

# NSWI170 – Počítačové systémy

Tomáš Faltín

## 4. cvičení

# Feedback

- Čím dál tím hezčí kód 😊
- Motivace
  - Velké vs. malé projekty
  - McConnell, S. "Dokonalý kód – Umění programování a techniky tvorby software"
  - <https://pastebin.com/8nAjXrsr>

# Výčtový typ – enum class

- K zaznamenání stavů (více než 2 stavy)
- Nepoužívat enum

```
enum class button_state {  
    UP,  
    DOWN,  
    DEBOUNCING,  
    LONG_DOWN  
};
```

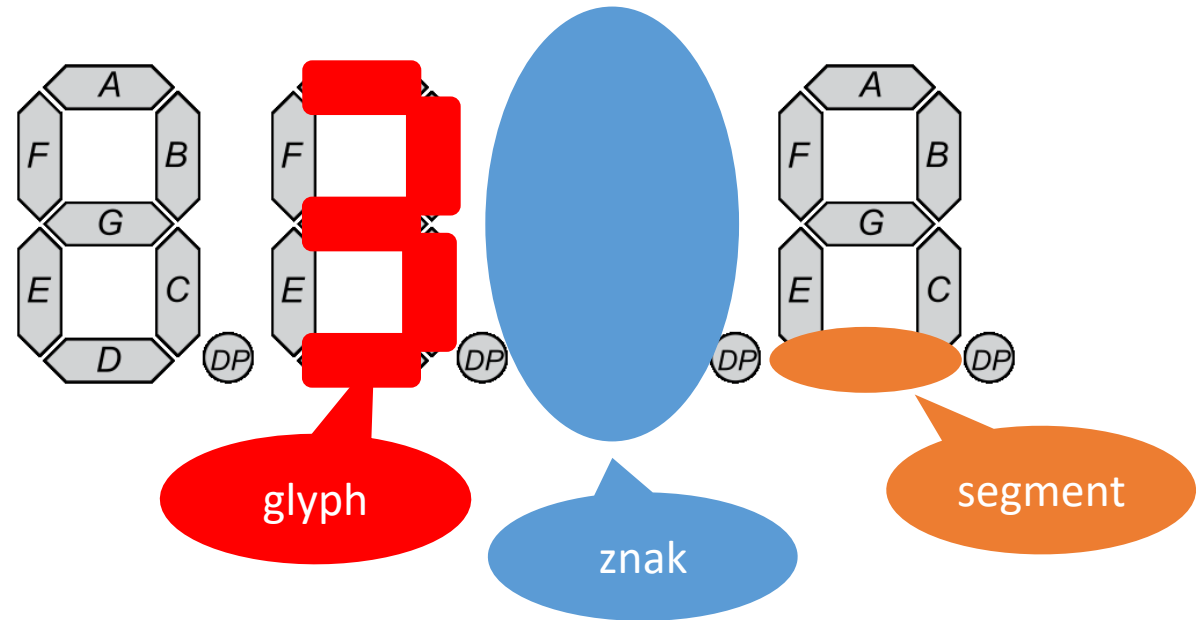
```
button_state button1_state = button_state::UP;  
  
void loop() {  
    if (button1_state == button_state::UP) {  
        // do something  
    } else if (button1_state == button_state::DOWN) {  
        // do something  
    }  
  
    switch(button1_state) {  
        case button_state::UP: {  
            // do something  
            break;  
        }  
        case button_state::DOWN:  
        case button_state::LONG_DOWN:  
            // do something  
            break;  
        default:  
            // do something  
    }  
}
```

# Jak ladit Arduino (=debugging)

- Arduino IDE
  - Tools → Serial Monitor → (nastavte rychlost) 9600 baud
- `setup()`
  - `Serial.begin(9600);` // nastavte stejnou rychlost jako v IDE
- Používání
  - <https://www.arduino.cc/reference/en/language/functions/communication/serial/>
  - `print()`, `println()`
    - `Serial.print(„Hello world“); Serial.println(1234); ...`
- Vkládání ladících výpisů, kudy program běžel

# Segmentový displej

- individuální ovládání segmentů
- glyph - svítící obrázek v jednom znaku



# Vytvoření glyphu

- Kódování v 1 byte (8 bitů)
- Každý 1 bit odpovídá 1 segmentu

- Kódování segmentů

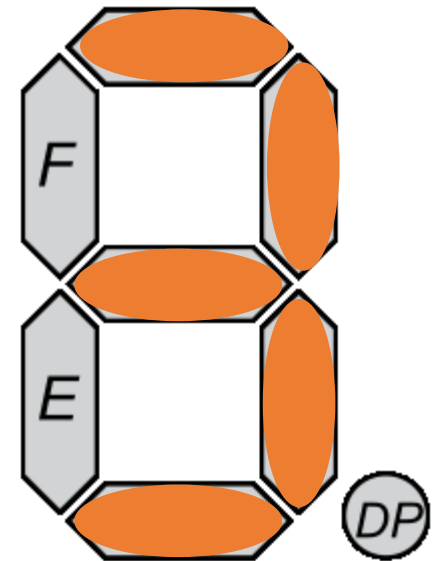
A	B	C	D	E	F	G	DP
---	---	---	---	---	---	---	----

- Inverzní logika

- LED ON = 0
  - LED OFF = 1

- Příklad: Glyph „3“

segment	A	B	C	D	E	F	G	DP
byte	0	0	0	0	1	1	0	1



# Výběr znaku

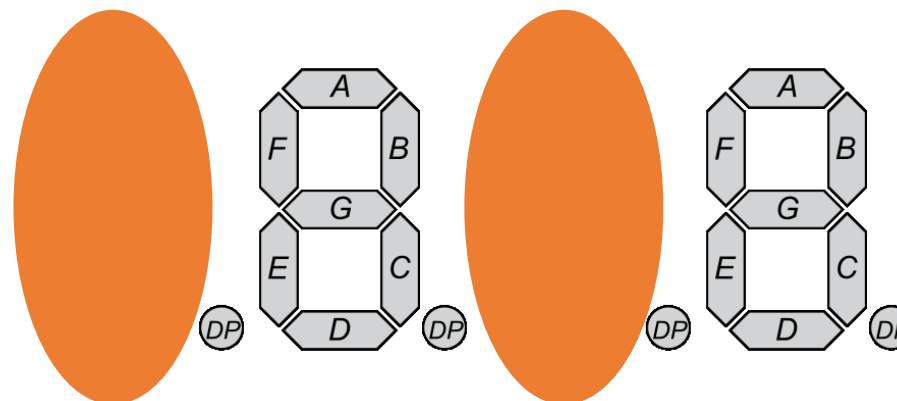
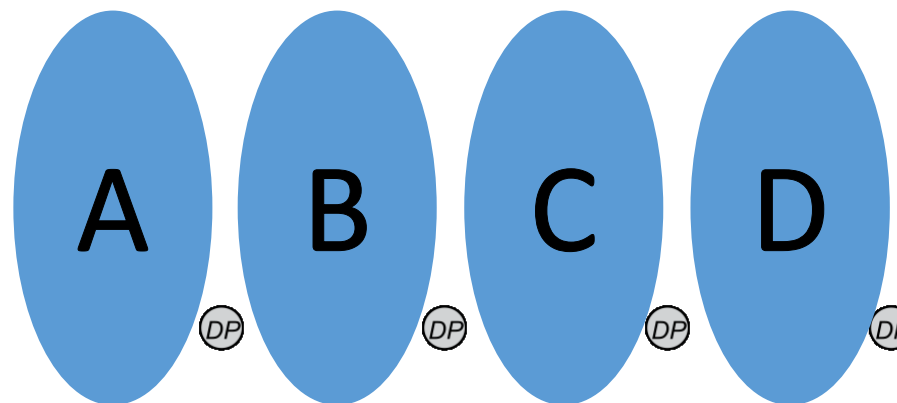
- Opět pomocí bitů
- 1 bit odpovídá jednomu znaku
  - Použity jen bity 0-3 (ostatní nezajímavé)

• Kódování

A	B	C	D				
---	---	---	---	--	--	--	--

- Příklad: aktivuj znaky A, C

znak	A	B	C	D				
byte	1	0	0	1				

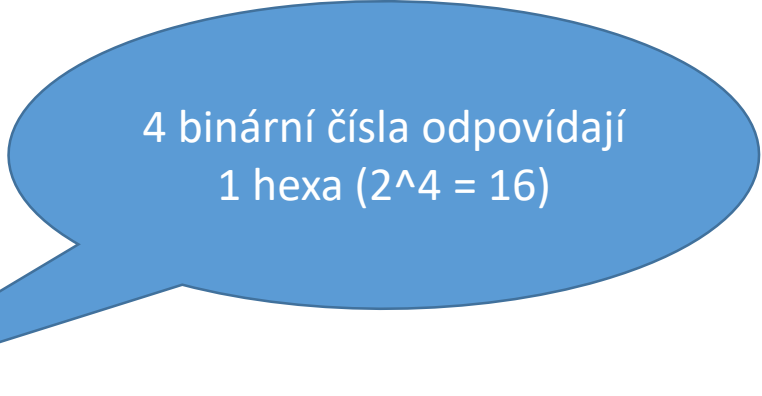




# Kódování bytu

- 1 byte = 8bitů
- Zápisy
  - Binárně: 0b01101010
  - Hexadecimálně: 0x6A

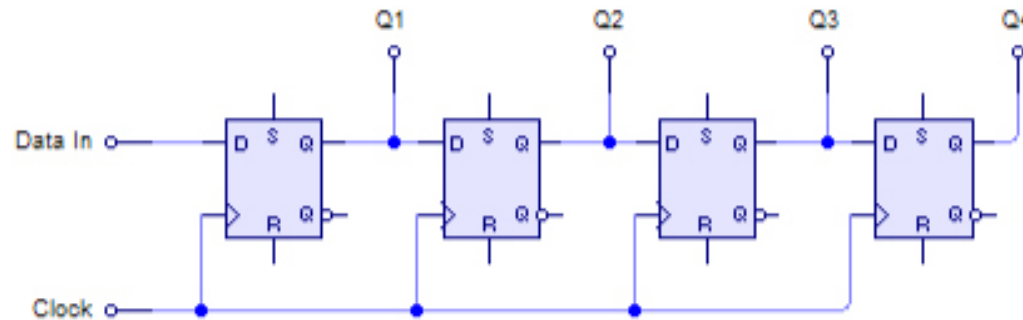
index	7	6	5	4	3	2	1	0
bin	0	1	1	0	1	0	1	0
hex	6				A			



4 binární čísla odpovídají  
1 hexa ( $2^4 = 16$ )

# Programování displeje

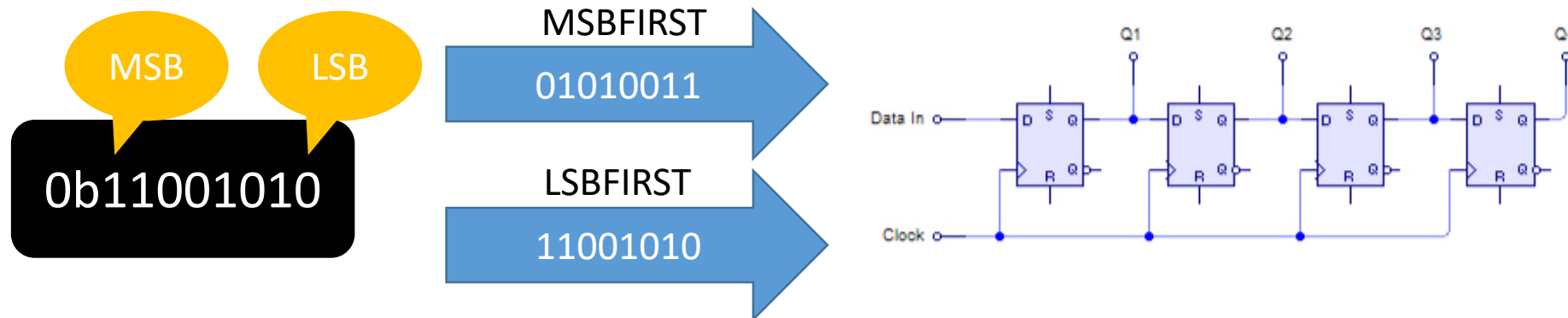
- Pomocí posuvného registru
- K ovládání slouží 3 piny
  - latch\_pin: signalizace začátku/konce
  - clock\_pin, data\_pin: použity k posílání
- Inicializace
  - pinMode(\*\_pin, OUTPUT)



# Programování displeje

```
void write_glyph(byte glyph, byte position) {  
    digitalWrite(latch_pin, LOW); // zavřít - začátek zápisu  
    shiftOut(data_pin, clock_pin, MSBFIRST, glyph); // pošli glyph  
    shiftOut(data_pin, clock_pin, MSBFIRST, position); // pošli pozice znaků  
    digitalWrite(latch_pin, HIGH); // otevřít - konec zápisu  
}
```

- `shiftOut(dataPin, clockPin, bitOrder, value)`
  - <https://www.arduino.cc/reference/en/language/functions/advanced-io/shiftout/>
  - bitOrder: MSBFIRST/LSBFIRST (most/least significant bit first)
  - Příklad:



# Užitečné funkce pro práci s bity

- bit, bitClear, bitSet, ....
  - <https://www.arduino.cc/reference/en/language/functions/bits-and-bytes/bitclear/>
- & - and, | - or, ^ - xor, ...
  - $0xF5 \& 0xF3 == 0xF1$
- >> (*shift right*), << (*shift left*), ...
  - $1 \ll 2 == 4$

# Programování

1. Zkus `Serial.println()`
2. Funkce na zápis glyphu – `write_glyph()`
3. Napsat číslo pomocí `MSBFIRST` a `LSBFIRST`
4. Funkci, která zobrazí libovolné číslo na displeji (DÚ)

# 3. cvičení

# Příklad DU1 & DU2

# Základní typy v C++

- Příznaky – `bool`
- Čísla
  - Znaménková – `int`, `float`, `double`
  - Nezáporná – `unsigned (int)`, `size_t`
- Znaky – `char`
- Výčtové typy – `enum class` (jindy)



# Pole v C++

```
constexpr int leds[] = { led1, led2, led3, led4 };  
constexpr size_t leds_size = sizeof(leds) / sizeof(leds[0]);  
  
void print(const int array[], size_t array_length) {  
    for(size_t i = 0; i < array_length; ++i) {  
        printf(" %d", array[i]);  
    }  
}
```

# Struktury v C++

```
struct S {  
    int value;  
  
    S() { // ctor - simple init of all attributes  
        value = 0;  
    }  
  
    S(int value_init) {  
        value = value_init;  
    }  
  
    int get_value() { return value; }  
};  
  
S s1; S s2(10);  
s1.attribute = 10;  
s.get_value();
```

# Struktury v C++

```
struct Led {
    int pin;
    size_t turn_on_time;
    bool is_on;

    Led(int led_pin) { // ctor - simple init of data props
        pin = led_pin;
        turn_on_time = 0;
        is_on = false;
    }

    void setup() {
        pinMode(leds[i], OUTPUT);
        turn_off();
    }

    void turn_on() {
        if (!is_on) {
            digitalWrite(pin, ON);
            is_on = true;
            turn_on_time = now();
        }
    }

    void turn_off() {
        if (is_on) {
            digitalWrite(pin, OFF);
            is_on = false;
        }
    }
};
```

```
struct Leds {
    Led leds[] = {
        Led(led1_pin),
        Led(led2_pin),
        Led(led3_pin),
        Led(led4_pin),
    };

    size_t size() {
        return sizeof(leds) / sizeof(leds[0]);
    }

    void setup() {
        for(size_t i = 0; i < size(); ++i) {
            leds[i].setup();
        }
    }

    void turn_on_next() { ... }
    void turn_on_all() { ... }
    void show_binary_number(size_t number) { ... }
};

Leds leds;
constexpr size_t TIMEOUT_MS = 1000;
size_t last_turn_on;

void setup() {
    leds.setup();
    last_turn_on = now();
}

void loop() {
    if (last_turn_on + TIMEOUT_MS >= now()) {
        leds.turn_on_next();
        last_turn_on = now();
    }
}
```

# Funkce - výstupní parametry

- žádný – void
- jeden – return XYZ
- více - & (reference)
  - Nedělá funkce víc věcí najednou?
    - ~~get\_max\_and\_min()~~

```
int get_max(int array[], size_t array_length) {
    assert(array_length > 0);
    int max = array[0];
    for(size_t i = 1; i < array_length; ++i) {
        if (array[i] > max) {
            max = array[i];
        }
    }
    return max;
}

size_t get_max_index(int array[], size_t array_length,
    int &found_max_value) {
    if (array_length == 0) {
        return 0;
    }

    size_t max_index = 0;
    for(size_t i = 1; i < array_length; ++i) {
        if (array[i] > array[max_index]) {
            max_index = i;
        }
    }
    found_max_value = array[max_index];
    return max_index;
}
```

# Příklad na opravu

```
int f(int a[], int b) {  
    int x = 0;  
    for(int i = 0; i < b; ++i)  
        x += a[i];  
    return sum;  
}
```

# Příklad na opravu: odsazení

```
int f(int a[], int b) {  
    int x = 0;  
    for(int i = 0; i < b; ++i) {  
        x += a[i];  
    }  
    return x;  
}
```

# Příklad na opravu: pojmenování proměnných

```
int f(int array[], int array_length) {  
    int sum = 0;  
    for(int i = 0; i < array_length; ++i) {  
        sum += array[i];  
    }  
    return sum;  
}
```

# Příklad na opravu: typy proměnných

```
int f(int array[], size_t array_length) {  
    int sum = 0;  
    for(size_t i = 0; i < array_length; ++i) {  
        sum += array[i];  
    }  
    return sum;  
}
```



## Příklad na opravu: jméno funkce

```
int sum_array(int array[], size_t array_length) {  
    int sum = 0;  
    for(size_t i = 0; i < array_length; ++i) {  
        sum += array[i];  
    }  
    return sum;  
}
```

# Tlačítka

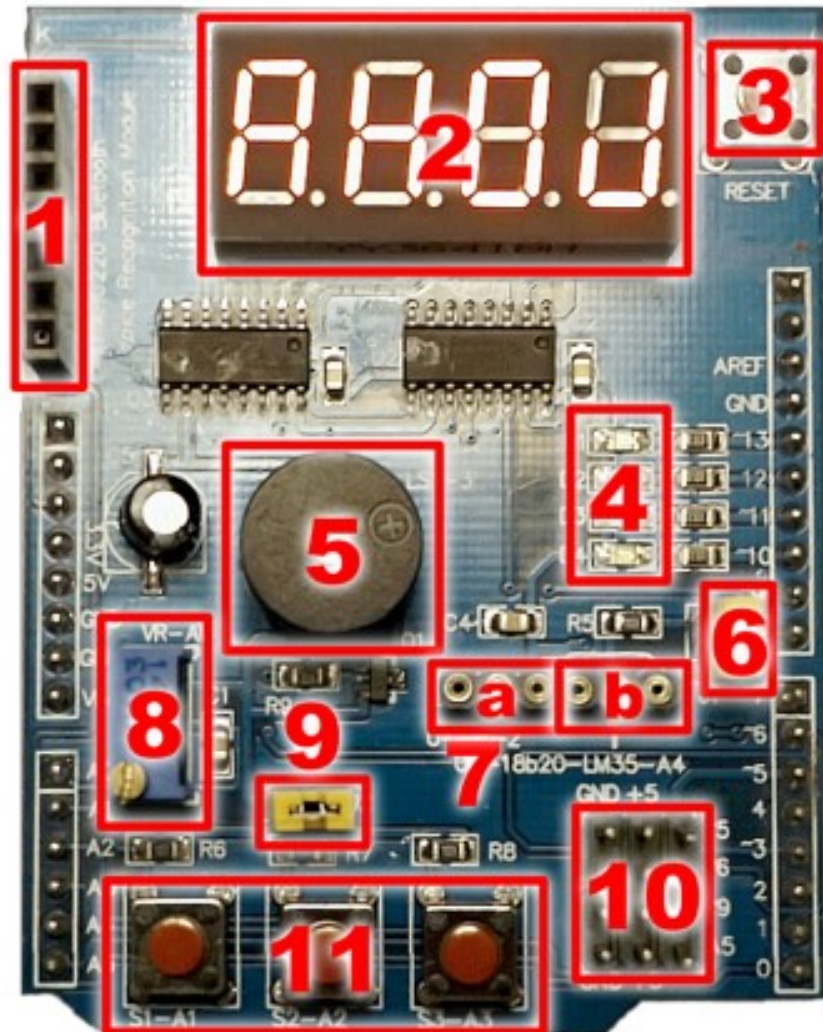
- `pinMode(button1_pin, INPUT);`
  - inicializace
- `int value = digitalRead(button1_pin);`
  - `if (!value) { ... } // tlačítko je zmačknuto`
- Odkazy:
  - <https://www.arduino.cc/reference/en/language/functions/digital-io/digitalread/>

## 2. cvičení

# Arduino

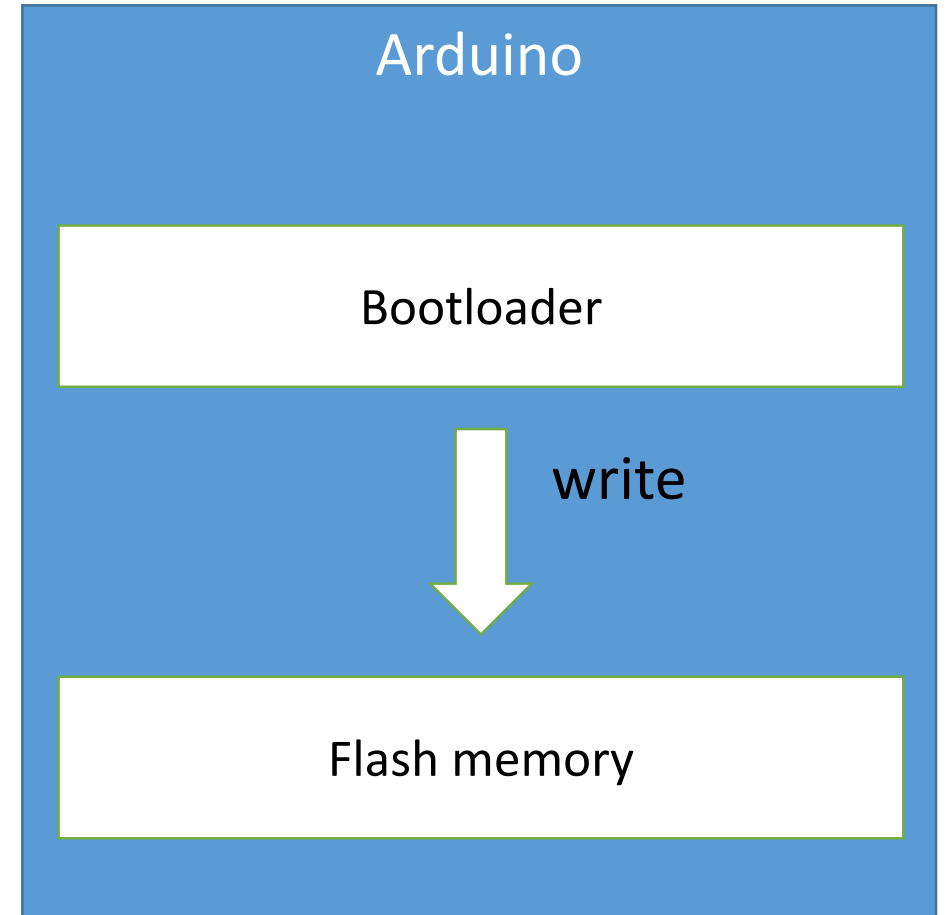
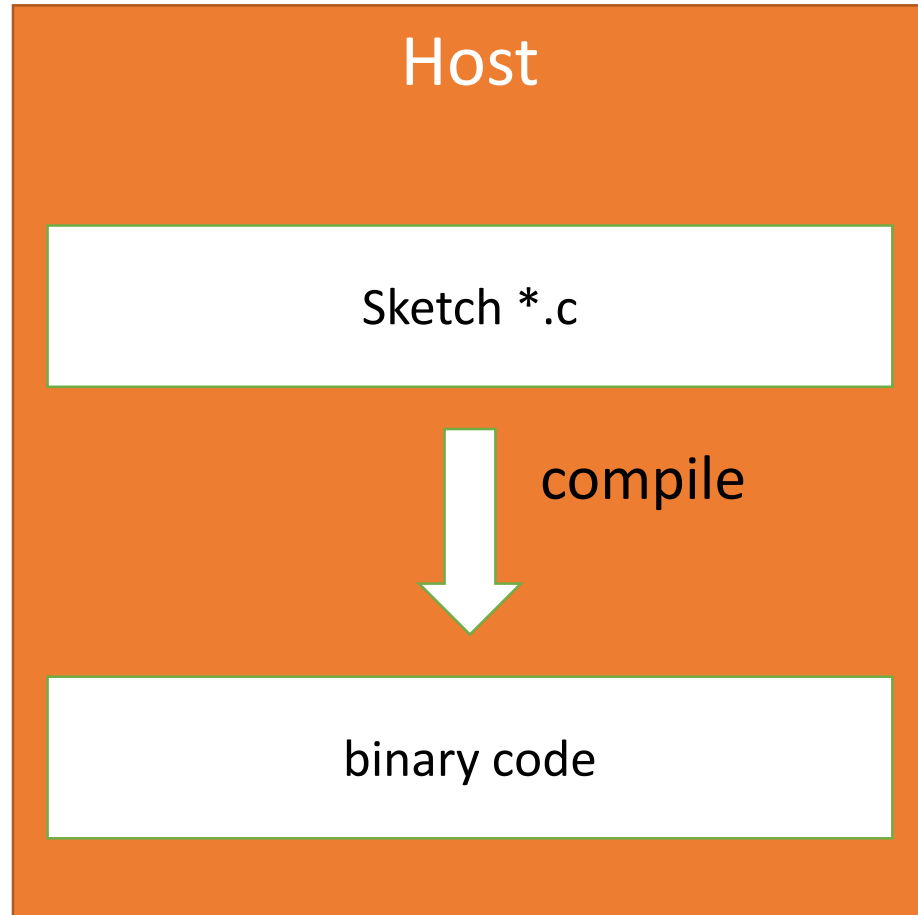
- Open-source HW SW projekt
- Arduino board + expansion board (shield)
- Arduino IDE

# Arduino HW



- (1) Konektor pro Bluetooth
- (2) LED
- (3) Reset
- (4) Signalizační LED
- (5) Piezo-bzučák
- (6), (9) Propojka
- (7) Konektor pro IR
- (8) Potenciometr
- (10) Konektor pro čidla
- (11) Vstupní tlačítka

# Kompilace

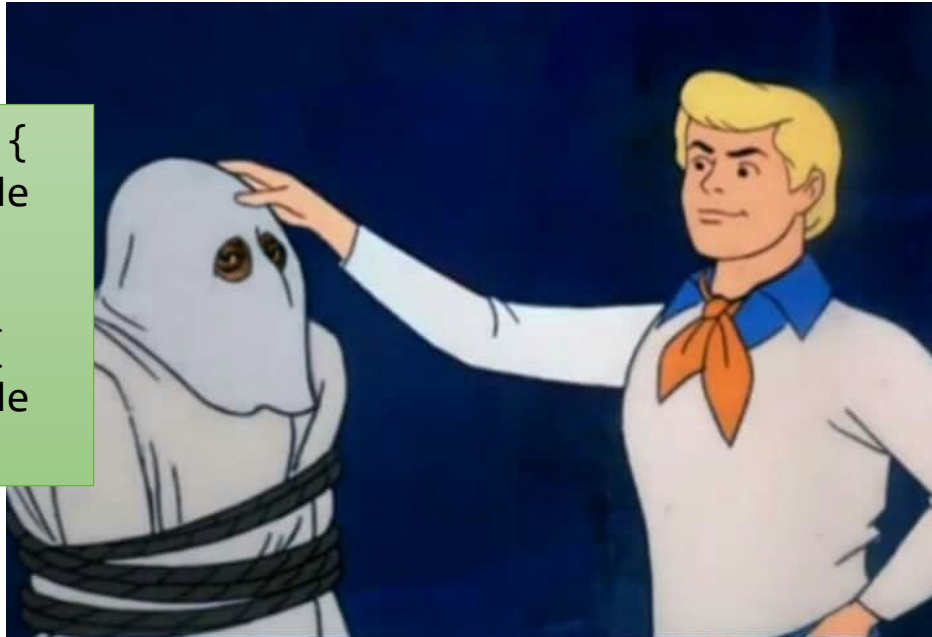


# Arduino IDE

```
void setup() {  
    // put your setup code here, to run once:  
}
```

```
void loop() {  
    // put your main code here, to run repeatedly:  
    // called ~1000/s  
}
```

```
void setup() {  
  // init code  
}  
  
void loop() {  
  // main code  
}
```



```
int main() {  
  setup();  
  while(true) {  
    loop();  
  }  
}
```





# Dobré programátorské zvyky

- Zapnout warnings překladače
- Nepoužívat copy&paste
  - Funkce, pole, ...
- Používat konstanty
  - `#include "funshield.h"`

# Úkoly

1. Inicializovat LEDky
  - `pinMode(pin, OUTPUT/INPUT)`
2. Blikat vybranou LEDkou
  - `digitalWrite(pin, HIGH/LOW)`
  - `delay(ms)`
3. Blikat všemi ledkami najednou
  - ne C&P (co kdyby LEDek bylo 1M)
4. Blikat bez delay
  - `millis(ms)`
5. Had délky 2
6. Had libovolné délky

# Odkazy

- [https://www.ksi.mff.cuni.cz/teaching/nswi170-web/#@tab\\_links](https://www.ksi.mff.cuni.cz/teaching/nswi170-web/#@tab_links)

# 1. cvičení

# Komunikace

- Bud'te proaktivní
- Web
  - [https://fan1x.github.io/computer\\_systems.html](https://fan1x.github.io/computer_systems.html)
  - <https://www.ksi.mff.cuni.cz/teaching/nswi170-web/>
- Mattermost
- Mail
- Zoom 😊

# Průběh cvičení

- Účel předmětu NSW170 – Počítačové systémy
  - Vysvětlit, co informatik potřebuje vědět o hardware a systémovém software
  - Seznámit se s jazykem, který je pravým opakem Pythonu
  - Vyzkoušet si programování v těsném kontaktu s hardware
- Obsah přednášky (Jakub Yaghob nebo Lubomír Bulej)
  - 1..2 – základy jazyka C
  - 3..14 – operační systémy, překladače, ...
- Obsah cvičení
  - Předmět je sice 2/2, ale cvičení je pouze jednou za 14 dní
    - Druhou dvouhodinu strávíte u domácích úkolů (a vaši učitelé při jejich kontrole)
  - 1 – první kroky v C++
  - 2..6 – programování pro Arduino
- Od třetího týdne přednáška se cvičením nesouvisí
  - Ani zápočet se zkouškou

# Zápočet

- Před druhým cvičením (22.3.) si zajistěte prostředí k práci
  - **Arduino (v knihovně nebo koupit on-line)**
  - Nainstalujte si na vašem počítači **Arduino IDE** (pro řešení domácích úkolů)
- Na cvičení budou zadávány úlohy
  - Odevzdání do ReCodexu
  - **1 týden na řešení**
  - Arduinovské úlohy na sebe navazují, řešení tedy budete sami potřebovat
- Na šestém cvičení bude zadána hlavní domácí úloha

# IDE

- V čem tedy budete programovat?
  - Technicky to bude C++
    - C++ je (téměř) nadmnožina C
      - U některých C-konstrukcí má C++ o něco přísnější pravidla, tím včas odhalíte některé chyby
    - Půjčíme si z C++ několik drobností usnadňujících život
      - Parametry předávané odkazem, prázdné závorky v deklaraci funkce bez parametrů, ...
    - Složitější vlastnosti C++ nejsou v nízkoúrovňovém prostředí příliš užitečné
      - Často ani nejsou dostupné kvůli omezené kapacitě hardware
- Kde?
  - 1. cvičení: [coliru.stacked-crooked.com](http://coliru.stacked-crooked.com)
    - Webový editor schopný zkompileovat a spustit jednoduchý program v C++
    - Kdo to umí, může používat jakýkoliv jiný editor a překladač C++
  - Zbytek cvičení: Arduino IDE - [www.arduino.cc/en/main/software](http://www.arduino.cc/en/main/software)
    - Aplikace pro Windows/Linux/macOS
    - Editor, překladač, dálkový (USB) ovladač Arduina



Čas na hraní 😊

# Hello World

```
#include <stdio>
```

```
int main()  
{  
    printf("Hello World :)\n");  
}
```

# Tajemná funkce 1

```
#include <stdio>
```

```
int fn1(int array[], int length) {  
    int res = 0;  
    for(int i = 0; i < length; ++i) {  
        res += array[i];  
    }  
    return res;  
}
```

```
int main()  
{  
    int array[] = {1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10};  
    int res = fn1(array, 9);  
    printf("Result: %d", res);  
}
```

# Tajemná funkce 2

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

```
int fn2(int array[], int length, int number) {  
    int i = 0;  
    while(i < length && array[i] != number) {  
        ++i;  
    }  
  
    return i;  
}
```

```
int main()  
{  
    int array[] = {1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10};  
    static constexpr int SIZE = 100;  
    int res = fn2(array, SIZE, 4);  
    printf("Result: %d", res);  
}
```

# Tajemná funkce 3 (1/2)

```
#include <stdio.h>

int fn3(int array[], int length) {
    int j = 0;
    int k = 0;
    for(int i = 0; i < length; ++i) {
        if (array[i] % 2 == 0) {
            ++j;
        } else {
            ++k;
        }
    }

    if (j > k) {
        return j;
    } else if (k > j) {
        return -k;
    } else {
        return 0;
    }
}

int main()
{
    int array[] = {1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9};
    static constexpr int SIZE = 9;
    int res = fn3(array, SIZE);
    printf("Result: %d", res);
}
```

# Tajemná funkce 3 (2/2)

```
int count_and_compare_odd_even(int array[], int length) {  
    int even_count = 0;  
    int odd_count = 0;  
  
    for(int i = 0; i < length; ++i) {  
        if (array[i] % 2 == 0) {  
            ++even_count;  
        } else {  
            ++odd_count;  
        }  
    }  
  
    if (even_count > odd_count) {  
        return even_count;  
    } else if (odd_count > even_count) {  
        return -odd_count;  
    } else {  
        return 0;  
    }  
}
```

# Úkoly

1. Hello World
2. Nakreslit trojúhelník
3. Nakreslit vánoční stromeček
4. Vypsát průměr hodnot v poli
5. Nakreslit graf hodnot v poli
6. Nakreslit klouzavý průměr hodnot v poli
  - a) Pro fixní N
  - b) Obecně pro N po sobě jdoucích hodnot
7. Histogram

```
      *
    ***
  *****
*****
```

```
      *
    ***
  *****
*****
```

