kép életlennek tűnik, akkor meg kell nyomnunk az "n" billentyűt, ugyanis ilyenkor a program számítást végez és élesíti a képet.



5.8. ábra. Mandelbrot halmaz nagyítva

5.6. Mandelbrot nagyító és utazó Java nyelven

Megoldás forrása: https://gitlab.com/davidhalasz/bhax/tree/master/attention_raising/Source/mandelbrot/java

Ebben a feladatban a az előzőt csináljuk meg ugyanazt, csak java-ban. A fordítás a javac parancssal történik, és a program elindításához pedig a java-t használjuk. Ezt az alábbi kódsor szemlélteti:

```
javac MandelbrothalmazNagyító.java  
java MandelbrothalmazNagyító
```

A nagyítást végző kódsorokat MandelbrothalmazNagyító.java programon belül a MandelbrothalmazNagyító osztályban hozzuk létre. A MouseAdapter implementálja a Mouselisteneret. A MousePressed osztály a MouseEvent paramétereit várja, ami akkor lép működésbe, ha egy pontra történik az egér klikkelés. Ilyenkor az osztályon belül lekéri a nagyítandó kijelölt terület bal felső sarkának helyét. Alaphelyzetben a szélesség (mx) és a magasság (my) értékei 0, ami megváltozik ha az egérrel kijelölünk egy területet.

```
// Egér kattintó események feldolgozása:  
addMouseListener(new java.awt.event.MouseAdapter() {  
    // Egér kattintással jelöljük ki a nagyítandó területet  
    // bal felső sarkát:  
    public void mousePressed(java.awt.event.MouseEvent m) {
```

```
// A nagyítandó kijelölt területet bal felső sarka:  
x = m.getX();  
y = m.getY();  
mx = 0;  
my = 0;  
repaint();  
}  
}
```

Ha kijelöltünk egy területet, akkor a MouseReleased() osztály elvégez egy számítást, és egy új nagyító objektumot hoz létre.

```
public void mouseReleased(java.awt.event.MouseEvent m) {  
    double dx = (MandelbrotHalmazNagyító.this.b  
                - MandelbrotHalmazNagyító.this.a)  
                /MandelbrotHalmazNagyító.this.szélesség;  
    double dy = (MandelbrotHalmazNagyító.this.d  
                - MandelbrotHalmazNagyító.this.c)  
                /MandelbrotHalmazNagyító.this.magasság;  
  
    new MandelbrotHalmazNagyító(MandelbrotHalmazNagyító.this.a+x*dx,  
                                MandelbrotHalmazNagyító.this.a+x*dx+mx*dx,  
                                MandelbrotHalmazNagyító.this.d-y*dy-my*dy,  
                                MandelbrotHalmazNagyító.this.d-y*dy,  
                                600,  
                                MandelbrotHalmazNagyító.this.iterációsHatár);  
}  
}
```

A mouseDragged() osztállyal figyeljük, hogy kijelölt területet. Ekkor kapjuk meg a szélességet és a magasságot értékül, amik rendre az mx és az my változókban lesznek eltárolva.

```
addMouseMotionListener(new java.awt.event.MouseMotionAdapter() {  
    public void mouseDragged(java.awt.event.MouseEvent m) {  
        mx = m.getX() - x;  
        my = m.getY() - y;  
        repaint();  
    }  
});  
}
```

Itt is lehet élesíteni a képet, ha nagyítás után homályos lesz. Ehhez a KeyAdaptert() osztályt hívjuk segítséggel, ami a MandelbrotHalmaz.java programban található. A KeyListener() figyeli a billentyűzetleütéseket. Jelen esetben az 's', 'n' és 'm' gombokat figyeli. Ha az a kapott billentyűzet (`e.getKeyCode()`) egyenlő az 'n' billentyűzettel (`KeyEvent.VK_N`), akkor újraszámítjuk az adatokat, kivéve, ha már előtte ki volt számítva.

```
...  
addKeyListener(new java.awt.event.KeyAdapter() {  
    // Az 's', 'n' és 'm' gombok lenyomását figyeljük  
    public void keyPressed(java.awt.event.KeyEvent e) {
```

```
if(e.getKeyCode() == java.awt.event.KeyEvent.VK_S)
    pillanatfelvétel();
// Az 'n' gomb benyomásával pontosabb számítást végzünk.
else if(e.getKeyCode() == java.awt.event.KeyEvent.VK_N) {
    if(számításFut == false) {
        MandelbrotHalmaz.this.iterációsHatár += 256;
        // A számítás újra indul:
        számításFut = true;
        new Thread(MandelbrotHalmaz.this).start();
    }
} else if(e.getKeyCode() == java.awt.event.KeyEvent.VK_M) {
    if(számításFut == false) {
        MandelbrotHalmaz.this.iterációsHatár += 10*256;
        // A számítás újra indul:
        számításFut = true;
        new Thread(MandelbrotHalmaz.this).start();
    }
}
} );
...
}
```



6. fejezet

Helló, Welch!

6.1. Első osztályom

Valósítsd meg C++-ban és Java-ban az módosított polártranszformációs algoritmust! A matek háttér teljesen irreleváns, csak annyiban érdekes, hogy az algoritmus egy számítása során két normálist számol ki, az egyiket elspájzolod és egy további logikai taggal az osztályban jelzed, hogy van vagy nincs eltéve kiszámolt szám.

Megoldás C++ forrása: https://gitlab.com/davidhalasz/bhax/tree/master/attention_raising/Source/welch/polargen.cpp

Megoldás Java forrása: https://gitlab.com/davidhalasz/bhax/blob/master/attention_raising/Source/welch/polargen/java/PolarGenerator.java

Ebben a feladatban a polártranszformációs algoritmust fogom bemutatni. Először vizsgáljuk meg a C++ programot. Ez a program 3 részből áll: `polargenteszt.cpp`, `polargen.cpp` és `polargen.h`. A `polagen.h` felépítése az alábbi:

```
#ifndef POLARGEN__H
#define POLARGEN__H

#include <cstdlib>
#include <cmath>
#include <ctime>

class PolarGen
{
public:
    PolarGen ()
    {
        nincsTarolt = true;
        std::srand (std::time (NULL));
    }
    ~PolarGen ()
    {
    }
    double kovetkezo ();
```

```
private:  
    bool nincsTarolt;  
    double tarolt;  
  
};  
  
#endif
```

Első lépésként deklaráljuk a `nincsTarolt` változót, aminek értéke igaz lesz. Ezután a véletlenszám-generátor függvényt hívjuk segítségül. Azért használjuk az `srand()` függvényt a sima `rand()` helyett, mert folyamatosan változó, megjósolhatatlan véletlen számra van szükségünk, ezért a függvénynek paraméterül a `std::time()` függvényt adjuk meg, azaz a számítógépünk órája által jelzett idő bitje lesz. Figyeljük meg, hogy a véletlenszám készítőnk egy `PolarGen` osztályban van felépítve. Így használhatóbb lesz a generátorunk és könnyebb lesz különböző értéktartományokhoz véletlen számokat előállítani. A `nincsTarolt` egy boolean típusú változó lesz, a `tarolt` pedig `double` típusú. Ezt a programban más-hol nem fogjuk tudni megváltoztatni, mivel ez egy private osztályban vannak elhelyezve. Van a programban egy `double kovetkezo()` függvényünk is, mely a `polargen.cpp`-ben van felépítve:

```
#include "polargen.h"  
  
double  
PolarGen::kovetkezo ()  
{  
    if (nincsTarolt)  
    {  
        double u1, u2, v1, v2, w;  
        do  
        {  
            u1 = std::rand () / (RAND_MAX + 1.0);  
            u2 = std::rand () / (RAND_MAX + 1.0);  
            v1 = 2 * u1 - 1;  
            v2 = 2 * u2 - 1;  
            w = v1 * v1 + v2 * v2;  
        }  
        while (w > 1);  
  
        double r = std::sqrt ((-2 * std::log (w)) / w);  
  
        tarolt = r * v2;  
        nincsTarolt = !nincsTarolt;  
  
        return r * v1;  
    }  
    else  
    {  
        nincsTarolt = !nincsTarolt;  
        return tarolt;  
    }  
}
```

```
}
```

Gyakorlatilag ez maga a polártranszformációs függvényünk. A számításokat itt végezzük el. Először is megvizsgáljuk hogy a nincsTárolt változó értéke hamis, vagy igaz. Ha igaz, akkor azt jelenti, hogy a tarolt változóban el van tárolva a visszaadandó lebegőpontos szám. A matematikai háttér most nem fontos, ezért a polártranszformációs eljárással kapcsolatos kódcsipetet átlépjük.

```
#include <iostream>
#include "polargen.h"
#include "polargen.cpp"

int
main (int argc, char **argv)
{
    PolarGen pg;

    for (int i = 0; i < 10; ++i)
        std::cout << pg.kovetkezo () << std::endl;

    return 0;
}
```

A fenti kódcsipet a `polargenteszt.cpp` fájlban található. Ez lesz a fő fájl, azaz majd ezt kell lefordítanunk és futtatni. For ciklussal megadjuk, hogy a program tízszer fusson le és írassa ki a kapott számításokat. Így tehát a program futtatása után megkapjuk a terminálban a következő kimenetet:

```
dave@dave-K501UB:~/gyakolas$ ./polargenteszt
-1.3318
0.332853
-1.08433
-0.164643
0.779858
-0.759191
0.478917
-0.37369
-1.82635
0.929903
```

6.1. ábra. A polargenteszt eredménye

Most nézzük meg ugyanezt a programot Java-ban. Ha összehasonlítjuk az előző programmal, akkor láthatjuk, hogy szembetűnő változás nincs. Talán csak annyi, hogy a Java verzió sokkal letisztultabbnak tűnik. A Java alapból osztályokkal dolgozik, tehát itt programozni csak az objektum orientált paradigmá mentén lehet.

```
public class PolarGenerator {
    boolean nincsTárolt = true;
```

```
double tárolt;

public PolarGenerator() {
    nincsTárolt = true;
}

public double következő() {
    if(nincsTárolt) {
        double u1, u2, v1, v2, w;
        do {
            u1 = Math.random();
            u2 = Math.random();
            v1 = 2*u1 - 1;
            v2 = 2*u2 - 1;
            w = v1*v1 + v2*v2;
        } while(w > 1);
        double r = Math.sqrt((-2*Math.log(w))/w);
        tárolt = r*v2;
        nincsTárolt = !nincsTárolt;
        return r*v1;
    } else {
        nincsTárolt = !nincsTárolt;
        return tárolt;
    }
}

public static void main(String[] args) {

    PolarGenerator g = new PolarGenerator();

    for(int i=0; i<10; ++i)
        System.out.println(g.következő());
}
```

A programban megfigyelhető következő() függvény megtalálható a Sun programozói által készített Java JDK forrásaiban, pontosabban az src.zip állományában a java/util/Random.java forrásban. Ennek a kódcsipetnek a megoldása nagyon hasonlít a miénkhez, amit az alábbi képen is megfigyelhetjük:

```
public synchronized double nextGaussian() {
    // See Knuth, ACP, Section 3.4.1 Algorithm C.
    if (haveNextNextGaussian) {
        haveNextNextGaussian = false;
        return nextNextGaussian;
    } else {
        double v1, v2, s;
        do {
            v1 = 2 * nextDouble() - 1; // between -1 and 1
            v2 = 2 * nextDouble() - 1; // between -1 and 1
            s = v1 * v1 + v2 * v2;
        } while (s >= 1 || s == 0);
        double multiplier = StrictMath.sqrt(-2 * StrictMath.log(s)/s);
        nextNextGaussian = v2 * multiplier;
        haveNextNextGaussian = true;
        return v1 * multiplier;
    }
}
```

6.2. ábra. A JAVA JDK kódcsipete

A JDK-ban a haveNextNextGaussian és a nextNextGaussian a fenti nextGaussian() függvény felett van definiálva, mégpedig úgy, hogy a változók private módban vannak megadva, azaz csak a saját osztálya számára lesz látható, más olyszály azonban nem fog tudni hozzáférni az adathoz:

```
private double nextNextGaussian;
private boolean haveNextNextGaussian = false;
```

6.2. LZW

Valósítsd meg C-ben az LZW algoritmus fa-építését!

Megoldás forrása: https://gitlab.com/davidhalasz/bhax/blob/master/attention_raising/Source/welch/binfa-lzw.c

Az LZW (Lembel-Ziv-Welch) az LZ77 tömörítőprogram továbbfejlesztése, amit Terry Welch publikált 1984-ben. Ez lényegében egy veszteségmentes tömörítési eljárás. Mivel könnyű implementálni, ezért nagyon elterjedt. Jelen programunk lényege az, hogy egy binárisan megadott karakter-sorozatot részekre tördeljük rekurzíven. Ha egy darabot letördeltünk, akkor utána addig vizsgáljuk a sorozat további részeit, ami még nincs a "szótárunkban", ugyanis ha ilyen találat van, akkor azt szintén letördeljük és felvesszük a szótárunkba. Ha a sorozat végéhez érünk, akkor ebből a részekből egy bináris fa állítható elő. Jelen esetünkben úgy kell elképzelni, hogy a gyökér elemnek van egy 1-es és egy nullás gyermekje, majd ezekhez is fog tartozni további nullás és egyes gyermes és így tovább.

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <unistd.h>
#include <math.h>
```

```
typedef struct binfa
{
    int ertek;
    struct binfa *bal nulla;
    struct binfa *jobb egy;

} BINFA, *BINFA_PTR;

BINFA_PTR
uj_elem ()
{
    BINFA_PTR p;

    if ((p = (BINFA_PTR) malloc (sizeof (BINFA))) == NULL)
    {
        perror ("memoria");
        exit (EXIT_FAILURE);
    }
    return p;
}
```

Ennél a kódcsipetnél az `uj_elem()` függvényen belül építjük fel a memória foglalási alprogramunkat. A `malloc` függvényről már volt szó, ugye ez fogja számunkra lefoglalni a memóriát, paraméterként a `BINFA` változót adjuk meg. Ezután a `main()` függvényben a gyökér értéket '/' karakterre állítjuk be, tehát ez lesz majd a bináris fánk tetején és 0-val fog kezdődni. A While ciklusban megvizsgáljuk, hogy a fa bal oldala tartalmaz-e nullát, ha nem létrehozunk egyet, `NULL` értéket adunk az egyes gyermeknek, és visszakerülünk a gyökérbe. Ezután megint egy `if` függvény jön, ugye mivel `NULL` értéket adtunk az egyes gyermeknek ezért a feltétel igaz lesz, és létrehozzuk ez egyes gyermeket is.

```
extern void kiir (BINFA_PTR elem);
extern void ratlag (BINFA_PTR elem);
extern void rszoras (BINFA_PTR elem);
extern void szabadit (BINFA_PTR elem);

int
main (int argc, char **argv)
{
    char b;

    BINFA_PTR gyoker = uj_elem ();
    gyoker->ertek = '/';
    gyoker->bal nulla = gyoker->jobb egy = NULL;
    BINFA_PTR fa = gyoker;

    while (read (0, (void *) &b, 1))
    {
//        write (1, &b, 1);
        if (b == '0')
    {
```

```
if (fa->bal nulla == NULL)
{
    fa->bal nulla = uj_elem ();
    fa->bal nulla->ertek = 0;
    fa->bal nulla->bal nulla = fa->bal nulla->jobb egy = NULL;
    fa = gyoker;
}
else
{
    fa = fa->bal nulla;
}
}
else
{
    if (fa->jobb egy == NULL)
    {
        fa->jobb egy = uj_elem ();
        fa->jobb egy->ertek = 1;
        fa->jobb egy->bal nulla = fa->jobb egy->jobb egy = NULL;
        fa = gyoker;
    }
    else
    {
        fa = fa->jobb egy;
    }
}
printf ("\n");
kiir (gyoker);
```

Az alábbi kód részletekben csak számításokat végezünk, arra vonatkozóan, hogy mennyi lesz majd az elkezszült binfánk mélysége, átlaga stb. Majd a végén kiíratjuk a `kiir (BINFA_PTR elem)` függvénytel a kapott eredményt.

```
extern int max_melyseg, atlagosszeg, melyseg, atlagdb;
extern double szorasosszeg, atlag;

printf ("melyseg=%d\n", max_melyseg-1);

atlag = ((double)atlagosszeg) / atlagdb;

/* Ághosszak szórásának kiszámítása */
atlagosszeg = 0;
melyseg = 0;
atlagdb = 0;
szorasosszeg = 0.0;
```

```
rszoras (gyoker);

double szoras = 0.0;

if (atlagdb - 1 > 0)
    szoras = sqrt( szorasosszeg / (atlagdb - 1));
else
    szoras = sqrt (szorasosszeg);

printf ("atlag=%f\nszoras=%f\n", atlag, szoras);

szabadit (gyoker);
}

int atlagosszeg = 0, melyseg = 0, atlagdb = 0;

void
ratlag (BINFA_PTR fa)
{
    if (fa != NULL)
    {
        ++melyseg;
        ratlag (fa->jobb_egy);
        ratlag (fa->bal_nulla);
        --melyseg;

        if (fa->jobb_egy == NULL && fa->bal_nulla == NULL)
        {

            ++atlagdb;
            atlagosszeg += melyseg;
        }
    }
}

double szorasosszeg = 0.0, atlag = 0.0;

void
rszoras (BINFA_PTR fa)
{
    if (fa != NULL)
    {
        ++melyseg;
        rszoras (fa->jobb_egy);
        rszoras (fa->bal_nulla);
```

```
--melyseg;

if (fa->jobb_egy == NULL && fa->bal_nulla == NULL)
{
    ++atlagdb;
    szorasosszeg += ((melyseg - atlag) * (melyseg - atlag));
}

}

}

//static int melyseg = 0;
int max_melyseg = 0;

void
kiir (BINFA_PTR elem)
{
    if (elem != NULL)
    {
        ++melyseg;
        if (melyseg > max_melyseg)
            max_melyseg = melyseg;
        kiir (elem->jobb_egy);
        // ez a postorder bejáráshoz képest
        // 1-el nagyobb mélység, ezért -1
        for (int i = 0; i < melyseg; ++i)
            printf ("---");
        printf ("%c(%d)\n", elem->ertek < 2 ? '0' + elem->ertek : elem->ertek ↔
                ,
                melyseg-1);
        kiir (elem->bal_nulla);
        --melyseg;
    }
}

void
szabadit (BINFA_PTR elem)
{
    if (elem != NULL)
    {
        szabadit (elem->jobb_egy);
        szabadit (elem->bal_nulla);
        free (elem);
    }
}
```

A program futtatása és a kapott eredményt az alábbi képen láthatjuk. Eszerint a b.txt-ben található 11 karakterből álló bináris sorból végül 6-ot tároltunk el és a fánk mélysége 3 lett.

```
dave@dave-K501UB:~/gyakorlas$ more b.txt
00011101110
dave@dave-K501UB:~/gyakorlas$ gcc lzw.c -o lzw -lm
dave@dave-K501UB:~/gyakorlas$ ./lzw < b.txt > output.txt
dave@dave-K501UB:~/gyakorlas$ more output.txt

-----1(2)
-----0(3)
---1(1)
--/(0)
---1(2)
---0(1)
----0(2)
melyseg=3
altag=2.333333
szoras=0.577350
dave@dave-K501UB:~/gyakorlas$
```

6.3. ábra. Az LZW fa C-ben

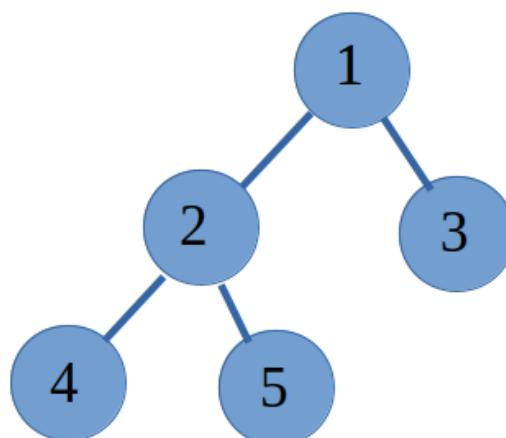
6.3. Fabejárás

Járd be az előző (inorder bejárású) fát pre- és posztorder is!

Preorder Megoldás forrása: https://gitlab.com/davidhalasz/bhax/blob/master/attention_raising/Source/welch-binfa/binfa%20c/pre/lzwpre.c

Postorder Megoldás forrása: https://gitlab.com/davidhalasz/bhax/blob/master/attention_raising/Source/welch-binfa/binfa%20c/post/lzwpost.c

Ellentétben a lineáris adatstruktúrákkal, amelyeknek csak egy logikai módja van, a fabejárás történhet pre- és postorder módon. Az alábbi kis ábra és a hozzá tartozó szöveges magyarázat szemlélteti az in-, post és preorder közötti különbséget:



6.4. ábra. Fabejárás

- Inorder esetén a a fenti fa a következő módon lesz bejárva: 4 2 5 1 3. Azaz először alulról a bal oldali gyermeket, majd a gyökérelemet, utána annak jobb oldali gyermekét.
- Preorder: 1 2 4 5 3. Tehát először a legelső gyökérelemet, onnan a bal, majd a jobb oldali gyermeket.
- Postorder-nél pedig: 4 5 2 3 1. Alulról a bal oldali gyermeket, jobb oldali gyermeket, majd végül a gyökérelemet.

Most a forráskódból csak a megváltozott kódcsipeteket másolom be, mivel a többi teljesen megegyezik az előző feladat forráskódjával. Először vizsgáljuk meg a preorder esetet. Itt is az előző feladatban használt b.txt fájlban tárolt bináris kódsort használjuk tesztelésre.

```
...
void
kiir (BINFA_PTR elem)
{
    if (elem != NULL)
    {
        ++melyseg;
        if (melyseg > max_melyseg)
            max_melyseg = melyseg;
        for (int i = 0; i < melyseg; ++i)
            printf ("---");
        printf ("%c(%d)\n", elem->ertek < 2 ? '0' + elem->ertek : elem->←
                ertek,
                melyseg);
        kiir (elem->bal nulla);
        kiir (elem->jobb_egy);
        --melyseg;
    }
}
...
...
```

A program futtatása után az alábbi lesz az eredmény:

```
dave@dave-K501UB:~/gyakorlas/pre$ more b.txt
00011101110
dave@dave-K501UB:~/gyakorlas/pre$ ./lzwpre < b.txt >output.txt
dave@dave-K501UB:~/gyakorlas/pre$ more output.txt

---/(1)
-----0(2)
-----0(3)
-----1(3)
-----1(2)
-----1(3)
-----0(4)
melyseg=3
altag=2.333333
szoras=0.577350
dave@dave-K501UB:~/gyakorlas/pre$
```

6.5. ábra. Az LZW preorder bejárása

Végül pedig nézzük meg a postorder eredményét:

```
...
void
kiir (BINFA_PTR elem)
{
    if (elem != NULL)
    {
        ++melyseg;
        if (melyseg > max_melyseg)
            max_melyseg = melyseg;
        kiir (elem->bal_nulla);
        kiir (elem->jobb_egy);
        for (int i = 0; i < melyseg; ++i)
            printf ("---");
        printf ("%c(%d)\n", elem->ertek < 2 ? '0' + elem->ertek : elem->←
                ertek,
                melyseg);
        --melyseg;
    }
}
...
...
```

```
dave@dave-K501UB:~/gyakorlas/post$ gcc lzwpost.c -o lzwpost -lm
dave@dave-K501UB:~/gyakorlas/post$ ./lzwpost < b.txt >output.txt
dave@dave-K501UB:~/gyakorlas/post$ more output.txt
'
-----0(3)
-----1(3)
-----0(2)
-----0(4)
-----1(3)
-----1(2)
---/(1)
melyseg=3
altag=2.333333
szoras=0.577350
dave@dave-K501UB:~/gyakorlas/post$
```

6.6. ábra. Az LZW postorder bejárása

6.4. Tag a gyökér

Az LZW algoritmust ültessd át egy C++ osztályba, legyen egy Tree és egy beágyazott Node osztálya. A gyökér csomópont legyen kompozícióban a fával!

Megoldás forrása: https://gitlab.com/davidhalasz/bhax/blob/master/attention_raising/Source/welch/binfa-binfa%20c++/z3a7.cpp



Megjegyzés

A feladat megoldásában tutorként részt vett: Fürjes-Beke Péter

Ebben a feladatban a C binfás programunkat fogjuk átírni C++ verzióba. Jelen esetünkben van egy LZWBInFa osztályunk, azon belül egy Csomopont osztály továbbá egy void usage (void) és az elmaradhatatlan int main() függvényünk is. Az LZWBInFa fa egy pointer, amely mindenkor az épülő LZW fa azon csomópontjára mutat, amit az input feldolgozása során az LZW algoritmus logikája diktál. A kódcsipetben láthatunk egy void operator<<-t, aminek célja, hogy a bemenetként kapott elemeket beépítjük a fába. Itt döntjük el, hogy a kapott paraméter 0 vagy 1-es-e és attól függően foglalunk le a new parancssal új tárterületet.

```
#include <iostream>
#include <cmath>
#include <fstream>

class LZWBInFa
{
public:

    LZWBInFa () :fa (&gyoker)
    {
    }
    ~LZWBInFa ()
    {
        szabadit (gyoker.egyesGyermek ());
        szabadit (gyoker.nullasGyermek ());
    }

    void operator<< (char b)
    {
        if (b == '0')
        {
            if (!fa->nullasGyermek ())
            {
                Csomopont *uj = new Csomopont ('0');
                fa->ujNullasGyermek (uj);
                fa = &gyoker;
            }
            else
            {
                fa = fa->nullasGyermek ();
            }
        }
        else
        {
            if (!fa->egyesGyermek ())
            {
                Csomopont *uj = new Csomopont ('1');
```

```
        fa->ujEgyesGyermek (uj);
        fa = &gyoker;
    }
    else
    {
        fa = fa->egyesGyermek ();
    }
}

void kiir (void)
{
    melyseg = 0;
    kiir (&gyoker, std::cout);
}

int getMelyseg (void);
double getAtlag (void);
double getSzoras (void);

friend std::ostream & operator<< (std::ostream & os, LZWBinFa & bf)
{
    bf.kiir (os);
    return os;
}
void kiir (std::ostream & os)
{
    melyseg = 0;
    kiir (&gyoker, os);
}
```

A Csomopont osztályba implementáljuk a Csomopont konstruktort, ami paraméter nélküli lesz és itt hozza létre a '/' karakterrel kezdődő gyökér csomópontját. Ez lesz tehát az alapértelmezett, de, ha valami betűvel hívjuk, akkor '/' helyett azt teszi be és a két gyermekre mutató mutatót pedig mindenkor esetben nullára állítjuk. Ezután a nullasGyermek és egyesGyermek függvényekben kérdezzük le az aktuális csomópont bal és jobb oldali gyermekét, ujNullasGyermek és a ujEgyesGyermek függvényekben. Pontosan ugyanúgy ahogy már a C programunknál megismertük. Ami számunkra most újdonság, az, hogy a Csomopont osztályban van egy private típusú kód részlet is. Ez azt jelenti, hogy az LZWBinfaf számára ezekhez az adatokhoz nem közvetlenül fér hozzá, hanem csak lekérdező üzenetekkel érheti el őket.

```
private:
    class Csomopont
    {
public:
    Csomopont (char b = '/') : betu (b), balNulla (0), jobbEgy (0)
    {
    };
    ~Csmopont ()
    {
```

```
};

Csomopont *nullasGyermek () const
{
    return balNulla;
}

Csomopont *egyesGyermek () const
{
    return jobbEgy;
}

void ujNullasGyermek (Csomopont * gy)
{
    balNulla = gy;
}

void ujEgyesGyermek (Csomopont * gy)
{
    jobbEgy = gy;
}

char getBetu () const
{
    return betu;
}

private:

    char betu;
    Csomopont *balNulla;
    Csomopont *jobbEgy;
    Csomopont (const Csomopont &);
    Csomopont & operator= (const Csomopont &);

};
```

Ezután létrehozunk egy fa mutatót, ami mindenkor a csomópontra mutat. Van még nekünk egy protected osztályunk is, aminek szerepe, hogy az LZWBInFa osztályai el tudják érni az itt lévő adatokat, de ezen kívül más nem fér hozzá. Ez tartalmazza a mélység, átlag és szórás kiszámításához szükséges függvényeket.

```
Csomopont *fa;
int melyseg, atlagosszeg, atlagdb;
double szorasosszeg;
LZWBInFa (const LZWBInFa &);
LZWBInFa & operator= (const LZWBInFa &);

void kiir (Csonopont * elem, std::ostream & os)
{
```

```
if (elem != NULL)
{
    ++melyseg;
    kiir (elem->egyesGyermek (), os);
    for (int i = 0; i < melyseg; ++i)
        os << "___";
    os << elem->getBetu () << "(" << melyseg - 1 << ")" << std::endl;
    kiir (elem->>nullasGyermek (), os);
    --melyseg;
}
}
void szabadit (Csomopont * elem)
{
    if (elem != NULL)
    {
        szabadit (elem->egyesGyermek ());
        szabadit (elem->>nullasGyermek ());
        delete elem;
    }
}

protected:
    Csomopont gyoker;
    int maxMelyseg;
    double atlag, szoras;

    void rmelyseg (Csmopont * elem);
    void ratlag (Csmopont * elem);
    void rszoras (Csmopont * elem);

};
```

Az LZWBInFa osztályon kívül meghatározzuk a mélységet, átlagot, a szórást és a kiír függvényeket, amik megegyeznek a C programból ismertekkel. Ezeket a függvényeket rekurzívan valósítjuk meg. Az osztályon belüli függvényeket az LZWBInFa:: előtaggal érhetjük el.

```
int
LZWBInFa::getMelyseg (void)
{
    melyseg = maxMelyseg = 0;
    rmelyseg (&gyoker);
    return maxMelyseg - 1;
}

double
```

```
LZWBinFa::getAtlag (void)
{
    melyseg = atlagosszeg = atlagdb = 0;
    ratlag (&gyoker);
    atlag = ((double) atlagosszeg) / atlagdb;
    return atlag;
}

double
LZWBinFa::getSzoras (void)
{
    atlag = getAtlag ();
    szorasosszeg = 0.0;
    melyseg = atlagdb = 0;

    rszoras (&gyoker);

    if (atlagdb - 1 > 0)
        szoras = std::sqrt (szorasosszeg / (atlagdb - 1));
    else
        szoras = std::sqrt (szorasosszeg);

    return szoras;
}

void
LZWBinFa::rmelyseg (Csomopont * elem)
{
    if (elem != NULL)
    {
        ++melyseg;
        if (melyseg > maxMelyseg)
            maxMelyseg = melyseg;
        rmelyseg (elem->egyesGyermek ());
        rmelyseg (elem->>nullasGyermek ());
        --melyseg;
    }
}

void
LZWBinFa::ratlag (Csomopont * elem)
{
    if (elem != NULL)
    {
        ++melyseg;
        ratlag (elem->egyesGyermek ());
        ratlag (elem->>nullasGyermek ());
        --melyseg;
        if (elem->egyesGyermek () == NULL && elem->>nullasGyermek () == NULL -->
    )
}
```

```
{  
    ++atlagdb;  
    atlagosszeg += melyseg;  
}  
}  
  
void  
LZWBinFa::rszoras (Csomopont * elem)  
{  
    if (elem != NULL)  
    {  
        ++melyseg;  
        rszoras (elem->egyesGyermek ());  
        rszoras (elem->>nullasGyermek ());  
        --melyseg;  
        if (elem->egyesGyermek () == NULL && elem->>nullasGyermek () == NULL ↔  
            )  
        {  
            ++atlagdb;  
            szorasosszeg += ((melyseg - atlag) * (melyseg - atlag));  
        }  
    }  
}
```

Ezután megvizsgáljuk, hogy a user által megadott argumentumok megfelelnek-e e feltételeknek. Ha nem felel meg, akkor hibaüzenetet íratunk ki. Ellenkező esetben while ciklussal beolvassuk a bemenetet és a második while ciklusban dolgozzuk fel a fát. Ha a beolvásott karakter a 0x3e, azaz akkor kommentben igazzá tesszük, ha sortörés (0x0a) akkor pedig hamissá.

```
void  
usage (void)  
{  
    std::cout << "Usage: lzwtree in_file -o out_file" << std::endl;  
}  
  
int  
main (int argc, char *argv[])  
{  
    if (argc != 4)  
    {  
        usage ();  
        return -1;  
    }  
  
    char *inFile = *++argv;
```

```
if (*((++argv) + 1) != 'o')
{
    usage ();
    return -2;
}

std::fstream beFile (inFile, std::ios_base::in);

if (!beFile)
{
    std::cout << inFile << " nem letezik..." << std::endl;
    usage ();
    return -3;
}

std::fstream kiFile (*++argv, std::ios_base::out);

unsigned char b;
LZWBinFa binFa;

while (beFile.read ((char *) &b, sizeof (unsigned char)))
    if (b == 0x0a)
        break;

bool kommentben = false;

while (beFile.read ((char *) &b, sizeof (unsigned char)))
{
    if (b == 0x3e)
    {
        kommentben = true;
        continue;
    }

    if (b == 0x0a)
    {
        kommentben = false;
        continue;
    }

    if (kommentben)
        continue;

    if (b == 0x4e)
        continue;

    for (int i = 0; i < 8; ++i)
    {
        if (b & 0x80)
```

```
        binFa << '1';
    else
        binFa << '0';
    b <= 1;
}

kiFile << binFa;

kiFile << "depth = " << binFa.getMelyseg () << std::endl;
kiFile << "mean = " << binFa.getAtlag () << std::endl;
kiFile << "var = " << binFa.getSzoras () << std::endl;

kiFile.close ();
beFile.close ();

return 0;
}
```

A program futtatásához bemenetként egy tömörített fájlra van szükség, ha sima txt-t adunk meg akkor nem lesz bináris fánk. Mivel a tömörített fájl eredménye nagyon hosszú lett (13-as mélységű), ezért ezt most nem teszem be.

6.5. Mutató a gyökér

Írd át az előző forrást, hogy a gyökér csomópont ne kompozícióban, csak aggregációban legyen a fával!

Megoldás forrása: https://gitlab.com/davidhalasz/bhax/blob/master/attention_raising/Source/welch/binfa-binfa%20c++/z3a8.cpp

Ez a feladat az előző példánkkal teljesen megegyezik, azzal a különbséggel, hogy a destruktorkba hozzáadtunk egy új sort: `delete gyoker`

```
~LZWBinFa ()
{
    szabadit (gyoker->egyesGyermekek ());
    szabadit (gyoker->>nullasGyermekek ());
    delete gyoker;
}
```

```
ch/binfa/binfa c++$ more output.txt
-----1(2)
----1(1)
-----0(2)
-----1(5)
----1(4)
---0(3)
---0(4)
--/(0)
----1(3)
----0(4)
-----0(5)
-----0(6)
---1(2)
---0(3)
---0(1)
-----1(4)
----1(3)
----0(4)
-----0(2)
-----1(4)
-----0(5)
----0(3)
-----1(5)
----0(4)
-----0(5)
depth = 6
mean = 4.3
var = 1.1595
```

6.7. ábra. Mutató a gyökér

6.6. Mozgató szemantika

Írj az előző programhoz mozgató konstruktort és értékkadást, a mozgató konstruktor legyen a mozgató értékkadásra alapozva!

Megoldás videó:

Megoldás forrása: https://gitlab.com/davidhalasz/bhax/blob/master/attention_raising/Source/welch/binfa-binfa%20c++/z3a9.cpp

A Mozgató szemantikát elsősorban nagyobb méretű objektumok esetén szoktuk használni, segítségével kevesebb helyet foglalunk, mely gyorsabb programot eredményez. Lényege, hogy egy változó értékeit másolás helyett áthelyezzük egy másik vektorba, ekkor a régi objektum törlésre kerül, azaz elveszíti elemeit. A C++ nyelvben ezt a move() függvénytel oldhatjuk meg. Az alap C++ Binfás programunkhoz képest annyi a változtatás, hogy a program végét kiegészítjük néhány sorral, az alábbiakkal:

```
LZWBinFa binFa3 = std::move ( binFa ) ;

kiFile << "depth = " << binFa3.getMelyseg () << std::endl;
kiFile << "mean = " << binFa3.getAtlag () << std::endl;
kiFile << "var = " << binFa3.getSzoras () << std::endl;
```

Ha megfigyeljük a kódcsipetet, akkor a forráskódban látható, hogy tulajdonképpen copy-paste a `kiFile` kiíró kódSOROK, csak a változó nevét változtattuk meg `binFa3`-ra, ugyanis fentebb deklártunk egy ilyen nevű változót, amihez hozzárendeltük a `move()` függvényt. Paraméterként a `binFa`-t adtuk meg.

```
LZWBinFa ( LZWBinFa && regi ) {
    std::cout << "LZWBinFa move ctor" << std::endl;

    gyoker.ujEgyesGyermek ( regi.gyoker.egyesGyermek() );
    gyoker.ujNullasGyermek ( regi.gyoker.nullasGyermek() );

    regi.gyoker.ujEgyesGyermek ( nullptr );
    regi.gyoker.ujNullasGyermek ( nullptr );

}
```

Programunkat kiegészítettük még a fenti kódcsipettel is. Itt a `nullptr` kulcsszó a null pointert jelöli. Ez egy tetszőleges mutató típusra implicit konvertálódik. Erre azért van szükség, mert a 0 konstansnak két jelentése van: egyrészt 0 számot, másrészt pedig a null pointer.

7. fejezet

Helló, Conway!

7.1. Hangyszimulációk

Írj Qt C++-ban egy hangyszimulációs programot, a forrásaidról utólag reverse engineering jelleggel készíts UML osztálydiagramot is!

Megoldás videó: <https://bhaxor.blog.hu/2018/10/10/myrmecologist>

Megoldás forrása: https://gitlab.com/davidhalasz/bhax/tree/master/attention_raising/Source/conway/Myrmecolog

Ebben a fejezetben a hangyszimulációs programot mutatom be. A program 6 fájlból áll. Az ant.h fájlban deklaráljuk a hangya felépítéséhez kapcsolódó változókat. Az antwin.h fájlban az Antwin() függvényben is szintén változókat deklarálunk és értékeket adunk meg. Itt az ablakkal és a hangyákkal kapcsolatos adatok vannak megadva(pl ablak szélesség, magasság, hangyák száma, stb.). A closeEvent() az ablakeseményeket figyeli. Ha bezárjuk az ablakot, akkor meghívja a finish() függvényt, ahol a futtatás átvált false értékre. A keyPressEvent() függvény pedig a billentyűzet leütéseket figyeli. Jelen esetben azt mondjuk, hogyha az user által leütött billentyűzet azonos a P gombbal (event->key() == Qt::Key_P), akkor megállítjuk a programot. Ha a Q billentyűt vagy az esc-t nyomjuk le, akkor kilép a proglamból (close()).

```
#ifndef ANTWIN_H
#define ANTWIN_H

#include <QMainWindow>
#include <QPainter>
#include <QString>
#include <QCloseEvent>
#include "antthread.h"
#include "ant.h"

class AntWin : public QMainWindow
{
    Q_OBJECT

public:
    AntWin(int width = 100, int height = 75,
           int delay = 120, int numAnts = 100,
```

```
int pheromone = 10, int nbhPheromon = 3,
int evaporation = 2, int cellDef = 1,
int min = 2, int max = 50,
int cellAntMax = 4, QWidget *parent = 0);

AntThread* antThread;

void closeEvent ( QCloseEvent *event ) {

    antThread->finish();
    antThread->wait();
    event->accept();
}

void keyPressEvent ( QKeyEvent *event )
{

    if ( event->key() == Qt::Key_P ) {
        antThread->pause();
    } else if ( event->key() == Qt::Key_Q
                || event->key() == Qt::Key_Escape ) {
        close();
    }
}

virtual ~AntWin();
void paintEvent (QPaintEvent* );

private:

int ***grids;
int **grid;
int gridIdx;
int cellWidth;
int cellHeight;
int width;
int height;
int max;
int min;
Ants* ants;

public slots :
    void step ( const int &);

};

#endif
```

Az antwin.cpp fájlon belül a setWindowTitle() segítségével adunk nevet az ablaknak, ami a program elindítása után a fejlécben fog majd megjelenni. Az ablak méretét a header fájlból kérjük le. Ezután for ciklussal létrehozunk két négyzetrácsot, ezek egy grids nevű tömbben lesznek eltárolva. Az ants változó meghívja az Ants() függvényt, azaz létrehozzuk a hangyákat. Az antThread pedig a fenti adatok alapján létrehozza az egész életteret.

```

#include "antwin.h"
#include <QDebug>

AntWin::AntWin ( int width, int height, int delay, int numAnts,
                int pheromone, int nbhPheromon, int evaporation, int ↵
                cellDef,
                int min, int max, int cellAntMax, QWidget *parent ) : ↵
                QMainWindow ( parent )
{
    setWindowTitle ( "Ant Simulation" );

    this->width = width;
    this->height = height;
    this->max = max;
    this->min = min;

    cellWidth = 6;
    cellHeight = 6;

    setFixedSize ( QSize ( width*cellWidth, height*cellHeight ) );

    grids = new int**[2];
    grids[0] = new int*[height];
    for ( int i=0; i<height; ++i ) {
        grids[0][i] = new int [width];
    }
    grids[1] = new int*[height];
    for ( int i=0; i<height; ++i ) {
        grids[1][i] = new int [width];
    }

    gridIdx = 0;
    grid = grids[gridIdx];

    for ( int i=0; i<height; ++i )
        for ( int j=0; j<width; ++j ) {
            grid[i][j] = cellDef;
        }

    ants = new Ants();

    antThread = new AntThread ( ants, grids, width, height, delay, numAnts, ↵
                                pheromone,
                                nbhPheromon, evaporation, min, max, ↵

```

```
    cellAntMax);  
  
    connect ( antThread, SIGNAL ( step ( int ) ),  
              this, SLOT ( step ( int ) ) );  
  
    antThread->start ();  
  
}
```

A `paintEvent` függvénytel függvénytel történik a színezés, ami a hangyákat fogja szimbolizálni. Először is for ciklussal végigmegyünk a sorokon és az oszlopokon és azt mondjuk hogy a hangyákat szimuláló kis téglalapot (`fillRect`) színezzük be.

```
) ;

qpainter.drawRect ( j*cellWidth, i*cellHeight,
                     cellWidth, cellHeight );

}

}

for ( auto h: *ants) {
    qpainter.setPen ( QPen ( Qt::black, 1 ) );
    qpainter.drawRect ( h.x*cellWidth+1, h.y*cellHeight+1,
                        cellWidth-2, cellHeight-2 );
}

}

qpainter.end();
}

AntWin::~AntWin()
{
    delete antThread;

    for ( int i=0; i<height; ++i ) {
        delete[] grids[0][i];
        delete[] grids[1][i];
    }

    delete[] grids[0];
    delete[] grids[1];
    delete[] grids;

    delete ants;
}

void AntWin::step ( const int &gridIdx )
{
    this->gridIdx = gridIdx;
    update();
}
```

Az antthread.cpp-n belül történik a hangyák kiíratása és mozgatása. Ahhoz, hogy a hangyák mozgása véletlenszerűen történjen, a qsrand() függvényt hívjuksegítségül, ahol paraméterként a másodpercen-ként változó időt adjuk meg.

```
#include "antthread.h"
#include <QDebug>
#include <cmath>
```

```
#include <QDateTime>

AntThread::AntThread ( Ants* ants, int*** grids,
                      int width, int height,
                      int delay, int numAnts,
                      int pheromone, int nbrPheromone,
                      int evaporation,
                      int min, int max, int cellAntMax)
{
    this->ants = ants;
    this->grids = grids;
    this->width = width;
    this->height = height;
    this->delay = delay;
    this->pheromone = pheromone;
    this->evaporation = evaporation;
    this->min = min;
    this->max = max;
    this->cellAntMax = cellAntMax;
    this->nbrPheromone = nbrPheromone;

    numAntsinCells = new int*[height];
    for ( int i=0; i<height; ++i ) {
        numAntsinCells[i] = new int [width];
    }

    for ( int i=0; i<height; ++i )
        for ( int j=0; j<width; ++j ) {
            numAntsinCells[i][j] = 0;
        }

    qsrand ( QDateTime::currentMsecsSinceEpoch() );
}

Ant h {0, 0};
for ( int i {0}; i<numAnts; ++i ) {

    h.y = height/2 + qrand() % 40-20;
    h.x = width/2 + qrand() % 40-20;

    ++numAntsinCells[h.y][h.x];

    ants->push_back ( h );
}

gridIdx = 0;
}
```

7.2. Java életjáték

Írd meg Java-ban a John Horton Conway-féle életjátékot, valósítsa meg a sikló-kilövőt!

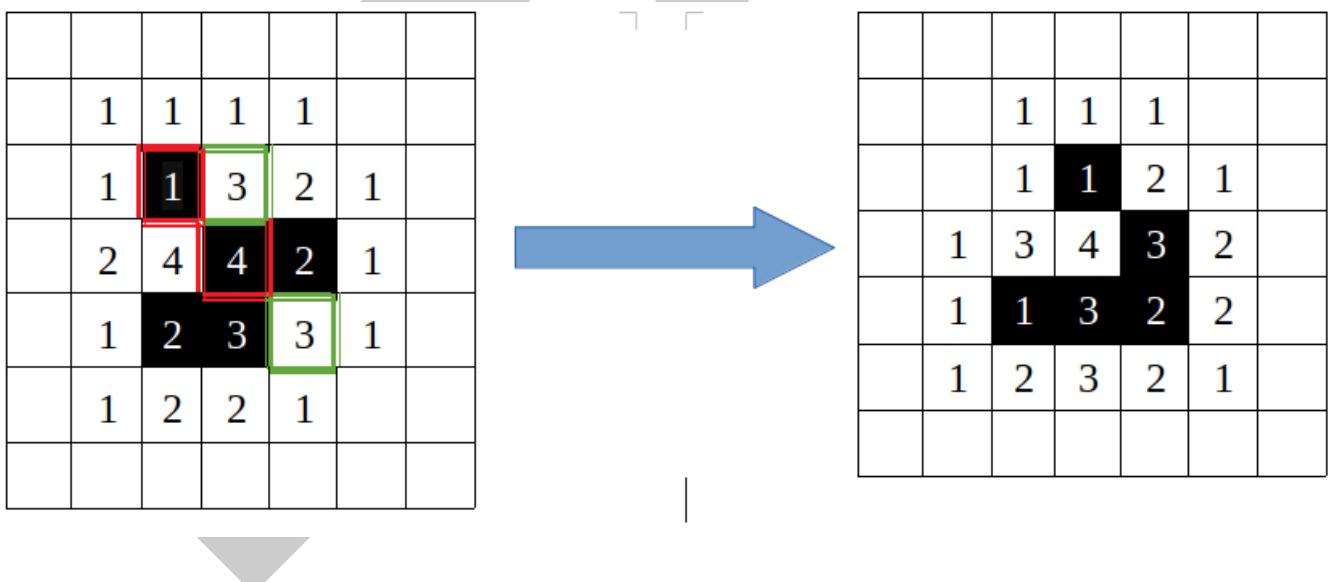
Megoldás videó:

Megoldás forrása: https://gitlab.com/davidhalasz/bhax/blob/master/attention_raising/Source/conway/java-Sejtautomata.java

John Horton Conway a 70-es évek elején valósította meg az általa elnevezett Élejtájékot, melynek lényege, hogy van egy négyzetlálos élettér, és minden cellában egy sejt élhet. minden sejtnek 8 szomszédja lehet: négy keresztben, négy pedig átlósan. A szabályok pedig a következők:

- Ha egy sejtnek kettő vagy három szomszédja van: életben marad.
- Ha egy sejtnek négy vagy több szomszédja van: meghal. Ugyanez vonatkozik a 2-nél kisebb szomszéddal rendelkezőkre.
- Ha egy üres cellának pontosan három élő sejt van a szomszédjában, akkor ott új sejt születik.

Innen az élet elnevezés, ugyanis a szimuláció generációról generációra mutatja meg a sejtek alakulását. Hogy könnyebb legyen elképzelni a fenti szabályokat, készítettem egy ábrát, ami egy lépést (azaz egy generáció születését) mutat be. Az alábbi ábrán a fekete háttérrel rendelkezők az élő sejtek, a piros szegéllyel jelöltek jelentik a halálozást, mivel 2-nél kisebb és 3-nál több szomszéddal rendelkeznek. Ezek a következő generációban tehát fehér háttérűek lesznek. Vannak még továbbá üres cellák, zöld szegéllyel, ezeknek pontosan 3 élő sejttel rendelkező szomszédjuk van, így a következő lépésben itt fognak új sejtek születeni.



7.1. ábra. A sejtek alakulása

Ezt a szimulációt fogjuk megvalósítani java-ban, melynek neve `Sejtautomata.java`. Először is létrehozzuk a `Sejtautomata` osztályt, majd azon belül deklaráljuk a változókat és értékeket rendelünk hozzá. Például megadunk két boolean típusú változót, mellyel azt fogjuk meghatározni, hogy egy sejt élő vagy halott lesz-e. Továbbá a rács elkészítéséhez fontos adatokat is itt deklaráljuk.

```
public class Sejtautomata extends java.awt.Frame implements Runnable {  
  
    public static final boolean ÉLŐ = true;  
    public static final boolean HALOTT = false;  
    protected boolean[][][] rácsok = new boolean [2][][];  
    protected boolean[][] rács;  
    protected int rácsIndex = 0;  
    protected int cellaSzélesség = 20;  
    protected int cellaMagasság = 20;  
    protected int szélesség = 20;  
    protected int magasság = 10;  
    protected int várakozás = 1000;  
    private java.awt.Robot robot;  
    private boolean pillanatfelvétel = false;  
    private static int pillanatfelvételszámláló = 0;  
    /**  
     * Létrehoz egy <code>Sejtautomata</code> objektumot.  
     *  
     * @param szélesség a sejttér szélessége.  
     * @param magasság a sejttér magassága.  
     */  
  
    ...  
}
```

Ezután létrehozzuk a Sejtautomata() függvényt. Itt készítjük el a rácsokat a fenti adatok felhasználásával. Kezdetben a rács minden cellája halott lesz, ezért for ciklussal végigmegyünk először az egyes cellákon és HALOTT azaz false értékeket rendelünk hozzá. Meghívjuk a siklóKilövő() függvényt, melynek paraméterként a rácsot, a sor és az oszlop számát adjuk át. Lényege, hogy a sejttérbe ezzel helyezzük el a "sikló ágyút". Ez fog majd először megjelenni a programunk elindítása után, mely egy adott irányba fog elindulni. Az addWindowListener függvény figyeli az ablakot, ha bezárjuk, akkor windowClosing függvény leállítja a programot is. Van még egy addKeyListener függvényünk is, amely a nevéből adódóan a billentyűzetlétrekötéseket figyeli. Itt megadjuk hogy, hogy ha a leütött billentyűzet megegyezik a programban megadottakkal, akkor végezze ez az utasításokat. Például 'K' leütése megfelezi a sejtek méretét, 'N' billentyű lenyomásával pedig növeljük. Az 'S' billentyű pillanatfelvételt készít. Itt azért van felkiáltójel a pillanatfelvétel mögött, mert alapértelmezettként false van megadva, ezért ezzel true értékkel alakítjuk át. A 'G' billentyűzettel megfelezzük az időt, azaz gyorsítjuk, végül pedig az 'L'-el fogjuk tudni lassítani, ha arra lenne szükségünk.

...

```
public Sejtautomata(int szélesség, int magasság) {  
    this.szélesség = szélesség;  
    this.magasság = magasság;  
  
    rácsok[0] = new boolean[magasság][szélesség];  
    rácsok[1] = new boolean[magasság][szélesség];  
    rácsIndex = 0;  
    rács = rácsok[rácsIndex];
```

```
for(int i=0; i<rács.length; ++i)
    for(int j=0; j<rács[0].length; ++j)
        rács[i][j] = HALOTT;

siklóKilövő(rács, 5, 60);

addWindowListener(new java.awt.event.WindowAdapter() {
    public void windowClosing(java.awt.event.WindowEvent e) {
        setVisible(false);
        System.exit(0);
    }
});

addKeyListener(new java.awt.event.KeyAdapter() {

    public void keyPressed(java.awt.event.KeyEvent e) {
        if(e.getKeyCode() == java.awt.event.KeyEvent.VK_K) {

            cellaSzélesség /= 2;
            cellaMagasság /= 2;
            setSize(Sejtautomata.this.szélesség*cellaSzélesség,
                    Sejtautomata.this.magasság*cellaMagasság);
            validate();
        } else if(e.getKeyCode() == java.awt.event.KeyEvent.VK_N) {

            cellaSzélesség *= 2;
            cellaMagasság *= 2;
            setSize(Sejtautomata.this.szélesség*cellaSzélesség,
                    Sejtautomata.this.magasság*cellaMagasság);
            validate();
        } else if(e.getKeyCode() == java.awt.event.KeyEvent.VK_S)
            pillanatfelvétel = !pillanatfelvétel;
        else if(e.getKeyCode() == java.awt.event.KeyEvent.VK_G)
            várakozás /= 2;
        else if(e.getKeyCode() == java.awt.event.KeyEvent.VK_L)
            várakozás *= 2;
        repaint();
    }
});

addMouseListener(new java.awt.event.MouseAdapter() {
    public void mousePressed(java.awt.event.MouseEvent m) {
        int x = m.getX()/cellaSzélesség;
        int y = m.getY()/cellaMagasság;
        rácsok[rácsIndex][y][x] = !rácsok[rácsIndex][y][x];
        repaint();
    }
});
addMouseMotionListener(new java.awt.event.MouseMotionAdapter() {
```

```
public void mouseDragged(java.awt.event.MouseEvent m) {
    int x = m.getX()/cellaSzélesség;
    int y = m.getY()/cellaMagasság;
    rácsok[rácsIndex][y][x] = ÉLŐ;
    repaint();
}
});

cellaSzélesség = 10;
cellaMagasság = 10;
try {
    robot = new java.awt.Robot(
        java.awt.GraphicsEnvironment.
        getLocalGraphicsEnvironment() .
        getDefaultScreenDevice());
} catch(java.awt.AWTException e) {
    e.printStackTrace();
}
setTitle("Sejtautomata");
setResizable(false);
setSize(szélesség*cellaSzélesség,
         magasság*cellaMagasság);
setVisible(true);

new Thread(this).start();
}
...
...
```

Valahogy ki kellene rajzolni az élő sejteket is, ezért készítünk egy paint () függvényt. For ciklussal végezzük ki a sorokon és az oszlopokon, ha az adott sor adott oszlopában van egy ÉLŐ sejt, akkor feketére színezzük, különben fehér lesz. Továbbá itt figyeljük azt is, hogy a pillanatfelvétel készítés aktiválva lett-e, ha igen, meghívjuk a pillanatfelvétel függvényt és készítünk egy képet továbbá visszaállítjuk false értékre, különben folyamatosan készítené a képeket, amit ugye nem szeretnénk, hogy megtörténjen.

...

```
public void paint(java.awt.Graphics g) {

    boolean [][] rács = rácsok[rácsIndex];

    for(int i=0; i<rács.length; ++i) {
        for(int j=0; j<rács[0].length; ++j) {

            if(rács[i][j] == ÉLŐ)
                g.setColor(java.awt.Color.BLACK);
            else
                g.setColor(java.awt.Color.WHITE);
            g.fillRect(j*cellaSzélesség, i*cellaMagasság,
                      cellaSzélesség, cellaMagasság);
        }
    }
}
```

```
        g.setColor(java.awt.Color.LIGHT_GRAY);
        g.drawRect(j*cellaSzélesség, i*cellaMagasság,
                   cellaSzélesség, cellaMagasság);
    }
}

if(pillanatfelvétel) {

    pillanatfelvétel = false;
    pillanatfelvétel(robot.createScreenCapture
        (new java.awt.Rectangle
            (getLocation().x, getLocation().y,
             szélesség*cellaSzélesség,
             magasság*cellaMagasság)));
}
...
...
```

A szomszédokSzáma() függvényben fogjuk megszámolni a szomszédokat az adott elő sejt körül. Itt is két for ciklus lesz, a sorok és az oszlopok miatt, azonban -1-től 1-ig fogjuk megvizsgálni, és csak akkor ha aza adott sejt nincs benne (i==0 és j==0).

```
...
public int szomszédokSzáma(boolean [][] rács,
    int sor, int oszlop, boolean állapot) {
    int állapotúSzomszéd = 0;

    for(int i=-1; i<2; ++i)
        for(int j=-1; j<2; ++j)
            if(!((i==0) && (j==0))) {

                int o = oszlop + j;
                if(o < 0)
                    o = szélesség-1;
                else if(o >= szélesség)

                    o = 0;
                int s = sor + i;
                if(s < 0)
                    s = magasság-1;
                else if(s >= magasság)
                    s = 0;

                if(rács[s][o] == állapot)
                    ++állapotúSzomszéd;
            }
    return állapotúSzomszéd;
```

```
}
```

```
...
```

A bevezetőben ismertetett életjáték szabályokat az `időFejlődés()`-ben adjuk meg. If függvényel megvizsgáljuk, hogy az adott cella ÉLŐ-e? Ha igen, akkor a vizsgált élő cellának van-e 2 vagy 3 ÉLŐ szomszédja, ha ez teljesül, akkor az ezt követő rácsban is élő marad az adott pozícióban. Ellenkező esetben halott lesz. Ha a vizsgált cella nem élő akkor lépünk az else ágba. If függvényel itt azt vizsgáljuk meg, hogy van-e pontosan 3 szomszédja, ha igen, akkor ez is élő lesz, ellenkező esetben halott.

```
...
```

```
public void időFejlődés() {
```

```
    boolean [][] rácsElőtte = rácsok[rácsIndex];
```

```
    boolean [][] rácsUtána = rácsok[(rácsIndex+1)%2];
```

```

        for(int i=0; i<rácsElőtte.length; ++i) { // sorok
            for(int j=0; j<rácsElőtte[0].length; ++j) { // oszlopok
```

```

                int élők = szomszékokSzáma(rácsElőtte, i, j, ÉLŐ);
```

```

                if(rácsElőtte[i][j] == ÉLŐ) {
                    /* Élő élő marad, ha kettő vagy három élő
                     szomszedja van, különben halott lesz. */
                    if(élők==2 || élők==3)
                        rácsUtána[i][j] = ÉLŐ;
                    else
                        rácsUtána[i][j] = HALOTT;
                } else {
                    /* Halott halott marad, ha három élő
                     szomszedja van, különben élő lesz. */
                    if(élők==3)
                        rácsUtána[i][j] = ÉLŐ;
                    else
                        rácsUtána[i][j] = HALOTT;
                }
            }
        }
        rácsIndex = (rácsIndex+1)%2;
    }
}
```

```
...
```

7.3. Qt C++ életjáték

Most Qt C++-ban!

Megoldás videó:

Megoldás forrása: https://gitlab.com/davidhalasz/bhax/tree/master/attention_raising/Source/conway/c++

A program felépítése nagyon hasonlít a Mandelbrot nagyítós fejezetnél megismert programhoz, és a futtatása is ugyanúgy történik (qmake és make parancsok használata). Itt is 5 külöálló fájlból fog állni a programunk. A main.cpp-ben adjuk meg, hogy mekkora legyen az ablakunk mérete. Jelen esetünkben 100x75 pixel méretű lesz. w.show() függvénytel hívjuk elő a az ablakot.

```
#include <QApplication>
#include "sejtablak.h"
#include <QDesktopWidget>

int main(int argc, char *argv[])
{
    QApplication a(argc, argv);
    SejtAblak w(100, 75);
    w.show();

    return a.exec();
}
```

A sejtablak.h fájlban megadjuk az ablakon belüli rácsokat, melynek mérete megegyezik a az ablakunk méretével. Továbbá az ELO és HALOTT boolean típusú változónk konstans változók lesznek, azaz ezt a későbbiekben a programon belül ezek értékeit nem fogjuk tudni megváltoztatni. A protected-en belül pedig további változókat dekralálunk.

```
#ifndef SEJTABLAK_H
#define SEJTABLAK_H

#include <QMainWindow>
#include <QPainter>
#include "sejtszal.h"

class SejtSzal;

class SejtAblak : public QMainWindow
{
    Q_OBJECT

public:
    SejtAblak(int szelesseg = 100, int magassag = 75, QWidget * ←
              parent = 0);

    ~SejtAblak();
    static const bool ELO = true;
    static const bool HALOTT = false;
    void vissza(int racsIndex);

protected:
    bool ***racsok;
```

```
    bool **racs;
    int racsIndex;
    int cellaSzelesseg;
    int cellaMagassag;
    int szelesseg;
    int magassag;
    void paintEvent(QPaintEvent* );
    void siklo(bool **racs, int x, int y);
    void sikloKilovo(bool **racs, int x, int y);

private:
    SejtSzal* eletjatek;

};

#endif // SEJTABLAK_H
```

sejtszal.h

```
#ifndef SEJTSZAL_H
#define SEJTSZAL_H

#include <QThread>
#include "sejtablak.h"

class SejtAblak;

class SejtSzal : public QThread
{
    Q_OBJECT

public:
    SejtSzal(bool ***racsok, int szelesseg, int magassag,
              int varakozas, SejtAblak *sejtAblak);
    ~SejtSzal();
    void run();

protected:
    bool ***racsok;
    int szelesseg, magassag;
    int racsIndex;
    int varakozas;
    void idoFejlodes();
    int szomszedokSzama(bool **racs,
                         int sor, int oszlop, bool allapot);
    SejtAblak* sejtAblak;

};

#endif // SEJTSZAL_H
```

A sejtablak.cpp fájlban a SejtAblak() függvénytel az ablakkal kapcsolatos adatokat adjuk meg. Ez 3 paramétert vár: szélesség, magasság és egy pointert, ami a QWidget "parent" paraméteréhez tartozik. Ennek értéke 0. A setWindowTitle() azt jelenti, hogy a zárójelben megadott szöveg lesz majd az ablakunk fejlécében látható cím. A setFixedSize() -ban a szélességet és a magasságot megszorozzuk 6-al, majd ez alapján for ciklusokkal létrehozunk két rácsot. A paintEvent-en belül végiglépkedünk a sorokon és az oszlopokon és ha az adott cellában van egy ELO, akkor feketére színezzük a QT segítségével. Ellenkező esetben fehér lesz.

```
#include "sejtablak.h"

SejtAblak::SejtAblak(int szelesseg, int magassag, QWidget *parent)
: QMainWindow(parent)
{
    setWindowTitle("A John Horton Conway-féle életjáték");

    this->magassag = magassag;
    this->szelesseg = szelesseg;

    cellaSzelesseg = 6;
    cellaMagassag = 6;

    setFixedSize(QSize(szelesseg*cellaSzelesseg, magassag*cellaMagassag));

    racsok = new bool**[2];
    racsok[0] = new bool*[magassag];
    for(int i=0; i<magassag; ++i)
        racsok[0][i] = new bool [szelesseg];
    racsok[1] = new bool*[magassag];
    for(int i=0; i<magassag; ++i)
        racsok[1][i] = new bool [szelesseg];

    racsIndex = 0;
    racs = racsok[racsIndex];

    for(int i=0; i<magassag; ++i)
        for(int j=0; j<szelesseg; ++j)
            racs[i][j] = HALOTT;

    sikloKilovo(racs, 5, 60);

    eletjatek = new SejtSzal(racsok, szelesseg, magassag, 120, this);

    eletjatek->start();
}

void SejtAblak::paintEvent(QPaintEvent*) {
```

```
QPainter qpainter(this);

bool **racs = racsok[racsIndex];
for(int i=0; i<magassag; ++i) {
    for(int j=0; j<szelesseg; ++j) {
        if(racs[i][j] == ELO)
            qpainter.fillRect(j*cellaSzelesseg, i*cellaMagassag,
                               cellaSzelesseg, cellaMagassag, Qt::black);
        else
            qpainter.fillRect(j*cellaSzelesseg, i*cellaMagassag,
                               cellaSzelesseg, cellaMagassag, Qt::white);
        qpainter.setPen(QPen(Qt::gray, 1));

        qpainter.drawRect(j*cellaSzelesseg, i*cellaMagassag,
                           cellaSzelesseg, cellaMagassag);
    }
}
qpainter.end();
}

SejtAblak::~SejtAblak()
{
    delete eletjatek;

    for(int i=0; i<magassag; ++i) {
        delete[] racsok[0][i];
        delete[] racsok[1][i];
    }

    delete[] racsok[0];
    delete[] racsok[1];
    delete[] racsok;
}

void SejtAblak::vissza(int racsIndex)
{
    this->racsIndex = racsIndex;
    update();
}

void SejtAblak::siklo(bool **racs, int x, int y) {

    racs[y+ 0][x+ 2] = ELO;
    racs[y+ 1][x+ 1] = ELO;
    racs[y+ 2][x+ 1] = ELO;
    racs[y+ 2][x+ 2] = ELO;
    racs[y+ 2][x+ 3] = ELO;
```

```
}
```

```
void SejtAblak::sikloKilovo(bool **racs, int x, int y) {
```

```
    racs[y+ 6][x+ 0] = ELO;
```

```
    racs[y+ 6][x+ 1] = ELO;
```

```
    racs[y+ 7][x+ 0] = ELO;
```

```
    racs[y+ 7][x+ 1] = ELO;
```

```
    ...
```

```
}
```

Most nézzük meg a `sejtszal.cpp` fájlt. Itt fogjuk megszámolni a szomszédokat, és megadjuk a szomszédok száma alapján, hogy hol lesz élő és halott cella. Ennek a felépítése megegyezik a java programunkban ismertetett módszerrel.

```
#include "sejtszal.h"
```

```
SejtSzal::SejtSzal(bool ***racsok, int szelesseg, int magassag, int ←
    varakozas, SejtAblak *sejtAblak)
{
    this->racsok = racsok;
    this->szelesseg = szelesseg;
    this->magassag = magassag;
    this->varakozas = varakozas;
    this->sejtAblak = sejtAblak;
```

```
    racsIndex = 0;
}
```

```
int SejtSzal::szomszedokSzama(bool **racs,
                                 int sor, int oszlop, bool allapot) {
    int allapotuszomszed = 0;
    for(int i=-1; i<2; ++i)
        for(int j=-1; j<2; ++j)

            if(!((i==0) && (j==0))) {

                int o = oszlop + j;
                if(o < 0)
                    o = szelesseg-1;
                else if(o >= szelesseg)
                    o = 0;

                int s = sor + i;
                if(s < 0)
                    s = magassag-1;
                else if(s >= magassag)
```

```
s = 0;

    if(racs[s][o] == allapot)
        ++allapotuSzomszed;
}
return allapotuSzomszed;
}

void SejtSzal::idoFejlodes() {

    bool **racsElotte = racsok[racsIndex];
    bool **racsUtana = racsok[(racsIndex+1)%2];

    for(int i=0; i<magassag; ++i) { // sorok
        for(int j=0; j<szelesség; ++j) { // oszlopok

            int elok = szomszedokSzama(racsElotte, i, j, SejtAblak::ELO);

            if(racsElotte[i][j] == SejtAblak::ELO) {

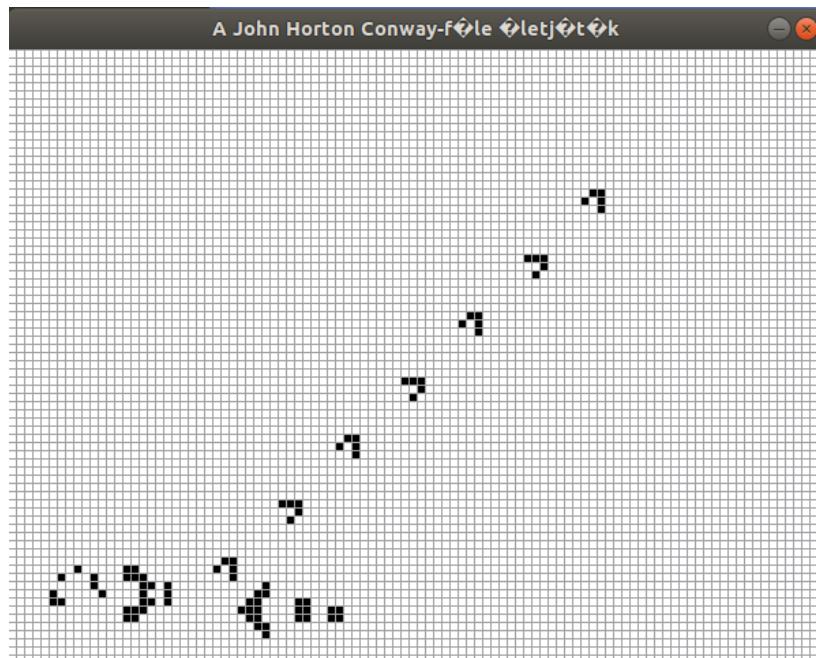
                if(elok==2 || elok==3)
                    racsUtana[i][j] = SejtAblak::ELO;
                else
                    racsUtana[i][j] = SejtAblak::HALOTT;
            } else {

                if(elok==3)
                    racsUtana[i][j] = SejtAblak::ELO;
                else
                    racsUtana[i][j] = SejtAblak::HALOTT;
            }
        }
    }
    racsIndex = (racsIndex+1)%2;
}

void SejtSzal::run()
{
    while(true) {
        QThread::msleep(varakozas);
        idoFejlodes();
        sejtAblak->vissza(racsIndex);
    }
}

SejtSzal::~SejtSzal()
{
}
```

A program futtatása a következő: a qmake -project létrehoz egy .pro végződésű fájlt, amibe bele kell írni, hogy QT += widgets. Majd a parancssorba beírjuk hogy qmake *.pro, ami létrehoz egy Makefile-t. make parancssal bináris fájlt hozunk létre, majd futtatjuk a szokásos g++ programot. Ha minden jól csináltunk, a következő képernyőt kell kapnunk:



7.2. ábra. A QT c++ program elindulása

7.4. BrainB Benchmark

Megoldás videó:

Megoldás forrása: https://gitlab.com/davidhalasz/bhax/tree/master/attention_raising/Source/conway/brainb

A BrainB is egy Qt-s alkalmazás, ami OpenCV könyvtárt használ. A program célja a kiemelkedő e-sportolók korai felismerése illetve felkutatása, mérési módszerek alkalmazásával. A program lényege, hogy először egy doboz jelenik meg a képernyőn, középen egy kék körrrel, ha az egeret minél tovább tartjuk a körön, annál több doboz jelenik meg a képernyőn és egyre gyorsabban is mozognak, egyre nehezebb lesz majd a körön tartani az egérmutatót. Most vizsgáljuk meg a mérés alapötletét, ami a BrainBWin.cpp fájlban található, azon belül a BrainBWin::updateHeroes függvényben. Először is kiszámítjuk az egér és a Samu Entropy doboza (karakter) közötti távolságot, ennek eredményét a dist változóban tároljuk el. Ezután megnézzük, hogy a távolság (dist) nagyobb-e, mint 121 pixel, ha az if feltétel teljesül, akkor a nofLost értékét megnöveljük eggyel. Ha a nofLost értéke több lesz, mint 12, azaz 12*100 milliszekundum, akkor a feltétel teljesül, mert a játékos sikeresen tudta tartani több mint 1200 ms-on keresztül az adott karakteren az egérmutatót. Ekkor elmentjük az adatokat a found2lost verembe, aminek értéke bit per second (bps) lesz. Ha az user nem képes 1200ms-on keresztül tartani, akkor az else ágba lépünk, tehát a a játékos elveszette a karaktert és ennek adatát is elmentjük a lost2found változóba.

```
void BrainBWin::updateHeroes ( const QImage &image, const int &←  
    x, const int &y )
```

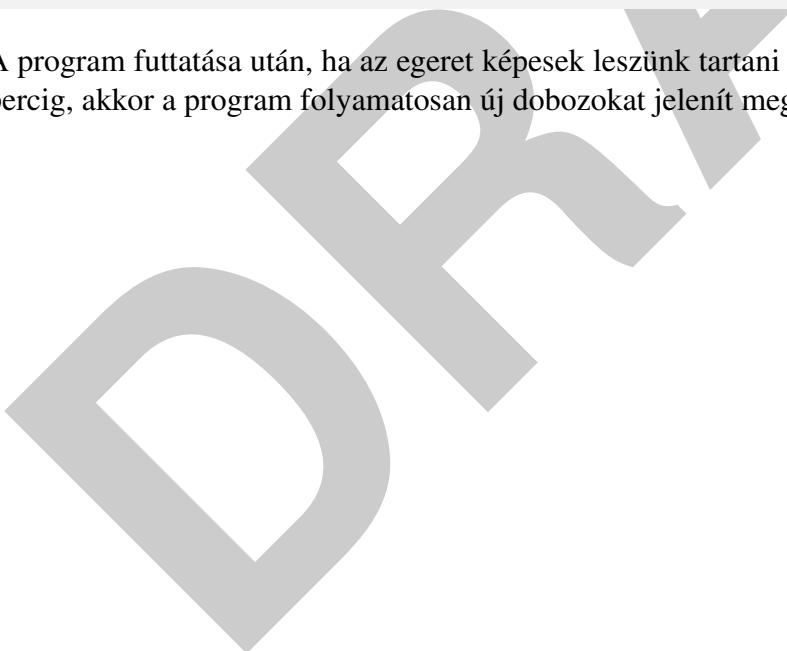
```
{  
  
    if ( start && !brainBThread->get_paused() ) {  
        int dist = ( this->mouse_x - x ) * ( this->mouse_x - x ) + ←  
                    ( this->mouse_y - y ) * ( this->mouse_y - y );  
        if ( dist > 121 ) {  
            ++nofLost;  
            noffound = 0;  
  
            if ( nofLost > 12 ) {  
                if ( state == found && firstLost ) {  
                    found2lost.push_back ( brainBThread->←  
                                         get_bps() );  
                }  
                firstLost = true;  
  
                state = lost;  
                nofLost = 0;  
                brainBThread->decComp();  
            }  
        } else {  
            ++noffound;  
            nofLost = 0;  
            if ( noffound > 12 ) {  
  
                if ( state == lost && firstLost ) {  
                    lost2found.push_back ( brainBThread ←  
                                         ->get_bps() );  
                }  
                state = found;  
                noffound = 0;  
                brainBThread->incComp();  
            }  
        }  
    }  
    pixmap = QPixmap::fromImage ( image );  
    update();  
}
```

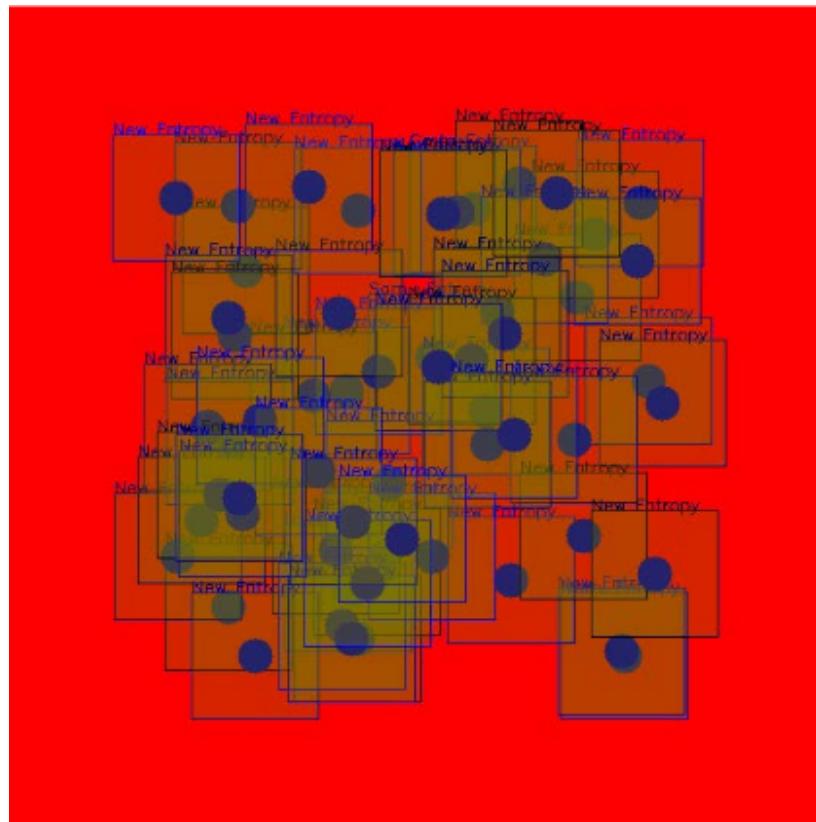
A fenti két számítást utána összeadjuk 2-vel, majd 8-cal, végül pedig 1024-el osztjuk el és elmentjük egy text fájlba. Ez a BrainBWin.h fájlban van felépítve. Ebből most számunkra az int m1, int m2 és a double res változók az érdekesek. az integer típusú változók értékei a lost2found illetve a found2lost átlagával lesz egyenlő, ennek kiszámításához használjuk a mean() függvényt. A res változóba mentjük el a fentebb leírt képlettel kiszámított adatokat.

```
textStremam << "\n";  
int m1 = m = mean ( lost2found );  
textStremam << "mean      : " << m << "\n";  
textStremam << "var      : " << var ( lost2found, m ) << "\n" ←
```

```
;  
  
textStremam << "found2lost: " ;  
for ( int n : found2lost ) {  
    textStremam << n << ' ' ;  
}  
textStremam << "\n";  
int m2 = m = mean ( found2lost );  
textStremam << "mean" : " << m << "\n";  
textStremam << "var" : " << var ( found2lost, m ) << "\n" ←  
;  
  
if ( m1 < m2 ) {  
    textStremam << "mean(lost2found) < mean(found2lost)" << "\n" ←  
    " ;  
}  
  
int min, sec;  
millis2minsec ( t, min, sec );  
textStremam << "time" : " << min << ":" << sec << "\n";  
  
double res = ( ( ( double ) m1+ ( double ) m2 ) /2.0 ) /8.0 ) ←  
/1024.0;  
textStremam << "U R about " << res << " Kilobytes\n";
```

A program futtatása után, ha az egeret képesek leszünk tartani egy adott kék ponton több, mint 1,2 másodpercig, akkor a program folyamatosan új dobozokat jelenít meg, és egyre gyorsabban is mozognak:





7.3. ábra. BrainB Benchmark

Ezeknek a dobozoknak a létrehozása és mozgatása a BrainBThread.cpp és a BrainBThread.h fájlokban vannak implementálva. A BrainThread.cpp-ban a konstruktornak átadjuk paraméterként a szélességet és a magasságot. Itt a Hero lesz a karakter, azaz jelen esetünkben 5 karakter van megadva, ezek fognak tehát majd megjelenni először a képernyőn. Ezeket a heroes nevű verembe pakoljuk be a push.back() függvényel, melynek paraméterként adjuk át az általunk kreált Hero-k neveit egyenként.

```
BrainBThread::BrainBThread ( int w, int h )
{
    dispShift = heroRectSize+heroRectSize/2;

    this->w = w - 3 * heroRectSize;
    this->h = h - 3 * heroRectSize;

    std::srand ( std::time ( 0 ) );

    Hero me ( this->w / 2 + 200.0 * std::rand() / ( RAND_MAX + 1.0 ) - ←
              100,
              this->h / 2 + 200.0 * std::rand() / ( RAND_MAX + 1.0 ) - ←
              100, 255.0 * std::rand() / ( RAND_MAX + 1.0 ), 9 );

    Hero other1 ( this->w / 2 + 200.0 * std::rand() / ( RAND_MAX + 1.0 ←
                  ) - 100,
                  this->h / 2 + 200.0 * std::rand() / ( RAND_MAX + 1.0 ←
                  ) - 100, 255.0 * std::rand() / ( RAND_MAX + 1.0 ), ←
```

```
    5, "Norbi Entropy" );
Hero other2 ( this->w / 2 + 200.0 * std::rand() / ( RAND_MAX + 1.0 ←
) - 100,
    this->h / 2 + 200.0 * std::rand() / ( RAND_MAX + 1.0 ←
) - 100, 255.0 * std::rand() / ( RAND_MAX + 1.0 ), ←
    3, "Greta Entropy" );
Hero other4 ( this->w / 2 + 200.0 * std::rand() / ( RAND_MAX + 1.0 ←
) - 100,
    this->h / 2 + 200.0 * std::rand() / ( RAND_MAX + 1.0 ←
) - 100, 255.0 * std::rand() / ( RAND_MAX + 1.0 ), ←
    5, "Nandi Entropy" );
Hero other5 ( this->w / 2 + 200.0 * std::rand() / ( RAND_MAX + 1.0 ←
) - 100,
    this->h / 2 + 200.0 * std::rand() / ( RAND_MAX + 1.0 ←
) - 100, 255.0 * std::rand() / ( RAND_MAX + 1.0 ), ←
    7, "Matyi Entropy" );

heroes.push_back ( me );
heroes.push_back ( other1 );
heroes.push_back ( other2 );
heroes.push_back ( other4 );
heroes.push_back ( other5 );
}
```

A dobozok mozgatásának kiszámítása a BrainbThread.h fájlból van megadva.

```
void move ( int maxx, int maxy, int env ) {

    int newx = x+ ( ( ( double ) agility*1.0 ) * ( double ) ( std::rand ←
        () / ( RAND_MAX+1.0 ) )-agility/2 ) ;
    if ( newx-env > 0 && newx+env < maxx ) {
        x = newx;
    }
    int newy = y+ ( ( ( double ) agility*1.0 ) * ( double ) ( std::rand ←
        () / ( RAND_MAX+1.0 ) )-agility/2 );
    if ( newy-env > 0 && newy+env < maxy ) {
        y = newy;
    }
}
```

8. fejezet

Helló, Schwarzenegger!

8.1. Szoftmax Py MNIST

Python

Felhasznált irodalom:

- [BIOINTELLIGENCE]
- [NEURALIS]

Megoldás forrása: https://gitlab.com/davidhalasz/bhax/blob/master/attention_raising/Source/Schwarzenegger-szoftmax.py



Megjegyzés

A feladatban tutoráltam Fürjes-Beke Pétert

Ebben a feladatban egy olyan programot vizsgálunk meg, amely egy adott 28x28 méretű kép alapján megtippeli, hogy hanyas szám látható rajta. Ezt egy mesterséges neurális hálók segítségével éri el. Ezek működése egy természetbeli folyamat modellezésén alapulnak: az emberi agyhoz tartozó neuronok és azok folyamatait utánozzák. A neurális hálózatok működése általában két fázisból áll. Az első a tanulási fázis, ami két további nagy csoportba sorolható: felügyelt és felügyelet nélküli tanulás. Felügyelt tanulás során valamilyen külső segítség, mint például betanító személy vesz részt a folyamatban, hogy a háló által adott kimenet és az elvárt érték közötti különbség alapján módosítsa a súlyokat. A felügyelet nélküli módszer esetén pedig a háló meglévő adatok vagy minták alapján dolgozik és tanul tovább. A második fázis az előhívási fázis, ahol az első szakaszban kapott információ-feldolgozó rendszert használjuk fel. Ez a folyamat az tanulási fázishoz képest gyorsan lefut.

Jelen példánkban a program futtatásához szükségünk lesz a Python magas szintű programozási nyelvre és a Tensorflow nyílt forráskódú Python csomagra. A Python alapjait 1989-ben tették le és az egyik legnépszerűbb programozási nyelv. Előnye, hogy más népszerű programnyelvekben (C, JAVA, stb.) megírt ugyanaz a program Pythonban sokkal rövidebb, ezért a fejlesztési idő is kevesebb. Felhasználása széleskörű és ingyenes. Rengeteg feladatok megoldásához használható fel: tudományos alkalmazások, webfejlesztés, pár-

vagy akár több sorból álló projektek, üzleti- és hálózati aklamazások is. Ez a programnyelv rengeteg beépített kiegészítő csomaggal és szolgáltatással rendelkezik, mint például a már említett Tensorflow. Ez a Python csomag numerikus számításokat végez gráfok használatával. Ez nagy segítséget jelent a neurális hálózatok felasználása során, ahol a gráf csomópontjai a neuronok lesznek, és a kapcsolatokat pedig a gráf élei reprezentálják, ezzel létrehozva egy rugalmas szerkezetet. A TensorFlow segítségével készített programokat akár mobiltelefonon is lehet futtatni, úgy hogy kihasználja a rendelkezésre álló processzorokat és grafikus kártyát. A TensorFlow csomagot a Google Brain csapata alkotta meg, kezdetben azzal a céllal, hogy kutassák a gépi tanulást és a neurális hálókat. Az elkészített program azonban más területen is felhasználhatóvá vált, ezért egy javított változattal, ahol már pontosabb neurális hálózatokat tudtak elkészíteni, létrejött a DistBelief szabadalmaztatott gépitanuló rendszer. Ennek a programnak a használata annyira elterjedt a cégen belül, hogy a Google informatikusai egyszerűsítették, ezzel gyorsabbá téve a csomagot, végül ebből lett a TensorFlow.

Ahhoz, hogy Ubuntu rendszerünkön használni tudjuk a TensorFlow-t, először telepítenünk kell a gépünkre pip python alapú csomagkezelő rendszert, a python 3-ast és a matplotlib grafikonrajzoló és képmegjelenítőt. Ezeket az alábbi parancsok terminálba történő beírásával tehetjük meg:

```
sudo apt update  
sudo apt install python3-dev python3-pip  
sudo apt-get install python3-matplotlib  
sudo pip3 install -U virtualenv
```

Ha ezzel megvagyunk, akkor a virtuális környezetben fogjuk feltelepíteni a TensorFlow csomagot:

```
virtualenv --system-site-packages -p python3  
source ./venv/bin/activate  
(venv) $ pip install --upgrade pip  
(venv) $ pip install --upgrade tensorflow  
(venv) $ python -c "import tensorflow as tf; tf. ←  
enable_eager_execution(); print(tf.reduce_sum(tf. ←  
random_normal([1000, 1000])))"
```

Ezután ebben a virtuális környezetben cd parancssal megkeressük a a szoftmax.py fájl helyét és a python softmax.py beírásával történik a program elindítása. Most nézzük meg magát a programot. Először importáljuk a szükséges könyvtákat az import segítségével:

```
from __future__ import absolute_import  
from __future__ import division  
from __future__ import print_function  
  
import argparse  
  
from tensorflow.examples.tutorials.mnist import input_data  
  
import tensorflow as tf  
old_v = tf.logging.get_verbosity()  
tf.logging.set_verbosity(tf.logging.ERROR)  
  
import matplotlib.pyplot  
  
FLAGS = None
```

Következő lépésként a változókat deklaráljuk. Itt az `x` változónak azt adjuk meg, hogy a képek adatállománya hány dimenziós vektor legyen. Jelen esetben 784 dimenzió lesz, mert a képünk mérete 28x28, és ahhoz, hogy bármennyi képet olvashassunk be, meg kell adni, hogy "None". A `W` és a `b` változókban a `tf.Variable()` függvényteljesítmény súlyokat és bias értékeket adunk meg. Ezek kezdeti értéke most nulla, azaz zeros lesz. Az `y` változóban lesz a modellünk által megjósolt adat, az `y_` pedig egy újabb placeholder lesz, amit majd a `cross_entropy` változóba implementáljuk. Itt fogjuk megmérni, hogy a jóslatunk mennyire elégletes a valóságos helyzet leírására. Ahhoz, hogy csökkentsük a hibahatárt, a `tf.train.GradientDescentOptimizer` és a `minimize` függvényeket használjuk. Az elsővel adjuk meg a csökkentés mértékét, az utóból pedig, annak a változónak a nevét, amit csökkenteni szeretnék. Ez a `train_step` változóban lesznek megadva.

```
def main(_):
    mnist = input_data.read_data_sets(FLAGS.data_dir, one_hot=True)

    # Create the model
    x = tf.placeholder(tf.float32, [None, 784])
    W = tf.Variable(tf.zeros([784, 10]))
    b = tf.Variable(tf.zeros([10]))
    y = tf.matmul(x, W) + b

    # Define loss and optimizer
    y_ = tf.placeholder(tf.float32, [None, 10])

    cross_entropy = tf.reduce_mean(tf.nn.softmax_cross_entropy_with_logits(
        labels=y_, logits=y))
    train_step = tf.train.GradientDescentOptimizer(0.5).minimize(cross_entropy)

    sess = tf.InteractiveSession()
```

A `for i in range(1000)` azt jelenti, hogy for ciklusban 1000-szer futtatjuk le, azaz a tanítás ennyi-szer fog lefutni. Majd kiíratjuk, hogy a modellünk milyen értéket adott meg, közben a képet is látjuk, így összehasonlíthatjuk az adatokat. Ha bezárjuk a képet, látni fogunk újabb képet, aminek adatait szintén összehasonlíthatjuk.

```
# Train
tf.initialize_all_variables().run(session=sess)
print("-- A halozat tanítása")
for i in range(1000):
    batch_xs, batch_ys = mnist.train.next_batch(100)
    sess.run(train_step, feed_dict={x: batch_xs, y_: batch_ys})
    if i % 100 == 0:
        print(i/10, "%")
print("-----")

# Test trained model
print("-- A halozat tesztelése")
```

```
correct_prediction = tf.equal(tf.argmax(y, 1), tf.argmax(y_, 1))
accuracy = tf.reduce_mean(tf.cast(correct_prediction, tf.float32))
print("-- Pontosság: ", sess.run(accuracy, feed_dict={x: mnist.test.images,
                                                       y_: mnist.test.labels}))
print("-----")

print("-- A MNIST 42. tesztképenek felismerése, mutatom a számot, a továbblepeshez csukd be az ablakat")

img = mnist.test.images[42]
image = img

matplotlib.pyplot.imshow(image.reshape(28, 28), cmap=matplotlib.pyplot.cm.binary)
matplotlib.pyplot.savefig("4.png")
matplotlib.pyplot.show()

classification = sess.run(tf.argmax(y, 1), feed_dict={x: [image]})

print("-- Ezt a hálózat ennek ismeri fel: ", classification[0])
print("-----")

print("-- A MNIST 11. tesztképenek felismerése, mutatom a számot, a továbblepeshez csukd be az ablakat")

img = mnist.test.images[11]
image = img
matplotlib.pyplot.imshow(image.reshape(28, 28), cmap=matplotlib.pyplot.cm.binary)
matplotlib.pyplot.savefig("8.png")
matplotlib.pyplot.show()

classification = sess.run(tf.argmax(y, 1), feed_dict={x: [image]})

print("-- Ezt a hálózat ennek ismeri fel: ", classification[0])
print("-----")

if __name__ == '__main__':
    parser = argparse.ArgumentParser()
    parser.add_argument('--data_dir', type=str, default='/tmp/tensorflow/mnist/input_data',
                        help='Directory for storing input data')
    FLAGS = parser.parse_args()
    tf.app.run()
```

Az alábbi képernyőmentés mutatja, mi történik a program futtatása után. Ezek szerint a hálózatunk tesztelése 0,9205 pontosságú lett és fel is ismerte a képen lévő számokat, hiba nélkül.

```
(venv) davee@davee-K501UB:~/Dokumentumok/bhax/attention_raising/Source/Schwarzenegger$ python softmax.py
Extracting /tmp/tensorflow/mnist/input_data/train-images-idx3-ubyte.gz
Extracting /tmp/tensorflow/mnist/input_data/train-labels-idx1-ubyte.gz
Extracting /tmp/tensorflow/mnist/input_data/t10k-images-idx3-ubyte.gz
Extracting /tmp/tensorflow/mnist/input_data/t10k-labels-idx1-ubyte.gz
2019-04-21 14:13:58.530077: I tensorflow/core/platform/cpu_feature_guard.cc:141] Your CPU supports instructions that this
TensorFlow binary was not compiled to use: AVX2 FMA
2019-04-21 14:13:58.533645: I tensorflow/core/platform/profile_utils/cpu_utils.cc:94] CPU Frequency: 2400000000 Hz
2019-04-21 14:13:58.534026: I tensorflow/compiler/xla/service/service.cc:150] XLA service 0x5618814fbd80 executing computations on platform Host. Devices:
2019-04-21 14:13:58.534048: I tensorflow/compiler/xla/service/service.cc:158] StreamExecutor device (0): <undefined>, <undefined>
-- A halozat tanítása
0.0 %
10.0 %
20.0 %
30.0 %
40.0 %
50.0 %
60.0 %
70.0 %
80.0 %
90.0 %

-----
-- A halozat tesztelése
-- Pontosság: 0.9205
-----
-- A MNIST 42. tesztképenek felismerése, mutatom a számot, a továbblepeshez csukd be az ablakat
-- Ezt a halozat ennek ismeri fel: 4
-----
-- A MNIST 11. tesztképenek felismerése, mutatom a számot, a továbblepeshez csukd be az ablakat
-- Ezt a halozat ennek ismeri fel: 6
```

8.1. ábra. Hálózat tesztelése

8.2. Mély MNIST

Python

Ennél a feladatnál fel szeretném használni a passzolási lehetőséget, amit az MNIST program minimum level 6 szint elérésével lehetett kapni. Az általam elért eredményt az alábbi kép tartalmazza:



8.2. ábra. SMNIST Eredmény

8.3. Minecraft-MALMÖ

Megoldás videó: <https://youtu.be/bAPSu3Rndl8>

Megoldás forrása: https://gitlab.com/davidhalasz/bhx/blob/master/attention_raising/Source/Schwarzenegger/tutorial_1.py

A Minecraft Malmo program telepítéséhez szükségünk lesz egy pre-build csomagra, amit a <https://github.com/Microsoft/malmo/releases> oldalról töltetjük le. A kicsomagolás után lépjünk be a Minecraft mappába és futtassuk a launchClient.sh fájlt. Ez a folyamat egy kis időbe fog telni, de 95%-nál elindul a program és enél tovább nem fog növekedni. Ha ezzel megvagyunk lépjünk be a Python_Examples mappába és futtassuk a tutorial_1.py python fájlt.

```
cd Minecraft
./launchClient.sh

# A python fájl futtatása
cd Python_Examples
python3 tutorial_1.py
```

A tutorial_1.py fájlt tetszőlegesen szerkeszthetjük. Ha a programon belül megkeressük a #loop until mission ends kommentet és az alatta lévő while ciklusban ágenseket adunk meg a agent_host.sendCommand függvénygel, akkor a tutorial_1.py program újboli futtatása során amíg le nem jár a megadott idő, végrehajtja az általunk megadott utasításokat, jelen esetben azt, hogy minden lépjen előre egyet, ugörjon és támadjon.

```
# Loop until mission ends:  
while world_state.is_mission_running:  
    print(".", end="")  
  
    agent_host.sendCommand("move 1")  
    agent_host.sendCommand("jump 1")  
    agent_host.sendCommand("attack 1")  
    time.sleep(0.1)  
    world_state = agent_host.getWorldState()  
    for error in world_state.errors:  
        print("Error:", error.text)  
  
    print()  
print("Mission ended")  
# Mission has ended.
```

A Minecraft élővilágát (bionome) a missionXML részben tudjuk megadni. Ha szeretnénk saját magunk szerkeszteni, akkor használhatjuk a <https://www.minecraft101.net/superflat/> oldalt, amit majd be kell másolnunk a a FlatWorldGenerator sorba. Továbbá ennél a kódcsipetnél adjuk meg az időt is, jelen esetben az időlimit 360000 ms lesz. Ahhoz, hogy mindez meg legyen jelenítve a programban, meg kell adnunk hogy: my_mission = MalmoPython.MissionSpec(missionXML, True).

```
missionXML='''<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="no" ?>  
<Mission xmlns="http://ProjectMalmo.microsoft.com" xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance">  
  
<About>  
    <Summary>gitlab.com/whoisZORZ</Summary>  
</About>  
  
<ServerSection>  
    <ServerHandlers>  
        <FlatWorldGenerator generatorString="3;1*minecraft:bedrock,7*minecraft:dirt,1*minecraft:grass;4;village,decoration,lake"/>  
    <DrawingDecorator>  
        <DrawSphere x="-27" y="70" z="0" radius="30" type="air"/>  
    </DrawingDecorator>  
        <ServerQuitFromTimeUp timeLimitMs="360000"/>  
        <ServerQuitWhenAnyAgentFinishes/>  
    </ServerHandlers>  
</ServerSection>  
  
<AgentSection mode="Survival">  
    <Name>ZORZBot</Name>  
    <AgentStart/>  
    <AgentHandlers>  
        <ObservationFromFullStats/>
```

```
<ContinuousMovementCommands turnSpeedDegs="180"/>
</AgentHandlers>
</AgentSection>
</Mission>''
my_mission = MalmoPython.MissionSpec(missionXML, True)
```

DRAFT



8.3. ábra. Minecraft

9. fejezet

Helló, Chaitin!

9.1. Iteratív és rekurzív faktoriális Lisp-ben

Megoldás videó: <https://youtu.be/z6NJE2a1zIA>

A LISP 1950-es évek második felében jött létre. Ez egy olyan interpreteres, interaktív nyelvi rendszer, amelyet beépített függvények alkotnak. Az évek során számos nyelvjárással gazdagodott. A legelterjedtebb változatai a Common Lisp és a Scheme nyelvek. Ebben a feladatban most ennek a nyelvnek a segítségével írunk egy programot, ami kiírja egy adott szám faktoriális értékét. A matematikában az n szám faktoriálisának nevezük az első n pozitív egész szám szorzatát. A programozási nyelvben ez a függvény megoldható iteratív és rekurzív módon is. A feladat megoldásához szükségünk lesz a GNU képszerkesztő programra, amit az Ubuntu szoftverletöltő központból tölthető le. Miután elindítottuk a programot, az ablak felső menüsorából válasszuk ki az Szűrők -> Script-Fu -> Konzol menüpontot. Most vizsgáljuk meg először iteratívan a programot. Ez a program azért iteratív, mert egy számlálót helyezünk el és ciklusonként folyamatosan megismételjük a folyamatot, egészen addig, amíg el nem éri az adott n számot. A nyelvben nincs különbség kifejezések és utasítások között, így minden kifejezés formájában írunk le. Ha megfigyeljük az alábbi kódot, akkor szembetűnő lehet számunkra a rengeteg zárójel. Ez azért van, mert a LISP-ben egy listát zárójelekkel határolunk. A define segítségével elnevezzük a függvényt factorial-nak és a mellete lévő n pedig majd a program futtatása során egy általunk megadott szám lesz. Másik szokatlan dolog még, hogy a számítani műveletek megadása során prefix jelölést használunk, azaz jelen esetben a $>$ jel mindenig az előző és utána jönnek a számok. Ha bemásoltuk a programot a Script-fu-ba és beírjuk még, hogy (factorial 4), akkor megkapjuk az eredményt.

```
(define (factorial n)
  (define (iter product counter)
    (if (> counter n)
        product
        (iter (* counter product) (+ counter 1)))
  )
  (iter 1 1))
```

Most vizsgáljuk meg rekurzívan. Egy függvényt akkor nevezünk rekurzívnak, ha a függvény törzsében újra meghívjuk magát a függvényt. A rekurzív faktoriális megoldásához írjuk be, hogy: (define (fakt n) (if (< n 1) 1 (* n(fakt (- n 1))))). Jelen esetben a függvényhívás neve (fakt n) lesz. Ezután if-el megvizsgáljuk, hogy a beírt szám nagyobb-e 1-nél. Ha igen, akkor írassuk ki az egyest,

ellenkező esetben végezzük el rekurzívan a faktoriális számítást. Így tehát ha beírjuk, hogy (fakt 4) akkor megkapjuk eredményül a 24-et.

```
> (define (fakt n) (if (< n 1) 1 (* n(fakt(- n 1)))))  
fakt  
> (fakt 4)  
24
```

9.1. ábra. Króm effekt

9.2. Gimp Scheme Script-fu: króm effekt

Írj olyan script-fu kiterjesztést a GIMP programhoz, amely megvalósítja a króm effektet egy bemenő szövegre!

Megoldás videó: https://youtu.be/OKdAkI_c7Sc

Megoldás forrása: https://gitlab.com/nbatfai/bhax/tree/master/attention_raising/GIMP_Lisp/Chrome

Ebben a feladatban olyan script-fu kiterjesztésről lesz szó, amivel a szövegetre egy króm effektet nyomunk. Ahhoz, hogy használni tudjuk a .scm végződésű fájlokat a GIMP programban, először át kell másolnunk a GIMP saját scripts mappájába. Ha ezzel megvagyunk, akkor már csak el kell indítanunk a GNU programot, és a menüsorból válasszuk ki a Fájl/létrehozás/BHAX menüpontokat. Itt lesznek majd felsorolva az általunk átmásolt szkriptek. Ha valamiért mégse működne a szkript, vagy hibaüzenetet dob ki, akkor az azért lehet mert nem a megfelelő GIMP programverziót használjuk. Nekünk mindenkiéppen a GIMP 2.10-es verzióra van szükségünk, ezt egyszerűen a snap install gimp parancssor terminálba történő beírásával telepíthetjük.

Mi most nézzük meg a Chrome3_border2 szkriptet. Az elindítás után megjelenik egy ablak, ahol megadhatjuk a szöveget, a króm effektet, színét és méretét. Ezután a fájl/exportálás menüponttal lementhetjük az elkészült képet:



A program felépítését általában 3 részre lehet osztani: A fő függvény, ami a munkát végzi, az alap beállítások megadása és végül hogy hol legyen elérhető a kiegészítő modul a programon belül. A script elemek definiálása során a script-fu-bhx-chrome-border nevet adjuk, melynek paraméterei a sorba a következő: text (szöveg), font (betűtípus), fontsize (betűméret), width (hosszúság), height (magasság), new width (új hosszúság), color (szín), gradient (átmenet), border-size (szegély mérete). Itt deklaráljuk tehát a lisp programozási nyelvvel az adatokat. A GIMP saját könyvtárait használjuk arra, hogy az képkezelő adatokat megadassuk. Ez a függvényhívás minden gimp szóval kezdődik, mint például: gimp-text-get-extents-fontn

```
//SZKRIPT ELEMEK DEFINIÁLÁSA

(define (color-curve)
  (let* (
    (tomb (cons-array 8 'byte))
  )
    (aset tomb 0 0)
    (aset tomb 1 0)
    (aset tomb 2 50)
    (aset tomb 3 190)
    (aset tomb 4 110)
    (aset tomb 5 20)
    (aset tomb 6 200)
    (aset tomb 7 190)
  tomb)
)

; (color-curve)

(define (elem x lista)
  (if (= x 1) (car lista) (elem (- x 1) (cdr lista) ) ) )

(define (text-wh text font fontsize)
(let*
  (
    (text-width 1)
    (text-height 1)
  )
  (set! text-width (car (gimp-text-get-extents-fontname text fontsize ←
    PIXELS font)))
  (set! text-height (elem 2 (gimp-text-get-extents-fontname text ←
    fontsize PIXELS font)))

  (list text-width text-height)
)
)

; (text-width "alma" "Sans" 100)
```

```
(define (script-fu-bhax-chrome-border text font fontsize width height new- ←
    width color gradient border-size)
(let*
  (
    (text-width (car (text-wh text font fontsize)))
    (text-height (elem 2 (text-wh text font fontsize)))
    (image (car (gimp-image-new width (+ height (/ text-height 2)) 0)))
    (layer (car (gimp-layer-new image width (+ height (/ text-height 2) ←
        ) RGB-IMAGE "bg" 100 LAYER-MODE-NORMAL-LEGACY)))
    (textfs)
    (layer2)
  )

  (gimp-image-insert-layer image layer 0 0)

  (gimp-image-select-rectangle image CHANNEL-OP-ADD 0 (/ text-height 2) ←
    width height)
  (gimp-context-set-foreground '(255 255 255))
  (gimpdrawable-edit-fill layer FILL-FOREGROUND)

  (gimp-image-select-rectangle image CHANNEL-OP-REPLACE border-size (+ (/ ←
    text-height 2) border-size) (- width (* border-size 2)) (- height ←
    (* border-size 2)))
  (gimp-context-set-foreground '(0 0 0))
  (gimpdrawable-edit-fill layer FILL-FOREGROUND)

  (gimp-image-select-rectangle image CHANNEL-OP-REPLACE (* border-size 3) ←
    0 text-width text-height)
  (gimpdrawable-edit-fill layer FILL-FOREGROUND)

  (gimp-selection-none image)

;step 1
(gimp-context-set-foreground '(255 255 255))

(set! textfs (car (gimp-text-layer-new image text font fontsize PIXELS) ←
    ))
(gimp-image-insert-layer image textfs 0 0)
(gimp-layer-set-offsets textfs (* border-size 3) 0)

(set! layer (car (gimp-image-merge-down image textfs CLIP-TO-BOTTOM- ←
    LAYER)))
;step 2
(plug-in-gauss-iir RUN-INTERACTIVE image layer 25 TRUE TRUE)

;step 3
(gimpdrawable-levels layer HISTOGRAM-VALUE .18 .38 TRUE 1 0 1 TRUE)
```

```
;step 4
(plug-in-gauss-iir RUN-INTERACTIVE image layer 2 TRUE TRUE)

;step 5
(gimp-image-select-color image CHANNEL-OP-REPLACE layer '(0 0 0))
(gimp-selection-invert image)

;step 6
(set! layer2 (car (gimp-layer-new image width (+ height (/ text-height ←
    2)) RGB-IMAGE "2" 100 LAYER-MODE-NORMAL-LEGACY)))
(gimp-image-insert-layer image layer2 0 0)

;step 7
(gimp-context-set-gradient gradient)
(gimp-edit-blend layer2 BLEND-CUSTOM LAYER-MODE-NORMAL-LEGACY GRADIENT-←
    LINEAR 100 0 REPEAT-NONE
        FALSE TRUE 5 .1 TRUE width 0 width (+ height (/ text-height 2)))

;step 8
(plug-in-bump-map RUN-NONINTERACTIVE image layer2 layer 120 25 7 5 5 0 ←
    0 TRUE FALSE 2)

;step 9
(gimp-curves-spline layer2 HISTOGRAM-VALUE 8 (color-curve))

(gimp-image-scale image new-width (/ (* new-width (+ height (/ text-←
    height 2))) width))

(gimp-display-new image)
(gimp-image-clean-all image)
)
)
```

A script-fu-bhax-chrome-border-nek megadunk egy alap beállítást, azaz paramétereit, például a szöveg legyen most "PROGRAMOZÁS", a betűtípus Sans, a betűméret 160px és így tovább.

```
; (script-fu-bhax-chrome-border "PROGRAMOZÁS" "Sans" 160 1920 1080 400 '(255 ←
    0 0) "Crown molding" 7)
```

Ahhoz, hogy a GIMP porgramon belül elő is tudjuk hívni a scriptet, regisztrálnunk kell a modult. Ehhez a script-fu-menu-register függvényt hívjuk segítségül. 2 paramétert kell átadni neki: az egyik a script neve, amit már fentebb definiáltunk és hogy melyik menüpontból érhessük majd el a programon belül.

```
//SCRIPT HELYÉNEK MEGADÁSA
(script-fu-menu-register "script-fu-bhax-chrome-border"
    "<Image>/File/Create/BHAX"
)
```

9.3. Gimp Scheme Script-fu: név mandala

Írj olyan script-fu kiterjesztést a GIMP programhoz, amely név-mandalát készít a bemenő szövegből!

Megoldás videó: https://bhaxor.blog.hu/2019/01/10/a_gimp_lisp_hackelete_a_scheme_programozasi_nyelv

Megoldás forrása: https://gitlab.com/nbatfai/bhax/tree/master/attention_raising/GIMP_Lisp/Mandala

Ebben a feladatban olyan programot vizsgálunk meg, amelynek segítségével egy mandalát rajzolunk a Gimp-ben.

A `let*` egy beépített kulcsszó, ennek segítségével lehet lokális változókat megadni. Például az alábbi kódcsipetben definiáltuk a `text-width` változót, ahol majd a szöveg méretét adjuk meg.

```
(define (elem x lista)
  (if (= x 1) (car lista) (elem (- x 1) (cdr lista) ) )
)

(define (text-width text font fontsize)
(let*
  (
    (text-width 1)
  )
  (set! text-width (car (gimp-text-get-extents-fontname text fontsize ←
    PIXELS font)))
  text-width
)
)

(define (text-wh text font fontsize)
(let*
  (
    (text-width 1)
    (text-height 1)
  )
  ;;;
  (set! text-width (car (gimp-text-get-extents-fontname text fontsize ←
    PIXELS font)))
  ;;; ved ki a lista 2. elemét
  (set! text-height (elem 2 (gimp-text-get-extents-fontname text ←
    fontsize PIXELS font)))
  ;;;
  (list text-width text-height)
)
)
```

A fő függvénynek a `script-fu-bhax-mandala` nevet adtuk, aminek 8 paramétere van. Itt is lokális változókat adunk meg. Az első változónk neve `image` lesz és ebben a kód sorban a `car` azt mondja, hogy az utána következő listában a kiveszi az első elemet. Fontos, hogy itt az első elem nem a `gimp-image-new` lesz, mert ez egy függvényhívás, ezért az utána következő elemet veszi ki.

```
(define (script-fu-bhax-mandala text text2 font fontsize width height color ←
    gradient)
(let*
  (
    (image (car (gimp-image-new width height 0)))
    (layer (car (gimp-layer-new image width height RGB-IMAGE "bg" 100 ←
        LAYER-MODE-NORMAL-LEGACY)))
    (textfs)
    (text-layer)
    (text-width (text-width text font fontsize))
    ;;;
    (text2-width (car (text-wh text2 font fontsize)))
    (text2-height (elem 2 (text-wh text2 font fontsize)))
    ;;;
    (textfs-width)
    (textfs-height)
    (gradient-layer)
  )
  (gimp-image-insert-layer image layer 0 0)

  (gimp-context-set-foreground '(0 255 0))
  (gimp-drawable-fill layer FILL-FOREGROUND)
  (gimp-image-undo-disable image)

  (gimp-context-set-foreground color)

  (set! textfs (car (gimp-text-layer-new image text font fontsize PIXELS) ←
    ))
  (gimp-image-insert-layer image textfs 0 -1)
  (gimp-layer-set-offsets textfs (- (/ width 2) (/ text-width 2)) (/ ←
    height 2))
  (gimp-layer-resize-to-image-size textfs)

  (set! text-layer (car (gimp-layer-new-from-drawable textfs image)))
  (gimp-image-insert-layer image text-layer 0 -1)
  (gimp-item-transform-rotate-simple text-layer ROTATE-180 TRUE 0 0)
  (set! textfs (car (gimp-image-merge-down image text-layer CLIP-TO-BOTTOM ←
    -LAYER)))

  (set! text-layer (car (gimp-layer-new-from-drawable textfs image)))
  (gimp-image-insert-layer image text-layer 0 -1)
  (gimp-item-transform-rotate text-layer (/ *pi* 2) TRUE 0 0)
  (set! textfs (car (gimp-image-merge-down image text-layer CLIP-TO-BOTTOM ←
    -LAYER))))
```

```
(set! text-layer (car (gimp-layer-new-from-drawable textfs image)))
(gimp-image-insert-layer image text-layer 0 -1)
(gimp-item-transform-rotate text-layer (/ *pi* 4) TRUE 0 0)
(set! textfs (car(gimp-image-merge-down image text-layer CLIP-TO-BOTTOM ←
-LAYER)))

(set! text-layer (car (gimp-layer-new-from-drawable textfs image)))
(gimp-image-insert-layer image text-layer 0 -1)
(gimp-item-transform-rotate text-layer (/ *pi* 6) TRUE 0 0)
(set! textfs (car(gimp-image-merge-down image text-layer CLIP-TO-BOTTOM ←
-LAYER)))

(plug-in-autocrop-layer RUN-NONINTERACTIVE image textfs)
(set! textfs-width (+ (car(gimp-drawable-width textfs)) 100))
(set! textfs-height (+ (car(gimp-drawable-height textfs)) 100))

(gimp-layer-resize-to-image-size textfs)

(gimp-image-select-ellipse image CHANNEL-OP-REPLACE (- (- (/ width 2) ←
(/ textfs-width 2)) 18)
(- (- (/ height 2) (/ textfs-height 2)) 18) (+ textfs-width 36) (+ ←
textfs-height 36))
(plug-in-sel2path RUN-NONINTERACTIVE image textfs)

(gimp-context-set-brush-size 22)
(gimp-edit-stroke textfs)

(set! textfs-width (- textfs-width 70))
(set! textfs-height (- textfs-height 70))

(gimp-image-select-ellipse image CHANNEL-OP-REPLACE (- (- (/ width 2) ←
(/ textfs-width 2)) 18)
(- (- (/ height 2) (/ textfs-height 2)) 18) (+ textfs-width 36) (+ ←
textfs-height 36))
(plug-in-sel2path RUN-NONINTERACTIVE image textfs)

(gimp-context-set-brush-size 8)
(gimp-edit-stroke textfs)

(set! gradient-layer (car (gimp-layer-new image width height RGB-IMAGE ←
"gradient" 100 LAYER-MODE-NORMAL-LEGACY)))

(gimp-image-insert-layer image gradient-layer 0 -1)
(gimp-image-select-item image CHANNEL-OP-REPLACE textfs)
(gimp-context-set-gradient gradient)
(gimp-edit-blend gradient-layer BLEND-CUSTOM LAYER-MODE-NORMAL-LEGACY ←
GRADIENT-RADIAL 100 0
REPEAT-TRIANGULAR FALSE TRUE 5 .1 TRUE (/ width 2) (/ height 2) (+ (+ (/ ←
width 2) (/ textfs-width 2)) 8) (/ height 2))
```

```
(plug-in-sel2path RUN-NONINTERACTIVE image textfs)

(set! textfs (car (gimp-text-layer-new image text2 font fontsize PIXELS ←
    )))
(gimp-image-insert-layer image textfs 0 -1)
(gimp-message (number->string text2-height))
(gimp-layer-set-offsets textfs (- (/ width 2) (/ text2-width 2)) (- (/ ←
    height 2) (/ text2-height 2)))

;(gimp-selection-none image)
;(gimp-image-flatten image)

(gimp-display-new image)
(gimp-image-clean-all image)
)
)
```

Ahhoz, hogy a kiegészítő modul alapbeállításokkal rendelkezzen, a script-fu-register-ben adjuk meg. Például az első paraméter, azaz a Text most "Programozás" lesz, a Font "Sans" és így tovább. A menübe történő implementálás itt is ugyanúgy történik, ahogy az előző említettem.

```
(script-fu-register "script-fu-bhax-mandala"
  "Mandala9"
  "Creates a mandala from a text box."
  "Norbert Bátfai"
  "Copyright 2019, Norbert Bátfai"
  "January 9, 2019"
  ""
  SF-STRING      "Text"        "Programozás"
  SF-STRING      "Text2"       "BHAX"
  SF-FONT        "Font"        "Sans"
  SF-ADJUSTMENT  "Font size"   '(100 1 1000 1 10 0 1)
  SF-VALUE       "Width"       "1000"
  SF-VALUE       "Height"      "1000"
  SF-COLOR       "Color"       '(255 0 0)
  SF-GRADIENT    "Gradient"   "Deep Sea"
)
(script-fu-menu-register "script-fu-bhax-mandala"
  "<Image>/File/Create/BHAX"
)
```



9.2. ábra. Mandala

10. fejezet

Helló, Gutenberg!

10.1. Programozási alapfogalmak

[?]

1. ALAPFOGALMAK A programozási nyelveknek három szintjét különböztethetjük meg: gépi nyelv, assembly szintű nyelv és magas szintű nyelv. A magas szintű nyelven megírt programot forrásprogramnak nevezzük. Ezek összeállítására vonatkozó formai szabályok összességét pedig szintaktikai szabályoknak. A tartalmi, értelmezési, jelentésbeli szabályok alkotják a szemantikai szabályokat. Ez a két szabály együttese határozza meg a magas szintű programozási nyelvet. Ahhoz, hogy az adott processzor végre tudja hajtani a programokat, szükség lesz fordító programokra vagy interpreterre, amik lefordítják a processzor saját gépi kódú nyelvére. Az a különbség a fordítóprogramok és az interpreterek között, hogy az utóbbi nem készít tárgyprogramot, hanem utasításonként értelmezi a forrásprogramot és rögtön végre is hajtja azokat. Egyébként minden program végez lexikális (forrásszöveg feldarabolása lexikális egységekre), szintaktikai (Teljesülnek-e az adott nyelv szintaktikai szabályai?) és szemantikai elemzés. Ahhoz, hogy egy programot helyesen írunk meg, át kell tanulmányozni az adott programnyelvek szabványait (hivatkozási nyelv). A legnagyobb probléma a programozási nyelvekkel kapcsolatban, az a hordozhatóság, ami az egyik magas szintű programnyelvből egy másik programnyelvre történő implementációja, ugyanis ez a technika jelenleg nem megoldott. A programnyelvek osztályozása háromféleképpen történik: imperativ nyelvek, deklaratív nyelvek és máselvű (egyéb) nyelvek. Az imperatív nyelvekhez tartoznak az algoritmikus nyelvek, a program utasítások sorozata. Legfőbb programozói eszköz a változó, amihez értékeket rendelhetünk, manipulálhatjuk az adatokat, tehát a tár közvetlen elérése. Ez a nyelv szorosan kötődik a Neumann-architektúrához. Két alcsoporthoz van: Eljárásorientált- és objektumorientált nyelvek. Ezzel szemben a deklaratív nyelvek nem algoritmikus nyelvek, nem kötődnek szorosan a Neumann architektúrához. A programozó csak a problémát adja meg, és nincs lehetősége memóriával veletekre. Alcsoporthoz a funkcionális- és logikai nyelvek. A másnyelvű (egyéb) nyelvekhez pedig azok tartoznak, amiket nem lehet besorolni a fenti két nyelvnek valamelyikébe.

2. Adattípusok

Az adattípus a programozási nyelvekben egy absztrakt programozási eszköz. A típuslétrehozás úgy történik, hogy megadjuk a tartományát, a műveleteit és a reprezentációját. Vannak esetek, amikor a saját típust a beépített és a már korábban definiált saját típusok segítségével adjuk meg. Nem minden programozási nyelv ismeri ezt az eszközt, ezért ennek megfelelően elkülöníthetünk típusos és nem típusos nyelveket. Egy adattípus három dolgot határoz meg: tartomány, műveletek, reprezentáció. A tartomány tartalmazza azokat

az elemeket, amelyeket az adott programozási eszköz felvehet értékként. Egyszerű típus lehet például a C nyelvben int típus, ami az egész számokra vonatkozik. Ott van továbbá a char, azaz a karakteres típus, amelynek elemei karakterek. De létezik még logikai, felsorolásos, sorszámozott típus stb. Az összetett típushoz tartoznak például a tömbök, amik lehetnek statikus vagy homogén összetett típus. attól függően, hogy a tömb elemeiben milyen típusú értékek fordulnak elő. Továbbá ide tartozik még a rekord típusú programozási eszköz is. Fontos még a mutató típus, amelyek tartományának elemei lényegében tárcímek, tehát az adott eszköz a tár adott területét címzi. A nevesített konstans olyan programozási eszköz, amelynek három komponense van: név, típus, érték. A C programban a nevesített konstanst így kell elképzelni: #define név literál. Lényege, hogy előre definiáljuk a konstansok értékeit és a programban bárhol hivatkozhatunk rá a konstans nevének használatával, így betöljtük az ott lévő adatokat. Továbbá, ha meg akarjuk változtatni az adatot, akkor elég csak a deklarációs részben megváltoztatni, így az egész programban érvényes lesz a megváltoztatott érték. A változónak négy komponense van: név, attribútumok, cím, érték. A név egy azonosító, ahogy a nevesített konstansoknál is van. Az attribútumok pedig a változók futás közbeni viselkedését határozzák meg, például ha típust rendelünk hozzá (int, char stb). A cím a tárnak azt a részét határozza meg, ahol a változó értéke elhelyezkedik. Az értéket a típussal összhangban kell megadni. A C nyelv típusrendszere lehet aritmetikai és származtatott típusok. Az aritmetikai típusok tartományának elemeivel aritmetikai műveletek végezhetők:

- egész típus: int szam = 5
- karakter típus: char szoveg = 'valami'
- felsorolás: enum szinek {VOROS=11, NARANCS=9, SARGA=7, ZOLD=5, KEK=3, IBOLYA=3};
- valós (float, double, long double)

Származtatott típusok lehetnek:

- tömb: int tomb[5]
- mutató: int *mut
- függvény: fgv()
- struktúra: STRUCT [struktúratípus_név] {mező_deklarációk} [változólista];
- union: UNION [uniontípus_név] {mező_deklarációk} [változólista];

3. Kifejezések

A kifejezések szintaktikai eszközök. Lényege, hogy ha a programban már ismert értékek segítségével új értékeket határozunk meg. Formálisan operandusokból, operátorokból és kerek zárójelekből állnak. A kifejezések három alakja lehet: pre-, in- és postfix. A prefix esetében az operátor az operandusok előtt áll ($* 3 5$). Infix-nél az operátor középen ($3 * 5$). Postfix-nél pedig az operandusok mögött áll az operátor ($3 5 *$). A C egy kifejezésorientált nyelv. Itt a kifejezéseket rekurzívan építjük fel, tehát a kifejezések egyszerű kifejezésekkel épülnek fel, zárójelek és operátorok használatával, majd ezt az egészet lexikális egységek zájják le. Az aritmetikai típusoknál a típuskényszerítés elvét vallja, ami azt jelenti, hogy egy két operandusú operátornak különböző típusú operandusai lehetnek, de a műveletek csak azonos típusok között végezhetők

el. Bizonyos esetekben konverzió van, tehát a nyelv megvizsgálja, hogy milyen típuskombinációk megengettek.

4. Utasítások

Az utasítások olyan program egységek, amelyekkel megadhatjuk az algoritmusok egyes lépéseit, továbbá a fordítóprogramok ezek segítségével generálja a tárgykódot. Két csoportból áll: deklarációs és végrehajtható utasítás. A deklarációs utasításnál nincs tárgykód, nem kerülnek lefordításra. Ez csak a fordítóprogramuktól kérnek valamilyen szolgáltatás, vagy olyan információkat ad át a fordítóprogramnak, amik szükségesek a tárgykód generálásánál. A végrehajtó utasításokból készül el a tárgykód a fordítóprogram által. Ezek tovább csoportosíthatók:

- értékadó utasítás: változó értékének beállítása a program futása során.
- üres utasítás: üres gépi utasítás
- ugró utasítás: feltétel nélküli vezérlés átadó utasítás során egy adott címkével ellátott végrehajtható utasításra adhatjuk át a vezérlést. Használt alakja: GOTO címke
- elágaztató utasítás:

Kétirányú elágaztató utasítás: ebben az esetben a program két tevékenység közül választ és a választott tevékenységet végrehajtja (vagy ellenkezőleg). A feltételes utasítás alakja: IF feltétel THEN tevékenység [ELSE tevékenység] Ha nem szerepel az ELSE-ág, akkor hosszú alakról van szó, ellenkező esetben rövid utasítás. Működése úgy zajlik, hogy előbb kiértékelődik a feltétel. Ha ez igaz, akkor az ott lévő tevékenység végrehajtódik. Ha a feltétel hamis és van else ág, akkor az ott lévő feltétel is kiértékelődik. Szót kell még ejteni a „csellengő ELSE” problémáról is, ami akkor fordul elő, amikor egy rövid if utasításba be van ágyazva egy hosszú if utasítás is:

```
IF ... THEN  
  IF ... THEN  
    ELSE ...
```

A kérdés az, hogy vajon melyik IF feltételhez tartozik az ELSE-ág? A probléma egyszerűen kiküszöbölhető, ha egy hosszú utasításba ágyazzuk be a hosszú utasítást, úgy hogy a külső ELSE-ágba üres utasítás szerepel. De nemely programnál nincs szükség erre, ugyanis az implementáció többsége azt mondja, hogy az értelmezés belülről kifelé történik, tehát minden egyes ELSE-ágat belülről kifelé párosítjuk az adott IF utasításokhoz.

Többirányú elágaztató utasítás: Itt a program egymást kölcsönösen kizáró akárhány tevékenység közül egyet választ. C esetében úgy néz ki a dolog, hogy először kiértékelődik a kifejezés, ami egy integer típusú számnak kell lennie. Ez összehasonlításra kerül a CASE ágak értékeivel. Ha van egyezés akkor az adott ponton végrehajtódik a tevékenység. Ha nincs egyezés, akkor a DEFAULT ággal lépünk ki:

```
SWITCH (kifejezés) {  
  CASE egész_konstans_kifejezés : [ tevékenység ]  
  [ CASE egész_konstans_kifejezés : [tevékenység ] ]...  
  [ DEFAULT: tevékenység ]  
};
```

- ciklusszervező utasítás: Ez az utasítás lehetővé teszi, hogy egy bizonyos tevékenységet akárhányszor megismétljünk. Felépítése: fej, mag, vég. Működés szerint 2 típusa van: az egyik az üres ciklus, amikor a a mag egyszer sem fut le, a másik pedig a végtelen ciklus, amikor az ismétlődés soha nem áll le. Kezdőfeltételes ciklus esetében a feltétel a fejben jelenik meg. Tehát Először kiértékelődik a feltétel, Ha igaz, végrehajtódik a ciklusmag, majd újra kiértékelődik a feltétel egészen addig, amíg hamis nem lesz. Ilyen a WHILE(feltétel) végrehajtható_utasítás. Végfeltételes ciklus esetében a feltétel a végen van, de vannak nyelvek amelyekben a fej tartalmazza azt. Tehát először végrehajtódik a mag és csak utána vizsgálja meg a feltételt. DO végrehajtható_utasítás WHILE(feltétel); Előírt lépésszámú ciklus: Itt a fejben van a feltétel. Tartalmaz egy változót (ciklusváltozó) és a változó által felvett értékekre fut le a ciklus. FOR([kifejezés1]; [kifejezés2]; [kifejezés3]) végrehajtható_utasítás
- hívó utasítás
- vezérlésátadó utasítás
- I/O utasítás
- egyéb utasítások

5. Programok szerkezete

Az alprogramok olyan programozási eszközök, amelyeket akkor használunk ha egy programon belül ugyanaz a programrész többször megismétlődik, így nem kell minden esetben újra megírni a programot, hanem elég csak hivatkoznunk az adott alprogramra. A formális alprogram felépítése a következő: fej vagy specifikáció, törzs vagy implementáció és vég. Ez a programozási eszköz négy komponensből áll: név, formális paraméter lista, törzs, környezet. A név lesz az azonosító, tehát minden ennek használatával tudunk majd hivatkozni. A formális paraméter listában azonosítók szerepelnek, melyek aktuális értékei a hívás helyén szerepelnek. A formális paraméter lista általában a név mellett zárójelben szerepel. Döntetlünk úgy is, hogy nem adunk meg paramétert, mert az adott alprogramnak nincs szüksége rá. Ekkor ez egy paraméter nélküli alprogram lesz. Ez a két komponens az alprogramban minden a fejben szerepelnek. A törzsben deklarációs és végrehajtható utasításokat adunk meg. Az alprogram környezete a globális változók együttese. Globális nevek alatt azt értjük, hogy az alprogramon kívül neveket deklaráltunk, amik elérhetőek az alprogram számára. Van ugyanis lokális nevek is, amik csak az alprogramban érhetők el és a külső környezet számára el van rejtve. Az alprogramnak két típusa van: eljárás és függvény. Az eljárás általában a paramétereit vagy a környezetének megváltoztatását, vagy a törzsben elhelyezett utasítások végrehajtását jelenti. Egy eljárás akkor nevezhető szabályosnak, ha a program futtatása közben elérjük a végét és külön utasítással befejeztetjük. Míg a függvények általában valamilyen értéket adnak vissza. Egy függvényt meghívni csak kifejezésben lehet, ennek alakja: függvénynév(aktuális_paraméter_lista). A blokk egy olyan programegység, amely csak egy másik programegységben helyezkedhet el, tehát külső szinten nem. Ezt a programegységet csak az eljárásorientált nyelvek egy része ismeri. Szerepe a nevek hatáskörének elhatárolása. A blokknak nincs paramétere, de lehetnek a törzsében végrehajtható vagy deklarációs utasítások és úgy lehet elkezdeni, hogy szekvenciálisan kerül rá a vezetés vagy egy GOTO-utasítással ráugrunk a kezdetére.

6. Paraméterek

Paraméterkiértékelés során először minden a formális paraméter lista lesz az elsődleges, majd ezután rendeljük hozzá az aktuális paramétereket. Annak módszerét, hogy melyik formális paraméterhez, melyik

aktuális paraméter fog tartozni, megkülönböztethetjük sorrendi kötés vagy név szerinti kötés szerint. Sorrendi kötésnél, mint ahogy a nevében is benn van, felsorolás sorrendjében rendelődnek hozzá. A név szerinti kötésnél pedig, az aktuális paraméter listában megadjuk a formális paraméter lista nevét és mellette pedig valamilyen szintaktikával az aktuális paramétert. A paraméter átadás is különböző módon történhet (érték-, cím-, eredmény-, érték-eredmény-, név-, szöveg szerint).

7. Blokk és hatáskör

A blokkok olyan programegységek, amelyek csak egy másik programmegség belsejében helyezkedhetnek el. Formálisan 3 részből áll: kezdet, törzs és vég. A kezdetet ésa véget egy-egy speciális karakterSOROZAT vagy alapszó jelzi és a törzsben helyezkednek el a deklarációs és vérehajtható utasítások. Fontos azonban, hogy a blokknak nem lehetnek paraméterei és aktivizálni úgy lehet szekvenciális vezérléssel vagy GOTO USAÍTÁSSAL lehet. A blokkok szerepe a nevek hatáskörének eltárolásában van.

A hatáskör a nevekhez kapcsolódó fogalom. Ezzel hivatkozunk az adott programra, annak nevének használatával. Az eljárásorientált nyelvekben a programegységekhez, fordítási egységekhez kapcsolódik. Egy név hatáskörének megállapítását hatáskörkezelésnek hívjuk, aminek két típusa van: statikus és dinamikus. A statikus hatáskörkezelés esetén a fordító egy szabad nevet keres, ha talál, akkor kilép a tartalmazó programegységbbe és megnézi hogy ez a név lokális e ott. Ha nem talál szabad nevet, akkor vagy a programozónak kell deklarálni egyet vagy automatikusan történik a deklaráció az egys programnyelvben. A dinamikus hatáskörkezelést pedig a futtató rendszer végzi, ami ha talál egy szabad nevet a programegységen, akkor megkeresi a lokális nevet is, ha azt nem találja meg, akkor futási hiba keletkezik.

10.2. Programozás bevezetés

[KERNIGHANRITCHIE]

Vezérlési szerkezetek

A C nyelvben, ha a kifejezéseket pontosvessző követi őket, akkor utasítássá válnak. A pontosvessző ebben az esetben csak utasításlezárást jelent. A kapcsos zárójelekkel pedig az utasításokat egyetlen összetett blokkba foghatunk össze, de a blokkot lezáró kapcsos zárójelnél nincs pontosvessző.

Az if-else utasítással azt fejezzük ki, hogy a program hogyan döntsön egy adott folyamat során. Tehát először jön az if (kifejezés), ami ha teljesül akkor a kapcsos zárójelben lévő utasítást hajtja végre. Ellenkező esetben az else ág hajtódik végre, ez utóbbi azonban elhagyható, ha nem szeretnénk hogy a program csináljon valamit. Egy példa az if-else utasításra:

```
int a = 1;

if (a == 1) {
    a = 3;
} else {
    a = 4;
}
```

Az elseif utasítás annyiban különbözik az előzőhöz képest, hogy itt nem csak 2, hanem több döntési lehetőséget adunk meg. A többszörös elágazás először if-el kezdődik, majd annyi else if ágat adunk, amennyit szeretnénk, végül else elágazással fejezzük be. Ilyenkor a program végig megvizsgálja, hogy hol teljesül a feltétel és igaz esetén vérehajtja azt. Formálisan így néz ki:

```
if (kifejezés)
    utasítás
else if (kifejezés)
    utasítás
else if (kifejezés)
    utasítás
else
    utasítás
```

A switch utasítás is többirányú, itt megvizsgálja, hogy egy adott kifejezés értéke megegyezik-e valamelyik case állandó értékével, ha van ilyen, akkor végrehajtja az utasítást, ellenkező esetben a default-ra ugrik, vagy ha nincs default, akkor nem történik semmi. Formális felépítése:

```
switch (kifejezés) {
    case 'állandó kifejezés': utasítás
        break;
    case 'állandó kifejezés':
    case 'állandó kifejezés': utasítás
        break;
    case 'állandó kifejezés':
    case 'állandó kifejezés':
    default: utasítás
        break;
}
```

A case állandó kifejezés értékeinek különböznie kell egymástól, továbbá minden utasítás végén egy break áll, aminek hatására azonnal kilép a switch utasításból.

A while ciklus során a gép először kiértékeli a kifejezést, aminek ha értéke nem nulla, akkor végrehajtja az utasítást. Ez a folyamat addig ismétlődik, amíg a kifejezés nulla nem lesz.

```
while (kifejezés)
    utasítás
```

For ciklus során is ugyanez történik, de itt 3 kifejezés szerepel. Általában a kif1 és a kif3 értékkedés vagy függvényhívás, a kif2 pedig relációs kifejezés. Ha elhagyjuk valamelyik kifejezést, akkor a for ciklussal végtelen ciklust érünk el.

```
for (kif1; kif2; kif3)
    utasítás
```

A do-while utasítás során előbb minden végrehajtja az utasítást és csak utána értékeli ki a kifejezést. Ez is addig fut le, amíg hamis nem lesz.

A goto utasítással megoldhatóak az olyan problémák, amikor mélyen egymása ágyazott ciklusokból szerelemnénk kilépni. Ilyenkor az egyik ciklusba betesszük a goto utasítást, ami egy másik helyre fog majd mutatni, ott folytatna a folyamatot. Ezt az utasítást nagyon ritkán használjuk.

```
for ( . . . )
    for ( . . . ) {
        . . .
```

```
    if (zavar)
        goto hiba;
    . . .
}
hiba:
    számold fel a zavart
```

9. kivételkezelés

A kivételkezelési eszközrendszerrel végezhetjük el a megszakítások kezelését. A kivételek okozzák a megszakításokat és a kivételkezelést a program végzi, ha a kivétel bekövetkezik. A Java-ban a kivételkezelés Adászerű elveket vall. Először is a program működése közben módszerek hívódnak meg, amely során ha bekövetkezik egy esemény, akkor egy kivétel-objektum jön létre. Ez a kivétel-objektum két részből áll: kivétel-osztályok és azok kivétel-példányai. Ha ez az objektum létrejön, akkor a módszer eldobja a kivételt, ami a Java virtuális gép hatáskörébe kerül át, majd az utasítás befejezése után bekövetkezik a kivételkezelés. A Java virtuális gép (JVM) feladata lesz a megfelelő kivételkezelő megkeresése, aminek feltétele, hogy a kivételkezelő típusa megegyezzen a kivétel típusával, továbbá a kivételkezelő űse a kivétel típusának. A Javaban a kivételkezelő tulajdonképpen egy blokk, ami tetszőleges kód részletehez köthető. A kivételeknek pedig két nagy csoportja van:

- Ellenőrzött kivétel: egy metódusban felléphet és a programozónak minden specifikálnia kell, vagy ell kell kapnia őket. Mindig ezt javasolt használni. Használata minden a módszer fejének végén történik a THROWS kivétnév_lista utasítás segítségével. Itt lesznek felsorolva az ellenőrzött, de nem kezelt kivételek. Az objektumok eldobása a THROW utasítás segítségével történik, de csak a java.lang csomagban definiált Throwable objektumaira vonatkoznak ezek.
- Nem ellenőrzött kivétel: akkor van szó erről, amikor egy ellenőrzés vagy kellemetlen vagy túl nagy kódrészletet eredményezne, esetleg a programozó nem tud mit kezdeni a kivételekkel. Ilyenkor az ellenőrzés elengedésre kerül.

10.3. Programozás

[BMECPP]

A C és C++ nyelv közötti különbségek

Ha egy függvénynek nem adunk meg paramétert, akkor tetszőleges számú paraméterrel hívhatjuk meg. A C++ nyelvben meg kell adnunk a void-ot, aminek jelentése pontosan az, hogy nincs a függvénynek paramétere:

```
// C üres paraméter
void f() {
    //az F függvény törzse
}

//C++ üres paraméter
void f(...) {
    //Az f függvény törzse
}
```

A függvénynevek azonosítása is eltérően működik a két nyelvben. Amíg a C-nél maga a neve az azonosítója, így nem lehet két azonos nevű függvény, addig a C++ nyelvben a függvényeket a nevük és argumentumlistájuk együttesen azonosítja, így fordulhatnak elő azonos nevű függvények. A fordító ezt úgy oldja meg, hogy a függvényneveket kiegészíti a az argumentumtípus elő- vagy utótagjával, így a linker szintjén különböző nevekkel jelennek meg. Ezt nevezük névelferdítésnek. Ahhoz, hogy a C és a C++ közötti együttműködés, emiatt ne legyen problémás, használnunk kell az extern "C" deklarációt. Ez lehetővé teszi, hogy a már C fordítóval lefordított függvényeket felhasználhassuk a C++ programunkban is.

```
//Példa C++ nyelvben azonos azonosítónevű, de eltérő ↵
    argumentumú függvények
void PrintTime(int hour, int minute) {
    ...
}

int PrintTime(int hour, int minute) {
    ...
}
```

C++ nyelvben van lehetőség alapértelmezett értékeket megadni a függvények argumentumában. Szerepe az, hogy függvényhívásnál megfelelő elemszámú/típusú paramétereket adjunk át. Fontos különbség még, hogy a C++ nyelvben van referenciátípus szerinti paraméterátadás is. Ez feleslegessé teszi a pointereket a cím szerinti paraméterátadásnál:

```
void f(int& i) {
    i = i + 2;
}

int main(void) {
    int a = 0;
    f(a);
    print("%\n", a);
}
```

A fenti programban látható, hogy a referencianeve előre egy & jelrel deklaráltuk a referenciát.

Objektumok és osztályok

Az objektumorientált szemlélet akkor alakult ki, amikor a programok egyre bonyolultabbak, átláthatalannabbak lettek és ennek megoldására találták ki az objektum orientált programozást. Ennek lényege, hogy a rendszer funkcióit egymással együttműködő objektumok valósítják meg. Tehát minden van egy osztályunk és az osztályon belül különböző objektumok lehetnek. Ezek összessége jelenti az egységbe zárást. Például tagfüggvények esetében, megadhatjuk őket osztálydefinícióban vagy pedig struktúradefinícióban. Ez utóbbit egy példa:

```
struct Point {
    unsigned int x;

    int setX(unsigned int value);
};

int Point::setX(unsigned int value) {
    if(value <= MAX_X) {
```

```
    x = value;
    return 0;
}
return -1;
}
```

Itt tehát egy hatókör operátort használunk, azaz dupla kettőspontot. Az osztály nevét és a hatóköroperátort a függvény neve elő írva tudatjuk a fordítóval, hogy a Point osztályon belül a setX függvényről van szó.

C++ sablonok

Sablonnak nevezzük azokat az osztálysablonokat és függvénsablonokat, amikor bizonyos elemeket a függvény/osztály definiálásakor nem adjuk meg, hanem paraméterként kezelünk. A függvénsablon úgy kell elképzelni, hogy például ha egy számsorozat legnagyobb értékét akarjuk kiíratni, akkor elég előhívni a max() függvényt, aminek csak a paramétereit kell átadni. A C++ esetében a függvénsablon implementációja a következőképpen történik:

```
template <class T> inline T max(T lhs, T rhs) {
    return lhs > rhs ? lhs : rhs;
}
```

Tehát először minden a template kulcsszóval kezdődik, majd ezután <> között felsoroljuk a sablonparamétereket vesszővel elválasztva. Jelen esetünkben egy sablonparaméter szerepel, aminek a T nevet adtuk. Az inline-t itt azért használjuk, mert a függvénytőzsünk rövid. Az elkészült függvénsablon ezután így tudjuk felhasználni: `int n = max(3, 5);`. Fontos, hogy nem lehet az egyik paraméter double, a másik pedig int típusú, mert a kód ebben az esetben nem fordul le.

Típuskonverziók

A C++ típuskonverziói hasonlítanak a C nyelvre, de azról vannak különbségek: sokkal biztonságosabbak, új objektumorientált elemek tartoznak a típuskonverziókhöz és a referenciatípusra is vonatkoznak a konverziós szabályok.

A beépített típusok közötti típuskonverziók esetén a C nyelvben létezik enum és int közötti konverzió, míg C++ esetén ki kell írnunk a típuskonverziót. A pointerekhez hasonlóan a referenciák is egy memóriaterületre hivatkoznak, így ha nem szeretnénk megváltoztatni az átadott értéket, de lemasolni sem, ezért a referenciát konstansnak deklaráljuk, ezzel elérve a referencia szerinti átadását másolás nélkül.

felhasználói típusok konverziója kétféle lehet: független típusok közötti és öröklési hierarchia mentén. **A független típusok közötti** konverzió két lehetőséget kínál. Egyik eset az, amikor egy másik típusról a mi osztályunk típusára konvertálunk, ezt nevezzük konverziós konstruktornak. A másik pedig a konverziós operátor, amikor az osztályunkról konvertálunk egy másik típusra.

Az öröklési hierarchia mentén történő konverzió során a leszármazottról a szülőre történik a folyamat. Ekkor minden a másoló konstruktur fog meghívódni. Mivel másolókonstruktur minden van, ezért ez a típusú konverzió automatikusan végrehajtódik. A szülőről a leszármazotttra nincs ilyen jellegű konverzió, de ha mégis szükségünk lenne rá, akkor a leszármazottban konverziós konstruktort kell írnunk.

A C++ típuskonverziós operátorai lehetnek: static_cast (statikus típuskonverzió), const_cast (konstans típuskonverzió), dynamic_cast (dinamikus típuskonverzió), reinterpret_cast (újraértelmező típuskonverzió). Ezek közül a leggyakrabban használt konverzió a statikus. A konstans típuskonverzióra jellemző, hogy

egyedül ez képes konstans típust nem konstanssá tenni, illetve volatitípust nem azzá. A dinamikus típuskonverzió az öröklési hierarchián lefelé történő konverziókhöz használjuk. Ez futási időben ellenőrzi, hogy végrehajtható e a konverzió, ezért egy virtuális függvény kell tartalmaznia. Az újraértelmező típuskonverzió pedig az implementáció konverziók esetén alkalmazható. Általában a pointer típusát változtatjuk meg ebben az esetben.

Kivételkezelés

A C++ nyelvben a kivételkezelés nemcsak hiba, hanem bármilyen kivételes eset esetén használható. Lényege, hogy ha hibát detektálunk valahol, akkor a program futása a kivételkezelő ágon folytatódik tovább. Az alábbi kódrészletben ha a program futtatása során, a felhasználó 0-át ad meg, akkor hibát dobunk. Ehhez egy try-catch blokkot használunk. A try blokkba írjuk a normál kódot és a catch ágba a hibakezelő kódot. Ha helyes számot adtunk meg, akkor a try blokkban valamennyi utasítás lefut, kiíratjuk a szöveget, majd a catch blokkot átlépve folytatódik tovább folyamat. Ha a védett blokkban hibát találunk, akkor a Throw kulcsszóval kivételt dobunk, ami jelen esetben egy const char* típusú szöveg. Ezután egyből a catch ágba kerül, itt fontos megjegyezni, hogy több catch ág is lehet. Annak eldöntése, hogy melyik lesz aktiválva, a catch-nak átadott paraméter típusától függ. Ha a paraméter kompatibilis a kapott kivétellel, akkor azt mondjuk, hogy elkapja a dobott kivételt. Ezután lefut a catch törzse, majd innen folytatódik tovább a folyamat. Ha egy kivételt nem kapunk el, akkor az egy kezeletlen kivétel. Ebben az esetben az alapértelmezett könyvtári terminate függvény hívódik meg.

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main() {
    try {
        double d;
        cout << "Adj meg egy nem nulla számot: ";
        cin >> d;
        if (d == 0)
            throw "A beírt szám nem lehet nulla.";
        cout << "A szám reciproka: " << 1/d << endl;
    }
    catch (const char* exc) {
        cout << "Hiba! A hibaüzenet: " << exc << endl;
    }
    cout << "Done." << endl;
}
```

A hívási verem visszacsévélésének nevezük azt a folyamatot, amikor egy kivétel dobásakor annak elkapásáig a függvények hívási láncában felfelé haladva az egyes függvények lokális változói felszabadulnak. Példa:

```
int main() {
    try {
        f1();
    }
    catch (const char* errorText) {
        cerr << errorText << endl;
    }
}
```

```
}

void f1() {
    Fifo fifo;
    f2();
    ...
}

void f2() {
    int i = 1;
    throw "error1";
}
```

Először tehát az f2() függvény kivételt dob, ezért az f2()-ben definiált i likális változó felszabadul. Az f1()-ben lefoglalt Fifo fifo objektum is felszabadul és meghívódik a destruktora, majd végül lefut a main függvényben lévő catch blokk.

III. rész

Második felvonás

DRAFT

**Bátf41 Haxor Stream**

A feladatokkal kapcsolatos élő adásokat sugároz a <https://www.twitch.tv/nbatfai> csatorna, melynek permanens archívuma a <https://www.youtube.com/c/nbatfai> csatornán található.

DRAFT

11. fejezet

Helló, Arroway!

11.1. OO szemlélet

A módosított polártranszformációs normális generátor beprogramozása Java nyelven. Mutassunk rá, hogy a mi természetes saját megoldásunk (az algoritmus egyszerre két normálist állít elő, kell egy példánytag, amely a nem visszaadottat tárolja és egy logikai tag, hogy van-e tárolt vagy futtatni kell az algot.) és az OpenJDK, Oracle JDK-ban a Sun által adott OO szervezés ua.!

Megoldás forrása: [PolarGenerator.java](#)

Ebben a feladatban a polártranszformációs generátort nézzük meg Java verzióban, melynek célja, hogy egyszerre két random számot állítson elő, amik közül az egyiket eltárolja, hogy a következő hívásnál visszaadja ennek értékét. Tehát lényegében minden páratlanodik meghíváskor az előző eltárolt adatot kapjuk vissza, majd a következő lépésnél újra generálunk két véletlenszámot. Annak megállapítására, hogy van-e az előző lépésből eltárolt érték, az boolean típusú változót használunk, azaz ha van tárolt értékünk, akkor a nincsTarolt hamis lesz, ellenkező esetben igaz.

```
public class PolarGenerator {  
    boolean nincsTarolt = true;  
    double tarolt;  
  
    public PolarGenerator() {  
        nincsTarolt = true;  
    }  
  
    public double kovetkezo() {  
        if (nincsTarolt) {  
            double u1, u2, v1, v2, w;  
            do {  
                u1 = Math.random();  
                u2 = Math.random();  
                v1 = 2 * u1 - 1;  
                v2 = 2 * u2 - 1;  
                w = v1 * v1 + v2 * v2;  
            } while (w > 1);  
            double r = Math.sqrt((-2 * Math.log(w)) / w);  
            nincsTarolt = false;  
            tarolt = r * Math.cos(2 * Math.PI * u1);  
        }  
        return tarolt;  
    }  
}
```

```
tarolt = r * v2;
nincsTarolt = !nincsTarolt;
return r* v1;
} else {
nincsTarolt = !nincsTarolt;
return tarolt;
}
}

public static void main(String[] args) {
PolarGenerator g = new PolarGenerator();
for (int i = 0; i < 10; ++i) {
System.out.println(g.kovetkezo());
}
}
}
```

A program futtatása és annak eredménye az alábbi képen látható:

```
davee@davee-K501UB:~/Dokumentumok/bhax/attention_raising/Source/2_arroway$ javac PolarGenerator.java
davee@davee-K501UB:~/Dokumentumok/bhax/attention_raising/Source/2_arroway$ java PolarGenerator
-0.21155341394796515
-0.28618812030024654
-0.6574469591572792
1.0191343218205058
2.082360129979575
1.0030181506778364
0.7679100074464752
-0.42321612740566017
1.4428911936710265
-0.30957326853180284
davee@davee-K501UB:~/Dokumentumok/bhax/attention_raising/Source/2_arroway$
```

11.1. ábra. A polárgenerátor eredménye

Ha későbbiekben szükségünk lenne egy hasonló programra, akkor használhatjuk az OpenJDK Random.java fájlban megtalálható NetxGaussian() metódust. Ennek felépítése hasonló a mi programunkhoz:

```
private double nextNextGaussian;
private boolean haveNextNextGaussian = false;

synchronized public double nextGaussian() {
    // See Knuth, ACP, Section 3.4.1 Algorithm C.
    if (haveNextNextGaussian) {
        haveNextNextGaussian = false;
        return nextNextGaussian;
    } else {
        double v1, v2, s;
        do {
            v1 = 2 * nextDouble() - 1; // between -1 and 1
            v2 = 2 * nextDouble() - 1; // between -1 and 1
            s = v1 * v1 + v2 * v2;
        } while (s >= 1 || s == 0);
        double multiplier = StrictMath.sqrt(-2 * StrictMath.log(s)/s);
        nextNextGaussian = v2 * multiplier;
        haveNextNextGaussian = true;
        return v1 * multiplier;
    }
}
```

11.2. ábra. Java.random

Látható, hogy szerepel egy `synchronized` kulcsszó is a metódus előtt. Ezzel egy szál lock-olhat vagy unlock-olhat egy objektumot. Egyszerre csak egy szál hajtódik végre és a többi szál blokkolt állapotba kerül és addig vár, amíg sorra nem kerül. A másik különbség, ami még megfigyelhető a mi programunkhoz képest, hogy JDK-ban `StrictMath` osztályt használják `Math` helyett. A különbség a két osztály között, hogy a `Math` esetében nem biztosított, hogy minden Java implementációban ugyanazt az eredményt kapjuk. Ha nem fontos, hogy minden lehetséges implementációban bitről bitre megegyezzenek a számítások, akkor maradjunk a `Math` osztálynál, mert ennek működése gyorsabb.

11.2. Homokózó

Írjuk át az első védési programot (LZW binfa) C++ nyelvről Java nyelvre, ugyanúgy működjön! Mutassunk rá, hogy gyakorlatilag a pointereket és referenciákat kell kiirtani és minden másik működik (erre utal a feladat neve, hogy Java-ban minden referencia, nincs választás, hogy mondjuk egy attribútum pointer, referencia vagy tagként tartalmazott legyen). Miután már áttettük Java nyelvre, tegyük be egy Java Servletbe és a böngészőből GET-es kéréssel (például a böngésző címsorából) kapja meg azt a mintát, amelynek kiszámolja az LZW binfáját!

Első Megoldás forrása: [LZWBinFa.java](#)

Második Megoldás forrása: [LZWJavaServlet.java](#)

A programunk először az osztályok importálásával kezdődik. A `PrintWriter` segítségével íratjuk ki a szövegeket, a `BufferedReader` az osztályok bufferelt olvasáshoz használható. A `FileReader` osztályra értelemszerűen a fájlok beolvasásához lesz majd szükségünk. Kelleni fog még a hibakereső osztályok, azaz az `IOException` és a `FileNotFoundException`.

```
import java.io.PrintWriter;
import java.io.BufferedReader;
import java.io.FileReader;
import java.io.IOException;
import java.io.FileNotFoundException;
```

A program további részével kapcsolatban nem célom minden egyes kódcsipet működését elmagyarázni, mert megegyezik a C++ nyelvben megírt binfa feladatban leírtakkal. Helyette csak a lényeges különbségeket emelem ki. A leginkább szembetűnő változás a Java-ban, hogy itt minden objektum egy referencia, kivéve a primitív típusok. Itt nincsenek mutatók, így azok törlésre kerülnek a programunkból, továbbá az operátor túlterhelést is el kell hagynunk.

```
class LZWBinFa {

    public LZWBinFa() {
        gyoker = new Csomopont('/');
        fa = gyoker;
    }

    public void operator(char b) {
        if (b == '0') {
            if (fa.nullasGyermekek() == null) {
                Csomopont uj = new Csomopont('0');
                fa.ujNullasGyermekek(uj);
                fa = gyoker;
            }
            else {
                fa = fa.nullasGyermekek();
            }
        } else {
            if (fa.egyesGyermekek() == null) {
                Csomopont uj = new Csomopont('1');
                fa.ujEgyesGyermekek(uj);
                fa = gyoker;
            }
            else {
                fa = fa.egyesGyermekek();
            }
        }
    }

    public void kiir() {
        melyseg = 0;
        kiir(gyoker, new java.io.PrintWriter(System.out));
    }

    public void kiir(java.io.PrintWriter os) {
```

```
melyseg = 0;
kiir (gyoker, os);
}

class Csomopont {
    public Csomopont (char betu) {
        this.betu = betu;
        balNulla= null;
        jobbEgy = null;
    };

    public Csomopont nullasGyermek() {
        return balNulla;
    }

    public Csomopont egyesGyermek() {
        return jobbEgy;
    }

    public void ujNullasGyermek (Csomopont gy) {
        balNulla = gy;
    }

    public void ujEgyesGyermek (Csmopont gy) {
        jobbEgy = gy;
    }

    public char getBetu() {
        return betu;
    }

    private char betu;
    private Csmopont balNulla = null;
    private Csmopont jobbEgy = null;
};

private Csmopont fa = null;
private int melyseg, atlagosszeg, atlagdb;
private double szorasosszeg;

public void kiir (Csmopont elem, java.io.PrintWriter os) {
    if (elem != null) {
        ++melyseg;
        kiir (elem.egyesGyermek(), os);
        for (int i = 0; i < melyseg; ++i) {
            os.print ("---");
        }
        os.print (elem.getBetu() + "(" + (melyseg - 1) + ") \n");
        kiir (elem.nullasGyermek(), os);
        --melyseg;
    }
}
```

```
        }

    }

    protected Csomopont gyoker;
    protected int maxMelyseg;
    protected double atlag, szoras;

    public int getMelyseg() {
        melyseg = maxMelyseg = 0;
        rmelyseg (gyoker);
        return maxMelyseg - 1;
    }

    public double getAtlag() {
        melyseg = atlagosszeg = atlagdb = 0;
        ratlag (gyoker);
        atlag = ((double) atlagosszeg) / atlagdb;
        return atlag;
    }

    public double getSzoras() {
        atlag = getAtlag ();
        szorasosszeg = 0.0;
        melyseg = atlagdb = 0;

        rszoras (gyoker);

        if (atlagdb - 1 > 0) {
            szoras = Math.sqrt (szorasosszeg / (atlagdb - 1));
        } else {
            szoras = Math.sqrt (szorasosszeg);
        }
        return szoras;
    }

    public void rmelyseg (Csomopont elem) {
        if (elem != null) {
            ++melyseg;
            if (melyseg > maxMelyseg) {
                maxMelyseg = melyseg;
            }
            rmelyseg (elem.egyesGyermek ());
            rmelyseg (elem.nullasGyermek ());
            --melyseg;
        }
    }

    public void ratlag (Csomopont elem) {
        if (elem != null) {
```

```
++melyseg;
ratlag (elem.egyesGyermek ());
ratlag (elem.nullasGyermek ());
--melyseg;
if (elem.egyesGyermek () == null && elem.nullasGyermek () == ←
    null) {
    ++atlagdb;
    atlagosszeg += melyseg;
}
}

public void rszoras (Csomopont elem) {
    if (elem != null) {
        ++melyseg;
        rszoras (elem.egyesGyermek ());
        rszoras (elem.nullasGyermek ());
        --melyseg;
        if (elem.egyesGyermek () == null && elem.nullasGyermek () == ←
            null) {
            ++atlagdb;
            szorasosszeg += ((melyseg - atlag) * (melyseg - atlag));
        }
    }
}

public static void usage() {
    System.out.println("Usage: lzwtree in_file -o out_file");
}
```

Eddig a kódrészletig tehát az látható, hogy még a destruktörököt is kivettük a programunkból, ugyanis a C++ nyelvben volt egy szabadít függvényünk, mely a memória felszabadítására szolgált. Java-ban ez automatikusan történik a Garbage Collector-nak köszönhetően. Amikor egy új objektumot hozunk létre, akkor a referencia a deklaráló blokk végén felszámolódik és a new-val létrehozott objektumot a szemétygyűjtő felszámolhatja ha már a későbbiekben nem használjuk. Ennek az automatikus szemétygyűjtésnek és a mutatók elhagyásának köszönhetően szerintem sokkal letisztultabb lett a programunk a C++ verzióhoz képest.

```
public static void main (String args[]) throws FileNotFoundException, ←
IOException {
    if (args.length < 3) {
        usage();
        return;
    }

    String inFile = args[0];
```

```
if (!"-o".equals(args[1])) {
    System.out.println(args[1]);
    usage();
    return;
}

java.io.FileInputStream beFile = new java.io.FileInputStream(new ←
    java.io.File(inFile));

PrintWriter kiFile = new PrintWriter(args[2]);

byte[] b = new byte[1];

LZWBinFa binFa = new LZWBinFa();

while (beFile.read(b) != -1) {
    if (b[0] == 0x0a) {
        break;
    }
}

boolean kommentben = false;

while (beFile.read(b) != -1) {

    if (b[0] == 0x3e) {
        kommentben = true;
        continue;
    }

    if (b[0] == 0x0a) {
        kommentben = false;
        continue;
    }

    if (kommentben) {
        continue;
    }

    if (b[0] == 0x4e) {
        continue;
    }

    for (int i = 0; i < 8; ++i)
    {
        if ((b[0] & 0x80) != 0) {
            binFa.operator('1');
        } else {
            binFa.operator('0');
        }
    }
}
```

```
        b[0] <<= 1;  
    }  
  
    binFa.kiir(kiFile);  
  
    kiFile.println("depth = " + binFa.getMelyseg() + "\n");  
    kiFile.println("mean = " + binFa.getAtlag() + "\n");  
    kiFile.println("var = " + binFa.getSzoras() + "\n");  
  
    kiFile.close();  
    beFile.close();  
}  
};
```

A main függvénynél fontos kiemelni a kivételkezelést, ami a Java-nál alapnak számít a használata. Jelen esetünkben ezt a main függvény fejlécében adtuk meg (`throws FileNotFoundException, IOException`), ami automatikusan a `java.io.FileInputStream` osztályhoz kapcsolódik, ami a fájlkezelést felügyeli. Ha futtatjuk a programot, akkor egy `b.txt` fájlba lesz elmentve az eredmény, ahogy az alábbi képen látható:

```
b.txt
~/Dokumentumok/bhax/attention_raising/Source/2_arroway/Homokozo
Mentés
☰ ⌂ ×
-----1(3)
-----1(2)
-----1(4)
-----0(3)
-----1(1)
-----1(4)
-----1(3)
-----0(4)
-----0(2)
-----1(5)
-----1(4)
-----0(5)
-----0(3)
---/(0)
-----1(4)
-----1(3)
-----1(6)
-----1(5)
-----0(4)
-----1(2)
-----1(4)
-----0(3)
---0(1)
-----1(5)
-----1(4)
-----1(7)
-----1(6)
-----1(8)
-----0(7)
-----0(5)
-----1(3)
-----0(4)
-----0(2)
-----1(5)
-----0(6)
-----1(4)
-----0(3)
-----1(5)
-----0(4)
-----0(5)
-----0(6)
depth = 8
mean = 5.0
```

11.3. ábra. Java Binfa

Most pedig nézzük meg a Java Servlet verziót. Ehhez előbb fel kell telepítanunk a Tomcat szervert, ami a <http://tomcat.apache.org/> oldalról lehet letölteni. Kicsomagolás után lépjünk be a bin mappába, majd a terminálban a sudo ./catalina.sh start; parancssorral tudjuk elindítani. Ha a böngészőbe beírjuk, hogy localhost:8080 és bejön az Apache Tomcat oldal, akkor minden jól csináltunk eddig. A lefordított java class-okat a /webapps/ROOT/WEB-INF/classes mappába kell bemásolni. És az /webapps/ROOT/WEB-INF/web.xml fájlba is bekell írnunk a következőket:

```
<servlet>
    <servlet-name>LZWJavaServlet</servlet-name>
    <servlet-class>LZWJavaServlet</servlet-class>
</servlet>
<servlet-mapping>
    <servlet-name>LZWJavaServlet</servlet-name>
    <url-pattern>/LZWJavaServlet</url-pattern>
</servlet-mapping>
```

Mivel most a böngészőben szeretnénk egyszerű módon megjeleníteni a binfát, ezért most kitöröljük a fájkezeléssel kapcsolatos részeket a programunkból, helyette `CreateStringBuffer()` osztályt fogjuk használni, mely egy string értéket vár (bemenet). Ez lényegében majd a böngésző címsorában kap fontos szerepet, amikor egy szöveget adunk meg bemenetként.

```
public void CreateStringBuffer(String bemenet)
{
    for(int i = 0; i < bemenet.length(); ++i){
        int c = bemenet.charAt(i);
        if(c == 0xa) {
            break;
        }
    }
    boolean kommentben = false;

    for(int i = 0; i < bemenet.length(); ++i)
    {
        int c = bemenet.charAt(i);

        if (c == 0x3e) {
            kommentben = true;
            continue;
        }
        if (c == 0xa) {
            kommentben = false;
            continue;
        }
        if (kommentben) {
            continue;
        }
        if (c == 0x4e)
        {
            continue;
        }

        for (int j = 0; j < 8; ++j) {

            if ((c & 0x80) == 128)
            {
                hozzarendel('1');
            } else
            {
                hozzarendel('0');
            }
            c <<= 1;
        }
    }

    kiir();
}
```

```
kimenet.append("depth = " + getMelyseg() + "<br>\n");
kimenet.append("mean = " + getAtlag() + "<br>\n");
kimenet.append("var = " + getSzoras() + "<br>\n");
}
```

A programunk utolsó metódusa egy doGet függvény, amivel GET kérést küldhetünk a szervernek, ami a már fentebb említett bemenethez kapcsolódik. Ezután már csak azt kell megadnunk, hogy nézzen ki a weboldalunk. Aki fejlesztett már weboldalt, annak ismerős lehet a HTML, mivel lényegében itt is ezt használjuk, csak itt a HTML kódotkat a Java out.println függvényével íratjuk ki.

```
public void doGet(HttpServletRequest request, HttpServletResponse response)
    throws ServletException, IOException {

    // Set response content type
    response.setContentType("text/html");

    if(request.getParameter("bemenet") == null) {
        return;
    }
    else
        CreateStringBuffer(request.getParameter("bemenet"));

    PrintWriter out = response.getWriter();
    String title = "LZWBinFa";
    String docType =
        "<!doctype html public \"-//w3c//dtd html 4.0 \" + \"transitional// ←
         en\">\n";

    out.println(docType +
        "<html>\n" +
        "  <head><title>" + title + "</title></head>\n" +
        "  <body>\n" +
        "    <h1 align = \"center\">" + title + "</h1>\n" +
        "    kimenet +
        "  </body>" +
        "</html>";
}
```

Ha ezzel megvagyunk, beírhatjuk a böngészőbe, hogy: <http://localhost:8080/LZWJavaServlet?be>, ahol a szöveg szó tetszőleges lehet. A kapott eredmény pedig így néz ki:

```
-----1(3)
-----1(2)
----1(1)
---0(2)
---/(0)
-----1(3)
-----1(5)
-----0(4)
-----0(5)
-----1(2)
---0(1)
-----1(4)
-----1(3)
-----0(2)
-----0(3)
depth = 5
mean = 3.6666666666666665
var = 1.2110601416389968
```

11.4. ábra. LZWJavaServlet.class megjelenítése

11.3. „Gagyí”

Az ismert formális 2 „while ($x \leq t \&& x \geq t \&& t \neq x$);” tesztkérdéstípusra adj a szokásosnál (miszerint x , t az egyik esetben az objektum által hordozott érték, a másikban meg az objektum referenciaja) „mélyebb” választ, írj Java példaprogramot mely egyszer végtelen ciklus, más x , t értékekkel meg nem! A példát építsd a JDK Integer.java forrására 3 , hogy a 128-nál inkluzív objektum példányokat poolozza!

Első Megoldás forrása: [Gagy1.java](#)

Második Megoldás forrása: [Gagy2.java](#)

A feladat lényege, hogy megmutassuk, hogy két-két azonos szám megadásával miért viselkedik eltérő módon ugyanaz a while ciklus. Az alábbi programban $x = -128$ és $t = -128$ lesz:

```
public class Gagy2 {
    public static void main (String[] args) {
        Integer x = -128;
        Integer t = -128;

        System.out.println(x);
        System.out.println(t);
```

```
        while (x <= t && x >= t && t != x);  
    }  
}
```

```
davee@davee-K501UB:~/Dokumentumok/bhax/attention_raising/Source/2_arroway/Gagyi$ javac Gagyi2.java  
davee@davee-K501UB:~/Dokumentumok/bhax/attention_raising/Source/2_arroway/Gagyi$ java Gagyi2  
-128  
-128  
davee@davee-K501UB:~/Dokumentumok/bhax/attention_raising/Source/2_arroway/Gagyi$
```

11.5. ábra. -128-as érték

A program elindítása után csak egyszer fut le ciklus, hiszen a while ciklusban megadott utolsó feltétel nem teljesül: $-128 \neq -128$. De most nézzük meg, hogy mi történik akkor, ha x és t értéke -129 lesz:

```
public class Gagyi2 {  
    public static void main (String[]args) {  
        Integer x = -129;  
        Integer t = -129;  
  
        System.out.println(x);  
        System.out.println(t);  
  
        while (x <= t && x >= t && t != x);  
    }  
}
```

Ilyenkor arra számítanánk, hogy az előző példához hasonlóan csak egyszer fut le, de itt most végtelen ciklust kapunk:

```
davee@davee-K501UB:~/Dokumentumok/bhax/attention_raising/Source/2_arroway/Gagyi$ javac Gagyi1.java  
davee@davee-K501UB:~/Dokumentumok/bhax/attention_raising/Source/2_arroway/Gagyi$ java Gagyi1  
-129  
-129  
-
```

11.6. ábra. -129-as érték

Ez úgy lehetséges, hogy a Java JDK Integer osztályában -128-tól 127-ig van alapból megadva az érték, tehát amíg ezen belül adunk meg értéket a programunknak, akkor ugyanarra a memóriacímre hivatkoznak. Ellenkező esetben, két különböző címen tárolja el az objektumunkat. Ez utóbbi az oka annak, hogy a második programban végtelen ciklust kapunk, mert $-129 \neq -129$ feltétel ebben az esetben már igaz lesz az eltérő memóriacímük miatt.

11.4. Yoda

Írunk olyan Java programot, ami java.lang.NullPointerException-t leállít, ha nem követjük a Yoda conditions-t! https://en.wikipedia.org/wiki/Yoda_conditions

Megoldás forrása:

A Yoda conditions egy programozási stílus, ahol egy feltétel két részét felcseréljük. Tehát a konstans kerül a feltétel bal oldalára, míg a változó a jobb oldalra. Ez a stílus nevét a Star Wars filmből ismert Yoda-tól kapta, aki angolul beszél ugyan, de nem a nyelv hagyományos szintaxisával. Ez azért hasznos, mert a Yoda stílusban megírt programunkban a futtatás során hibát kapunk, ha valamit nem jól csináltunk, míg a hagyományos verzióban lefut ugyan, de nem fogunk kapni visszajelzést a hibáról. Az alábbi szemlélteti a hagyományos és a Yoda conditions használatát:

Megoldás forrása: [Yoda.java](#)

```
//Hagyományos, ahogy eddig programoztunk
if(midiChlorian == 2000) { /* ... */ }

//Yoda conditions
if(2000 == midiChlorian) { /* ... */ }
```

Ez alapján már könnyen megoldhatjuk a feladatot, aminek megoldása:

```
class Yoda {

    public static void main (String[] args) {

        String force = null;

        if(force.equals("Light side")) {
            System.out.println("Yoda");
        }
    }
}
```

Mivel nem követtük a Yoda conditions-t, ezért egy java.lang.NullPointerException hibaüzenet fog megjelenni a terminálban. De ha kicseréljük az if sort erre: `if ("Light side".equals(force))`, akkor már nem kapunk error-t.

11.5. Kódolás from scratch

Induljunk ki ebből a tudományos közleményből: <http://crd-legacy.lbl.gov/~dhbailey/dhbpapers/bbp-alg.pdf> és csak ezt tanulmányozva írjuk meg Java nyelven a BBP algoritmus megvalósítását! Ha megakadsz, de csak végső esetben: https://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tkt/javat-tanitok-javat/apbs02.html#pi_jegyei (mert ha csak lemásolod, akkor pont az a fejlesztői élmény marad ki, melyet szeretném, ha átélnél).

Megoldás forrása: [BBP.java](#)

A BBP algoritmust Bailey, Borwein és Plouffe 1995-ben publikálta, mellyel kiszámítható a π tetszőleges számjegye hexadecimális számlrendszerben az előző számjegyek ismerete nélkül. Nézzük meg a java programunkat. Először kiszámítjuk ezt: $\{16^d \pi\} = \{4 * \{16^d S_1\} - 2 * \{16^d S_4\} - \{16^d S_5\} - \{16^d S_6\}\}$. Itt a {} jel a törtet jelöli.

```
public class PiBBP {  
  
    public PiBBP(int d) {  
  
        double d16Pi = 0.0d;  
  
        double d16S1t = d16Sj(d, 1);  
        double d16S4t = d16Sj(d, 4);  
        double d16S5t = d16Sj(d, 5);  
        double d16S6t = d16Sj(d, 6);  
  
        d16Pi = 4.0d*d16S1t - 2.0d*d16S4t - d16S5t - d16S6t;  
  
        d16Pi = d16Pi - StrictMath.floor(d16Pi);  
  
        StringBuffer sb = new StringBuffer();  
  
        Character hexaJegyek[] = {'A', 'B', 'C', 'D', 'E', 'F'};  
  
        while (d16Pi != 0.0d) {  
  
            int jegy = (int) StrictMath.floor(16.0d*d16Pi);  
  
            if (jegy < 10)  
                sb.append(jegy);  
            else  
                sb.append(hexaJegyek[jegy - 10]);  
  
            d16Pi = (16.0d*d16Pi) - StrictMath.floor(16.0d*d16Pi);  
        }  
  
        d16PiHexaJegyek = sb.toString();  
    }  
}
```

Itt a $\{16^d S_j\}$ részletet számítjuk ki, ahol a d paraméter segítségével a +1 hexa jegytől számítjuk és a j pedig az S_j indexe lesz.

```
]  
    public double d16Sj(int d, int j) {  
  
        double d16Sj = 0.0d;  
  
        for (int k=0; k<=d; ++k)  
            d16Sj += (double)n16modk(d-k, 8*k + j) / (double)(8*k + j);  
    }
```

```
        return d16Sj - StrictMath.floor(d16Sj);  
    }  
  
    public long n16modk(int n, int k) {  
  
        int t = 1;  
        while(t <= n)  
            t *= 2;  
  
        long r = 1;  
  
        while(true) {  
  
            if(n >= t) {  
                r = (16*r) % k;  
                n = n - t;  
            }  
  
            t = t/2;  
  
            if(t < 1)  
                break;  
  
            r = (r*r) % k;  
        }  
  
        return r;  
    }  
  
    public String toString() {  
  
        return d16PiHexaJegyek;  
    }  
    public static void main(String args[]) {  
        System.out.print(new PiBBP(1000000));  
    }  
}
```

12. fejezet

Helló, Liskov!

12.1. Liskov helyettesítés sértése

Írunk olyan OO, leforduló Java és C++ kódcsipetet, amely megsérti a Liskov elvet! Mutassunk rá a megoldásra: jobb OO tervezés.

Felhasznált irodalom: [PROTECHNIKA]

Megoldás forrása: https://gitlab.com/davidhalasz/bhax/tree/master/attention_raising/Source/Liskov_2/liskov

A Liskov féle behellyettesíesi elv (LSP) egy olyan programozási technológia, amely során a program viselkedése nem változik meg attól, hogy az ős osztály egy példánya helyett a jövőben valamelyik gyermek osztályának példányát használom. Eredeti angol megfogalmazása: „If for each object o_1 of type S there is an object o_2 of type T such that for all programs P defined in terms of T , the behavior of P is unchanged when o_1 is substituted for o_2 then S is a subtype of T ”. Az LSP tehát akkor érvényesül, ha az az altípus egyes műveleteinek

- argumentumai bővebb típusra cserélhetőek
- visszatérési értéke szűkebb típusú lehet
- kivételkezelése nem dobhat más típust, mint az őstípus megfelelő műveletei, kivéve, ha a kivétel típusát szűkítettük

Egy programban érvényesül még az LSP, ha teljesül még:

- az altípusban nem erősebbek az előfeltételek, mint az őstípusban,
- az altípusban az utófeltételek nem gyengébbek, mint az őstípusban,
- az őstípus invariánsainak az altípusban is invariánsnak kell maradniuk,
- az altípus új műveletei nem módosíthatják, az őstípusból is elérhető állapotot, csak az újonnan bevezetett részeket.

Példaként nézzünk meg egy Java kódcsipetet, ami megsérti a Liskov elvet. Bevezetésként egy olyan programról lesz szó, ahol az ősosztály a Madár lesz, amihez két gyermek tartozik: a sas és a pingvin. A téma pedig a repülési képesség lesz.

```
// ez a T az LSP-ben
class Madar {
    public void repul() {
        System.out.println("Tud repülni.\n");
    }
}

// itt jönnek az LSP-s S osztályok
class Sas extends Madar {
    public void repul() {
        System.out.println("A sas repül.\n");
    }
}

class Pingvin extends Madar {

}

class LiskovSertJava {
    public static void repulok(Madar r) {
        r.repul();
    }
    public static void main(String[] args) {
        Madar sas = new Sas();
        Madar pingvin = new Pingvin();

        repulok(sas);
        repulok(pingvin); // sérül az LSP, mert a repulok() függvény ←
                           // röptetné a Pingvint, ami ugye lehetetlen.
    }
}
```

```
davee@davee-K501UB:~/Dokumentumok/bead/bhax/attention_raising/Source/Liskov_2/liskov$ javac LiskovSertJava.java
davee@davee-K501UB:~/Dokumentumok/bead/bhax/attention_raising/Source/Liskov_2/liskov$ java LiskovSertJava
A sas repül.

Tud repülni.
davee@davee-K501UB:~/Dokumentumok/bead/bhax/attention_raising/Source/Liskov_2/liskov$
```

12.1. ábra. Az LSP megsértése

A fenti képen láthatjuk, hogy a sas tud repülni, de emellett kiírja, hogy az adott osztályhoz tartozó pingvin is "Tud repülni.". Ez pedig téves, ami az LSP sérülésének eredménye. Ez azért lehetséges, mert minden gyermek a repulok () metódust is örököli a Madar ősosztályból. Ahhoz, hogy ne sértsük a LSP-t, át kell írnunk a programunkat úgy, hogy az ősosztály gyermekei maradjanak madarak, de ne minden madár tudjon repülni, ehhez pedig használnunk kell egy interface deklarációt, aminek a neve jelen esetben a Madar,

ami egy absztrakt típusú lesz. Továbbá lesznek még TudRepulni és NemTudRepulni public típusú interfések is, amik már más csomagokból is elérhetővé válnak. Ezeket az interfészeket a implements kulcsszóval implementálhatjuk. Egy osztály tetszőleges számú interfészt implementálhat, ezáltal többszörös öröklődéshez hasonló dolog jöhet létre. A Sas osztályba implementáljuk a TudRepulni interfészt, majd a kapcsos zárójelek közé tesszük be az előző programunkból ismert repul() metódust. A Pingvin osztály értelemszerűen, megkapja a NemTudRepulni interfészt. Itt most nem adunk meg semmilyen tulajdonságot.

```
interface Madar {  
  
}  
  
interface TudRepulni extends Madar {  
    public void repul();  
}  
  
interface NemTudRepulni extends Madar {  
  
}  
  
class Sas implements TudRepulni {  
    public void repul() {  
        System.out.println("A sas repül.");  
    }  
}  
  
class Pingvin implements NemTudRepulni {  
    public void repul() {  
        System.out.println("A pingvin nem repül.");  
    }  
}  
  
class LiskovJava {  
    public static void repulok(TudRepulni r) {  
        r.repul();  
    }  
  
    public static void main(String[] args) {  
        Sas sasR = new Sas();  
        Pingvin pingvinR = new Pingvin();  
  
        repulok(sasR);  
        //repulok(pingvinR);  
    }  
}
```

```
davee@davee-K501UB:~/Dokumentumok/bhax/attention_raising/Source/2_liskov$ javac LiskovJava.java
davee@davee-K501UB:~/Dokumentumok/bhax/attention_raising/Source/2_liskov$ java LiskovJava
A sas repül.
davee@davee-K501UB:~/Dokumentumok/bhax/attention_raising/Source/2_liskov$ █
```

12.2. ábra. Az LSP betartása

A program futtatása után már pontosan azt az eredményt kapjuk, amit vártunk. Ha a programok végén kivesszük a kommentjelet a repulok (pingvinR) előtt, akkor a fordítás során hibaüzenetet fogunk kapni, mert a pingvin nem örökölheti a repülési képességet az LSP miatt. Most pedig ugyanezt nézzük meg c++ verzióban is. Először kezdjük a Liskov elv megsértésével:

```
#include <iostream>

// ez a T az LSP-ben
class Madar {
public:
    virtual void repul() {
        std::cout << "Tud repülni.\n";
    }
};

// ez a két osztály alkotja a "P programot" az LPS-ben
class Program {
public:
    void fgv ( Madar &madar ) {
        madar.repul();
    }
};

// itt jönnek az LSP-s S osztályok
class Sas : public Madar
{};

class Pingvin : public Madar // ezt úgy is lehet/kell olvasni, hogy a ←
    pingvin tud repülni
{};

int main ( int argc, char **argv )
{
    Program program;
    Madar madar;
    program.fgv ( madar );

    Sas sas;
    program.fgv ( sas );

    Pingvin pingvin;
    program.fgv ( pingvin ); // sérül az LSP, mert a P::fgv röptetné a ←
        Pingvint, ami ugye lehetetlen.
```

```
}
```

12.2. Szülő-gyerek

Írunk Szülő-gyerek Java és C++ osztálydefiníciót, amelyben demonstrálni tudjuk, hogy az ősön keresztül csak az ős üzenetei küldhetőek!

Megoldás forrása: https://gitlab.com/davidhalasz/bhax/tree/master/attention_raising/Source/Liskov_2/szulo

Ebben a feladatban olyan programot mutatok be, amivel demonstrálni lehet, hogy az ős osztály csak a azt tudja elérni a gyermekén, ami már az ősosztályban definiáltunk.

```
class Teacher {  
  
    protected String tName;  
  
    public void setName(String name) {  
        tName = name;  
    }  
}  
  
class Student extends Teacher {  
  
    public String getName() {  
        return tName;  
    }  
}  
  
class School {  
    public static void main (String args[]) {  
  
        Teacher t = new Student();  
        t.setName("Tanár");  
  
        Student s = new Student();  
        s.setName("Diák");  
  
        System.out.println(s.getName() + " " + t.getName());  
    }  
}
```

Ez a program tehát hibát fog jelezni a Teacher t = new Student(); miatt, mert a program nem engedi, hogy az altípuszt szupertípusként használjuk.

```
davee@davee-K501UB:~/Dokumentumok/bhax/attention_raising/Source/2_liskov/szulo_gyerek$ javac School.java
School.java:26: error: cannot find symbol
        System.out.println(s.getName() + " " + t.getName());
                           ^
  symbol:   method getName()
  location: variable t of type Teacher
1 error
davee@davee-K501UB:~/Dokumentumok/bhax/attention_raising/Source/2_liskov/szulo_gyerek$
```

12.3. ábra. A School.java program fordítása

És most ugyanez c++ nyelven, ahol a fordítás során a következő hibaüzenetet kapjuk: class Teacher' has no member named getName' ;

```
#include<iostream>
#include <string>

class Teacher {
public:
    std::string t_name;

    Teacher(std::string name) {
        t_name = name;
    }

    std::string teachName() {
        return t_name;
    }
};

class Student : public Teacher {
public:
    Student(std::string s_name) : Teacher(s_name) {
        t_name = s_name;
    }

    std::string getName() {
        return t_name;
    }
};

int main (int argc, char **argv) {
    std::string stName = "Thomas";

    Teacher* t = new student(stName);
    Student* s = new Student(stName);

    std::cout << s->getName() << t->getName() << std::endl;
}
```

12.3. Anti OO

A BBP algoritmussal 4 a Pi hexadecimális kifejtésének a 0. pozíciótól számított 10^6 , 10^7 , 10^8 darab jegyét határozzuk meg C, C++, Java és C# nyelveken és vessük össze a futási időket!

Megoldás forrása: https://gitlab.com/davidhalasz/bhax/tree/master/attention_raising/Source/2_liskov/BBP

Ebben a feladatban az előző fejezetben megismert BBP algoritmussal fogunk dolgozni. A különböző nyelven megírt programokat most nem célok bemásolni és ismertetni, mert lényeges különbségek nincsenek benne és itt most inkább a kapott eredmények az érdekesek számunkra. Mindegyik programban a for ciklus fejlécében a d változó értékét kell változtatni, úgy, hogy az 1-es után hat/hét/nyolc darab számjegy álljon. A programok fordítása majd futtatása az alábbiak alapján történik:

C

```
g++ pi_bbp_bench.c -o pi_bbp_bench -lm  
./pi_bbp_bench
```

C++

```
g++ BBP_test.cpp -o bbpTest  
./bbpTest
```

Java

```
javac PiBBPBench.java  
java PiBBPBench
```

C#

```
mcs PiBBPBench.cs  
mono PiBBPBench.exe
```

A programokat egy Asus K501UB laptopon teszteltem, amiben egy Intel Core i5 6200U processzor és 12GB SDRAM található benne. A kapott eredményeket egy táblázatban foglaltam össze, amiben az figyelhető meg, hogy a legrosszabbul a C++ verzió teljesített, míg a legjobb eredményt a Java nyelven megírt programmal kaptuk meg.

	C	C++	Java	C#
10^6	2.111283	2.44803	1.883	1.922333
10^7	24.401839	27.7696	22.144	22.595576
10^8	282.93285	313.902	248.324	256.861381

12.1. táblázat. BBP algoritmus eredménye

12.4. Hello, Android!

Élesszük fel az SMNIST for Humans projektet! <https://gitlab.com/nbatfai/smnist/tree/master/forHumans-SMNISTforHumansExp3/app/src/main> Apró módosításokat eszközölj benne, pl. színvilág.

Megoldás forrása: https://gitlab.com/davidhalasz/bhax/tree/master/attention_raising/Source/Liskov_2/SMNIST

Az SMNIST egy olyan java nyelven írt program, mely megvizsgálja, hogy milyen gyorsan hány pontot tudunk megszámolni. Minél több pontot érünk el, annál gyorsabban váltakoznak a pontok. Ha meg szeretnénk változtatni a feladatban szereplő programunk színvilágát, akkor azt az SMNISTSurfaceView.java programban tehetjük meg.

```
int[] bgColor =  
{  
    android.graphics.Color.rgb(11, 180, 250),  
    android.graphics.Color.rgb(11, 250, 180)  
};
```

Jelenleg kék és zöld között váltakoznak a színek. A piros és a sárga színhez a következő módosításokra lesz szükségünk:

```
int[] bgColor =  
{  
    android.graphics.Color.rgb(252, 2, 1),  
    android.graphics.Color.rgb(252, 253, 1)  
};
```

12.5. Ciklomatikus komplexitás

Számoljuk ki valamelyik programunk függvényeinek ciklomatikus komplexitását! Lásd a fogalom tekintetében a https://arato.inf.unideb.hu/batfai.norbert/UDPROG/deprecated/Prog2_2.pdf (77-79 fóliát)!

Felhasznált irodalom: [MERES]

Megoldás forrása:

A ciklomatikus komplexitás a gráfelméleten alapul és a program vezérlésének bonyolultságát méri. Képlete: $M = E - N + 2P$ ahol az E a gráf éleinek száma, az N a gráfban lévő csúcsok száma és a P pedig az összefüggő komponensek száma. Lényegében a forráskódban az elágazásokból felépülő vezérfolyam-gráf pontjai és a köztük lévő élek alapján számítható. A program eredménye egy egész szám lesz és minél alacsonyabb az érték, annál kevésbé bonyolult a vizsgált program.

Ciklomatikus komplexitás	Kockázati szint
1-10	egyszerű program, kevés kockázat
11-20	Mérsékelt bonyolult program, mérsékelt kockázat
21-50	Bonyolult program, magas kockázat
50+	Nem tesztelhető program, nagyon magas kockázat

12.2. táblázat. Ciklomatikus komplexitás

A ciklomatikus komplexitásnak vannak hátrányai is. Mivel főleg a szoftver döntési komplexitását méri, ezért az olyan adatorientált programoknál, amiben nincsenek feltételes utasítások, akkor alacsony értéket fog kapni, de ettől még elég komplex és nehezen érthető marad a program. Továbbá a nem beágyazott és a mélyen beágyazott ciklusok ugyanolyan súllyal lesznek számolva, annak ellenére, hogy az utóbbit nehezebb megérteni.

Most pedig lássuk, hogyan is kell lefuttatni a tesztet. Először fel kell telepítenünk a maven-t, ami a sudo apt install maven parancssal ehetünk meg. Hozzunk létre egy egy maven projektet a

```
mvn archetype:generate -DgroupId=com.monolith -DartifactId=LZW -DinteractiveMode=false
```

parancs megadásával. Ez létrehoz egy projektet egy mappában, ezt nyissuk meg a Visual Studio Code-ban. Az src/main/java/com/BBP mappába másoljuk be a vizsgálni kívánt java fájlokat. Én most a LZWBinFA és a PiBBPBench programokat tettem be. Találni fogunk még egy pom.xml fájlt is, ebbe kell beillesztenünk a pluginokat, ami jelen esetben így néz ki:

```
<project xmlns="http://maven.apache.org/POM/4.0.0" xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance"
  xsi:schemaLocation="http://maven.apache.org/POM/4.0.0 http://maven.apache.org/maven-v4_0_0.xsd">
  <modelVersion>4.0.0</modelVersion>
  <groupId>com.BBp</groupId>
  <artifactId>BBP</artifactId>
  <packaging>jar</packaging>
  <version>1.0-SNAPSHOT</version>
  <name>BBP</name>
  <url>http://maven.apache.org</url>

  <build>
    <plugins>
      <plugin>
        <groupId>org.apache.maven.plugins</groupId>
        <artifactId>maven-site-plugin</artifactId>
        <version>3.8.2</version>
      </plugin>
    </plugins>
  </build>

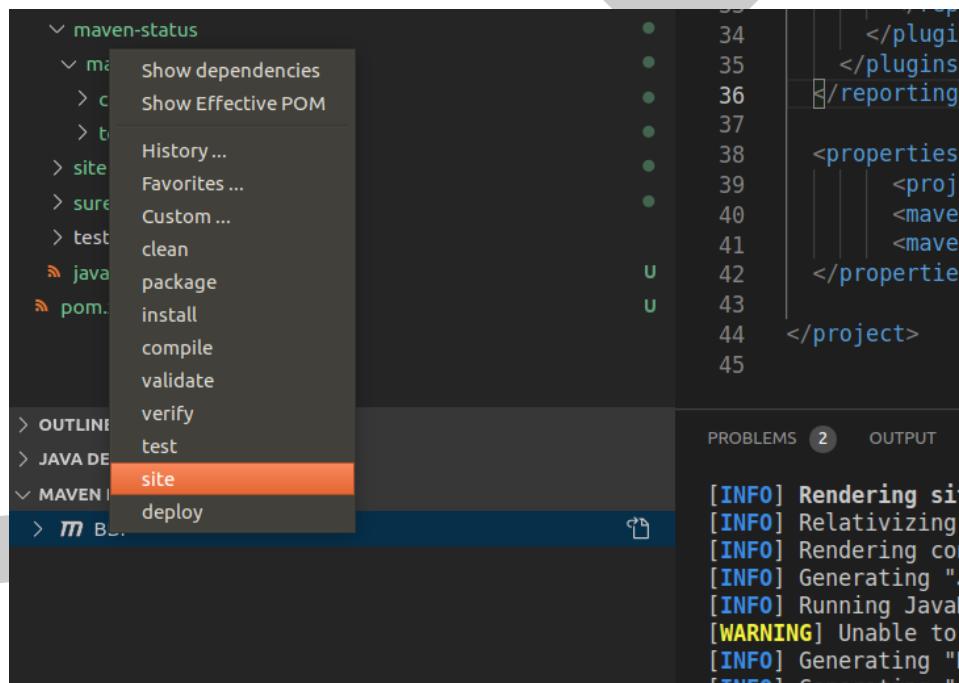
  <reporting>
    <plugins>
      <plugin>
        <groupId>org.codehaus.mojo</groupId>
        <artifactId>javancss-maven-plugin</artifactId>
        <version>2.1</version>
        <reportSets>
          <reportSet>
            <reports>
              <report>report</report>
            </reports>
          </reportSet>
        </reportSets>
      </plugin>
    </plugins>
  </reporting>
</project>
```

```
</reportSets>
</plugin>
</plugins>
</reporting>

<properties>
    <project.build.sourceEncoding>UTF-8</project.build.sourceEncoding>
    <maven.compiler.source>12</maven.compiler.source>
    <maven.compiler.target>12</maven.compiler.target>
</properties>

</project>
```

Ha ezzel megvagyunk már csak futtetni kell, amit egyszerűen tehetünk meg a Visual Studio Code-ban, úgy hogy az Explorer oldalsávban látni fogjuk a MAVEN PROJECTS menüt, amin belül lesz a BBP. Itt érhetjük el jobb kíkkel a site funkcióval a futtatást.



12.4. ábra. Program futtatása

Először feltelepít a szükséges plugint, majd a site mappába teszi be a javancss.html fájlt. Ezt egyszerűen futtathatjuk a böngészőnkben. Az eredmények táblázatokban lesznek betéve. Nekünk most a Methods táblázat az érdekes. Az LZWBInFa CCN értéke 14, ami mérsékelten bonyolult értékű program, míg a PiBBPBench pedig 2-es értéket kapott, ami egész jó érték.

Methods

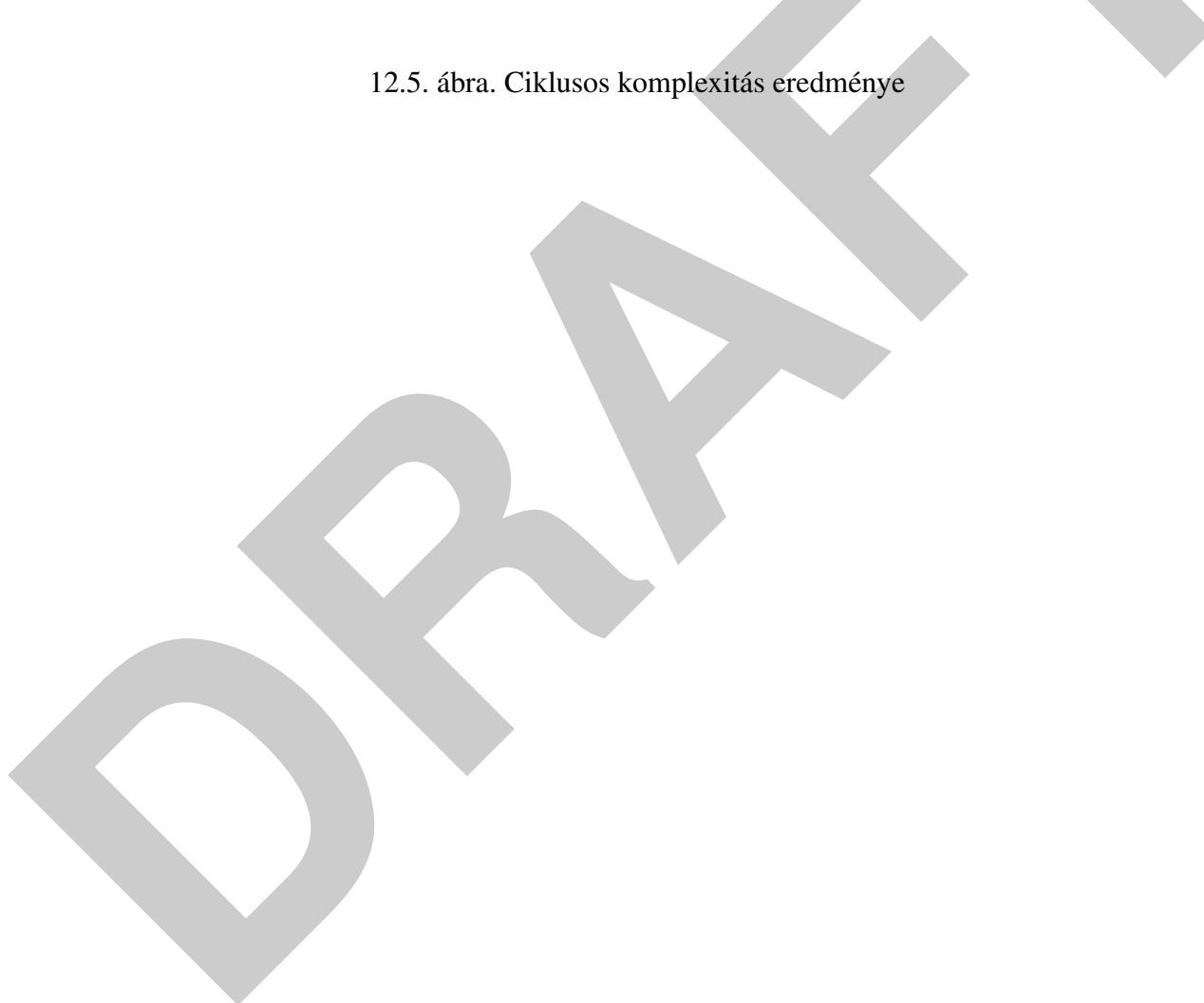
Methods

[package] [object] [method] [explanation]

TOP 30 Methods containing the most NCSS.

Methods	NCSS	CCN	Javadocs
LZWBinFa.main(String[])	40	14	0
PIBBPBench.main(String[])	20	2	1
LZWBinFa.operator(char)	15	4	0
PIBBPBench.n16modk(int,int)	14	5	1
LZWBinFa.gelSzoras()	10	2	0
LZWBinFa.kiir(Csomopont,java.io.PrintWriter)	9	3	0
LZWBinFa.ratlag(Csomopont)	9	4	0
LZWBinFa.rszoras(Csomopont)	9	4	0
LZWBinFa.melyseg(Csomopont)	8	3	0
LZWBinFa.getAtlag()	5	1	0

12.5. ábra. Ciklusos komplexitás eredménye



13. fejezet

Helló, Mandelbrot!

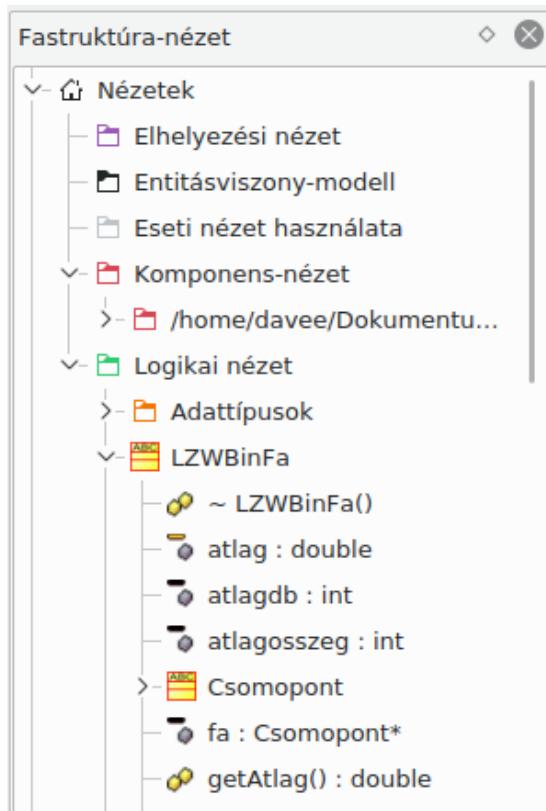
13.1. Reverse engineering UML osztálydiagram

UML osztálydiagram rajzolása az első védési C++ programhoz. Az osztálydiagramot a forrásokból generáljuk (pl. Argo UML, Umbrello, Eclipse UML) Mutassunk rá a kompozíció és aggregáció kapcsolatára a forráskódban és a diagramon, lásd még: https://youtu.be/Td_nIERIEOs. https://arato.inf.unideb.hu-batfai.norbert/UDPROG/deprecated/Prog1_6.pdf (28-32 fólia)

Megoldás forrása:

Az UML osztálydiagram segítségével statikus nézetben dokumentálhatjuk programunk részegységeit, architekturális elemeit. Az osztálydiagramban lévő osztály fogalma nem teljesen azonos az objektumorientált nyelvekből ismertekkel, mert az UML-ben általánosabb értelemben használjuk. Az osztály a problémater fogalmait reprezentálja, ugyanakkor absztrakt típusként is leírható, melynek attribútumai és operációi vannak. 3 fő részből áll: osztálynév, attribútumnév: típus és operáció(). Mindig 3 részre kell osztani, még akkor is, ha nem definiáljuk az attribútumokat vagy a metódusokat. Az osztálynévre egyedinek kell lennie, mivel ez adja az osztály identitását. Az attribútumok a tulajdonságok felsorolását adja, melynek formája: Láthatósági név : típus = alapérték. Négy féle láthatóságot különböztetünk meg a következő karakterek valamelyikével: + (public), # (protected), ~ (csmagszintű), - (private). Az operációs részben az osztály példányain végezhető műveleteket soroljuk fel. Az operáció jelölése: láthatósági név (param) : típus {comment}

Most pedig nézzük meg, hogyan tudunk UML osztálydiagramot generálni az első C++ védési programból. Ehhez az Umbrello programot telepítettem fel az Ubuntu szoftverközpontból. Nem mondanám tökéletes programnak, mert elsőre nehézkesnek éreztem a használatát. A c++ programunkat a menüsorban található "Programkód" -> "Kódimportálási varázsló" segítségével importálhatjuk. Nem tudom, hogy másnál is előjön ez a probléma, de nálam a felugró ablaknál az "Alkönyvtár felvétele" többszöri megnyomásával sikerült csak láthatóvá tenni a z3a7.cpp programot. Ennek kiválasztása után a bal oldalon megjelenik az LZWBinFa osztály, amit az egérrel a középső ablakra húzva megjelenik a sárga háttérszínű osztálydiagram, pirossal 3 részre osztva. Van még egy fontos dolog, amit érdemes egérrel szintén kitenni, az pedig az LZWBinFa-hoz tartozó csomópont osztály. Ezt úgy érjük el, hogy a bal oldalon található fastruktúranézetben az LZWBinfa előtt van egy nyíl, amit lefelé nyithatunk, ezután már csak meg kell keresnünk a csomopont osztályt.



13.1. ábra. A Csomopont osztály kiválasztása

Ha ezzel megvagyunk, utána alakíthatunk rajta, úgy hogy az egyes osztályokat tetszőleges helyre húzzuk, a jobb és átláthatóbb kinézet érdekében. A képen megfigyelhető még, hogy az LZWBinfa és a Csomopont között van egy piros vonal egyik végén egy kitöltött paraleogrammával. Ez azt jelenti, hogy Csomopont az LZWBinFa részosztálya. A paraleogramma mutatja, hogy melyik az erősebb, tehát ha az osztály megszűnik, akkor a részosztályok is "meghalnak", de ez fordítva már nem igaz. Ezt nevezzük "kompozícióval".



13.2. ábra. Az osztálydiagram eredménye

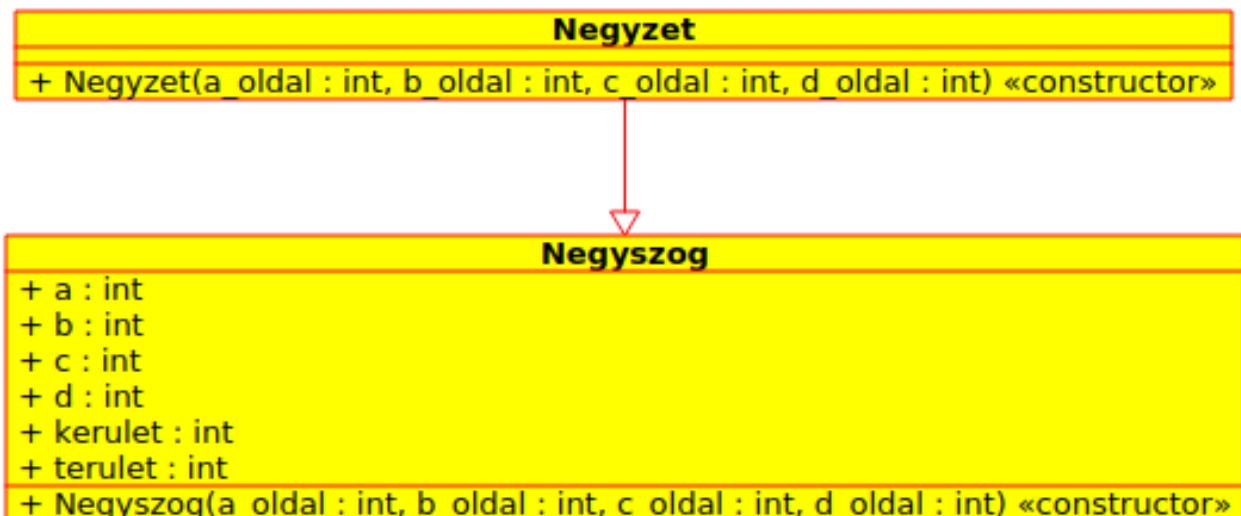
13.2. Forward engineering UML osztálydiagram

UML-ben tervezünk osztályokat és generálunk belőle forrást!

Megoldás forrásai: https://gitlab.com/davidhalasz/bhax/tree/master/attention_raising/Source/2_mandelbrot/

UML/ForwardUML

Ebben a feladatban az osztálydiagramból kell most C++ forrást generálni. Én most egy egyszerű diagramot csináltam, amiből olyan program készülne, ami kiszámolná egy négyzet területét és kerületét. Az UML osztálydiagram így néz ki:



13.3. ábra. Az osztálydiagram eredménye

Ez 4 fájlt generál: Negyszog.cpp, Negyszog.h, Negyzet.cpp és Negyzet.h

Negyszog.cpp

```
#include "Negyszog.h"

Negyszog::Negyszog () {
initAttributes ();
}

Negyszog::~Negyszog () { }

void Negyszog::initAttributes () { }
```

Negyszog.h

```
#ifndef NEGYSZOG_H
#define NEGYSZOG_H
```

```
#include string

class Negyszog {
    public:
        Negyszog ();
        virtual ~Negyszog ();

        int a;
        int b;
        int c;
        int d;
        int kerulet;
        int terulet;

        void setA (int new_var) {
            a = new_var;
        }

        int getA () {
            return a;
        }

        void setB (int new_var) {
            b = new_var;
        }

        int getB () {
            return b;
        }

        void setC (int new_var) {
            c = new_var;
        }

        int getC () {
            return c;
        }

        void setD (int new_var) {
            d = new_var;
        }

        int getD () {
            return d;
        }

        void setKerulet (int new_var) {
```

```
    kerulet = new_var;
}

int getKerulet () {
    return kerulet;
}

void setTerulet (int new_var) {
    terulet = new_var;
}

int getTerulet () {
    return terulet;
}

Negyszog (int a_oldal, int b_oldal, int c_oldal, int d_oldal) {

}

protected:

public:
...

private:
    void initAttributes () ;

};

#endif // NEGYSZOG_H
```

Negyzet.cpp

```
#include "Negyzet.h"

Negyzet::Negyzet () {
}

Negyzet::~Negyzet () { }
```

Negyzet.h

```
#ifndef NEGYZET_H
#define NEGYZET_H
#include "Negyszog.h"
```

```
#include string

class Negyzet : public Negyszog {
    public:

    Negyzet ();
    virtual ~Negyzet ();

    Negyzet (int a_oldal, int b_oldal, int c_oldal, int d_oldal)
    {
    }

    protected:

    public:

    ...
#endif // NEGYZET_H
```

13.3. Egy esettan

A BME-s C++ tankönyv 14. fejezetét (427-444 elmélet, 445-469 az esettan) dolgozzuk fel!

Tutor/felhasznált forrás: [Kovács Ferencz](#)

Megoldás forrásai: https://gitlab.com/davidhalasz/bhax/tree/master/attention_raising/Source/2_mandelbrot-BME

Ebben a feladatban olyan programot fogunk írni, amellyel egy kereskedés számítógép-alkatrész és konfigurációk nyilvántartására lesz alkalmas. Támogatnia kell a termékek állományból való betöltését, képernyőre trtént listázását, állományba való kiírását és az árképzés rugalmas kialakítását. Mivel ez egy több fájlból álló nagyon összetett program, ezért csak néhány kódcsipetről fogok írni. Az összes fájl elérhető a gitlab tárhelyen. Kezdjük a product.h header fájllal, amiben a Product osztály található:

```
#ifndef PRODUCT_H
#define PRODUCT_H

#include <iostream>
#include <ctime>

class Product {
protected:
    int initialPrice;
    time_t dateOfAcquisition;
    std::string name;
```

```
virtual void printParams(std::ostream& os) const;
virtual void loadParamsFromStream(std::istream& is);
virtual void writeParamsToStream(std::ostream& os) const;

public:
    Product();
    Product(std::string name, int initialPrice, time_t dateOfAcquisition);
    virtual ~Product() {};
    int getInitialPrice() const;
    std::string getName() const;
    time_t getDateOfAcquisition() const;
    int getAge() const;
    virtual int getCurrentPrice() const;
    void print(std::ostream& os) const;
    virtual std::string getType() const = 0;
    virtual char getCharCode() const = 0;
    friend std::istream& operator>>(std::istream& is, Product& product);
    friend std::ostream& operator<<(std::ostream& os, Product& product);
};

#endif /* PRODUCT_H */
```

A protected tagváltozókhoz tartozik az `initialPrice`, `dateOfAcquisition` és `name`, tehát a külvilág csak olvasható formában férhet majd hozzá a beszerzési árhoz, a beszerzési dátumhoz és a termék-névhez, a többi tagváltozó pedig public lesz. Ez a header fájl a `Product.cpp` fájlba lesz implementálva. Itt lesznek majd megadva a konstruktorok. Ebben a file-ban például a `GetAge()` kiszámolja a termék árát az akutális dátum és a beszerzési dátum alapján:

```
int Product::getAge() const {
    time_t currentTime;
    time(&currentTime);
    double timeDiffInSec = difftime(currentTime, dateOfAcquisition);
    return (int)(timeDiffInSec/(3600*24));
}
```

A `Product::Print()` függvényteljesen írhatjuk ki a nevet és a típust, Van még egy másik kiíró függvény is, mégpedig a `Product::printParams()`. Azért van szükség külön ezt létrehozni, mert a paraméterek típusfüggők. Itt már a beszerzási árat (`initialPrice`), a beszerzési dátumot (`strDateOfAcquisition`) a kort (`GetAge`), és az aktuális árat (`GetCurrentPrice`) írja ki. Ahhoz, hogy összetett termékeket adhassunk hozzá, létre kell hoznunk egy `CompositeProduct` osztályt, amit a `Product` osztályból származtatjuk.

```
// File: CompositeProduct.h

#ifndef COMPOSITEPRODUCT_H
#define COMPOSITEPRODUCT_H

#include <vector>
```

```
#include <iostream>

#include "Product.h"

class CompositeProduct: public Product {
    std::vector<Product*> parts;
protected:
    void printParams(std::ostream& os) const;
    void loadParamsFromStream(std::istream& is);
    void writeParamsToStream(std::ostream& os) const;
public:
    CompositeProduct();
    ~CompositeProduct();
    void addPart(Product* product);
};

#endif // COMPOSITEPRODUCT_H

//File: CompositeProduct.cpp

#include "CompositeProduct.h"
#include "ProductFactory.h"

using namespace std;

CompositeProduct::CompositeProduct(): Product() {}

CompositeProduct::~CompositeProduct() {
    for(unsigned i = 0; i < parts.size(); i++)
        delete parts[i];
    parts.clear();
}

void CompositeProduct::addPart(Product *product) {
    parts.push_back(product);
}
```

A dinamikusan létrehozott termékkobjektumok létrehozása felszabadítása a `CompositeProduct::~CompositeProduct()` belüli `delete` kulcsszóval történik. Termékek hozzáadását pedig a `CompositeProduct::addPart()` függvényen belüli `parts.push_back()` függvény végzi el.

```
// FILE: ProductInventory.cpp

#include "ProductInventory.h"
#include "ProductFactory.h"

using namespace std;

ProductInventory::~ProductInventory() {
```

```
emptyProducts();  
}  
  
void ProductInventory::emptyProducts() {  
    for(unsigned i = 0; i < products.size(); ++i) {  
        delete products[i];  
    }  
  
    products.clear();  
}  
  
void ProductInventory::printProducts(std::ostream& os) const {  
    for(unsigned i = 0; i < products.size(); ++i) {  
        os << i << ".: ";  
        products[i]->print(os);  
        os << endl;  
    }  
}  
  
void ProductInventory::readInventory(std::istream &is) {  
    is >> ws;  
    while(is.good()) {  
        Product* product = ProductFactory::getInstance()->←  
            readAndCreateProduct(is);  
  
        if(product) {  
            is >> *product;  
            addProduct(product);  
        }  
    }  
  
    cout << "End of reading product items.";  
}  
  
void ProductInventory::writeInventory(std::ostream &os) const {  
    for(unsigned i = 0; i < products.size(); ++i)  
        os << *products[i] << endl;  
}  
  
void ProductInventory::addProduct(Product *product) {  
    if(product == NULL)  
        throw invalid_argument("ProductInventory::AddProduct - The product ←  
            parameter can not be null.");  
    products.push_back(product);  
}
```

A termékek nyilvántartásához a ProductInventory osztályt hozzuk létre. Olyan metódusokra lesz itt szükség, mely támogatja a termékek listájának betöltését adatfolyamból, a betöltött termékek tárolását a memóriában, a memóriában tárolt termékek adatfolyamba írását és végül pedig a termékek formázott megjelení-

tését.

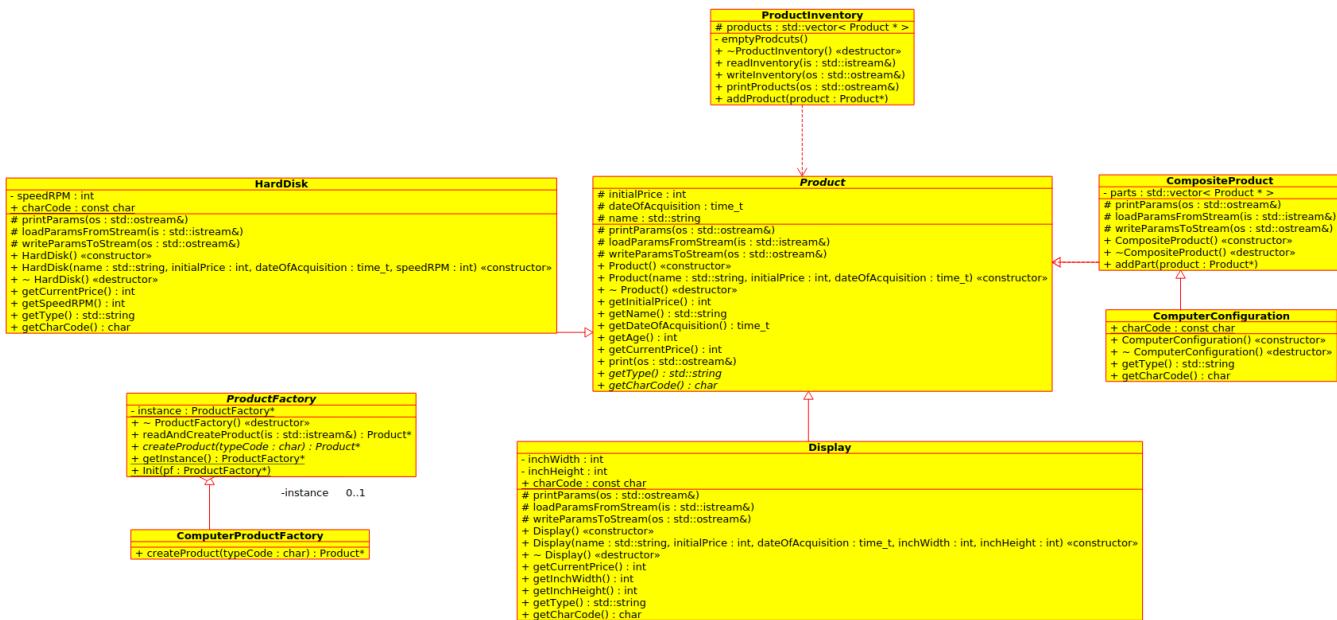
Ezeken kívül vannak még további fájlaink: például a ProductFactory osztályunkkal érhetjük el, hogy a termékek nevét nem szerepeljük a keretrendszer osztályainak kódjában. A ProductInventoryTest osztály pedig az alkalmazásunk tesztelését szolgálja. A programunk fordítása, majd futtatása után így a következő eredményt kapjuk:

```
davee@davee-K501UB:~/Dokumentumok/bead/bhax/attention_raising/Source/2_mandelbrot/BME/forditas$ g++ -c *.cpp
davee@davee-K501UB:~/Dokumentumok/bead/bhax/attention_raising/Source/2_mandelbrot/BME/forditas$ g++ *.o -o test1
davee@davee-K501UB:~/Dokumentumok/bead/bhax/attention_raising/Source/2_mandelbrot/BME/forditas$ ./test1
Test1: create inventory and printing it to the screen.
0.: Type: Display, Name: TFT1, Initial price: 30000, Date of acquisition: 20191006, Age: 0, Current price: 30000, InchWidth: 13, InchHeight: 12
1.: Type: HardDisk, Name: WD, Initial price: 25000, Date of acquisition: 20191006, Age: 0, Current price: 25000, SpeedRPM: 7500
Press any key to continue...

Test2: loading inventory from a file (computerproducts.txt), printing it, and then writing it to a file (computerproducts_out.txt).
End of reading product items.The content of the file is:
0.: Type: Display, Name: TFT1, Initial price: 30000, Date of acquisition: 20011001, Age: 6578, Current price: 24000, InchWidth: 12, InchHeight: 13
1.: Type: Display, Name: TFT2, Initial price: 35000, Date of acquisition: 20060930, Age: 4753, Current price: 28000, InchWidth: 10, InchHeight: 10
2.: Type: ComputerConfiguration, Name: ComputerConfig1, Initial price: 70000, Date of acquisition: 20060930, Age: 4753, Current price: 70000
Items:
0. Type: Display, Name: TFT3, Initial price: 30000, Date of acquisition: 20011001, Age: 6578, Current price: 24000, InchWidth: 12, InchHeight: 13
1. Type: HardDisk, Name: WesternDigital, Initial price: 35000, Date of acquisition: 20060930, Age: 4753, Current price: 28000, SpeedRPM: 7000
3.: Type: HardDisk, Name: Maxtor, Initial price: 25000, Date of acquisition: 20050228, Age: 5332, Current price: 20000, SpeedRPM: 7000
The content of the inventory has been written to computerproducts_out.txt
Done.
```

13.4. ábra. A programunk futtatása

Mivel egy igen összetett programról van szó, könnyen bele lehet zavarodni, hogy mi merre van, ezért lenne jó egy UML osztálydiagram, a jobb átláthatóság érdekében, amit az alábbi kép szemlélteti:



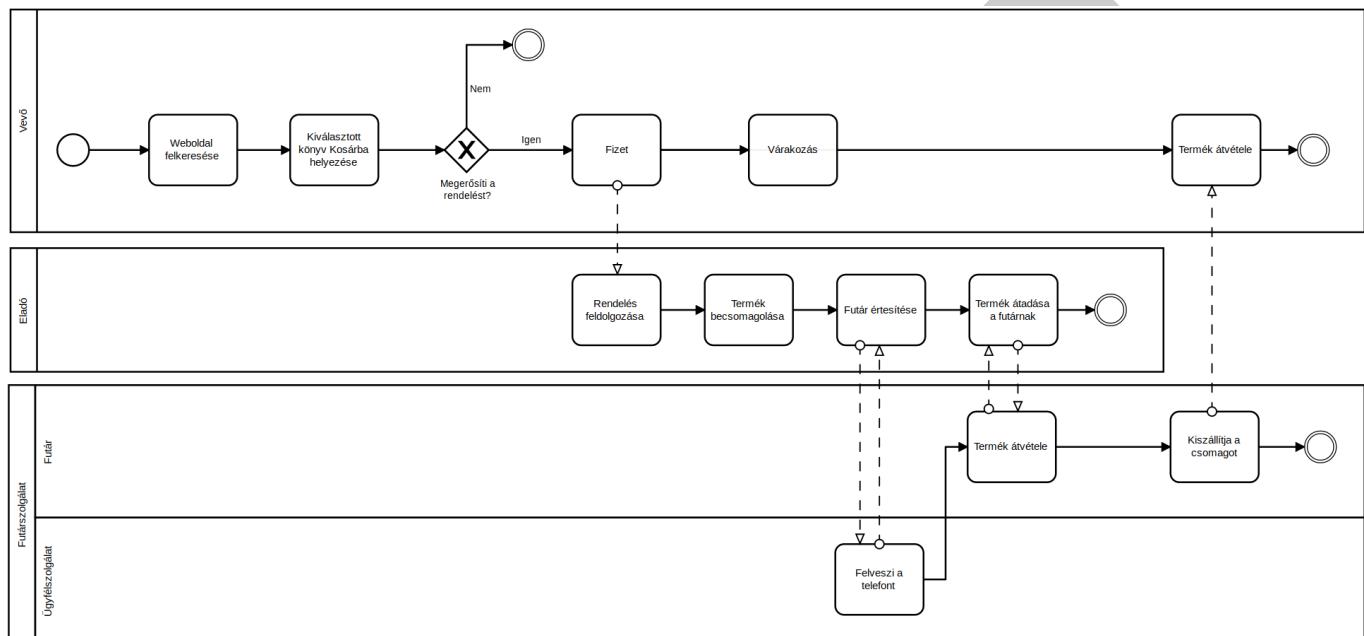
13.5. ábra. Programunk UML osztálydiagramja

13.4. BPMN

Rajzoljunk le egy tevékenységet BPMN-ben! https://arato.inf.unideb.hu/batfai.norbert/UDPROG/deprecated/-Prog2_7.pdf (34-47 fólia)

Megoldás forrása:

A BPMN (Business Process Model and Notification) egy egységes folyamatábra alapú jelölés üzleti folyamatok modellezéséhez. Ebben a feladatban én egy könyvrendelés folyamatát írtam le:



13.6. ábra. BPMN

A képen látható, hogy 3 fő águnk van, a futárszolgálat pedig további két ágra bontható (futár és ügyfélszolgálat). Először a vevői folyamatok kezdődnek el. A vevő felkeresi a weboldalt, beleteszi a kiválasztott terméket a kosárba. A kiválasztás után rendelést meg kell erősítenie, ha mégse szeretné megrendelni a terméket, akkor a folyamat véget ér, ellenkező esetben online fizetésre kerül sor, amit a 2. ágban szereplő eladó feldolgozik. A feldolgozás után termék becsomagolásra kerül, majd értesíti az ügyfélszolgálatot. A futár átveszi a terméket, majd kiszállítja a csomagot a vevő számára.

13.5. BPEL Helló, Világ! - egy visszhang folyamat

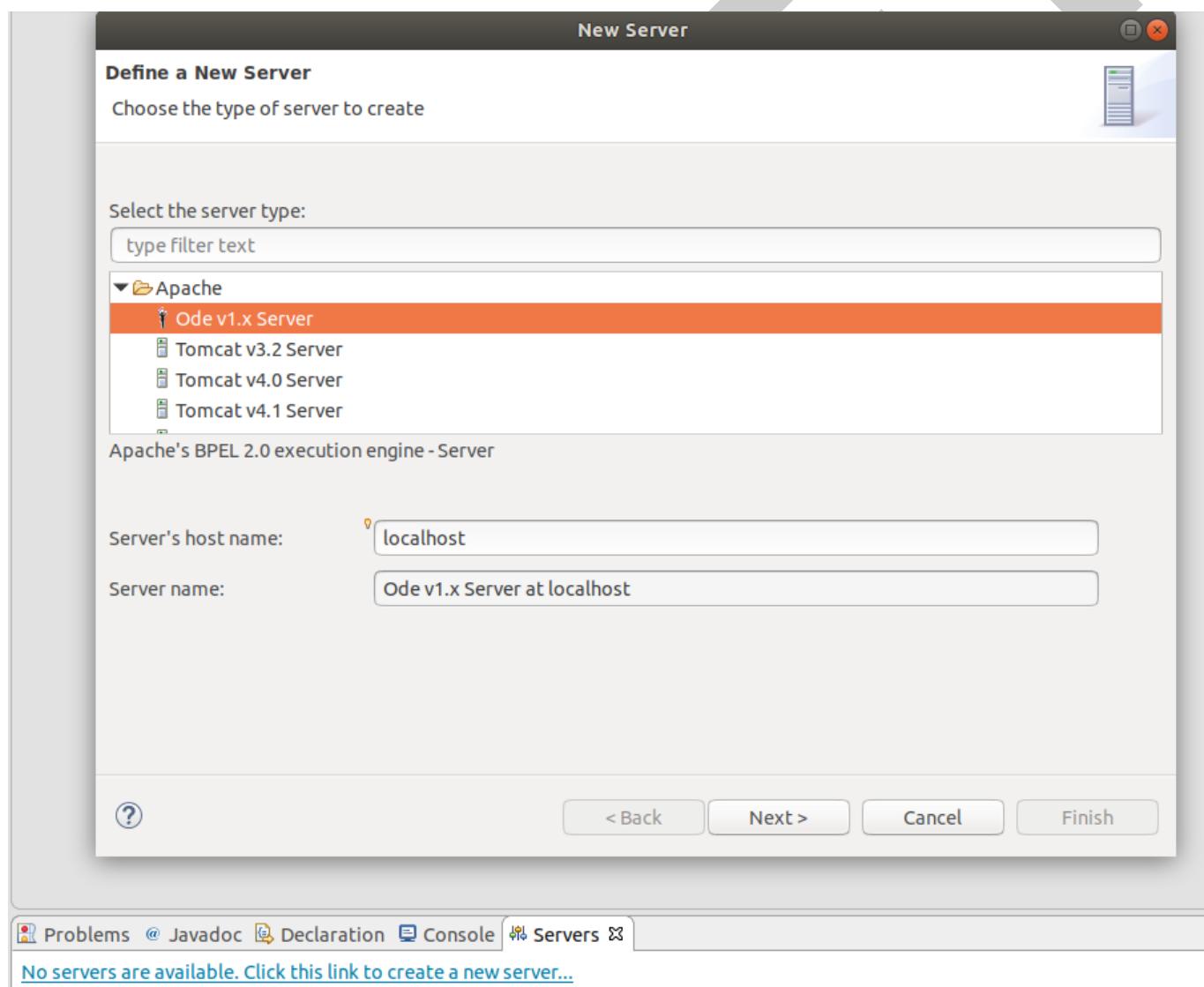
Egy visszhang folyamat megvalósítása az alábbi teljes „videó tutoriál” alapján: https://youtu.be/0OnlYWx2v_I

Ebben a feladatban egy videó alapján kellett megcsinálni egy visszhang folyamatot. Annak ellenére, hogy a feladat megoldását lehetett látni, még így sem volt egyszerű megoldani, nagyon sok idő telt el, mire rájöttem mi is lehet a hiba. Én először a legújabb eclipse verzióval próbáltam megoldani, de itt minden hibaüzenetekbe ütköztem, ezért helyette a az Eclipse Oxygen verzót használtam és azzal már minden jól ment. 3 programot kell tehát letölteni:

- Eclipse Oxygen JEE
- Apache ode.war 1.3.8
- Apache Tomcat 9.0.26

Ha minden programot leszedtük, akkor az Apache ode.war fájlt másoljuk be a tomcat/webapps mappába, majd telepítük fel az eclipse-t. Az Eclipse menüsorában válasszuk a Help menüt, majd az install new software opciót. A work with -nél a lefelé mutató nyíllal válasszuk ki az Oxygen-t, majd a SOA Developmenten belül a minden BPEL szóval kezdődő alkalmazást. Ekkor majd úra kell indítani az Eclipse programot és automatikusan készítegy ode mappát a tomcat/webapps-on belül.

Ezután következik a server beállítása. Az eclipse alján a server ablakban kell ráklikkelni a linkre, ahol a felugró ablakban válasszuk ki z Apache/ode v1.x szervert, ahogy az alábbi képen is látszik:



13.7. ábra. Server beállítás

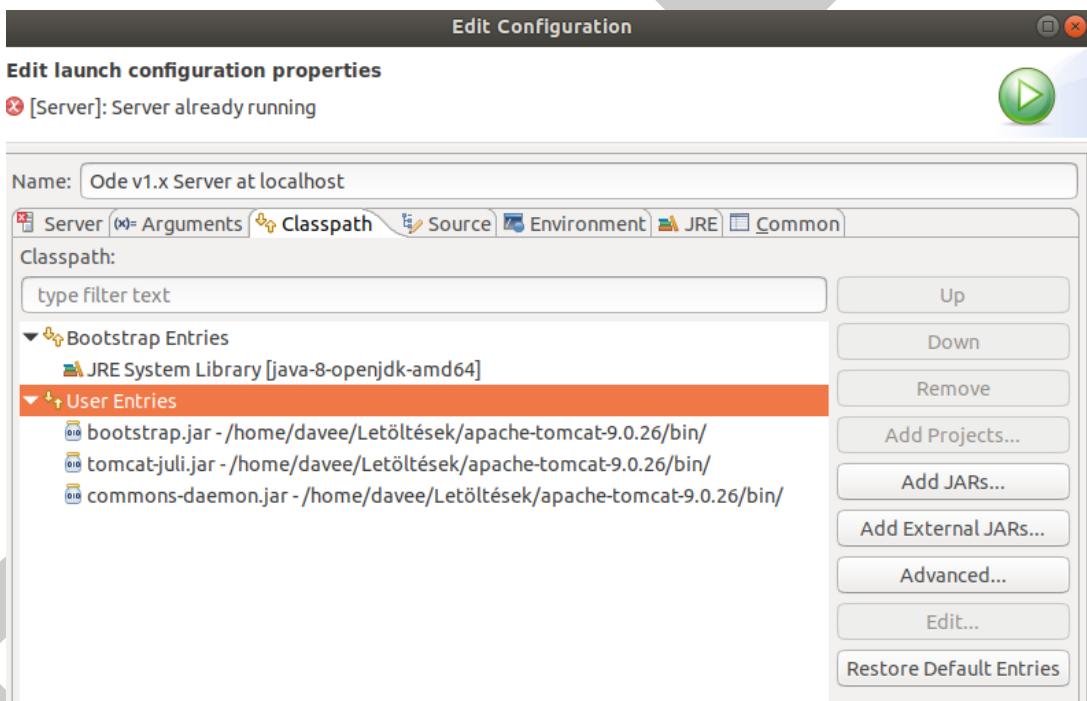
Ezután jön az ODE és a Tomcat home beállítása: Az ODE mappa a tomcat/webapps/ode mappa lesz, tehát ezt kell majd kikeresni, a Tomcat pedig maga a Tomcat mappa. Okézzük le és az eclipse alján lévő serverre klikkeljünk, majd felül az open launch configuration-re. A felugró ablak arguments fülénél töröljük ki ezt a részletet: `-Djava.endorsed.dirs ... common/endorsed"`

VM arguments:

```
-Dcatalina.home="/home/davee/Letöltések/apache-tomcat-9.0.26" -Xms128m -Xmx512m -  
XX:MaxPermSize=256m
```

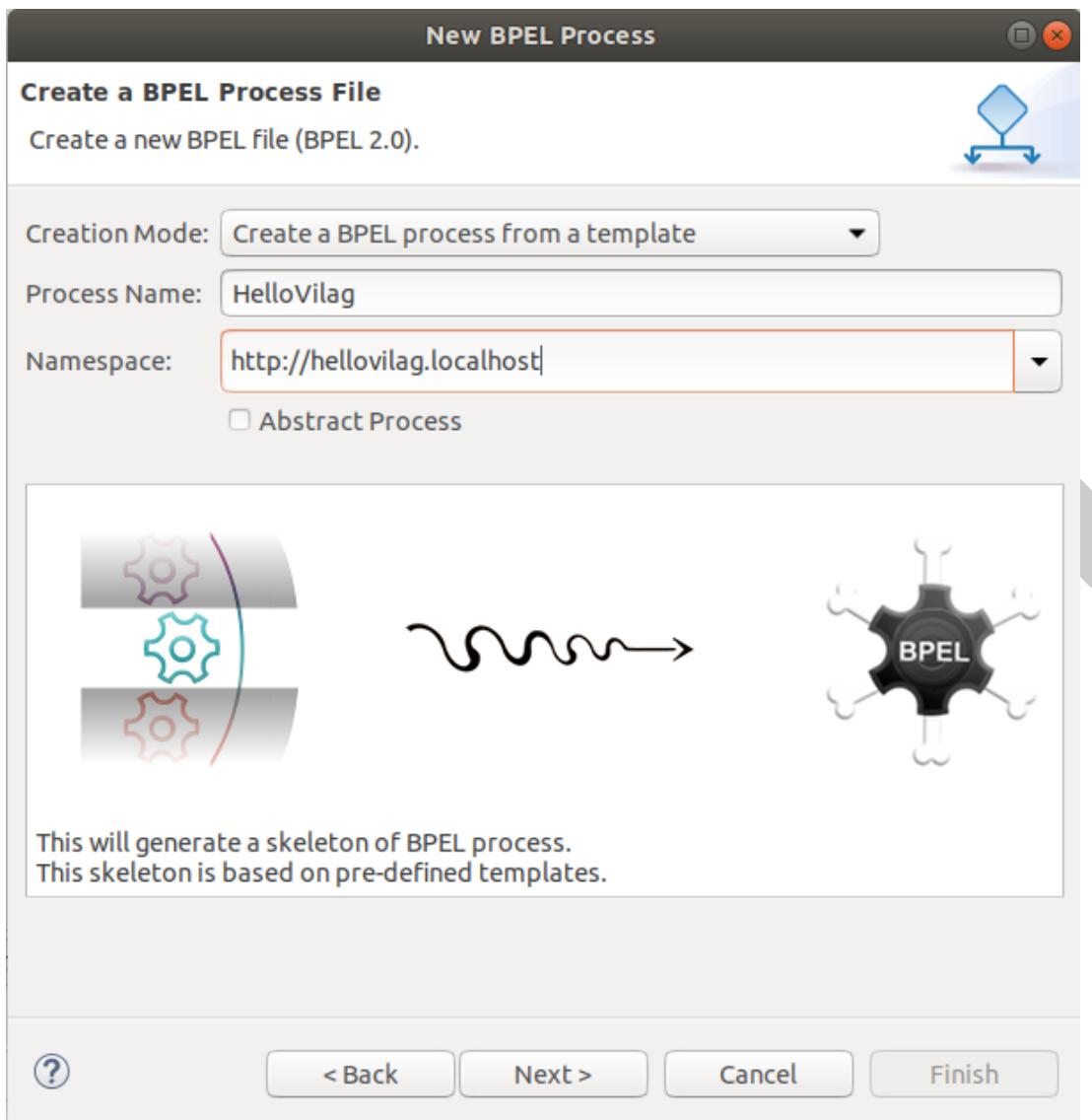
13.8. ábra. Arguments config

Továbbá szükségünk van még a tomcat/bin mappában lévő tomcat-juli.jar fájl hozzáadására is, amit a Classpath fülénél az Add External JARs gombbal könnyen hozzáadhatunk.



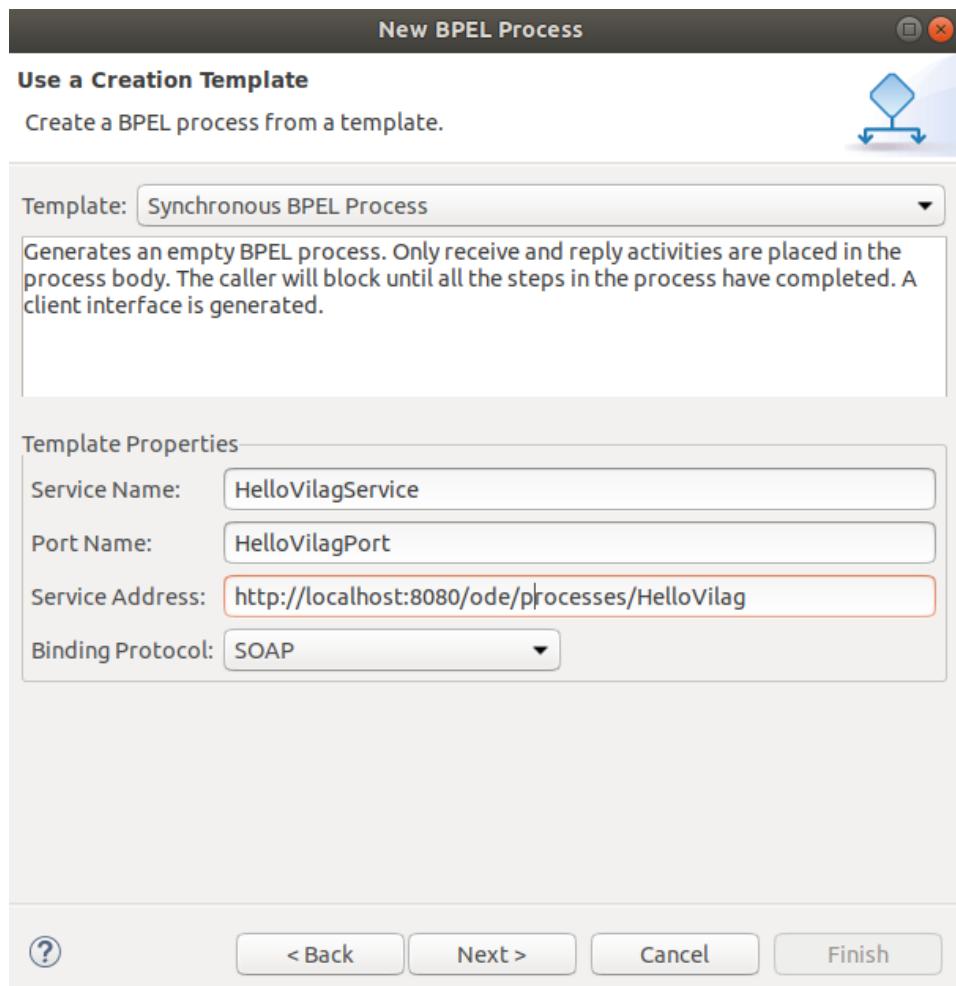
13.9. ábra. Arguments config

Mostmár elkezdhetjük az új BPEL projektünket létrehozni. Klikeljünk a menüsorban a File/New/Other/BPEL 2.0/BPEL Project menüpontokra és adjunk nevet a projektünknek (HelloVilág) és a Target runtime legyen az általunk létrehozott Apache Ode 1.x Runtime. Ekkor megjelenik a bal oldali sávban a Projektünk neve, amire jobb klikkel elérhetjük a New/Other/BPEL Process menüpontot. Ekkor adjuk meg az alábbi képen lévő adatokat:



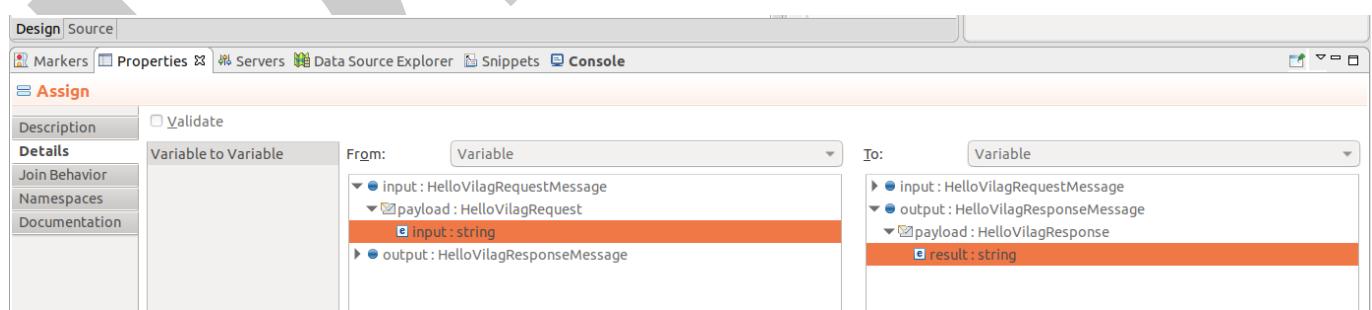
13.10. ábra. New process

A next gomb megnyomása után újabb ablak jön be. Itt csak a Template és a Service Address résznél kell változtatni:



13.11. ábra. New process 2

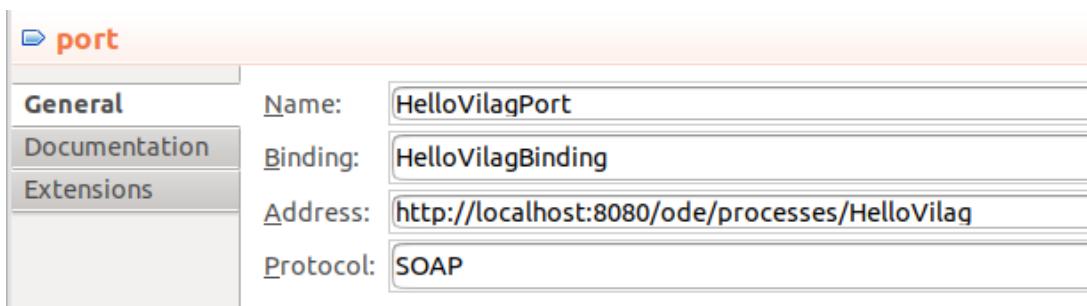
Ekkor bejön egy folyamatábrához hasonlító model. Itt a FIX_ME–Add_Business_Logic_Here részre kíkkelve, alul a properties fülénél tudunk adatokat változtatni. Nekünk most a Description résznél a Name Assign lesz. Majd kiklikkeljünk a Details menüpontra, ahol a 4. actions-t válasszuk ki. Ekkor jön be az alábbi képnél látható from-to ablakok, ahol válasszuk ki a narancssal kijelölt részeket:



13.12. ábra. New process 2

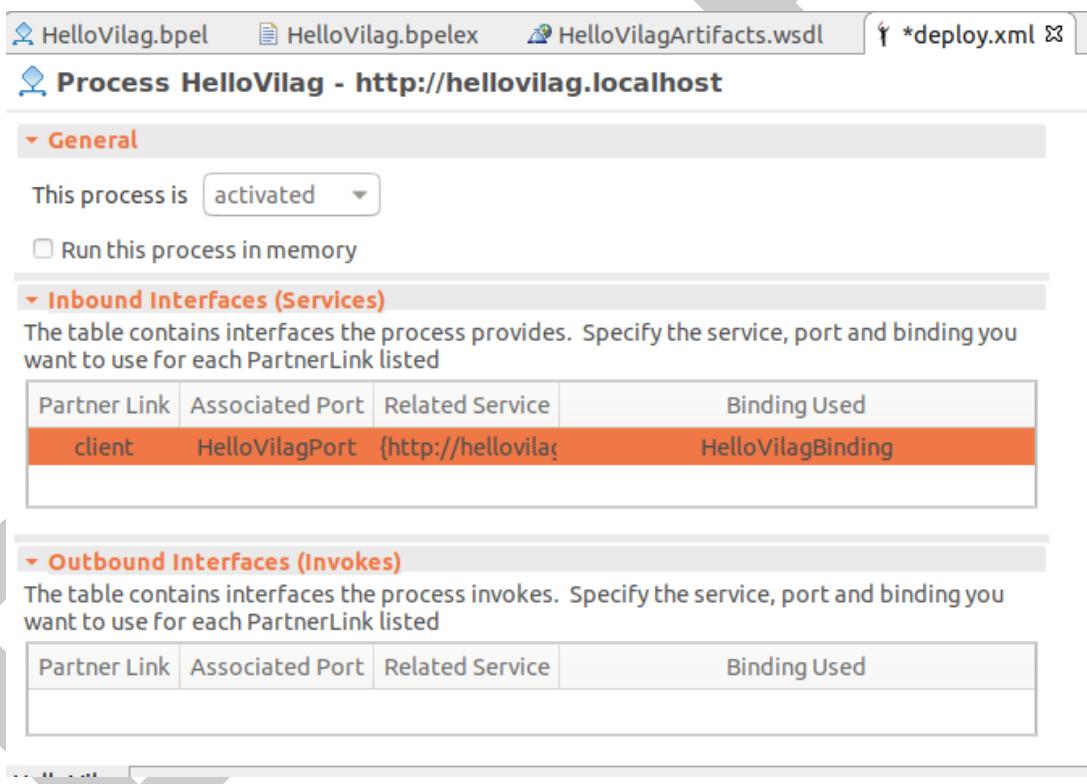
Térjünk vissza a bal oldali oldalsávra, ahol válasszuk ki a HelloVilagArtifacts.wsdl fájlt. A HelloVilagSer-

vice alatti táblázatban válasszuk ki a localhost címet és ezt is szintén változtassuk meg:



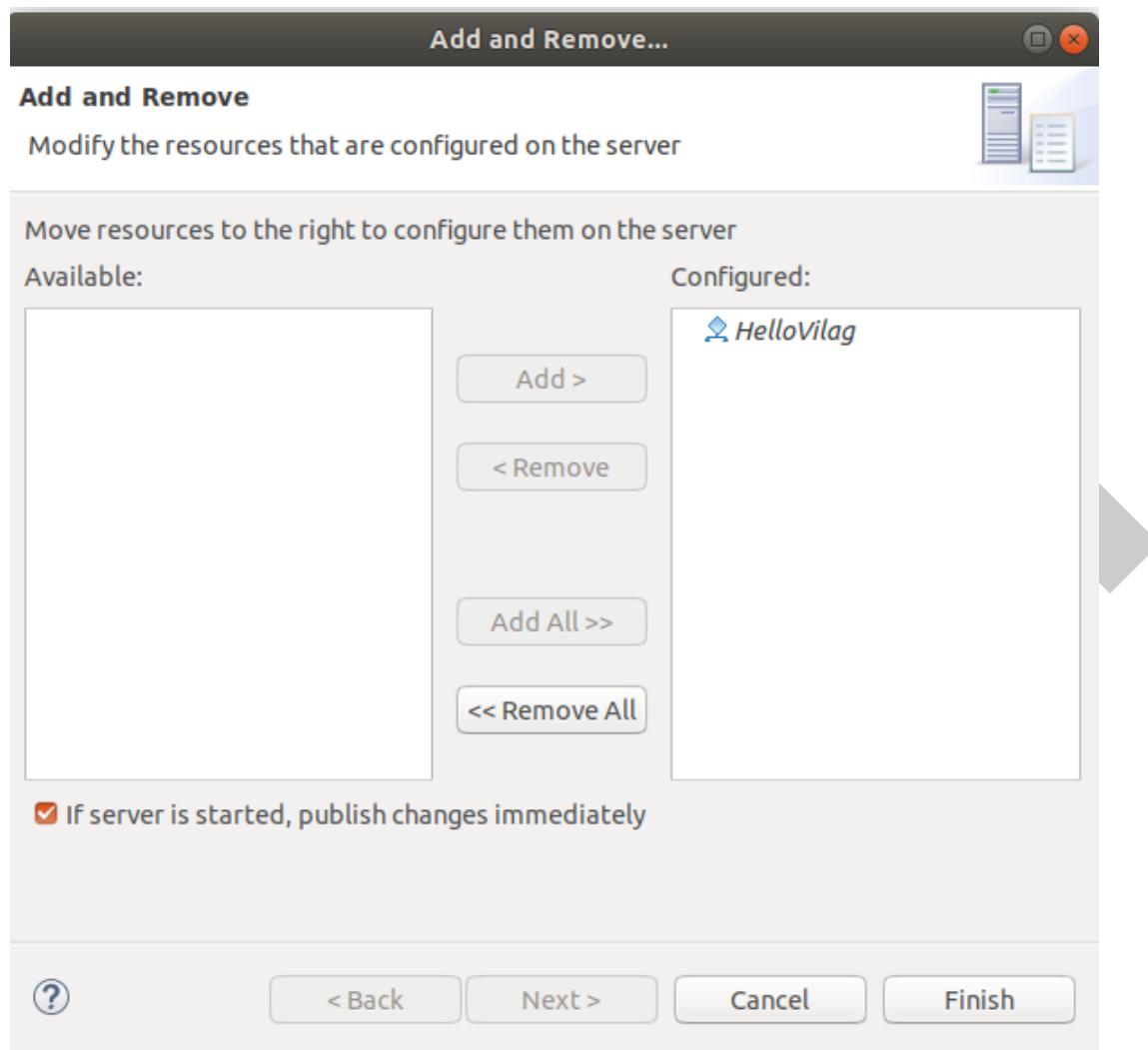
13.13. ábra. Localhost address

Megint menjünk vissza az oldalsávra és most a bpelContent mappára jobbal klikkeljünk rá, majd: New/Other/BPEL Deployment Descriptor-t válasszuk ki. Ekkor bejön a Deploy.xml ablak, ahol a lefelé mutató nyíllal hozhatjuk be a beállítási lehetőségeket. Az én beállításom így néz ki:



13.14. ábra. Deploy.xml

Ekkor elkezdhetjük elindítani a szervert. Először a Servers ablakban jobb kíkkel válasszuk ki az Add and Remove opciót, majd a HelloVilag programunkat adjuk hozzá a configured oldalhoz.



13.15. ábra. Add and Remove

Újra klikkeljünk a Serverünkre és indítsuk el a start menüponttal. A bal oldali sávban a HelloVilagArtifacts.wsdl-re klikkelve válasszuk a Web services/Test with Webs Services Explorer-t. Ekkor az operations alatti két-soros táblázatban a Name alatti process-re klikkelve adhatunk meg egy szöveget az inputba, amit a Go gombbal küldhetünk el. Az eredményt alul látni fogjuk.

The screenshot shows the Eclipse Web Services Explorer interface. The top bar includes tabs for HelloVilag.bpel, HelloVilag.bpel, HelloVilagArtif, deploy.xml, Ode v1.x Server, Web Services Ex, and several icons. The main area is titled "Actions" and contains a sub-section "Invoke a WSDL Operation". It instructs the user to enter parameters for the WSDL operation "process" and click "Go" to invoke it. The "Endpoints" field contains the URL "http://localhost:8080/ode/processes/HelloVilag". Below this, under "Body", there is a section for "HelloVilagRequest" with an "input" field containing the string "Hello, Dave!". At the bottom of this panel are "Go" and "Reset" buttons. To the right, a "Status" panel shows the response: "HelloVilagResponse" with the result "(string): Hello, Dave!". There is also a "Source" link for the status panel.

13.16. ábra. Input

14. fejezet

Helló, Chomsky!

14.1. Encoding

Fordítsuk le és futtassuk a Javat tanítok könyv MandelbrotHalmazNagyító.java forrását úgy, hogy a fájl nevekben és a forrásokban is meghagyjuk az ékezes betűket! <https://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tkt/javat-tanitok-javat/adatok.html>

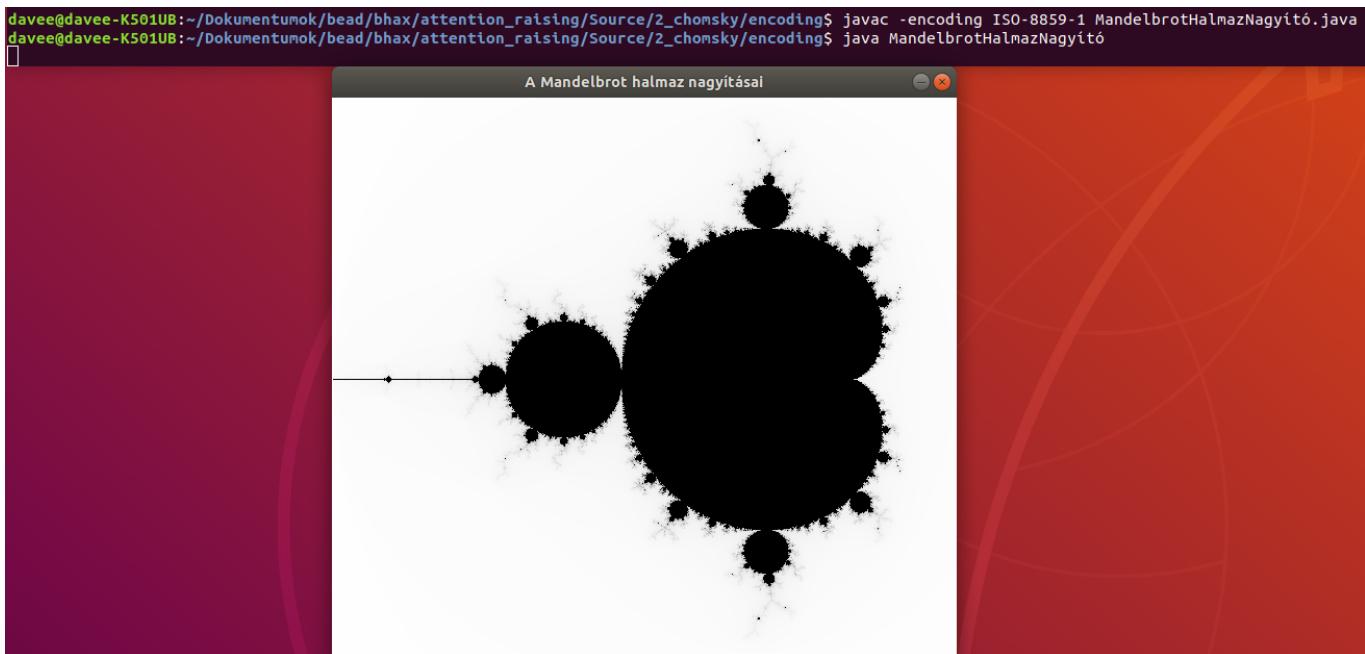
Ebben a feladatban a már jól ismert Mandelbrot halmazt kellett futtatni úgy, hogy az ékezes betűket nem kellett ékezet nélkülre átírnunk. Ehhez 3 programra lesz szükségünk: MandelbrotHalmaz.java MandelbrotHalmazNagyító.java és MandelbrotIterációk.java. Az ékezes betűk kezeléséhez az -encoding kapcsolót kell használnunk és mellé pedig a megfelelő encoding karakter kódját, mint például ISO-8859-2 ISO-8859-2 vagy ha windowson íródott a program, akkor windows-1252. Erre azért van szükség, mert ha megnézzük a forráskódunkat, akkor ilyesmiket láthatunk az ékezetek helyén, mint az alábbi kódcsipeten megfigyelhetünk:

```
MandelbrotIterációk iterációk =
    new MandelbrotIterációk(
        MandelbrotHalmazNagyító.this, 50);
new Thread(iterációk).start();
```

14.1. ábra. Kódcsipet a MandelbrotHalmaz.java forrásfájlból

Ezért tehát a programunk fordítása, majd futtatása a következőképpen történik:

```
javac -encoding ISO-8859-1 MandelbrotHalmazNagyító.java
java MandelbrotHalmazNagyító
```



14.2. ábra. A MandelbrotHalmazNagyító fordítása és futtatása

14.2. OOCWC lexer

Izzítsuk be az OOCWC-t és vázoljuk a <https://github.com/nbatfai/robocar-emulator/blob/master/justine/rcemu/src/carlexer.ll> lexert és kapcsolását a programunk OO struktúrájába!

14.3. I334d1c4

Írj olyan OO Java vagy C++ osztályt, amely leet cipherként működik, azaz megvalósítja ezt a betű helyettesítést: <https://simple.wikipedia.org/wiki/Leet> (Ha ez első részben nem tette meg, akkor írasd ki és magyarázd meg a használt struktúratömb memória foglalását!)

14.4. Full screen

Készítsünk egy teljes képernyős Java programot! Tipp: https://www.tankonyvtar.hu/en/tartalom/tkt/javatitok-javat/ch03.html#labirintus_jatek

Ebben a feladatban egy pattogó labda programot írtam Java-ban, mely elindítás után teljes képernyőben hozza be az ablakot.

```
import java.awt.Color;
import java.awt.Graphics;
import javax.swing.*;
```

```
public class BouncingBall extends JPanel {  
  
    private int width;  
    private int height;  
  
    private float radius = 30;  
    private float diameter = radius * 2;  
  
    private float X = radius + 50;  
    private float Y = radius + 20;  
  
    private float dx = 1;  
    private float dy = 1;
```

Először szükségünk lesz a java Color, Graphics osztályokra, melyekkel a labda formáját és színét adhatjuk majd meg, továbbá a teljes javax.swing osztályokra, ami az ablakunkkal kapcsolatos dolgokat állíthatjuk be.

```
public BouncingBall() {  
  
    Thread thread = new Thread() {  
        public void run() {  
            while (true) {  
  
                //jelenlegi képernyőményet lekérdezése  
                width = getWidth();  
                height = getHeight();  
  
                X = X + dx ;  
                Y = Y + dy;  
  
                //Ha az X tengely nem éri el a képernyő jobb szélét, ←  
                //lépjünk lefelé egyet, ellenkező esetben fordítsuk meg az ←  
                //irányt  
                if (X - radius < 0) {  
                    dx = -dx;  
                    X = radius;  
                } else if (X + radius > width) {  
                    dx = -dx;  
                    X = width - radius;  
                }  
  
                //Ha az Y tengely nem éri el a képernyő alját, lépjünk ←  
                //lefelé egyet, ellenkező esetben fordítsuk meg az irányt.  
                if (Y - radius < 0) {  
                    dy = -dy;  
                    Y = radius;  
                } else if (Y + radius > height) {
```

```
        dy = -dy;
        Y = height - radius;
    }
    repaint();

    //sleep() segítségével állíthatjuk be a sebességet
    try {
        Thread.sleep(5);
    } catch (InterruptedException ex) { }

}
};

thread.start();
}
```

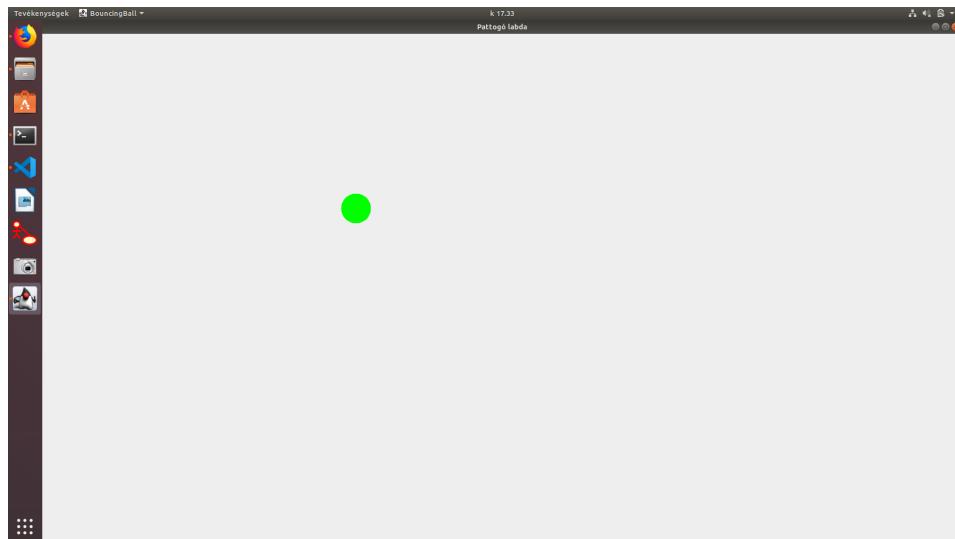
A BouncingBall() osztályban új szálat hozunk létre a Thread() függvény segítségével. A getWidth() és a getHeight() függvények kérdezzetjük le a képernyőnk jelenlegi méretét, amiket a width és height változókban tároljuk el. Az if-else elágazásokkal vizsgáljuk meg a labda helyzetét a képernyő méretéhez képest. Ha a labda eléri a képernyő szélét, akkor az else ágba lépve megváltoztatjuk a labda menetének irányát. A sebességet sleep() függvényel adhatjuk meg. E szál futtatásához a thread.start() sort is le kell írnunk.

```
public void paintComponent(Graphics g) {
    super.paintComponent(g);
    g.setColor(Color.GREEN);
    g.fillOval((int)(X-radius), (int)(Y-radius), (int)diameter, (int)←
               diameter);
}
```

A paintComponent() függvényünknek paraméterként a Graphics osztályt adjuk meg. Ezen belül állítjuk be a színt (GREEN) és hogy a labdánk kerek legyen (fillOval).

```
public static void main(String[] args) {
    JFrame frame = new JFrame("Pattogó labda");
    frame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
    frame.setExtendedState(JFrame.MAXIMIZED_BOTH);
    frame.setContentPane(new BouncingBall());
    frame.setVisible(true);
}
```

Végül a main függvényünkben a new JFrame zárójelében megadhatjuk ablakunk nevét, a setDefaultCloseOperation hozzáadja az abalakunkhoz a bezárás gombot. És végül a feladatunk megoldásához kulcsfontosságú a setExtendedState (JFrame.MAXIMIZED_BOTH) osztály meghívása is, ugyanis ez fogja maximálni az abalunk méretét.



14.3. ábra. Teljes képernyős Java program

14.5. Paszigráfia Rapszódia OpenGL full screen vizualizáció

Lásd vis_prel_para.pdf! Apró módosításokat eszközölj benne, pl. színvilág, textúrázás, a szintek jobb elkülönítése, kézreállóbb irányítás.

Ennek a programnak az elindításához szükségünk lesz egy GLU csomagra, melynek telepítése:

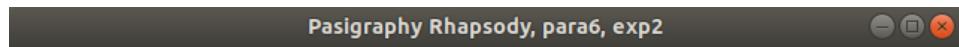
```
sudo apt-get install libsdl2-dev  
sudo apt install libsdl2-image-dev
```

A program futtatásához pedig az alábbi parancssorra lesz szükségünk:

```
g++ para6.cpp -o para -lboost_system -lGL -lGLU -lglut  
. ./para 3:2:1:1:0:3:2:1:0:2:0:2:1:1:0:3:3:0:2:0:1:1:0:1:0:1:0:1:  
0:2:2:0:1:1:3:2:1:0:2:0:2:1:1:1:2:3:0:1:1:1:1:0:3:3:0:  
1:0:2:1:0:1:0:2:2:0:0:0:1:3:1:0:1:3:2:1:0:2:0:3:3:0:1:0:2:1:0
```

Ahhoz, hogy megváltoztassuk a 3D-s kockánk színét, a glColor3f() függvényt kell használnunk. Én most egy színátmenetes kockára gondoltam, amihez a következő változtatásra lesz szükségünk a para6.cpp programunkon belül:

```
glColor3f ( 1.0f, 0.0f, 0.0f );  
glVertex3f ( -1.0f, 1.0f, 1.0f );  
glColor3f ( 0.0f, 1.0f, 0.0f );  
glVertex3f ( 1.0f, 1.0f, 1.0f );  
glColor3f ( 0.0f, 0.6f, 0.0f );  
glVertex3f ( 1.0f,-1.0f, 1.0f );  
glColor3f ( 0.0f, 0.0f, 1.0f );  
glVertex3f ( -1.0f,-1.0f, 1.0f );
```



14.4. ábra. Színátmennet kocka

A képen látható az eredmény a program újrafordítása és futtatása után. Billentyűzettel irányíthatjuk a kockákat, mégpedig a fel-le-bal-jobb gombbal mozgathatjuk és a 0-1-2 billentyűzettel változtathatjuk meg, hogy melyik kockát szeretnénk irányítani. De ha azt szeretnénk, hogy a kockaforgatást az 'asdw' billentyűzettel történjen, akkor az alábbi kódcsipetet kell módosítanunk:

```
void keyboard ( unsigned char key, int x, int y )
{
    if ( key == 'w' ) {
        cubeLetters[index].rotx += 5.0;
    } else if ( key == 's' ) {
        cubeLetters[index].rotx -= 5.0;
    } else if ( key == 'd' ) {
        cubeLetters[index].roty -= 5.0;
    } else if ( key == 'a' ) {
        cubeLetters[index].roty += 5.0;
    } else if ( key == '0' ) {
        index=0;
    } else if ( key == '1' ) {
        index=1;
    } else if ( key == '2' ) {
        index=2;
    } else if ( key == '3' ) {
        index=3;
    } else if ( key == '4' ) {
        index=4;
```

```
    } else if ( key == '5' ) {
        index=5;
    } else if ( key == '6' ) {
        index=6;
    } else if ( key == 't' ) {
        transp = !transp;
    } else if ( key == '-' ) {
        ++fovy;

        glMatrixMode ( GL_PROJECTION );
        glLoadIdentity();
        gluPerspective ( fovy, ( float ) w/ ( float ) h, .1f, ←
                        1000.0f );
        glMatrixMode ( GL_MODELVIEW );

    } else if ( key == '+' ) {
        --fovy;

        glMatrixMode ( GL_PROJECTION );
        glLoadIdentity();
        gluPerspective ( fovy, ( float ) w/ ( float ) h, .1f, ←
                        1000.0f );
        glMatrixMode ( GL_MODELVIEW );

    }

    glutPostRedisplay();

}

void skeyboard ( int key, int x, int y )
{
    if ( key == GLUT_KEY_PAGE_UP ) {
        cubeLetters[index].rotz += 5.0;
    } else if ( key == GLUT_KEY_PAGE_DOWN ) {
        cubeLetters[index].rotz -= 5.0;
    }

    glutPostRedisplay();
}
```

Kíváncsi voltam még, hogyan tudok piramist rajzolni, ezért 4. elemként hozzáadtam a draw függvényen belül:

```
glLoadIdentity();
glTranslatef(-5.5f, 0.0f, -6.0f);

glBegin(GL_TRIANGLES);

glColor3f(1.0f, 0.0f, 0.0f);
```

```
glVertex3f( 0.0f, 1.0f, 0.0f);
glColor3f(0.0f, 1.0f, 0.0f);
glVertex3f(-1.0f, -1.0f, 1.0f);
glColor3f(0.0f, 0.0f, 1.0f);
glVertex3f(1.0f, -1.0f, 1.0f);

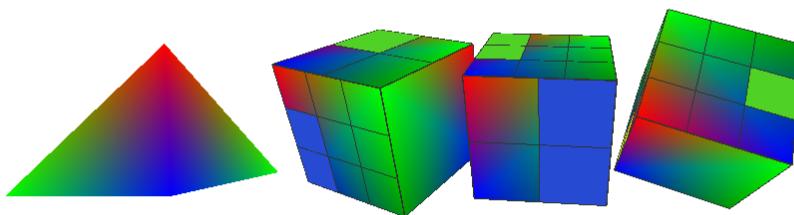
glColor3f(1.0f, 0.0f, 0.0f);
glVertex3f(0.0f, 1.0f, 0.0f);
glColor3f(0.0f, 0.0f, 1.0f);
glVertex3f(1.0f, -1.0f, 1.0f);
glColor3f(0.0f, 1.0f, 0.0f);
glVertex3f(1.0f, -1.0f, -1.0f);

glColor3f(1.0f, 0.0f, 0.0f);
glVertex3f(0.0f, 1.0f, 0.0f);
glColor3f(0.0f, 0.0f, 1.0f);
glVertex3f(-1.0f, -1.0f, -1.0f);
glColor3f(0.0f, 1.0f, 0.0f);
glVertex3f(-1.0f, -1.0f, 1.0f);

glEnd();
```



Pasigraphy Rhapsody, para6, exp2



14.5. ábra. Színátmenetes kocka

14.6. Perceptron osztály

Dolgozzuk be egy külön projektbe a projekt Perceptron osztályát! Lásd <https://youtu.be/XpBnR31BRJY>

A perceptron a legismertebb neurális modell, amit Rosenblatt talált fel 1957-ben. Ebből alakult ki a többrétegű perceptron hálózatok (MLP), ami a legtöbbször alkalmazott struktúra a gyakorlatban. Ilyen MLP-t figyelhetünk meg az ml.hpp fájlból. A programunk futtatásához szükségünk lesz még a main.cpp programra és egy mandelbrot képre, amit az 5.1. fejezetben már megcsináltuk. Továbbá fel kell legyen telepítve a png++ is. A main.cpp fájlunk a következőképpen fog kinézni:

```
#include <iostream>
#include "ml.hpp"
#include <png++/png.hpp>

int main (int argc, char **argv)
{
    png::image<png::rgb_pixel> png_image (argv[1]);
    int size = png_image.get_width() *png_image.get_height();

    Perceptron* p = new Perceptron (3, size, 256, size);

    double* image = new double[size];

    for (int i = 0; i<png_image.get_width(); ++i)
        for (int j = 0; j<png_image.get_height(); ++j)
            image[i*png_image.get_width() + j] = png_image[i][j].red;

    double* pimage = (*p) (image);
```

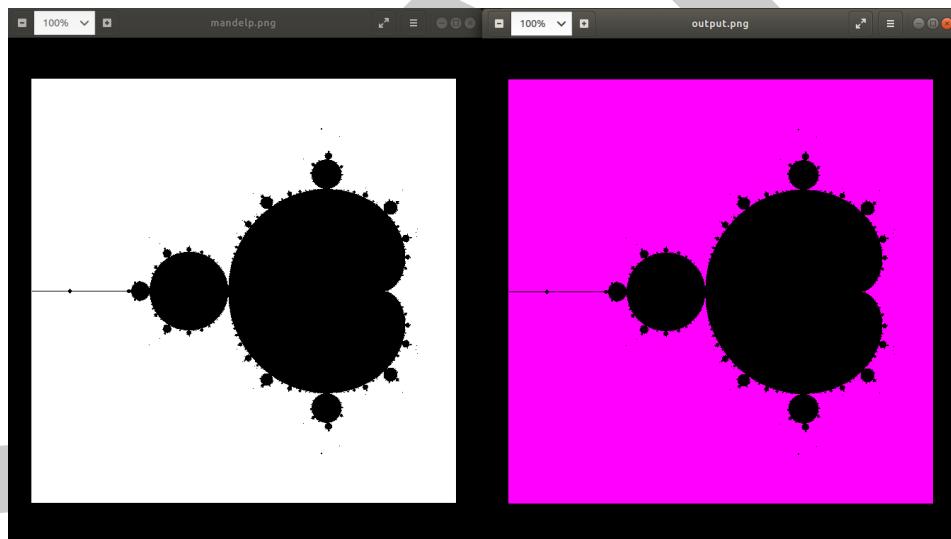
```
for (int i = 0; i<png_image.get_width(); ++i)
    for (int j = 0; j<png_image.get_height(); ++j)
        png_image[i][j].green = pimage[i*png_image.get_height()+i];

png_image.write("output.png");

delete p;
delete [] image;
}
```

Lényegében a pixelekkel "játszunk". A for ciklusban az eredeti kép szélessége és magassága alapján mi most a zöld komponenseit változtatjuk meg, azaz lenullázzuk. A kék és piros színnel együtt lilát kellene kapnunk, ezért nézzük meg, hogy működik e a programunk az alábbi parancssorok megadásával, ahol a mandelp.png egy lehet a általunk korábban készített mandelbrot képünk. :

```
g++ ml.hpp main.cpp -lpng -o perceptron -std=c++11
./perceptron mandelp.png
```



14.6. ábra. Perceptron eredmény

A képen látható, hogy azt az eredményt kaptuk, amire számítottunk. Ha szeretnénk több színt is lenullázni, akkor könnyen megtehetjük egy kis módosítással, mint például:

```
for (int i = 0; i<png_image.get_width(); ++i)
    for (int j = 0; j<png_image.get_height(); ++j) {
        png_image[i][j].green = pimage[i*png_image.get_height()+i];
        png_image[i][j].blue = pimage[i*png_image.get_height()+i];
    }
```

Azaz for cikluson belül kapcsos zárójelek között adhatunk meg további színeket.

15. fejezet

Helló, Stroustrup!

15.1. JDK osztályok

Írunk olyan Boost C++ programot (indulj ki például a fénykardból) amely kilistázza a JDK összes osztályát (miután kicsomagoltuk az src.zip állományt, arra ráengedve)!

Megoldás forrása: https://github.com/davidhalasz/bhax/blob/master/attention_raising/Source/2_stroustrup-jdk/javaList.cpp

Ehhez a feladathoz a boost oldalán található forrást vettettem alapul, pontosabban annak egyik main függvényét. A csak kisebb módosításokat végeztem el itt, például a try elágazásból kitöröltem minden és helyette kiírató kódsort írtam be:

```
try {
    int classCounter = it(p);
    cout << "Java fájlok száma: " << classCounter << std::endl;
}
```

Továbbá include segítségével hozzá kell adni a boost/filesystem.hpp és a boost/regex.hpp headereket, amelyek kifejezetten c++ nyelvre íródtak, de mikor csináltam ezt a feladatot, a neten kutakodva találtam rá, hogy a legújabb c++ változatban már alapból elérhetőek ezek a std::filesystem-et használva, így igazából nem is lenne szükségünk a boost-ra a feladat megoldása során. Mi most mégis maradjunk ennél, mert a feladat kifejezetten Boost c++ programot kér. Az egyszerűség kedvéért hozzáadtam még egy namespace fs = boost::filesystem; is, aminek feladata, hogy a programunk írása során nem kell minden végigírni a boost::filesystem-et, hanem helyette elég az fs rövidítést használni. Ezzel lerövidíthetjük programunkat és időt spórolhatunk meg.

```
namespace fs = boost::filesystem;

int it(fs::path p) {
    int classCounter = 0;

    for (const fs::directory_entry& x : fs::recursive_directory_iterator(p) -->
        ) {
        if(fs::extension(x.path().string()) == ".java" && fs:: -->
            is_regular_file(x.path())) {
```

```
    ++classCounter;
    std::cout << "    " << x.path() << '\n';
}

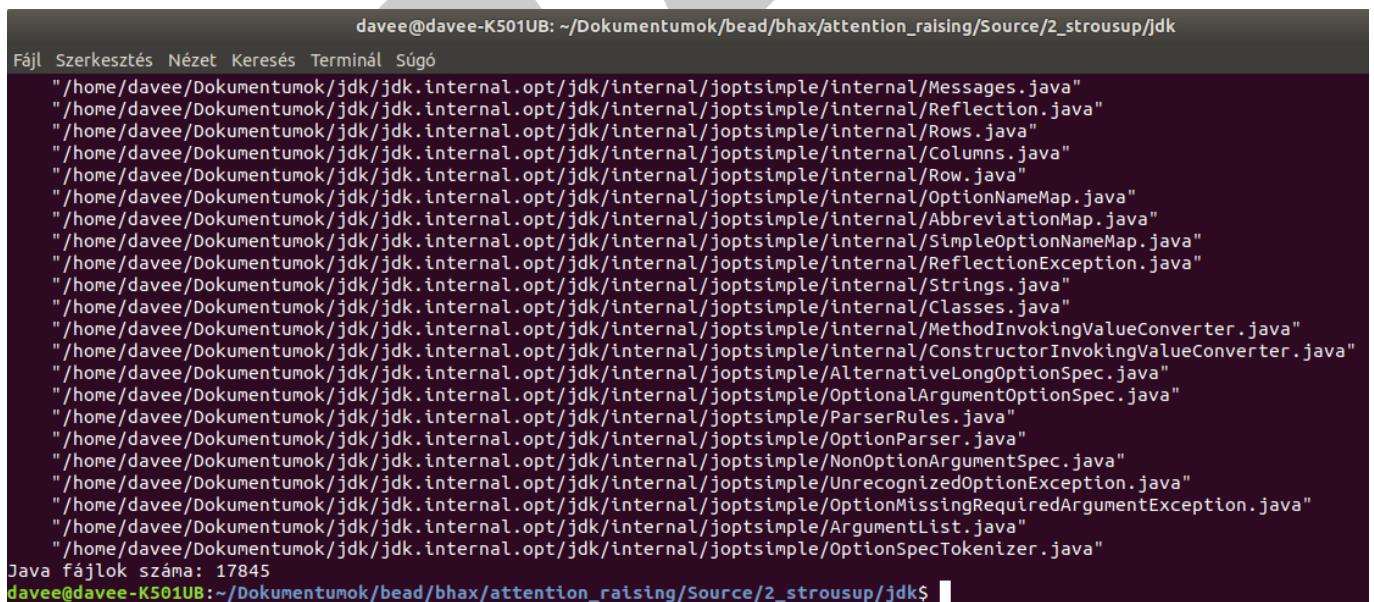
}

return classCounter;
}
```

A `it(fs::path p)` függvény fogja kiszámolni a java fájlok számát. Paraméterként a forrás mappát fogjuk majd megadni. Ahhoz, hogy a mappát rekurzívan, azaz minden egyes almappát megvizsgálva járjuk be, az `recursive_directory_iterator(p)` függvényt fogjuk használni, ami paraméterként a forrásfájt adjuk meg. Ezután `if` függvénnnyel vizsgáljuk meg, hogy az adott fájl neve ".java" végződésű-e és hogy a vizsgált elem fájl-e. Előbbihez a `fs::extension(x.path().string()) == ".java"`, az utóbbihoz pedig a `fs::is_regular_file(x.path())` kell használnunk. Ha a feltételek teljesülnek, akkor a `classCounter` számát meg-növeljük, minden egyes alkalommal és kiíratjuk a fájlok nevét az elérési útvonalukkal együtt. Fontos, hogy a `classCounter` az `if`-en belül legyen és ne a `for-on`, mert így minden meg fog számolni, nem csak a java fájlokat, így nem kapnánk pontos eredményt. A programunk fordítása, majd futtatása a következőképpen történik:

```
g++ javaList.cpp -o javaList -lboost_system -lboost_filesystem -lboost_program_options -std=c++14  
./javaList /home/davee/Dokumentumok/jdk
```

A JDK 13 src mappájára a következő eredményt kapjuk:



```
davee@davee-K501UB: ~/Dokumentumok/bead/bhax/attention_raising/Source/2_stroustrup/jdk

Fájl Szerkesztés Nézet Keresés Terminál Súgó

"/home/davee/Dokumentumok/jdk/jdk.internal.opt/jdk/internal/joptsimple/internal/Messages.java"
"/home/davee/Dokumentumok/jdk/jdk.internal.opt/jdk/internal/joptsimple/internal/Reflection.java"
"/home/davee/Dokumentumok/jdk/jdk.internal.opt/jdk/internal/joptsimple/internal/Rows.java"
"/home/davee/Dokumentumok/jdk/jdk.internal.opt/jdk/internal/joptsimple/internal/Columns.java"
"/home/davee/Dokumentumok/jdk/jdk.internal.opt/jdk/internal/joptsimple/internal/Row.java"
"/home/davee/Dokumentumok/jdk/jdk.internal.opt/jdk/internal/joptsimple/internal/OptionNameMap.java"
"/home/davee/Dokumentumok/jdk/jdk.internal.opt/jdk/internal/joptsimple/internal/AbbreviationMap.java"
"/home/davee/Dokumentumok/jdk/jdk.internal.opt/jdk/internal/joptsimple/internal/SimpleOptionNameMap.java"
"/home/davee/Dokumentumok/jdk/jdk.internal.opt/jdk/internal/joptsimple/internal/ReflectionException.java"
"/home/davee/Dokumentumok/jdk/jdk.internal.opt/jdk/internal/joptsimple/internal/Strings.java"
"/home/davee/Dokumentumok/jdk/jdk.internal.opt/jdk/internal/joptsimple/internal/Classes.java"
"/home/davee/Dokumentumok/jdk/jdk.internal.opt/jdk/internal/joptsimple/internal/MethodInvokingValueConverter.java"
"/home/davee/Dokumentumok/jdk/jdk.internal.opt/jdk/internal/joptsimple/internal/ConstructorInvokingValueConverter.java"
"/home/davee/Dokumentumok/jdk/jdk.internal.opt/jdk/internal/joptsimple/AlternativeLongOptionSpec.java"
"/home/davee/Dokumentumok/jdk/jdk.internal.opt/jdk/internal/joptsimple/OptionalArgumentOptionSpec.java"
"/home/davee/Dokumentumok/jdk/jdk.internal.opt/jdk/internal/joptsimple/ParserRules.java"
"/home/davee/Dokumentumok/jdk/jdk.internal.opt/jdk/internal/joptsimple/OptionParser.java"
"/home/davee/Dokumentumok/jdk/jdk.internal.opt/jdk/internal/joptsimple/NonOptionArgumentSpec.java"
"/home/davee/Dokumentumok/jdk/jdk.internal.opt/jdk/internal/joptsimple/UnrecognizedOptionException.java"
"/home/davee/Dokumentumok/jdk/jdk.internal.opt/jdk/internal/joptsimple/OptionMissingRequiredArgumentException.java"
"/home/davee/Dokumentumok/jdk/jdk.internal.opt/jdk/internal/joptsimple/ArgumentList.java"
"/home/davee/Dokumentumok/jdk/jdk.internal.opt/jdk/internal/joptsimple/OptionSpecTokenizer.java"

Java fájlok száma: 17845
davee@davee-K501UB:~/Dokumentumok/bead/bhax/attention_raising/Source/2_stroustrup/jdk$
```

15.1. ábra.

15.2. Összefoglaló: Másoló-mozgató szemantika

A C++ filozófiájának egyik alapeleme, hogy a felhasználó által definiált adattípusok is ugyanolyan fontos részei legyenek egy programnak, mint a beépített típusok. A konstruktorkódok olyan különleges függvénymezők, melyekkel meghatározhatók, hogy egy adott osztály objektumai milyen módon hozhatóak létre. Egy konstruktur lehet a felhasználó által létrehozott, vagy a C++ rendszer alapértelmezése szerinti is. A C++ nyelvben automatikusan történik a konstruktorkód meghívása, például amikor egy adott osztállyal objektum-példányt definálunk. A konstruktorkód kapcsolódik a destruktorkódhoz is, amelynek szerepe a korábban létrehozott objektum megszüntetése. Ez is explicit vagy implicit módon hívódik elő, mint a konstruktur esetében. A konstruktur neve és az osztály nevének meg kell egyezniük, hogy a program tudja, hogy az adott függvénymező egy konstruktur.

A másoló konstruktorkód egy a már létező objektum alapján hozunk létre újat. Ennek az az argumentuma kötelezően referencia típusú kell, hogy legyen, továbbá célszerű a paramétert konstansnak megadni, hogy ne módosítsuk az eredeti objektumot. A konstruktur törzsében hivatkozhatunk egy másik objektum adattagjára. A létrehozott példányokat megkülönböztethetjük kétféle másolatát. A mély másolat esetén a teljes objektum fog lemasolódni a memóriában egy ugyanakkora, de másik memóriaterületre, így a másolaton végzett értékmódosítások nem lesznek hatással az eredeti példányra, ugyanakkor nem nevezhető hatékonynak a memória-foglalás miatt. A másik másolási mód a sekély másolat, amikor referencián vagy mutatón keresztül kezeljük az objektumot. Ennek hátránya ezért az, hogy a módosítások hatással lesznek az eredeti példányra. Ezek alapján a sekély másolatot érdemesebb használni, kivéve akkor, amikor tényleg szükségünk van másodpéldányra a módosításhoz, mint ahogy majd a másoló-mozgató szemantika feladatban megfigyelhetjük majd. Az ilyen saját másoló konstruktorkód létrehozása nagyon fontos a C++ nyelvben, mert hiánya esetén a beépített alap konstruktur hívódik meg, ami lemasolja a nem statikus tagváltozókat, ami miatt nem várt eredményt kaphatunk.

A C++ 11 nyelvben megjelent a mozgató konstruktorkód és mozgató értékadás. Ennek lényege, hogy az eredeti objektum tartalmát átrakja egy másik objektumra, majd az eredeti objektum elveszíti tartalmát, vagyis nem lesz elérhető a későbbiekbén, ugyanis egy unnamed objektum lesz. Itt a paraméterként egy nem konstans jobb érték referenciát adunk meg. Ennek a referencia típusnak a jelölése a `&&`. Akkor használjuk ezt a konstruktort, amikor a felesleges másolásokat akarjuk csökkenteni vagy ha nincs szükségünk a másolandó adat megőrzésére. A mozgatás meghívását a konstruktorkód törzsében a `std::move` függvény segítségével tehetjük meg.

15.3. Másoló-mozgató szemantika

Kódcsipeteken (copy és move ctor és assign) keresztül vesd össze a C++11 másoló és a mozgató szemantikáját, a mozgató konstruktort alapozd a mozgató értékadásra!

Megoldás forrása: https://github.com/davidhalasz/bhax/blob/master/attention_raising/Source/2_stroustrup-copymove/copy.cpp

Először nézzük meg a másoló konstruktort.

```
class Person {  
public:  
    string *name;  
    int age;
```

```
Person(string name, int age) {
    this->name = new string(name);
    this->age = age;
}
```

A Person függvényünk két paramétert vár, egy string típusú name és egy integer típusú age-t. Ezután a destruktur következik:

```
~Person() {
    cout << "Destructor!\n";
    delete name;
}
```

A destrukturban kiíratunk egy szöveget, majd törljük name pointerrel kapcsolatos objektumot.

```
Person(const Person &p) {
    cout << "Copy constructor.\n";
    name = new string(*p.name);
    age = p.age;
}

void changeNameAndAge(string name, int age) {
    *(this->name) = name;
    this->age = age;
}

void introduce() {
    cout <<"Hey I am "<< *name <<" and I am "<<age<< " years old."<< endl;
}
};
```

Ez a kódcsipet maga a másoló konstruktor. A konstruktor nevének meg kell egyeznie az osztály nevével, paraméterként konstans referenciát kér. Nyomkövetés céljából kiíratunk itt is egy szöveget, majd megtörtenik egy új string példányosítása. Ennek a másoló konstruktornak a lényege, hogy az objektum tartalmát egy új objektumba másolja, tehát eltérő memóriacímük lesz. Ennek az eredménye az alábbi lesz:

```
Hey I am Anakin and I am 8 years old.
Copy constructor.
Hey I am Anakin and I am 8 years old.
Hey I am Darth Vader and I am 24 years old.
Hey I am Anakin and I am 8 years old.
Destructor!
Destructor!
```

A mozgató szemantika a másoló konstruktorral szemben nem másolást végez, hanem az objektum tartalmát cut/paste módon átruházza egy másik objektumra, majd a régi objektum tartalma elvész és unnamed lesz, azaz a későbbiekben nem tudunk rá hivatkozni.

```
Person& operator = (Person && p) {
    cout << "Move constructor.\n";
    swap(name, p.name);
    return *this;
}

Person dark (Person && p) {
    name = nullptr;
    *this = move(p);
    cout << "Move assignment\n";
}
```

Mozgató konstruktor esetén paraméterként egy jobbértek referenciát vár és a swap segítségével felcseréljük a name és a p.name mutatójának értékeit. Továbbá a name egy null pointer lesz és a move segítségével megtörténik a mozgatás. A régi memóriacíme már nem lesz elérhető.

15.4. Hibásan implementált RSA törése

Készítünk betű gyakoriság alapú törést egy hibásan implementált RSA kódoló: <https://arato.inf.unideb.hu/batfai/rsa/> (71-73 fólia) által készített titkos szövegen.

Megoldás forrása:

15.5. Változó argumentumszámú ctor

Készítünk olyan példát, amely egy képet tesz az alábbi projekt Perceptron osztályának bemenetére és a Perceptron ne egy értéket, hanem egy ugyanakkora méretű „képet” adjon vissza. (Lásd még a 4 hét/Perceptron osztály feladatot is.)

Megoldás forrásai: https://github.com/davidhalasz/bhax/tree/master/attention_raising/Source/2_stroustrup-perceptron

Ehhez a feladathoz az előző héten megismert perceptron programot fogjuk használni. Két lényeges dologra kell figyelnünk. Az egyik, hogy a main függvényben a new Perceptron létrehozásakor 1-es helyett "size" legyen megadva utolsó értékként:

```
Perceptron* p = new Perceptron (3, size, 256, size);
```

A másik fontos dolog pedig a header fájlban található. Ebből csak pár kódcsipetet mutatok meg:

```
Perceptron ( int nof, ... )
{
    n_layers = nof;

    units = new double*[n_layers];
    n_units = new int[n_layers];
```

```
va_list vap;

va_start ( vap, nof );

for ( int i {0}; i < n_layers; ++i )
{
    n_units[i] = va_arg ( vap, int );
    if ( i )
        units[i] = new double [n_units[i]];
}

va_end ( vap );
```

A perceptron konstruktorában van egy integer típusú `nof` paraméter és egy . . . Ez utóbbi azt jelenti, hogy változó hosszúságú argumentumlista feldolgozható. Ahhoz, hogy a paramétereket tartalmazó memóriatekintetben megtaláljuk az átadott argumentumok értékét, legalább az első paramétert minden meg kell adunk, ami jelen esetben a `nof`. Include használatával hozzá kell adni a `cstdarg`-ot is, hogy használni tudjuk a változó hosszúságú argumentumlistát. A `va_start` segítségével inicializáljuk az argumentumok eléréséhez használt mutatót, majd a `va_end()` függvényel az argumentum feldolgozása után megtörténik a "takarítás".

```
double* operator() ( double image [] )
{
    units[0] = image;
    for ( int i {1}; i < n_layers; ++i )
    {
        #ifdef CUDA_PRCPS
        cuda_layer ( i, n_units, units, weights );
        #else
        #pragma omp parallel for
        for ( int j = 0; j < n_units[i]; ++j )
        {
            units[i][j] = 0.0;
            for ( int k = 0; k < n_units[i-1]; ++k )
            {
                units[i][j] += weights[i-1][j][k] * units[i-1][k];
            }
        }
    }
}
```

```
    units[i][j] = sigmoid ( units[i][j] );  
}  
  
#endif  
  
}  
for(int i=0; i <n_units[n_layers-1]; i++)  
    image[i] = units[n_layers-1][i];  
  
return image;  
}
```

A double pointer operator() paraméterként egy tömböt kap. Az `image[i] = units[n_layers-1][i];` kódsor segítségével az `image` tömbnek átadjuk az `units` értékeit, majd ezt adjuk vissza.

DRAFT

16. fejezet

Helló, Gödel!

16.1. Gengszterek

Gengszterek rendezése lambdával a Robotautó Világbajnokságban <https://youtu.be/DL6iQwPx1Yw>(8:05-től)

Felhasznált irodalom: [BERTALAN]

Megoldás forrása: https://github.com/davidhalasz/bhax/blob/master/attention_raising/Source/2_godel/gengszters_myshmclient.cpp

Ebben a feladatban a Robotautó Világbajnokság forráskódjában szereplő lambda kifejezések használatával történő std::sort-al kapcsolatban lesz szó. A lambda függvények segítségével akár többsoros névtelen függvényeket definiálhatunk, ott ahol hasznát vennénk. Általános alakja: [] {} () Ahol a szögletes zárójel jelzi, hogy lambda kifejetés következik, a kapcsos zárójelbe kerül a függvény törzse, a kerek zárójel pedig függvényhívást jelenti. A lambda szerkezete nem kötött, ha valamelyik része hiányzik, akkor azt a fordító feltételezés alapján automatikusan kitölti. Most vizsgáljuk meg a forráskódban szereplő kódcsipetet:

```
std::sort ( gangsters.begin(), gangsters.end(), [this, cop] ( Gangster x, ←
    Gangster y )
{
    return dst ( cop, x.to ) < dst ( cop, y.to );
} );
```

A fenti lambda függvény csak az std::vector beépítése után működőképes. Az std::sort segítségével történik a sorbarendezés, melynek paraméterként adjuk meg a lambda függvényt. A .begin() és a .end() függvények alkalmazásával mondjuk meg, hogy mettől meddig szeretnénk számításba venni a sorbarendezést. Mi most a gangsters vektort használjuk erre, azaz a vektor első és utolsó indexét adjuk meg. Ezután jön a szögletes zárójel, amiben két változó van: a this segítségével érhetjük el az osztály tagjait, és a cop objetumára lenne szükségünk. Az std::sort () {} kapcsos zárójelében annak visszatérési értékét kapjuk meg, hogy melyik gangster van közelebb a rendőrhöz.

16.2. C++11 Custom Allocator

<https://prezi.com/jvvbytkwgsxj/high-level-programming-languages-2-c11-allocators/> a CustomAlloc-os példájának részleteit.

da, lásd C forrást az UDPORG repóban!

Megoldás forrása: https://github.com/davidhalasz/bhax/tree/master/attention_raising/Source/2_godel/customalloc

A C++ programok írása során előfordulhatnak olyan különleges esetek, amikor szükségünk van saját allokátor létrehozására az alapértelmezett helyfoglalás helyett, így ebben a feladatban most egy ilyen saját allokátor elkészítését mutatom be. Először nézzük meg, mik a legfontosabb allokátor tagfüggvények:

- allocator(), allocator(const allocator& a) és ~allocator: konstruktorok és destruktur
- pointer address(reference r) const: r címével tér vissza
- pointer allocate(size_type n): tárfoglalás n darab objektum számára
- void deallocate(pointer p, size_type n): a lefoglalt memória felszabadítása
- size_type max_size() const: a difference_type legnagyobb értékével tér vissza

Most pedig lássuk a customalloc.h fájlt:

```
template<typename T>
class CustomAlloc
{
public:
    CustomAlloc() {}
    CustomAlloc(const CustomAlloc&) {}
    ~CustomAlloc() {}

    using size_type = size_t;
    using value_type = T;
    using pointer = T*;
    using const_pointer = const T*;
    using reference = T&;
    using const_reference = const T&;
    using difference_type = ptrdiff_t;

    pointer allocate( size_type n){
        int s;
        char* p = abi::__cxa_demangle( typeid (T).name(), 0, 0, &s);
        std::cout << "Allocating "
            << n << " objects of "
            << n*sizeof (T)
            << " bytes. "
            << typeid (T).name() << "=" << p
            << std::endl;
        delete p;
        return reinterpret_cast<T*>(new char[n*sizeof (T)]);
    }

    void deallocate (pointer p, size_type n){
        delete[] reinterpret_cast<char *>(p);
        std::cout << "Deallocating "
```

```
        << n << " objects of "
        << n*sizeof (T)
        << " bytes. "
        << typeid (T).name() << "=" << p
        << std::endl;

    }
};
```

Ahogy láthatjuk, a CustomAlloc osztályunk az allokátor konstruktoraival és destruktoraival kezdődik. Az using kulcsszó használatával pedig alias-okat hozhatunk létre, azaz az egyenlőségjel után állókat használjuk majd később a programuk írása során. A memória foglalás a pointer `allocate()` metódus segítségével történik, ahol megadott számú (`n`) elemet foglal le és visszatérít a blokk címével. A `abi::__cxa_demangle()` használatával függvények, típusok és változók neveiből egyedi kódnevet állít elő a linkerek számára. Végül kiíratjuk az adatokat.

```
int main()
{
    std::vector<int, CustomAlloc<int>> v;

    v.push_back(1);
    v.push_back(2);
    v.push_back(3);
    v.push_back(4);
    v.push_back(5);
    v.push_back(6);
    v.push_back(7);
    v.push_back(8);
    v.push_back(9);
    v.push_back(10);
    v.push_back(11);
    v.push_back(12);
    v.push_back(13);
    v.push_back(14);
    v.push_back(15);

    for(int x : v) {
        std::cout << x << std::endl;
    }

    return 0;
}
```

A fenti kódcsipet a `main.cpp` file-ban található. Szerepe, hogy egy vektort hozunk létre és ide fogjuk berakni az allokátorunk által előállított elemeket, és ezeket íratjuk ki.

```
davee@davee-K501UB:~/Dokumentumok/bead/bhax/attention_raising/Source/2_godel/customalloc$ g++ main.cpp
davee@davee-K501UB:~/Dokumentumok/bead/bhax/attention_raising/Source/2_godel/customalloc$ ./a.out
Allocating 1 objects of 4 bytes. i=int
Allocating 2 objects of 8 bytes. i=int
Deallocating 1 objects of 4 bytes. i=0x56369327fe70
Allocating 4 objects of 16 bytes. i=int
Deallocating 2 objects of 8 bytes. i=0x5636932802a0
Allocating 8 objects of 32 bytes. i=int
Deallocating 4 objects of 16 bytes. i=0x56369327fe70
Allocating 16 objects of 64 bytes. i=int
Deallocating 8 objects of 32 bytes. i=0x5636932802c0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
davee@davee-K501UB:~/Dokumentumok/bead/bhax/attention_raising/Source/2_godel/customalloc$ █
```

16.1. ábra. Allokátor eredménye

A fenti képen az figyelhető meg a fordítás és futtatás után, hogy az allocating utáni szám minden egyes alkalommal megkétszereződik, majd felszabadítja az előző memóriát. Azaz az új memóriára rámásolja az előzőt az újjal együtt és így tovább.

16.3. STL map érték szerinti rendezése

Például: <https://github.com/nbatfai/future/blob/master/cs/F9F2/fenykard.cpp#L180>

Megoldás forrása: https://github.com/davidhalasz/bhax/blob/master/attention_raising/Source/2_godel/map-fenykard.cpp

Az STL a C++ nyelv Szabványos Sablonkönyvtára (Standard Template Library). Elterjedt adatstruktúrákat és algoritmusokat építhetünk be a programunkba. 3 csoportra osztható: konténerekre, algoritmusokra és iterátorokra. A map konténerekben adatpárok tárolódnak, ahol az első tag a kulcs, a második pedig az adat. Az alábbi kódcsipet a fenykard.cpp programból van és ezt fogjuk most megvizsgálni:

```
std::vector<std::pair<std::string, int>> sort_map ( std::map <std::string, int> &rank )
{
    std::vector<std::pair<std::string, int>> ordered;

    for ( auto & i : rank ) {
        if ( i.second ) {
            std::pair<std::string, int> p { i.first, i.second };
            ordered.push_back ( p );
        }
    }
}
```

```
        }

    std::sort (
        std::begin ( ordered ), std::end ( ordered ),
        [ = ] ( auto && p1, auto && p2 ) {
            return p1.second > p2.second;
        }
    );

    return ordered;
}
```

Itt az látható, hogy a sort_map két paramétert vár: egy string és egy integer típusút. Ebből fogunk csinálni egy vektort, mégpedig úgy, hogy a két paramétert összepárosítjuk az std::pair függvényel, majd ezek összességét elnevezzük ordered-nek. A pair lehetővé teszi, hogy egyetlen objektumban két különböző objektumot tároljunk, amelyek közül az elsőre a first, míg a másodikra a second névvel hivatkozhatunk. Továbbá mivel map konténerről van szó, ezért az asszociatív tömb elemeiben a kulcsoknak egyedinek kell lennie. A push_back segítségével tesszük bele a kulcs/érték párokat az ordered vektorba. Ekkor jön a már megismert sorbarendezés. A szögletes zárójelben lévő egyenlőséggel segítségével az összes helyi változót érték szerint fogjuk elkapni és ez alapján rendezzük majd a vektort. A zárójelben lévő auto kulcsszóval pedig automatikusan fog megtörténni a típus-meghatározás.

16.4. Alternatív Tabella rendezése

Mutassuk be a https://progpater.blog.hu/2011/03/11/alternativ_tabella a programban a java.lang Interface Comparable <T> szerepét!

Megoldás forrása: https://github.com/davidhalasz/bhax/tree/master/attention_raising/Source/2_godel/alternativ%

Ebben a feladatban a Comparable interfész működéséről lesz szó. Ezzel az interféssel teljes rendezést tudunk definiálni az azt megvalósító osztályok egyedein. Egy metódusa van, mégpedig a compareTo, amivel két metódust tudunk összehasonlítani. Ha a a paraméterben adott objektum nagyobb, mint az objektum, amelynek meghívtuk a compareTo metódusát, akkor negatív értéket, ha viszont a paraméterben kapott objektum a kisebb, akkor pozitív lesz az értéke. Egyenlő értéke esetén pedig nullát ad értéktől. A mi esetünkben a Csapat osztály implementálja a Comparable interfészt az AlternativTabella.java programunkban:

```
class Csapat implements Comparable<Csapat> {

    protected String nev;
    protected double ertek;

    public Csapat (String nev, double ertek) {
        this.nev = nev;
        this.ertek = ertek;
    }
}
```

```
public int compareTo(Csapat csapat) {  
    if (this.ertek < csapat.ertek) {  
        return -1;  
    } else if (this.ertek > csapat.ertek) {  
        return 1;  
    } else {  
        return 0;  
    }  
}
```

A Wiki2Matrix.java fájlból tároljuk el kétdimenziós tömbben (kereszt) a labdarúgó bajnokság eredményeit. Ebből lesznek majd kiszámolva egy linkmátrix az compare interfészet tartalmazó AlternativTabella osztályban lévő double[][] L = {}; kapcsos zárójelek közé.

DRAFT

17. fejezet

Helló, !

17.1. FUTURE tevékenység editor

Megoldás forrásai: https://github.com/davidhalasz/bhax/tree/master/attention_raising/Source/2_hetedik/F6/src

Javítunk valamit a ActivityEditor.java JavaFX programon! <https://github.com/nbatfai/future/tree/master/cs/F6> Itt láthatjuk működésben az alapot: <https://www.twitch.tv/videos/222879467>

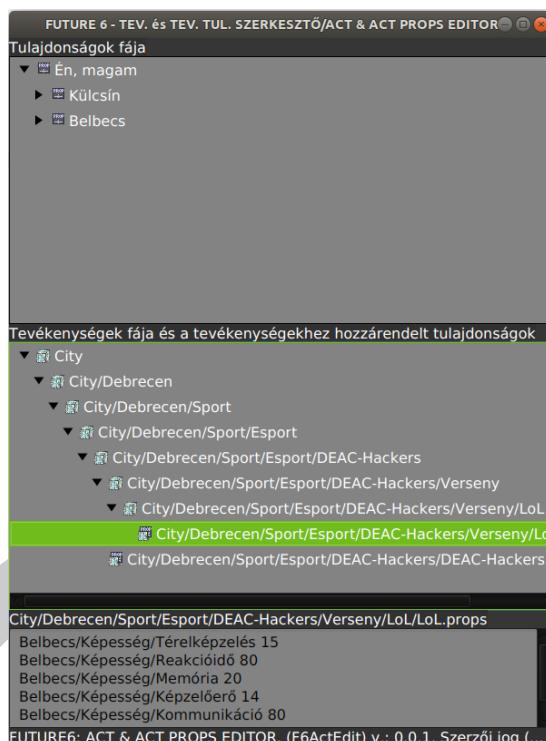
Ehhez a feladathoz létre kell hoznunk egy .css végződésű stylesheet fájlt, ahol a webfejlesztéshez hasonlóan szerkeszthetjük a külső megjelenést. ActivityEditor.java fájlban hozzá kell adnunk egy sort, mellyel a stylesheet fájlokat adhatunk hozzá:

```
scene.getStylesheets().add("style.css");
```

A style.css fájl tartalma az alábbi kódcsípetben látható:

```
.root {  
    -fx-accent: #70BC1D;  
    -fx-base: #262525;  
    -fx-font-size: 12pt;  
}  
  
.label{  
    -fx-text-fill: #ffffff;  
    -fx-background-color: #313131;  
}  
  
.separator * .line {  
    -fx-background-color: #313131;  
    -fx-text-fill: #ffffff;  
}  
  
.tree-cell {  
    -fx-text-fill: #ffffff;  
}
```

Ahol a programban módosítani kívánt részek ponttal kezdődnek, majd a programrész neve követi. A kapcsos zárójelek közé kerülnek a módosítandó adatok. A JavaFX-ben előre meg vannak adva, hogy milyen kulcszavakat kell előhívni bizonyos módosításokhoz. Erről részletesebben a <https://docs.oracle.com/javafx/2/api/javafx/scene/doc-files/cssref.html> weboldalon lehet olvasni. A fenti kódcsipetben az -fx-accent segítségével adjuk meg, hogy milyen színű kiemelést kapjon a ráklikkelt elem. Az -fx-base pedig az alapszínt adja meg. Az -fx-font-size értelemszerűen a szöveg méretét jelenti, jelen esetben 12pt lesz és a szöveg színének beállításához a -fx-text-fill kell használnunk.



17.1. ábra. Az átalakított program

Az alap program ablaka az elindítás után nálam kicsiben és képernyő alsó sarkában jelent meg, ezért ahhoz, hogy megadjunk egy alap ablak méretet és hogy a program elindítása után a kijelző közepén jelenjen meg, az alábbi kódcsipetre kell módosítani a programunkat a ActivityEditor.java fájl végén:

```
javafx.geometry.Rectangle2D primaryScreenBounds = javafx.stage.Screen. ←
    getPrimary().getVisualBounds();
stage.setX(primaryScreenBounds.getMinX() + primaryScreenBounds.getWidth());
stage.setY(primaryScreenBounds.getMinY() + primaryScreenBounds.getHeight()) ←
;
stage.setWidth(600);
stage.setHeight(800);

stage.centerOnScreen();
```

```
stage.show();
```

A stage.setX() és a stage.setY() kódsorokkal kapjuk meg az aktuális kijelzőnk méretét. Az ablakunk méretét a stage.setWidth() és a stage.setHeight() függvények segítségével módosíthatjuk, jelen esetünkben most a szélesség 600 és a magasság pedig 800 lesz. Ahhoz, hogy az ablakunk középen jelenjen meg, a stage.centerOnScreen() automatikusan végzi el majd végül a stage.show() jeleníti meg számunkra a programot.

17.2. OOCWC Boost ASIO hálózatkezelése

Megoldás forrása:

Mutassunk rá a scanf szerepére és használatára! [carlexer1.ll](#)

A scanf kulcsszó már ismerős lehet számunkra, mert az előző fejezetben találkoztattunk vele, most ennek működését mutatom be. Először is lássuk a kódcsipetet:

```
while ( std::sscanf ( data+nn, "<OK %d %u %u %u>%n", &idd, &f, ←
    &t, &s, &n ) == 4 )
{
    nn += n;
    gangsters.push_back ( Gangster {idd, f, t, s} );
}
```

A kód while ciklussal kezdődik, azaz addig fog lefutni, amíg be nem olvastuk az összes adatot. A `std::sscanf` függvény első paramétere a beolvasni kívánt adatot tartalmazza, a második pedig azt, hogy milyen adatot keresünk. Ebben az esetben OK-val kezdődjön, majd decimális egész számot várunk, továbbá 3 darab előjel nélküli egészet (%u). Az %n a legutóbb beolvasott bájtok számát jelenti, ezt minden egyes alkalommal hozzáadjuk és eltároljuk az nn változóban. Ha mind a négy adat megegyezik, akkor létrehozunk egy új gangster objektumot és eltároljuk a gangsters vektorban.

Tehát a `sscanf()` függvény sztringből formázott adatot olvas, lényegében megegyezik a `scanf()` függvénytel, azzal a különbséggel, hogy az előbbi a bemenetét a buffer által megadott memóriaterületről veszi. Visszatérési értéke a sikeresen beolvasott és tárolt mezők száma.

17.3. SamuCam

Megoldás forrása:

Mutassunk rá a webcam (pl. Androidos mobilod) kezelésére ebben a projektben: [SamuCam](#)

Ennek a feladatnak a célja, hogy bemutassuk a kameránk képének adatfeldolgozását. Ehhez szükségünk lesz a qt5 és az opencv programok feltelepítésére, továbbá kelleni fog egy ip cím, amin keresztül használjuk a webkameránkat, ehhez a motion alkalmazást kell feltelepíteni az Ubuntura. Ez utóbbi telepítése és elindítása az alábbi módon történik:

```
sudo apt-get install motion
sudo motion
```

Majd a böngészőnkbe a `http://localhost:8081` címet beírva, leellenőrizhetjük, hogy működik-e. A feladatleírásban található linken tölthetjük le a SamuCam programot, amiben az mi ip címünkre kell kicserélni a `main.cpp` fájlban, ahogy az alábbi kódcsipetben is látható:

```
QCommandLineOption webcamipOption ( QStringList() << "ip" << "webcamip",
    QCoreApplication::translate ( "main", "Specify IP address of your ←
        IP webcam app on Android phone (default is http ←
        ://192.168.0.18:8080/video?x.mjpeg). " ),
    QCoreApplication::translate ( "main", "webcamip" ), "http:// ←
        localhost:8081" );
parser.addOption ( webcamipOption );
```

Az alábbi kódcsipet a `SamuCam.cpp` fájlban található és azt figyelhetjük meg, hogy megadunk a `videostream`-nak egy méretet (`width` és `height`), majd az `videoCapture.open(videostream)` fogja megnyitni számunkra az ip által kapott videót. A `VideoCapture.set()` segítségével adhatjuk meg a videónk tulajdonságait, például a `CV_CAP_PROP_FRAME_WIDTH` a kép szélességét adja meg, a `CV_CAP_PROP_FPS` pedig a képfrissítést.

```
SamuCam::SamuCam ( std::string videoStream, int width = 176, int height = ←
    144 )
: videoStream ( videoStream ), width ( width ), height ( height )
{
    openVideoStream();
}

SamuCam::~SamuCam ()

void SamuCam::openVideoStream()
{
    videoCapture.open ( videoStream );

    videoCapture.set ( CV_CAP_PROP_FRAME_WIDTH, width );
    videoCapture.set ( CV_CAP_PROP_FRAME_HEIGHT, height );
    videoCapture.set ( CV_CAP_PROP_FPS, 10 );
}
```

A letöltött `SamuCam` mappánkba még le kell töltenünk a `lbpcascade_frontalface.xml` fájlt is, ugyanis ez fog majd felelni az arcfelismerésért. Majd a `vInitialHack` ágra lépve futtathatjuk a `qmake` és `make` parancsokat. Ezeket a folyamatokat a terminálba beírva, az alábbi módon tehetjük meg:

```
wget https://github.com/Itseez/opencv/raw/master/data/lbpcascades/ ←
    lbpcascade_frontalface.xml
git checkout vInitialHack
qmake
make
```

Ha a make parancs után hibaüzenet jelenik meg, akkor valószínűleg az lehet a baj, hogy az anaconda fejlesztői környezetben is fel van telepítve rengeteg ugyanolyan program, ami e programon kívül is fel van telepítve a gépünkre. Ilyenkor a hibazüzenetben szereplő alkalmazásokat kell letörölni a conda uninstall program_neve módszerrel. Ezután a make parancs újboli kiadásával nálam már működött a program. Most pedig folytassuk a SamuCam.cpp további részeivel:

```
void SamuCam::run()
{
    cv::CascadeClassifier faceClassifier;

    std::string faceXML = "lbpcascade_frontalface.xml"; // https://github.com ←
    // Itseez/opencv/tree/master/data/lbpcascades

    if ( !faceClassifier.load ( faceXML ) )
    {
        qDebug() << "error: cannot found" << faceXML.c_str();
        return;
    }

    cv::Mat frame;

    while ( videoCapture.isOpened() )
    {
        QThread::msleep ( 50 );
        while ( videoCapture.read ( frame ) )

        {
            if ( !frame.empty() )
            {

                cv::resize ( frame, frame, cv::Size ( 176, 144 ), 0, 0, cv::←
                INTER_CUBIC );

                std::vector<cv::Rect> faces;
                cv::Mat grayFrame;

                cv::cvtColor ( frame, grayFrame, cv::COLOR_BGR2GRAY );
                cv::equalizeHist ( grayFrame, grayFrame );

                faceClassifier.detectMultiScale ( grayFrame, faces, 1.1, 3, ←
                0, cv::Size ( 60, 60 ) );

                if ( faces.size() > 0 )
                {

                    cv::Mat onlyFace = frame ( faces[0] ).clone();

                    QImage* face = new QImage ( onlyFace.data,
```

```
        onlyFace.cols,
        onlyFace.rows,
        onlyFace.step,
        QImage::Format_RGB888 );

    cv::Point x ( faces[0].x-1, faces[0].y-1 );
    cv::Point y ( faces[0].x + faces[0].width+2, faces[0].y + ←
                  faces[0].height+2 );
    cv::rectangle ( frame, x, y, cv::Scalar ( 240, 230, 200 ) ←
                    );
}

emit faceChanged ( face );
}

QImage* webcam = new QImage ( frame.data,
                             frame.cols,
                             frame.rows,
                             frame.step,
                             QImage::Format_RGB888 );

emit webcamChanged ( webcam );
}

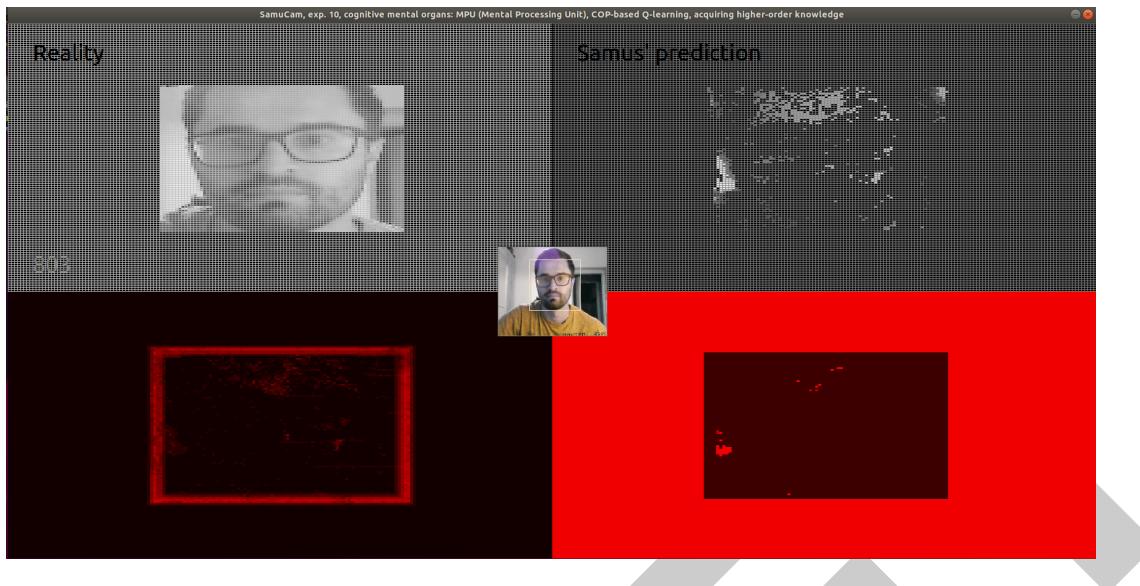
QThread::msleep ( 80 );

}

if ( ! videoCapture.isOpened() )
{
    openVideoStream();
}

}
```

Itt kell majd megadnunk a már említett lbpcascade_frontalface.xml fájl címét. A while ciklus pedig addig fog lefutni, amíg a kamera képe elérhető a program számára és 80 miliszekundumonként fog ismétlődni a folyamat, ami a QThread::msleep (80); tesz lehetővé. A képből kiolvasott adatokat egy többdimenziós tömbben fogja eltárolni. A faceClassifier.detectMultiScale () kódsorral különböző méretű arcokat keresünk a képen. A program futtatása után az alábbi eredményt kell kapnunk:



17.2. ábra. SamuCam

17.4. BrainB

Megoldás forrásai: https://github.com/davidhalasz/bhax/tree/master/attention_raising/Source/2_hetedik/esport-talent-search-master

Mutassuk be a Qt slot-signal mechanizmust ebben a projektben: [BrainB](#)

A BrainB program lényege, hogy az egérrel az entropy-n kell folyamatosan nyomva tartani, miközben egyre több ilyen entropy-k jelennek meg, így egyre nehezebb lesz megtalálni a sajátunkat, majd a program bezárása után kapunk erről egy eredményt. Erről már volt szó a könyv első részében, így részletesebben magyarázatra nincs szükség, helyette csak a Qt slot-signal mechanizmust mutatom be.

Akárcsak az előző feladatnál, ehhez a programhoz is szükségünk lesz a Qt keretrendszerre és az openCV-re. A Qt keretrendszer segítségével készíthetünk grafikus programokat és ehhez tartozik a feladatban említett slot-signal is. Ennek lényege egy egyszerű példával élve, ha egy gombra rákattintunk, akkor megváltozik az állapota, így tehát az objektum signal-t adott ki. A Qt-ban az objektumoknak lehetnek slot-jaik is, azaz olyan tagfüggvények, amik ezeket az állapotváltozásokat figyelik. Tehát amikor a signált a slothoz kötjük, akkor azt mondjuk meg a slotnak, hogy melyik állapotváltozás esetén, melyik másik objektumnak kell reagálnia. Most pedig nézzük meg, hogy is működik ez a BrainB programunkban.

```
BrainBWin::BrainBWin ( int w, int h, QWidget *parent ) : QMainWindow ( ←
    parent )
{
    //      setWindowTitle(appName + " " + appVersion);
    //      setFixedSize(QSize(w, h));

    statDir = appName + " " + appVersion + " - " + QDate::currentDate() ←
        .toString() + QString::number ( QDateTime::←
        currentMSecsSinceEpoch() );
```

```
brainBThread = new BrainBThread ( w, h - yshift );
brainBThread->start ();

connect ( brainBThread, SIGNAL ( heroesChanged ( QImage, int, int ) ) ,
          this, SLOT ( updateHeroes ( QImage, int, int ) ) );

connect ( brainBThread, SIGNAL ( endAndStats ( int ) ) ,
          this, SLOT ( endAndStats ( int ) ) );

}
```

A fenti kódcsipet a `BrainBWin.cpp` fájlban található. Látható, hogy nem egy szokványos C++ utasításról van szó. A `connect`-ben fogjuk megadni, hogy melyik objektum fogja a signalt emittálni, majd a `SIGNAL()` zárójelében lesz megadva, hogy melyik ez a signal, jelen esetben a `heroesChanged()` paraméteres függvény. Ezután megadjuk a slotot tartalmazó objektumot, majd a `SLOT()` zárójelében, azt kell megadni, hogy melyik slot lesz a signálhoz kapcsolva. Itt most ez a `QImage()` szintén paraméteres függvény lesz.

Figyeljük meg, hogy minden függvény, azaz a signal és a slot is ugyanannyi paramétert vár, ez nagyon fontos, ellenkező esetben nem fog működni a programunk. A Qt4-ben fontos az azonos típusparaméter is, de a Qt5 már nem ragaszokdik teljesen az azonos típushoz a signal és a slot esetén. A fenti kódcsipet a gyakorlatban azt csinálja, hogy megváltoztatja a hősök számát, azaz újakat hoz létre vagy meglévőket szűntet meg. A második `connect()` függvény pedig szöveget ír ki, lementi az eredményeket, majd bezárja az ablakot. Ez utóbbinál így néz ki a kódcsipet:

```
//BrainBThread.cpp
...
void BrainBThread::run()
{
    while ( time < endTime ) {
        QThread::msleep ( delay );

        if ( !paused ) {
            ++time;
            devel();
        }
        draw();
    }
    emit endAndStats ( endTime );
}

// BrainBWin.cpp
...
void BrainBWin::endAndStats ( const int &t )
{
```

```
qDebug() << "\n\n\n";
qDebug() << "Thank you for using " + appName;
qDebug() << "The result can be found in the directory " + statDir;
qDebug() << "\n\n\n";

save ( t );
close();
}

...

```

DRAFT

18. fejezet

Helló, Lauda!

18.1. Port scan

Mutassunk rá ebben a port szkennelő forrásban a kivételkezelés szerepére! <https://www.tankonyvtar.hu/-hu/tartalom/tkt/javat-tanitok-javat/ch01.html#id527287>

A kivételkezelés a szerepe, hogy a program futtatása során hiba esetén megszakítja a programot, majd kidob egy hibaüzenetet. Ha egy metódus eldob egy kivételt, a futtató környezetmegpróbál a kezelésére találni valamit. 3 blokkból állhat: try, catch és finally blokkokból. A try a kivételkezelő első lépésének eszköze. Ide kerül az a kódcsipet, ami hibát dobhat a program futtatása során. A catch blokkba kerül a hibaüzenet kiíratása, a finally blokk pedig rendet tesz a programban, tehát például bezárja a nem használt fájlokat, amikre nem lesz már szükségünk. Most pedig nézzük meg a feladatban szereplő kódcsipetet:

```
public class KapuSzkenner {

    public static void main(String[] args) {

        for(int i=0; i<1024; ++i)

            try {

                java.net.Socket socket = new java.net.Socket(args[0], i);

                System.out.println(i + " figyeli");

                socket.close();

            } catch (Exception e) {

                System.out.println(i + " nem figyeli");

            }
    }
}
```

Ez a program annyit csinál, hogy minden 1024 alatti számú gép kapuival megróbál kapcsolatot létrehozni. minden egyes kapcsolaton végigmegy és egyesével írja ki, hogy sikerült-e vagy sem. Siker esetén például kiíratjuk, hogy az adott számút figyeli, majd bezárjuk a kapcsolatot, azonban ha nem sikerül a kapcsolat, átlépünk a catch blokkba, ahol azt íratjuk ki, hogy hanyas számú portot nem figyeli a program.

18.2. Android Játék

Írunk egy egyszerű Androidos „játékot”! Építkezzünk például a 2. hét „Hello, Android!” feladatára!

Megoldás forrása: https://github.com/davidhalasz/bhax/tree/master/attention_raising/Source/2_lauda/android

Ebben a feladatban egy Tic Tac Toe nevű játékot fogunk felépíteni, amely egy olyan kétszemélyes stratégiai játék, ahol egy 3x3 mezőből álló táblára "X" vagy "O" jeleket teszünk. Az nyer, akinek sikerül egy vonalban 3 jelet elhelyeznie, vízszintes, függőleges vagy átlós irányba.

Mivel ez egy Androidos játk lesz, ezért célszerű letölteni az Android Studio-t. Kezdésként hozunk létre egy új projektet, aminek adjunk egy nevet. Én azAndroid 4.4-es verziót választottam ki, mivel úgy tűnik jelenleg ezzel a verzióban létrehozott appok az eszközök több, mint 90%-ában el fog futni. Ezután az "Empty Activity"-t kell majd kiválasztanunk. Egy kis idő elteltével az azablakon 2 fület fogunk látni: activity_main.xml és a MainActivity.java. Ezeket fogjuk majd szerkeszteni. Először az alkalmazásunk külsejét fogjuk kódolni, amit az activity_main.xml fájlban tehetünk meg:

```
...
<RelativeLayout
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content">

    <TextView
        android:id="@+id/text_view_p1"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="Player 1: 0"
        android:textSize="30sp"
        android:freezesText="true"/>

    <TextView
        android:id="@+id/text_view_p2"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_below="@+id/text_view_p1"
        android:text="Player 2: 0"
        android:textSize="30sp"
        android:freezesText="true"/>

    <Button
        android:id="@+id/button_reset"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_alignParentEnd="true"
        android:layout_centerVertical="true"
```

```
        android:layout_marginEnd="33dp"
        android:text="reset" />

    </RelativeLayout>
...

```

A fenti kódcsipetben a "Player 1: 0" és a "Player 2: 0" szövegeket fogjuk megjeleníteni, továbbá lesz egy reset gombunk is. Az egyes elemek szélességét és magasságát a android:layout_width és a android:layout_height segítségével tehetünk meg. Például a szövegünk, ami a TextView tag-ekben találhatóak, a szélessége meg fog egyezni az eszközünk méretével (match_parent) és a magasság pedig automatikus lesz (wrap_content). Mivel megadtunk egy szövegméretet is, ezért ezzel megegyező lesz a magasságunk: android:textSize="30sp".

```
...
<LinearLayout
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="0dp"
    android:layout_weight="1">

    <Button
        android:id="@+id/button_00"
        android:layout_width="0dp"
        android:layout_height="match_parent"
        android:layout_weight="1"
        android:textSize="60sp"
        android:freezesText="true"/>

    <Button
        android:id="@+id/button_01"
        android:layout_width="0dp"
        android:layout_height="match_parent"
        android:layout_weight="1"
        android:textSize="60sp"
        android:freezesText="true"/>

    <Button
        android:id="@+id/button_02"
        android:layout_width="0dp"
        android:layout_height="match_parent"
        android:layout_weight="1"
        android:textSize="60sp"
        android:freezesText="true"/>
</LinearLayout>
...

```

LinearLayout tag-ben adjuk meg a mezőket. Mivel 3x3-as mátrixot csinálunk, ezért a fájlban három LinearLayout-ot fogunk létrehozni, amikben 3-3 Button lesz. Az első LinearLayout egy sorból és 3 darab teljes magasságú oszlopkból fog állni. Ha hozzáadunk még egy ilyen LinearLayout-ot, akkor viszont már

2 sor és 3 oszlop lesz látható és így tovább. Ezekez a gombokhoz megadunk egy id-t is, például az eső gombunk id-je: android:id="@+id/button_00". Értelemszerűen a következő gombunk button_01 lesz és ügyeljünk rá, hogy ne legyen megegyező azaonosítójuk az egyes gomboknak.

A kinézzettel kapcsolatban nem lesz szükség más módosításra, így nézzük a MainActivity.java fájlt:

```
...
public class MainActivity extends AppCompatActivity implements View.OnClickListener {

    private Button[][] buttons = new Button[3][3];

    private boolean player1Turn = true;
    private int roundCount;

    private int player1Points;
    private int player2Points;

    private TextView textViewPlayer1;
    private TextView textViewPlayer2;

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main);

        textViewPlayer1 = findViewById(R.id.text_view_p1);
        textViewPlayer2 = findViewById(R.id.text_view_p2);

        for (int i = 0; i < 3; i++) {
            for (int j = 0; j < 3; j++) {
                String buttonID = "button_" + i + j;
                int resID = getResources().getIdentifier(buttonID, "id", getPackageName());
                buttons[i][j] = findViewById(resID);
                buttons[i][j].setOnClickListener(this);
            }
        }

        Button buttonReset = findViewById(R.id.button_reset);
        buttonReset.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(View v) {
                resetGame();
            }
        });
    }
}
```

A fenti kódcsípentben az látható, hogy van egy buttons nevű 2 dimenziós tömbünk. A textViewPlayer1 változóban tároljuk el az egyes gombok aktuális id-jét, amit a findViewById() függvénnyel kereshetünk

meg. Tehát az .xml fájlban android:id által megadott azonosítók kerülnek ide. Ezután 2 darab for ciklussal végigzongorázunk 0-tól 3-ig, majd ebből kreálunk egy azonosítót, amit a buttonID változóban tároljuk el. A button[i][j].setOnClickListener() fogja majd figyelni, ha az egyik gombra ráklikkelünk, ehhez szükségünk lesz a View.OnClickListener implementálására, amit a fő osztályunk címében adtunk meg.

A buttonReset értelemszerűen a reset gombot fogja majd figyelni, amire ha ráklikkelünk, meg fogja hívni a resetGame() függvényt, amit majd később adnunk meg.

```
...
    @Override
    public void onClick(View v) {
        if (!((Button) v).getText().toString().equals("")) {
            return;
        }

        if (player1Turn) {
            ((Button) v).setText("X");
        } else {
            ((Button) v).setText("O");
        }

        roundCount++;

        if (checkForWin()) {
            if (player1Turn) {
                player1Wins();
            } else {
                player2Wins();
            }
        } else if (roundCount == 9) {
            draw();
        } else {
            player1Turn = !player1Turn;
        }
    }
...
}
```

Ez a kódcsipet fogja rajzolni az X és O jeleket. Az onClick(View v) paraméteres függvény azt vizsgálja, hogy épp melyik ráklikkelt gombról van szó. Először megvizsgáljuk, hogy nem üres elemről van szó, tehát nincs X vagy O betűvel bejelölve. Ha ez teljesül, akkor return lesz. Ezután jön az első if elágazás, ahol azt vizsgáljuk meg, hogy az első játékos kezd-e?, azaz azt, hogy a player1Turn értéke true. Ha igen, teszünk egy X-et a klikkelt gombra, ellenkező esetben O lesz, majd a roundCount értékét eggyel megnöveljük. A második if elágazásnál a fejlécben a checkForWin() függvény paraméter értékét várja és azt vizsgáljuk, hogy melyik játékos nyert, illetve ha betelt az összes gomb, azaz a roundCount értéke egyenlő 9-cel, akkor meghívódik a draw() függvény, mely kitölri az összes X-et és O-t. Annak megvizsgálása, hogy egy sorban ugyanolyan jel van-e a checkForWinb() függvényben történik:

```
...
    private boolean checkForWin() {
        String[][] field = new String[3][3];
        ...
    }
}
```

```
for (int i = 0; i < 3; i++) {
    for (int j = 0; j < 3; j++) {
        field[i][j] = buttons[i][j].getText().toString();
    }
}

for (int i = 0; i < 3; i++) {
    if (field[i][0].equals(field[i][1])
        && field[i][0].equals(field[i][2])
        && !field[i][0].equals("")){
        return true;
    }
}

for (int i = 0; i < 3; i++) {
    if (field[0][i].equals(field[1][i])
        && field[0][i].equals(field[2][i])
        && !field[0][i].equals("")) {
        return true;
    }
}

if (field[0][0].equals(field[1][1])
    && field[0][0].equals(field[2][2])
    && !field[0][0].equals("")) {
    return true;
}

if (field[0][2].equals(field[1][1])
    && field[0][2].equals(field[2][0])
    && !field[0][2].equals("")) {
    return true;
}

return false;
}
...
...
```

Az első for ciklusban a field tömbbe tároljuk ael az aktuális gombot, majd a második for ciklusban megvizsgáljuk, hogy egy sorban van-e 3 azonos jel, ha van, akkor true értékkel tér vissza. A harmadik for ciklusban függőlegesen vizsgáljuk meg az elemeket, a negyedikben pedig átlósan még pedig úgy, hogy a bal felső sarkból indulunk ki egészen jobb alsó sarokig. Az ötödik for ciklus a negyedik tükörképe, azaz a jobb felsőtől a bal alsóig nézzük meg, hogy van e 3 ugyanolyan elem. Ha egyik for ciklus sem teljesül, akkor false értékkel térünk vissza.

```
...
private void player1Wins() {
    player1Points++;
```

```
        Toast.makeText(this, "Player 1 wins!", Toast.LENGTH_SHORT).show();
        updatePointsText();
        resetBoard();
    }

    private void player2Wins() {
        player2Points++;
        Toast.makeText(this, "Player 2 wins!", Toast.LENGTH_SHORT).show();
        updatePointsText();
        resetBoard();
    }

    private void draw() {
        Toast.makeText(this, "Draw!", Toast.LENGTH_SHORT).show();
        resetBoard();
    }

    private void updatePointsText() {
        textViewPlayer1.setText("Player 1: " + player1Points);
        textViewPlayer2.setText("Player 2: " + player2Points);
    }

    private void resetBoard() {
        for (int i = 0; i < 3; i++) {
            for (int j = 0; j < 3; j++) {
                buttons[i][j].setText(" ");
            }
        }
        roundCount = 0;
        player1Turn = true;
    }

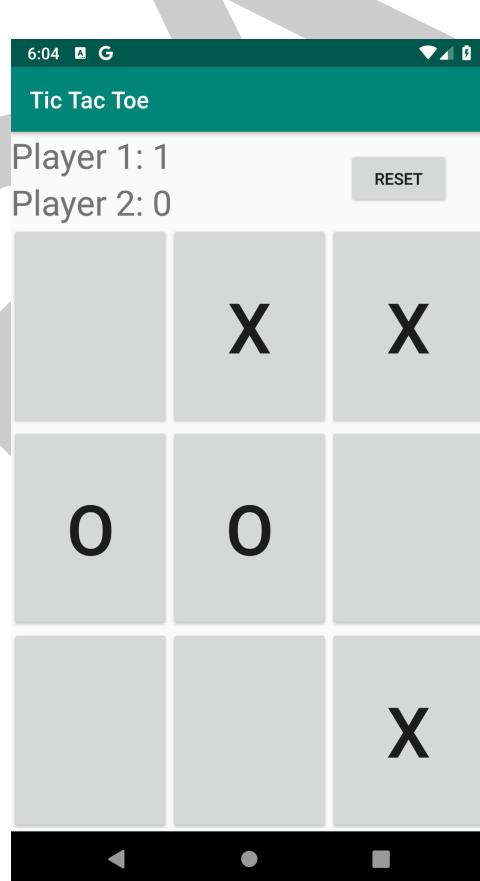
    private void resetGame() {
        player1Points = 0;
        player2Points = 0;
        updatePointsText();
        resetBoard();
    }

    ...
}
```

A fenti kódcsipet nem bonyolult, csupán csak kiíratjuk, hogy melyik játékos nyert, illetve ha már nincs szabad gomb, akkor kiíratjuk, hogy "Draw!", majd újra üresek lesznek a gombok. Itt a resetGame() függvény kapcsolódik a reset gombhoz, ami a tábla mellett az eredményeket is lenullázza. A felugró, majd automatikusan eltűnő ablakokat a Toast függvényel hívhatjuk elő. Lényegében a programunk már működőképes, tehát tudunk vele játszani, azonban ha elforgatjuk a mobilunkat fekvő módba állítva a képernyőt, akkor olyan probléma figyelhető meg, hogy az adataink lenullázódtak. Ennek megoldására a az onSaveInstanceState() metódust kell előhívnunk. Ide mentjük majd el az activity állapotunkat egy Bundle-ban, majd a

programunk elején található onCreate() metódusban állítjuk vissza a Bundle-ból kinyert adatokat.

```
@Override  
protected void onSaveInstanceState(Bundle outState) {  
    super.onSaveInstanceState(outState);  
  
    outState.putInt("roundCount", roundCount);  
    outState.putInt("player1Points", player1Points);  
    outState.putInt("player2Points", player2Points);  
    outState.putBoolean("player1Turn", player1Turn);  
}  
  
@Override  
protected void onRestoreInstanceState(Bundle savedInstanceState) {  
    super.onRestoreInstanceState(savedInstanceState);  
  
    roundCount = savedInstanceState.getInt("roundCount");  
    player1Points = savedInstanceState.getInt("player1Points");  
    player2Points = savedInstanceState.getInt("player2Points");  
    player1Turn = savedInstanceState.getBoolean("player1");  
}
```



18.1. ábra. Tic Tac Toe

18.3. Junit teszt

Megoldás forrása: https://github.com/davidhalasz/bhax/blob/master/attention_raising/Source/2_lauda/junit-LZWtest.java

A `prograter` poszt kézzel számított mélységet és szórását dolgozd be egy Junit tesztbe (sztenderd védési feladat volt korábban).

A Junit egy egységeszt keretrendszer Java nyelvhez. Ezzel kódot tesztelő osztályokat írhatunk és futtatásával leellenőrizhetjük, hogy a programunk működése a várt módon hajtódik-e végre. Ehhez előbb létre kell hoznunk egy új projektet az Eclipse szerkesztőben, majd a néhány fejezettel ezelőtti LZWBInFa.java programunkat kell bemásolni. Ha ezzel megvagyunk, akkor létrehozhatunk egy JUnit tesztelőt úgy, hogy a projektünk gyökérkönyvtárra a jobb egérrel klikkelünk, majd new > JUnit Test Case menüpontot válasszuk ki. Egy osztálynév megadása után klikkeljünk a finishre, majd gépekjük be a következő kódot:

```
package Binfa;

import static org.junit.jupiter.api.Assertions.*;
import org.junit.jupiter.api.Test;

class LZWtest {

    LZWBInFa testBinfa = new LZWBInFa();

    @Test
    public void testOperator() {
        String input = "0111001001001000111";

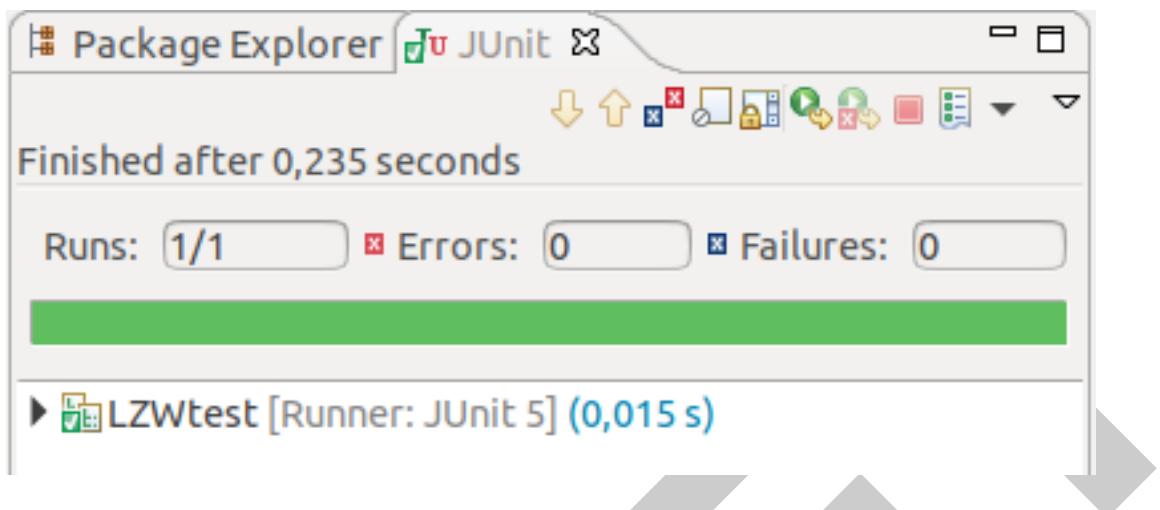
        for(char b: input.toCharArray()) {
            testBinfa.operator(b);
        }

        assertEquals(4, testBinfa.getMelyseg());
        assertEquals(2.75, testBinfa.getAtlag(), 0.001);
        assertEquals(0.957427, testBinfa.getSzoras(), 0.000001);
    }
}
```

Ebből nekünk a `@Test` az ami újdonság. Ezzel jelezük a programunk számára, hogy tesztelő függvény következik. Megadunk egy `input`-ot, jelen esetben a feladatban található számsort, amit `toCharArray()` segítségével egyenként egy tömbbe tesszük az egyeseket és a nullákat. Ezután elvégzi a számításokat az LZWBInFa.java programunkban ismert módon. Végül a kapott eredményeket az `assertEquals()` függvénytel ellenőrizzük le. Ennek elsőparamétere a számunkra várt eredmény, második paramétere a kapott eredmény és végül a harmadik paraméterként azt kell megadni, hogy lehet-e deltányi eltérés.

Ha ezzel megvagyunk, akkor elindíthatjuk a tesztelő programunkat úgy, hogy a jobb egérrel a következő menüpontokra klikkelünk: Debug as > JUnit Test. Ha zöld csík jelenik meg, akkor minden jól csináltunk

és azt az eredményt kaptuk, amit kézzel is kiszámoltunk:



18.2. ábra. JUnit teszt

19. fejezet

Helló, Calvin!

19.1. MNIST

Az alap feladat megoldása, +saját kézzel rajzolt képet is ismerjen fel, [Tensorflow](#) Háttérként ezt vetítsük le: [Prezi](#)"

Felhasznált irodalom: [\[BIOINTELLIGENCE\]](#)

Megoldás forrása: https://github.com/davidhalasz/bhax/blob/master/attention_raising/Source/2_calvin/mnist/-softmax2.py

A TensorFlow-val már találkoztunk a könyv első részében. Az MNIST egy olyan adatállomány, amelyben kézírással írt számjegyek képeit tartalmazza. Mindegyik kép 28x28 pixel. Így nekünk is egy ilyen méretű kézzel írt képpel kell dolgoznunk. Lássuk először, hogyan is épül fel a program:

```
mnist = input_data.read_data_sets(FLAGS.data_dir, one_hot=True)

# Create the model
x = tf.placeholder(tf.float32, [None, 784])
W = tf.Variable(tf.zeros([784, 10]))
b = tf.Variable(tf.zeros([10]))
y = tf.matmul(x, W) + b
```

A fenti kódcsipetben az látható, hogy egy 10 komponensű one-hot vektorunk lesz. Az MNIST adatállományban minden számhoz tartozik egy címke, amely egy 0 és 9 közötti számjegy. A 784-es szám úgy jött ki, hogy mivel egy 28x28 pixelű képpel dolgozunk ezért ezt a két számot megszorozzuk, így 784 komponensű vektorunk lesz. Az x változó az input adat esetén egy i osztályba tartozás evidenciáját jelenti. A w pedig az i-edik osztályra vonatkozó súlyokat jelenti és a b pedig a torzítási (biás) értéket. Ezekből az evidenciákból fogunk kiszámolni egy valószínűségeloszlást, aminek értéke 0 és 1 között lehet és eltároljuk az y változóban.

```
y_ = tf.placeholder(tf.float32, [None, 10])
cross_entropy = tf.reduce_mean(tf.nn.softmax_cross_entropy_with_logits(
    labels=y_, logits=y))
train_step = tf.train.GradientDescentOptimizer(0.5).minimize(cross_entropy)
```

Ezután a keresztrópiát is implementálunk (cross_entropy), ami azt méri, hogy mennyire helytelenek a jöslataink a valóságos helyzet leírására. A train_step változóba kerül a tanítás során minden módszert szeretnénk használni. Mi a a gradiens módszeren alapuló optimalizáló eljárást alkalmazzuk. Mi vel ez egy Tensorflow beépített függvénye, ezért nekünk elég csak ezt előhívni.

```
for i in range(1000):
    batch_xs, batch_ys = mnist.train.next_batch(100)
    sess.run(train_step, feed_dict={x: batch_xs, y_: batch_ys})
    if i % 100 == 0:
        print(i/10, "%")
```

A fenti for ciklusban kezdődik meg a tanítási folyamat. 1000-szer fog lefutni és az input adatokat 100-as kötegekben hozzuk be.

```
img = readimg()
image = img.eval()
image = image.reshape(28*28)

matplotlib.pyplot.imshow(image.reshape(28,28), cmap=matplotlib.pyplot.cm. ←
    binary)
matplotlib.pyplot.savefig("2.png")
matplotlib.pyplot.show()

classification = sess.run(tf.argmax(y, 1), feed_dict={x: [image]})

print("-- Ezt a halozat ennek ismeri fel: ", classification[0])
print("-----")
```

Ezután következhet a kép beolvasása és elemzése. Én most egy kézzel írt 2-es számot tartalmazó 28x28 méretű képpel próbálkoztam. Ennek eredményét 2.png néven fogja elmenteni. A classification változóban lesz elmentve, hogy a hálózat hanyas számot ismert fel. Lássuk az eredményt:

```
-- A halozat tanítása
0.0 %
10.0 %
20.0 %
30.0 %
40.0 %
50.0 %
60.0 %
70.0 %
80.0 %
90.0 %

-----
-- A halozat tesztelese
-- Pontosság: 0.9156

-----
-- A MNIST 42. tesztképenek felismerése, mutatom a számot, a továbblepeshez csukd be az ablakat
-- Ezt a halozat ennek ismeri fel: 4

-----
-- A MNIST 11. tesztképenek felismerése, mutatom a számot, a továbblepeshez csukd be az ablakat
-- Ezt a halozat ennek ismeri fel: 2

-----
(denv) davee@davee-K501UB:~/Dokumentumok/bead/bhax/attention_raising/Source/Schwarzenegger$
```

A program felismerte a kettes számot. A pontosság 0.9156 lett.

19.2. DEEP MNIST

Mint az előző, de a mély változattal. Segítő ábra, vesd össze a forráskóddal a **DEEP MNIST** 8. fóliáját!

Megoldás forrása: https://github.com/davidhalasz/bhax/blob/master/attention_raising/Source/2_calvin/mnist_deep.py

Ez a feladat hasonlít az előzőhez, csak itt most az alap deep mnist fájlt fogjuk módosítani.

```
def readimg():
    file = tf.read_file("sajat2es.png")
    img = tf.image.decode_png(file, 1)
    return img
```

Először definiáljuk a readimg() függvényt. Itt fogjuk megadni, hogy melyik saját kézzel írt képünket szereznénk használni. Az előző programban a tf.image.decode_png() függvény csak egy paramétert, azaz a file-t várt, de nekünk most jelezünk kell a programunknak, hogy ez egy grayscale típusú kép, ezért itt egy második paramétert az 1-est is meg kell adni.

```
img = readimg()
image = img.eval()
image = image.reshape(28*28)

matplotlib.pyplot.imshow(image.reshape(28,28), cmap=matplotlib.pyplot.cm.binary)
matplotlib.pyplot.savefig("2.png")
matplotlib.pyplot.show()

classification = sess.run(tf.argmax(y_conv, 1), feed_dict={x: [image],
    keep_prob: 1.0})
print("-- Ezt a halozat ennek ismeri fel: ", classification[0])
print("-----")
```

A kép tesztelése, majd kiíratása is hasonló, főbb különbség, hogy a y_conv változó értékét használjuk fel. A tanítás nagyon sok időt vesz igénybe (kb több, mint fél óra). Ez azért van, mert sokkal bonyolultabb képletekkel számol és itt 20000-szer fog lefutni a for ciklus. A program befejezése után megkapjuk, hogy felismerte a 2-es számot és a pontosság 0.9919 lett, ami már nagyon jó eredmény.

```
davee@davee-K501UB:~/Dokumentumok/bead/bhax/attention_raising/Source/2_calvin/mnist_deep
Fájl Szerkesztés Nézet Keresés Terminál Súgó
step 18500, training accuracy 1
step 18600, training accuracy 1
step 18700, training accuracy 0.98
step 18800, training accuracy 1
step 18900, training accuracy 1
step 19000, training accuracy 1
step 19100, training accuracy 1
step 19200, training accuracy 1
step 19300, training accuracy 0.98
step 19400, training accuracy 1
step 19500, training accuracy 1
step 19600, training accuracy 1
step 19700, training accuracy 1
step 19800, training accuracy 1
step 19900, training accuracy 1
2019-11-18 22:44:37.807710: W tensorflow/core/framework/allocator.cc:107] Allocation of 1003520000 exceeds 10% of system memory.
2019-11-18 22:44:38.810474: W tensorflow/core/framework/allocator.cc:107] Allocation of 250880000 exceeds 10% of system memory.
2019-11-18 22:44:39.046268: W tensorflow/core/framework/allocator.cc:107] Allocation of 501760000 exceeds 10% of system memory.
2019-11-18 22:44:40.877461: W tensorflow/core/framework/allocator.cc:107] Allocation of 125440000 exceeds 10% of system memory.
test accuracy 0.9919
-- A MNIST 11. tesztképenek felismerése, mutatom a szamot, a továbblepeshez csukd be az ablakat
-- Ezt a halozat ennek ismeri fel:
-----
(venv) davee@davee-K501UB:~/Dokumentumok/bead/bhax/attention_raising/Source/2_calvin/mnist_deep$
```

19.2. ábra. Deep MNIST

19.3. Android telefonra a TF objektum detektálója

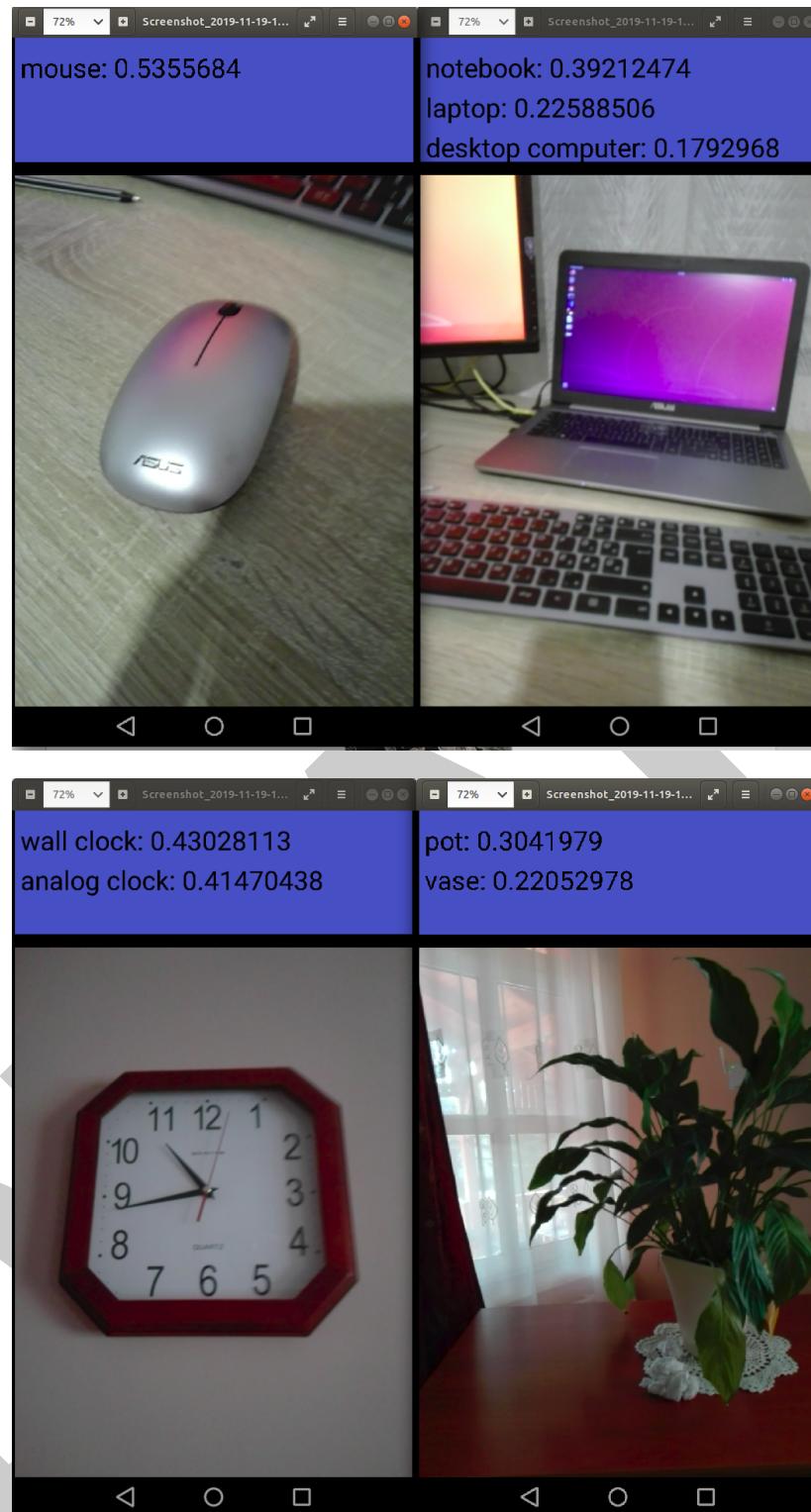
Telepítsük fel, próbáljuk ki!

Megoldás forrása:

Ennek a feladat megoldásához szükségünk lesz az Android Studio programra, amibe importálni kell a [repoban](#) található android mappát. Itt a Build > Generate signed APK menüpont kiválasztásával hozhatunk létre .apk végződésű fájlt, ami telepíthető az Androidos telefonunkra. Nálam nem sikerült elsőre az apk létrehozása, mert valami hibaüzenetet dobott ki, de egy kis utánakereséssel a Gradle Script > build.gradle fájlban a következőre módosítottam az alábbi kódcsipetet:

```
// set to 'bazel', 'cmake', 'makefile', 'none'
def nativeBuildSystem = 'none'
```

Tehát nálam alapból 'baze' lett beállítva, amit 'none'-re módosítottam, így már engedte az app létrehozását. A Classify program egész jól működik, a legtöbb esetben felismerte az adott tárgyat, ahogy az alábbi képeken is látható:



19.3. ábra. TF Classify tesztelése

20. fejezet

Helló, Berners-Lee!

20.1. Nyékyné Gaizler Judit: Java 2 Útikalauz programozóknak 5.0

A Java egy teljesen objektumorientált nyelv, mely jelölésrendszerében hasonlít a C++ nyelvhez, azzal a különbséggel, hogy a Java nyelvet teljesen az alapjaitól építették fel, míg a C++ a C nyelv továbbfejlesztett változata. Ebben a nyelvben nincsenek mutatók és a program osztályokból épül fel. Az osztályok pedig adattagokból és metódusokból állnak. A programozó rendelkezésére pedig rengeteg előre megírt osztály áll, amely a Java fejlesztői környezet részét alkotják. Ezekkel az előre megírt osztályokkal rengeteg időt spórolhatunk meg és ez a program-újrafelhasználás az objektum-orientált programozás egyik alapelve. A Java egyik előnye még a hordozhatóság, ami más operációs rendszereken történő gond nélküli futtatását teszi lehetővé. A platformfüggetlenség eléréséhez a fordítóprogram Java bájtkódra fordítja le a forráskódot, amit a Java virtuális gép (JVM) tovább fordít az adott gép kódjára. A fordítás a parancssorban a `javac` utasítással történik, majd az így kapott fájlt a `java` utasítással futtathatjuk.

A Javában a változók értékét teljes egészében a változó deklarált típusa határozza meg. Ha a változót primitív típusúnak deklaráljuk (logikai, char, byte, short, int, long, float vagy double), akkor minden megad egy értéket. A tömbök, osztályok és az interfések pedig minden referenciatípusúak lesznek. Itt nincsenek globális változók és függvények, helyette minden adat és művelet valamilyen objetumhoz tartozik. Itt nincsenek mutatók és objektum, ez utóbbi a dinamikus tárterületen jönnek létre és hivatkozásokon keresztül érhetjük el őket. A C++ esetében bármilyen típus (primitív vagy összetett) érték vagy referencia alapján határozható meg. Ebben a nyelvben mutatókat és hivatkozásokat is használhatunk.

A vezérlés a C++ nyelvhez hasonlóan történik itt is. A legszembetűnöbb különbség az, hogy a Java-ban nincs `goto` utasítás. Pontosabban maga a `goto` kulcsszó ismert és le is van foglalva, de nincs jelentése, így használata esetén hibát fogunk kapni. Ez nagyban hozzájárul a biztonságosabb programok írásához. Helyette használhatjuk a `break` utasítást ciklusok elhagyására, vagy `continue` utasítással folytatthatjuk azt. Fontos még megjegyezni, hogy a C++ nyelvvel ellentétben a Java-ban nem deklarálhatunk változót az `if` utasítás fejében.

A memóriakezelés a Java egyik nagy erőssége, mert nekünk csak létre kell hoznunk az objektumokat és amikor már nincs rájuk szükségük, egyszerűen csak a szemétgyűjtő rendszerre hagyjuk a lefoglalt memória automatikus felszabadítását. Ez kétféle módon történhet: egyik a `new` operátor használatával, azaz amikor új objektumot hozunk létre, vagy pedig `finalize` metódus használatával, ami akkor szabadít fel egy objektumot, mielőtt az adott tárterület újrafelhasználásra kerülne. Itt nincs lehetőség az adott objektum memóriaigény lekérdezésre, mivel a Java-ban minden a virtuális gépen történik, ezért ennek kiszámítására

sose kapnánk pontos választ. Ezzel szemben a C++ nyelvben manuálisan tetszőleges memóriablokkokat foglalhatunk le és pointerek használatával közvetlenül történik.

A C++ standard könyvtára korlátozott számú alap- és általános célú összetevőket tartalmaz. A Java lényegesen nagyobb szabványos könyvtárral rendelkezik és amit a `java.lang` csomag tartalmaz. Mivel ez a csomag olyan alapvető típusokat definiál, amik a programok futtatásához szükség van, ezért minden Java programba automatikusan importálódik. Az alcsomagokat és az abban lévő osztályokat, metódusokat pont operátorral érhetjük el. Például a

```
java.lang.System.out.println("Hello Világ!");
```

esetében a `println` segítségével íratjuk ki a szöveget, ami az `out` objektum egy metódusa. Az `out` a `System` osztály egy adattagja, ami a `java.lang` csomag egy osztálya.

Mint minden objektum-orientált nyelv, így a C++ és a Java is támogatja az öröklődést, de minden esetben eltérő módon történik. A C++ támogatja a többszörös öröklődést, ahol egy osztály tetszőleges számú osztálytól örökölhet. Ezzel szemben a Javában nincsen többszörös öröklődés, ugyanis minden osztálynak csak egyetlen őse lehet. Egy osztály egy már meglévőből történő származtatása az `extends` kulcsóval történhet és nem tesz különbséget a `protected`, `privát` és `publikus` öröklődés között. Interfész esetén is az `extends` kulcsszót használjuk és itt már támogatja a Java a többszörös öröklődést is. Ezek implementálásához az `implements` kulcsszót kell használni.

A Java-ban is van kivételkezelés, ahol a try-catch-throw mellett finally kifejezést is használjuk. Csak Throwabe osztályú kivételeket lehet dobni. A gyári könyvtárakban sok a Throwable-től öröklő osztály szerepel: az Error és az Exception osztályok leszármazottai.

20.2. Forstner Bertalan, Ekler Péter, Kelényi Imre: Bevezetés a mobilprogramozásba. Gyors prototípus fejlesztés Python és Java nyelven

Eddigi tanulmányaim során még nem foglalkoztam Python-nal, ezért csak annyit tudtam róla, hogy könnyen megtanulható nyelv és ráadásul kevesebb időbe telik egy program felépítése a C/C++ vagy Java nyelvhez képest, így kíváncsi voltam erre a könyvre. Ebből a könyvből megtudtam, hogy a Python is egy magas szintű objektumorientált nyelv. Teljesen platformfüggetlen és nincs szükség fordításra, elegendő csak futtatni az alkalmazást. Objektumorientált nyelvként rengeteg előre megírt modulokat hasznosíthatunk újra. Annak ellenére, hogy a Pythonnal felépített programok sokkal tömörebbek, mint például egy C program, még így is könnyen olvashatóak. Ezekkel a tulajdonságokkal rengeteg időt spórolhatunk meg.

Ami szokatlan volt számomra, hogy a Python nyelvben nem használunk sorvégi ";" jelet, ugyanis itt minden egyes sor egy utasítás. Az állításokat pedig kapcsos zárójel helyett behúzásokkal jelezük. Fontos, hogy a szkript első utasítása nem lehet behúzott és mindenhol egységesen kell kezelni a tabot.

Típusok és változók tekintetében a következőket tudtam meg: minden adat objektum és ennek típusa határozza meg, hogy milyen műveleteket végezhetünk az adatokon. Nem kell megadnunk a változók típusát, mert a rendszer futási időben automatikusan kitalálja azt. Adattípusok lehetnek a számok, sztringek, ennesek, listák és szótárak. Az ennesek objektumok gyűjteményei, vesszővel elválasztva és zárójelben írva. A listát szögletes zárójelek közé írjuk, szintén vesszővel elválasztva. A szótárt pedig kapcsos zárójelek között vesszővel elválasztva írjuk. Ez utóbbinál kulcsokkal azonosított elemeket használunk, ami

engem a Vue.js-re emlékeztet. Változók megadása a többi nyelvhez hasonlóan "=" jel használatával történik. Java-hoz hasonlóan itt is automatikus garbage collector működik, azaz a memória felszabadítással nem kell foglalkoznunk.

Ciklusok és elágazások során nem használunk kapcsos zárójeleket, például az if sor után kettőspontot írunk, majd egy új sorban, tabulált sorban adjuk meg az utasítást:

```
if szam < 0:  
    print 'kisebb, mint 0'  
elif szam > 0:  
    print 'Nagyobb mint 0'  
else:  
    print 'Pontosan 0'
```

A Pythonban is megtalálható a kivételkezelés, ami a try kulcsszóval kezdődik, ami után szerelepnie kell a kódblokknak, hiba esetén az exceptre ugrik a vezérlés. Beleírhatunk még egy else ágat is.

```
try:  
    utasítások  
except [kifejezés]:  
    utasítások  
[else:  
    utasítások]
```

Függvényeket pedig a def kulcsszóval adhatunk meg. A függvények az eddig nyelvekhez hasonlóan rendelkezhetnek paraméterekkel. Ugyanígy megadhatunk osztályokat is, amelyek példányai az objektumok, sőt az osztályok örökölhetnek más osztályuktól is. A Python másik nagy előnye még továbbá, hogy szabványos modulok állnak rendelkezésünkre. Ezeknek a moduloknak a célja a fejlesztés megkönnyítése, például felhasználói felületeket, hálózatokat, vagy a kamerát stb. kezelhetjük.

IV. rész

Irodalomjegyzék

DRAFT

20.3. Általános

[MARX] Marx, György, *Gyorsuló idő*, Typotex , 2005.

20.4. C

[KERNIGHANRITCHIE] Kernighan, Brian W. & Ritchie, Dennis M., *A C programozási nyelv*, Bp., Műszaki, 1993.

20.5. C++

[BMECPP] Benedek, Zoltán & Levendovszky, Tihámér, *Szoftverfejlesztés C++ nyelven*, Bp., Szak Kiadó, 2013.

20.6. Lisp

[METAMATH] Chaitin, Gregory, *META MATH! The Quest for Omega*, http://arxiv.org/PS_cache/math/pdf/0404/0404335v7.pdf , 2004.

20.7. Bio Intelligence

[BIOINTELLIGENCE] Dr. Buzáné dr. Kis Piroska, *Ismertedés a TensorFlowrendszerrel*, http://biointelligence.hu/pdf/tf_bkp.pdf?fbclid=IwAR3PBRoiMwwI8QtfXBMrhmvpNHK7ee5BROJ_qk0pzMqqlw1rkwtNx10wpA .

20.8. Neurális hálózatok

[NEURALIS] Altrichter Márta, Horváth Gábor, Pataki Béla, Strausz György, Takács Gábor, & Valyon József, *Neurális hálózatok*, https://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop425-0026_neuralis_4_4/adatok.html , 2006.

20.9. Programozás Technika

[PROTECHNIKA] Kusper Gábor & Radványi Tibor, *Programozás Technika*, https://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop425/0038_informatika_Projektlabor-ch01s03.html .

20.10. A Szoftver mérése

[MERES] Dr. Mileff Péter, *A Szoftver mérése*, https://users.iit.uni-miskolc.hu/~mileff/intszvr-ISZRM_4.pdf.

20.11. A C++11 nyelv új lehetőségeinek áttekintése

[BERTALAN] Tóth Bertalan, *A C++11 nyelv új lehetőségeinek áttekintése*, <http://www.zmgzeg.sulinet.hu/bemutatkozunk/tankonyv/progismhalado/ccpp/cpp11.pdf>.

Köszönet illeti a NEMESPOR, <https://groups.google.com/forum/#!forum/nemespor>, az UDPORG tanulószoba, <https://www.facebook.com/groups/udprog>, a DEAC-Hackers előszoba, <https://www.facebook.com/groups/DEAHCackers> (illetve egyéb alkalmi szerveződésű szakmai csoportok) tagjait inspiráló érdeklődésekért és hasznos észrevételeikért.

Ezen túl kiemelt köszönet illeti az említett UDPORG közösséget, mely a Debreceni Egyetem reguláris programozás oktatása tartalmi szervezését támogatja. Sok példa eleve ebben a közösségen született, vagy itt került említésre és adott esetekben szerepet kapott, mint oktatási példa.

DRAFT