{CSG} {=}

vod Historie Programujeme

Dominik Matoulek Student AI2 FIM UHK

Fortran

Naučme se pracovat s dědečkem

D. Matoulek

Obsah

Historie

Programujeme

Tipy

D. Matoulek 2 / 21

Úvod Historie Programujeme Tipy

Co je Fortran?

Fortran je vysokoúrovňový programovací jazyk

- FORmula TRANslator
- · je kompilovaný
- existují různé verze
- poslední je Fortran 2008
- OOP a generika

D. Matoulek

Jak to začalo?

Píše se rok 1953...

- PC? Neexistuje
- sálové počítače jsou programovatelné pouze assemblerem
- Backusův tým v IBM navrhuje Fortran

D. Matoulek 4 / 21

CSG} {=} Úvod Historie Programujeme Tipy

Jak to pokračuje?

- Fortran 77 přidává strukturované programování
- Fortran 95 přidává pole
- Fortran 2003 přidává OOP a generika
- Fortran 2008 přidává paralelní zpracování

D. Matoulek 5 / 21

Fortran...

- předpovídá počasí
- analyzuje konečné prvky
- počítá fyziku, i částicovou
- testuje superpočítače
- ovládá družice (Voyager I & II)

D. Matoulek 6 / 21

{CSG} {=}

Úvod Historie Programujeme Tipy

Kompilátor

Jaký je nejvhodnější?

- IBM Fortran (VS a XL)
- Intel Fortran
- Cray Fortran
- PGI Fortran
- Oracle Solaris Fortran
- · Open64 Fortran (SGI) GPL
- PGI Fortran (CUDA)
- GNU Fortran GPL

D. Matoulek 7 / 21

Jak začít?

Definujeme program

D. Matoulek 8 / 21

Definujeme proměnné

```
! typ [, parametry] :: jmeno [= hodnota]
character(len=32) :: slovo
character :: znak = 'a'
integer, dimension(1,3) :: vektor = 1
```

D. Matoulek 9 / 21

{CSG} {=} Úvod Historie Programujeme Tipy

Opakujeme

```
! do cyklus
integer :: i

do i=1,10
    ! kod cyklu
end do
```

Implikovaný do-loop

```
integer :: j
write (*,*) (j,j=1,10)
```

D. Matoulek 10 / 21

Větvíme

```
if a .eq. 4 then
    ! kod
else if a .lt. 4 then
    ! kod
else
    ! kod
end if
```

```
.eq. (==), .ne. (!=), .lt. (<), .gt. (>), .le. (<=), .ge. (=>), .and. , .or. , .true. , .false.
```

D. Matoulek

{CSG} {=} Úvod Historie **Programujeme** Tipy

Dělíme kód - funkce

```
fuction twice(i) result(j)
  integer, intent(in) :: i
  integer :: j
  j = 2 * i
end function
```

Jak se volá?

```
integer :: doubleJ
doubleJ = twice(6)
```

D. Matoulek 12 / 21

Dělíme kód - subrutina

```
subroutine twice(j, doubleJ)
  integer, intent(in) :: j
  integer, intent(out) :: doubleJ

doubleJ = 2 * j
end subroutine twice
```

Jak se volá?

```
call twice(j, doubleJ)
```

D. Matoulek 13 / 21

Interakce s uživatelem

```
write (*,*) "Hello World"
read (*,*) a

print *, "Hello ","world"
read (*,*) a,b,c
```

D. Matoulek 14 / 21

CSG} {=} Úvod Historie Programujeme Tipy

data.csv

```
1,5,3,8
6,7,9,2
```

Jak se přečte?

```
integer, dimension(4,2) :: a = 0
open(10,file="data.csv", status=old, action=read)
read (10,*) a
```

D. Matoulek 15 / 21

a zápis?

```
open(20,file="res.csv",status=replace,action=write)
do i = 1,row
   write (20,*) (a(j,i), ",", j=1, col-1), a(col,i)
end do
```

D. Matoulek 16 / 21

read ještě jednou, přetypování

```
character(len=10) :: numberAsString
integer :: a = 0
read (numberAsString, *) a
```

D. Matoulek 17 / 21

"Dynamická" matice

```
integer, allocatable, dimension(:,:) :: mat
integer :: rows, columns = 0
allocate( mat(columns, rows) )
```

D. Matoulek 18 / 21

CSG} {=} Úvod Historie Programujeme Tipy

Užitečné knihovny

- BLAS ATLAS, cuBLAS (CUDA), clBLAS (OpenCL), Intel MKL, SCSL (SGI), HP MLIB
- FortCUDA
- FortranCL
- FGSL Fortran <=> GNU Scientific Library
- LAPACK
- GNUFOR2 Fortran <=> Gnuplot
- g2 2D grafická knihovna
- ODEPACK

D. Matoulek 19 / 21

Otázky?

Díky za pozornost