

# Univerzális programozás

---

**Írd meg a saját programozás tankönyvedet!**

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

Copyright © 2019 Dr. Bátfai Norbert

Copyright © 2019 Fürjes-Benke Péter

Copyright (C) 2019, Norbert Bátfai Ph.D., batfai.norbert@inf.unideb.hu, nbatfai@gmail.com, Fürjes-Benke Péter, fupn26@hotmail.hu

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>

**KÖZREMÜKÖTEK**

	<i>CÍM :</i>  Univerzális programozás		
<i>TEVÉKENYSÉG</i>	<i>NÉV</i>	<i>DÁTUM</i>	<i>ALÁÍRÁS</i>
Írta	Bátfai Norbert és Fürjes-Benke Péter	2019. november 26.	

**VERZIÓTÖRTÉNET**

VERZIÓ	DÁTUM	LEÍRÁS	NÉV
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 <a href="https://gitlab.com/nbatfai/bhax">https://gitlab.com/nbatfai/bhax</a> repójába.	nbatfai
0.0.4	2019-02-19	Aktualizálás, javítások.	nbatfai
0.0.5	2019-03-01	Turing feladatsor kidolgozva	fupn26
0.0.6	2019-03-08	Chomsky feladatsor kidolgozva	fupn26
0.0.6	2019-03-15	Ceasar feladatsor kidolgozva	fupn26
0.0.7	2019-03-22	Mandelbrot feladatsor kidolgozva	fupn26

**VERZIÓTÖRTÉNET**

VERZIÓ	DÁTUM	LEÍRAS	NÉV
0.0.8	2019-03-29	Welch feladatsor kidolgozva	fupn26
0.0.9	2019-03-30	Kernighan olvasónapló hozzáadva	fupn26
0.1.0	2019-04-05	Conway feladatsor kidolgozva	fupn26
0.1.1	2019-04-08	Olvasónapló K&R fejezete frissítve	fupn26
0.1.2	2019-04-10	Olvasónapló Pici könyv fejezete frissítve	fupn26
0.1.3	2019-04-13	Schwarzenegger feladatsor kidolgozva	fupn26
0.1.4	2019-04-15	Olvasónapló K&R és BME fejezete frissítve	fupn26
0.1.5	2019-04-16	Olvasónapló Pici fejezete frissítve	fupn26
0.1.6	2019-04-17	Olvasónapló BME fejezete frissítve	fupn26
0.1.7	2019-04-19	Olvasónapló BME fejezete frissítve	fupn26
0.1.8	2019-04-20	Olvasónapló Pici fejezete frissítve	fupn26
0.1.9	2019-04-21	Olvasónapló BME fejezete frissítve	fupn26
0.2.0	2019-04-25	Olvasónapló BME fejezete frissítve	fupn26
0.2.1	2019-04-26	Olvasónapló Pici fejezete frissítve	fupn26

**VERZIÓTÖRTÉNET**

VERZIÓ	DÁTUM	LEÍRÁS	NÉV
0.2.2	2019-04-30	Chaitin fejezet kidolgozva	fupn26
0.2.3	2019-05-02	Mandelbrot fejezet Java zoom része kiegészítve	fupn26
0.2.4	2019-05-03	Mandelbrot fejezet Qt zoom része kiegészítve	fupn26
0.2.5	2019-05-03	Schwarzenegger fejezet Mély MNIST része passzolva	fupn26
0.2.6	2019-05-04	Conway Életjátékának Java része kiegészítve	fupn26
0.2.7	2019-05-04	Hibák javítása	fupn26
0.2.8	2019-05-04	Szoftmax feladat kiegészítve	fupn26
0.2.9	2019-05-04	BrainB passzolva	fupn26
0.3.0	2019-05-04	Conway Qt siklókilövő kiegészítve	fupn26
0.3.1	2019-05-07	Háromszögmátrix és Mozgató konstruktör feladat javítva	fupn26
0.3.2	2019-09-11	A második felvonás feladatai importálva	fupn26
0.3.3	2019-09-13	Python könyves olvasónapló kidolgozva	fupn26

**VERZIÓTÖRTÉNET**

VERZIÓ	DÁTUM	LEÍRAS	NÉV
0.3.4	2019-09-19	Második rész első fejezet PolárGen feladata befejezve és LZWBInFa feladata elkezdve	fupn26
0.3.5	2019-09-21	"Gagyi" feladat kidolgozva	fupn26
0.3.6	2019-09-21	Feladatok listája frissítve	fupn26
0.3.7	2019-09-23	Java Servlet elkészítve	fupn26
0.3.8	2019-09-29	Hello Liskov kidolgozva	fupn26
0.3.9	2019-10-07	Hello Mandelbrot2 kidolgozva	fupn26
0.4.0	2019-10-14	Hello Chomsky2 kidolgozva	fupn26
0.4.1	2019-10-22	Hello Stroustrup2 kidolgozva	fupn26
0.4.2	2019-10-28	Hello Godel kidolgozva	fupn26
0.4.3	2019-11-01	Hello ... kidolgozva	fupn26
0.4.4	2019-11-17	Hello Lauda kidolgozva	fupn26
0.4.5	2019-11-17	Hello Calvin kidolgozva	fupn26

# 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

<b>I. Bevezetés</b>	<b>1</b>
1. Vízió	2
1.1. Mi a programozás? . . . . .	2
1.2. Milyen doksikat olvassak el? . . . . .	2
1.3. Milyen filmeket nézzek meg? . . . . .	2
<b>II. Tematikus feladatok</b>	<b>3</b>
2. Helló, Turing!	5
2.1. Végtelen ciklus . . . . .	5
2.2. Lefagyott, nem fagyott, akkor most mi van? . . . . .	6
2.3. Változók értékének felcserélése . . . . .	9
2.4. Labdapattogás . . . . .	10
2.5. Szóhossz és a Linus Torvalds féle BogoMIPS . . . . .	12
2.6. Helló, Google! . . . . .	14
2.7. 100 éves a Brun téTEL . . . . .	16
2.8. A Monty Hall probléma . . . . .	18
3. Helló, Chomsky!	21
3.1. Decimálisból unárisba átváltó Turing gép . . . . .	21
3.2. Az $a^n b^n c^n$ nyelv nem környezetfüggetlen . . . . .	22
3.3. Hivatalos nyelv . . . . .	24
3.4. Saját lexikális elemző . . . . .	26
3.5. l33t.l . . . . .	28
3.6. A források olvasása . . . . .	30
3.7. Logikus . . . . .	33
3.8. Deklaráció . . . . .	34

<b>4. Helló, Caesar!</b>	<b>39</b>
4.1. double ** háromszögmátrix . . . . .	39
4.2. C EXOR titkosító . . . . .	45
4.3. Java EXOR titkosító . . . . .	49
4.4. C EXOR törő . . . . .	52
4.5. Neurális OR, AND és EXOR kapu . . . . .	56
4.6. Hiba-visszaterjesztéses perceptron . . . . .	61
<b>5. Helló, Mandelbrot!</b>	<b>67</b>
5.1. A Mandelbrot halmaz . . . . .	67
5.2. A Mandelbrot halmaz a std::complex osztállyal . . . . .	72
5.3. Biomorfok . . . . .	75
5.4. A Mandelbrot halmaz CUDA megvalósítása . . . . .	80
5.5. Mandelbrot nagyító és utazó C++ nyelven . . . . .	87
5.6. Mandelbrot nagyító és utazó Java nyelven . . . . .	103
<b>6. Helló, Welch!</b>	<b>117</b>
6.1. Első osztályom . . . . .	117
6.2. LZW . . . . .	120
6.3. Fabejárás . . . . .	126
6.4. Tag a gyökér . . . . .	127
6.5. Mutató a gyökér . . . . .	136
6.6. Mozgató szemantika . . . . .	137
<b>7. Helló, Conway!</b>	<b>140</b>
7.1. Hangyszimulációk . . . . .	140
7.2. Java életjáték . . . . .	147
7.3. Qt C++ életjáték . . . . .	155
7.4. BrainB Benchmark . . . . .	163
<b>8. Helló, Schwarzenegger!</b>	<b>170</b>
8.1. Szoftmax Py MNIST . . . . .	170
8.2. Mély MNIST . . . . .	176
8.3. Minecraft-MALMÖ . . . . .	176

<b>9. Helló, Chaitin!</b>	<b>184</b>
9.1. Iteratív és rekurzív faktoriális Lisp-ben . . . . .	184
9.2. Gimp Scheme Script-fu: króm effekt . . . . .	186
9.3. Gimp Scheme Script-fu: név mandala . . . . .	195
<b>10. Helló, Kernighan!</b>	<b>203</b>
10.1. Pici könyv . . . . .	203
10.2. K&R könyv . . . . .	210
10.3. BME C++ könyv . . . . .	213
<b>III. Második felvonás</b>	<b>225</b>
<b>11. Helló, Berners-Lee!</b>	<b>227</b>
11.1. C++ és Java összehasonlítása . . . . .	227
11.2. Gyors prototípus-fejlesztés Python és Java nyelven . . . . .	228
<b>12. Helló, Arroway!</b>	<b>231</b>
12.1. OO szemlélet . . . . .	231
12.2. Homokatózó . . . . .	234
12.3. Gagyi . . . . .	244
12.4. Yoda . . . . .	245
12.5. Kódolás from scratch . . . . .	248
<b>13. Helló, Liskov!</b>	<b>251</b>
13.1. Liskov helyettesítés sértése . . . . .	251
13.2. Szülő-gyerek . . . . .	254
13.3. Anti OO . . . . .	255
13.4. deprecated - Hello, Android! . . . . .	256
13.5. Hello, Android! . . . . .	256
13.6. Hello, SMNIST for Humans! . . . . .	259
13.7. Ciklomatikus komplexitás . . . . .	260

<b>14. Helló, Mandelbrot!</b>	<b>263</b>
14.1. Reverse engineering UML osztálydiagram . . . . .	263
14.2. Forward engineering UML osztálydiagram . . . . .	264
14.3. Egy esettan . . . . .	265
14.4. BPMN . . . . .	267
14.5. BPEL Helló, Világ! - egy visszhang folyamat . . . . .	268
14.6. TeX UML . . . . .	269
<b>15. Helló, Chomsky!</b>	<b>276</b>
15.1. Encoding . . . . .	276
15.2. OOCWC lexer . . . . .	276
15.3. l334d1c45 . . . . .	280
15.4. Full screen . . . . .	284
15.5. Paszigráfia Rapszódia OpenGL full screen vizualizáció . . . . .	290
15.6. Paszigráfia Rapszódia LuaLaTeX vizualizáció . . . . .	290
15.7. Perceptron osztály . . . . .	290
<b>16. Helló, Stroustrup!</b>	<b>298</b>
16.1. JDK osztályok . . . . .	298
16.2. Másoló-mozgató szemantika . . . . .	300
16.3. Hibásan implementált RSA törése . . . . .	303
16.4. Változó argumentumszámú ctor . . . . .	308
16.5. Összefoglaló . . . . .	311
<b>17. Helló, Gödel!</b>	<b>313</b>
17.1. Gengszterek . . . . .	313
17.2. C++11 Custom Allocator . . . . .	314
17.3. STL map érték szerinti rendezése . . . . .	317
17.4. Alternatív Tabella rendezése . . . . .	318
17.5. Prolog családfa . . . . .	320
17.6. GIMP Scheme hack . . . . .	323
<b>18. Helló,...!</b>	<b>324</b>
18.1. FUTURE tevékenység editor . . . . .	324
18.2. OOCWC Boost ASIO hálózatkezelése . . . . .	333
18.3. SamuCam . . . . .	334
18.4. BrainB . . . . .	338
18.5. OSM térképre rajzolása . . . . .	340

<b>19. Helló, Lauda!</b>	<b>345</b>
19.1. Port scan . . . . .	345
19.2. AOP . . . . .	346
19.3. Android Játék . . . . .	349
19.4. JUnit teszt . . . . .	360
19.5. OSCI . . . . .	363
19.6. OSCI2 . . . . .	372
19.7. OSCI3 . . . . .	372
<b>20. Helló, Calvin!</b>	<b>373</b>
20.1. MNIST . . . . .	373
20.2. Deep MNIST . . . . .	376
20.3. CIFAR-10 . . . . .	382
20.4. Android telefonra a TF objektum detektálója . . . . .	385
20.5. SMNIST for Machines . . . . .	391
20.6. Minecraft MALMO-s példa . . . . .	392
<b>IV. Irodalomjegyzék</b>	<b>397</b>
20.7. Általános . . . . .	398
20.8. C . . . . .	398
20.9. C++ . . . . .	398
20.10Lisp . . . . .	398

# Ábrák jegyzéke

2.1. Megállási probléma . . . . .	9
2.2. PageRank . . . . .	15
2.3. Brun-tétel . . . . .	18
3.1. Decimálisból unárisba . . . . .	21
3.2. 1. Splint kép . . . . .	26
3.3. 1. Splint kép . . . . .	32
3.4. 2. Splint kép . . . . .	33
4.1. Háromszögmátrix . . . . .	40
4.2. Pointerek a memóriában . . . . .	41
4.3. $(*(tm + 3))[1] = 43$ . . . . .	44
4.4. $*(tm + 3)[1] = 43$ . . . . .	45
4.5. Titkosítandó szöveg . . . . .	47
4.6. Fordítás és futtatás . . . . .	48
4.7. Titkosított szöveg . . . . .	49
4.8. Titkosított szöveg . . . . .	51
4.9. Törés . . . . .	55
4.10. Törés . . . . .	56
4.11. Neuron . . . . .	57
4.12. OR . . . . .	58
4.13. AND . . . . .	59
4.14. EXOR első próba . . . . .	60
4.15. EXOR második próba . . . . .	61
4.16. Perceptron bemenet . . . . .	62
4.17. mandelpng.cpp fordítása és futtatása . . . . .	63
4.18. Mandelbrot-halmaz . . . . .	64

4.19. Fordítás és futtatás . . . . .	66
5.1. Mandelbrot halmaz . . . . .	68
5.2. Program fordítás, futtatása . . . . .	70
5.3. Mandelbrot halmaz . . . . .	71
5.4. Program fordítása és futtatása . . . . .	74
5.5. Mandelbrot halmaz . . . . .	75
5.6. Program fordítása és futtatása . . . . .	78
5.7. Biomorf . . . . .	79
5.8. Indexelés . . . . .	82
5.9. Két program hasonlítása . . . . .	84
5.10. CUDA variáns . . . . .	85
5.11. C++ megvalósítás, párhuzamosítás nélkül . . . . .	86
5.12. 1. lépés . . . . .	88
5.13. 2. lépés . . . . .	88
5.14. 3. lépés . . . . .	89
5.15. 4. lépés . . . . .	89
5.16. Alapállapot . . . . .	90
5.17. Nagyítva . . . . .	91
5.18. Tovább nagyítva . . . . .	92
5.19. . . . .	104
5.20. . . . .	105
5.21. . . . .	106
5.22. . . . .	107
6.1. LZW algoritmus . . . . .	121
7.1. Kapcsolók nélkül . . . . .	141
7.2. Kapcsolókkal . . . . .	142
7.3. UML diagram . . . . .	143
7.4. Siklókilövő . . . . .	154
7.5. Siklókilövő . . . . .	163
7.6. Program . . . . .	164
7.7. Eredmény . . . . .	165
8.1. Tutorial_3 . . . . .	180

9.1. Rekurzió . . . . .	186
9.2. Alap . . . . .	190
9.3. Blur effect . . . . .	191
9.4. Clamp . . . . .	192
9.5. Színetmenet alkalmazása . . . . .	193
9.6. Végeredmény . . . . .	195
9.7. Alap mandala . . . . .	200
9.8. Végső mandala . . . . .	202
12.1. Java servlet . . . . .	244
12.2. Yoda conditions alkalmazásával . . . . .	247
12.3. Yoda conditions alkalmazása nélül . . . . .	248
13.1. Az új kinézet . . . . .	259
13.2. Project létrehozása . . . . .	260
13.3. Név megadása . . . . .	261
13.4. Token generálása . . . . .	261
13.5. Forrás teszthez szükséges parancs . . . . .	262
13.6. Forrás teszthez szükséges parancs . . . . .	262
14.1. LZWBInFa UML diagram . . . . .	264
14.2. Sakk UML diagram . . . . .	265
14.3. Bank BPMN diagram . . . . .	268
14.4. OOCWC UML diagram 1 . . . . .	270
14.5. OOCWC UML diagram 2 . . . . .	271
14.6. OOCWC UML diagram 3 . . . . .	272
14.7. OOCWC UML diagram 4 . . . . .	274
14.8. OOCWC végső UML diagram . . . . .	275
15.1. Pragma nélkül . . . . .	281
15.2. Pragma nélkül . . . . .	282
15.3. Pragma nélkül . . . . .	283
15.4. Perceptron felépítése . . . . .	291
15.5. Minta . . . . .	297
16.1. JDK 13 osztályainak száma Linuxon . . . . .	300

16.2. Dekódolás eredménye . . . . .	308
17.1. Custom Allocator . . . . .	317
18.1. JavaFX könyvtár létrehozása . . . . .	325
18.2. JavaFX könyvtár hozzáadása a projekthez . . . . .	326
18.3. VM opciók hozzáadása . . . . .	327
18.4. Rejtett hibalehetőség . . . . .	327
18.5. Végeredmény . . . . .	333
18.6. Program működés közben . . . . .	338
18.7. BrainB . . . . .	339
18.8. GoogleTracker . . . . .	344
19.1. Android Snake . . . . .	360
19.2. Teszt létrehozása . . . . .	361
19.3. Eredmény . . . . .	362
19.4. Eredmény . . . . .	364
19.5. Eredmény . . . . .	372
20.1. Cross-entropy függvény . . . . .	374
20.2. Szoftmax működés közben . . . . .	376
20.3. Deep MNIST ábra . . . . .	377
20.4. Deep MNIST tanítás . . . . .	381
20.5. Deep MNIST futtatása . . . . .	382
20.6. CIFAR-10 futtatása . . . . .	385
20.7. Autó . . . . .	386
20.8. Számítógépes egér . . . . .	387
20.9. Motor . . . . .	388
20.10Laptop . . . . .	389
20.11Sütő . . . . .	390
20.12Toilet . . . . .	391
20.133x3-as mező . . . . .	393
20.14Program futás közben . . . . .	394
20.15Szabadulás a labirintusból . . . . .	396

## Táblázatok jegyzéke

13.1. Eredmények . . . . .	256
----------------------------	-----

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 más 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: [itt](#)

**Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...**

Végtelen ciklusnak olyan ciklusokat hívunk, melyek soha nem érnek véget, általában valamilyen logikai hiba miatt. Pl:

Program pelda

```
{  
int main()  
{  
    int i = 0;  
    while (i<=0)  
    {  
        i = i-1;  
    }  
}
```

Ebben jól láthatod, hogy a while cílusban lévő feltétel folyamatosan teljesül, theát a program végtelen ciklusba kerül. Viszont, ha kifejezetten végtelen ciklust szeretnél írni, ennek a legelegánsabb módja a következő:

Program vegtelen.c

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

Ez a végtelen ciklus csak egy magot dolgoztat, de azt 100%. A lényege annyi, hogy a for ciklus nem kap semmilyen argumentumot, ennek következtében a ciklus előtti teszt folyamatosan igazat fog adni, tehát a ciklus nem fejeződik be.

De nem elégünk meg az egy maggal, hiszen ma már a legtöbb számítógép legalább 4 maggal rendelkezik. Tehát találni kell egy megoldást, hogy az összes mag dolgozzon 100%-on. Ezt oldja meg az OpenMP.(Bővebben [itt](#) olvashatsz erről.) A lényege annyi, hogy program több szálón dolgozhat, így kihasználva a rendelkezésre álló erőforrásokat. Ráadásul ez könnyen implementálható az előző kódunkba:

```
Program vegtelen_all.c
{
    int main()
    {
        #pragma omp parallel
        for(;;);
    }
}
```

Amint látod, csak a #pragma omp parallel sort kellett hozzáadni. Természetesen ezt bármelyik programnál használhatod, sőt javasolt is, köszönhetően a hardverek gyors fejlődésének.

Még egy dologgal adós vagyok. Már láttad, hogy hogyan lehet megoldani, hogy egy végtelen ciklus 100%-ban használjon egy magot, majd azt is, hogyan használjon 100%-ban a processzort. Itt az idő megnézni, hogyan lehet elérni, hogy egy végtelen ciklus egyáltalán ne használjon (vagyis nagyon keveset) a CPU által biztosított erőforrásból. Ehhez a sleep függvényre lesz szükségünk. A kód a következő:

```
Program vegtelen_s.c
{
    int main()
    {
        for(;;)
        {
            sleep(1);
        }
    }
}
```

A sleep függvény lényegében minden meghívásánál "aludni" küldi azt a szálat, amit program használja, jelen esetben 1 másodpercig altatja.

## 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?

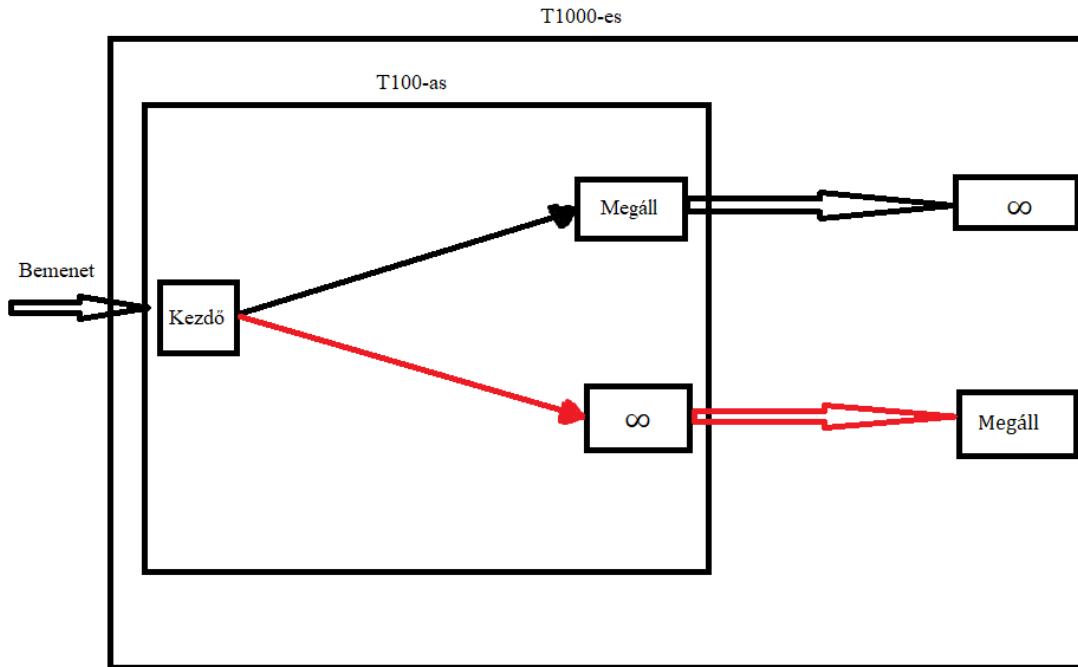
- Ha T1000 lefagyó, akkor nem fog lefagyni, kiírja, hogy true
- Ha T1000 nem fagyó, akkor pedig le fog fagyni...

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

### Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

Alan Turing a XX.század egyik legjelentősebb brit matematikusa, a modern számítógép-tudomány atya. Az ő nevéhez fűződik a Turing-gép, mint fogalom, ezt 1936-ban dolgozta ki. De egy másik fontos eredménye is van, hiszen az ő segítségével sikerült a szövetségeseknek feltörni a Náci Németország titkosító berendezését, az Enigmát. Enélkül talán soha nem sikerült volna véget vetni a II. világháborúnak, de az biztos, hogy sokkal több emberveszteséggel járt volna. Ezt a történetet dolgozza a fel a [Kódjátszma](#) című film.

De visszatérve a Turing-géphez, ez egy 3 főbb fizikai egységből áll: egy cellákra osztott papírszalagból, egy vezérlőegységből és egy író-olvasó fejből. A működése nagyjából abból áll, hogy az író-olvasó fej a szalagon beolvass egy cellát, módosítja, majd tovább mozog. Ez folytatódik minden iterációban. Ennek két-féle kimenetele lehet, vagy megáll a "program", vagy végtelen ciklusba kerül. Egy másik fontos fogalom az Univerzális Turing-gép, melynek lényege az, hogy egy bemenetre ugyan azt az eredményt adja mindegyik Turing-gépen. Ezzel eljutottunk a megállási problémához, mely mind a mai napig megoldhatatlan probléma elő állította a számítógép-tudományt. A megállási probléma azt mondja ki, hogy nem tudunk olyan programot írni, amely meg tudja mondani egy másikról, hogy az le fog-e fagyni, azaz végtelen ciklusba kerül-e, vagy sem. Ez az ábra szemlélteti a forrásban leírtakat:



2.1. ábra. Megállási probléma

Tehát a T100-as program kap egy programot bemenetként, és arról eldönti, hogy az megáll-e vagy sem. Ebben az esetben a bemeneti programot úgy kell elképzelni, mint egy szöveges fájlt. A program beolvasása és eldönti, hogy van-e benne végtelen ciklus. A T100-as visszaad egy igaz/hamis értéket. Ezt átadjuk a T1000-es programnak, mely ha a bemenet igaz, akkor megáll, ha az érték hamis, akkor pedig végtelen ciklusba kerül. Itt azt hihetnén, hogy minden rendben, hiszen a program működik, de mi történik akkor, ha a T1000-es program bemenete önmaga. Ha úgy érzékeli, hogy nincs önmagában végtelen ciklus, akkor végtelenciklusba kerül, ha pedig van benne végtelen ciklus, akkor pedig megáll. Itt jól láthatod az ellentmondást. Ez az oka annak, hogy mind a mai napig nem tudott senki ilyen programot létrehozni.

## 2.3. Változók értékének felcserélése

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

Megoldás videó: [https://bhaxor.blog.hu/2018/08/28/10\\_begin\\_goto\\_20\\_avagy\\_elindulunk](https://bhaxor.blog.hu/2018/08/28/10_begin_goto_20_avagy_elindulunk)

Megoldás forrása: [itt](#)

**Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...**

Ha valaki két változónak az értékét fel akarja cserélni, akkor a legegyszerűbb megoldásnak egy segédváltozó bevezetése tűnhet. De természetesen ennél sokkal kifinomultabb eszközök is vannak erre a célra. Az egyik ilyen megoldás, hogy valamelyen matematikai műveletet használunk. Egyik megoldás az, hogy a két

változó értékét összeadjuk, majd ebből az összegből kivonjuk a változók régi értékét úgy, hogy a értékük felcserélődjön. Tehát:

```
int a = 4;
int b = 5;
a = a+b;
b = a-b;
a = a-b;
```

Ez szín tiszta matematika, viszont ennél egy sokkal érdekesebb dolg ugyan ennek a feladatnak EXORral való megvalósítása. A lényeg annyi, hogy a számítógép a változó értékét 2-es számrendszerben tárolja ennek következtében a szám 0-kból és 1-kból áll. A XOR (kizáró vagy) minden esetben 1-et ad vissza, azaz igaz értéket, kivéve ha a művelet jobb és bal oldalán azonos érték van, mert ilyenkor 0-t ad vissza. Ezt használjuk most ki a következő példában:

```
int a = 4; //2-es számrendszerben: 0100
int b = 5; //2-es számrendszerben: 0101
a = a^b; // 0100 ^ 0101 = 0001
b = a^b; //0001 ^ 0101 = 0100
a = a^b //0001 ^ 0100 = 0101
```

A komment szekcióban láthatjátok, hogy mi is történik a háttérben.

## 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:[itt](#)

### Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

Ahogy a videóban láthattátok, a labdapattogás annyiból áll, hogy a terminálon belül egy karakter pattog a az ablak teljes méretében. Fontos, hogy az ablak méretét állíthatjuk, és a program ezt érzékeli.

```
WINDOW *ablak;
ablak = initscr ();
```

Az initscr() beolvassa az ablak adatait, melynek segítségével megtudjuk az ablak méretét. Ezután létrehozunk változókat, melyekben a lépésközt, a pozíciót, és az ablak méretét fogjuk eltárolni.

```
int x = 0; //aktuális pozíció x-tengelyen
int y = 0; //aktuális pozíció y-tengelyen

int xnov = 1; //lépésköz az x-tengelyen
int ynov = 1; //lépésköz az y-tengelyen
```

```
int mx; //ebben lesz eltárolva az ablak szélessége  
int my; //ebben pedig az ablak magassága
```

Ezután létrehozunk egy végtelen ciklust a már megszokott módon:

```
for ( ; ; )  
{  
}
```

És ebbe a végtelen ciklusba fogjuk "pattogtatni" a labdát. Ehhez elsőnek meghívjuk a getmaxyx() függvényt melynek átadjuk paraméterként a az ablakban eltárolt értékeket, és azt, hogy meylik változóba tárolja el az ablak hosszúságát és szélességét. És az mvprintw() függvény fogja az általunk megadott koordinátákba a karaktert "mozgatni".

```
getmaxyx ( ablak, my , mx );  
mvprintw ( y, x, "O" );
```

Mostmár tudjuk az ablak méretét. Az x és az y változót folyamatosan 1-el növelve a karakter el kezd mozogni a terminálban. Azt, hogy ez milyen gyorsan történjen, azt a usleep() függvénytellyel tudjuk beállítani. A usleep mikroszekundumba számol, tehát az másodperc egymiliomod részében. Ha azt akarjuk, hogy a labda másodpercenként menjen 1-et, akkor 1000000-et kell beírnunk a usleep-be. Így:

```
usleep(1000000);
```

Most, hogy a labda már mozog, már csak meg kéne állnia az ablak határainál. Ezt pedig if-el fogjuk elsősorban megoldani.

```
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;  
}
```

Tehát, ha a labda eléri valamelyik szélét az ablaknak, akkor a lépésközöt megszorozzuk -1-el, így elérve, hogy visszapattanjon.

Egy másik megoldás is létezik ehhez, mégpedig az, ahol nem használunk if-et. Ennél a for-cikluson belül a következő írjuk:

```
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)), "X");

refresh ();
usleep (150000);
```

Ennél a maradékos ozstást használjuk ahhoz, hogy a labda egy bizonyos érték után "visszapattanjon". A lényeg annyi, hogy a modulóval való osztás, mindenkorának a szának az értékét adja vissza, amit elosztunk egészen addig, ameddig egyenlő nem lesz az ablak szélességével/hosszával, mert akkor újra visszaáll 1-re(vagy -1-re), ebben a pillanatban a labda elindul visszafelé, és ez folytatódik végtelen ciklusban. A program futását Ctrl+c-vel tudjátok megállítani. Jelenleg ehhez további magyarázatot nem tudok fűzni, mivel én nekem eszembe se jutott volna ez a megoldás módszer.

## 2.5. Szóhossz és a Linus Torvalds féle BogoMIPS

Írj 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:

Megoldás forrása: [itt](#)

### Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

Ahogy láthattad a forrásban, a gépeden egy szó 32 bites. Hogy ezt kiszámold, arra rengeteg megoldás létezik. Az egyik iylen a bitshiftelés, melynek lényege az, hogy addig léptetjük a számot, ameddig nulla nem lesz.

```
int a = 1; //kettes számrendszerben: 00000000 00000000 ←  

           00000000 00000001
while (a != 0){
    a <<= 1; //itt léptetjük eggyel:00000000 00000000 ←  

              00000000 00000010
              // újra: 00000000 00000000 00000000 00000100
              //...
}
```

Ha ezt megismételjük 32-ször, akkor végén csak nullakból fog állni, mivel ez nem körkörös folyamat, ha az egy elér az elejére, akkor nem fogvisszaugrani a végére. A linkelt forrásban az 1 hexadecimálisan lett megadva, de nyugodtan használhatod az általam írt példát, mivel ugyan azt az eredményt adja.

Ennek a résznek a másik fontos témája a BogoMIPS. Ez lényegében egy Cpu tesztelő program, melyet Linus Torvalds írt, és a linux kernel része mind a mai napig. A lényege az, hogy a program méri, hogy mennyi idő alatt fut le, ezzel megmondva, hogy a CPU-d milyen gyors. Persze, ha CPU vásárlás előtt állsz, ne pont ez alapján dönts egyik-másik processzor mellett. Számunkra azért érdekes ez a program, mert ennek a while fejléce ugyan azt a megoldást hasznája, amit mi a szóhossz számításához.

```
while (loops_per_sec <= 1)
{
    ;
}
```

Most, hogy láttátok, hogy mi a kapcsolat a mi kis programunk és a Linus Torvalds féle BogoMIPS között, akkor lássuk is, hogy hogyan működik pontosan. Elsőnek deklarálnunk kell 2 változót, az első a loops\_per\_sec, melynek definiálása során az értékét egyre állítjuk. A bitshiftelésnek köszönhetően ebbe 2 hatványokat fogunk tárolni. A ticks pedig a CPU időt fogja tárolni.

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

    ...
}
```

A while ciklus addig tart, ameddig a loops\_per\_sec le nem nullázódik. A ciklusba belépve, minden iterációban, lekérdezzük az aktuális CPU időt, és eltároljuk a ticks változóban. Ezután pedig meghívjuk a delay függvényt.

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

Ez a függvény egy hosszú egész számot kér paraméterül, és amint látod, csak egy for ciklus megy végig 0-tól paraméter-1-ig. Ezután a while cikluson belül újra lekérjük az aktuális processzort időt és kivonjuk belőle a kezdeti étéket. Így megkapjuk, hogy mennyi ideig tartott a cpu-nak befejeznie a delay függvényben lévő for ciklus befejezéséig. Ezt egészen addig iteráljuk, ameddig nem teljesül az if-ben lévő feltétel.

```
while (loops_per_sec <= 1 )
{
    ...
}
```

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

A CLOCKS\_PER\_SEC a POSIX szabvány szerinti értéke 1.000.000, tehát akkor teljesül a feltétel, ha a processzor idő ezzel egyenlő, vagy nagyobb. Ezután pedig kiszámoljuk, hogy CLOCKS\_PER\_SEC idő alatt milyen hosszú ciklust képes végrahajtani a gép. Ennek az eredménye egy viszonylag nagy szám lesz, de a végeredmény megadásához használhatjuk a `log` függvényt, mely sokkal lassabban növekszik, így egy jóval kisebb számot kapunk eredményül. Ehhez csak egy kicsit kell módosítani az előbbi forrást:

```
printf("ok - %lld %f BogoMIPS\n", loops_per_sec, log( ←
    loops_per_sec));
```

## 2.6. Helló, Google!

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

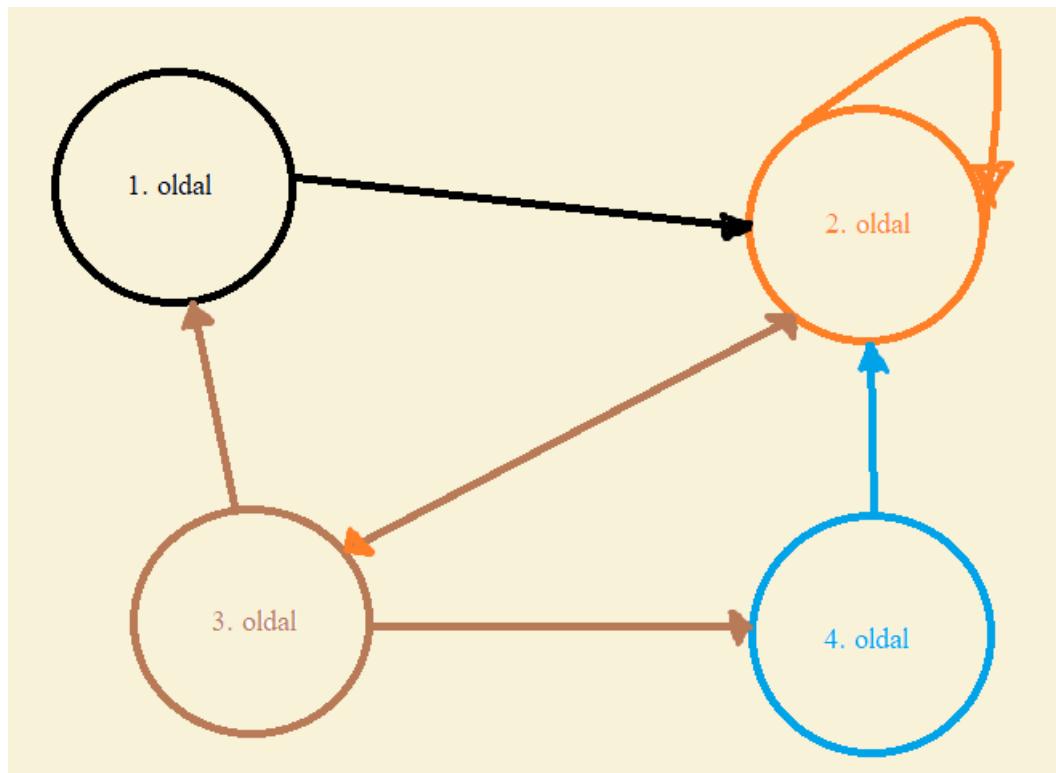
Megoldás videó:

Megoldás forrása: [itt](#)

**Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...**

A PageRank-et Larry Page és Sergey Brin fejlesztette ki 1998-ban. Az algoritmus az alapja mind a mai napig a Google keresőmotorjának. A lényege az, hogy osztályozza az oldalakat az alapján, hogy hány link mutat rájuk és a rájuk mutató oldalakra hány oldal mutat. Tehát általában az az oldal lesz az első találat, amelyikre a legtöbb oldal hivatkozik. Ez az ötlet megjelenésekor hatalmas forradalmat hozott az internethoz közelítők világában, hiszen a pontos találatok száma jelentősen megnőtt. Az előtt csak álom volt, hogy már az első találat az lesz, amit éppen keres, de a PageRank-kel ez valósággá vált. Ezt a forradalmi algoritmusnak láthatod a forrásban is, egy 4 honlapos hálózatra leszűkítve.

Az első iterációban mindegyik oldal PageRank-je 1/4, hiszen 4 oldalunk van. Ezután kezdjük el vizsgálni, hogy ezek között milyen kapcsolatvan.



2.2. ábra. PageRank

A kapcsolatokat egy mátrixban tároljuk:

```
double L[4][4] = {  
    /*1.*/   /*2.*/   /*3.*/   /*4.*/  
    /*1.*/{0.0,      0.0,   1.0/3.0,   0.0},  
    /*2.*/{1.0,   1.0/2.0,   1.0/3.0,   1.0},  
    /*3.*/{0.0,   1.0/2.0,      0.0,   0.0},  
    /*4.*/{0.0,      0.0,   1.0/3.0,   0.0}  
};
```

Az sorok és oszlopok metszetében láthatod, hogy milyen kapcsolatban van az oldalak között. Ezt a mátrixot adjuk át argumentumként a pagerank () függvénynek, mely így néz ki:

```
void  
pagerank(double T[4][4]) {  
    double PR[4] = { 0.0, 0.0, 0.0, 0.0 }; // ebbe megy az ←  
    // eredmény  
    double PRv[4] = { 1.0/4.0, 1.0/4.0, 1.0/4.0, 1.0/4.0 }; // ←  
    // ezzel szorzok  
  
    int i, j;  
  
    for(;;) {
```

```
// ide jön a mátrix művelet

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;

// ide meg az átpakolás PR-ből PRv-be

for (i=0;i<4; i++) {
    PRv[i]=PR[i];
}
}

kiir (PR, 4);
}
```

A PRv[ ] tömbben tároljuk az oldalak első iterációbeli értékét, és a PR tároljuk el a mátrixszorzás eredményét. A mátrixszorzást a L és PRv tömb között hajtjuk végre, pontosan ebben a sorrendben, mivel ez a művelet nem kommutatív, csak bizonyos esetekben. A szorzás eredménye lesz egy 4x1-es oszlopvektor lesz, mely a mi "kis" hálózatunkban lévő 4 oldal PageRank-jét tartalmazza. A kiir() függvényel pedig kiíratjuk az egyes oldalakhoz tartozó eredményeket, mely a következő képpen zajlik:

```
void
kiir (double tomb[], int db) {

    int i;

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

Tehát egy for ciklussal bejárjuk a tömböt, és egyenként kiírjuk az értékeket.

## 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/nbatfai/bhax/blob/master/attention\\_raising/Primek\\_R](https://gitlab.com/nbatfai/bhax/blob/master/attention_raising/Primek_R)

## Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

Viggo Brun, XX. századi norvég matematikushoz kapcsolódik a Brun tétele kidolgozása, melyet 1919-ben bizonyított be. A tétele azt mondja ki, hogy az ikerprímek reciprokösszege egy véges értékhez, úgynyelvezett Brun-konstanshoz konvergál. Ikerprímeknek nevezzük azokat a prímpárokat, melyek különbsége 2. A konvergálás pedig azt jelenti, hogy az reciprokösszeg soha nem halad meg egy bizonyos értéket, csak tetszőleges mértékben megközelíti. Ezt bitonyítottuk be egy R programmal, amit az előbbi linken láthatsz. Az R nyelv kifejezetten matematikai számításokhoz, statisztikák és grafikonok készítéséhez lett kifejlesztve. Ezért ideális ennek a tételek a bizonyításához is. Magát az ehhez szükséges programot itt tudod letölteni. A feladat megoldásához a matlab kiegészítőre lesz szükséged, melyet ezzel a parancsal tudsz telepíteni:

```
install.packages("matlab")
```

Ha megnézed a stp.r forráskódot, láthatod, hogy az R nyelv szintaktikája eltér a C nyelvétől, de könnyen tanulható. Mivel az R nyelv iteratív nyelv, ezért nem kell lefordítanod az egész fájlt gépi kódába, hanem sorról sorra írod be, és folyamatosan lefordul, majd végrahajtódik. A program futtatásához elsőnek be kell tölteni a matlab függvénykönyvtárat, majd létrehozzuk a stp függvényt.

```
library(matlab)

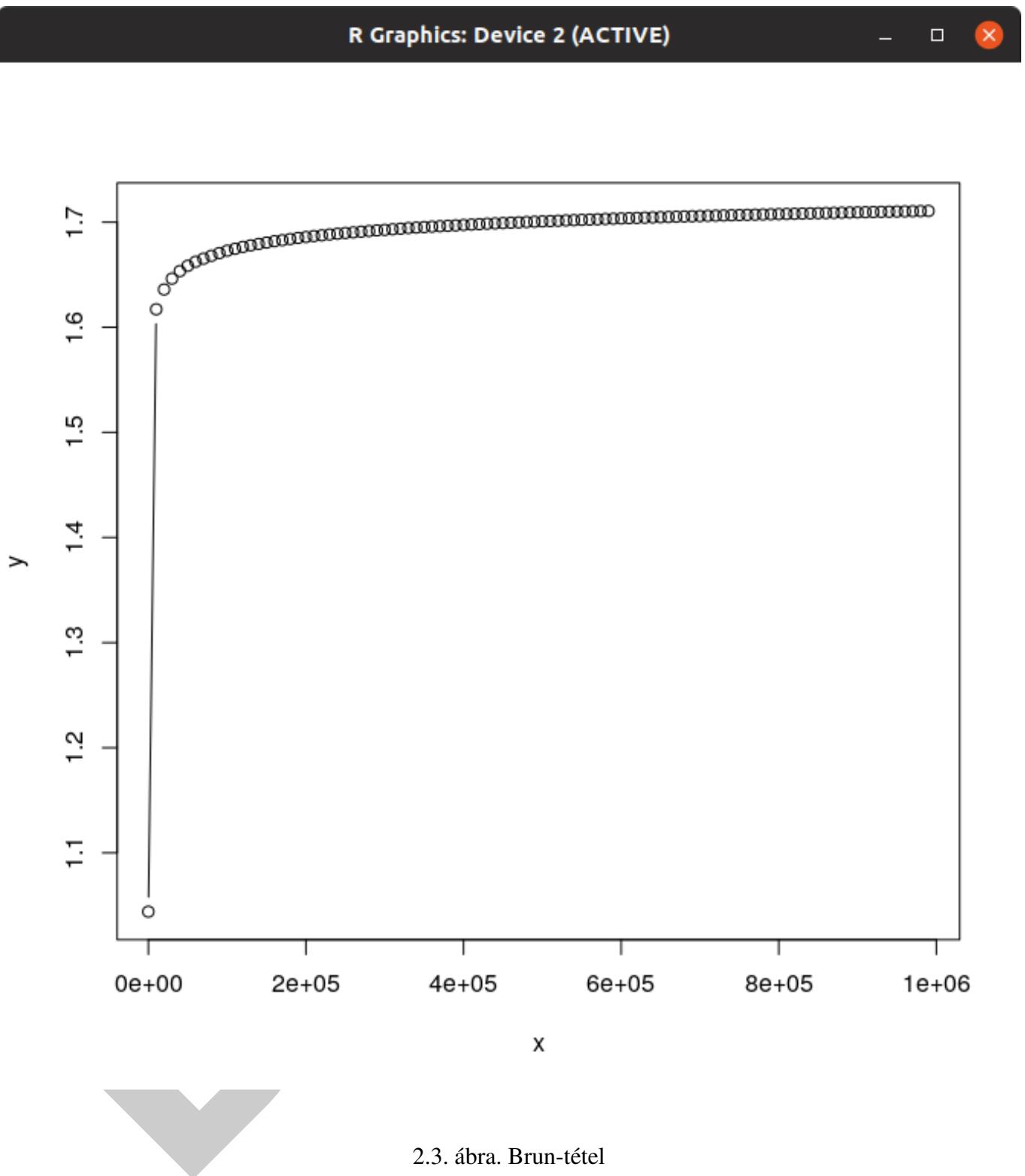
stp <- function(x) {

    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))
}
```

Ez a függvény 1 paramétert kér, és ezt adja tovább a primes beépitett matlab függvénynek. Ez a függvény a megadott x-ig kiír minden prím számot egy vektorba. A diff változóban eltároljuk a primes vektorban lévő egymás melletti prímek különbségét. Ezután az idx vektorban pedig diff vektor elemeinek indexét tároljuk el, ahol amelyek értéke 2. Ezután index alapján megnézzük, hogy melyek ezek párok, ahol a különbség kettő. Majd felhasználjuk a Brun-tételt, tehát vesszük a prímeknek a reciprokát, és azt adjuk össze. Mivel egy függvényt akarunk kirajzolni, ezért meg kell adnunk egy x és egy y értéket, hogy ki tudjuk rajzolni az ábrát.

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

A seq() függvénytel megadjuk, hogy x-tengelyen mennyi-meddig haladjunk, és milyen lépésközzel. A következő sort, pedig így kell érteni: y = stp(x). Tehát minden y-hoz hozzárendeljük az stp(x) értékét. A plot() függvény pedig kirajzolja az (x,y) értékeket egy grafikonon. Ha majd MATLAB-ot kell használnod, akkor jól megfogod ismerni a plot(), plot3() és a hasonló kiírató függvényeket. Tehát, ha ezt lefuttatod, akkor a következő ábrát fogod látni:



## 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-](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](https://gitlab.com/nbatfai/bhax/tree/master/attention_raising/MontyHall_R)

### Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

A Monty Hall probléma lényege a következő. Van 3 ajtó, az egyik mögött van a nyeremény, a többi mögött semmi. A játékos választ egyet a 3 ajtó közül, majd a játékmester kinyit egy olyan ajtót, amit a játékos nem választott, és nincs mögötte semmi. Ezután megkérdezi a játékost, hogy szeretne-e változtatni a döntésén, vagy marad az általa elsőnek kiszemelt ajtónál. Kérdés az, hogy megéri-e váltania? Ahogy a belinkelt videóban is láthatadt ez még a legjobb matematikusoknak is fejfájést okozott. Tehát a válsz, a mindenkit foglalkoztatónak kérdésre az, hogy igen, megéri váltani.

Ennek oka nagyon egyszerű. Az első tippednél  $1/3$  az esélye annak, hogy eltaláltad a helyes ajtót. Ekkor ha váltasz, akkor buksz, ha maradsz a döntésednél, akkor viszont nyersz. De tegyük fel, hogy nem találtad el a megfelelő ajtót. Ebben az esetben te rámutatsz egy üres ajtóra, a játékmester kinyitja neked a másik üres ajtót. Tehát, ha ebben az esetben váltasz, akkor nyersz. Ennek az esély pedig  $2/3$ -hoz. Hiszen  $2/3$  esélyteljesítés esetén váltasz, akkor nyersz. Egy szemléltető ábra, a fent linkelt oldalról: <https://m.blog.hu/bh/bhaxor/image-montyhall2.png>.

Ezt próbáljuk szimulálni egy R programban.

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

Első lépésként megadjuk, hogy mennyi legyen a kísérletek száma. Ha ez meg volt, akkor véletlenszerűséget szimulálunk a sample() függvénnyel. Ahogy látjátok ennek 3 argumentuma van, az első megadja, hogy mettől-meddig generáljon random számokat. Majd megadjuk, hogy háynszor tegye meg ezt, és a replace=T(rue) pedig azt engedi meg, hogy lehessen ismétlődés a számok között. Lényegében itt egy tömböt adunk a sample()-nek át, amit átrendez. Tehát a kísérletek tömbben tároljuk, hogy az egyes esetekben hol van a nyeremény, a játékos tömbben a játékos tippjeit. A műsorvezető változó pedig szintén egy tömb/vektor, melynek jelenleg csak a méretét adjuk meg, mivel az ő döntése függ a játékosétől és a nyeremény helyétől is.

```
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 for ciklusban az i változót futtajuk 1-től a kísérletek számáig. Két esetet kell szétbontani itt, a játékos elatlálta a megfelelő ajtót, vagy sem. Ezt vizsgáljuk az if-ben. Tehát, ha az a kiserlet tömb első elem és a jatekos tömb első eleme megegyezik, akkor a játékvezető csak azt az egy ajtót nem választhatja. A mibol tömbben, pont ezt tároljuk el. Ehhez a setdiff() függvényt használjuk ,mely a megadott tömbből kiveszi a kiserlet tömb első elemével megegyző értéket. Ugyen ez történik az else ágon is, csak ott mind a kiserlet, minden a jatekos tömb első elemét ki kell vonni a meagdott tömbből. Ez alapján pedig fel tudjuk tölteni a musorvezeto vektort a megfelelő értékekkel, ehhez megint a sample() függvényt használjuk.

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

A nemvaltozatesnyer vektorba a which() függénnyel betöltjük azon elemek indexét melyek a a kiserlet és a jatekos tömbben azonos pozícióban vannak, és megegyeznek. Ezután létrehozzuk a valtoztat vektort, melynek mérete megegyezik a kísérletek számával.

```
for (i in 1:kiserletek_szama) {

    holvalt = setdiff(c(1,2,3), c(musorvezeto[i], jatekos[i ←
        ]))
    valtoztat[i] = holvalt[sample(1:length(holvart),1)]

}
valtoztatesnyer = which(kiserlet==valtoztat)
```

A for cikluson belül feltöltjük a valtoztat vektort minden esetben azzal az ajtóval, amire a játékos muat, ha újra választ. Ezutána a valtoztatesnyer vektorba betöltjük azonak az elemeknek az indexét, melyeknek az értéke megegyezik minden a kiserlet, minden a valtoztat tömbben. Ha ezzel megvagyunk, már csak ki kell print-elní a valtoztatesnyer és a nemvaltoztatesnyer vektorok hosszát, és ezzel megtudjuk, hogy melyik lesz a nagyobb. Természetesen az előbbi, ahogy már azt említettem.

### 3. fejezet

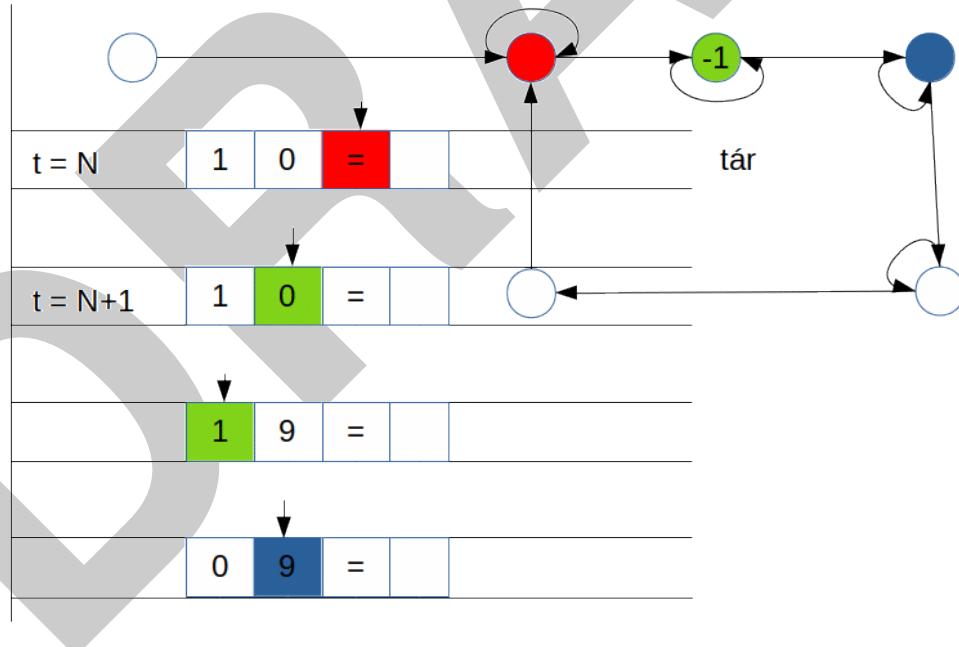
## Helló, Chomsky!

### 3.1. Decimálisból unárisba átváltó Turing gép

Állapotátmenet gráfjával megadva írd meg ezt a gépet!

Megoldás forrása: [itt](#)

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...



3.1. ábra. Decimálisból unárisba

A unáris számrendszer a létező legegyszerűbb az összes számrendszer közül. Lényegében megfelel annak, amikor az ujjaink segítségével számolunk, tehát a számokat vonalakkal reprezentáljuk. A szám ábrázo-

lása pont annyi vonalból áll, amennyi a szám. A könnyebb olvashatóság érdekében minden ötödik után rakhattunk helyközt, vagy az ötödik vonalat lényegében rakhattuk keresztbé az őt megelőző 4-re.

Az ábrán látható Turing gép az egyes számrendszerbe való átváltást végzi, de itt a 1 helyett 1-eseket írnak. A gép működése abból áll, hogy beolvassa a szalag celláiban tárolt számokat, ha a talál egyenlőség jelet, akkor az előtte lévő számból kivon 1-et. Ezt egészen addig teszi, ameddig az előtte lévő szám le nem nullázódik. Jelen esetben ez pont 0, de mivel előtte áll egy 1-es, ezért itt a 0-ból 9 lesz, és az 1-esből 0. Miközben folyamatosan vonja ki a egyeseket a számból, a kivont egyeseket kiírja a tárolóra. Így a végén egy 1-eskből álló sorozatot kapunk, melyek száma megegyezik a kiindulási szám értékével.

A forrásként megadott program lényegében egy átváltó, mely függőleges vonalakat ír ki a bemenettől függően. Mivel ez egy C++ program, ezért ennek a fordításához a g++-t érdemes használni, a szintaxisa teljesen megegyezik a gcc-nél megszokottakkal. Ha lefuttatod, akkor a következő fogod látni:

```
$ g++ unaris.cpp -o unaris
$ ./unaris
Adj meg egy számot decimálisan!
10
Unárisan:
||||| |||||
```

## 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 videó:

Megoldás forrása:

**Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...**

Generatív nyelvtan jelSORozatok átalakítási szabályait tartalmazza. A nyelvnek megfelelő szavak létrehozásához szükség van egy kezdő értékre, és ezután már csak a szabályokat kell alkalmazni az átalakítások elvégzéshez. Tehát a kezdő szimbólumot más szimbólumokkal helyettesítjük a nyelvtani szabályok figyelembevételével.

Noam Chomsky, XX. századi amerikai nyelvész volt az, aki elsőnek javasolta a generatív nyelvtanok formalizálását. Az 1950-es években publikálta munkásságát, mely alapján egy nyelvtannak a következő elemeiből kell állnia:

- i. nem-terminális szimbólumokból
- ii. terminális szimbólumokból
- iii. produkciós szabályokból
- iv. előállítási szabályokból
- v. kezdő szimbólumból

Chomsky nevéhez fűződik még a generatív nyelvtanok csoportosítása. Négy osztályba sorolta őket ezek a következők:

- 0. típus (rekurzíve felsorolható nyelvtanok)
- 1. típus (környezetfüggő nyelvtanok)
- 2. típus (környezetfüggetlen nyelvtanok)
- 3. típus (reguláris nyelvtanok)

Ebben a feladatban az 1. típussal foglalkozunk. Az környezetfüggő nyelvtanok szabályait kétféle képpen lehet felírni. Itt a képzési szabály minden oldalon szerepelhetnek terminális szimbólumok, ellentétben a környezetfüggetlen nyelvtanokkal ahol a produkciós szabályok bal oldalán csak nemterminális szimbólum állhat.

Most hogy tudjuk, miből épül fel egy generatív nyelvtan lássuk a feladat megoldását.

S, X, Y „változók” – nemterminálisok

a, b, c „konstansok” – terminálisok

$S \rightarrow abc$ ,  $S \rightarrow aXbc$ ,  $Xb \rightarrow bX$ ,  $Xc \rightarrow Ybcc$ ,  $bY \rightarrow Yb$ ,  $aY \rightarrow aaX$ ,  $aY \rightarrow aa$  –  $\leftarrow$   
képzési szabályok

Jelen esetben a kezdő szimbólumunk az S lesz.

A képzési szabályokat alkalmazva a következőket kapjuk:

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

Tehát meg kell határozni változókat, terminálisokat és szabályokat. Amint látod a képzési szabályt formailag a nyíl operátorral jelöljük, tehát miből mi lesz. Ugyanennek a nyelvnek egy rövidebb reprezentációja a következő:

$S$  ( $S \rightarrow aXbc$ )  
 $aXbc$  ( $Xb \rightarrow bX$ )  
 $abXc$  ( $Xc \rightarrow Ybcc$ )  
 $abYbcc$  ( $bY \rightarrow Yb$ )  
 $aYbbcc$  ( $aY \rightarrow aa$ )  
 $aabbcc$

Fentebb említettem, hogy mi is teszi környezetfüggővé a nyelvtant, erre kiváló példa több is a képzési szabályokból. Például  $bY \rightarrow Yb$ , ahol tisztán látszik, hogy a nyíl bal oldalán is van terminális szimbólum, ez egy környezetfüggetlen nyelvben nem lenne lehetséges.

Egy másik nyelvtan, amely a feladatban szereplő nyelvet generálja a következőképpen néz ki:

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:

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

Amint láthatod nem sokat változtattunk, elég volt csak a változókat átírni, és a szabályokat, ezzel meg is kaptunk egy másik generatív nyelvtant, mely szintén az  $a^n b^n c^n$  nyelvet generálja.

### 3.3. Hivatkozási nyelv

A [KERNIGHANRITCHIE] könyv C referencia-kézikönyv/Utasítások melléklete alapján definiál 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: [itt](#)

#### Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

A Backus-Naur-forma(vagyis BNF) segítségével környezetfüggetlen grammaatikákat tudunk leírni. Széles-körben alkalmazzák a programozási nyelvek szintaxisának leírására. Ahogy a neve is mutatja, a jelölés rendszer John Backus nevéhez fűződik, aki 1959-ben a párizsi WCC-n mutatta be. Majd Peter Naur egyszerűsített a jelöléseken, csökkentette a felhasznált karakterek számát. Tevékenységeért kiérdezelte, hogy az ő neve is szerepeljen a forma nevében.

Ahhoz, hogy lássuk hogyan is néz ki egy BNF leírás, vegyük egy egyszerű példát:

```
<postai_cím> ::= <név_rész> "," <irányítószám_rész> " " <cím_rész>
<név_rész> ::= <személyi_rész> <keresztnév> | <név_rész> <keresztnév>
<személyi_rész> ::= <titulus> "." "<vezetéknév>" | <vezetéknév> " "
<cím_rész> ::= <kerület> <elnevezés> <közterület_tipus> <szám> <EOL>
<közterület_tipus> ::= "utca"|"tér"|"körút"|"lépcső"|"u."|"krt."
<irányítószám_rész> ::= <ország_kód>"-"<irányítószám_belső>| <↔
    irányítószám_belső>
<irányítószám_belső> ::= <irányítószám> " "<városnév> ", "
```

Forrás: [wiki](#).

Nézzük például az első sort. Itt a postai címet határozzuk meg, ami áll egy név részből, irányítószámból és címből. Közéjük vesszőt rakunk, vagy csak szóközt. A második rész már egy kicsit érdekesebb, mert ebből kiderül, hogy a BNF jelölések rekurzívak is lehetnek. A név\_részben hivatkozunk a személyi\_részre, és önmagára is. A | jel vagy -ot fejez ki, az értékkadás pedig a ::= operátorral történik.

Mostmár van fogalmunk arról, mi is az a BNF, hát akkor próbáljuk meg átültetni ezt a tudást a C utasítás leírására. Mielőtt tovább haladnál a könyv olvasásával érdemes elolvasni a feladatban említett részletet a K&R könyvből.

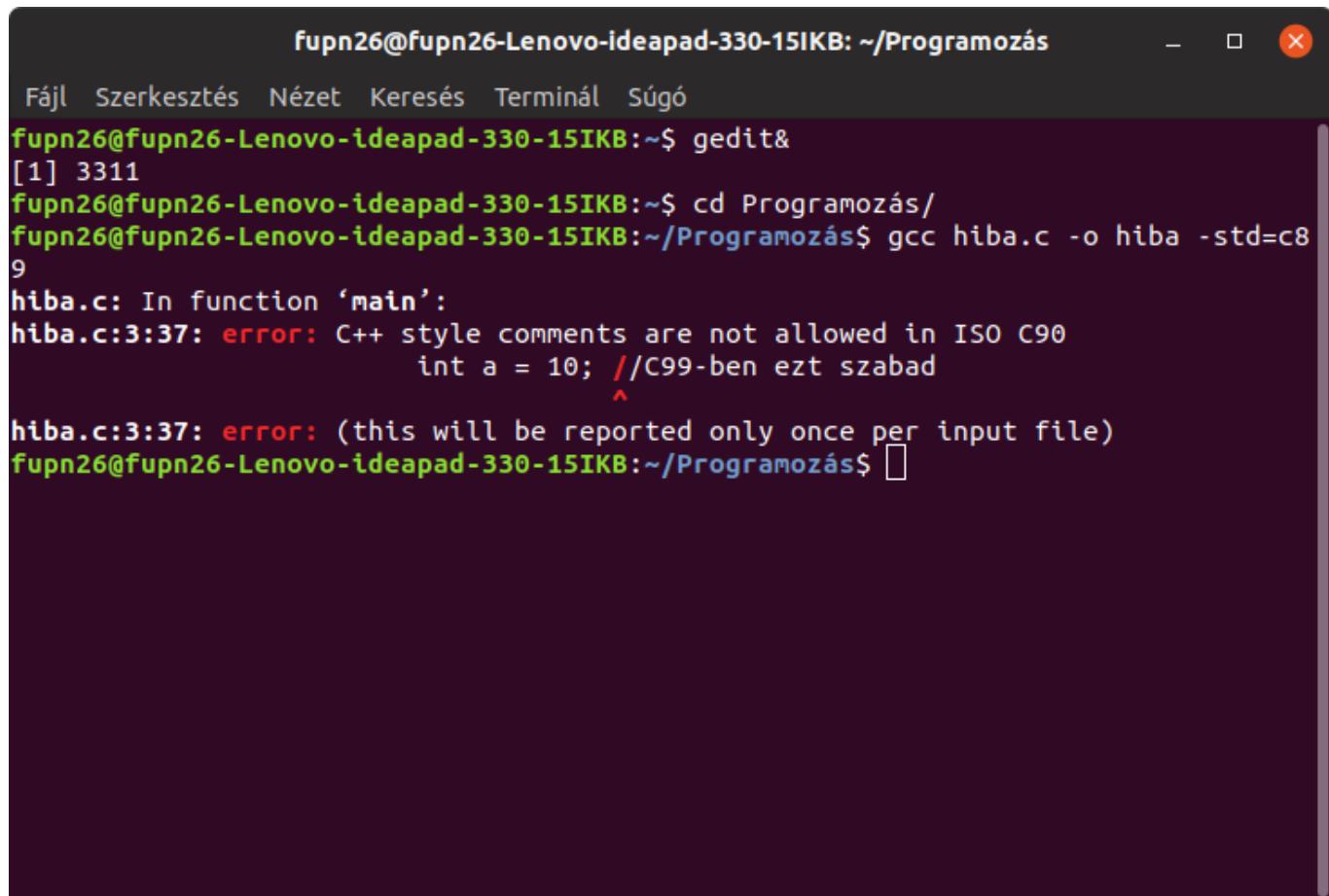
```
<utasítás> ::= <kifejezés_utasítás>|<összetett_utasítás>|
               <feltételes_utasítás>|<while_utasítás>|
               <do_utasítás>|<for_utasítás>|<switch_utasítás>|
               <break_utasítás>|<continue_utasítás>|<return_utasítás>|
               <goto_utasítás>|<címkézett_utasítás>|<>nulla_utasítás>
<kifejezés_utasítás> ::= <kifejezés>;
<összetett_utasítás> ::= {<deklarációlistaopc> <utasításlistaopc>}
<feltételes_utasítás> ::= if (<kifejezés>)<utasítás>|<feltételes_utasítás> ←
    else <utasítás>
<while_utasítás> ::= while (<kifejezés>) <utasítás>
<do_utasítás> ::= do <utasítás> while (<kifejezés>)
<for_utasítás> ::= for (<1._kifejopc>;<2._kifejopc>;<3._kifejopc>) < ←
    utasítás>
<switch_utasítás> ::= switch (<kifejezés>) <utasítás>| <switch_utasítás> ←
    case
        <állandó_kifejezés>:|<switch_utasítás> default:
<break_utasítás> ::= break;
<continue_utasítás> ::= continue;
<return_utasítás> ::= return; | <return_utasítás> <kifejezés>
<goto_utasítás> ::= goto <azonosító>;
<címkézett_utasítás> ::= <azonosító>:
<>nulla_utasítás> ::= ";"
```

A C programnyelvet az 1970-es években alkották meg, mely azóta 3 főbb verziót ért meg. Az első volt a C89, ez a klasszikus C nyelv, amit a K&R könyvből ismerhetünk meg. Ezután jött a C99, mely újdonságai között szerepelt többek között az inline függvények támogatása, új adattípusok jelentek meg, mint a long long int, vagy a complex. Egészen eddig nem volt támogatott az egysoros komment // jelölése, és a dinamikus tömb sem. Egy újabb verziója pedig 2011-ben jelent meg C11 néven, mind a mai napig ez a legfrissebb sztenderd. Ez főleg a C99-es sztenderd továbbfejlesztésének tekinthető.

Fontos megjegyezni, hogy a gcc lap esetben a C89-es szabványt használja, tehát, ha ezen módosítanál, akkor a -std=c99 kapcsolót kell használnod.

```
int main()
{
    int a = 10; //C99-ben ezt szabad
    return 0;
}
```

Ránézésre semmi probléma nem lehetne vele, de a gcc-t a -std=c89 kapcsolóval használva hibát fog kiírni.



The screenshot shows a terminal window titled "fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB: ~/Programozás". The terminal content is as follows:

```
fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB:~$ gedit&
[1] 3311
fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB:~$ cd Programozás/
fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB:~/Programozás$ gcc hiba.c -o hiba -std=c89
hiba.c: In function 'main':
hiba.c:3:37: error: C++ style comments are not allowed in ISO C90
        int a = 10; //C99-ben ezt szabad
                           ^
hiba.c:3:37: error: (this will be reported only once per input file)
fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB:~/Programozás$ 
```

3.2. ábra. 1. Splint kép

Igen, jól látod, az egysoros komment jelölésére használt // a C99 előtt, csak a C++ támogatta. Ennek a támogatásának bevezetése a C nyelvbe, a C99-es sztenderd egy nagy újdonsága volt. Ha C89-es szabvány szerint szeretnél kommentelni, akkor az előző példa, így módosul:

```
int main()
{
    int a = 10 /*ez már lefordul -std=c89-el*/
    return 0;
}
```

Ennek a kommentelésnek az előnye, hogy lehetőséget biztosít a többsoros komment létrehozására.

### 3.4. Saját lexikális elemző

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

Megoldás videó:

Megoldás forrása:[itt](#)

### Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

Ehhez a feladathoz a lex programot kell használni, melyel egy lexikális lemezőt lehet készíteni. Szövegfájlok ból olvassa be a lexikális szabályokat, és egy C forráskódot készít, melyet a gcc-vel tudunk fordítani. A lex forráskód 3 részből áll, az első a definíciós rész, amely lényegében bármilyen C forrást tartalmazhat, itt lehet include-álni a header fájlokat. A második rész a szabályoknak van fenntartva. Ez 2 részből áll, reguláris kifejezésekkel, és az azokhoz tartozó C utasításokból. Tehát, ha a program futása során a bemenetként kapott string illeszkedik valamelyik reguláris kifejezésre, akkor végrehajtja a hozzá tartozó utasítást. A harmadik rész pedig egy C-kód, amely lényegében a lexikális elemzőt hívja meg. Ez a rész, és az első, teljes mértékben átmásolódik a lex által generált C forrásba. A részeket %%-jellel különítjük el.

Most hogy már tudod mi is az a lexer, itt az idő végig futni a belinkelt forráson. Az első rész a következő:

```
%{  
#include <stdio.h>  
int realnumbers = 0;  
}%
```

Ahogy említettem, itt importáljuk a header fájlokat, és a szükséges változókat is itt deklaráljuk. Ezután következik a második rész:

```
{digit}*(\.{digit}+)? {++realnumbers;  
printf("[realnum=%s %f]", yytext, atof(yytext));}
```

Itt a bal oldalon vannak a reguláris kifejezések, jobb oldalon pedig az, amit a C program végrehajt. Ez a regex azokra a bemenetekre illeszkedik, amelyek számmal kezdődnek, és a \* jelöli, hogy többször is előfordulhat. Majd a zárójelben lévő csoportból valamelyik tag 0-szor, vagy 1-szer fordul elő. Ezt jelöli a ?-jel. Az atof() függvény pedig az argumentumként kapott stringet double-lé alakítja. Vessünk egy pillantást a harmadik részre:

```
int  
main ()  
{  
    yylex ();  
    printf("The number of real numbers is %d\n", realnumbers);  
    return 0;  
}
```

Ez tartalmazza a yylex() lexikális elemző függvény hívását, és itt íratjuk ki az eredményt is.

Most, hogy láttad, hogyan épül fel a lexer, akkor már csak ki kéne próbálni.

```
$ lex -o lexikalis.c lexikalis.l  
$ gcc lexikalis.c -o lexikalis  
$ ./lexikalis  
12 34 54 12  
The number of real numbers is 4
```

A bevitelt a Ctrl+D parancssal lehet megállítani. Szöveges fájlt beleírányítani pedig a

```
./lexikalis <fajl_nev
```

parancssal lehet.

### 3.5. l33t.l

Lexelj össze egy l33t cipher!

Megoldás videó: [itt](#)

Megoldás forrása: [itt](#)

#### Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

Elsőnek nézzük meg, hogy mi is az a leet nyelv. Ennek a nyelvnek az a lényege, hogy a szavakban lévő bizonyos betűket, számokkal, vagy egyéb más karakterekkel helyettesítjük. Az egyes betűket közmegállapodás szerinti karakterekre cserélhetjük. Erről a teljes listát [itt](#) találod. Természetesen a linkelt programunk is ebből indul ki, de nem minden opciót vettünk bele.

Az előző feladatban már ismertettem veled a lexer felépítését, és ugyan ezt használjuk itt is. Természetesen az első részben most is importálva vannak különböző header fájlok, de ami érdekesebb az utána jön.

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

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

{'a', {"4", "4", "@", "/-\\"}}, 
{'b', {"b", "8", "|3", "|}"}, 
{'c', {"c", "(", "<", "{"}}, 
    ...
};
```

A `#define` segítségével lényegében egy makróhelyettesítést hajtunk végre, ezt úgy kell elképzelni, hogy ha a programban valahol hivatkozunk az `L337SIZE`-ra akkor a mellette található értékkel fogja helyettesíteni. Ezután létrehozzuk a `cipher` struktúrát, mely egy `char c`-ből, és egy 4 elemű karakterekből álló tömbre mutató `char *` típusú mutatóból áll. Ez alapján a struktúra alapján létrehozzuk az `l337d1c7 []` tömböt. Ez a tömb tartalmazza az egyes betűket, és a hozzájuk tartozó lehetséges helyettesítő karaktereket. Tehát a a tömb minden eleme áll egy `char c`-ből, és egy `char *leet[4]`-ből.

A második részben ezúttal nem használunk különféle regex-eket, tehát minden karakter esetén végrehajtjuk a C utasítást.

```
. {

int found = 0;
for(int i=0; i<L337SIZE; ++i)
```

```
{  
  
    if(l337d1c7[i].c == tolower(*yytext))  
    {  
  
        int r = 1+(int) (100.0*rand() / (RAND_MAX+1.0)); //random szám ←  
        generálás  
  
        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);  
  
}
```

Tehát a .-t használjuk, ami minden karakterre illeszkedik. A for ciklus fejében lekérjük a L337SIZE konstans értékét, ami a l337d1c7[] tömbnek és a cipher struktúra méretének a hányadosa. Mivel a l337d1c7[] egy struktúrált tömb, ezért a l337d1c7[i].c tudunk hivatkozni a tömb i-dik elemének a char c részére. A tolower() függvény segítségével az esetleges nagybetűket kicsivé változtatjuk. Majd ezután képzünk egy random számot 1-100 között. Ha 91-nél kisebb számot "dob" a gép, akkor a char \*leet[4] tömb első elemét printeljük, és így tovább, ahogy a forrásban látod. A int found változót azért vezettük be, hogy jelezzük, benne van-e tömbünkbe a beolvasott karakter. Ha nincs, akkor visszadujuk az eredeti karaktert, módosítás nélkül.

Ezután megint a C forrás jön, melyben elindítjuk a lexelést.

```
int  
main()  
{  
    srand(time(NULL)+getpid());  
    yylex();  
    return 0;  
}
```

Itt található egy érdekesség, az srand() függvény adja meg a kiindulási értéket a rand() függvény számára. Jelen esetben az aktuális időt és a szülő folyamat PID-jának összegét adja át.

### 3.6. A források olvasása

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

```
if(signal(SIGINT, jelkezelő)==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 jelkezelő 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**?

i.

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

ii.

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

iii.

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

iv.

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

v.

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

vi.

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

vii.

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

viii.

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

Megoldás forrása:

Megoldás videó:

**Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...**

Programozó pályafutásunk során rengetegszer kell mások kódjában tájékozódni, ez a feladat ebben nyújt segítséget, hogyan értelmezzük helyesen a kódokat. Lássuk is az elsőt. A bevezetőben már láthattad, hogy melyik manuál oldalakat kell átnézni ehhez a kódcsipethez, szóval ezzel most nem rabolnám az időt.

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

Ez azt jelenti, hogyha eddig nem volt figyelmen kívül hagyva a SIGINT jel, akkor a jelkezelő függvény kezelje. Ellenkező esetben hagyjuk figyelmen kívül.

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

Ez egy for ciklus, amelynél az első iterációban az i nulla, majd megnézzük, hogy kisebb-e, mint 5, és minden iterációban növeljük 1-el.

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

Ez ebben az esetben megegyezik az előzővel, ugyan úgy 0,1,2,3 majd 4 lesz az i értéke. Viszont ez nem minden iterációban növeljük 1-el.

```
int a = 5;
int b = a++; //itt a b értéke 5 lesz, majd növeljük az a értékét 1-el
int c = ++a; //c értéke már nem 6 lesz, hanem 7, mivel itt előbb ↪
növelünk
```

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

Ez már viszont egy bugos program, mivel egyszerre inkrementáljuk az i-t, és hivatkozunk a tomb i. elemére. Az a baj, hogy nem ismerjük a végrahajtás sorrendjét, emiatt nem kiszámítható az eredmény.

```
furjes-benke@fupn26: ~/Tanulmányok/Prog1
Fájl Szerkesztés Nézet Keresés Terminál Lapok Súgó
furjes-benke@fupn26: ~/Tanulmányo... furjes-benke@fupn26: ~/bhax/themati...
different places not separated by a sequence point constraining evaluation
order, then the result of the expression is unspecified. (Use -evalorder to
inhibit warning)

Finished checking --- 1 code warning
furjes-benke@fupn26:~/Tanulmányok/Prog1$ splint gyak.c -evalorder
Splint 3.1.2 --- 20 Feb 2018

Finished checking --- no warnings
furjes-benke@fupn26:~/Tanulmányok/Prog1$ splint gyak.c
Splint 3.1.2 --- 20 Feb 2018

../../Tanulm\377\377nyok/Prog1/gyak.c: (in function main)
../../Tanulm\377\377nyok/Prog1/gyak.c:8:34:
    Expression has undefined behavior (left operand uses i, modified by right
    operand): tomb[i] = i++
Code has unspecified behavior. Order of evaluation of function parameters or
subexpressions is not defined, so if a value is used and modified in
different places not separated by a sequence point constraining evaluation
order, then the result of the expression is unspecified. (Use -evalorder to
inhibit warning)

Finished checking --- 1 code warning
furjes-benke@fupn26:~/Tanulmányok/Prog1$
```

3.3. ábra. 1. Splint kép

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

Ez a kódcsípet színtén bugos, a probléma az, hogy az értékadó operátort használjuk, az összehasonlító operátor helyett, ennek következtében a `&&` operátor jobb oldalán nem egy logikai operandus áll.

```
furjes-benke@fupn26: ~/Tanulmányok/Prog1$ splint gyak.c
Splint 3.1.2 --- 20 Feb 2018

.../.../Tanulm\377\377nyok/Prog1/gyak.c: (in function main)
.../.../Tanulm\377\377nyok/Prog1/gyak.c:11:25:
    Right operand of && is non-boolean (int): i < meret && (*d++ = *s++)
    The operand of a boolean operator is not a boolean. Use +ptrnegate to allow !
    to be used on pointers. (Use -boolops to inhibit warning)
.../.../Tanulm\377\377nyok/Prog1/gyak.c:10:18:
    Variable tomb declared but not used
    A variable is declared but never used. Use /*@unused@*/ in front of
    declaration to suppress message. (Use -varuse to inhibit warning)

Finished checking --- 2 code warnings
furjes-benke@fupn26:~/Tanulmányok/Prog1$
```

3.4. ábra. 2. Splint kép

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

Ez is hibás kód, mivel az f függvény két int-et kap, de azok kiértékelésének sorrendje nincs meghatározva.

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

Ennél a kódcsipetnél nincs probléma, kiírjuk az a értékét és az a függvény által módosított értékét.

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

Ennek a kódnak szintén a kiértékelés sorrendjével van baja, mivel az f() függvény módosítja az a értékét, emiatt nem tudhatjuk, hogy az önmagában kiprintelt a az eredeti értékét, vagy a módosított értékét fogja kiírni.

## 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 (S 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](https://gitlab.com/nbatfai/bhax/blob/master/attention_raising/MatLog_LaTeX)

Megoldás videó: <https://youtu.be/ZexiPy3ZxsA>, [https://youtu.be/AJSXOQFF\\_wk](https://youtu.be/AJSXOQFF_wk)

### Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

Az aritmetika nyelve a logikai nyelvek közül az elsőrendűek közé tartozik. A legalapabb logikai nyelv a nulladrendű logika, ez csak ítéletváltozókat tartalmaz, és 3 műveletet: a konjunkciót, diszjunkciót és implikációt. Erre épül rá az elsőrendű logika, kiegészülve függvényszimbólumokkal, változókkal, kvantorokkal. Ha részletesebb tájékozódnál, akkor a forrásban több könyv is meg van nevezve, ami a feladathoz szükséges ismereteket tartalmazza.

Akkor térjünk rá a feladatra. Elsőnek elmondom, hogy melyik kifejezés mit jelent. A `forall` fogja jelölni az univerzális kvantort, és az `exist` pedig az egzisztenciális kvantort. A `wedge` alatt az implikációt értjük, és a `supset` pedig a konjunkciót. Ehhez a feladathoz érdemes még ismerni az Ar nyelv rakkövetkező függvényét, amit S-el jelölünk. Most, hogy ezeket tudjuk, már csak le kell fordítani a emberi nyelvre a fentebb látható formulákat.

1. minden x-hez létezik olyan y, amelynél ha x kisebb, akkor y prim.
2. minden x-hez létezik olyan y, amelynél ha x kisebb, akkor y prim, és ha  $\leftrightarrow$  y prim, akkor annak második rakkövetkezője is prim.
3. létezik olyan y, amelyhez minden x esetén az x prim, és x kisebb, mint y  $\leftrightarrow$ .
4. létezik olyan y, amelyhez minden x esetén az x nagyobb, és x nem prim.

## 3.8. Deklaráció

Vezesd be egy programba (forduljon le) a következőket:

- egész
- egészre mutató mutató
- egész referencia
- egészek tömbje
- egészek tömbjének referencia (nem az első elemé)
- egészre mutató mutatók tömbje

- egészre mutató mutatót visszaadó függvény
- egészre mutató mutatót visszaadó függvényre mutató mutató
- egészet visszaadó és két egészet kapó függvényre mutató mutatót visszaadó, egészet kapó függvény
- 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;`
- `int *b = &a;`
- `int &r = a;`
- `int c[5];`
- `int (&tr)[5] = c;`
- `int *d[5];`
- `int *h();`
- `int *(*l)();`
- `int (*v(int c))(int a, int b);`
- `int (*(*z)(int))(int, int);`

Megoldás videó:

Megoldás forrása: [itt](#)

**Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...**

A feladat első részében készíteni kell egy programot, ami tartalmazza a fentebb felsorolt elemeket. Menjünk végig a forráson. Maga a forrás C++ nyelven íródott mivel a referenciakat a sima C nem támogatja.

```
int* fakt(int szam) {
    static int a = 1;
    if (szam < 2)
        return &a;
    while (szam>1) {
        a = a*szam;
        --szam;
    }
    return &a;
}
```

Az első függvény egy számnak a faktoriálisát számolja ki, és visszaad egy erre az értékre mutató mutatót. Mivel a függvényen belül deklarált változók lokálisak, és törlődnek a függvény lefutása után, ezért nem tudunk visszatérni annak a memóriacímével. Ezért kellett használni a static kulcszót, mely lehetővé teszi, hogy a lokális változó benne maradjon a memóriában, akkor is ha vezérlés már továbblépett a függvényen.

```
int* sum(int egyik, int masik) {
    static int sum = egyik + masik;
    return &sum;
}

int szorzat(int egyik, int masik) {
    return egyik*masik;
}

int osztas(int egyik, int masik) {
    return egyik/masik;
}
```

Ezek a függvények lényegében segítségként jöttek létre, hogy a függvényre mutató mutatókat használni tudjuk a programban. Ebben a dologban a legnagyobb problémát a fakt függvényben lévő statikus változó okozta. Csinálni kell egy egészre mutató mutatót visszadó függvényre mutató mutatót. Ez a pointer mutathatna a fakt-ra, csak az a probléma, hogyha a pointeren keresztül meghívja a program a függvényt, akkor a sum értéke megváltozik. Ezért definiáljuk a sum függvényt, ami szintén a egészre mutató mutatót ad vissza. A szorzat és osztas függvények pedig, ahogy említettem, csak segéd függvények.

```
int (*pfgv (int a)) (int,int) {
    if (a){
        return &szorzat;
    }
    else
        return &osztas;
}
```

A pfgv egy olyan függvény, ami függvényre mutató pointert ad vissza, egy olyan függvényre mutató pointert, ami két egész kér paraméteréül. A pfgv egy egészet kér paraméteréül, és ennek függvényében ad vissza egy pointert, vagy a szorzat vagy a osztas függvényekre.

```
int main()
{
    int a = 10;
    int b = 5;
    int* pa = &a;
    int& ra = a;
    int tomb[a];
    int(& rtomb)[a] = tomb;
    int* ptomb[2];
    ptomb[0] = &a;
    ptomb[1] = &b;
    int* fakt_a = fakt(a);
    int*(psum)(int,int) = &sum;
    int (*(*p_pfgv) (int valami))(int, int) = &pfgv;
```

```
    std::cout << "a és b szorzata " << (pfgv(1)) (a,b) << std::endl;
    std::cout << "a és b hányadosa " << (pfgv(0)) (a,b) << std::endl;
    std::cout << "a és b hányadosa " << (p_pfgv(0)) (a,b) << std::endl;
    std::cout << "a értéke "<< a << '\t' << "a! értéke "<< *fakt_a << std::endl;
    std::cout << "a és b összege " << *psum(a,b) << std::endl;
}
```

Az main függvény tartalmazza a feladat további megoldásait. A a és b változók egészek. A pa egy egész számra mutató pointer. A pointer egy memóriacímre mutat, emiatt az a változó címét kell képeznünk, amit a & operátorral lehetünk meg. A referencia nagyon hasonlít a pointerre, ez is egy változóra hivatkozik. Lényegében az érekéül adott változó aliasa. Előnye a pointerrel szemben, hogy nem foglal külön helyet, hanem a változó memóriacímét használja. Ilyen referencia a ra. Itt a & nem címképző operátor, hanem ezzel jelezzük a fordítónak, hogy egy referenciát deklaráltunk. Az tomb egy egészket tartalmazó tömb, aminek az elemszáma megegyezik az a változó értékével. A rtomb pedig a tomb tömbnek a referenciaja, nem csak az első elemé, hanem az egész tömböt. A ptomb tömb egészekre mutató mutatók tömbje. Ahogy látható az elemeihez hozzá tudjuk rendelni a változók memóriacímét. A fakt\_a pointer pedig a fakt függvény által visszaadott sum változóra mutat. A psum szintén egy pointer, de nem egy változóra mutat, vagy egy tömbre, hanem egy függvényre. Jelen esetben egy olyan függvényre tud mutatni, ami int\* ad vissza, azaz egészre mutató pointert, és paraméterül két egész kér. Ennek a leírásnak pont megfelel a sum függvény. A p\_pfgv szintén egy függvénymutató, ahogy a nevéből látszik a pfgv függvényé. Vagyis ez a pointer egy olyan függvényre mutat, ami paraméterül kér egy egész, és egy olyan függvényre mutató pointert ad vissza, ami két egészet kér be, és egy egészet ad vissza. A cout segítségével pedig kiírjuk a képernyőre a következő sorokat. Érdekesség, hogy a pointere kereszttüli függvényhívásoknál nincs szükség a \* használatára, ellentétben a változókkra mutató pointerekkel. Például a fakt\_a értékét csak a \* operátor segítségével kaphatjuk meg, ha ellenkező esetben a memóriacímet adja vissza. Viszont a psum pointeren kereszttüli függvényhívásnál már használtunk \* operátort, mivel a sum függvény egy egészre mutató pointert ad vissza.

Mostpedig lássuk a feladat másik részét, ahol le kell írni, hogy mit vezetnek be a programba az alábbi kifejezések. Az feladat első részében már minegyikkel kellett dolgoznunk, szóval könnyű dolgunk lesz.

```
int a;
```

egy egész vezet be a programba.

```
int *b = &a;
```

egy egészre mutató mutatót vezet be. A mutató, vagy elterjedtebb nevén pointer lényegében egy olyan változó, ami egy változó, egy tömbre esetleg egy függvényre memóriacímre mutat. Érdemes megfigyelni, hogy a &a vagyunk képesek átadni az a változó memóriacímét.

```
int &r = a;
```

egy egésznek a referenciaját vezeti be. Láthatod, hogy a mutatót a \* operátor segítségével deklarálunk, míg a referenciait a & jelkel. A kettő közti különbség az, a referencia, lényegében egy alias egy másik változóhoz. Nem foglal külön helyet a memóriában, mint a pointer, hanem osztozik a területen a referált változóval.

```
int c[5];
```

egy egészkből álló, 5 elemű tömböt deklarál.

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

az egészek tömbjének referenciáját vezeti be a programba. Fontos látni, hogy ez nem az első elemek a referenciája, hanem az összes elemnek.

```
<int *d[5];
```

egészre mutató mutatók tömbje.

```
int *h();
```

egészre mutató mutatót visszadó függvény.

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

egészre mutató mutatót visszaadó függvényre mutató mutató.

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

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

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

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

## 4. fejezet

# Helló, Caesar!

### 4.1. double \*\* háromszögmátrix

Megoldás forrása: [itt](#)



#### Megjegyzés

A feladat megoldásában tutoráltként részt vett: Országh Levente.

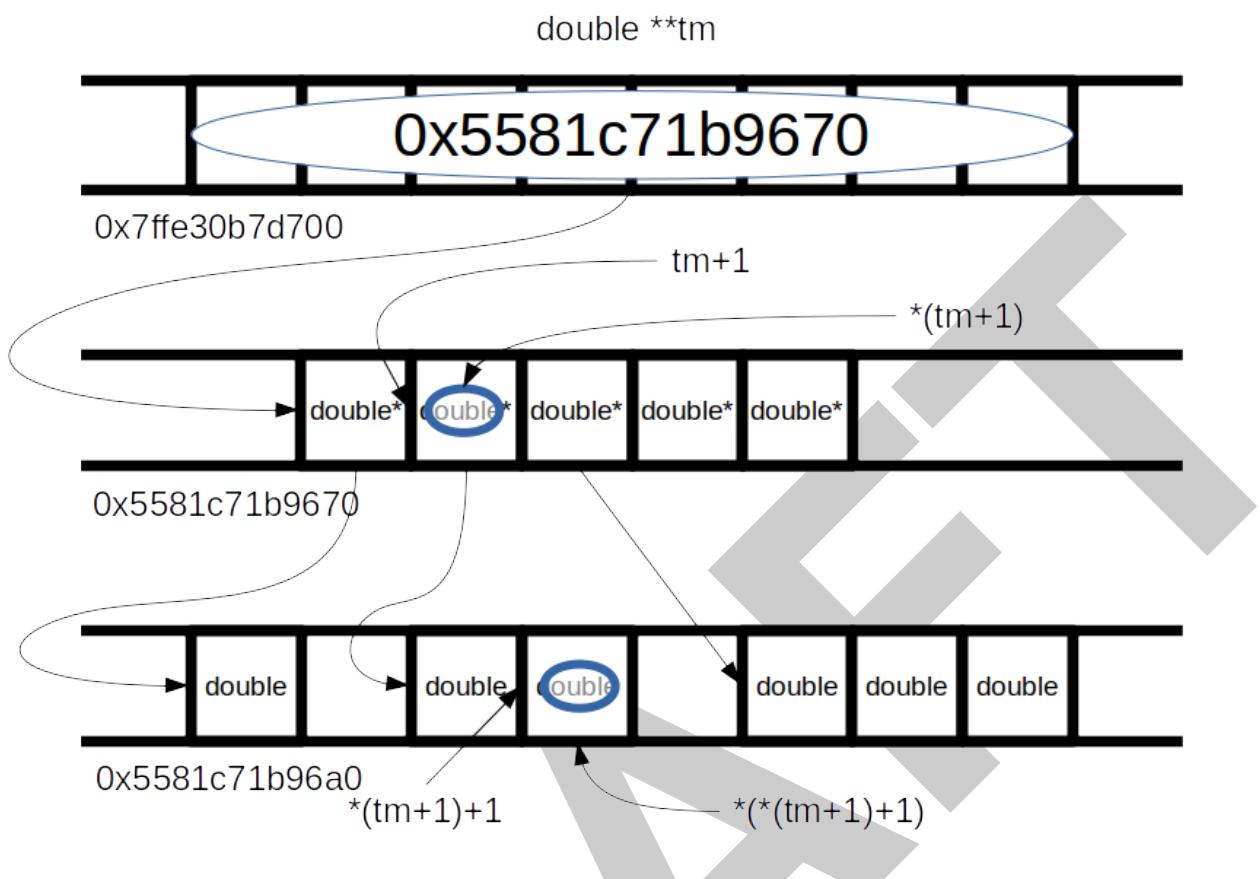
#### Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

Ebben a feladatban a pointerek használatával fogunk egy kicsit jobban megismerkedni. De mielőtt rátérnék a forrásra, előtte tisztázzuk mi is az a háromszögmátrix. Ez 2 tulajdonsággal rendelkezik, az első, hogy négyzetes, tehát sorai és oszlopai száma megegyezik, a másik pedig az, hogy a főátlója alatt(a mi programunkban felett) csupa nulla szerepel. A program ezt a mátrixot fogja elkészíteni:

		Oszlopok				
		0	0	0	0	0
Sorok	0	1	2	0	0	0
	3	4	5	0	0	
	6	7	8	9	0	
	10	11	12	13	14	

4.1. ábra. Háromszögmátrix

Most, hogy tudjuk, mit várunk el a programtól, nézzük meg, hogyan lehet ezt megvalósítani. Ahogy a feladat kiírásában is láthatjátok, ezt egy egészre mutató mutatatónak a mutatójával fogjuk létrehozni. Gondolom ez most egy kicsit bonyolultnak hangzik, de itt egy ábra a program egyszerű megértéséhez:



4.2. ábra. Pointerek a memóriában

A könnyebb megértés érdekében vegyük sorra, hogy mi is van az ábrán. Legfelül látjuk az `double **tm` mutatót, ez a deklaráció. Azért áll 4 négyzetből, mert az `double` típusú változók 8 bájtosak. És ez a mutató egy `double*`-ra mutat, vagyis annak a memóriacímére, a memóriacím kerül be a kék oválisba. Ezután láthatod a `tm+1`-et, ez azt jelenti, hogy a `tm` mutató "eggyel" arrébb mutat, vagyis 4 bájttal árrébb. A `*(tm+1)`-el pedig a benne lévő értéket kaojuk meg. Ezzel ekvivalens jelölés, mely talán jobban érthető, ha úgy képzeljük el ezt, mintha egy tömb lenne. Tehát a `tm+1` értelmezhető így: `&tm[1]`, vagyis a `tm` tömb második elemének memóriacímeként. Ebből következik, hogy a `*(tm+1)` pedig a `tm[1]`, mely nem más, mint a `tm` tömb második elemének az értéke. Mivel még mindig a pointereknél tartunk, ezért ez az érték szintén egy memóriacím lesz, mégpedig egy `double` típusú változójé. És ezzel megérkeztünk a változók szintjére, ahol már nincsenek pointerek. Ha azt akarod tudni, hogy mi a `*(tm+1)` által mutatott `double` értéke, akkor egyszerű a dolgunk, csak előrakunk még egy csillagot, tehát `*(*(tm+1))`. Értelem szerűen, itt úgy tudsz a következő elemre mutatni, hogy +1-et hozzáadsz, vagyis `*(*(tm+1))+1`, ennek az értékét pedig `*(*(*(tm+1))+1)`. Ebben az esetben is használhatod a tömbös analógiát. Mivel a mátrix lényegében egy két dimenziós tömb, ezért ábrázolhatod így is `&tm[1][1]` a memóriacímet, és `tm[1][1]-el` az értékét. Összességében rajtag áll, hogy melyiket szeretnéd használni, kezdetben talán a tömbös megoldás érthetőbb, de érdemes hozzászokni a másikhoz, mert az az elterjedtebb.

Most elemezzük a programot sorról sorra.

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

```
int
main ()
{
    int nr = 5;
    double **tm;
```

Az elején, ahogy már megszoktad includálj a megfelelő header fájlokat, az stdio.h ismerős lehet, ez kell a printf használatához, és most megismерkedünk az stdlib.h-val, mely a malloc utasítás használatához lesz szükséges. Az nr tartalmazza az oszlopok számát, és itt deklaráljuk a \*\*tm pointert is.

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

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

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

Ebben a részben a printf kiírja a tm memóriacímét, majd az if feltételén belül, a tm-et ráállítjuk a malloc által foglalt 5\*8 bájtnyi térfelületre. A malloc egy pointert ad vissza, ami a lefoglalt tárra mutat, void \* típusú, tehát bármely típust vissza tud adni típuskényszerítéssel. Jelen esetben ez double \*\* visszaadására kényszerítjük. Majd az if feltételeként megvizsgáljuk, hogy tudott-e lefoglalni területet a malloc, ha nem, akkor visszatérünk hibával. Ha a tárfoglalás sikerült, akkor kíírjuk a lefoglalt tár címét. Ha az ábrát visszanézed, most tartunk a második sorban.

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

A for cikluson belül "létrehozzuk" az ábra szerinti második sor elemeit, melyek double \* típusúak. A ciklusban 0-tól megyünk 4-ig, egyesével lépkedve. A tm mutatót itt úgy kezeljük, mint egy tömböt, és a tm által mutatott mutatókhoz foglalunk tártetületet, és ráállítjuk őket. Éredemes megfigyelni, hogy mindenikhez i+1-szer 4 bájtot foglalunk le, és a malloc double \*-ot ad vissza. Itt is megvizsgáljuk, hogy sikerült-e a foglalás, hanem hibával térünk vissza. Most kész a második sor, és mindenik double \* egy harmadik sorban lévő double-ek csopoortjának első elemére mutat, mindenik más csoporthoz.

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

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 ("%d, ", tm[i][j]);
    printf ("\n");
}
```

Kiíratjuk a harmadik sor első double csoportjának első elemének a memóriacímét. Majd a for cikluson belül értéket adunk a harmadik sori double-eknek. Az i-vel megyünk a 4-ig, vagyis nr-1-ig, j-vel pedig minden 0-tól i-ig. Az i jelöli a sorok számát, a j pedig az oszlopokat. Mártrix minden eleméhez a sorszám\*(szorszám+1)/2+oszlopszám, és ezzel megkapjuk a feladat legelején felvázolt mátrixot, amit a következő for -ban már csak elemenként kiíratunk.

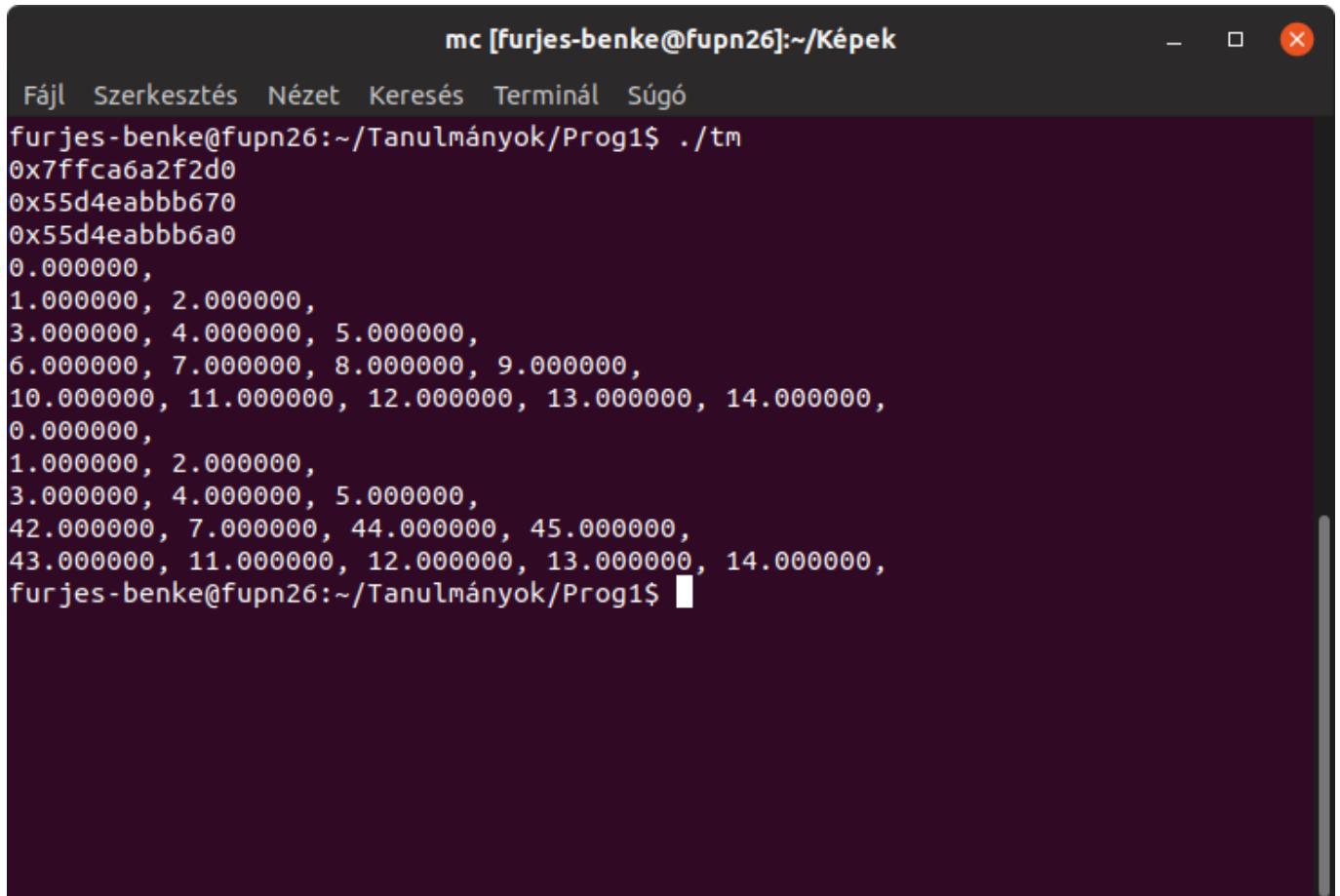
Hogy egy kicsit szokja a szemed a többféle jelölést, nézzük meg az előbb megadott mátrix néhány elemének módosítását.

```
tm[3][0] = 42;
(* (tm + 3))[1] = 43; // mi van, ha itt hiányzik a külső ←
()
* (tm[3] + 2) = 44;
* (* (tm + 3) + 3) = 45;
```

Az elsőt már láttad a gyakorlatban, hogy működik, mivel a programban eddig ezt használtuk, tehát a tm 3. sorának első elemének értékét 42-re módosítjuk. Utána a harmadik sor második elemének az értékét változtatjuk, majd a harmadik sor harmadik elemét, végül pedig a harmadik sor negyedik elemét. Itt is lát-hatod, hogy az első verzió sokkal egyszerűbb a többinél, főleg azoknak, akik már sokat használtak tömböket C-ben. A második lehetőségnél felmerül a kérdés, hogy elhagyható-e a külső zárójel. Elhagyható viszont, így nem a harmadik sorba lesz a módosítás, hanem a 4. sor első eleménél, mivel  $\star (\text{tm} + 3)[1]$  azzal ekvivalens, hogy  $\star (\text{tm} + 4)$ .

```
mc [furjes-benke@fupn26:~/BHAX/attention_raising/Source/Haromszogmatrix - □ ×
Fájl Szerkesztés Nézet Keresés Terminál Súgó
furjes-benke@fupn26:~/Tanulmányok/Prog1$ ./tm
0x7ffe30b7d700
0x5581c71b9670
0x5581c71b96a0
0.000000,
1.000000, 2.000000,
3.000000, 4.000000, 5.000000,
6.000000, 7.000000, 8.000000, 9.000000,
10.000000, 11.000000, 12.000000, 13.000000, 14.000000,
0.000000,
1.000000, 2.000000,
3.000000, 4.000000, 5.000000,
42.000000, 43.000000, 44.000000, 45.000000,
10.000000, 11.000000, 12.000000, 13.000000, 14.000000,
furjes-benke@fupn26:~/Tanulmányok/Prog1$ █
```

4.3. ábra.  $(*(tm + 3))[1] = 43$



The screenshot shows a terminal window titled "mc [furjes-benke@fupn26]:~/Képek". The window has a dark background and light-colored text. At the top, there's a menu bar with options: Fájl, Szerkesztés, Nézet, Keresés, Terminál, Súgó. Below the menu, the command "furjes-benke@fupn26:~/Tanulmányok/Prog1\$ ./tm" is entered. The terminal then displays a series of memory addresses and their corresponding hex and decimal values. The data starts with address 0x7ffca6a2f2d0, followed by 0x55d4eabbb670, 0x55d4eabbb6a0, and so on. The values include 0.000000, 1.000000, 2.000000, 3.000000, 4.000000, 5.000000, 6.000000, 7.000000, 8.000000, 9.000000, 10.000000, 11.000000, 12.000000, 13.000000, 14.000000, and 43.000000. The sequence ends with "furjes-benke@fupn26:~/Tanulmányok/Prog1\$".

4.4. ábra.  $*(tm + 3)[1] = 43$

## 4.2. C EXOR titkosító

Írj egy EXOR titkosítót C-ben!

Megoldás videó:

Megoldás forrása:[itt](#)

**Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...**

Az EXOR titkosító lényegében a logikai vagyra, azaz a XOR műveletre utal, mely bitenként összehasonlítja a két operandust, és minden 1-et ad vissza, kivéve, amikor az összehasonlított 2 Bit megegyezik, mert akkor nullát. Tehát 2 operandusra van szükségünk, ez jelen esetben a titkosítandó bemenet, és a titkosításhoz használt kulcs. Ideális esetben a ketté mérete megegyezik, így garantálható, hogy szinte feltörhetetlen kódot kapunk, mivel túl sokáig tart annak megfejtése. A mi példánkban természetesen nem lesz ilyen hosszú a kulcs, mivel ki is szeretnénk próbálni a programot. Viszont ha a kulcs rövidebb, mint a titkosítandó szöveg, akkor a kulcs elkezd ismétlődni, ami biztonsági kockázatot rejt magában.

Nézzük is meg ennek a titkosító algoritmusnak a C-beli implementációját, melynek majd a törő verzióját is elkészítjük a későbbiekbén.

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

Elsőnek a kulcs méret és a buffer méretének maximumát konstansban tároljuk el, ezek nem módosíthatóak. A szintaxisa is másabb, mint egy változó definiálásánál, itt lényegében azt adjuk meg, hogy mivel helyettesítse a megadott nevet a program a forrásban. Az előre definiált konstansok nevét általában nagy betűvel írjuk, ezzel is elkülönítve a vátozóktól. Nem csak számokat használhatunk konstansként, hanem stringeket, és kifejezéseket is. Érdekessége még, hogy nem program futtatásakor történik meg a behelyettesítés, hanem a már a fordítás alatt, tehát a gépi kód már behelyettesített értékeket tartalmazza.

```
int
main (int argc, char **argv)
```

Újabb érdekesség, hogy a main () definiálása itt egy kicsit másképp zajlik, mivel jelen esetben argumentumokat adunk át neki, az argumentumokat általában a terminálon keresztül adjuk át, amikor futtatjuk. Az argc-vel adjuk át az argumentumok számát, és az argumentumokra mutató mutatókat pedig az argv tömbben tároljuk el.

```
char kulcs[MAX_KULCS];
char buffer[BUFFER_MERET];
```

A main () belül deklarálunk két tömböt, egyikbe a kulcsot tároljuk, a másikban pedig a beolvasott karaktereket, mind a kettőnek a mérete korlátozott, melyet még a #define segítségével adtunk meg.

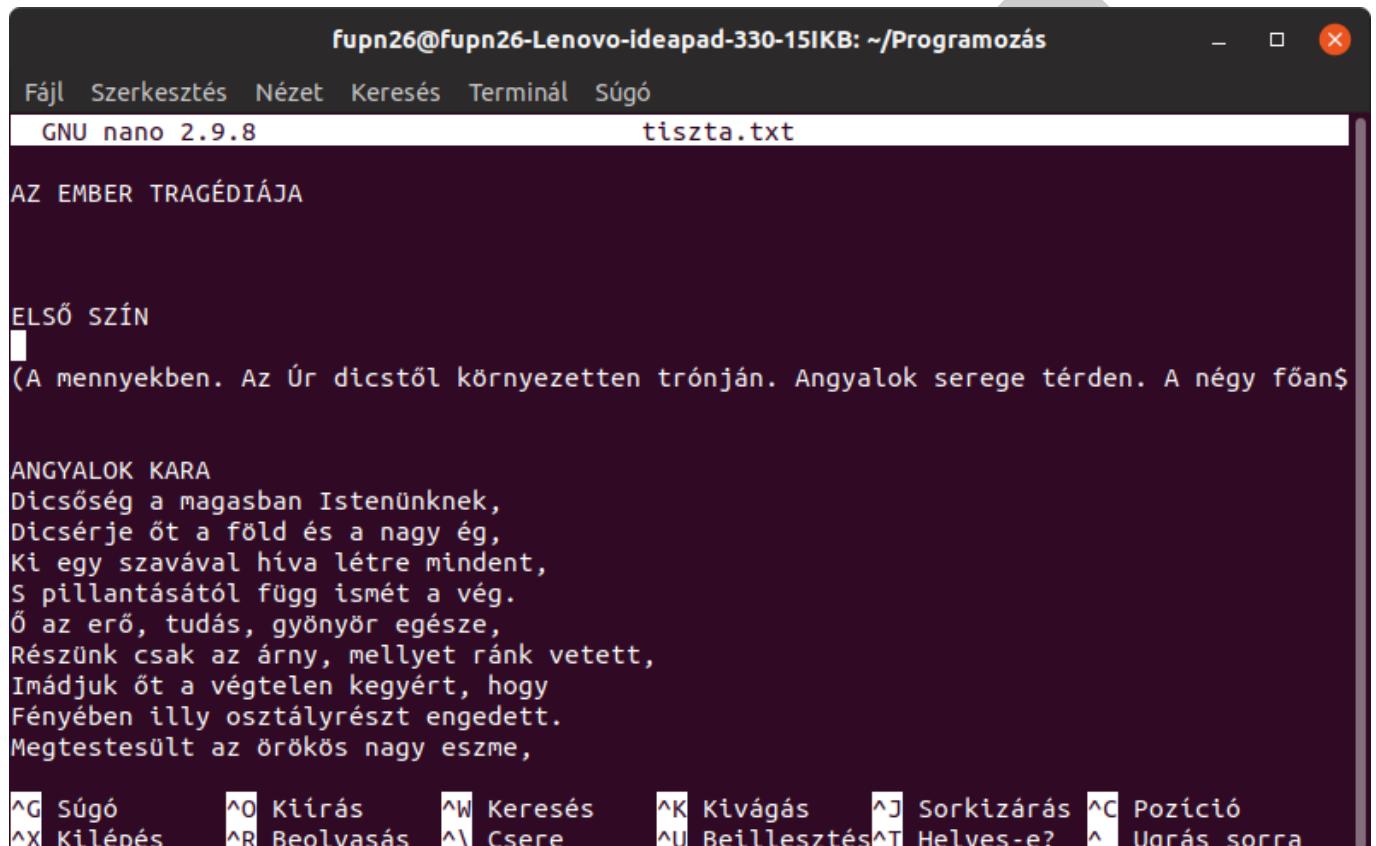
```
int kulcs_index = 0;
int olvasott_bajtok = 0;

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

Definiálunk számlálókat, melyek segítségével bejárjuk majd a kulcs tömböt, és számoljuk a beolvasott bajtokat. A kulcs méretét a strlen () függvénytel kapjuk meg, mely jelen esetben visszadja a második parancssori argumentum hosszát. Ezután a strncpy () függvénytel átmásoljuk az argv [1]-ben tárolt sztringet karakterenként a kulcs tömbe "másolja", lényegében mindegyikhez visszaad egy pointert. A MAX\_KULCS-csal pedig meghatározzuk, hogy mennyi karaktert msáoljon át.

```
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 feltétele addig lesz igaz, ameddig a read parancs beolvassa a megadott mennyisésgű bájtokat. A read 3 argumentumot kap, az egyik a file descriptor, ami megadná, hogy honnan szeretnénk beolvasni a bájtokat, jelen esetben a standard inputról olvasunk, a bájtokat a buffer-ben tároljuk egészen addig, ameddig el nem érjük a megadott mennyiséget, amit BUFFER\_MERET definiál. A beolvasott bájtok számát adja vissza. Ezután pedig végigmegyünk elemenként a bufferben eltárolt karaktereken és össze EXOR-ozzuk a kulcs tömb megfelelő elemével, majd inkrementáljuk a kulcs\_index-et 1-el, mely egészre addig nő, ameddig el nem érjük a kulcs\_meret-et, ekkor lenullázódik. Végezetül pedig kiírjuk a buffer tartalmát a standard outputra.



The screenshot shows a terminal window titled "fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB: ~/Programozás". The window contains a text file named "tiszta.txt" edited with "GNU nano 2.9.8". The text is a play on words where each character is XORed with the character at index 13 of the key "KIVÁGÁS".

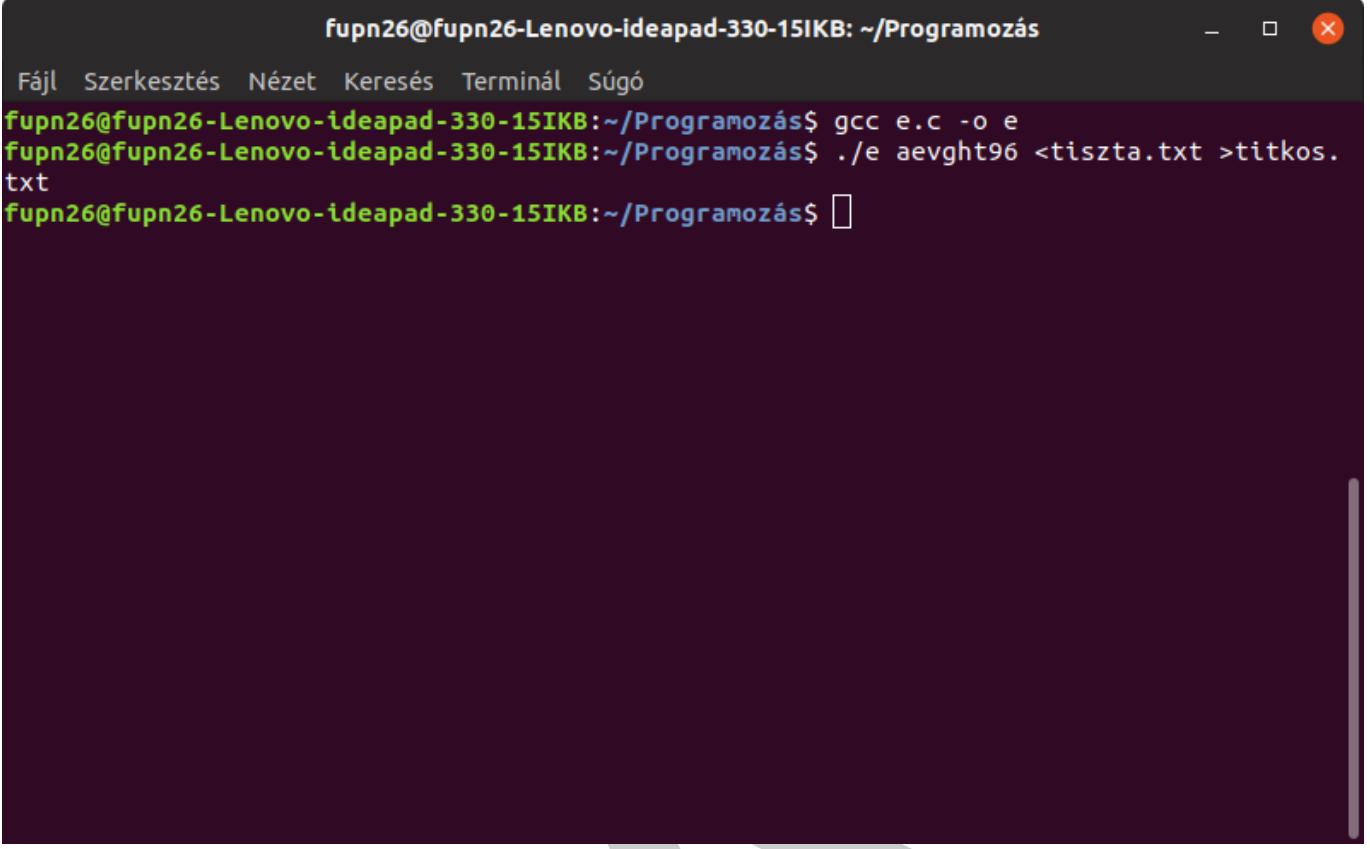
```
ELŐ SZÍN
(A mennyekben. Az Úr dicstől környezetten trónján. Angyalok serege térdén. A négy főan$
```

ANGYALOK KARA

Dicsőség a magasban Istenünknek,  
Dicsérje őt a föld és a nagy ég,  
Ki egy szavával híva létre minden,  
S pillantásától függ ismét a vég.  
Ő az erő, tudás, gyönyör egésze,  
Részünk csak az árny, mellyet ránk vetett,  
Imádjuk őt a végtelen kegyért, hogy  
Fényében illy osztályrészt engedett.  
Megtestesült az örökös nagy eszme,

^G Súgó ^O Kírás ^W Keresés ^K Kivágás ^J Sorkizáras ^C Pozíció  
^X Kilépés ^R Beolvasás ^\ Csere ^U Beillesztés ^T Helyes-e? ^ Ugrás sorra

4.5. ábra. Titkosítandó szöveg



The screenshot shows a terminal window with the following content:

```
fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB:~/Programozás
Fájl Szerkesztés Nézet Keresés Terminál Súgó
fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB:~/Programozás$ gcc e.c -o e
fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB:~/Programozás$ ./e aevght96 <tiszta.txt >titkos.txt
fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB:~/Programozás$
```

4.6. ábra. Fordítás és futtatás

```
fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB: ~/Programozás
Fájl Szerkesztés Nézet Keresés Terminál Súgó
GNU nano 2.9.8 titkos.txt

?V%"6|dA1$&/♦♦r(♦♦- )~3^Vko3+;♦♦^V2?♦♦&~3^^ E^[ ^B^F^Z@S
^G^S      FTxLA♦♦^UH^PPU^R^Q♦♦^DTR♦♦^W^X^^M^N\B^U^@^XG^ \^F♦♦^0^0♦♦^FZ^Yw^0^B^0^F^D^ [R^V$^I^Vm,^]ZE♦♦^D^M^MT♦♦^UE^WG^N♦♦Z^EE♦♦^ [TX^V^0^D^Q^H^QME] ,^AT\Q^XE^E^]     ^B♦♦^W^D^ZG^@♦$^QW^V^H ^Z^^H^ [JL^U♦♦^K^Q^F♦♦^R^_ ^BG^M^Z^S^E^ @^B^SFT3{^D^B^B^B^ [^@ \E♦♦^Z^SH^UC^V♦♦^D♦♦$^B♦♦^TI_ ^@^XI^H~♦♦^W^H^_ ^K^D^]♦♦
^L^QG^M^XS♦♦^WV^S^M^Z^S^M^ \♦♦^FX^Y<, ^L^QG^M^S@^V
^@^D♦♦^ _ Y^F♦♦^SH^AS♦♦^Q^X^NH^ \Z^MKVm.^QU^V    ♦♦^SDT0_ ^M♦♦^ @^A^Y^Y@♦♦^RJ^F^QTB♦♦^ _KH$^♦♦^C^B^QT^V^L♦♦^ @^H^Q^O^R^_ ^S^UH^V\X^0^ @^B^B^CX^Y< ^H^_    ^\T\Z^ [♦♦^ @^ \^ [R^V^M♦♦^E      $
```

#### 4.7. ábra. Titkosított szöveg

## 4.3. Java EXOR titkosító

## Írj egy EXOR titkosítót Java-ban!

## Megoldás videó:

## Megoldás forrása:



## Megjegyzés

Ebben a feladatban tutoráltként részt vett: Molnár András Imre, Pócsi Máté.

## Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

Az előző feladatát kell most java-ban megoldani. Mivel a Java a C és a C++ alapján készült, ezért az előző kód implementációja nem nehéz feldata, de természetesen vannak különbségek, melyeket érdemes megemlíteni.

Az első és legfontosabb dolog, hogy a Java a C-vel ellentétben Objektum-orientált programozási nyelv, azaz létre tudunk hozni objektumokat, úgynevezett class-okat melyekkel bizonyos utasításokat tudunk végrehajtani. A C++-ban kicsit arra hasonlít, mintha egy változót hoznánk létre, csak nem egy típust írunk elé,

hanem a class nevét. De ott a class elkülönül a main() függvénytől, míg a Java-ban szerves részét képezi a classnak, tehát az egész program egy nagy class-ból áll.

```
public class ExorTitkosító {  
    ...  
    ...  
}
```

Tehát ezen belül kell minden deklarálni és definiálni. A class-nak lehet public és private elemei, ezt a függvény deklaráció elé írjuk, jelen esetben nem alkalmazzunk private elemeket, de a lényeg az, hogy azokhoz nem férünk hozzá közvetlenül a classon kívül, csak akkor ha a class tartalmaz egy public függvényt, amivel ki tudjuk nyerni az értéket.

Elsőnek nézzük meg a main tartalmát:

```
public static void main(String[] args) {  
  
    try {  
  
        new ExorTitkosító(args[0], System.in, System.out);  
  
    } catch(java.io.IOException e) {  
  
        e.printStackTrace();  
  
    }  
}
```

Az main fejléce egy kicsit furán néz ki, mivel egy kicsit bonyolultabb, mint azt C-ben megszoktuk. A public annyit tesz, hogy elérhető a class-on kívül is. A static azt jelenti, hogy a a main része a class-nak, de egy külön álló objektum, nem része egyik beágyazott objektumnak sem. A void-ot már ismerjük, tehát ennek a main-nek nincs visszatérési értéke. Ráadásul itt is képesek vagyunk parancssori argumentumokat átadni a programnak a String[] args segítségével. Egy másik újdonság a try és a catch használata, mely lényegében a Java-ban és a C++-ban a kivételkezeléshez nélkülözhetetlen. A try blokk tartalmazza az utasításokat, ha valami hiba történik, akkor dobu k egy hibát, a catch "elkapja" és visszaad egy hibaüzenetet a terminálba. Jelen esetben ha nem adunk meg kulcsot, akkor kapunk hibát. A try-ban tárhelyet foglalunk az ExorTitkosító függvénynek, melynek átadjuk a kulcsot, a bemenetet és a kimenetet.

```
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 olvasottBájtak = 0;  
  
    while((olvasottBájtak =  
           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);

}

```

Az ExorTitkosító függvény a már említett argumentumokat kéri, és dobja throws a hibát, ha ez nem teljesül. A függvényen belül pedig a C kódban megismert utasításokat hajtjuk végre. Itt látható egy primitív adattípus, a byte, mely 8-bit-ból áll. Jelen esetben egy byte-okból álló tömböt hozunk létre kulcs és buffer néven. Az első argumentumból a getBytes() függvény segítségével olvassuk be a kulcsot a kulcs tömbbe. A buffer tömbnek pedig foglalunk egy 256 bájt-ból álló területet a memóriában. Majd a definiáljuk a már jól ismert változókat a kulcs tömb bejárásához, és a beolvasott bájtok számlálására. A while ciklus addig megy, ameddig be nem olvasunk a buffer méretű karakterSORozatot, vagy már nem tudunk többet beolvasni. Majd a beágyazott for ciklussal elemenként összexorozzuk a buffer tartalmát a kulccsal, és növeljük a kulcsindexet a már megszokott módon a % operátorral, mely a maradékos osztást jelenti. Ennek következtében ha elérjük a kulcs tömb hosszát, akkor lenullázódik.

Végezetül lássuk, hogy hogyan kell futtatni ezt a programot: (A képeken létható parancsok futtaása előtt telepíteni kell ezt: sudo apt-get install openjdk-8-jdk)

```

fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB: ~/Programozás
Fájl Szerkesztés Nézet Keresés Terminál Súgó
fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB:~/Programozás$ javac ExorTitkosító.java
fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB:~/Programozás$ java ExorTitkosító 00000001 <tiszta.txt >titkos.txt
fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB:~/Programozás$ 
fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB:~/P... - □ ×
Fájl Szerkesztés Nézet Keresés Terminál Súgó
GNU nano 2.9.8      titkos.txt
qteesx^Qybu:qk^Pu}rub^Pebqw**ty**zq::^P:;u|c**^
^P;c^PU^P[**KT**C^PQ^P_QWICJUB**^PV**[^\\Q:':**]^I**S
^Q:y^D**^PBJ**JQD^PP^PX**QZ**^P:sC**VWUT**^UZ^PS
^P:b^P**]^\^PQK^P**B^PCJP**^PJVUXQ\|FQ^"\^O:bu^TS
^P:q^AP**B^P[UTFU^Q**C^PXQBPMZQ^**P:^Xp^PSCY\|QV_S
^P:X_JC**^PAP**[UT^] ^PUCJ]U^Q^Q^X|UR_BE]**^Y^P:;S
^P:x_JC**^Q^P**ZUT^] ^PUB**Q^P^X|UR_CE]**^Y^P:cS
^P:fe**WJTD\^PCJQPTC**W^PUVI]**CD**P**[T**JY^]P:S
^P;x_WI^PXQBJDQ\Q^M^PC**J_T^P@^B)**S_UQD\^P:sCPDS
^P_C3D**\IB**CJTJUD^P:[**FUDU\U]_**P:::qj^P**b^P^X$
```

4.8. ábra. Titkosított szöveg

## 4.4. C EXOR törő

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

Megoldás videó:

Megoldás forrása: [itt](#)

**Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...**



### Megjegyzés

Ebben a feladatban tutorként és tutoráltként részt vett: Imre Dalma, György Dóra.

Az előbbi feádatokban láthattad, hogy hogyan lehet titkosított szövegeket készíteni az EXOR titkosítás segítségével. Most ennek az ellentétét kell megcsinálnunk, ami egy kicsit trükkösebb, és talán nem is tökéletes, de az előző feladatban generált titkos szöveg feltörésére alkalmas lesz.

```
#define MAX_TITKOS 4096  
#define OLVASAS_BUFFER 256  
#define KULCS_MERET 8
```

Ezúttal is meghatározunk bizonyos konstansokat, ebből a kulcs\_meret érdekes, mert feltételezzük, hogy a kulcs 8 elemből áll, már itt látni, hogy ez nem lenne túl hatékony a való életben.

```
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;  
}
```

Az `atlagos_szohossz` függvényel kiszámítjuk a bemenet átlagos szóhosszát, argumentumként adjuk egy tömböt, és annak a méretét. Majd egy `for` ciklussal bejárjuk, és minden elem után hozzáadunk 1-et az `sz` változóhoz. Visszatérési értékként pedig a tömb méretének és a számlálónka a hányadosát adjuk.

```
int  
tiszta_lehet (const char *titkos, int titkos_meret)  
{  
    // a tiszta szöveg valszeg tartalmazza a gyakori magyar ←  
    // szavakat  

```

```
        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");

    }
```

A tiszta\_lehet függvény az átlagos szóhossz segítségével vizsgálja, hogy a fejtésben lévő kód tiszta-e már. Itt meg kell felelni az átlagos magyar szóhossznak, és a leggyakoribb szavakat tartalmaznia kell. Felmerül a kérdés, hogy mi történik akkor, ha ezeknek nem felel meg a törni kívánt szöveg? Sajnos akkor nem tudjuk feltörni, tehát ez egy újabb gyengesége a programunknak.

```
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;

    }

}
```

Az exor függvény ugyan azt csinálja, mint az EXOR titkosító, mivel ha valamit kétszer EXOR-ozunk, akkor visszakapjuk önmagát. Lényegében ezzel állítjuk vissza a tiszta szöveget. Ez argumentumként megkap egy lehetséges kulcsot, annak méretét, és magát a titkosított szöveget, annak méretével együtt.

```
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);
}
```

Az exor\_tores hívja a korábban definiált függvényeket, és 0-át vagy 1-et ad vissza, attól függően, hogy tiszta-e már a szöveg.

```
char kulcs[KULCS_MERET];
char titkos[MAX_TITKOS];
char *p = titkos;
int olvasott_bajtok;
```

Mostmár átérhetünk a main belüli deklarációkra, definíciókra. Elsőnek dekláralunk egy kulcs[] tömböt, és egy titkos[] tömböt. Ezek mérete a fentebb már rögzített értékekkel lesz azonos. Majd definiálunk egy mutatót, mely a titkos[] tömbre mutat, és deklaráljuk a beolvasott bajtok számlálóját.

```
while ((olvasott_bajtok =
        read (0, (void *) p,
              (p - titkos + OLVASAS_BUFFER <
               MAX_TITKOS) ? OLVASAS_BUFFER : titkos + MAX_TITKOS) ←
              - p))
       p += olvasott_bajtok;
```

A while ciklussal addig olvassuk a bajtakat, ameddig a buffer be nem telik, vagy a bemenet végére nem érünk.

```
for (int i = 0; i < MAX_TITKOS - (p - titkos); ++i)
    titkos[p - titkos + i] = '\0';
```

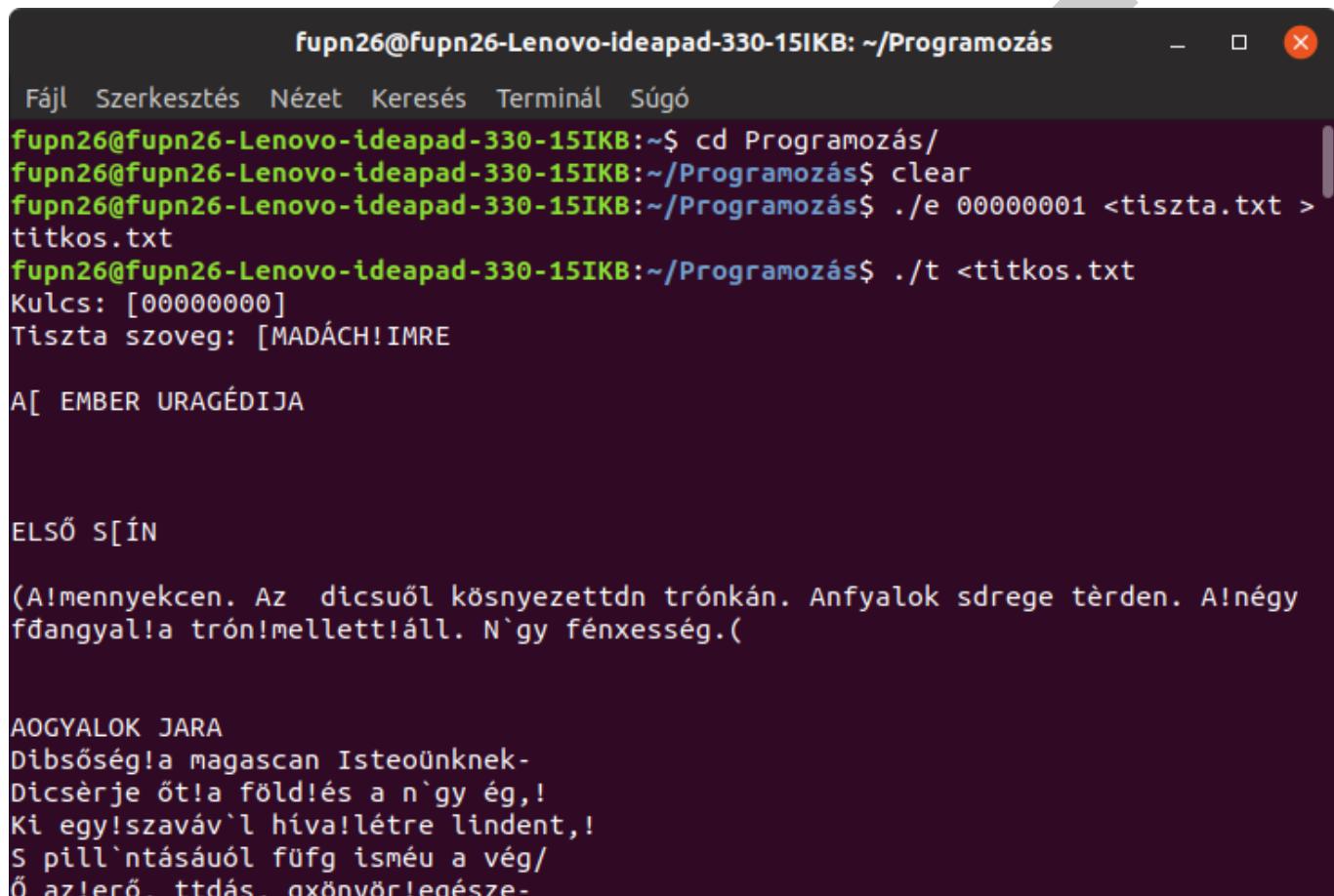
Ezzel a for ciklussal kinullázzuk a buffer megmaradt helyeit, és utána pedig előállítjuk az összes lehetséges kulcsot:

```
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);
}
```

Végig futatjuk az összes lehetőségen a `for` ciklust, majd meghívjuk az `exor_tores` függvényt. Ha ez igazat ad, tehát a visszatérési érték 1, akkor kiíratjuk az aktuális kulcsot és a feltört szöveget. Ahogy látod ez csak olyan kódokat tud feltörni, amit számokkal kódoltunk. Ezután pedig újra meghívjuk az `exor` függvényt, ezzel elkerülve a második buffer létrehozását. Az előző feladatban én a betűket és számokat is használtam, ezt is ki lehetne bővíteni, hogy fel tudjuk törni azt a kódot, de az a baj, hogy nagyon sokáig tartana. Tehát ennél a megoldásnál maradva újratitkosítottam az `tiszta.txt`-t



```
fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB: ~/Programozás
Fájl Szerkesztés Nézet Keresés Terminál Súgó
fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB:~$ cd Programozás/
fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB:~/Programozás$ clear
fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB:~/Programozás$ ./e 00000001 <tiszta.txt >
titkos.txt
fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB:~/Programozás$ ./t <titkos.txt
Kulcs: [00000000]
Tiszta szöveg: [MADÁCH!IMRE

A[ EMBER URAGÉDIJA

ELSŐ S[ÍN

(A!mennyekcen. Az dicsuől kösnyezettdn trónkán. Anfyalok sdrege tèrden. A!négy
f!dangyal!a trón!mellett!áll. N`gy fénxesség.(

AOGYALOK JARA
Dibsőség!a magascan Isteoünknek-
Dicsérje öt!a föld!és a n`gy ég,! 
Ki egy!szaváv`l hiva!létre lindent,! 
S pill`ntásauól füfg isméu a vég/
Ő az!erő, ttdás, gxönyör!egésze-
```

4.9. ábra. Törés

A `.c` fordítva és futtatva a képen látható módon folyamatosan kapjuk a lehetséges megfejtéseket, fontos hogy nem kell végig várni a folyamatot, mert az sokáig tart, `Ctrl+c`-vel meg tudod állítani. Jelen esetben láthatod, hogy sikerült megtalálnia a megfelelő kódot.

```
fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB: ~/Programozás - □ ×
Fájl Szerkesztés Nézet Keresés Terminál Súgó
Ér meg nel únod wéges vøgtelen-
Hogy `z a nöua mindif úgy mdgyen.
Léltó-d illyen!aggasty;nhoz e! wøsø]
Kulcs: [00000001]
Tiszta szoveg: [MADÁCH IMRE

AZ EMBER TRAGÉDIÁJA

ELSŐ SZÍN

(A mennyekben. Az Úr dicstől környezetten trónján. Angyalok serege térdén. A négy főangyal a trón mellett áll. Nagy fényesség.)

ANGYALOK KARA
Dicsőség a magasban Istenünknek,
Dicsérje őt a föld és a nagy ég,
Ki egy szavával híva létre minden,
S pillantásától függ ismét a vég.
Ő az erő, tudás, gyönyör egésze,
Részünk csak az árny, mellyet ránk vetett,
Imádjuk őt a végtelen kegyért, hogy
```

4.10. ábra. Törés

## 4.5. Neurális OR, AND és EXOR kapu

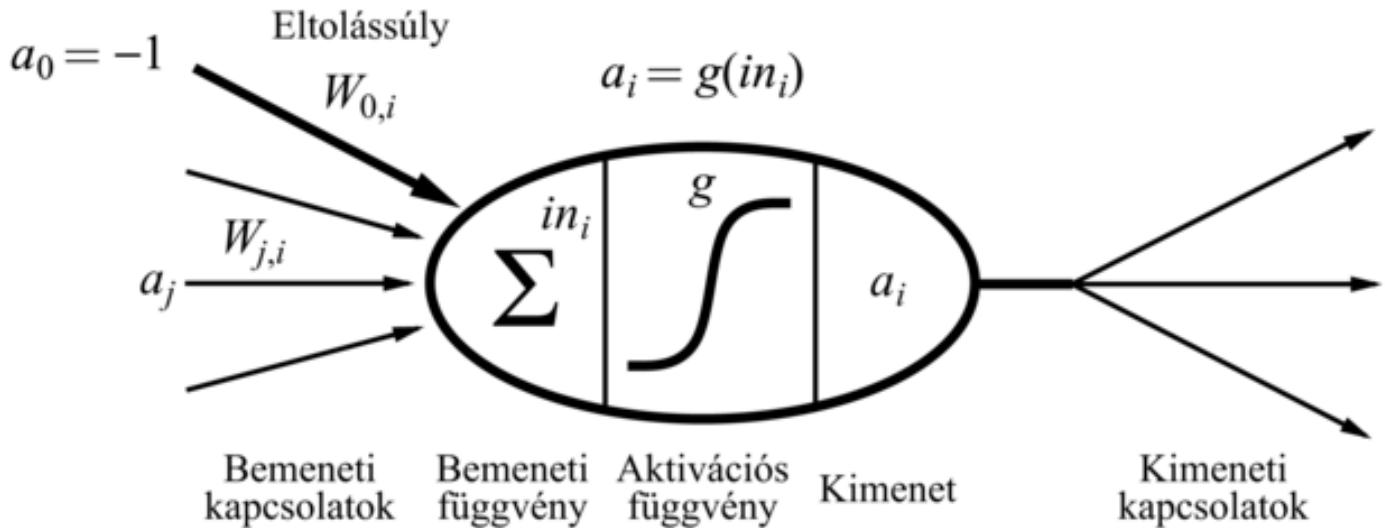
R

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

Megoldás forrása: [https://gitlab.com/nbatfai/bhax/tree/master/attention\\_raising/NN\\_R](https://gitlab.com/nbatfai/bhax/tree/master/attention_raising/NN_R)

**Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...**

Ebben a feladatban újra visszatérünk a Monty Hall problémánál megismert R nyelvhez. Segítségével neurális hálózatot fogunk létrehozni, mely képes "tanulni", és megközelíteni az átalunk megadott megfelelő értékeket. A hálózat a nevet a neuronról kapta, mely gyunk egy sejtje. Feladata az elektromos jelek összegyűjtése, feldolgozás és szétterjesztése. Az a feltételezés, hogy az agyunk információfeldolgozási képességét ezen sejtek hálózata adja. Éppen emiatt a mesterséges intelligencia kutatások során ennek a szimulálást tüzték ki célul. A neuron matematikai modeljét McCulloch és Pitts alkotta meg 1943. Ezt mutatja a következő ábra:



4.11. ábra. Neuron

A lényeg, hogy a neuron akkor fog tüzelni, ha a bemenetek súlyozott összege meghaladnak egy küszöbot. Az aktivációs függvény adja meg a kimenet értékét.

Ezt a modellt fogjuk implementálni egy R programba. Az első részben a logikai vagyot tanítjuk meg a neurális hálózatnak, mely 1-et ad vissza, kivéve, ha mind a két operandusa 0, mert akkor 0-át.

```
library(neuralnet)

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)

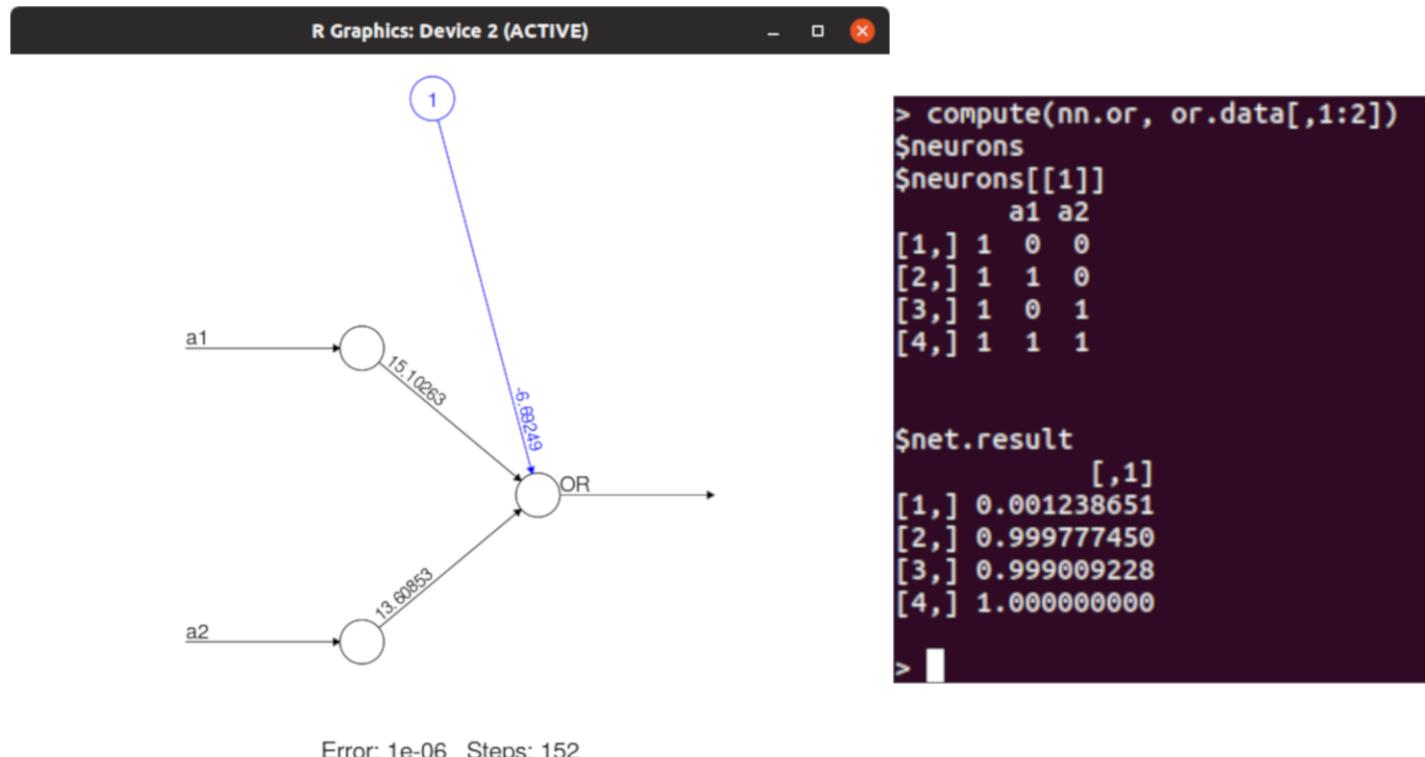
nn.or <- neuralnet(OR~a1+a2, or.data, hidden=0, linear.output=FALSE, ←
                    stepmax = 1e+07, threshold = 0.000001)

plot(nn.or)

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

A neuránet könyvtárat kell használni a feladat megoldásához. Az a1, a2, OR változókhöz hozzárendeljük a megfelelő értékeket, amit szeretnénk betanítani a programnak. Majd az or.data-ban tároljuk el ezeket a változókat, melyek a betanítás alapjául fognak szolgálni. Az nn.or változó értékéül pedig a neuralnet függvény visszatérési értékét adjuk. Ennek a függvénynek több argumentuma van, ezeket vegyük gyorsan sorra. Az első elem maga a formula, amit meg kell tanulni a programnak, majd jön egy minta, mely alapján a tanulást végzi, a harmadik argumentum a rejtett neuronok számát adja meg. A linear.output egy logikai változó, melynek értékét TRUE-ra kell állítani, ha azt szeretnénk, hogy az aktívációs függvény ne fusson le a kimeneti neuronokra. A stepmax adja meg a maximum lépésszámát a neuron háló tanulásának, mely befejeződik, ha elérjük ezt az értéket. A threshold pedig számérték, mely meghatározza a hiba részleges deriváltjainak küszöbértékét, a tanulás megállási kritériumaként funkcionál. Ezután pedig plot

kirajzoltatjuk a neurális háló tanulási folyamatának egy állapotát. A neuralnet minden bemenethez kiszámol egy súlyozást, amellyel megszorozza a bemenet értékét. Majd pedig kiszámítjuk a logikai művelet neurális háló szerinti értékét, és összevetjük a referencia értékkel.



4.12. ábra. OR

A jobb oldali kis ablakban láthatod, hogy egészen jó közelítéssel sikerült visszaadnia a megfeleő értékeket a programnak. Ugyan ezt megismétljük az AND logikai operátorral is, mely akkor lesz igaz, azaz 1, ha mind a 2 operandusa 1, amúgym hamis.

```

a1      <- c(0,1,0,1)
a2      <- c(0,0,1,1)
AND    <- c(0,0,0,1)

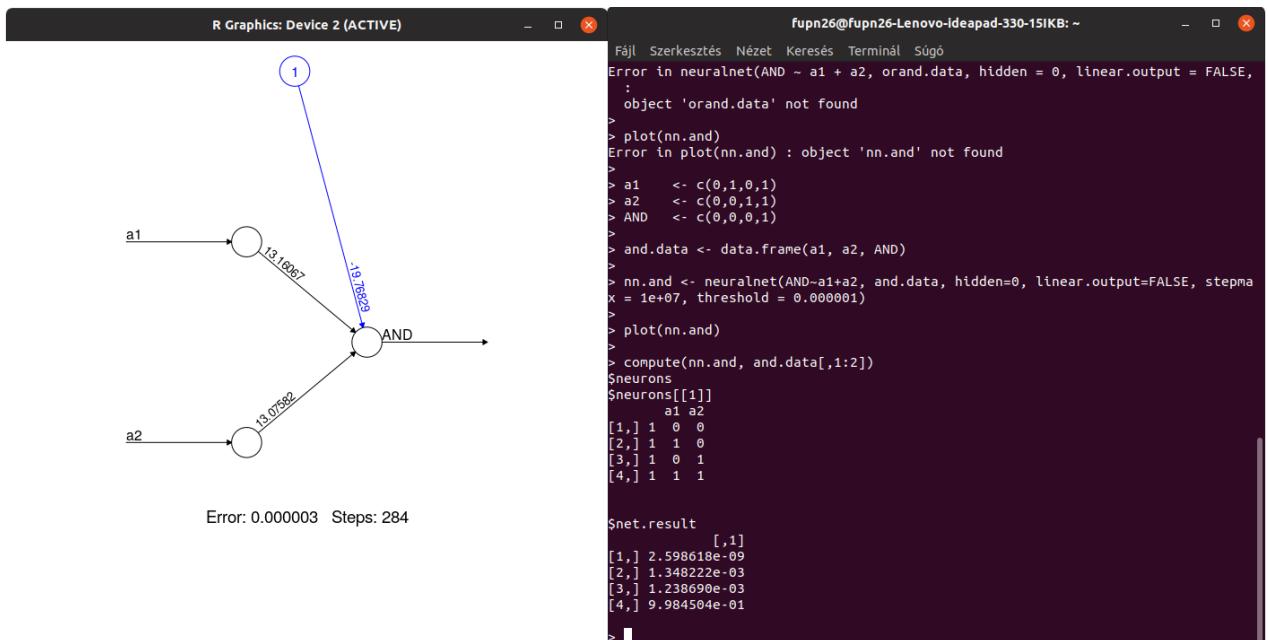
and.data <- data.frame(a1, a2, OR, AND)

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

plot(nn.and)

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

```



4.13. ábra. AND

Ezután pedig jönne az EXOR, viszont ez már nem annyira egyszerű. Amikor régen ezt a technológiát kitalálták, és az EXOR nem működött, sokan elpártoltak tőle. Majd a kor nagy matematikusai megfejtették, hogy nem lehetetlen feladat, csak egy apróságra van szükség, létre kell hozni a rejtett neuronokat, melyek segítik a tanulást.

```

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

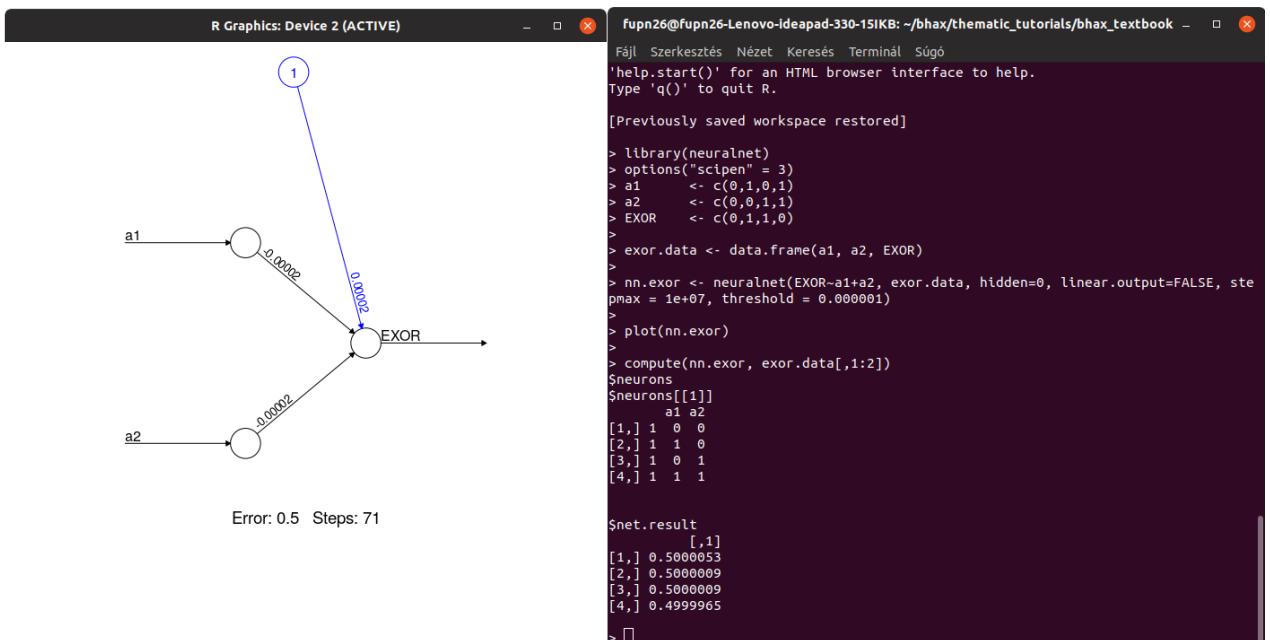
exor.data <- data.frame(a1, a2, EXOR)

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

plot(nn.exor)

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

```



4.14. ábra. EXOR első próba

Látható, hogy nagyon nagy a hibaarány, és még az eredmények is tévesek lettek, mindegyik 0,5 körül volt, az 1 és a 0 helyett. A `hidden` argumentuma 0-ra volt állítva ebben az esetben, tehát nem használtunk rejtett neuronokat. Ha ezt átállítjuk, akkor a következőt kapjuk:

```

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)

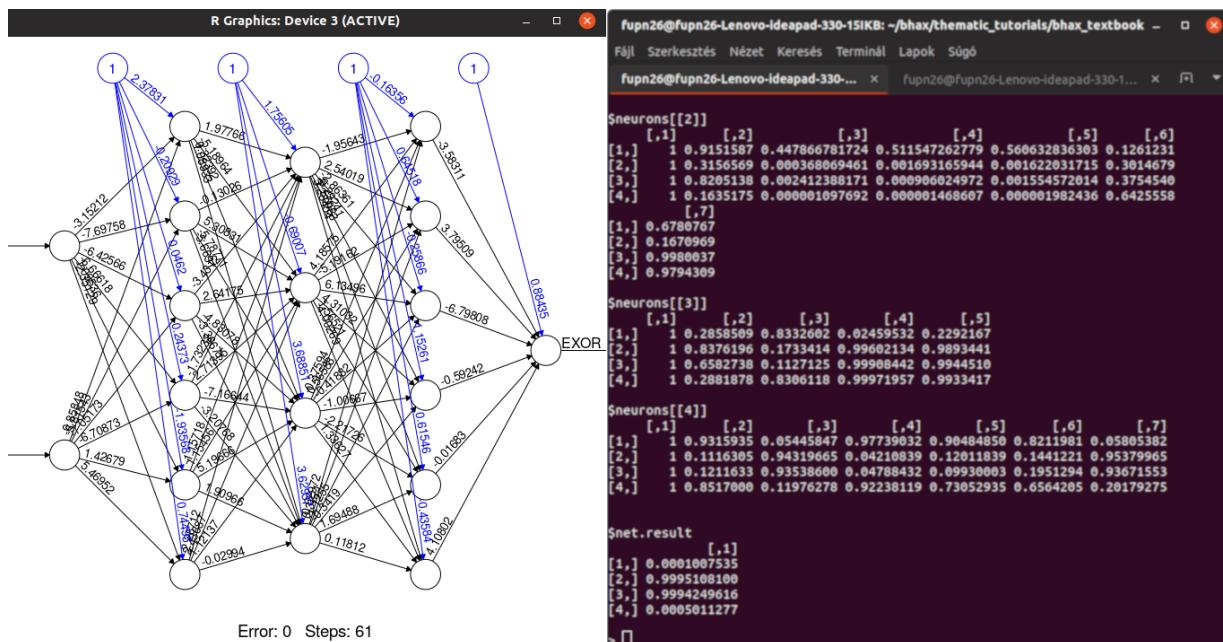
nn.exor <- neuralnet(EXOR~a1+a2, exor.data, hidden=c(6, 4, 6), linear. ←
  output=FALSE, stepmax = 1e+07, threshold = 0.000001)

plot(nn.exor)

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

```

Módosítottuk a rejtett neuronok számát, elsőnek 6, majd 4 és végül megint 6 neuront hozunk létre. Lássuk az eredményt:



4.15. ábra. EXOR második próba

Láthatod, hogy sikerült, megkaptuk a helyes eredményeket, bár az ábra jóval bonyolultabb lett a rejtett neuronok miatt.

## 4.6. Hiba-visszaterjesztéses perceptron

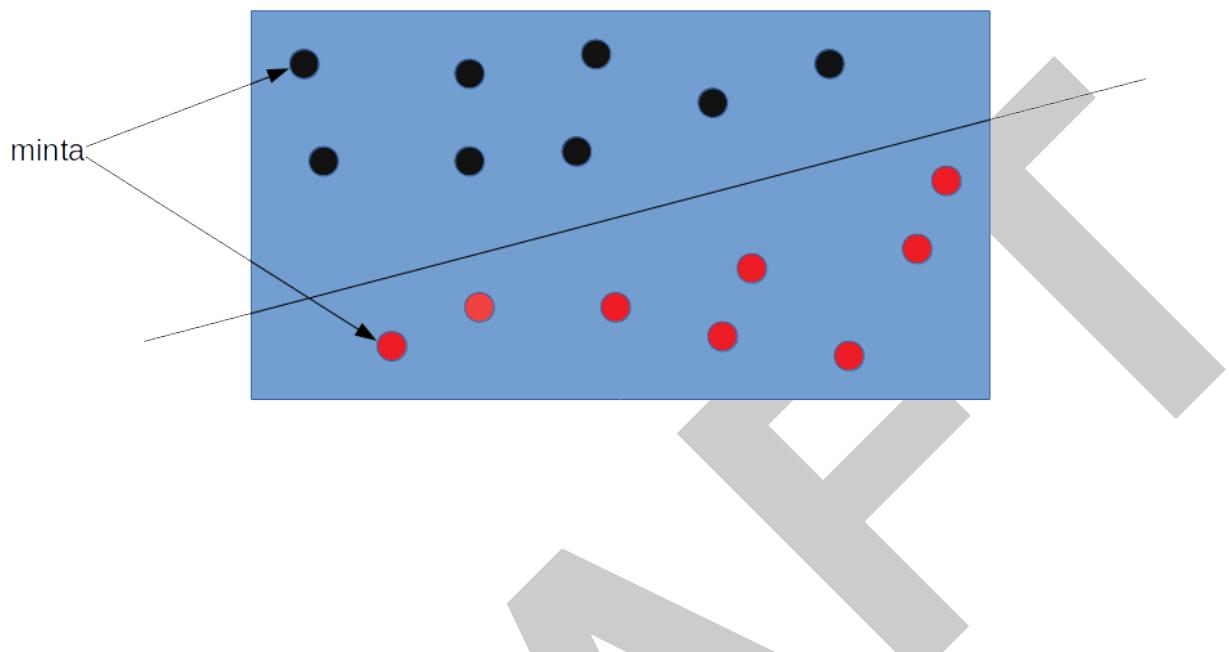
C++

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

Megoldás forrása: <https://github.com/nbatfai/nahshon/blob/master/ql.hpp#L64>

**Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...**

Ebben a feladatban folytatjuk a elmélkedést a neuron hálózatokra, ezen belül perceptronokról lesz szó. Ez egy algoritmus amely a számítógépnek "megtanítja" a bináris osztályozást. Ide is berakhatnám az előző fejezetben lévő képet a neuronról, ami egy bemenetet kap, és egy bizonyos pontot elérve "tüzel", ad egy kimenetet. Itt is hasonló dologról van szó:



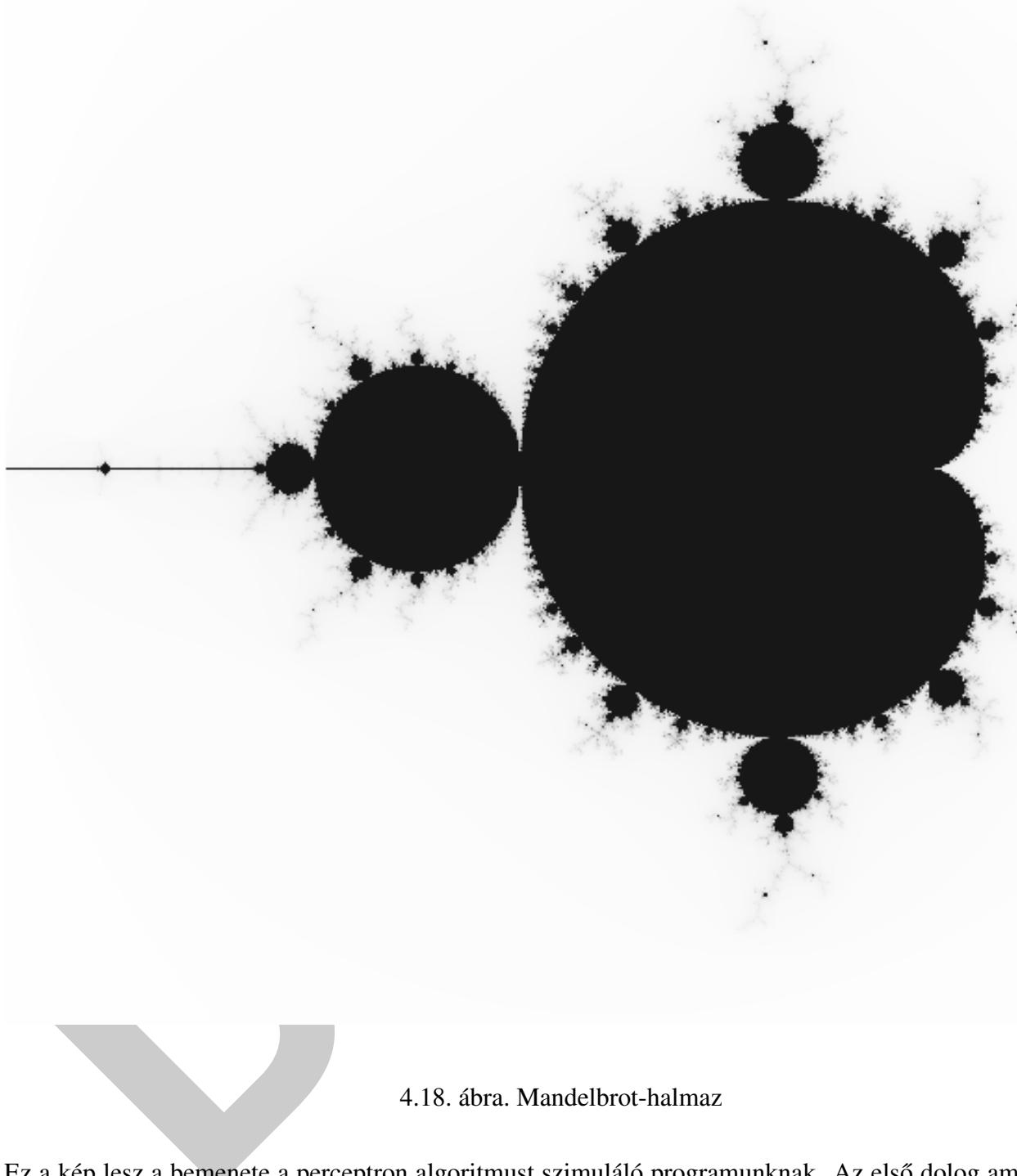
4.16. ábra. Perceptron bemenet

Tehát van egy halmaz amiben vannak piros és fekete pontok, a fekete pontok a vonal felett vannak, a pirosak pedig alatta. Adok a perceptronnak bemenetként egyet-egyet minden a kettőből, és a képes lesz megmondani a többite, hogy a vonal felett van-e, vagy alatta. Ezért nevezzük bináris osztályozásnak, mert van a vonal felettiek osztálya és az alattiaké, ez a kapcsolat könnyen reprezentálható eggyel és nullával.

Akkor lássuk magát a programot. Most C++-ban fogunk dolgozni, melyről tettem már említést a Java-s feladatban, szóval annyit már tudsz, hogy ez is egy objektum-orientált nyelv, szóval a class-okat képtelenség lesz elkerülni. 3 fájlre lesz szükség, abból az egyikkel, mandelpng.cpp-vel most nem foglalkoznánk, hiszen a következő fejezetben pont erről lesz szó. Egyelőre legyen elég annyi, hogy ezzel tudunk készíteni egy képet, ami a Mandelbrot halmazt ábrázolja.

4.17. ábra. mandelpng.cpp fordítása és futtatása

Mivel a program tartalmazza a png.hpp header fájlt, ezért van szükség a -lpng kapcsolóra. A png.hpp-t a **sudo apt-get install libpng++-dev tudod telepíteni.**



4.18. ábra. Mandelbrot-halmaz

Ez a kép lesz a bemenete a perceptron algoritmust szimuláló programunknak. Az első dolog amit nagyon fontos, hogy most 2 fájlból áll a programunk. A `ml.hpp` és `main.cpp`-re lesz szükségünk. Az `ml.hpp` tartalmazza a Perceptron class-t, ezzel a `main.cpp` sokkal átláthatóbb. Ezt technikát gyakran használják, szóval érdemes megtanulni. Magát a class-t most nem vesézzük ki, helyette vessünk egy pillantást a `main`-re.

```
#include <iostream>
#include "ml.hpp"
```

```
#include <png++/png.hpp>

int main (int argc, char **argv)
{
    ...
}
```

Itt láthatod, hogyan kell az ml.hpp-t includálni, maga a main fejrésze pedig az EXOR-nál már jól megszokott felépítést követi.

```
    png::image<png::rgb_pixel> png_image (argv[1]);
```

Ezzel létrehozzunk egy üres png-t, melynek mérete megegyezik a bemenetként kapott fájl méretével. Ehhez van szükség a png.hpp headerre. Egy fontos dolog még, hogy miért van szükség a dupla kettőpontra. A C++-ban létezik egy olyan fogalom, hogy névterek. Erről még fogunk szót ejteni, de gyelőre annyi elég lesz róla, hogy a png.hpp-ben használt függvények, változók elé oda kell rakni a png:: -ot. Ugyan így van ez az iostream-ben lévő cout-tal is, mely a standard kimenetre írja ki azt amit szeretnénk. Előtte az std:: prefixet használjuk. Lényegében ez azért hasznos, mert ha lenne a png.hpp-ben és az iostream-ben is cout , akkor ezzel meg tudjuk őket különböztetni. Persze kicsit hosszú mindegyik elé odaírni, és lesz is rá majd megoldás, de ennek használatát egyelőre kerüljük.

```
int size = png_image.get_width() * png_image.get_height();

Perceptron* p = new Perceptron (3, size, 256, 1);

double* image = new double[size];
```

A kép méretét eltároljuk egy változóban, majd létrehozunk felhasználó által definiált típust, ez a Perceptron, melyet a ml.hpp Perceptron osztályában találunk. Lényegében itt adjuk meg a rétegek számát, jelen esetben ez 3, majd azt adjuk meg, hogy hány darab neuront szeretnénk az egyes rétegekben. Az utolsóba csak 1-et rakunk, mely az eredményt adja majd. Definiálunk még egy double\* pointert, melyet size-zal megegyező memóriaterületre állítunk rá.

```
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;
```

Az egymásba ágyazott for cílusok segítségével az újonan lefoglalt tárba másoljuk bele a beolvasott kép pixeleinek piros komponensét.

```
double value = (*p) (image);
```

Itt meghívjuk a Perceptron class () operátorát, mely vissza fogja adni az nekünk szükséges eredményt. Végezetül ezt már csak kiíratjuk a cout-tal.

```
std::cout << value << std::endl;
```

Futassuk:

The screenshot shows a terminal window with two tabs. The left tab is titled 'furjes-benke@fupn26: ~/bhax/thematic\_tutorials/bhax\_textbook' and the right tab is titled 'furjes-benke@fupn26: ~/bhax/attention\_raising/Source/Perceptron'. The command entered in the right tab is 'g++ ml.hpp main.cpp -o perc -lpng -std=c++11'. The output shows the compilation completed successfully with the message '0.73102'. The prompt 'furjes-benke@fupn26:~/bhax/attention\_raising/Source/Perceptron\$' is visible at the bottom.

4.19. ábra. Fordítás és futtatás

Fontos figyelembe venned, hogy nem minden fogja ugyanazt az értéket adni, szóval nem kell kétségbe esni, ha nem ugyan az jön ki, mint a képen.

## 5. fejezet

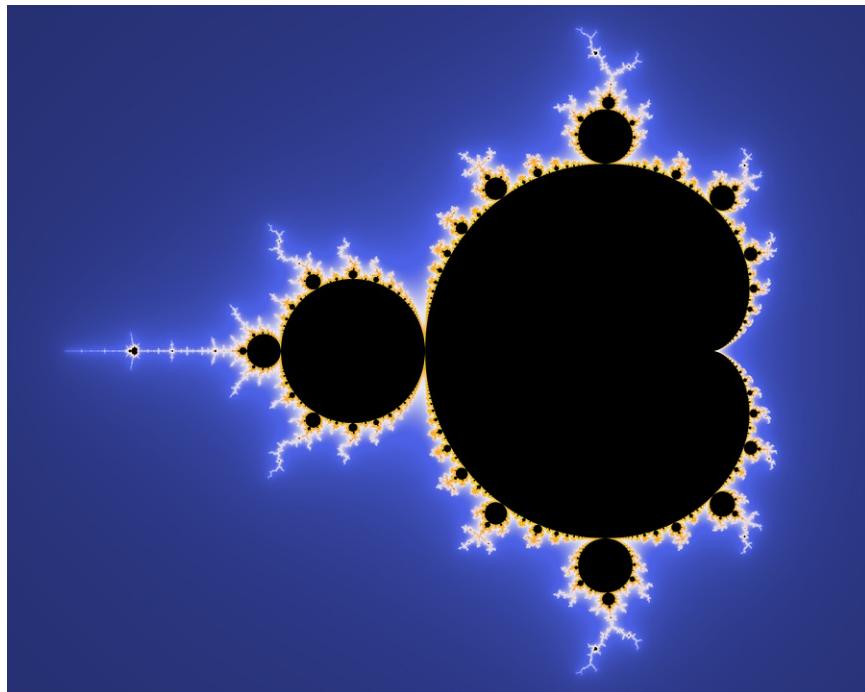
# Helló, Mandelbrot!

### 5.1. A Mandelbrot halmaz

Írj olyan C++ programot, amely kiszámolja a Mandelbrot halmazt!

Megoldás forrása: [itt](#)

Mielőtt a Mandelbrot halmazzal foglalkoznánk, elsőnek tisztázzuk, hogy mik is a fraktálok, és mi a kapcsolatuk a Mandelbrot-halmazzal. A fraktálok lényegében olyan alakzatok, melyek végtelenül komplexek. Két fő tulajdonságuk van, az egyik, hogy a legtöbb geometria alakzattal ellentétben a fraktálok szélei "szakadozottak", nem egyenletesek. A másik tulajdonságuk pedig, hogy nagyon hasonlítanak egymásra. Ha egy kör határfelületét folyamatosan nagyítjuk, egy idő után kisimul(a csúcsokat leszámítva), megkülönböztethetetlenné válik egy egyenestől. Ezzel szemben a fraktálok első tulajdonsága, mi szerint határfelületük szakadozott, megmarad, függetlenül a nagyítás mértékétől. A Mandelbrot halmaz is a fraktálok közé tartozik. Ezt és a hozzá tartozó szabályt Benoit Mandelbrot fedezte fel 1979-ben. A halmaz komplex számokból áll, melyek az alábbi sorozat elemei:  $x_1 := c$ ,  $x_{n+1} := (x_n)^2 + c$ , és ez a sorozat konvergens, azaz korlátos. Ezeket a számokat ábrázolva a komplex számsíkon kapjuk meg a Mandelbrot-halmaz híres farktálját.



5.1. ábra. Mandelbrot halmaz

Ezt az ábrát fogjuk mi megalkotni a C++ programunkkal. Ehhez a png++ header fájlra lesz szükségünk, mely nincs alapból telepítve. A sudo apt-get install libpng++-dev parancssal tudjuk feltelepíteni, és a g++ fordító használatánál szükségünk lesz a -lpng kapcsolóra. Most vegyük szépen végig a programot.

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

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

Tehát, ahogy már említettem, szükségünk lesz a p++/png.hpp header-re. Parancssori argumentum segítségével adjuk meg, hogy melyik fájlba szeretnénk elmenteni a képet.

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

Ha nem adjuk meg az argumentumot, akkor dobunk egy hibaüzenetet, amely tartalmazza, a helyes használat leírását. Ha megadtuk az argumentumot, akkor elkezdődik a lényeg.

```
double a = -2.0, b = .7, c = -1.35, d = 1.35;
int szelesseg = 600, magassag = 600, iteraciosHatar = 1000;
```

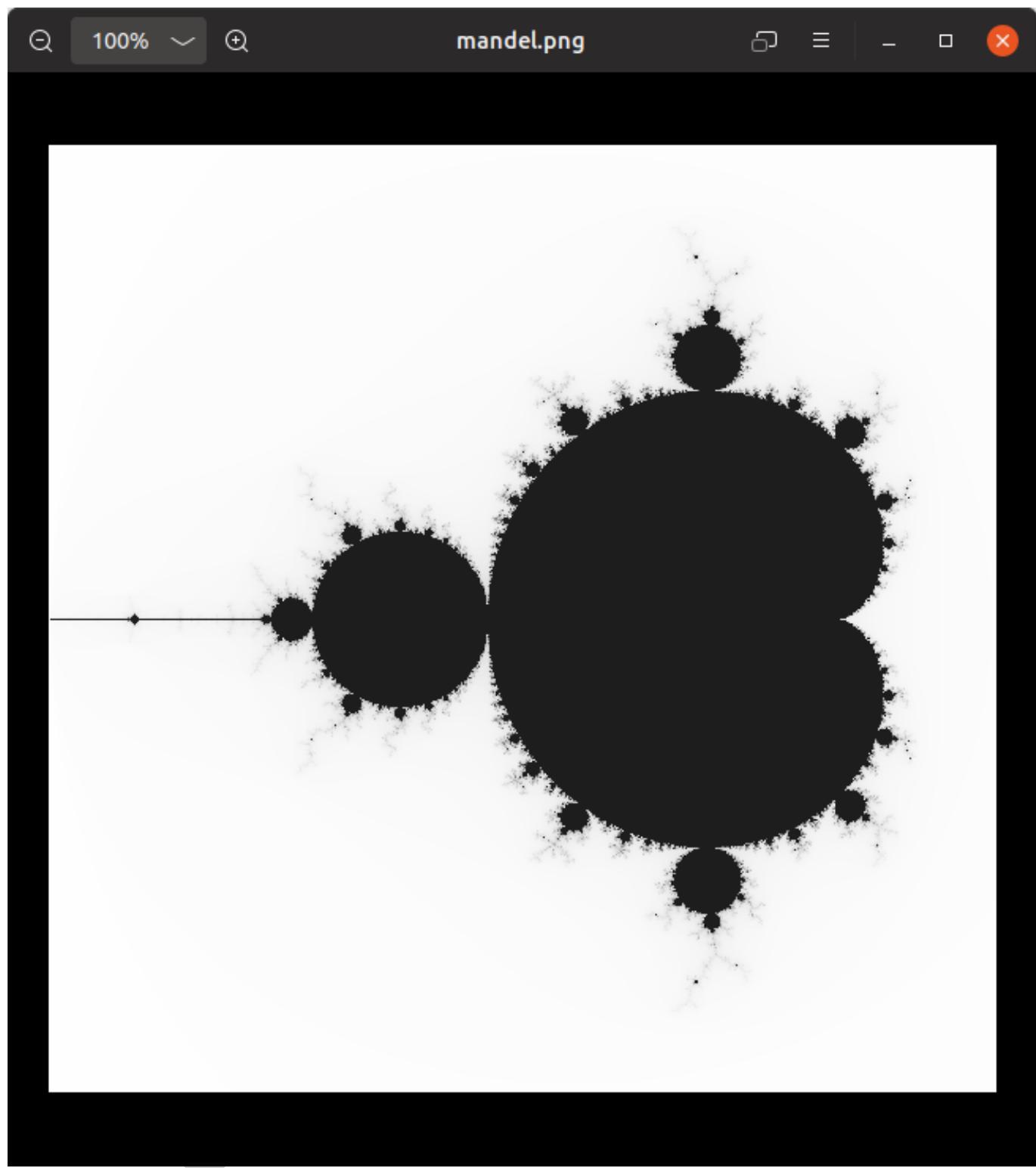


Megadjuk létehozott png képunk egyes pixeleinek a megfelelőt színt, ezzel kirajzolódik a Mandelbrot-halmaz ábrája.

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

Végezetül pedig a létrehozott képunk tartalmát beleírjük abba fájlba, amit a felhasználó megad argumentumként.

## 5.2. ábra. Program fordítás, futtatása



5.3. ábra. Mandelbrot halmaz

## 5.2. A Mandelbrot halmaz a std::complex osztályal

Megoldás forrása: [itt](#)

Az előző feladatot fogjuk megoldani, csak most egy kicsit másképpen. Ahogy láttad, az előbb a komplex számokat két változóban tároltuk, egyikben a valós, másikban pedig a képzetes részét. De az infomatiskusok lusták, mindenek használnánk 2 változót, ha lehet egyet is. Ezt teszi számunkra lehetővé a complex library, melynek segítségével a gép képes kezelni ezeket a számokat.

Ahogy az előbb, most is végigfutunk a forráson. Az első különbség ott van, hogy a felhasználó adhatja meg a létrehozandó kép attribútumait, de ezt ki is hagyhatjuk, akkor az alapértelmezett értékeket használja a program.

```
int szelesseg = 1920;
intmagassag = 1080;
intiteraciosHatar = 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] );
}
```

Az atoi és atof segítségével tudjuk átalakítani a parancssori argumentum stringet int és double típusra. Ezután létrehozzuk az üres png-t, mint legutóbb, majd a szükséges változókat.

```
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;
```

A két egymásba ágyazott for ciklus segítségével bejárjuk a rácsot, és beállítjuk a kép pixeleit a megfelelő értékre, mely most eltér az előzőhöz képest. Itt egy színesebb ábrát fogunk kapni, az előzőhöz képest.

```
for ( int j = 0; j < magassag; ++j )
{
    // k megy az oszlopokon

    for ( int k = 0; k < szelesseg; ++k )
    {
```

```
// c = (reC, imC) a halo racspontjainak
// megfelelo komplex szam
reC = a + k * dx;
imC = d - j * dy;
std::complex<double> c ( reC, imC );

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

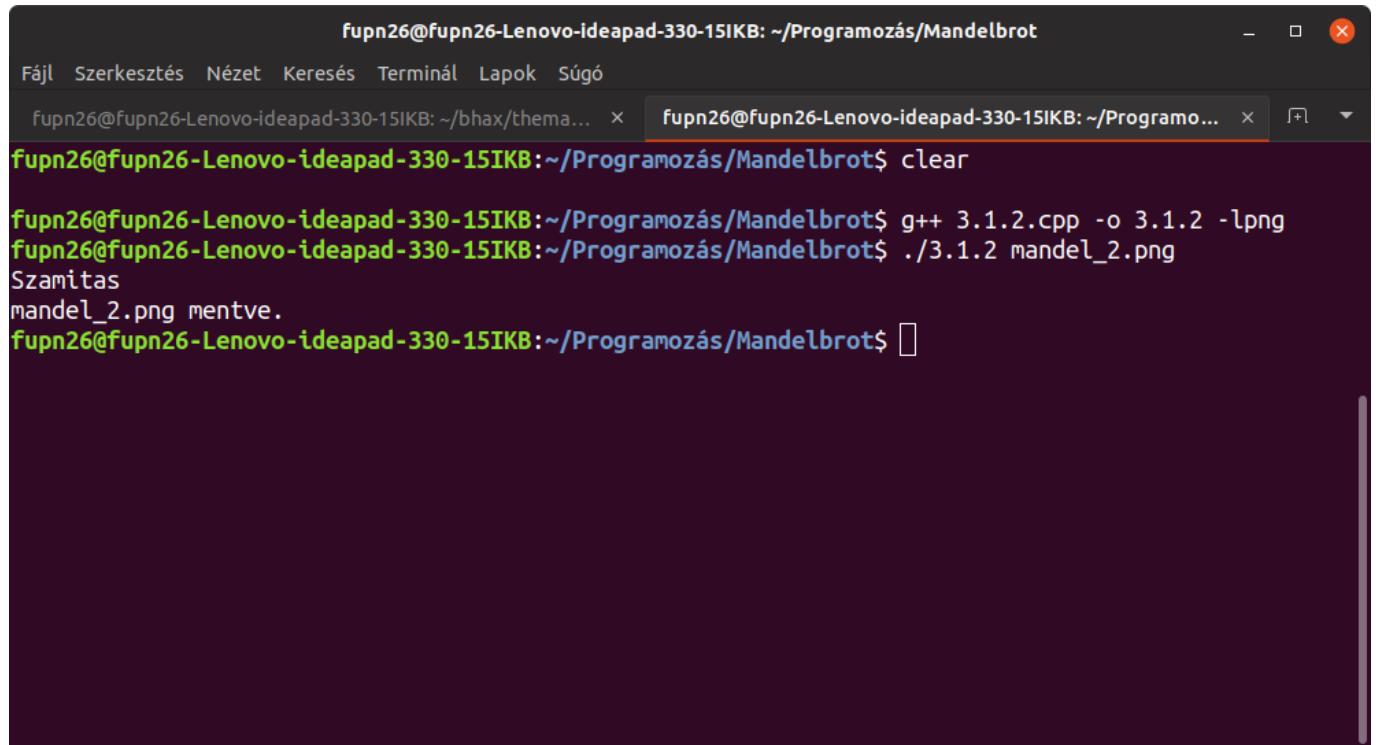
while ( std::abs ( z_n ) < 4 && iteracio < iteraciosHatar )
{
    z_n = z_n * z_n + c;

    ++iteracio;
}

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

int szazalek = ( double ) j / ( double ) magassag * 100.0;
//kiírja, hogy hány százaléknél tart a képgenerálás
std::cout << "\r" << szazalek << "%" << std::flush;
}
```

Na itt néhány dolg eltér az előző feladathoz képest. Itt használjuk elsőnek a complex típust, ami double-ket tartalmaz, és két részből áll, a valós és az imaginárius részből. Ennek a segítségével definiáljuk a c és a z\_n változókat. Majd, innen már ismerős lehet, kiszámoljuk minden c esetén a z\_n-eket, és ha elérjük az iterációs határt akkor, tudhatjuk, hogy az iteráció konvergens. Ebből következik, hogy a c eleme a Mandelbrot halmaznak. A while fejrészében látható abs () függvény az abszolút értékét adja meg az bemenetként kapott argumentumának. A halmazt lértehozó sorozat képzési szabálya egy az egyben beírható a programba, nincs szükség semmilyen szétbontásra, mint az előző programnál volt, köszönhetően annak, hogy képesek vagyunk kezelni a komplex számokat. Pusz dolg, hogy a a program a futása azt is látjuk, hogy hány százalékát végezte el a számításoknak a gép. Végezetül pedig itt is kiírjuk a png fájlt a parancssori argumnetumként megadott fájlba a write segítségével.

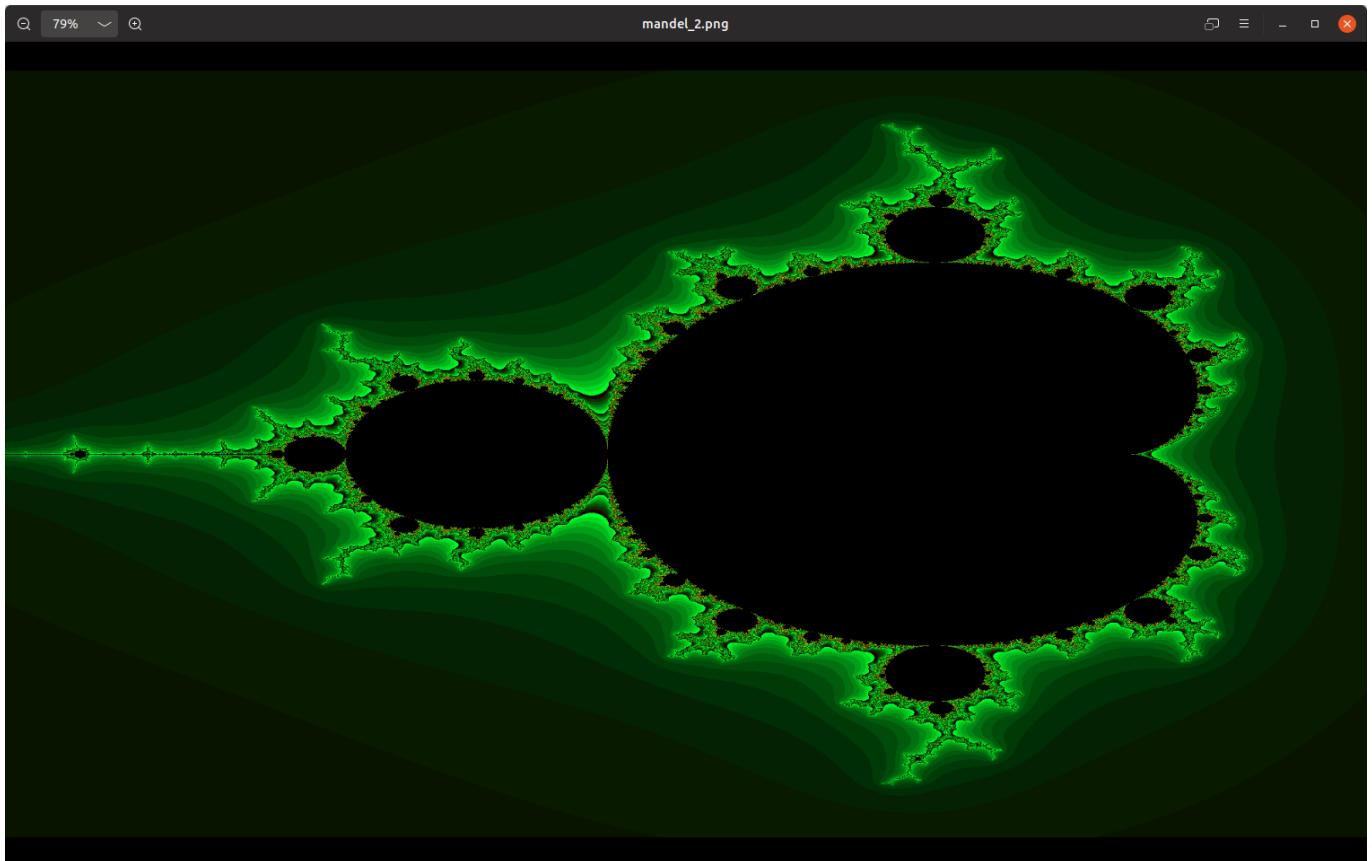


Fájl Szerkesztés Nézet Keresés Terminál Lapok Súgó

fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB: ~/Programozás/Mandelbrot

```
fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB:~/Programozás/Mandelbrot$ clear
fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB:~/Programozás/Mandelbrot$ g++ 3.1.2.cpp -o 3.1.2 -lpng
fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB:~/Programozás/Mandelbrot$ ./3.1.2 mandel_2.png
Szamitas
mandel_2.png mentve.
fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB:~/Programozás/Mandelbrot$
```

5.4. ábra. Program fordítása és futtatása



5.5. ábra. Mandelbrot halmaz

### 5.3. Biomorfok

Megoldás videó: <https://youtu.be/IJMbgrZy76E>

Megoldás forrása: [https://gitlab.com/nbatfai/bhax/tree/master/attention\\_raising/Biomorf](https://gitlab.com/nbatfai/bhax/tree/master/attention_raising/Biomorf)

**Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...**

Tovább folytatjuk a Mandelbrot-os témaüket. Ezzel a feladattal nem egészen direkt a kapcsolata a Mandelbrot halmaznak, inkább a Julia halmazokkal lesz szoros rokonságban. A Mandelbrot halmaz tartalmazza az összes Julia halmazt. Ez abból következik, hogy a Julia halmaz esetén a  $c$  konstans, és a  $z$ -vel járjuk be, viszont a Mandelbrot halmazban a  $c$  változóként szerepel, melyhez kiszámoljuk a  $z$  értékeit. Szóval minden újabb és újabb Julia halmazt számolunk ki vele.

A Biomorfokra Clifford Pickover talált rá, méghozzá egy Julia halmazt rajzoló prgramjának írása közben. A programja rejtegett egy bugot, és emiatt egészen furcsa dolgokat produkált a program, melyre azt hitte, hogy valami természeti csodára lelt rá. Magáról a Biomorfokról, és a Pickover történetéről részletesebben olvashatsz [itt](#). Mi is ez alapján készítettük el a biomorf rajzoló programunkat, mely a Mandelbrot-os programra alapul, annak egy továbbfejlesztett verziója.

A program eleje teljesen megegyezik a Mandelbrot halmazos programunkkal, azzal a kivétellel, hogy most a felhasználótól kérjük be a  $c$  konstans érékét, és a küszöbszámot. Ezek az adatok megtalálhatóak a cikkben, minden biomorphhoz külön-külön.

```
#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] );
    }
}
```

Ahogy látható a parancssori argumentumok száma 10-re nőtt, melyeket nem kötelező megadni, ilyenkor az alapértelmezett értékeket használja. Ezt követően létrehozzuk az üres png-t, a lépésközöt a rácsok között, és most a cc szám deklarációja is a cikluson kívülre kerül, mivel az jelen esetben konstans.

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

double dx = ( xmax - xmin ) / szelesseg;
double dy = ( ymax - ymin ) / magassag;

std::complex<double> cc ( reC, imC );
```

Egy kisebb átalakításra volt szükség a cilusok tekintetében, melyet ezen algoritmus alapján módosítottunk:

```
1 for x = xmin to xmax by s do
2     for y = ymin to ymax by s do
3         z = x + yi
4         ic = 0
```

```
5      for i = 1 to K do
6          z = f(z) + c
7          if |z| > R then
8              ic = i
9              break
10         PrintDotAt(x, y) with color ic
//forrás: https://bit.ly/2HCbCYs
```

Ennek a C++ implementációja a következő:

```
for ( int y = 0; y < magassag; ++y )
{
    // k megy az oszlopokon

    for ( int x = 0; x < szelessseg; ++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, z_n) + std::pow(z_n, 6) + cc;
            //z_n = std::pow(z_n, 2) + std::sin(z_n) + cc;
            if(std::real ( z_n ) > R || std::imag ( z_n ) > R)
            {
                iteracio = i;
                break;
            }
        }

        kep.set_pixel ( x, y,
                        png::rgb_pixel ( (iteracio*60)%255, (iteracio *
                        *100)%255, (iteracio*40)%255 ) );
    }

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

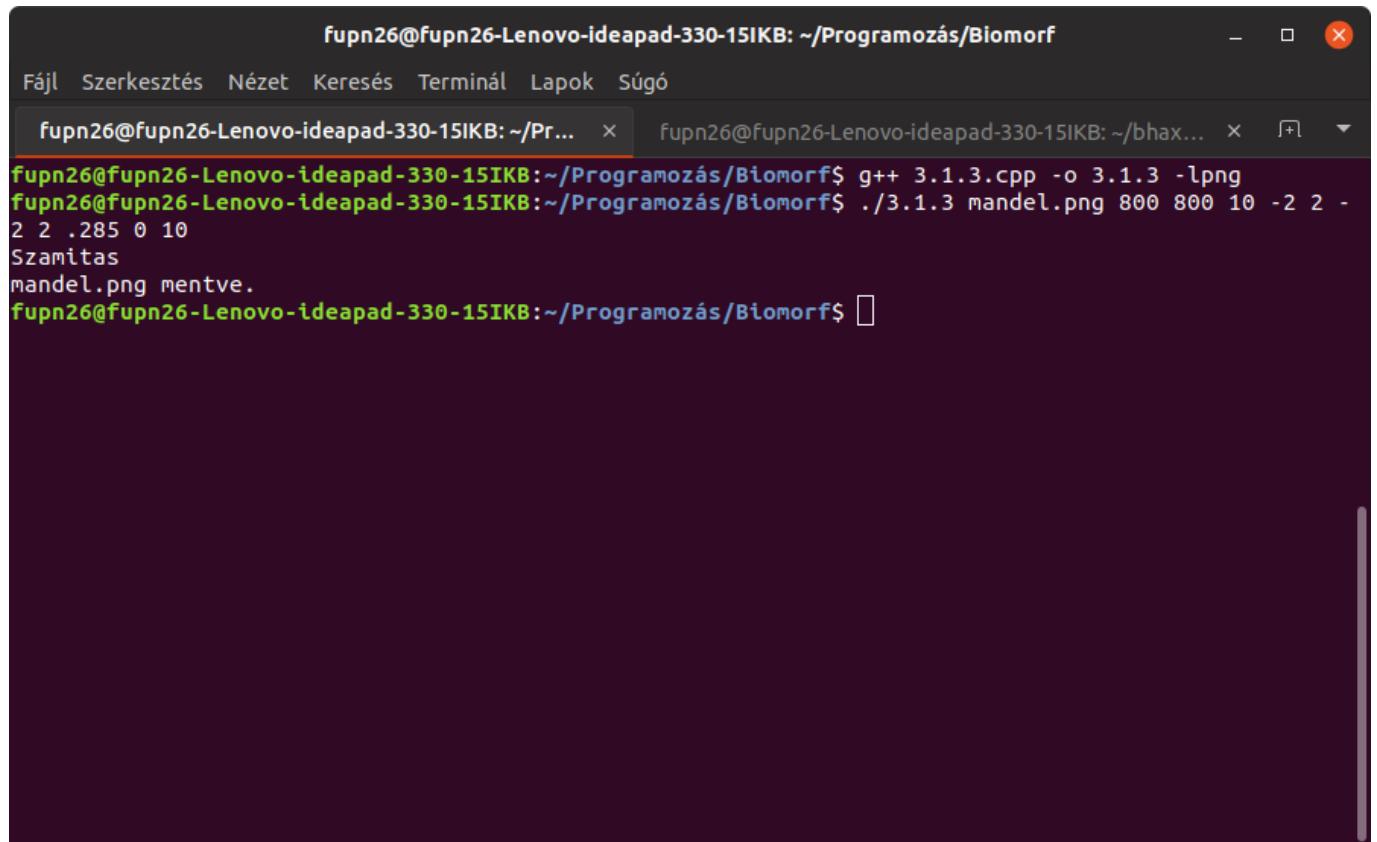
A két egymásba ágyazott for ciklus segítségével végigmegyünk a rácspontokon és egy harmadik for ciklus-  
sal pedig kiszámoljuk a függvényértékeket, egészen addig, amíg el nem érjük az iterációs határt, vagy nem  
teljesül ez a feltétel:

```
if (std::real ( z_n ) > R || std::imag ( z_n ) > R)
```

Ez volt az a bug, amit Clifford Pickover programja tartalmazott, egy sor, ami nélkül ez a feladat lehet, hogy soha nem készült volna el. Végezetül pedig beállítjuk az egyes pixelek színét, makd kírjuk egy fájlba a

tartalmát.

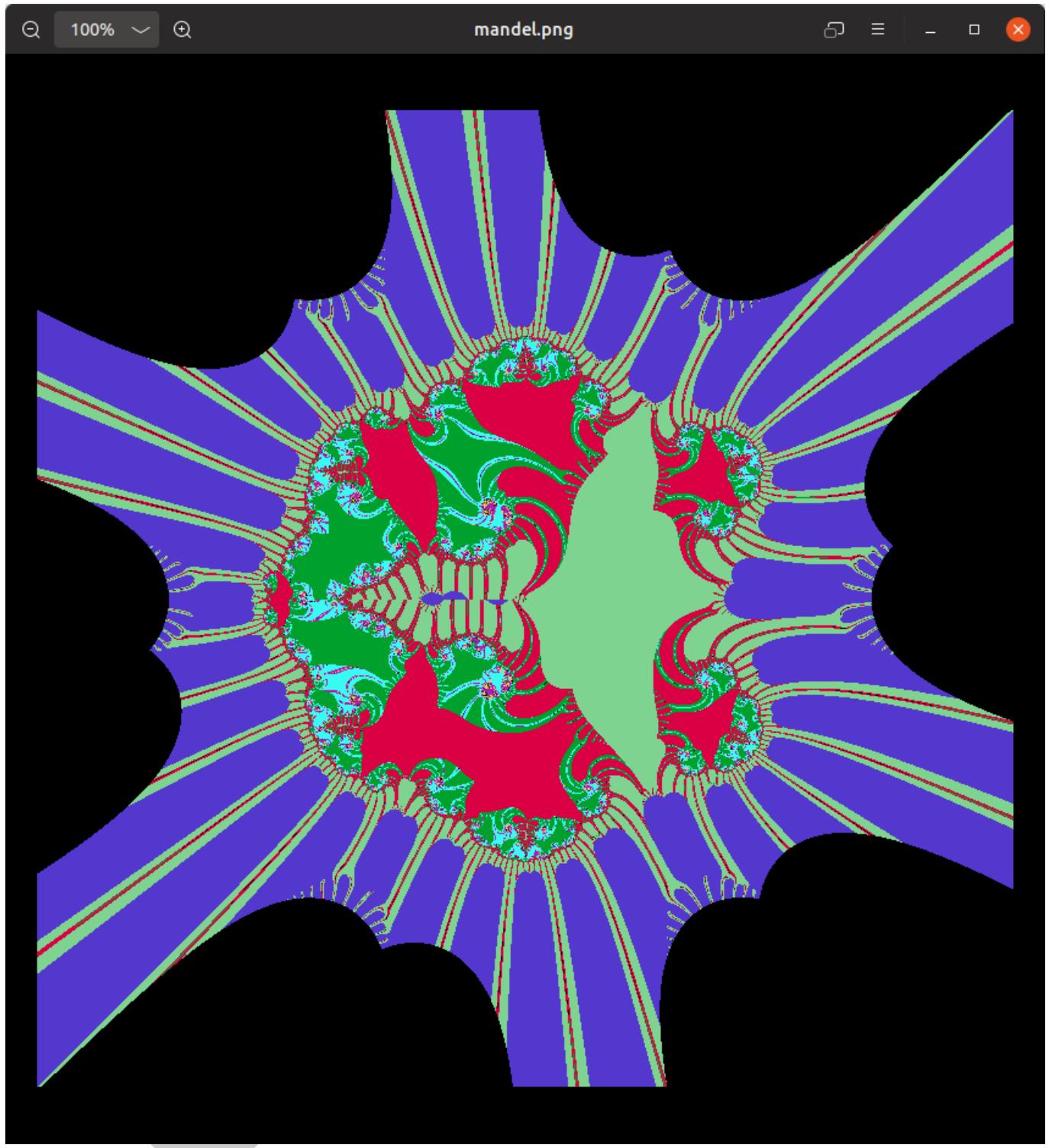
```
kep.write ( argv[1] );
```



The screenshot shows a terminal window titled "fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB: ~/Programozás/Biomorf". The window has tabs for "Fájl", "Szerkesztés", "Nézet", "Keresés", "Terminál", "Lapok", and "Súgó". The terminal content is as follows:

```
fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB:~/Programozás/Biomorf$ g++ 3.1.3.cpp -o 3.1.3 -lpng
fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB:~/Programozás/Biomorf$ ./3.1.3 mandel.png 800 800 10 -2 2 -
2 2 .285 0 10
Szamitas
mandel.png mentve.
fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB:~/Programozás/Biomorf$
```

5.6. ábra. Program fordítása és futtatása



5.7. ábra. Biomorf

Sajnos nem sikerült elérni ugyanazt a színt, mint a cikkben, de lényeg ezen is látható.

## 5.4. A Mandelbrot halmaz CUDA megvalósítása

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

Megoldás forrása: [itt](#)

**Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...**

Tovább folytatjuk a Mandelbrot-halmazos programunk fejlesztését, ezúttal az Nvidia CUDA technológiáját hívjuk segítségül, mellyel jelentősen fel tudjuk gyorsítani a kép generálását. A teknika lényege, hogy egy 600x600 darab blokkból álló gridet hozunk létre, és minden blokhoz tartozik egy szál. Ezzel sikerül a program futását párhuzamosítani.



### Megjegyzés

A CUDA használatához nvidia GPU-ra van szükség, és telepíteni kell a nvidia-cuda-toolkit-et.

Lássuk akkor a forrást:

```
#define MERET 600
#define ITER_HAT 32000

__device__ int
mandel (int k, int j)
{
    // Végigzongorázza a CUDA a szélesség x magasság rácson:
    // most eppen a j. sor k. oszlopban vagyunk

    // 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 rácson 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;
    // z_{n+1} = z_n * z_n + c iterációk
    // számítása, amíg |z_n| < 2 vagy még
```

```
// nem értük el a 255 iterációt, ha
// viszont elértük, akkor úgy vesszük,
// hogy a kiinduláció c komplex számra
// az iteráció konvergens, azaz a c a
// Mandelbrot halmaz eleme
while (reZ * reZ + imZ * imZ < 4 && iteracio < iteracionsHatar)
{
    // 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;
}
```

Előre definiáljuk a méret és az iterációs határ értékét. A `mandel` függvényel hozzuk létre a Mandelbrot halmazt. Ez teljes mértékben megegyezik az első Mandelbrot-os feladatunkkal, ahol nem használtuk a `complex` típust. Érdekesség lehet, hogy a függvény visszatérési értéke előtt megtalálható a `__device__` kifejezés, mellyel azt jelezzük, hogy CUDA-val fogjuk számolni. Amikor az `nvcc`-vel fordítunk, akkor a fordító két részre osztja a programot, egy eszközhöz kapcsolódó részre, amelyet az NVIDIA fordító készít el, és egy host részre, mely a `gcc`-vel fordul. Amelyik delkaráció elé odaírjuk a `__device__` vagy a `__global__` kifejezést, azt az NVIDIA fordító fogja gépi kóddá alakítani. A régebbi feladatban a számok `double` típusúak voltak, itt áttértünk a `float` típusra, mivel a fordító úgyis erre konvertálta volna őket.

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

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

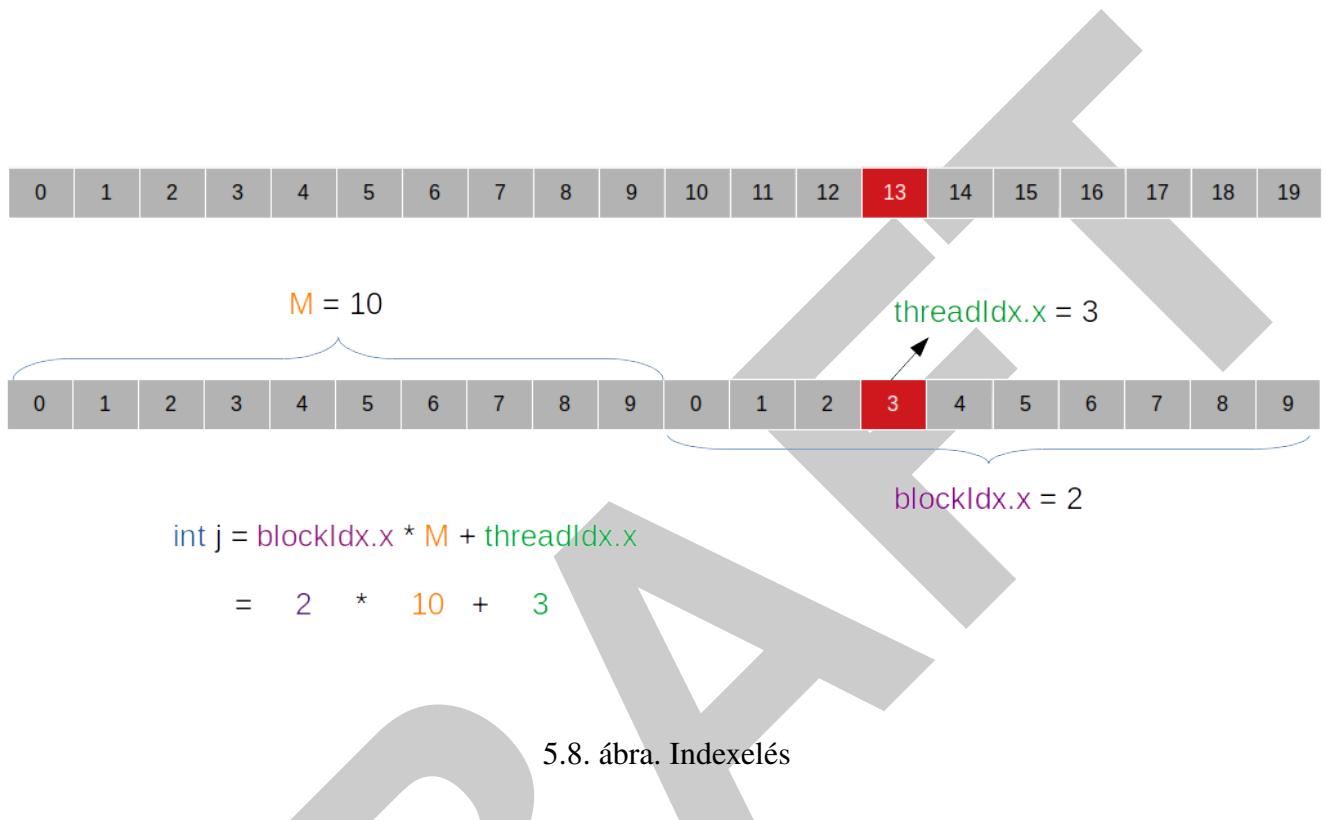
    int j = blockIdx.x * 10 + tj;
    int k = blockIdx.y * 10 + tk;

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

}
```

Ahogy említettem a `__global__` előtag jelzi, hogy ezt is a GPU-val fogjuk elvégeztetni. Ebben a részben adjuk át a `mandel` függvénynek az aktuálisan feldolgozás alatt álló érték indexét, amelyhez kiszámoljuk az összes lehetséges z értéket. A `threadIdx.x/y` jelöli, hogy melyik szálon fut az aktuális x és y számhoz tartozó érték kiszámítása. Ahhoz, hogy ezekenek a pontos indexét meg tudjuk adni, tudnunk kell, hogy melyik blokkba van épbenne a szám, és hogy mekkora a blokk mérete, ezek segítségével a fent látható

módon eltudjuk tárolni a koordinátákat a j és k változókban. Egy ábra, hogy könnyebben megértsd, hogyan működik ez az indexelés.



```

void
cudamandel (int kepadat [MERET] [MERET])
{
    int *device_kepadat;
    cudaMallocManaged ((void **) &device_kepadat, MERET * MERET * sizeof (int)) ← ;
}

// dim3 grid (MERET, MERET);
// mandelkernel <<< grid, 1 >>> (device_kepadat);

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 cudamandel függvénynek átadunk egy 600x600-as tömböt. Létrehozunk egy pointert, és a memóriában foglalunk neki egy az átadott tömmbel megegyező méretű területet, melyre ráállítjuk. Majd ezt pointert fogjuk átadni a mandelkernel el függvénynek. A függvényhívásnál észrevehet sz egy furcsaságot. A <<<a, b>>> kifejezésben lévő 2 érték közül az a jelöli, hogy hány blokkot akarunk létrehozni, a b pedig a blokkokhoz tarto zó szálak számát. A előbbi értéke jelen esetben 3600, míg az utóbbié 100 lesz. Ha függvény lefutott, akkor átmásoljuk az értékeket a argumentumként megadott tömbbe, és felszabadítjuk a lefoglalt területet.

```
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));
        }
    }

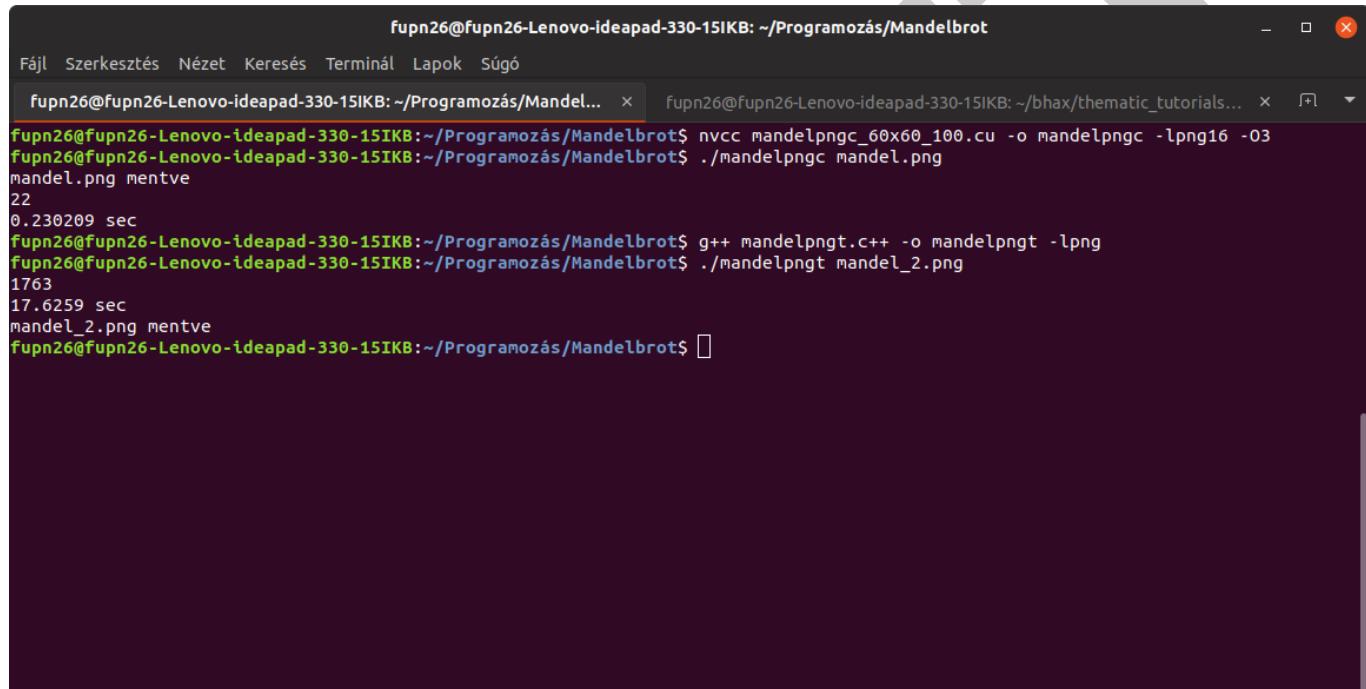
    kep.write (argv[1]);

    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;  
}
```

A main függvény nem tartalmaz nagy újdonságokat az előző feladatokhoz képest, annyi különbséggel, hogy most a futási időt is mérjük, hogy össze tudjuk hasonlítani a CUDA-s verziót a simával. Itt is végig-megyünk az egyes pixleken, és beállítjuk a megfelelő színeket, melyhez felhasználjuk a képadatban tárolt értékeket.

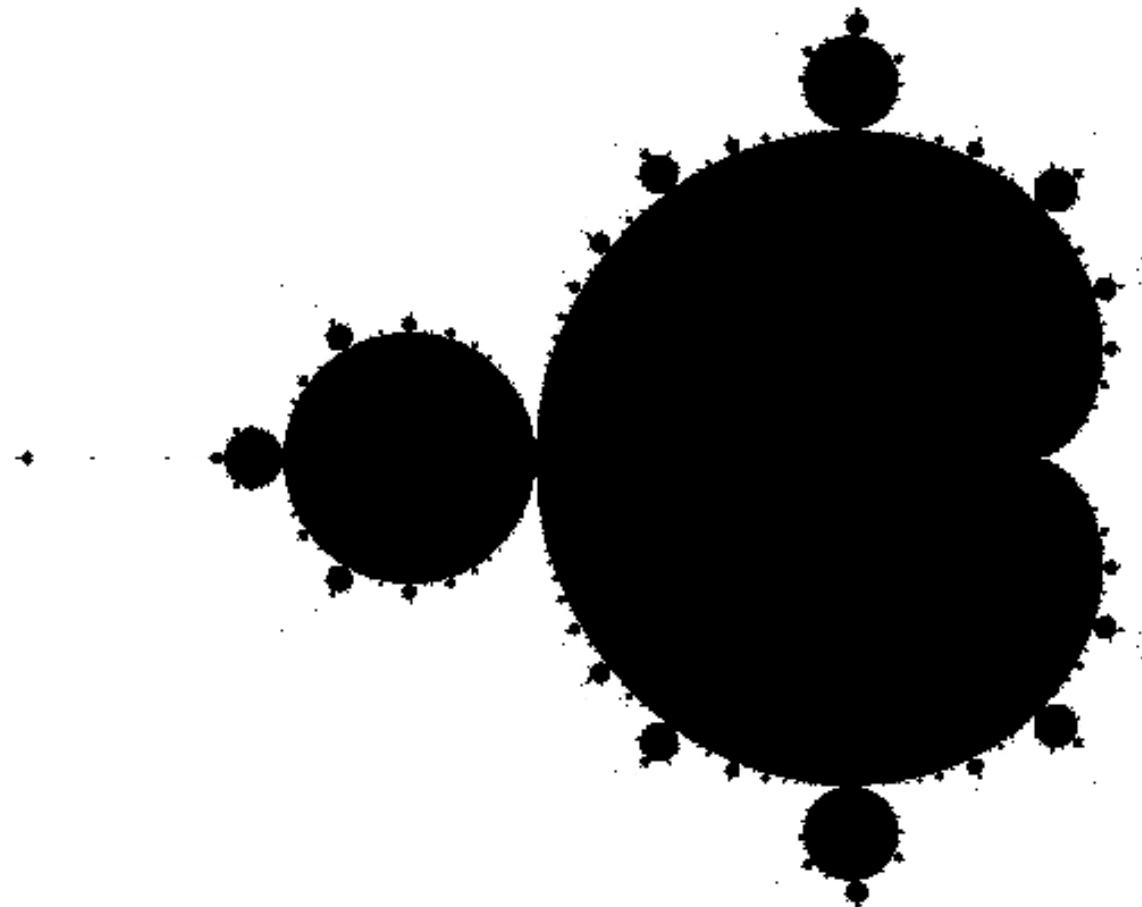


The screenshot shows a terminal window with two tabs. The active tab displays the command-line interface of a Linux system. The user runs nvcc to compile a CUDA kernel (mandelpngc\_60x60\_100.cu) into a shared library (mandelpngc), then links it with libpng16 and creates a PNG file (mandel.png). The compilation process takes 22 seconds. In the next step, g++ is used to compile a C++ wrapper (mandelpngt.cpp) into a binary (mandelpngt), which then executes the CUDA kernel to generate a second image (mandel\_2.png). This second step takes 17.6259 seconds. Both programs are run from the same directory (~/Programozás/Mandelbrot).

```
fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB: ~/Programozás/Mandelbrot  
Fájl Szerkesztés Nézet Keresés Terminál Lapok Súgó  
fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB: ~/Programozás/Mandelbrot... x fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB: ~/bhax/thematic_tutorials... x +  
fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB:~/Programozás/Mandelbrot$ nvcc mandelpngc_60x60_100.cu -o mandelpngc -lpng16 -O3  
fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB:~/Programozás/Mandelbrot$ ./mandelpngc mandel.png  
mandel.png mentve  
22  
0.230209 sec  
fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB:~/Programozás/Mandelbrot$ g++ mandelpngt.cpp -o mandelpngt -lpng  
fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB:~/Programozás/Mandelbrot$ ./mandelpngt mandel_2.png  
17.6259 sec  
mandel_2.png mentve  
fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB:~/Programozás/Mandelbrot$
```

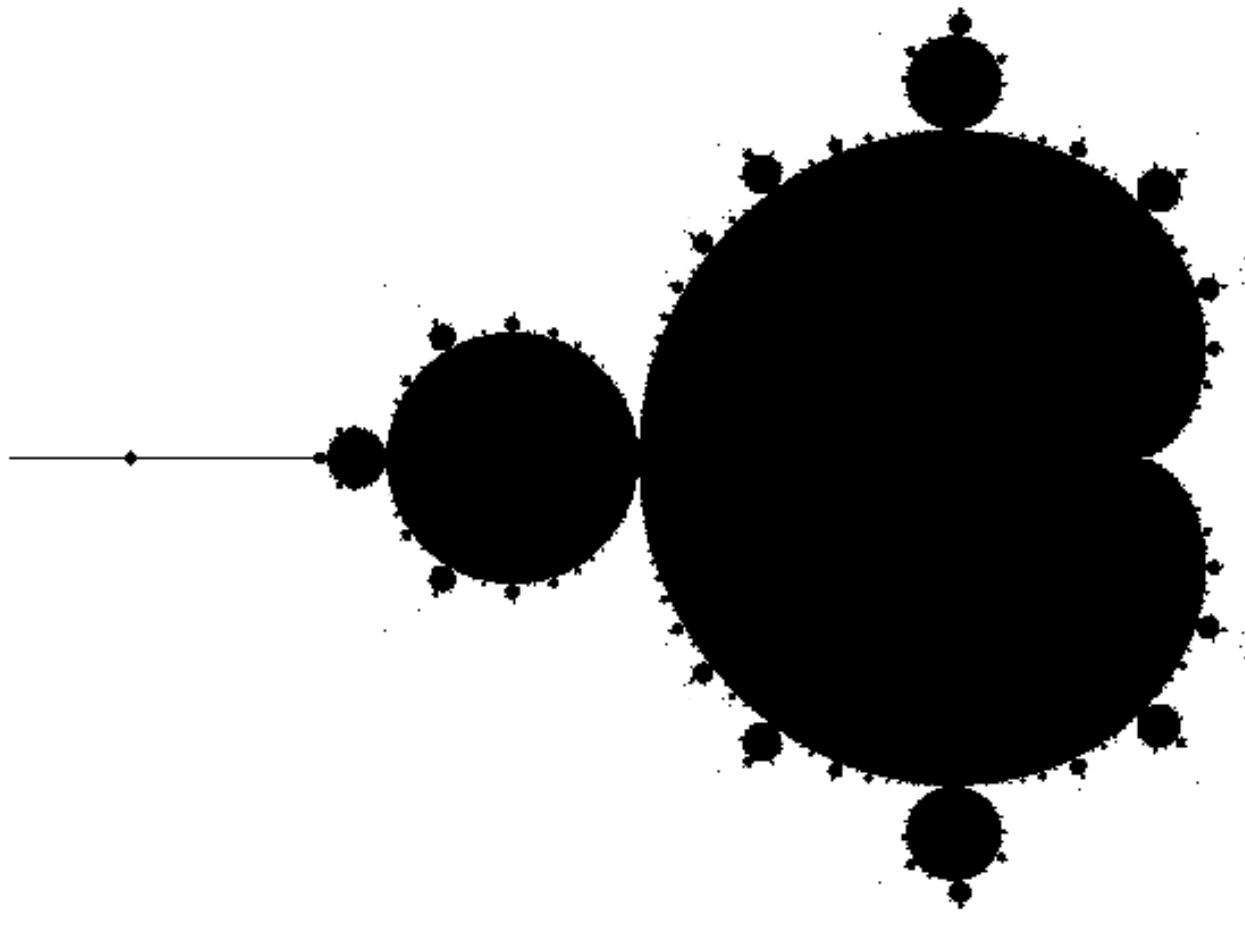
5.9. ábra. Két program hasonlítása

Hogy a két programot összetudjuk hasonlítani, a régi C++-os Mandelbrot programunkat alakítottuk ást, hogy az is számolja a futási időt. Ahogy a képen is láthatod, a különbség letaglózó. Kevesebb mint az egy tizenhetede a CUDA-s implementáció, az eredetinek. Hogy lássuk, nem árulok zsákbamacskát, megmutatom az egyik és a másik által készített képeket is.



5.10. ábra. CUDA variáns





5.11. ábra. C++ megvalósítás, párhuzamosítás nélkül

Összességében elmondhatjuk, hogy a CUDA egy nagyon hasznos technológia, mely jelentős gyorsulást érhetünk el, főleg olyan programokban, ahol képet kell generálni. De videók renderelésnél is nagyon hasznos.

## 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:[itt](#)

Megoldás videó:



### Megjegyzés

A feladat megoldásában tutorként részt vett Racs Tamás. Tutorálként pedig Halász Dávid.

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

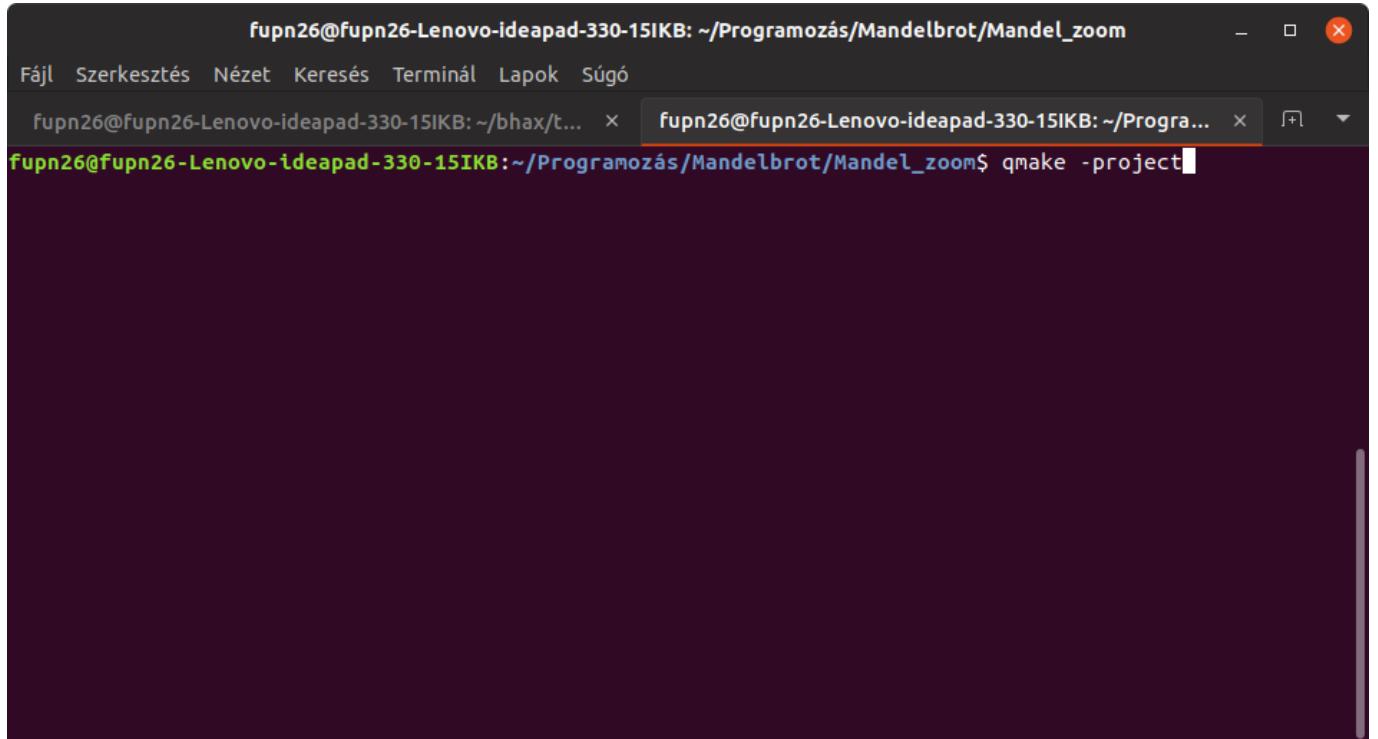


### Használata

Telepíteni: sudo apt-get install libqt4-dev

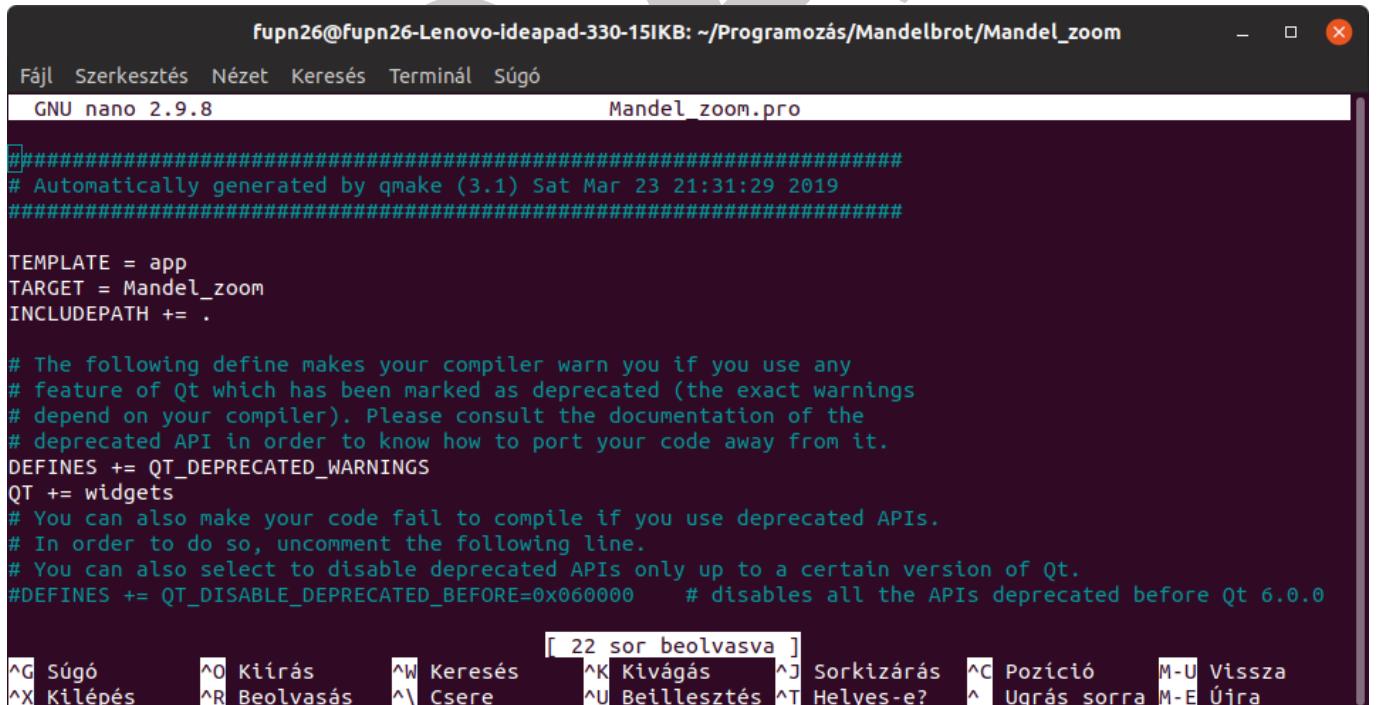
A program a QT GUI-t használja, ennek segítségével tudjuk elkészíteni a Mandelbrot halmazt beutazó programunkat. Ez a GUI az egyik legertékedebb grafikus interfésze a C++-nak, rengeteg tutorial van rólá fent a neten.

Fordítás: Az szükséges 4 fájlnak egy mappában kell lennie. A mappában futtatni kell a qmake -project parancsot. Ez létre fog hozni egy \*.pro fájlt. Ebbe a fájlba be kell írni a következő: QT += widgets sort. Ezután futtatni kell a qmake \*.pro. Ezután lesz a mappában egy Makefile, ezt kell majd használni. Ki adjuk a make parancsot, mely létrehoz egy bináris fájlt. Ezt pedig a szokásos módon futtatjuk.



```
fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB: ~/Programozás/Mandelbrot/Mandel_zoom
Fájl Szerkesztés Nézet Keresés Terminál Lapok Súgó
fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB: ~/bhax/t... × fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB: ~/Programozás/Mandelbrot/Mandel_zoom$ qmake -project
```

5.12. ábra. 1. lépés



```
fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB: ~/Programozás/Mandelbrot/Mandel_zoom
Fájl Szerkesztés Nézet Keresés Terminál Súgó
GNU nano 2.9.8                               Mandel_zoom.pro

#####
# Automatically generated by qmake (3.1) Sat Mar 23 21:31:29 2019
#####

TEMPLATE = app
TARGET = Mandel_zoom
INCLUDEPATH += .

# The following define makes your compiler warn you if you use any
# feature of Qt which has been marked as deprecated (the exact warnings
# depend on your compiler). Please consult the documentation of the
# deprecated API in order to know how to port your code away from it.
DEFINES += QT_DEPRECATED_WARNINGS
QT += widgets
# You can also make your code fail to compile if you use deprecated APIs.
# In order to do so, uncomment the following line.
# You can also select to disable deprecated APIs only up to a certain version of Qt.
#DEFINES += QT_DISABLE_DEPRECATED_BEFORE=0x060000 # disables all the APIs deprecated before Qt 6.0.0

[ 22 sor beolvasva ]
^G Súgó      ^O Kiírás      ^W Keresés      ^K Kivágás      ^J Sorkizáras  ^C Pozíció      M-U Vissza
^X Kilépés   ^R Beolvasás   ^\ Csere       ^U Beillesztés ^T Helyes-e?   ^_ Ugrás sorra M-E Újra
```

5.13. ábra. 2. lépés

```
fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB: ~/Programozás/Mandelbrot/Mandel_zoom
Fájl Szerkesztés Nézet Keresés Terminál Súgó
fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB:~/Programozás/Mandelbrot/Mandel_zoom$ qmake Mandel_zoom.pro
fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB:~/Programozás/Mandelbrot/Mandel_zoom$ make
g++ -c -pipe -O2 -Wall -W -D_REENTRANT -fPIC -DQT_DEPRECATED_WARNINGS -DQT_NO_DEBUG -DQT_WIDGETS_LIB -DQT_GUI_LIB -DQT_CORE_LIB -I. -I. -isystem /usr/include/x86_64-linux-gnu/qt5 -isystem /usr/include/x86_64-linux-gnu/qt5/QtWidgets -isystem /usr/include/x86_64-linux-gnu/qt5/QtGui -isystem /usr/include/x86_64-linux-gnu/qt5/QtCore -I. -isystem /usr/include/libdrm -I/usr/lib/x86_64-linux-gnu/qt5/mkspecs/linux-g++ -o frakablak.o frakablak.cpp
frakablak.cpp: In member function ‘virtual void FrakAblak::mouseReleaseEvent(QMouseEvent*)’:
frakablak.cpp:67:48: warning: unused parameter ‘event’ [-Wunused-parameter]
 void FrakAblak::mouseReleaseEvent(QMouseEvent* event) {
                                         ^
g++ -c -pipe -O2 -Wall -W -D_REENTRANT -fPIC -DQT_DEPRECATED_WARNINGS -DQT_NO_DEBUG -DQT_WIDGETS_LIB -DQT_GUI_LIB -DQT_CORE_LIB -I. -I. -isystem /usr/include/x86_64-linux-gnu/qt5 -isystem /usr/include/x86_64-linux-gnu/qt5/QtWidgets -isystem /usr/include/x86_64-linux-gnu/qt5/QtGui -isystem /usr/include/x86_64-linux-gnu/qt5/QtCore -I. -isystem /usr/include/libdrm -I/usr/lib/x86_64-linux-gnu/qt5/mkspecs/linux-g++ -o frakszal.o frakszal.cpp
g++ -c -pipe -O2 -Wall -W -D_REENTRANT -fPIC -DQT_DEPRECATED_WARNINGS -DQT_NO_DEBUG -DQT_WIDGETS_LIB -DQT_GUI_LIB -DQT_CORE_LIB -I. -I. -isystem /usr/include/x86_64-linux-gnu/qt5 -isystem /usr/include/x86_64-linux-gnu/qt5/QtWidgets -isystem /usr/include/x86_64-linux-gnu/qt5/QtGui -isystem /usr/include/x86_64-linux-gnu/qt5/QtCore -I. -isystem /usr/include/libdrm -I/usr/lib/x86_64-linux-gnu/qt5/mkspecs/linux-g++ -o main.o main.cpp
g++ -pipe -O2 -Wall -W -dM -E -o moc_prelude.h /usr/lib/x86_64-linux-gnu/qt5/mkspecs/features/data/dummy.cpp
/usr/lib/qt5/bin/moc -DQT_DEPRECATED_WARNINGS -DQT_NO_DEBUG -DQT_WIDGETS_LIB -DQT_GUI_LIB -DQT_CORE_LIB -

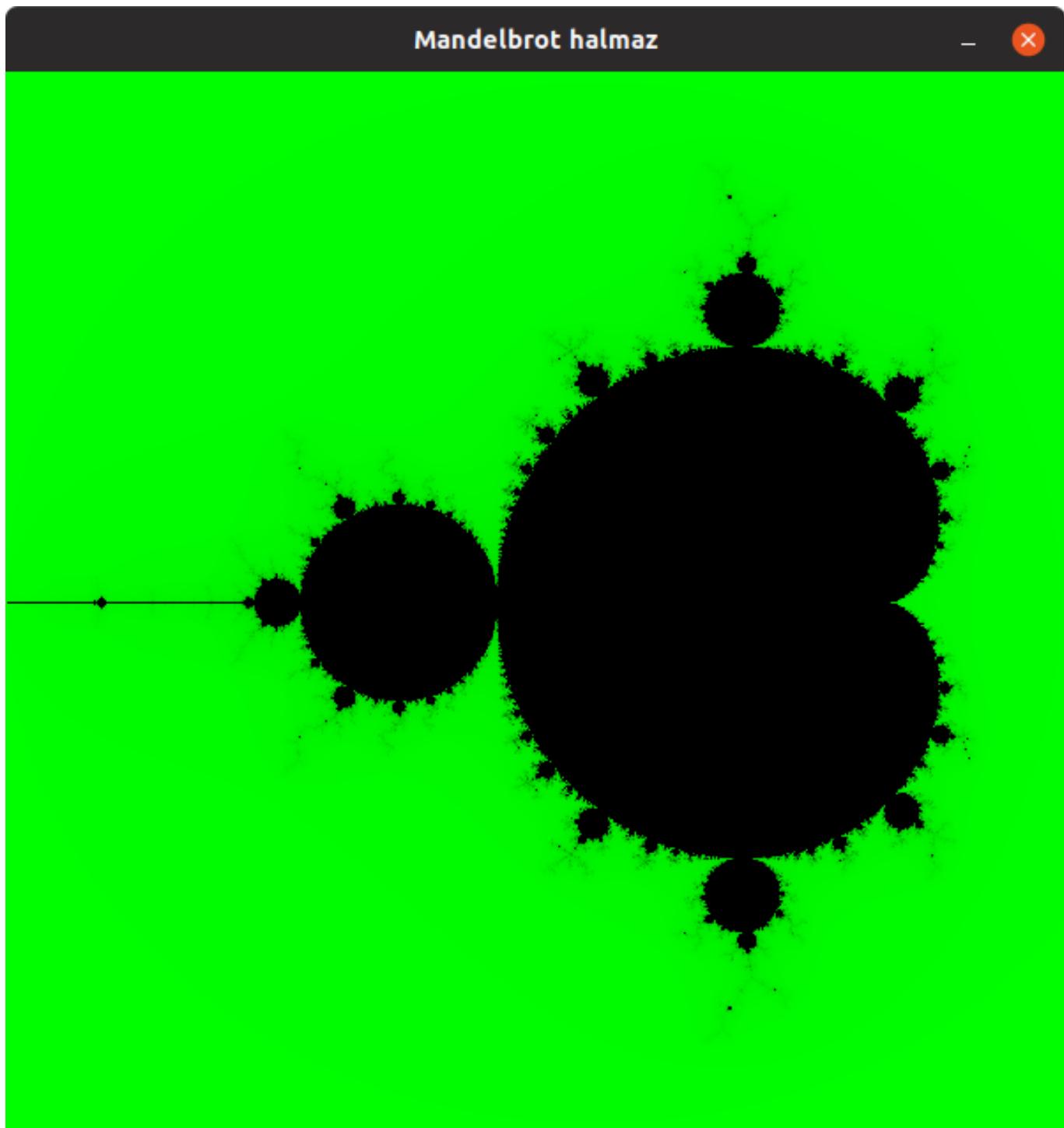
```

5.14. ábra. 3. lépés

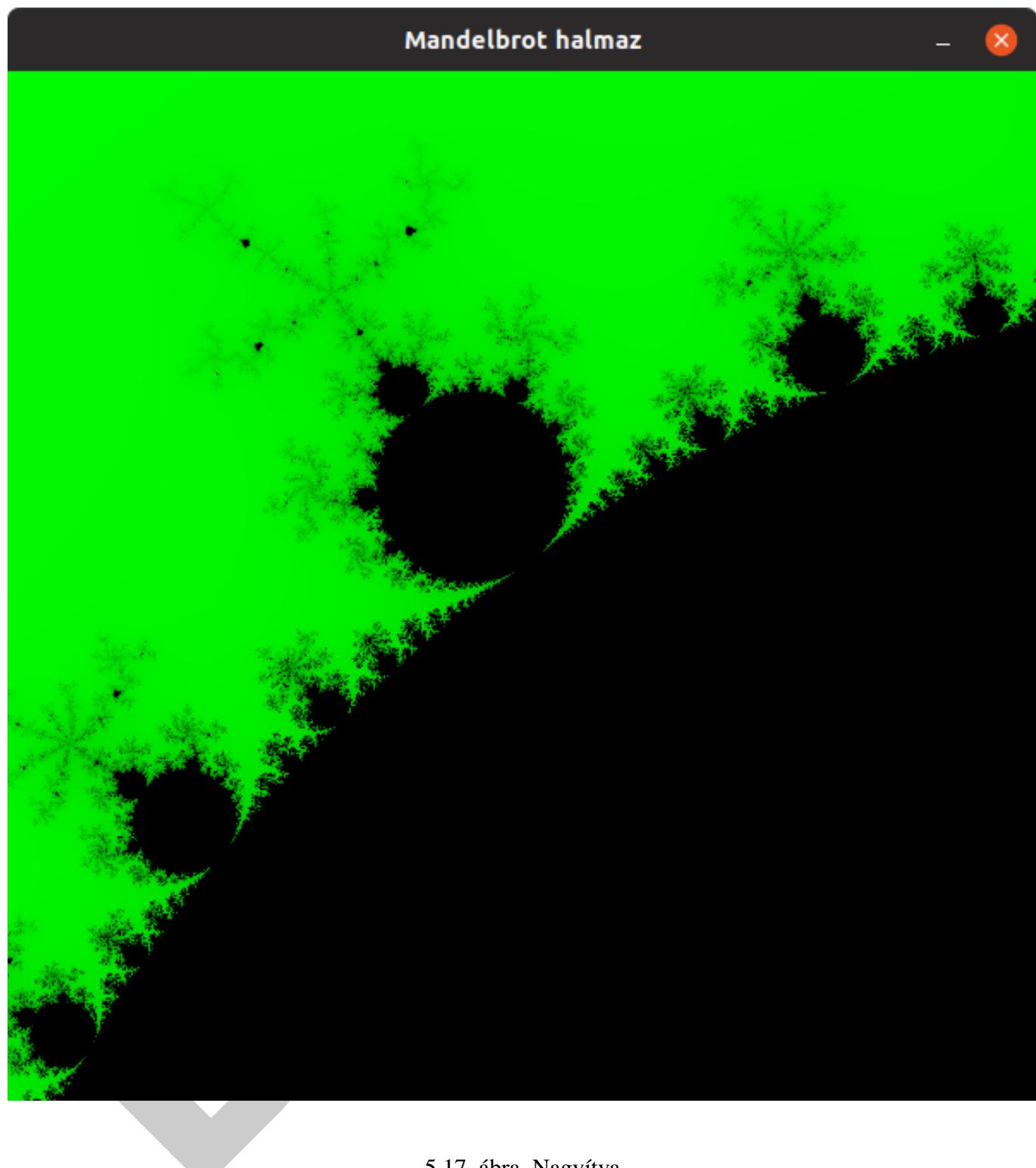
Rengeteg figyelmeztetést ad vissza, de ezzel most nem kell törődni, hiszen a bináris fájl elkészült, melyet futtatunk, és elindul az utazásunk a végtelenbe.

```
fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB: ~/Programozás/Mandelbrot/Mandel_zoom
Fájl Szerkesztés Nézet Keresés Terminál Súgó
fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB:~/Programozás/Mandelbrot/Mandel_zoom$ ./Mandel_zoom
fupn26@fupn26-Lenovo-ideapad-330-15IKB:~/Programozás/Mandelbrot/Mandel_zoom$ 
```

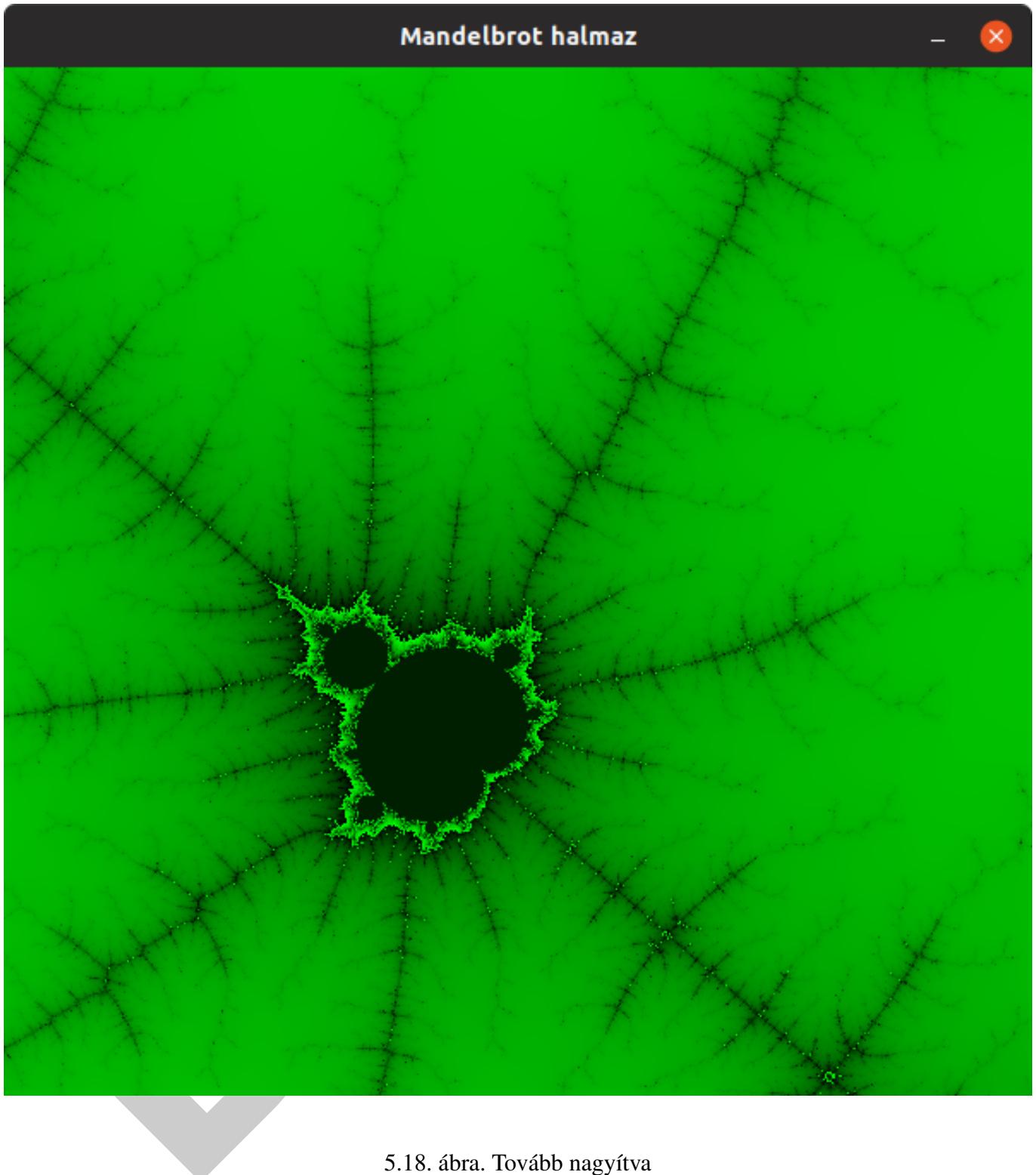
5.15. ábra. 4. lépés



5.16. ábra. Alapállapot



5.17. ábra. Nagyítva



5.18. ábra. Tovább nagyítva

Ahhoz, hogy részletesebb képet kapj a ránagyított területről, az "n" billentyűt kell lenyomnod, mely kiszámolja a z-ket a megadott területen. Ahogy folyamatosan nagyítjuk, észre vehetjük, hogy a újra meg újra Mandelbrot halmazokat kapunk.

Most hogy láttad, hogyan működik a program, nézzük meg a forrást. A szokásostól eltérően, most több fájlból áll a forrás. Ez azt a célt szolgálja, hogy átláthatóbb legyen.

Elsőnek a `frakablak.h`-t dolgozzuk fel. Ez egy header fájl. Ezeket szokás a `#include` kulcsszóval a programunkhoz fűzni, viszont eddig kizárolag előre elkészített header-öket használtunk, de most egy sajátot írtunk. Legfontosabb dolog, hogy a forrás szövegét egy keretbe kell foglalnunk, ez a keret így néz ki:

```
#ifndef FRAKABLAK_H
#define FRAKABLAK_H

...
#endif
```

Az ezek között megjelenő szöveg viszont semmiben nem különbözik az eddig megszokott C++-os forrá-suktól.

```
#include <QMainWindow>
#include <QImage>
#include <QPainter>
#include <QMouseEvent>
#include <QKeyEvent>
#include "frakszal.h"
```

Természetesen most is a header fájlok importálásával kezdünk. Itt észreveheted, hogy egyik sem láttuk még egyik forrásban sem. Ezek mind a Qt headerjei. A `QMainWindow` tartalmazza a programunk ablakának létrehozásához szükséges elemeket. A `QImage` segítségével tudunk létrehozni képeket, erőssége, hogy a pixeleket közvetlenül tudjuk elérni. A `QPainter` arra szolgál, hogy a képet színezhesse. A `QMouseEvent` és a `QKeyEvent` segítségével tudjuk megoldnai, hogy az egér vagy billentyű használatával folyamatokat indítsunk el a programban. Például, hogy az egérrel való kijelölés hatására a program ránagyítson a halmazt. Az imént felsorolt Qt header-ök minden osztályt tartalmaznak, melyek neve megegyezik a header-ök nevével. A `farktszal.h`-ről pedig a későbbiekben részletesen beszélünk.

```
class FrakSzal;

class FrakAblak : public QMainWindow
{
    Q_OBJECT

public:
    FrakAblak(double a = -2.0, double b = .7, double c = -1.35,
               double d = 1.35, int szelesseg = 600,
               int iteraciosHatar = 255, QWidget *parent = 0);
    ~FrakAblak();
    void vissza(int magassag, int * sor, int meret) ;
    void vissza(void) ;
    // A komplex sík vizsgált tartománya [a,b]x[c,d].
    double a, b, c, d;
    // A komplex sík vizsgált tartományára feszített
    // háló szélessége és magassága.
    int szelesseg, magassag;
    // Max. hány lépésig vizsgáljuk a z_{n+1} = z_n * z_n + c iterációt?
    // (tk. most a nagyítási pontosság)
    int iteraciosHatar;
```

```
protected:  
    void paintEvent (QPaintEvent *);  
    void mousePressEvent (QMouseEvent *);  
    void mouseMoveEvent (QMouseEvent *);  
    void mouseReleaseEvent (QMouseEvent *);  
    void keyPressEvent (QKeyEvent *);  
  
private:  
    QImage* fraktal;  
    FrakSzal* mandelbrot;  
    bool szamitasFut;  
    // A nagyítandó kijelölt területet bal felső sarka.  
    int x, y;  
    // A nagyítandó kijelölt terület szélessége és magassága.  
    int mx, my;  
    std::vector<int> zX, zY, zX2, zY2;  
};
```

A header állományok deklarációkat tartalmaznak, tehát a függvények és változók definiálása nem itt történik. A Frakszal osztály teljes deklarációját a frakszal.h tartalmazza. Csak azért vol szükség arra, hogy deklárájuk itt, hogy az elemeit a FrakAblak osztály fel tudja használni. Ennek az osztálynak a szülő osztály a QMainWindow, ami annyit jelent, hogy minden elemét a QMainWindow osztálynak, ami public részben van eltudjuk érni egy FrakAblak objektumon keresztül is. A Q\_OBJECT makró teszi lehetővé, hogy a program kezelni tudja a Qt C++ kiegészítőit. Ezután pedig a public elemeit dekláraljuk az osztálynak. A public azt jelenti, hogy ezeket az osztályon kívül el tudjuk érni. Első, amit dekláralni kell, az a konstruktur. Ez egy függvény, ami akkor hívódik meg, amikor egy objektumot létrehozunk, neve minden megegyezik az osztály nevével. Ennek segítségével a változók értékét inicializáljuk alap értékkel, ha a felhasználó nem adna meg paramétereket. Ezt követ a destruktur, ami a ~ jelről imerszik meg. A többi eleme a public résznek pedig változók és függvények. Ami érdekesebb az a protected rész, ez olyan elemet taratlmaz, amik csak az osztályból érehtőek el, vagy a gyermek osztályokból. Itt vannak dekláralva azok a függvények, amivel a billentyű és egér által küldött jeleket feldolgozzuk. A private rész pedig kizárolag az osztályból érhető el. Ezt azért alkalmazzák a programozók, hogy megvédjék az osztály fontosabb elemeit attól, hogy valaki az osztályon kívül módosítsa. Ezeknek az osztályon kívüli elérésére általában egy függvény segítségével nyújtanak lehetőséget a programozók, mely csupán az értéküket adja vissza. Ezzel a header végére értünk, nézzük, hogy milyen definíciók tartoznak az imént deklarált változókhöz.

```
FrakAblak::FrakAblak(double a, double b, double c, double d,  
                      int szelesseg, int iteraciosHatar, QWidget *parent)  
    : QMainWindow(parent)  
{  
    setWindowTitle("Mandelbrot halma");  
  
    szamitasFut = true;  
    x = y = mx = my = 0;  
    this->a = a;  
    this->b = b;  
    this->c = c;
```

```
this->d = d;
this->szelesseg = szelesseg;
this->iteraciosHatar = iteraciosHatar;
magassag = (int)(szelesseg * ((d-c) / (b-a)));

setFixedSize(QSize(szelesseg, magassag));
fraktal= new QImage(szelesseg, magassag, QImage::Format_RGB32);

mandelbrot = new FrakSzal(a, b, c, d, szelesseg, magassag, ←
    iteraciosHatar, this);
mandelbrot->start();
}
```

Elsőnek a konstruktur nézzük meg. A FrakAblak osztály konstruktora a :: hatóköroperátorral tudjuk elérni. Egy érdekesség, hogy a FrakAblak konstruktora a QMainWindow osztály konstruktora is meghívja. A setWindowTitle függvénytel van lehetőségeink beállítani a QMainWindow által létrehozott ablak nevét beállítani. Amikor létrehozzuk a FrakAblak objektumot a szamitasFut logikai értéket igazra állítjuk. Mivel kezdetben nincs kijelölt terület, ezért az x, y változókat, melyek a kijelölt terület bal felső sarkát adják meg, nullára állítjuk. Ugyanígy járunk el a mx, my változókkal is, melyek a terület szélességét adják meg. Hogy jelöljük melyik változó név tartozik az objektumhoz, és melyik a paraméterhez, ezért this-> operátort használjuk. Ez jelöli, hogy az objektum saját változójáról van szó. Tehát ezen a részen átadjuk a paramétereik értékeit a megfelelő változóknak. Többek között paraméterként adjuk meg a komplex számsík vizsgálandó területét, azt, hogy erre a területre milyen széles hálót feszítsünk ki. A magasságot viszont már ezek alapján adjuk meg, és típuskényszerítést alkalmazunk, hogy egész számot kapjunk. Ha már tudjuk a magasságot és a szélességet, az ablakot fix nagyságúra állítjuk a setFixedSize függvénytel. A fraktal pointer ráállítjuk egy QImage objektumra, melyhez a new operátort használjuk. A mandelbrot pointer pedig egy FrakSzal objektumot fog címzni. Majd a start() függvény segítségével elindítjuk a szál végrehajtását.

```
FrakAblak::~FrakAblak()
{
    delete fraktal;
    delete mandelbrot;
}
```

A destruktornban pedig a fraktal és mandelbrot pointerek által mutatott területet szabadítjuk fel.

```
void FrakAblak::paintEvent(QPaintEvent*)
{
    QPainter qpainter(this);
    qpainter.drawImage(0, 0, *fraktal);
    if(!szamitasFut)
    {
        qpainter.setPen(QPen(Qt::white, 1));
        qpainter.drawRect(x, y, mx, my);
        if(!zX.empty()) //excuse me
        {
            for(int i=0; i<zX.size(); i++)
            {
                qpainter.drawLine(zX[i], zY[i], zX2[i], zY2[i]);
            }
        }
    }
}
```

```
    }

    qpainter.end();
}
```

A paintEvent függvény, ahogy a neve is mutatja a kép kirajzolásáért felelős. Átadunk egy pointert, ami a kirajzolni kívánt doogra mutat. Majd példányosítunk egy QPainter objektumot, melynek átadjuk a paraméterként kapott pointert. Ezután a drawImage függvény segítségével kirajzoltatjuk a farktal által mutatott kép objektumot az ablak (0,0)-ás koordinátájától kezdve. Ha nem fut éppen számítás, akkor a toll színét fehérre állítjuk, és kirajzolunk egy téglalapot vele a megadott (x,y) koordinátából, a megadott mx\*my-os méretben. Abban az esetben, ha a zX vektor nem üres, akkor végig megyünk a vektoron és vonalakat rajzolunk ki az (x,y) és (x2,y2) koordináták között. Végezetül pedig, mivel a QPainter objektumot minden fel kell szabadítani, ezért az end() tagfüggvénye segítségével ezt meg is tesszük.

```
void FrakAblak::mousePressEvent (QMouseEvent* event) {

    if (event->button() == Qt::LeftButton)
    {

        // A nagyítandó kijelölt területet bal felső sarka:
        x = event->x();
        y = event->y();
        mx = 0;
        my = 0;
    }
    else if(event->button() == Qt::RightButton)
    {
        double dx = (b-a)/szelesseg;
        double dy = (d-c)/magassag;
        double reC, imC, reZ, imZ, ujreZ, ujimZ;

        int iteracio = 0;

        reC = a+event->x()*dx;
        imC = d-event->y()*dy;

        reZ = 0;
        imZ = 0;
        iteracio = 0;

        while(reZ*reZ + imZ*imZ < 4 && iteracio < 255) {
            // z_{n+1} = z_n * z_n + c
            ujreZ = reZ*reZ - imZ*imZ + reC;
            ujimZ = 2*reZ*imZ + imC;
            zX.push_back((int)((reZ - a)/dx));
            zY.push_back((int)((d - imZ)/dy));
            zX2.push_back((int)((ujreZ - a)/dx));
            zY2.push_back((int)((d - ujimZ)/dy));
            reZ = ujreZ;
            imZ = ujimZ;
            iteracio++;
        }
    }
}
```

```
    imZ = ujimZ;

    ++iteracio;
}

update();
}
```

A mousePressEvent függvény azt határozza meg, hogy mi történjen, ha felhasználó csak rákattint az egérrel képre. Paraméteréül egy QMouseEvent objektumra mutató pointert kap. Ennek az objektumnak a button() függvényével tudjuk lekérdezni, hogy melyik gombot nyomta le a felhasználó. Ha a balt, akkor egy pixelre nagyítunk rá, vagyis vagy teli zöld, vagy teli fekete lesz az ablak. Ezt onnan tudjuk, hogy a nagyítandó terület méretét meghatározó változók nullára vannak állítva. Ha jobb gomb kerül lenyomásra, akkor a memgadott pontból kezdődően kiszámoljuk az  $z_n$  komplex számokat, és ezeket berakjuk egy tömbbe. Addig megyünk a while ciklusban, ameddig a  $z_n$  értéke kisebb, mint 2, vagy ameddig nem érjük el az iterációs határt. Az itt kiszámolt pontokat fogja összekötni a paintEvent() függvény for ciklusa futása során. Az update() segítségével pedig frissítjük a kirajzolt képet, hogy azonnal változzon a felhasználó behatására.

```
void FrakAblak::mouseMoveEvent (QMouseEvent* event) {

    // A nagyítandó kijelölt terület szélessége és magassága:
    mx = event->x() - x;
    my = mx; // négyzet alakú

    update();
}
```

Ahhoz, hogy az egér mozgását kezeljük a mouseMoveEvent függvényt definiáljuk. Ahogy mousePressEvent függvénynél említettem, abban az esetben, ha csak a bal egérgombra nyomunk rá, akkor csak egy pixelre nyagyítunk rá. Akkor nem tettem hozzá, hogy ez csak akkor igaz, ha mozgatás nélkül engedjük fel az egérgombot. Ha viszont mozgatjuk, akkor a mousePressEvent függvényben megkapott x érték és a az utolsó egér pozíció x koordinátája alapján meghatározzuk a nagyítandó terület szélességét. Itt is meghívjuk a update() függvényt, hogy egyből látható legyen a behatás. Hogy teljes legyen a kép még van egy függvény, ami azt kezeli, amikor elengedjük az egeret.

```
void FrakAblak::mouseReleaseEvent (QMouseEvent* event) {

    if (szamitasFut)
        return;

    szamitasFut = true;

    double dx = (b-a)/szelesseg;
    double dy = (d-c)/magassag;

    double a = this->a+x*dx;
    double b = this->a+x*dx+mx*dx;
    double c = this->d-y*dy-my*dy;
```

```
double d = this->d-y*dy;

this->a = a;
this->b = b;
this->c = c;
this->d = d;

delete mandelbrot;
mandelbrot = new FrakSzal(a, b, c, d, szelesseg, magassag, ←
    iteraciosHatar, this);
mandelbrot->start();

update();
}
```

Ha éppen fut a halmaz kiszámítása, akkor nem dolgozzuk fel gombelengedést, egyébként pedig beállítjuk az egér mozgatásával meghatározott terület mérete alapján meghatározott síktartományt, amit vizsgálunk. Az éppen kirajzolt ábrát pedig dobjuk, azaz a `mandelbrot` pointer által mutatott objektumot töröljük. Majd foglalunk helyet egy újnak, aminek átadjuk a megújult paramétereket. Végezetül pedig elindítjuk a szálat, frissítünk.

Ezt most egy kicsit nehezen állhat össze a fejekben, de összegezzük, hogy mi is történik. Amikor rákattintunk a bal egérgombra, akkor meghívódik a `mousePressEvent` függvény, mely az x és y koordináタkat beállítja az egér aktuális pozíójába. Abban az esetben, ha nem mozgatjuk az egeret, csak elegedjük a gombot, meghívódik a `mouseReleaseEvent` függvény, az kiszámolja a megadott koordináták és szélesség alapján a Mandelbrot halmazt, ami lényegében azt eredményezi, hogy egy pixelre ránagyít a program. Ha mozgatjuk az egeret, akkor meghívódik a `mouseMoveEvent`, és ezzel párhuzamosan a `paintEvent` függvéyn, ami folyamatosan rajzolja azt a méretű négyzetet, amit az egér mozgatásával megadunk. Ha felengedjük a gombot, `mouseReleaseEvent` ránagyít az általunk meghatározott területre. Ugyan ezek a folyamatok zajlanak le, akkor is, ha a jobb egérgombot nyomjuk le, azzal a különbséggel, hogy akkor a `zn` számokat összeköti az adott ponttól kezdve. Azt fontos látni, hogy nem konkrétan a `mouseReleaseEvent` függvény nagyítja ki a képet, hanem a vissza függvény a `FraktalSzal` objektum által visszadott értékek alapján.

A program abban az esetben, ha lenyomjuk az n billentyűt, akkor a program újraszámolja a Mandelbrot halmazt. Ennek a kezeléséért a `keyPressEvent` függvény felelős. Ha a halamaz számítása fut, akkor nem csinál semmit, amíg újra kiszámolja a halmazt. Ha az n billentyűt lenyomjuk, akkor az iterációs határt a duplájára növeli. Ezzel pontosabb lesz a halmaz kiszámítása.

```
void FrakAblak::keyPressEvent (QKeyEvent *event)
{
    if (szamitasFut)
        return;

    if (event->key() == Qt::Key_N)
        iteraciosHatar *= 2 //bit shift: iteraciosHatar = iteraciosHatar ←
            << 1;
    szamitasFut = true;
```

```
    delete mandelbrot;
    mandelbrot = new FrakSzal(a, b, c, d, szelessseg, magassag, ←
        iteraciosHatar, this);
    mandelbrot->start();

}
```

Ahhoz, hogy megjelenítsük az halmazt, a vissza függvényt fogjuk használni, ahogy már korábban említem.

```
void FrakAblak::vissza(int magassag, int *sor, int meret)
{
    for(int i=0; i<meret; ++i) {
        QRgb szin = qRgb(0, 255-sor[i], 0);
        fraktal->setPixel(i, magassag, szin);
    }
    update();
}
```

A függvény megkapja paraméteréül az éppen kirajzolandó sor y koordinátáját, egy tömbre mutató pointert, ami az éppen aktuális iteráció számát mutatja a Mandelbrot halmaz számolása során, és az ablak szélességét. A for ciklus a kép pixeleit beállítja a megfelelő színekre. Ehhez létrehoz egy QRgb objektumot, amivel egy színt tárolunk el, majd pedig ezt a színt, és az aktuális (x,y) koordinátákat adjuk a setPixel() függvénynek.

```
void FrakAblak::vissza(void)
{
    szamitasFut = false;
    x = y = mx = my = 0;
}
```

Van a programunkban egy másik vissza függvény. Ez nem zavarja meg a fordítót, mert a paraméterlista alapján meg tudja őket különböztetni. Ez a függvény nem kér paramétert, csak visszaállítja a kijelölés értékeit nullára, és a szamitasFut változó értékét hamisra változtatja. Ez akkor hívódik meg, amikor megtörténik a Mandelbrot halmaz kirajzolása.

Most nézzük meg, hogy a már emlegetett FrakSzal osztály milyen feladatokért felelős. Ennek is elsőnek a deklarációját nézzük meg, amit a frakszal.h tartalmaz.

```
#include <QThread>
#include <math.h>
#include "frakablak.h"

class FrakAblak;

class FrakSzal : public QThread
{
    Q_OBJECT

public:
    FrakSzal(double a, double b, double c, double d,
```

```
        int szelesseg, int magassag, int iteraciosHatar, FrakAblak * ←
        frakAblak);
~FrakSzal();
void run();

protected:
// A komplex sík vizsgált tartománya [a,b]x[c,d].
double a, b, c, d;
// A komplex sík vizsgált tartományára feszített
// háló szélessége és magassága.
int szelesseg, magassag;
// Max. hány lépésig vizsgáljuk a z_{n+1} = z_n * z_n + c iterációt?
// (tk. most a nagyítási pontosság)
int iteraciosHatar;
// Kinek számolok?
FrakAblak* frakAblak;
// Soronként küldöm is neki vissza a kiszámoltakat.
int* egySor;

};
```

Az első header állományról tegyük emléket, a többi már úgyis ismerős. A QThread szintén egy osztály, ami azt teszi lehetővé, hogy programszálakat kezeljünk a programunkban. Ez az osztály szülőosztálya a FraktalSzal osztályunknak. Itt is alkalmazzuk a Q\_OBJECT makrót, ami lehetővé teszi a fordító számára a Qt-s kiegészítők felismerését. A public részben megtalálható a konstruktur és a destruktur, valamint a run() függvény. A protected részben lévő változók pedig, már ismertek a FrakAblak osztályból. Kivéve a frakAblak pointert, ami egy pointer egy FrakAblak objektumra. Az egySor pedig egy egészre mutató mutató. Lássuk ezeknek a definiálását:

```
FrakSzal::FrakSzal(double a, double b, double c, double d,
                     int szelesseg, int magassag, int iteraciosHatar, ←
                     FrakAblak *frakAblak)
{
    this->a = a;
    this->b = b;
    this->c = c;
    this->d = d;
    this->szelesseg = szelesseg;
    this->iteraciosHatar = iteraciosHatar;
    this->frakAblak = frakAblak;
    this->magassag = magassag;

    egySor = new int[szelesseg];
}
```

A konstruktornban inicializáljuk a változók értékét a paraméterként kapott értékekkel, és létrehozunk egy szelesseg értékével megyegyező méretű, egész számokból álló tömböt, amire ráállítjuk az egySor pointert.

```
FrakSzal::~FrakSzal()
```

```
{  
    delete[] egySor;  
}
```

A destruktörben pedig szokás szerint felszabadítjuk az imént említett pointer által mutatott tömböt. Azt, hogy tömbről van szó, explicit módon ki kell írni.

```
void FrakSzal::run()  
{  
    // A [a,b]x[c,d] tartományon milyen sűrű a  
    // megadott szélesség, magasság háló:  
    double dx = (b-a)/szelesseg;  
    double dy = (d-c)/magassag;  
    double reC, imC, rez, imZ, ujrez, ujimZ;  
    // Hány iterációt csináltunk?  
    int iteracio = 0;  
    // Végigzongorázzuk a szélesség x magasság hálót:  
    for(int j=0; j<magassag; ++j) {  
        //sor = j;  
        for(int k=0; k<szelesseg; ++k) {  
            // c = (reC, imC) a háló rácspontjainak  
            // megfelelő komplex szám  
            reC = a+k*dx;  
            imC = d-j*dy;  
            // z_0 = 0 = (rez, imZ)  
            rez = 0;  
            imZ = 0;  
            iteracio = 0;  
            // z_{n+1} = z_n * z_n + c iterációk  
            // számítása, amíg |z_n| < 2 vagy még  
            // nem értük el a 255 iterációt, ha  
            // viszont elértek, akkor úgy vesszük,  
            // hogy a kiinduláci c komplex számra  
            // az iteráció konvergens, azaz a c a  
            // Mandelbrot halmaz eleme  
            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;  
            }  
            // ha a < 4 feltétel nem teljesült és a  
            // iteráció < iterációsHatár sérülésével lépett ki, azaz  
            // feltesszük a c-ről, hogy itt a z_{n+1} = z_n * z_n + c
```

```
// sorozat konvergens, azaz iteráció = iterációsHatár
// ekkor az iteráció %= 256 egyenlő 255, mert az esetleges
// nagyítások során az iteráció = valahány * 256 + 255

iteracio %= 256;

// a színezést viszont már majd a FrakAblak osztályban lesz
egySor[k] = iteracio;
}

// Ábrázolásra átadjuk a kiszámolt sort a FrakAblak-nak.
frakAblak->vissza(j, egySor, szelesseg);
}

frakAblak->vissza();

}
```

A `run()` függvény számolja ki a Mandelbrot halmazt, és minden sor kiszámolása után meghívja a `vissza()` függvényt, ami kirajzolja azt a sort az ablakra. A `for` ciklus addig fut, ameddig az ablakban megjelenő összes sort ki nem számolta, vagyis ameddig a ciklusváltozó eléri a magasságot. Ezután pedig meghívódik a `vissza()` függvény, ami a kijelölés értékeit állítja vissza, és jelzi a `FrakAblak` objektumnak, hogy a számítás befejeződött.

Ezen hosszú elemzés végeztével pedig lássuk, mint is rejt magában a `main()` függvény, mely a `main.cpp`-ben található.

```
#include <QApplication>
#include "frakablak.h"

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

    FrakAblak w1;
    w1.show();

    return a.exec();
}
```

Ehhez a fájlhoz importáltuk a `QApplication` headert, amire azért volt szükség, mert a `QApplication` osztály teszi lehetővé, hogy grafikus felületű programokat kezeljünk. A `main` függvényben példányosítunk egy objektumot, ami az imént említett osztályú. Létrehozunk egy `FrakAblak` típusú objektumot `w1` néven. Majd meghívjuk ennek az objektumnak a `show()` függvényét. Jogosan merül fel a kérdés, hogy ez a függvény hol is van definiálva. A `QWidget` osztályban, melyet azért tudunk elérni, mert a szülő osztálya a `QMainWindow`, ami a `FrakAblak` osztályunknak a szülő osztálya is. Ez a függvény jeleníti meg az ablakot, amiben a program fut. Az a objektum `exec()` függvénye pedig addig fut, ameddig a program be nem záródik. Ha minden rendben lefutott, akkor nullával tér vissza, ellenkező esetben valamilyen hibakódval.

## 5.6. Mandelbrot nagyító és utazó Java nyelven

Megoldás forrása: [itt](#)

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

---

### Megjegyzés

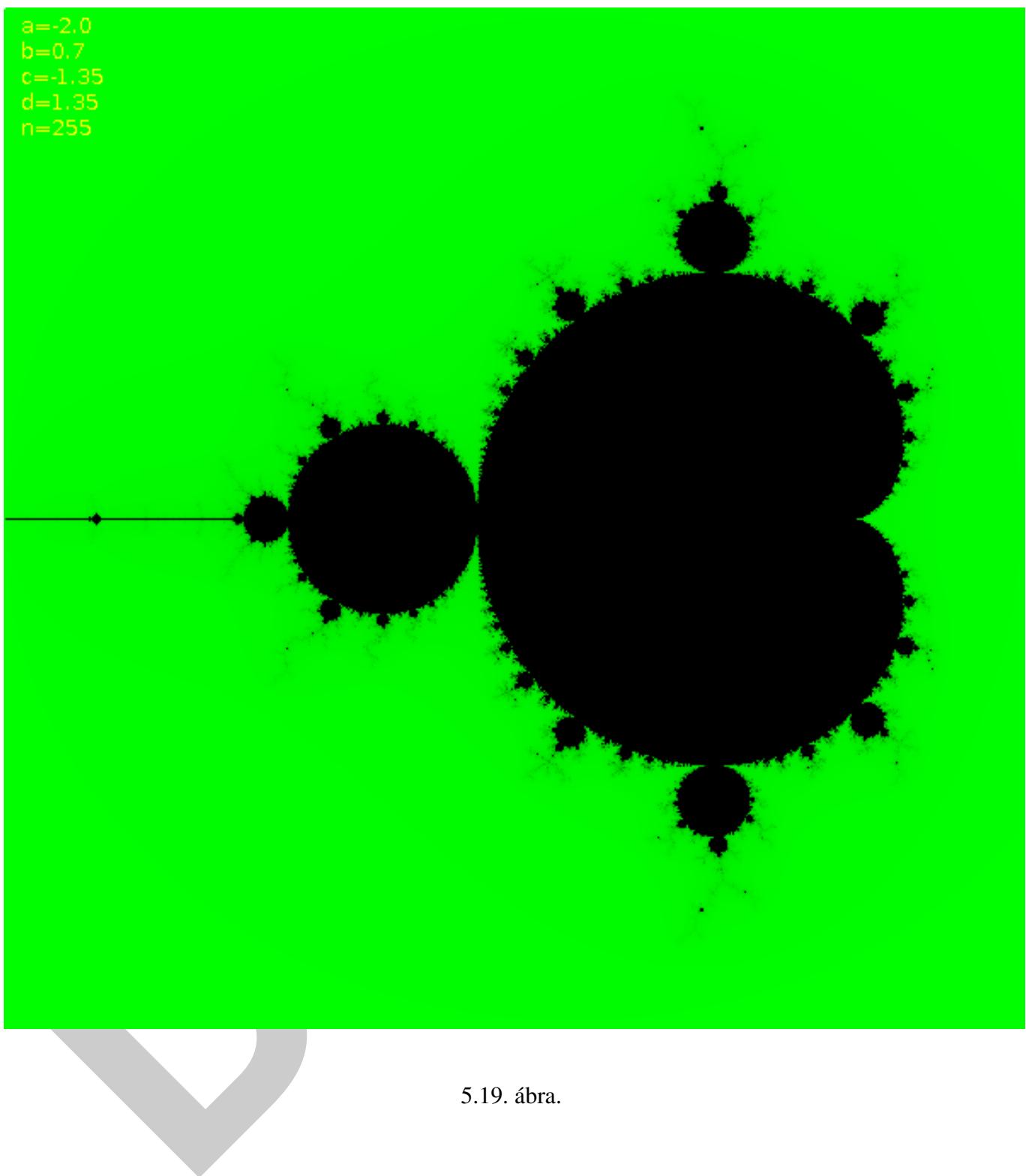
Telepíteni: sudo apt-get install openjdk-8-jdk

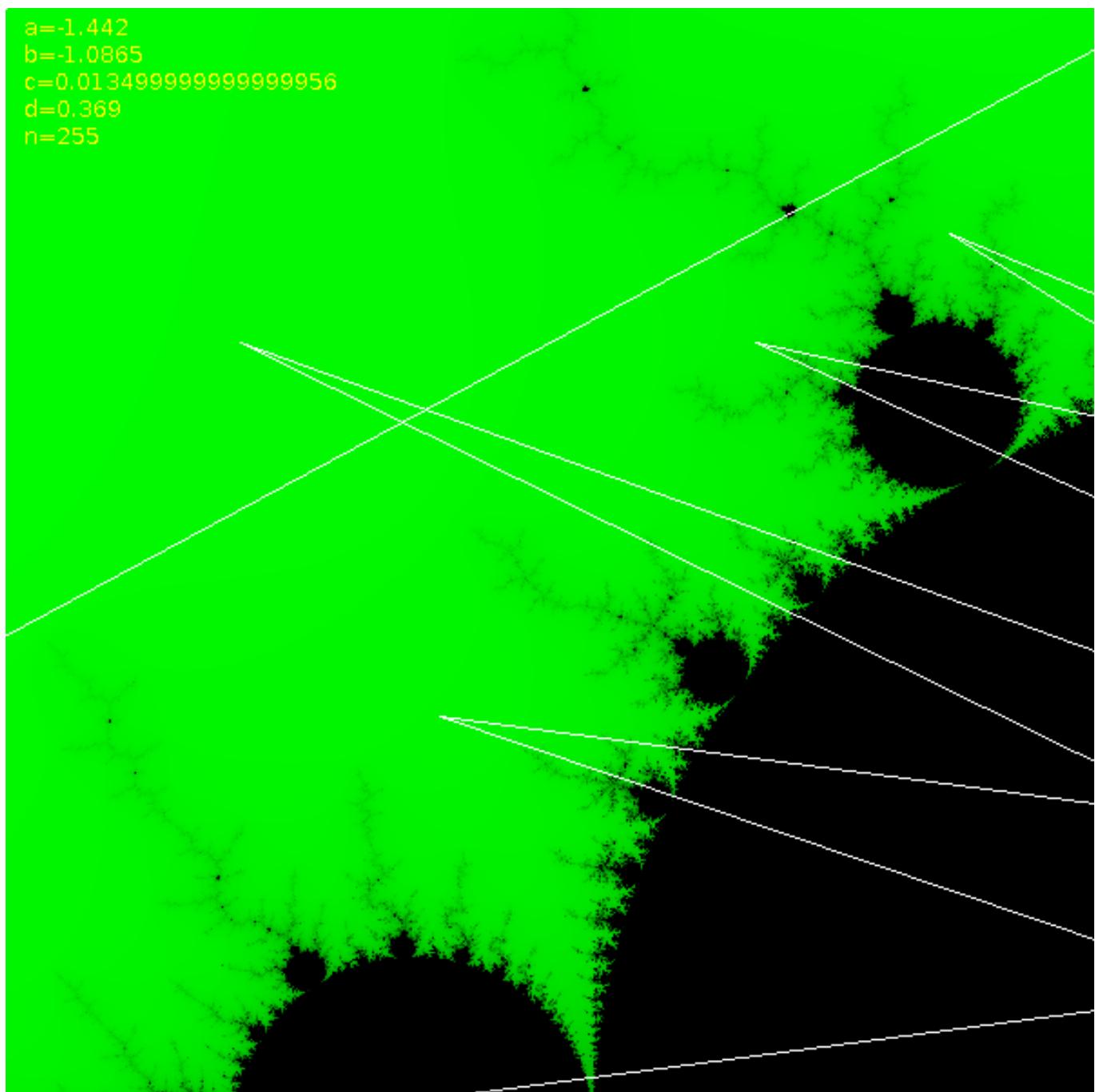
Fordítás, futtatás:

```
javac MandelbrotHalmazNagyító.java  
java MandelbrotHalmazNagyító
```

---

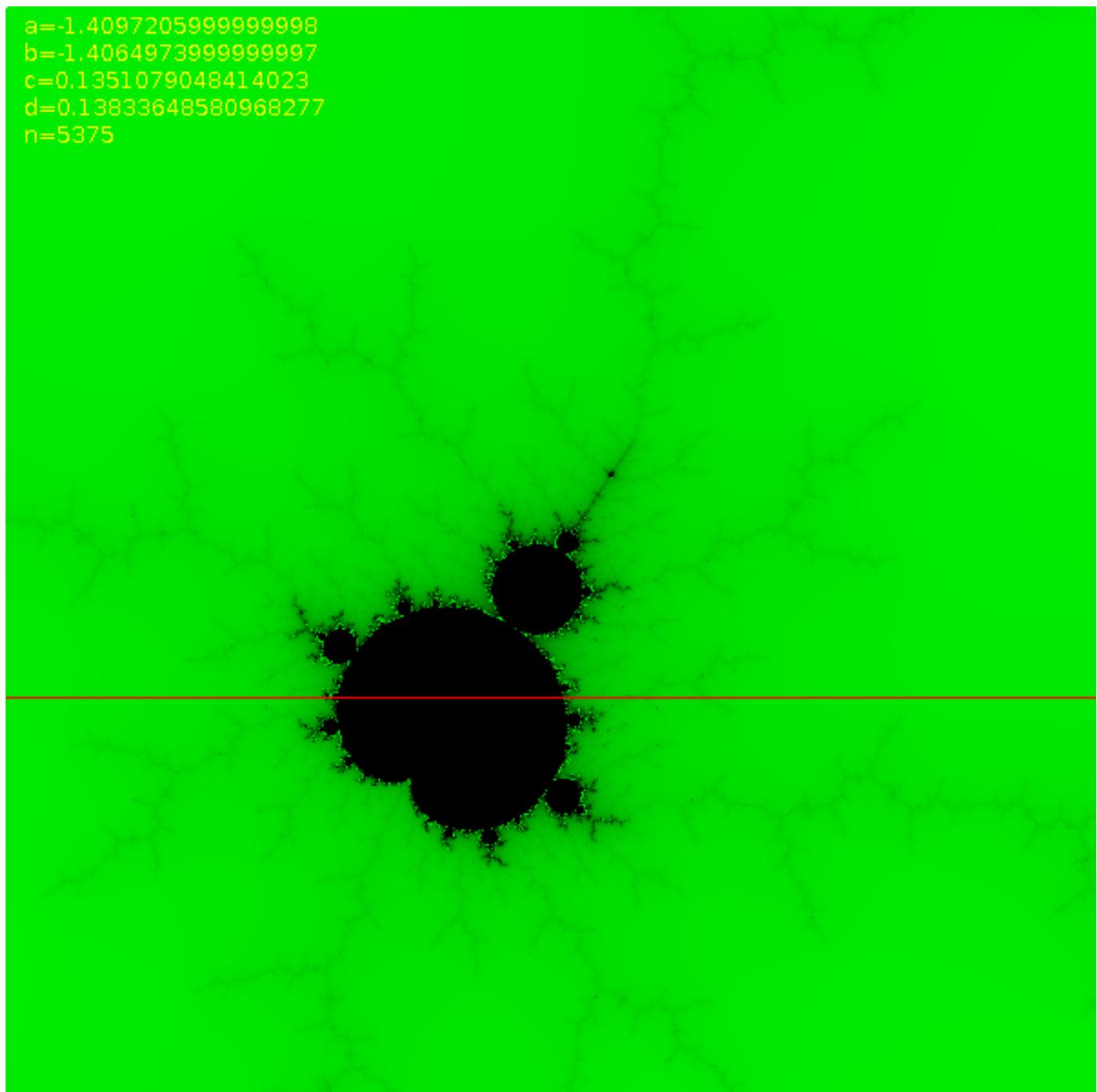
Az előző feladatban készített nagyító Java implementációját kell most elkészíteni. A program teljesen ugyanazokkal a funkciókkal rendelkezik, mint a fentebb megismert C++-os verzió, annyi különbséggel, hogy itt az "s" gomb lenyomásával lehetőségünk van pillanatfelvételt készíteni a programról. A kép bel felső sarkában láthatjuk az éppen vizsgált tartomány koordinátáit, és az iterációs határt is. Az iterációs határ növelésére ez a program egy másik lehetőséget is nyújt az "n" billentyűn kívül. Az "m" gomb lenyomásával megtízszeri a program az éppen aktuális iterációs határt, mellyel a program újra számolja halmazt. Egy másik újdonság az előzőhöz képest, hogy itt egy piros vonal jelöli azt, hogy melyik sorban tart éppen a rajzolás. Nézzünk is meg néhány képet a programról:(A beépített pillanatfelvétő funkcióval készültek.)





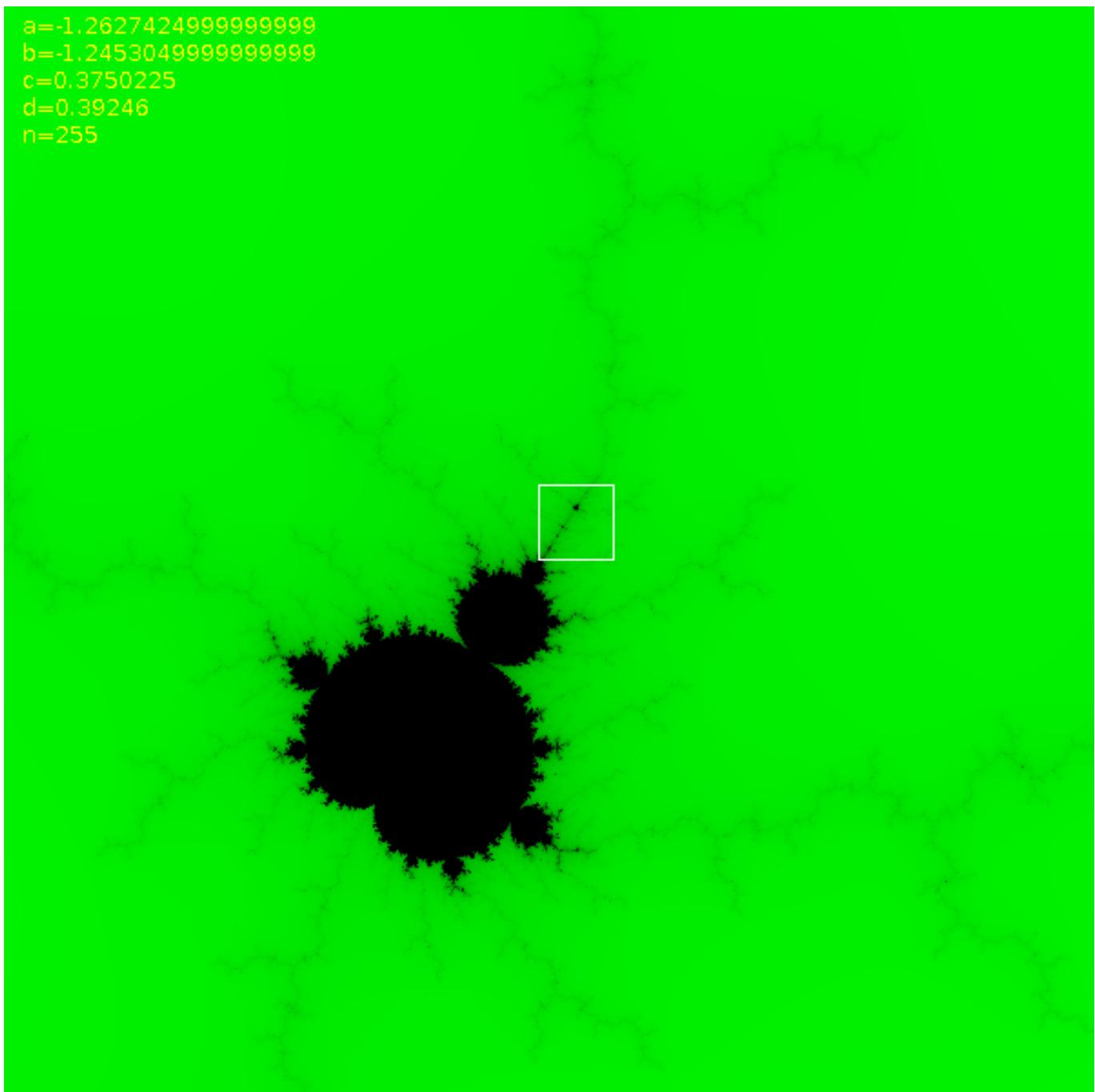
5.20. ábra.

```
a=-1.4097205999999998  
b=-1.4064973999999997  
c=0.1351079048414023  
d=0.13833648580968277  
n=5375
```



5.21. ábra.

```
a=-1.2627424999999999  
b=-1.2453049999999999  
c=0.3750225  
d=0.39246  
n=255
```



5.22. ábra.

Most pedig nézzük meg a forrást, mely ismét több fájlból áll, egészen pontosan 2-ből. A `MandelbrotHalmaz`.java egy önmagában is működő program, ellentétben az előző feladatban megismert fájlokkal, mivel azok teljesen egymásra épültek. Ez a forrás tartalmazza a `MandelbrotHalmaz` kiszámításához szükséges algoritmust. Lássuk a forráskódját:

```
import java.awt.Color;  
public class MandelbrotHalmaz extends java.awt.Frame implements Runnable {  
    protected double a, b, c, d;  
    protected int szélesség, magasság;
```

```
protected java.awt.image.BufferedImage kép;
protected int iterációsHatár = 255;
protected boolean számításFut = false;
protected int sor = 0;
protected static int pillanatfelvételSzámláló = 0;
```

Az import kulcsszó segítségével tudjuk a szükséges osztályokat hozzáadni a programunkhoz. Java-ban lényegében az egész program egy osztálynak fele meg. Ennek megfelelően létrehozunk deklarálunk egy osztályt MandelbrotHalmaz néven. Az extends segítségével az osztályunkat kiegészítjük a Frame osztálytal. Lényegében ez ahhoz hasonlít, mint a C++ forrásban egy szülő osztályt adtunk meg. A Frame osztály felelős azért, hogy megalkossuk a programablakot. Az implements kulcszsalval pedig implementáljuk a Runnable interfészt. Ez abban különbözik egy osztálytól, hogy ebben nem tudjuk a deklarált elemeit definiálni, csak az osztályon keresztül, ami implementálja. A Runnable interfész amúgy a programszálakér felelős. minden osztálynak implementálnia kell, amelyeket egy szalon szeretnénk futtatni. Láthatjuk, hogy itt is megjennek a már ismert változók, amik meghatározzák a komplex számsík vizsgált [a,b]x[c,d] tartományát, ennek a tartománynak a magasságát, szélességét és a Mandelbrot halmaz számítási pontosságát meghatározó iterációs határt is. Itt is van egy logikai változónk, a számításFut, mely azt tárolja, hogy fut-e a halmaz számítása, vagy sem. Alapértelmezetten hamisra van állítva. Különleges lehet, hogy Java-ban nem lehet csoportosítani a public, private, protected elemeket. Mindegyik elő külön ki kell írni. Most nézzük meg az osztály konstruktörét:

```
public MandelbrotHalmaz(double a, double b, double c, double d,
    int szélesség, int iterációsHatár) {
    this.a = a;
    this.b = b;
    this.c = c;
    this.d = d;
    this.szélesség = szélesség;
    this.iterációsHatár = iterációsHatár;
    this.magasság = (int)(szélesség * ((d-c) / (b-a)));
    kép = new java.awt.image.BufferedImage(szélesség, magasság,
        java.awt.image.BufferedImage.TYPE_INT_RGB);
    addWindowListener(new java.awt.event.WindowAdapter() {
        public void windowClosing(java.awt.event.WindowEvent e) {
            setVisible(false);
            System.exit(0);
        }
    });
}
```

Hasonlóan a C++-os forráshoz, itt is paraméterként kéri a számításhoz szükséges változók értékét. Mivel Java-ban nincsenek pointerek, csak referenciák, ezért az osztályunk változóit a . operátorral érjük el, nem ->. A magasságot kiszámítjuk a vizsgált terület és a megadott szélesség alapján. Majd példányosítunk egy BufferedImage objektumot a new operátorral, mely területet foglal a megadott objektumnak, és visszatér egy referenciával. A BufferedImage osztály konstruktőrénak meg kell adnunk a kép méretét és típusát. Jelen esetben a képünk típusa TYPE\_INT\_RGB, ami azt jeenti, hogy RGB színeket használunk, és az egyes színkomponenseket 8-bites számokkal reprezentáljuk. Végül pedig meghívjuk a Frame osztály tagfüggvényét, a addwindowListener () -t. Ez a függvény azért felelős, hogy kezelní tudjuk az ablakon történő behatásokat, most kifejezetten azt, hogy az ablak záródjon be, ha az "x"-re kattintunk. A billentyűzetről érkező bemenetket is a konstruktőrban kezeljük.

```
addKeyListener(new java.awt.event.KeyAdapter() {
    public void keyPressed(java.awt.event.KeyEvent e) {
        if(e.getKeyCode() == java.awt.event.KeyEvent.VK_S)
            pillanatfelvétel();
        else if(e.getKeyCode() == java.awt.event.KeyEvent.VK_N) {
            if(számításFut == false) {
                MandelbrotHalmaz.this.iterációsHatár += 256;
                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;
                számításFut = true;
                new Thread(MandelbrotHalmaz.this).start();
            }
        }
    }
});
```

A feladat bevezetőjében már említettem, hogy ebben a forrásban több billentyűt is kezelünk, egészen pontosan hármat. Ahhoz, hogy a billentyűk lenyomását érzékelje a program a addKeyListener függvényre van szükségünk. A konkrét lenyomásokat a program a KeyAdapter() osztály segítségével dolgozza fel. A KeyListener osztály tagfüggvényét, a keyPressed-et használva el tudjuk érni, hogy pontosan melyik billentyű lett lenyomva, és annak függvényében utasításokat végrehajtani. Ha az "s" billentyűt nyomjuk le, akkor meghívódik a pillanatfelvétel() függvény, "n" esetén duplázzuk az iterációs határt, majd újra számoljuk a halmazt. Ugyan ezt tesszük az "m" lenyomásakor is, csak akkor az iterációt a tízszeresére növeljük.

```
// Ablak tulajdonságai
setTitle("A Mandelbrot halmaz");
setResizable(false);
setSize(szélesség, magasság);
setVisible(true);
// A számítás indul:
számításFut = true;
new Thread(this).start();
}
```

A konstruktur végén pedig az ablakot állítjuk be, amiben a program megjelenik. Majd elindítjuk a halmaz számítását.

```
public void paint(java.awt.Graphics g) {
    // A Mandelbrot halmaz kirajzolása
    g.drawImage(kép, 0, 0, this);
    // Ha éppen fut a számítás, akkor egy vörös
    // vonallal jelöljük, hogy melyik sorban tart:
    if(számításFut) {
        g.setColor(java.awt.Color.RED);
        g.drawLine(0, sor, getWidth(), sor);
```

```
    }  
}
```

A `paint()` egy metódus, mely arra szolgál, hogy az aktuális halmazt kirajzoljuk az ablakba. Ez úgy zajlik, hogy paraméterként kap egy `Graphics` objektumot. Ennek a `drawImage` függvényének megadjuk, hogy milyen képet szeretnénk kirajzolni, hova az ablakon belül, és melyik ablakba. Egy piros vonallal pedig ábrázoljuk a számítás előrehaladását. Ehhez elsőnek be kell állítani a színt, amit használnánk, ezt a `setColor` tagfüggvénytel tudjuk állítani. A `drawLine` függvény pedig a megadott két pont közé húz egy egyenest.

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

Az alapértelmezett `update()` függvényt pedig felül definiáljuk, annak érdekében, hogy az újraszámolás során ne fehéredjen ki a kép egy pillanatra. Az előző feladatban látott programhoz lépest újdonság a `pillanatfelvétel()` eljárás. Ennek segítségével maga a program készít egy képet, nincs szükség a `PrintScreen` használatára.

```
public void pillanatfelvétel() {  
    // Az elmentendő kép elkészítése:  
    java.awt.image.BufferedImage mentKép =  
        new java.awt.image.BufferedImage(szélesség, magasság,  
                                         java.awt.image.BufferedImage.TYPE_INT_RGB);  
    java.awt.Graphics g = mentKép.getGraphics();  
    g.drawImage(kép, 0, 0, this);  
    g.setColor(java.awt.Color.YELLOW);  
    g.drawString("a=" + a, 10, 15);  
    g.drawString("b=" + b, 10, 30);  
    g.drawString("c=" + c, 10, 45);  
    g.drawString("d=" + d, 10, 60);  
    g.drawString("n=" + iterációsHatár, 10, 75);  
    g.dispose();  
    // A pillanatfelvétel képfájl nevének képzése:  
    StringBuffer sb = new StringBuffer();  
    sb = sb.delete(0, sb.length());  
    sb.append("MandelbrotHalmaz_");  
    sb.append(++pillanatfelvételszámláló);  
    sb.append("_");  
    // A fájl nevébe belelevesszük, hogy melyik tartományban  
    // találtuk a halmazt:  
    sb.append(a);  
    sb.append("_");  
    sb.append(b);  
    sb.append("_");  
    sb.append(c);  
    sb.append("_");  
    sb.append(d);  
    sb.append(".png");  
    // png formátumú képet mentünk
```

```
try {
    javax.imageio.ImageIO.write(mentKép, "png",
        new java.io.File(sb.toString()));
} catch(java.io.IOException e) {
    e.printStackTrace();
}
}
```

A kép elkészítéséhez szükség van arra, hogy létrehozzunk egy új képobjektumot. Ezt nevezzük mentképnak. Majd a képből készítünk egy grafikus objektumot a `getGraphics()` függvény segítségével. Ezzel lehetővé tesszük, hogy a ki tdujuk rá írni a kép-ben tárolt halmazt, a szükséges értékeket. Szöveget a képre a `drawString` függvénnyel tudjuk megtenni. A `dispose()` pedig bezára az ablakot, amiben a kép tartalmának a kiírását végezzük. Majd a kép nevét adjuk meg. Ahogy a forrásban is látható, ez tartalmazza a halmaz nevét, hogy hanyadik pillanatképet készítjük, és azt is, hogy melyik tartományban találtuk a halmazt. Végezetül a `javax.imageio.ImageIO.write()` függvény segítségével kiírjuk a `mentKép` tartalmát egy png fájlba. A célállományt a `java.io.File()` segítségével hozzuk létre.

```
public void run() {
    double dx = (b-a)/szélesség;
    double dy = (d-c)/magasság;
    double reC, imC, reZ, imZ, ujreZ, ujimZ;
    int rgb;
    int iteráció = 0;
    for(int j=0; j<magasság; ++j) {
        sor = j;
        for(int k=0; k<szélesség; ++k) {
            // c = (reC, imC) a háló rácspontjainak
            // megfelelő komplex szám
            reC = a+k*dx;
            imC = d-j*dy;
            // z_0 = 0 = (reZ, imZ)
            reZ = 0;
            imZ = 0;
            iteráció = 0;
            while(reZ*reZ + imZ*imZ < 4 && iteráció < iterációsHatár) {
                // z_{n+1} = z_n * z_n + c
                ujreZ = reZ*reZ - imZ*imZ + reC;
                ujimZ = 2*reZ*imZ + imC;
                reZ = ujreZ;
                imZ = ujimZ;

                ++iteráció;
            }

            iteráció %= 256;
            Color bg = new Color(0, 255-iteráció, 0);
            rgb = bg.getRGB();
            kép.setRGB(k, j, rgb);
        }
    }
}
```

```
        repaint();
    }
    számításFut = false;
}
```

A Mandelbrot halmaz kiszámolását a megadott tartományban a `run()` függvény végzi. Ez a `Runnable` interfészben lett deklarálva, de nekünk kell definiálni. Maga az algoritmus a teljes másolata a fejeztfeliratban már többször leírtaknak. Egyedüli érdekesség a színezés beállítása. Deklarálunk ehhez egy `rgb` nevű változót. A példányosítunk egy `Color` objektumot `bg` néven, melyben eltároljuk a szükséges színt. Ennek a színnek az RGB felépítése teljesen megyegyezik a C++-os verziójával. Ebből az objektumból a színt a `getRGB()` függvényteljesen meggyegyezi a C++-os verziójával. Ebből az objektumból a színt a `getRGB()` függvényteljesen meggyegyezi a C++-os verziójával. Végül a `setRGB()` függvényteljesen meggyegyezi a C++-os verziójával. A `repaint()` függvény azért felelős, hogy újraraajzoljuk a halmazt a megváltozott értékek alapján. Ha végeztünk a halmaz számolásával, a `számításFut` értékét hamisra állítjuk.

```
public static void main(String[] args) {
    new MandelbrotHalmaz(-2.0, .7, -1.35, 1.35, 600, 255);
}
```

A `main` függvényben pedig nem teszünk mást, csak példányosítunk egy `MandelbrotHalmaz` objektumot. Ezzel a `MandelbrotHalmaz.java` forrás végére értünk, láthatjuk, hogy a nagyítás során végrehajtandó utasítások nagyrésze itt hajtódi végre.

Nézzük meg, mit tartalmaz a `MandelbrotHalmazNagyító.java` forrás fájl.

```
import java.util.*;
public class MandelbrotHalmazNagyító extends MandelbrotHalmaz {
    private int x, y;
    private int mx, my;
    private List<Integer> zX = new ArrayList<>();
    private List<Integer> zX2 = new ArrayList<>();
    private List<Integer> zY = new ArrayList<>();
    private List<Integer> zY2 = new ArrayList<>();
```

A `MandelbrotHalmazNagyító` osztályt kiegészítjük a már kkorábban taglalt `MandelbrotHalmaz` osztállyal. Erre azért van szükség, mert a halmaz számolása abban az osztályban zajlik, de maga a programablakot is ott kezeljük. Az `x`, `y` változók a nagyítandó terület bal felső sarkát határozzák meg. A `mx`, `my` pedig a terület méretét. Az `zX`, `zX2`, `zY`, `zY2` listákban pedig a  $z_n$  számokat tároljuk el.

```
public MandelbrotHalmazNagyító(double a, double b, double c, double d,
    int szélesség, int iterációsHatár) {
    super(a, b, c, d, szélesség, iterációsHatár);
    setTitle("A Mandelbrot halmaz nagyításai");
    // 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) {
            if (m.getButton() == java.awt.event.MouseEvent.BUTTON1) {
                // A nagyítandó kijelölt területet bal felső sarka:
                x = m.getX();
```

```
        y = m.getY();
        mx = 0;
        my = 0;
    }
    else if(m.getButton() == java.awt.event.MouseEvent.BUTTON3)
    {
        double dx = (b-a)/szélesség;
        double dy = (d-c)/szélesség;
        double reC, imC, reZ, imZ, ujreZ, ujimZ;

        int iteracio = 0;

        reC = a+m.getX()*dx;
        imC = d-m.getY()*dy;

        reZ = 0;
        imZ = 0;
        iteracio = 0;

        while(reZ*reZ + imZ*imZ < 4 && iteracio < 255) {
            // z_{n+1} = z_n * z_n + c
            ujreZ = reZ*reZ - imZ*imZ + reC;
            ujimZ = 2*reZ*imZ + imC;
            zX.add((int)((reZ - a)/dx));
            zY.add( (int)((d - imZ)/dy));
            zX2.add((int)((ujreZ - a)/dx));
            zY2.add((int)((d - ujimZ)/dy));
            reZ = ujreZ;
            imZ = ujimZ;

            ++iteracio;
        }
    }
    repaint();
}
```

Az osztály konstruktora érdekesnek tűnhet első látásra. A `super()` függvény segítségével meg tudjuk hívni a MandelbrotHalmaz osztály konstruktörét. Ezután hozzá tudunk férni az ablak beállításaihoz, tehát át tudjuk állítani a nevét a `setTitle()` függvénytellyel. Ebben a részben valósítjuk meg az egér kezelését a programban. Ha a bal egérgombot megnyomjuk, akkor a kurzor aktuális pozíciója beletöltődik a a kijelölendő terület bal felső sarkát meghatározó változókba, a terület méretét pedig nullázzuk. Ha pedig a jobb egérgombot nyomjuk le, akkor a program kiszámolja attól a ponttól kezdve a  $z_n$  számokat, egészen addig, míg el nem érjük az iterációs határt, vagy a  $z_n$  értéke nem haladja meg a 2-őt. A kapott értékeket pedig betöltekük a megfelelő listába. Végül meghívjuk a `repaint()` függvényt.

```
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;
// Az új Mandelbrot nagyító objektum elkészítése:
if(m.getButton() == java.awt.event.MouseEvent.BUTTON3) {
    return;
}
dispose();
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 konstruktur része még a egérgomb felengedését kezelő függvény is. Ekkor állítjuk be a vizsgált tartomány hálósűrűségét meghatározó változókat, vagyis a dx és dy-t. Különbséget kell tennünk abban, hogy melyik gombot engedtük fel, mert, ha a jobbot, akkor nem kell új Mandelbrot halmazt létrehozni, vagyis return kiléünk a függvényből. Ellenkező esetben bezárjuk a régi ablakot a dispose() segítségével, majd létrehozunk egy új MandelbrotHalmazNagyító objektumot, ami nyit egy új ablakot. Az új objektumot a nagyításra kijelölt terület alapján határozzuk meg.

```
addMouseMotionListener(new java.awt.event.MouseMotionAdapter() {
    // Vonszolással jelöljük ki a négyzetet:
    public void mouseDragged(java.awt.event.MouseEvent m) {
        // A nagyítandó kijelölt terület szélessége és magassága:
        mx = m.getX() - x;
        my = mx;
        repaint();
    }
});
```

Ha az egerrel nem csak kattintunk, hanem húzunk is, akkor a kattintáskor lenullázott méret változókat az első és az utolsó x érték különbségére módosítjuk. Mind a magasságot, mind a szélességet, ezzel garantálva, hogy minden négyzetet jelöljünk ki. Ennél is hívjuk a repaint() függvényt. Ennek az osztálynak is van pillanatfelvétel() függvényt.

```
public void pillanatfelvétel() {
    // Az elmentendő kép elkészítése:
    java.awt.image.BufferedImage mentKép =
        new java.awt.image.BufferedImage(szélesség, magasság,
            java.awt.image.BufferedImage.TYPE_INT_RGB);
    java.awt.Graphics g = mentKép.getGraphics();
    g.drawImage(kép, 0, 0, this);
    g.setColor(java.awt.Color.YELLOW);
    g.drawString("a=" + a, 10, 15);
    g.drawString("b=" + b, 10, 30);
    g.drawString("c=" + c, 10, 45);
```

```
g.drawString("d=" + d, 10, 60);
g.drawString("n=" + iterációsHatár, 10, 75);
if(számításFut) {
    g.setColor(java.awt.Color.RED);
    g.drawLine(0, sor, getWidth(), sor);
}
g.setColor(java.awt.Color.WHITE);
g.drawRect(x, y, mx, my);
if (!zX.isEmpty())
{
    for (int i = 0; i<zX.size(); ++i){
        g.drawLine(zX.get(i), zY.get(i), zx2.get(i), zY2.get(i));
    }
}
g.dispose();
// A pillanatfelvétel képfájl nevének képzése:
StringBuffer sb = new StringBuffer();
sb = sb.delete(0, sb.length());
sb.append("MandelbrotHalmazNagyitas_");
sb.append(++pillanatfelvételszámláló);
sb.append("_");
// A fájl nevébe belelevesszük, hogy melyik tartományban
// találtuk a halmazt:
sb.append(a);
sb.append("_");
sb.append(b);
sb.append("_");
sb.append(c);
sb.append("_");
sb.append(d);
sb.append(".png");
// png formátumú képet mentünk
try {
    javax.imageio.ImageIO.write(mentKép, "png",
        new java.io.File(sb.toString()));
} catch(java.io.IOException e) {
    e.printStackTrace();
}
}
```

Ez csak annyiban különbözik az előzőtől, hogy a számítás állapotát jelző piros vonalat is kirajzolja, és a  $z_n$  számokat összekötő vonalakat is fehér színnel. Erre azért volt szükség, mert pillanatfelvételt készítünk, így ha éppen fut a számítás, akkor meg kell jeleníteni a piros vonalat is. Vagy ha kirajzoltattuk a  $z_n$  számokat az ablakra, akkor a képen is jelenjen ez meg.

```
public void paint(java.awt.Graphics g) {
    // A Mandelbrot halmaz kirajzolása
    g.drawImage(kép, 0, 0, this);
    // Ha éppen fut a számítás, akkor egy vörös
    // vonallal jelöljük, hogy melyik sorban tart:
```

```
if(számításFut) {  
    g.setColor(java.awt.Color.RED);  
    g.drawLine(0, sor, getWidth(), sor);  
}  
// A jelző négyzet kirajzolása:  
g.setColor(java.awt.Color.WHITE);  
g.drawRect(x, y, mx, my);  
if (!zX.isEmpty())  
{  
    for (int i = 0; i<zX.size(); ++i){  
        g.drawLine(zX.get(i), zY.get(i), zX2.get(i), zY2.get(i));  
    }  
}
```

Az osztály paint függvény felüldefiniálása is azt a célt szolgálja, hogy az imént a pillanatfelvételnél kirajzolt vonalakat az ablakban is kirajzoljuk. Egyrészt ki kell rajzolni a számítás előrehaladását jelző vonalat, ha éppen fut a halmaz számítása, ehhez piros színt használunk. Amikor kijelöljük a területet az egérrel, akkor ki kell rajzolni a programnak egy fehér négyzetet. Ezt a drawRect () függvény hajtja végre. Végül abban az esetben, ha már legalább egy  $z_n$  számot kiszámoltunk, akkor az ezeket a pontokat összekötő egyeneseket is ábrázoljuk.

```
public static void main(String[] args) {  
    // A kiinduló halmazt a komplex sík [-2.0, .7]x[-1.35, 1.35]  
    // tartományában keressük egy 600x600-as hálóval és az  
    // aktuális nagyítási pontossággal:  
    new MandelbrotHalmazNagyító(-2.0, .7, -1.35, 1.35, 600, 255);  
}
```

A main függvény pedig most is csak példányosít egy objektumot, jelen estében egy MandelbrotHalmazNagyító osztályt.

## 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 forrása: [itt](#)

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat... térd ki arra is, hogy a JDK forrásaiban a Sun programozói pont úgy csinálták meg ahogyan te is, azaz az OO nemhogy nem nehéz, hanem éppen természetesnek!

A feladatban szereplő polártranszformáció segítségével random számokat tudunk kiszámolni. Maga az algoritmus olyannyira eltrejedt, hogy a Java random szám generátor függvénye is ezt használja.

Elsőnek vegyük végig a C++ forrást, majd rátérünk a java-ra, mely, látni fogod, sokkal letisztultabb.

```
class PolarGen {  
  
public:  
  
    PolarGen(); //konstruktor  
  
    ~PolarGen() {} //destruktur  
  
    double kovetkezo(); //random lekérés  
  
private:  
  
    bool nincsTarolt;  
    double tarolt; //random értéke  
  
};
```

Szükségünk van egy osztályra, melyben a random számokat fogjuk elkészíteni. Alapvetően ez 2 részből áll, a `public` és a `private` részből. A `public` részben szereplő elemek elérhetőek a class-on kívül, ezzel

szemben a private csak a class-on belül. A konstruktor egy olyan "függvény", ami akkor hajtódik végre amikor létre hozzuk a PolarGen típusú objektumunkat. Fontos, hogy csak egyszer hajtódik végre, és ezt, függetlenül attól, hogy a public részben van, már nem tudjuk meghívni. Hasonló igaz a destruktora, mely a program futása végén hajtódik végre. A nevöknek meg kell egyeznie a class nevével. Használata olyan esetekben nélkülözhetetlen a class-on belül foglaltunk tárteületet, mivel ebben tudjuk felszabadítani ezeket. A kovetkezo() függvény segítségével pedig a random számokat fogjuk kiszámolni.

```
PolarGen::PolarGen() { //a konstruktor kifejtése
    nincsTarolt = false;
    std::srand (std::time(NULL)); //random inicializálás
}
```

A konstruktor jelen esetben, ad egy alapértelmezett értéket a nincsTarolt változónak és meghívja az srand() függvényt, ami a random számokat fogja generálni.

```
double PolarGen::kovetkezo() { //random lekérő függvény kifejtése
    if (nincsTarolt)
    {
        double u1, u2, v1, v2, w;

        do{
            u1 = std::rand () / (RAND_MAX + 1.0); //innentől jön az algoritmus
            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; //idáig tart az algoritmus
    }

    else
    {
        nincsTarolt = !nincsTarolt; //ha van korábbi random érték, akkor azt ←
            adja vissza
        return tarolt;
    }
};
```

A kovetkezo() függvény pedig tartalmazza az algoritmust, mellyel most részletesen nem foglalkozunk. A lényeg annyi, hogy ellenőrizzük, hogy van-e tárolt random számunk, ha nincs, akkor generálunk kettőt, az egyiket visszadajuk, a másikat pedig eltároljuk.

```
int main()
{
```

```
PolarGen rnd;

for (int i = 0; i < 10; ++i) std::cout << rnd.kovetkezo() << std::endl; ←
    //10 random szám generálása

}
```

Végezetül a main-ben létrehozzuk a PolarGen típusú változónkat, és generálunk 10 random számot. Fentebb említést tettem a destruktorról, de, ahogy feltűnt, azt nem definiáltuk, ugyanis jelen esetben arra nincs szükség.

A java forrás nagyon hasonló az imént elemzett C++ forráshoz. A könyebb értelmezhetőség érdekében a változó és osztálynevek azonosak.

```
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));
            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());  
    }  
}
```

Láthatóan, maga a forrás is sokkal rövidebb. A Java-ban az egész forrás egy nagy class része. Ebben szerepel a main-is, de azt nem tekintjük a class részének. C++-ban tudja tömbösi íteni a private és public elemeket, itt mindegyik elő ki kell írni. Itt is van egy konstruktorunk, ami a nincsTárolt értékét igazzá definiálja. A következő függvény pedig a már megszokott módon generálja a random számokat. Egy érdekesség, hogy a Java-ban a random szám generálás függvény szintaxisa sokkal egyszerűbb, mely a Math library része.

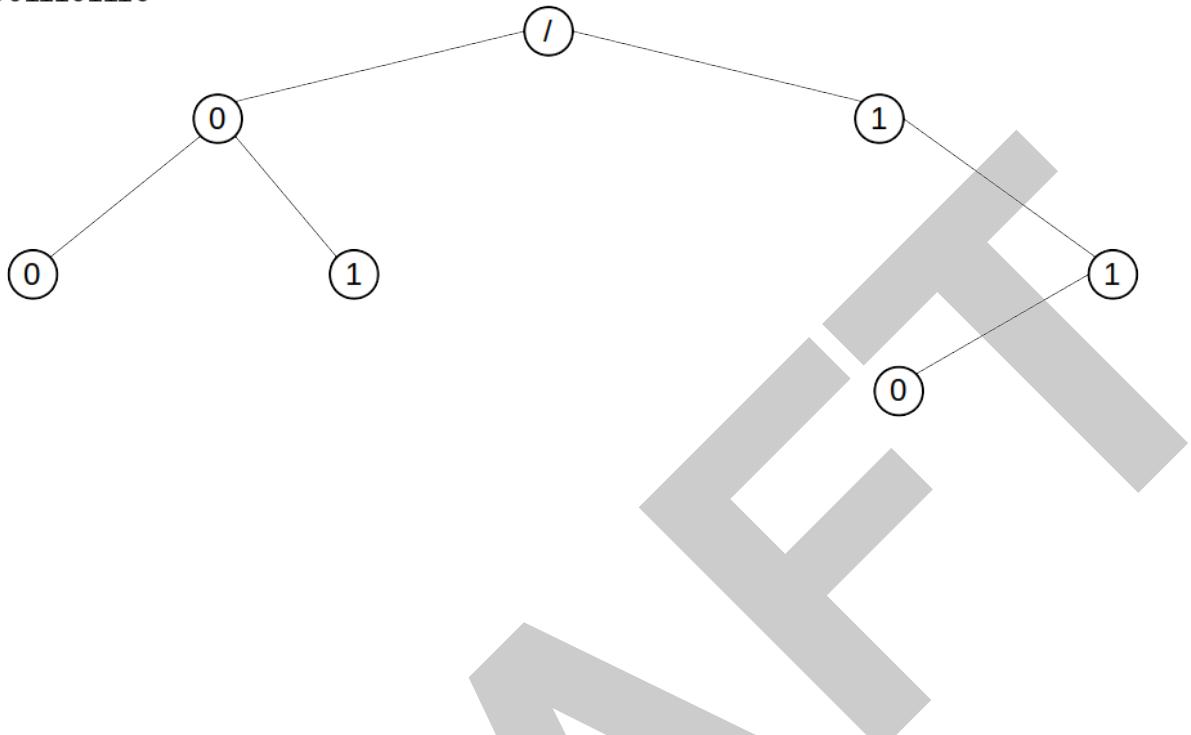
## 6.2. LZW

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

Megoldás forrása: [itt](#)

Az LZW algoritmus egy tömörítő eljárás, melyet többek között a gif formátuma, de sok tömörítő is, mint zip, gzip ezt használja. Az algoritmus lényege annyi, hogy a bemeneti 1-ekből és 0-ákból egy bináris fát épít. Mondjuk ezt még nem neveznénk tömörítésnek, tehát most jön a lényeg. Úgy építi fel a fát, hogy minden ellenőrzi, hogy van-e már 0-ás vagy 1-es gyermek, ha nincs akkor létrehoz egyet, és visszaugrik a gyökérre. Ha van, akkor a 0- és vagy 1-es gyermekre lép, és addig lépked lefelé a fában, ameddig nem talál egy olyan részfát, ahol létre kellene hozni egy új gyermeket, a létrehozás után visszaugrik a gyökérre.

00011101110



6.1. ábra. LZW algoritmus

Az ábrán látható, hogy a 11 bites bemenetből, a végére csak 6 bitet tartottunk meg. Ezt az algoritmust használja a C programunk.

```
typedef struct binfa
{
    int ertek;
    struct binfa *bal_nulla;
    struct binfa *jobb_egy;

} BINFA, *BINFA_PTR;
```

Első lépésként létrehozunk egy struktúrát, amely 3 részből áll, egy értékből, és a gyermekire mutató mutatókból. Maga a struktúra segítségével egy új típust definiálunk, mely segítségével az összetartozó adatokat tudjuk együtt kezelni. A `typedef` segítségével pedig meg tudunk adni más nevet, amivel hivatkozhatunk a struktúrára.

```
BINFA_PTR
uj_elelem ()
{
    BINFA_PTR p;

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

```
    }
    return p;
}
```

Az `uj_elem()` függvény segítségével foglalunk helyet a BINFA típusú változóknak, majd visszaadunk egy erre a területre mutató pointert.

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

Deklaráljuk a szükséges függvényeket, melyeket a későbbiekben majd definiálunk, de most előtte jöjjön a `main`. Jelen esetben ez most elég hosszú, tehát szedjük e darabraira.

```
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;
```

Elsőnek létrehozzuk a gyökeret. Az értékét beállítjuk a '/' jelre, ezzel fogjuk jelölni ebben a feladatban, és az előkötkezőkben a gyökeret. Mivel még nincs se bal, se jobb oldali gyermekek, ezért a mutatóknak NULL értéket adunk. A fa mutatót pedig a gyökérre állítjuk.

```
while (read (0, (void *) &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;
}
}
```

A while ciklusban alkotjuk meg a binfánkat. A standard inputról olvassuk a bemenetet, bitenként. Ha a bemenet 0, akkor ellenőrizzük, hogy van-e nullás gyermekek, ha nincs létrehozunk egyet, és a fa mutatót visszaállítjuk a gyökérre. Ellenkező esetben a fa mutatót a bal oldali gyermekre állítjuk. Ha a bemenet nem 0, akkor ellenőrizzük, hogy van-e jobb oldali gyermek, ha nincs, akkor létrehozunk, és a fa mutatót visszaállítjuk a gyökérre. Ha viszont van, akkor a fa mutatót a jobb oldali gyermekre mutat.

```
printf ("\n");
kiir (gyoker);

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

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

/* Átlagos ághossz kiszámítása */
atlagosszeg = 0;
melyseg = 0;
atlagdb = 0;
ratlag (gyoker);
// atlag = atlagosszeg / atlagdb;
// (int) / (int) "elromlik", ezért casoljuk
// K&R tudatlansági védelem miatt a sok () :)
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);
}
```

A main függvény végén íratjuk ki a binfát, és számolunk ki hozzá néhány érdekes adatot. De koncentráljunk a kiir és a szabadit függvényekkel.

```
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;
    }
}
```

A kiir segítségével fogjuk a bináris fánkat kiírni a standard outputra. Ehhez most az inorder bejárást alkalmazzuk, ahol elsőnek feldolgozzuk a jobb oldali gyermeket, majd a gyökeret, és végül a bal oldali gyermeket .

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

A destrukturban meghívott rekurzív szabadító függvény pedig itt látható. A lefoglalt tártelületet a free () függénnyel tudjuk felszabadítani. De mielőtt felszabadítanánk az átadott elemet, előtte meghívjuk ugyan ezt a függvényt a gyerekeire is, legalábbis ha van.

A lényeg már elhangzott, most tegyük egy kis említést a ratlag és a rszoras függvényekről.

```
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;

        }
    }
}
```

A függvény egy pointert kap, ha a pointer nem NULL, akkor növeljük a melyseg nevű globális változónkat, majd meghívjuk a pointer által mutatott elem gyermekéire is a `ratlag` függvényt. Ha rekurzív hívások során elérkezünk az utolsó jobb és bal oldali gyermekhez, akkor az `atlagdb` változót növeljük 1-el, és az `atlagosszeg`-hez hozzáadjuk a `melyseg` értékét.

```
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));

        }
    }
}
```

}

Az `rszoras` függvény nagyon hasonlít az `ratalag`-hoz. Lényegi különbség az `if` utasításon belül van. Ebben a szórásösszeget adjuk meg, mely a mélység és az átlag különbségének a négyzete.

### 6.3. Fabejárás

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

Megoldás forrása: [itt](#)

Az előző feladatban taglalt program módosítását fogjuk ebben a részben elvégezni. Kezdjük azzal, hogy mit is jelent az inorder, posztorder, preorder bejárás. Az inorder bejárásnál elsőnek dolgozzik fel a bal oldali gyermeket, majd a gyökérelemet, és legvégül pedig a jobb oldali gyermeket. Ezt használta eredetileg a programunk. A posztorder bejárásnál elsőnek a bal oldali gyermeket, majd a jobb oldali gyermeket, végül pedig a gyökérelem kerül feldolgozásra. A preorder bejárás pedig a gyökérelemet dolgozza fel először, majd a bal és a jobb oldali gyermeket.

Most, hogy ismertettem veled a fabejárásokat, kezdhetjük is megírni a programot. Nézziük elsőnek a posztorder bejárást. Mivel a program lényegében ugyan az, ezért csak a `kiir` függvényt kell módosítani.

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

A `for` ciklustól kezdődik az függvénynek átadott elem feldolgozása. Ha visszaemlékezel az előző feladatban tárgyalt inorder bejárásra, ott a `for` ciklus a két gyermek feldolgozása között szerepelt. Itt a postorder bejárásnak megfelelően az utolsó helyre kerül, előtte pedig a bal és a jobb oldali gyermeket dolgozza fel a program.

Természetesen nem siklunk el a preorder bejárás felett sem.

```
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-1);
        kiir (elem->jobb_egy);
        // ez a postorder bejáráshoz képest
        // 1-el nagyobb mélység, ezért -1
        kiir (elem->bal nulla);
        --melyseg;
    }
}
```

Itt a `for` ciklus került legelőre, tehát a paraméterként átadott elemet dolgozzuk fel, és csak ezután a bal, majd a jobb oldali gyermeket.

## 6.4. Tag a gyökér

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

Megoldás forrása: [itt](#)

### Megjegyzés

A feladat megoldásában tutoráltként részt vett: Halász Dávid

C-ben már megismertük az LZW algoritmust, most pedig át kell azt írni C++-ra. Maga az átalakítás nem nagyon bonyolult, de azért nézzük végig sorról sorra.

Az első újdonság az osztály lesz, mely lényegében a C forrásban megismert struktúrának a továbbgon-dolása. Az osztályban már nem csak változók egy csoportját tudjuk együtt kezelni, hanem írhatunk bele függvényeket is.

```
class LZWBinFa
{
public:

    LZWBinFa () :fa (&gyoker)
    {
```

```
    }
~LZWBinFa ()
{
    szabadít (gyoker.egyesGyermek ());
    szabadít (gyoker.nullasGyermek ());
}
```

Az osztályt, ahol a Polártranszformációtól, itt is a konstruktorkkal kezdünk. A konstruktur csakis annyit csinál, hogy a fa mutatót a gyökér elem memóriacímére állítjuk. A destrukturban pedig a C-ben már megírt szabadít függvényt hívjuk.

```
void operator<< (char b)
{
    // Mit kell betenni éppen, '0'-t?
    if (b == '0')
    {
        if (!fa->nullasGyermek ()) // ha nincs, hát akkor csinálunk
        {
            Csomopont *uj = new Csomopont ('0');
            fa->ujNullasGyermek (uj);
            fa = &gyoker;
        }
        else // ha van, arra rálépünk
        {
            fa = fa->nullasGyermek ();
        }
    }

    else
    {
        if (!fa->egyesGyermek ())
        {
            Csomopont *uj = new Csomopont ('1');
            fa->ujEgyesGyermek (uj);
            fa = &gyoker;
        }
        else
        {
            fa = fa->egyesGyermek ();
        }
    }
}
```

A C++ egyik érdekességét láthatod itt. Ezt hívjuk operátor túlterhelésnek, melynek segítségével tudjuk módosítani, hogy egy operátor mit csináljon. Természetesen ezt nem úgy kell elkövetni, hogy az operátor működését teljesen meg tudod változtatni, csak arra biztosít lehetőséget, hogy a saját típusainkat tudja kezelni. Jelen esetben a `operator <<` segítségével a bemenetként kapott elemeket beleshifteljük a fába, az LZW algoritmusnak megfelelően. Ha nullát kap paraméterként, és nincs még nullás gyermek, akkor létrehozzuk. C++-ban ezt a `new`-val tudunk tárterületet lefoglalni. Tehát a létrehozás abból áll, hogy foglalunk területet az új csomópontnak, majd az `ujNullasGyermek ()` függvény segítségével bele fűzzük a fába,

és a fa mutató a gyökérre állítjuk. Ugyan ezt az eljárást hajtjuk végre 1 esetén is, természetesen ehhez is meg van az ujEgyesGyermek () függvény. Mind 0 és 1 esetén is ha már létezik az adott csomópontnak 0-ás vagy 1-es gyermek, akkor a fa mutatót az adott gyermekre állítjuk. Az egyes-/nullasGyermek () függvényt hívjuk ilyenkor, mely az adott csomópont nullás vagy egyes gyermekére mutatott mutatót ad vissza.

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

Ez is a C++ egy érdekessége, mely abból áll, hogy itt nem a `kiir` függvényt hívjuk kétszer, hanem a 2 `kiir` függvényünk van, és ezt a C++ képes kezelni, mivel a fordító meg tudja őket különböztetni a paraméterlista eltérése miatt. Tehát ez a `kiir` nem kap paramétert, csak meghívja a másik `kiir` függvényt, és a `melyseg` értékét 0-ra.

```
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 `get*` függvényekre azért lesz szükség, mert a mélységet, átlagot és szórást eltároló változóink az osztály privát részében találhatóak, tehát csak a függvényen belül tudjuk elérni. Ezek után a globális `operator<<-t` terheljük túl. Mellyel kimenetet adunk vissza, és kimenetet és egy `LZWBinFa` objektum referenciát adunk át. Meghívjuk az objektumhoz tartozó `kiir` függvényt, amelyet alatta definiáltunk. Ez abban különbözik az előzőtől, hogy itt megadjuk, hogy mi legyen a kimenet.

Az eddig tárgyalt részek mind az osztály `public` részében szerepeltek. Nézzük meg, hogy mi is van a `private` részben.

```
private:
    class Csomopont
    {
    public:

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

```
{  
};  
  
Csomopont *nullasGyermek () const  
{  
    return balNulla;  
}  
  
Csomopont *egyesGyermek () const  
{  
    return jobbEgy;  
}  
  
void ujNullasGyermek (Csmopont * gy)  
{  
    balNulla = gy;  
}  
  
void ujEgyesGyermek (Csmopont * gy)  
{  
    jobbEgy = gy;  
}  
  
char getBetu () const  
{  
    return betu;  
}  
  
private:  
  
    char betu;  
    Csmopont *balNulla;  
    Csmopont *jobbEgy;  
    Csmopont (const Csmopont &); //másoló konstruktor  
    Csmopont & operator= (const Csmopont &);  
};
```

A Csomópont osztályt a az LZWBInFa osztályba integráltuk, annak is a private részébe, tehát Csmopont típusú objektumot nem tudunk létrehozni az LZWBInFa osztályon kívül. A konstruktőrben a Csmopont alapértelmezett értékét '/'-re állítjuk, a gyermeket pedig kinullázzuk. A destruktur jelein esetben nem csinál semmit. A nullasGyermek() és az egyesGyermek() pointert ad vissza a bal és a jobb oldali gyerekre. Az ujEgyesGyermek és ujNullasGyermek pedig a gyermeket mutatóját állítja a paraméterként átadott csomópontra. A getBetu() segítségével olvassuk be a bemenetet. A másoló konstruktor, másoló értékkopírozás letiltva, mivel helyes működésük nincs megoldva, ezért raktuk privát részbe.

```
Csmopont *fa;  
int melyseg, atlagosszeg, atlagdb; /* A fában tagként benne van egy ←  
    csomópont, ez erősen ki van tüntetve, ō a gyökér: */  
double szorasosszeg;  
LZWBInFa (const LZWBInFa &);
```

```
LZWBInFa & operator= (const LZWBInFa &);
```

A már említett fa mutatót itt deklaráljuk, tehát a fa mutató mindenkorra egy csomópontra mutat. Az utána lévő változók már ismertek a C kódiból. Viszont az utolsó két elem a másoló konstruktőr és másoló értékkopírozás. Ezek azért vannak privátban, mert a működésük nincs megoldva jelenleg, tehát letiltjuk, hogy a felhasználó ne tudja használni.

```
void kiir (Csomopont * 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 (Csmopont * elem)
{
    if (elem != NULL)
    {
        szabadit (elem->egyesGyermek ());
        szabadit (elem->>nullasGyermek ());
        delete elem;
    }
}
```

Ebben a részben a már jól megismert `kiir` és a `szabadit` függvényt láthatjuk. Működése lényegében megegyezik a C forrásban leírtakkal. A fabejárás itt is inorder módon történik.

`protected:`

```
Csmopont gyoker;
int maxMelyseg;
double atlag, szoras;

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

};
```

Legvégül pedig lássuk mi is van az `LZWBInFa` osztály `protected` részében. Ez abban különbözik a private résztől, hogy olyan osztályok el tudják érni, amik az `LZWBInFa` osztályból vannak származtatva. Ebben a

részben találjuk a feladat címében szereplő gyoker változót, amely tagja az osztálynak. Itt vannak deklarálva továbbá a szórás, átlag és mélység kiszámításához szükséges függvényeket is. Ezzel az LZWBInFa osztály végére értünk, érezhetően sokkal hosszabb volt, mint a C forrás struktúrája, de sokkal több dolgot tudunk egy objektumként kezelni.

Akkor nézzük meg, hogy mi is történik az LZWBInFa class-on kívül.

```
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 ());
        // ez a postorder bejárásnak képest
```

```
// 1-el nagyobb mélység, ezért -1
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 (Csmopont * 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));
        }
    }
}
```

Az osztályon belül deklarált függvényeket az osztályon kívül definiáljuk, ezzel leegyszerűsítve a már így is bonyolult osztályunkat. Az osztályon belüli függvényeket a `LZWBinFa::_nev_` előtaggal tudjuk elérni. A `get*` függvények azt a célt szolgálják, hogy a private részben lévő elemeket elérjük, a többi pedig a C-ben megismert értékeket számolja ki.

```
void
usage (void)
{
```

```
    std::cout << "Usage: lzwtree in_file -o out_file" << std::endl;
}
```

Ha a felhasználó nem a megfelelő módon futtatja a programot, akkor hibaüzenetet dobunk. Majd következik a main.

```
int
main (int argc, char *argv[])
{
    if (argc != 4)
    {
        usage ();
        return -1;
    }
```

A main elején ellenőrizzük, hogy a felhasználó elég argumentumot adott-e meg, ha nem, akkor a usage függvény segítségével kiírjuk a program helyes használatát, végül pedig hibával térünk vissza, azaz a program futása megáll.

```
char *inFile = *++argv; //argv[1]

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

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

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

std::fstream kiFile (*++argv, std::ios_base::out); //argv[3]

unsigned char b;
LZWBinFa binFa;
```

Ha megbizonyosodtunk rólunk, hogy a felhasználó elég argumentumot adott meg, akkor bemeneti fájlra ráálítunk egy pointert. Ellenőrizzük, hogy az argumentum tömb harmadik elemének a második eleme 'o'-e, ha nem, akkor újra kiírjuk a felhasználónak a helyes működést, és jelezük az operációs rendszernek, hogy a program futása során hiba lépett fel. Ezután az fstream osztályú beFile-t definiáljuk, az első argumentum a bemenetre mutató pointer, míg a másodikkal jelezük, hogy beolvassuk az első argumentum tartalmát. Ha olyan bemeneti fájlt adunk meg, ami nem létezik, akkor szintén kiírjuk a program helyes használatát, és hibával térünk vissza. Ezt követően definiáljuk a kiFile fstream osztályú objektumot, első paraméterként átadjuk az argumentum tömb 4. elemét, és ebbe fogja kiírni a program a bináris fát. A b változóba fogjuk beolvasni bájtonként a bemenetet, és létrehozzuk az LZWBinFa objektumunkat.

```
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)
    {      // > karakter
        kommentben = true;
        continue;
    }

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

    if (kommentben)
        continue;

    if (b == 0x4e)      // N betű
        continue;

for (int i = 0; i < 8; ++i)
{

    if (b & 0x80)
        binFa << '1';
    else
        // különben meg a '0' betűt:
        binFa << '0';
    b <<= 1;
}

}
```

Az első while ciklus segítségével elkezdjük beolvasni a bemenetet a b változóba, és ha találunk sortörést, akkor megállítjuk a ciklust. A kommentben változó értékét hamisra állítjuk, majd a második while ciklusban elkezdjük feldolgozni a bemenetet, és felépíteni a bináris fát. Ha karaktert olvasunk be, akkor a kommentben változó értékét igazzá tesszük, ha pedig sortörést, akkor pedig hamissá. Ha a beolvasott karakter nagy betű, akkor folytatjuk a ciklust, ez nem okoz problémát. A for ciklusban a beolvasott karakter bitjein végig fut a program egyesével, ha a b bitenként éselve egyet kapunk, akkor a fába belenyomjuk az 1-es éréket, ha nem, akkor 0-át, végezetül pedig minden iteráció végén shifteljük a b értékét 1-el.

```
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;
}
```

Az utolsó lépés pedig az, hogy a kimenetként fájlba beleshifteljük a bináris fát, és a hozzá tartozó mélység, áltla és szórás értékeket.

## 6.5. Mutató a gyökér

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

Megoldás forrása: [itt](#)

Az előző feladatban részletesen taglaltuk, hogy hogyan is épül fel a C++-os LZW algoritmust alkalmazó program, most ezt kell módosítani, mivel az előzőben a `gyoker` tagja volt az osztálynak. Ebben a feladatban pointerre fogjuk átírni, ami nem is annyira nehéz feladat, csak néhány dologra oda kell figyelni.

Első lépésként csak át kell írni a `gyoker`-t mutatóra, melyet a 316. sorban találunk.

```
Csomopont *gyoker;
```

Ha most fordítjuk a forrás, akkor rengeteg hibát fog találni, de ez nem baj, folytatni kell az átalakítást. A következő módosítást a konstruktörben kell végrahajtani.

```
LZWBinFa ()
{
    gyoker = new Csomopont ('/');
    fa = gyoker;
}
```

A `gyoker` mutatókat ráállítjuk egy újonan lefoglalt tárterületre, és a `fa` mutatót is erre állítjuk. Mivel foglaltunk területet, ezért azt fel is kell szabadítani, tehát a destruktur a következőképpen alakul:

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

Több módosítás van, egyszerűen a gyökér mostmár mutató, tehát a gyökér által mutatott csomópont nullás és egyes gyermekére kell meghívunk a `szabadit()` függvényt. Szemben az előző feladatban megismert forrással, ahol ezek a gyokerhez tartoztak, azaz ott írtuk:

```
    szabadít (gyoker.egyesGyermek ());
```

A gyoker mutató által mutatott területet pedig a `delete()` függvényel szabadítjuk fel. Ha most fordítjuk a programot, akkor már kevesebb hibűt kapunk, és megtudjuk, hogy pontosan hol vannak még hibák. Ezenben a helyeken annyi a feladat, hogy már nem a gyökér memóriacímét kell átadni, hanem csak a gyökeret, mint mutatót. Tehát mindenhol törölni kell az `&` címképző operátort a gyökér elől.

## 6.6. Mozgató szemantika

Írj az előző programhoz mozgató konstruktort és értékadást, a mozgató konstruktor legyen a mozgató értékadásra alapozva!

Megoldás forrása: [itt](#)



### Megjegyzés

A feladat megoldásában tutoráltként részt vett Országh Levente és Stigi Máté.

A feladatban ahhoz a programhoz nyúlunk vissza, amely esetén a gyökét tag volt. Ezen elvégezve az apróbb módosításokat, már készen is van a mozgatókonstruktor.

```
LZWBinFa (LZWBinFa&& forras) //mozgató konstruktor
{
    std::cout<<"Move ctor\n";
    gyoker = nullptr;
    *this = std::move(forras); //ezzel kényszerítjük ki, hogy a mozgató ←
                                értékadást használja

}
LZWBinFa& operator= (LZWBinFa&& forras) //mozgató értékadás
{
    std::cout<<"Move assignment ctor\n";
    std::swap(gyoker, forras.gyoker);
    return *this;
}
```

Ehhez meg kell csinálnunk a mozgató konstruktort és a mozgató értékadást. Mind a kettőnek hasonló a szintaktikája, ami annyi tesz, hogy a paraméterként átadott fa gyökerének az elemeit átadjuk az üres fának, majd a mozgatott fa elemeit kinullázuk.

```
LZWBinFa binFa2 = std::move(binFa);

kiFile << binFa2;
kiFile << "depth = " << binFa2.getMelyseg () << std::endl;
kiFile << "mean = " << binFa2.getAtlag () << std::endl;
kiFile << "var = " << binFa2.getSzoras () << std::endl;
```

Végezetül a move függvényel jobbértékké tesszük az átadott argumentumot, mellyel meghívjuk a mozgató értékadást, és végül kiírjuk az új fát. Fontos látni, hogy ha ezután az eredeti binFa-t is ki akarnánk nyomni, akkor nem tudnánk, mert azt kinulláztuk.

Ha már tudjuk, hogy hogyan kell megcsinálni a mozgató konstruktort úgy, hogy a gyoker kompozícióban van, lássuk ennek a feladatnak a megoldását mutatóval. Észrevehetően sokkal egyszerűbb lesz.

```
LZWBinFa (LZWBinFa&& forras)
{
    std::cout<<"Move ctor\n";
    gyoker = nullptr;
    *this = std::move(forras); //ezzel kényszerítjük ki, hogy a mozgató ←
        értékadást használja

}
LZWBinFa& operator= (LZWBinFa&& forras)
{
    std::cout<<"Move assignment ctor\n";
    std::swap(gyoker, forras.gyoker);
    return *this;
}
```

Ebben már kifejezetten a feladatban előírt a mozgató konstruktort a mozgató értékadásra alapozós analógiát követjük. Tehát a mozgató konstruktorban meghívjuk a mozgató értékadást. Azt már említettem feljebb, hogy a mozgatást úgy oldjuk meg, hogy a fát átmásoljuk, és az eredetit pedig kinullázzuk. Ezt egy kicsit most más megközelítéssel használjuk fel. A fának, ahova az eredeti fánkat akarjuk mozgatni, a gyökér mutatóját kinullázzuk, majd pedig meghívjuk a mozgató értékadást, úgy hogy az argumentumként átadott fát egyenlővé tesszük a cél fával, természetesen jobbértékké alakítva. A jobbértékké alakítást oldja meg a move () függvény. A mozgató értékadásban pedig megcseréljük a cél fa gyökerének és a forrás fa gyökerének az értékét, melyben a swap van segítségünkre. Ezzel megoldjuk a forrás fa kinullázását egy lépésben. Ha csak ennyit módosítasz az előző feladatban tárgyalt programon, akkor memóriakezelési problémákba fogsz ütközni. Mégpedig a destruktur tartalma miatt.

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

}
```

Jelenleg ez destrukturunk, de ez hibás. Gondoljunk arra, hogy a forrásunk gyökerét kinulláztuk, és ezután meg szeretnénk hívni a szabadít függvényt annak a gyökérnek az egyes és nullás gyermekére, aki nem is mutat már semmire. Tehát ezeket az utasításokat csak akkor szabad végrehajtani, ha a gyökér mutató nincs kinullázva, így a konstruktur a következőképpen módosul:

```
~LZWBinFa ()
{
    szabadít (gyoker);
```

{}

Hiszen a szabadít () függvény csak akkor kezdi el felszabadítani az egyes és nullás gyermeket, ha az átadott pointer nem null pointer.

DRAFT

## 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: [itt](#)

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...



#### Használat előtt

`sudo apt-get install qtbase5-dev`

A program lényegében a hanygák feromonokkal történő kommunikációját szimulálja. A képernyőt cellákra osztjuk, és a cellákban lévő hangyák megkeresik azt a szomszédjukat, akinek a legerősebb a feromonja, és arra lép tovább. A cellák fermonon értékei folyamatosan csökkennek, viszont ha valamelyik hangya bele lép az egyikbe, akkor ott megnő a fermomon szint. Ezeket az értékeket minden parancssori argumentumok formájában tudjuk megadni.

A `main.cpp`-ben megtalálható futtatási javaslat a következő:

```
./myrmecologist -w 250 -m 150 -n 400 -t 10 -p 5 -f 80 -d 0 ←  
-a 255 -i 3 -s 3 -c 22
```

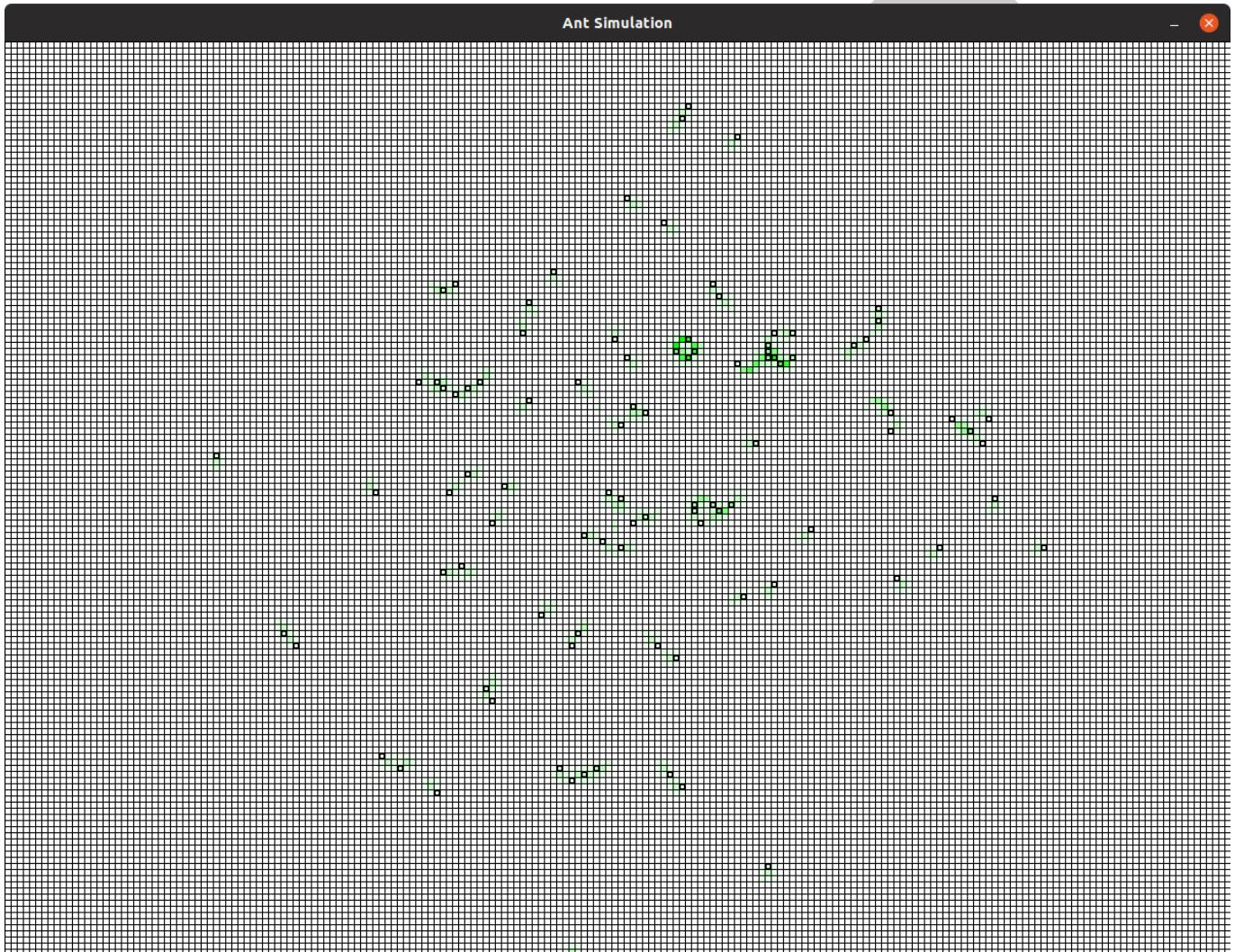
A `w` kapcsolóval állítjuk be, hogy egy cella hány oszlobból álljon, vagyis, milyen széles legyen, a `m`-el pedig a cellák magasságát. Az `n` kapcsoló a hangyák számát állítja be, a `t`-vel pedig a lépések gyakoriságát állítjuk, melyet milliszekundumba adunk meg. A `p`-vel a feromonok párolgásának a gyorsaságát állítjuk be, az `f`-el pedig azt, hogyha egy hangya belelép egy cellába, akkor mennyivel növeli meg annak a feromonértékét. A `d` kapcsolóval meg tudjuk adni, hogy mi legyen a cellák feromonértékének a kezdőértéke. Az `a` és a `i` kapcsolókkal meg tudjuk adni a maximális és a minimális fermonoértékeket. Az `s` kapcsoló azt állítja, hogy a hangyák mennyi feromont hagyjanak a szomszédos cellákban. Végezetül pedig lehetőségünk van beállítani azt is, hogy az egyes cellákban maximum hány hangya lehessen egyszerre. Természetesen ezeket nem muszáj megadni, mivel vannak a programban alapértelmezett értékek a futtatáshoz.

**Futtatás**

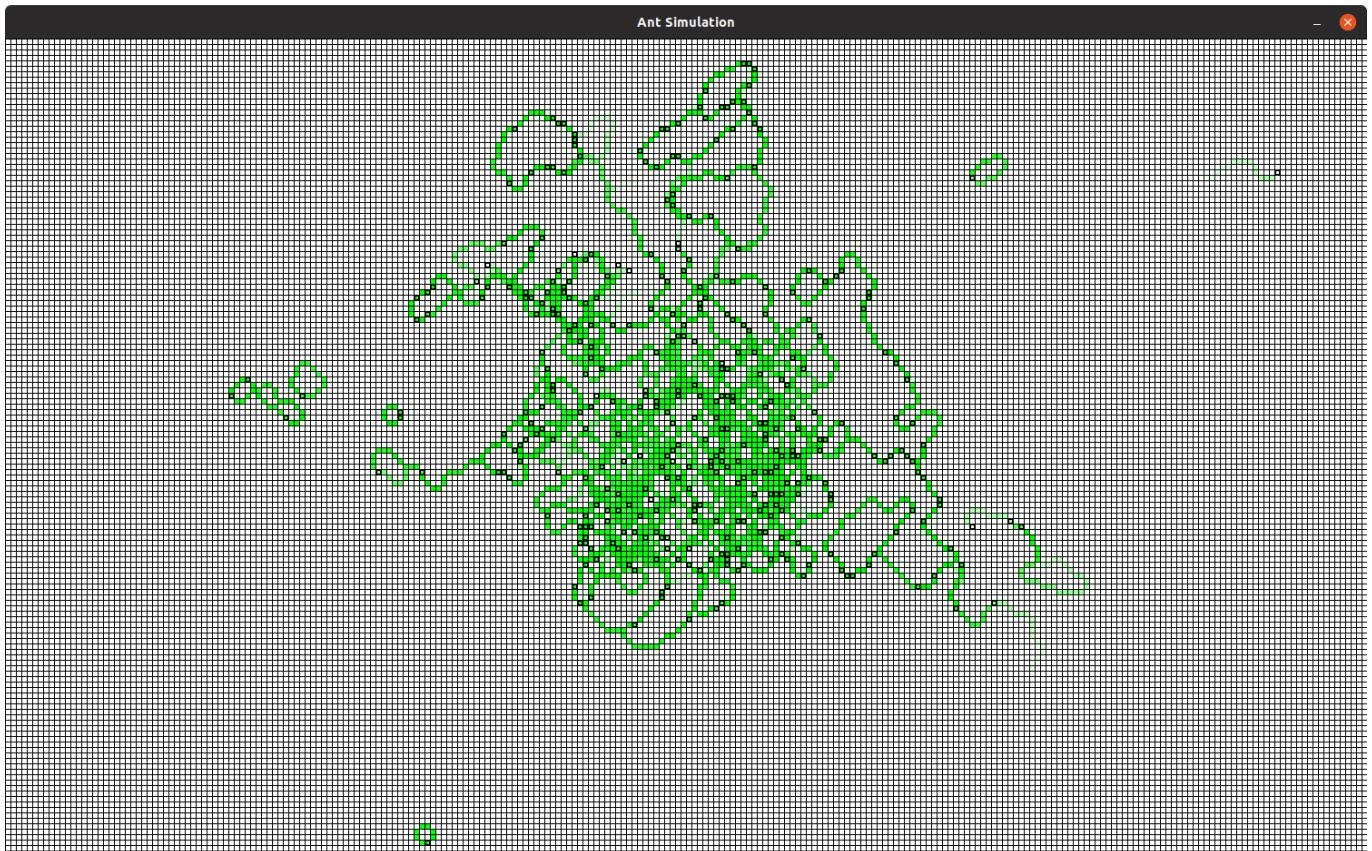
Mindegyik fájlnak egy mappában kell lennie. Majd:



```
qmake myrmecologist.pro  
make  
../myrmecologist //+ a kapcsolók, ha szeretnéd ←  
állítani
```

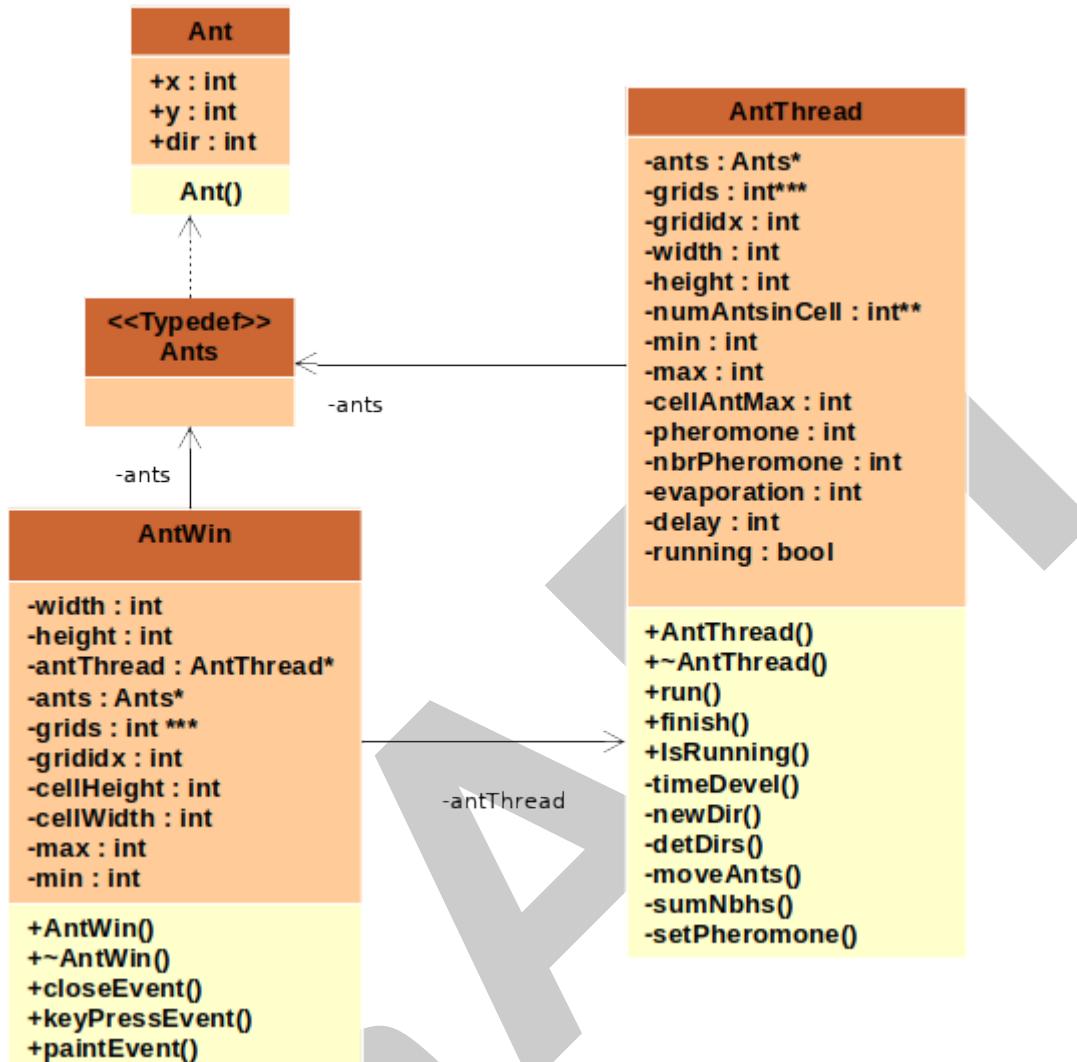


7.1. ábra. Kapcsolók nélkül



7.2. ábra. Kapcsolókkal

Most, hogy láttuk, hogyan is működik a program, lássuk magát a forrást. Mivel most több fájlból áll a forrás, ezért egy kicsit forradalmibb módon próbálom neked demonstrálni a program alapvető felépítését. Ezt nevezzük UML osztálydiagramnak. Segítségével könnyebben átláthatod a bonyolult programokat.



7.3. ábra. UML diagram

Az ábrán láthatjuk a programunk egyes osztályait. Azon elemek, melyek előtt a "-" jel szerepel, nem érhetők el az osztályon kívül, míg a "+" jelek igen. Tehát ezekkel különböztetjük meg az osztályok `public` és `private` tagjait. A legkisebb osztály az `Ant`, melyet a `ant.h` header tartalmazza.

```

class Ant
{
public:
    int x;
    int y;
    int dir;

    Ant(int x, int y) : x(x), y(y) {
        dir = qrand() % 8;
    }
}
  
```

```
    }

};

typedef std::vector<Ant> Ants;
```

Ebben csak a hangyák pozícióját határozzuk meg az x és az y koordináták segítségével, plusz az irányát is itt számoljuk ki, melyet a dir változóban tárolunk. Az utolsó sor az ábrán már külön búbrikban szerepel. A **typedef** segítségével az Ant típusú elemkeből álló vektorokra az Ants alias-szal tudunk hivatkozni. Tehát:

```
Ants elso;
```

Ebben a kódcsipetben tehát egy Ant típusú elemekből álló vektort deklaráltunk.

A következő osztályunk az AntWin, melyet az antwin.h és az antwin.cpp-ben találunk. A header fájlban vannak az egyes elemek deklarációi, míg a C++ forrás tartalmazza azok definícióját. Ez viszonylag gyakori eljárás a C++ programozásban, mivel így letisztultabb kódot kapunk.

```
#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 &);

};
```

A Qt egyes funkcióinak a használatához nélkülözhetetlen a fenti header-ök csatolása. A QMainWindow osztályal tudjuk megalkotni a programunk ablakját, amiben a hangyaszimuláció kirajzolódik. Kirajzolódik, ezért van szükség a QPainter osztályra. A QString osztály segítségével tudunk Unicode karakterkódulású sztringeket tárolni, a QCloseEvent segítségével pedig a program bezárását tudjuk szabályozni paraméterek segítségével. Ez a header fájl kapcsolja össze az Ant és a AntThread osztályokat. Összeségében elmondható, hogy ebben az osztályban történik meg a programablaknak a létrehozása, itt állítjuk be az egyes paramétereket, amiket parancssori argumentumok segítségével a programnak át tudunk adni. A program futásának szüneteltetéséért és bezárásáért is ez az osztály felelős, itt vannak meghatározva az egyes billentyűkhöz rendelt tevékenységek.

Maga az érdemi számítást pedig az antthread.h és az antthread.cpp fájlok tartalmazzák. Az előzőhez hasonlóan itt is csak a headert nézzük meg:

```
#include <QThread>
#include "ant.h"

class AntThread : public QThread
{
    Q_OBJECT

public:
    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);

~AntThread();

void run();
void finish()
{
    running = false;
}

void pause()
{
    paused = !paused;
}

bool isRunning()
{
    return running;
}

private:
    bool running {true};
    bool paused {false};
    Ants* ants;
    int** numAntsinCells;
    int min, max;
    int cellAntMax;
    int pheromone;
    int evaporation;
    int nbrPheromone;
    int ***grids;
    int width;
    int height;
    int gridIdx;
    int delay;

    void timeDevel();

    int newDir(int sor, int oszlop, int vsor, int voszlop);
    void detDirs(int irany, int& ifrom, int& ito, int& jfrom, int& jto );
    int moveAnts(int **grid, int row, int col, int& retrow, int& retcol, ←
                 int);
    double sumNbhs(int **grid, int row, int col, int);
    void setPheromone(int **grid, int row, int col);

signals:
    void step ( const int &);

};
```

A QThread osztályra azért van szükség, hogy kezelni tudjuk a program egyes szálait. Az AntThread osztély konstruktora megkapja azokat az értékeket, amiket az AntWin osztályban megkapott a program, majd elkezdi "mozgatni" a hangyákat. Kiszámolja az irányukat a feromonszintek és a cellatelítettség alapján, állítja az egyes cellák feromonértékeit, és megadja az AntWin osztálynak, hogy mely cellákat kell átszínezni.

## 7.2. Java életjáték

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

Megoldás forrása: [itt](#)

### Megjegyzés

A feladat megoldásában tutorként részt vett Petrus József Tamás. Tutoráltként pedig Szabó Benedek.

### Használat

```
sudo apt-get install openjdk-8-jdk  
javac game_of_life.java  
java game_of_life
```

### Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

Melvin Conway 1970-ben alkotta meg saját sejtautomatáját. A sejtautomaták lényege, hogy megadunk néhány feltételt az életben maradásra, a születésre, és a halálozásra, majd figyeljük, hogy az általunk "teremtett" lények, hogyan "élnek". Conway 3 egyszerű szabályt adott meg, és mind a mai napig ez a legnépszerűbb sejtautomata.

A szabályok a következők:

1. szabály: Egy sejt csak akkor marad életbe, ha 2 vagy 3 szomszédja van.
2. szabály: Ha egy sejtnak 3-nál több szomszédja van, túlnépesedés miatt meghal. Ha pedig 2-nél kevesebb a szomszédai száma, akkor pedig az elszigetelődés miatt hal meg.
3. szabály: Egy sejt megszületik, ha az üres cellának pontosan 3 élő sejt található a szomszédos celláiban.

Ezen szabályok megadásával elképesztő animációkat kapunk, de mi most kifejezetten egyre, a siklókilövőre koncentrálunk. Ehhez fix cellákba helyezzük a kezdeti sejteket, és utána folymatosan indulnak el felfelé a siklók.

```
public class game_of_life extends JFrame {  
    RenderArea ra;  
    private int i;
```

```
public game_of_life() {
    super("Game of Life");
    this.setSize(1005, 1030);
    this.setDefaultCloseOperation(EXIT_ON_CLOSE);
    this.setVisible(true);
    this.setResizable(false);
    ra = new RenderArea();
    ra.setFocusable(true);
    ra.grabFocus();
    add(ra);
    int[][] siklokilovo = {{6,0},{6,1},
                           {7,0},{7,1},
                           {3,13},
                           {4,12},{4,14},
                           {5,11},{5,15},{5,16},{5,25},
                           {6,11},{6,15},{6,16},{6,22},{6,23},{6,24},{6,25},
                           {7,11},{7,15},{7,16},{7,21},{7,22},{7,23},{7,24},
                           {8,12},{8,14},{8,21},{8,24},{8,34},{8,35},
                           {9,13},{9,21},{9,22},{9,23},{9,24},{9,34},{9,35},
                           {10,22},{10,23},{10,24},{10,25},
                           {11,25}};
    int min_o = 5;
    int min_s = 85;
```

A game\_of\_life osztálynak a JFrame a szülőosztálya. A JFrame osztályra azért van szükség, hogy az ablak, amiben a programunk fut, megjelenjen. Deklarálunk egy RenderArea objektumot, mellyel a hálót és a sejteket fogjuk kirajzolni. A game\_of\_life() konstruktörben pont ezeket állítjuk be. A super() függvénytel meghívjuk a szülő osztály konstruktőrét, ezután be tudjuk személyre tudjuk szabni a programablakot. Megadjuk az ablak nevét, a méretét. Beállítjuk azt, hogy hogyan záródjon be a program alapértelmezetten, és az átméretezhetőséget kikapcsoljuk, mivel fix abalkmérettel dolgozunk. Az ra objektumot hozzáadjuk az ablakhoz, így tudjuk kirajzolni a sejtautomatát. Ezután pedig megalkotjuk a siklókilövőhöz szükséges fix pontok koordinátáit. Végül pedig meghatározzuk, hol legyen az origó, ahonnan a koordinátákat kirajzoljuk.

```
for (int i = 0; i < siklokilovo.length; ++i)
{
    ra.entities.get(min_o + siklokilovo[i][1]).set(min_s+ siklokilovo ←
        [i][0],!ra.entities.get(min_o + siklokilovo[i][1]).get((min_s+ ←
        siklokilovo[i][0])));
    this.update(this.getGraphics());
}

ra.edit_mode = false;
ra.running = true;
```

A for ciklusban az ra objektum entities listájának átadjuk a kiinduló sejtek pozícióját. Majd meghívjuk az update függvényt, amely frissíti az ablak tartalmát. Ez a függvény egy tagfüggvénye a JComponent osztálynak. Azért tudjuk elérni, mert a RenderArea osztályunknak az őse a JPanel osztály, aminek az őse a JComponent. Abban különbözik a miénktől, hogy paraméterül kér egy Graphics osztályú

objektumot. Ilyen objektumot a `getGraphics()` függvénytel tudunk készíteni az ablakunkból. Az `edit_mode`-ra azért van szükség, mert a program képes lenne egyedi ábrák használatára is, de ez most nem része a feladatnak. A `running` pedig jelzi, hogy a program fut.

```
public void update() {
    ArrayList<ArrayList<Boolean>> entities = new ArrayList<ArrayList<Boolean>>(); // = ra.entities;
    int size1 = ra.entities.size();
    int size2 = ra.entities.get(0).size();
    for(int i=0;i<size1;i++)
    {
        entities.add( new ArrayList<Boolean>());
        for(int j=0;j<size2;j++)
        {
            int alive = 0;

            if(ra.entities.get((size1+i-1)%size1).get((size2+j-1)%size2))
                alive++;
            if(ra.entities.get((size1+i-1)%size1).get((size2+j)%size2))
                alive++;
            if(ra.entities.get((size1+i-1)%size1).get((size2+j+1)%size2))
                alive++;

            if(ra.entities.get((size1+i)%size1).get((size2+j-1)%size2))
                alive++;
            if(ra.entities.get((size1+i)%size1).get((size2+j+1)%size2))
                alive++;

            if(ra.entities.get((size1+i+1)%size1).get((size2+j-1)%size2))
                alive++;
            if(ra.entities.get((size1+i+1)%size1).get((size2+j)%size2))
                alive++;
            if(ra.entities.get((size1+i+1)%size1).get((size2+j+1)%size2))
                alive++;

            /*for(int k=-1;k<2;k++)
            {
                for(int l = -1; l < 2 ;l++)
                {
                    if(! (k==0 && l == 0))
                    {
                        if(ra.entities.get((size1+i+k)%size1).get((size2+j+l)%size2))
                            alive++;
                    }
                }
            }*/
        }
        if(ra.entities.get(i).get(j))
```

```
{  
    if(alive < 2 || alive > 3)  
    {  
        //ra.entities.get(i).set(j,false);  
        entities.get(i).add(false);  
    }  
    else  
    {  
        entities.get(i).add(true);  
    }  
}  
else  
{  
    if(alive == 3)  
    {  
        //ra.entities.get(i).set(j,true);  
        entities.get(i).add(true);  
    }  
    else  
    {  
        entities.get(i).add(false);  
    }  
}  
}  
}  
ra.entities = entities;  
}  
}
```

Az update() függvény felelős a Conway által meghatározott szabályok implementálásáért. minden sejt-hez kiszámoljuk a szomszédjai számát, majd a szabályok alapján eldöntjük, hogy életben marad-e, meghal, vagy születik.

```
class RenderArea extends JPanel implements KeyListener {  
    public ArrayList<ArrayList<Boolean>> entities;  
  
    public int diff;  
    public boolean edit_mode;  
    public boolean running;  
    public RenderArea() {  
        super();  
        setSize(1000, 1000);  
        setVisible(true);  
        setBackground(Color.WHITE);  
        setForeground(Color.BLACK);  
        setLocation(0, 0);  
  
        diff = 10;  
    }
```

```
this.addKeyListener(this);
entities = new ArrayList<ArrayList<Boolean>>();
for(int i=0;i<1000/diff;i++)
{
    entities.add(new ArrayList<Boolean>());
    for(int j=0;j<1000/diff;j++)
    {
        entities.get(i).add(false);
    }
}

@Override
public void keyTyped(KeyEvent e) {
    //System.out.println(e.getKeyChar());
}

@Override
public void keyReleased(KeyEvent e) {
    System.out.println("Key pressed:"+e.getKeyChar());
    if(e.getKeyChar()=='e')
    {
        edit_mode = !edit_mode;
    }
    else if(e.getKeyChar()=='q')
    {
        this.running = false;
    }
    else if(e.getKeyChar()=='c')
    {
        if(edit_mode)
        {
            for(int i=0;i<this.entities.size();i++)
            {
                for(int j=0;j<this.entities.get(1).size();j++)
                {
                    this.entities.get(i).set(j,false);
                }
            }
            this.update(this.getGraphics());
        }
    }
}
```

```
}

@Override
public void keyPressed(KeyEvent e) {
    //System.out.println(e.getKeyChar());
}

@Override
protected void paintComponent(Graphics g) {
    super.paintComponent(g);
    for(int i=0;i<1000;i+=diff)
    {
        g.drawLine(i, 0, i, 1000);
    }
    for(int j=0;j<1000;j+=diff)
    {
        g.drawLine(0, j, 1000, j);
    }
    for(int i=0;i<1000;i+=diff)
    {
        for(int j=0;j<1000;j+=diff)
        {
            if(entities.get(i/diff).get(j/diff))
            {
                g.setColor(Color.BLACK);
            }
            else
            {
                g.setColor(Color.WHITE);
            }

            g.fillRect(i+2, j+2, diff-3, diff-3);
        }
    }
}

private static final long serialVersionUID = 1L;

}
```

A RenderArea osztály a JPanel osztály gyermeke, és implementálja a KeyListener interfést. Az interfész és az osztály között annyi a különbség, hogy az interféssben nincsenek definiálva a tagfüggvények. Azokat nekünk kell definálni a saját osztályunkon belül. Az osztály konstruktorában meghívjuk a JPanel konstruktorát. Eközött és a JFrame között annyi a különbség, hogy a JFrame osztály a fő ablakot alakítja ki, a JPanel pedig ebbe az ablakra illeszkedik bele. Beállítjuk a panel szélességét, amely a fő ablakkal egyenlő, a setSize() segítségével. A setVisible(true) láthatóvá teszi a panelt. Beállítjuk a az

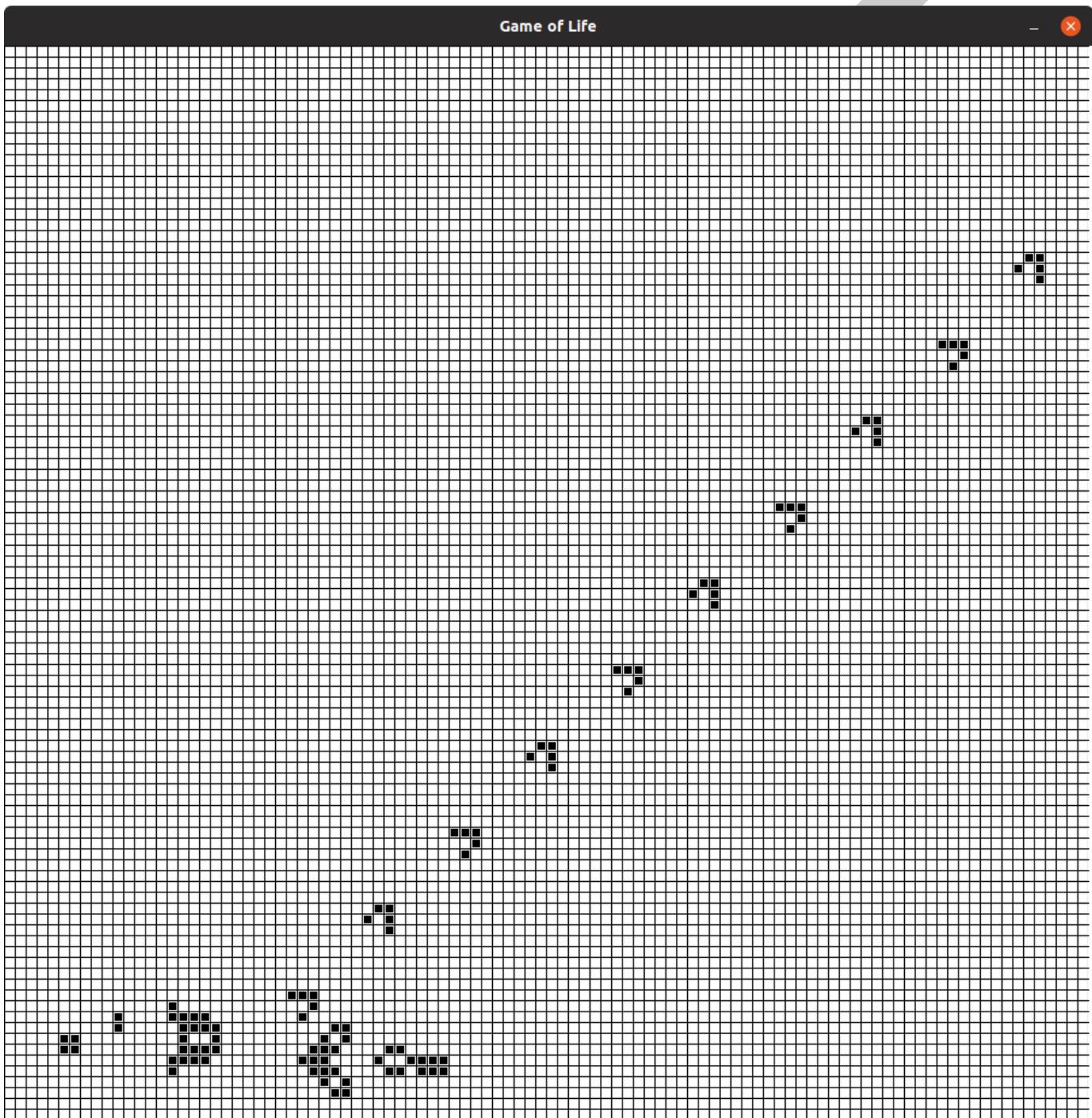
előtér és a háttér színét feketére és fehérre. A `diff` a kirajzolandó háló sűrűségét határozza meg. Hozzáadjuk a panelhez a billentyűzet kezelését, és a kétdimenziós listánkban minden elem logikai értékét hamisra állítjuk. Tehát alap esetben minden sejt halott. A `@Override` címkével azt jelöljük, hogy a függvény nem az osztályban van deklarálva, hiszen a `KeyListener` deklarálja azokat. Mivel implementáltuk ezt az interfész, ezért minden tagfüggvényét kötelezően definiálnunk kel, ezért láthatod, hogy néhány függvény nem csinál semmit. Mi azt kezeljük, amikor a felhasználó felengedi az egyik billentyűt, erre szolgál a `KeyReleased` függvény. Ezek közül a "q" billentyű kezelése lényeges, mivel a program jelenleg nem képes iteraktívításra. Ha képes lenne, akkor az "e" billentyűvel lépnénk ki a szerkesztő módból. A "c" pedig a kijelölt négyzeteket tisztította volna, ha előről szeretnénk kezdeni a szerkesztést. A "q" billentyűvel ki tudunk lépni a programból. A `paintComponent` szintén egy felüldefiniált függvény, ez a `JPanel` osztály tagfüggvénye. A függvény elsőnek a `super.paintComponent` függvényt hívja meg. Ez újra rajzolja a panelt úgy, mintha mi nem módosítottunk volna a tagfüggvényen. Ez azért hasznos, mert így nem kell nekünk az egészet kirajzolni, csak azt a részt, amit módosítani szeretnénk. Tehát ha mi az 1000x1000-es panelból csak egy 500x500-as rész újrarendezésére szeretnénk használni a `paintComponent`-et, akkor a maradék részt az alapértelmezett `paintComponent` kirajzolja nekünk. Mi ezt a függvényt a rácsháló kirajzolására használjuk, plusz a sejteket is ezzel ábrázoljuk. A hálót simán a `drawLine()` függvénytel ábrázoljuk. A sejteket viszont úgy, hogy nem a teljes négyzetet töltjük ki, hanem adunk neki egy fehér keretet.

```
if(entities.get(i/diff).get(j/diff))  
{  
    g.setColor(Color.BLACK);  
  
}  
else  
{  
    g.setColor(Color.WHITE);  
}  
  
g.fillRect(i+2, j+2, diff-3, diff-3);
```

Végezetül a main-ben példányosítunk egy `game_of_life` objektumot, majd addig jelenítjük meg az újabb állapotokat, ameddig a felhasználó le nem nyomja a "q" billentyűt, vagy be nem zárja a programot.

```
public static void main(String args[])  
{  
    game_of_life gol = new game_of_life();  
    while(gol.ra.running)  
    {  
        if(!gol.ra.edit_mode)gol.update();  
        try{Thread.sleep(120);}  
        catch(Exception ex)  
        {  
  
        }  
        gol.ra.update(gol.ra.getGraphics());  
    }  
    gol.dispose();  
}
```

A `while` cikluson belül hívjuk meg a saját `update()` függvényünket, mellyel újraszámoljuk a sejtek állapotát, és pozícióját. Majd a szálat altatjuk 120 miliszekundumig. Ez az utasítás azért került egy kivételekkel kezelő blokkba, mert enélkül a Java fordító hibát dobott. A ciklus utolsó utasítása, hogy meghívjuk a másik `update()` függvényt, melynek segítségével frissítjük az ablak tartalmát. A program futásának végeztével, pedig a `dipose()` függvényrel bezárjuk az ablakot. Ez akkor hívódik meg, amikor a "q" gomb lenyomásával a `running` változó hamisra változik, vagyis kilépünk a `while` ciklusból.



7.4. ábra. Siklókilövő

## 7.3. Qt C++ életjáték

Most Qt C++-ban!

Megoldás forrása: [itt](#)

### Használat



```
sudo apt-get install libqt4-dev
qmake-qt4 -project
qmake-qt4 *.pro
make
./QT (vagy a bináris neve, ahogy létrejött)
```

### Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

Az előző feladatban taglalt Conway-féle életjátékot fogjuk most megcsinálni a Qt grafikus felületet használva C++ nyelven. A szabályok továbbra is adottak. A sejtek meghalnak, ha 2-nél kevesebb a szomszédjuk vagy 3-nál több szomszédja van. Megszületik, ha pontosan 3 szomszédja van, és ha még abban a cellában nem él. Végezetül, ha 2-nél több, de 3-nál kevesebb a szomszédok száma, akkor a életben marad a sejt. Ebben a feladatban is a siklókilövőt kell megvalósítani, de ehhez már tudjuk a koordinátákat, tehát ez nem lesz gond. A program nem képes önálló alakzatok megvalósítására, még a forrása sem tartalmazza az ehhez szükséges kódokat.

A program forrása 4 fájlból áll, erre azért van szükség, hogy általáthatóbbak legyenek az egyes osztályok definíciója.

```
#include <QtGui/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();
    // Egy sejt lehet élő
    static const bool ELO = true;
    // vagy halott
    static const bool HALOTT = false;
    void vissza(int racsIndex);

protected:
    bool ***racsok;
    bool **racs;
```

```
int racsIndex;
// Pixelben egy cella adatai.
int cellaSzelesseg;
int cellaMagassag;
// A sejttér nagysága, azaz hányszor hány cella van?
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;

};
```

A `sejtablak.h` fájlban előre deklaráljuk a `Sejtszal` osztályt, erre azért van szükség, hogy használni tudjuk az elemeit a `SejtAblak` osztályban. A `SejtAblak` osztály a `QMainWindow` osztály leszármazottja, ezért elérheti annak a tagfüggvényeit. A `Q_OBJECT` makróval tesszük lehetővé, hogy a fordító kezelni tudja a Qt-s kiegészítéseket. A `public` részben található a konstruktur és a destrukturációja. Itt definiáljuk a sejteket állapotát jelző változókat is, és a vissza függvényt. Ezek az osztályon kívül is elérhetőek. A `protected` rész az, amelyet a leszármazott osztályok is elérhetnek. Két logikia tipusra mutató mutatóink van, `racsokra` azért van szükség, mert 2 rácsot használunk, egyik tartalmazza az aktuális állapotot, a másik pedig az egygel későbböt. Ezek valamelyikére mutata a `racs` mutató. A `racsIndex` azt jelöli, hogy melyik rácsot használjuk éppen. A cellák méretét a `cellaSzelesseg` és `cellaMagassag` változók tárolják. A `paintEvent` egy `QMainWindow`-beli tagfüggvény, mellyel az aktuális rácsot rajzoljuk ki. A `siklokilovo` és a `siklo` függvények azt adják meg, hogy melyik pontjai legyenek élő sejtek a rácsnak, ahhoz, hogy a program kirajzoljon egy siklót, vagy egy siklókilövőt. A `private` részben pedig egy `Sejtszal` objektumra mutató pointert deklarálunk. A `sejtablak.cpp` fájl tartalmazza az osztály tagfüggvényinek a definiálását. Elsőnek lássuk a konstruktort:

```
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];  
    // A kiinduló racs minden cellája HALOTT  
    for(int i=0; i<magassag; ++i)  
        for(int j=0; j<szelesseg; ++j)  
            racs[i][j] = HALOTT;  
    // A kiinduló racsra "ELOlényeket" helyezünk  
    //siklo(racs, 2, 2);  
    sikloKilovo(racs, 5, 60);  
  
    eletjatek = new SejtSzal(racsok, szelesseg, magassag, 120, this);  
    eletjatek->start();  
  
}
```

A konstruktur egy magasságot, egy szélességet, és egy QWidget objektumra mutató pointert kér paramétreként. A QWidget osztály adja az alapját a felhasználói felületet létrehozó objektumoknak. Érdekesség, hogy meghívja a QMainWindow osztály konstruktorát is, aminek paraméterül átadja a pointert. Ennek köszönhetően be tudjuk állítani az ablak nevét a setWindowTitle függvénnel. A this az aktuális objektumra mutató pointer. Ezért ennek segítségével adjuk meg, hogy minék a változóját szeretnénk definiálni. Ha nem használnánk, akkor nem tudna a fordító különbséget tenni az azonos nevű változók között. A cellaSzelesseg és cellaMagassag változóknál erre nincs szükség, azok értékét 6-ra állítjuk. A setFixedSize függvénnyel beállítjuk az ablak méretét. Ehhez QSize osztályt használjuk, ami egy kétdimenziós vektornak a méretét adja vissza. Ezután létrehozzuk a két rácsot, a racsIndexet nullára állítjuk, és a racs mutatót ráállítjuk a index által meghatározott rácusra. Ezt a rácsot feltöltjük csupa halott sejttel. Meghívjuk a sikloKilovo függvényt és példányosítunk egy Sejtszal objektumot, és elindítjuk a programszálat a start() függvényel. Ezt azért lehetjük meg, mert a Sejtszal osztály leszármazottja a QThread osztálynak.

```
void SejtAblak::paintEvent(QPaintEvent*) {  
    QPainter qpainter(this);  
  
    // Az aktuális  
    bool **racs = racsok[racsIndex];  
  
    // racsot rajzoljuk ki:  
    for(int i=0; i<magassag; ++i) { // végig lépked a sorokon  
        for(int j=0; j<szelesseg; ++j) { // s az oszlopok  
            // Sejt cella kirajzolása  
            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();
}
```

A paintEvent függvény felelős azért, hogy a sejteket kirajzoljuk az ablakba. Elsőnek példányosítunk egy QPainter objektumot, ez az osztály felelős azért, hogy rajzolni tudjunk. A racsIndex függvényében eldöntjük, hogy melyik rácsban rajzolunk. Elsőnek egy négyzetet kitölünk fehérrrel, ha halott, és feketével, ha élő az ott lévő sejt. Ehhez a fillRect függvényt használjuk. Majd a setPen függvénytel a átállítjuk a rajzoló eszköz színét szürkére, és 1 pixeles vastagságra. Ezeket az értékeket a QPen osztály segítségével adjuk át a függvénynek. Végül szürke színnel körbe rajzoljuk a négyzetet.

```
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;
}

}
```

A destruktur segítségével felszabadítjuk a pointerek által mutatott tárterületet, vagyis a rácsokat és a Sejtszal objektumot, amire az eletjatek mutat.

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

A vissza függvény segítségével állítjuk át a racsIndex változót. Majd frissítjük az ablak tartalmát.

```
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;
```

```
racs[y+ 3][x+ 13] = ELO;  
  
racs[y+ 4][x+ 12] = ELO;  
racs[y+ 4][x+ 14] = ELO;  
  
racs[y+ 5][x+ 11] = ELO;  
racs[y+ 5][x+ 15] = ELO;  
racs[y+ 5][x+ 16] = ELO;  
racs[y+ 5][x+ 25] = ELO;  
  
racs[y+ 6][x+ 11] = ELO;  
racs[y+ 6][x+ 15] = ELO;  
racs[y+ 6][x+ 16] = ELO;  
racs[y+ 6][x+ 22] = ELO;  
racs[y+ 6][x+ 23] = ELO;  
racs[y+ 6][x+ 24] = ELO;  
racs[y+ 6][x+ 25] = ELO;  
  
racs[y+ 7][x+ 11] = ELO;  
racs[y+ 7][x+ 15] = ELO;  
racs[y+ 7][x+ 16] = ELO;  
racs[y+ 7][x+ 21] = ELO;  
racs[y+ 7][x+ 22] = ELO;  
racs[y+ 7][x+ 23] = ELO;  
racs[y+ 7][x+ 24] = ELO;  
  
racs[y+ 8][x+ 12] = ELO;  
racs[y+ 8][x+ 14] = ELO;  
racs[y+ 8][x+ 21] = ELO;  
racs[y+ 8][x+ 24] = ELO;  
racs[y+ 8][x+ 34] = ELO;  
racs[y+ 8][x+ 35] = ELO;  
  
racs[y+ 9][x+ 13] = ELO;  
racs[y+ 9][x+ 21] = ELO;  
racs[y+ 9][x+ 22] = ELO;  
racs[y+ 9][x+ 23] = ELO;  
racs[y+ 9][x+ 24] = ELO;  
racs[y+ 9][x+ 34] = ELO;  
racs[y+ 9][x+ 35] = ELO;  
  
racs[y+ 10][x+ 22] = ELO;  
racs[y+ 10][x+ 23] = ELO;  
racs[y+ 10][x+ 24] = ELO;  
racs[y+ 10][x+ 25] = ELO;  
  
racs[y+ 11][x+ 25] = ELO;  
  
}
```

A siklokilovo függvény pedig előre állítja `racs` mutató által mutaott rács megfelelő tagjait.

```
#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;
    // Megmutatja melyik rács az aktuális: [rácsIndex][][][]
    int racsIndex;
    // A sejttér két egymást követő t_n és t_n+1 diszkrét időpíllanata
    // közötti valós idő.
    int varakozas;
    void idoFejlodes();
    int szomszedokSzama(bool **racs,
                         int sor, int oszlop, bool allapot);
    SejtAblak* sejtAblak;

};
```

A `sejtszal.h` headerben definiáljuk a `SejtSzal` osztályt, de a `SejtAblak` osztályt is előre definíáljuk. A `SejtSzal` osztály a `QThread` osztály gyermeke, mely segítségével programszálakat kezelhetünk. Itt is használjuk a `Q_OBJECT` makrót. A `protected` részben deklarálunk egy változót a rácsok kezelésére, a rács szélességét és magasságát is eltároljuk ebben az osztályban. A `racssIndex`-re szintén szükség van. Hogy ne legyen túl gyors a sejtautomata, ezért beállítunk egy bizonyos várakozási időt, ezt az értéket a `vvarakozas` változóban tároljuk. Az `idoFejlodes` függvény segítségével implementáljuk a Conway-féle szabályokat, és az alapján eldöntjük a sejt állapotát. Hogy megkapjuk az adott sejt szomszéda-inak számát, deklaráljuk a `szomszedokSzama` függvényt. Végül pedig deklarálunk egy `SejtAblak` objektumra mutató pointert.

```
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;  
}
```

A Sejtszal osztály konstruktora paramétereként kéri a kér rácsot, azok szélességét, és magasságát, valamint a várkozási időt és egy pointert egy SejtAblak objektumra. A paraméterként kapott értékeket átadjuk az osztály tagváltozóinak, és a racsIndex változót nullázzuk.

```
int Sejtszal::szomszedokSzama(bool **racs,  
                                int sor, int oszlop, bool allapot) {  
    int allapotuSzomszed = 0;  
    // A nyolcszomszédok végigzongorázása:  
    for(int i=-1; i<2; ++i)  
        for(int j=-1; j<2; ++j)  
            // A vizsgált sejtet magát kihagyva:  
            if(!((i==0) && (j==0))) {  
                // A sejttérből szélénk szomszédai  
                // a szembe oldalakon ("periódikus határfeltétel")  
                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;  
}
```

A szomszedokSzama függvény egy adott rács adott pontjának szomszádait vizsgálja. Paraméterként egy logikai változót is kap, ezzel tudjuk meghatározni, hogy élő vagy halott szomszédokat keresünk. Egy sejtnak nyolc szomszédja lehet, tehát ezeken megyünk végig. Magát a sejet nem vizsgáljuk, ezért van az if feltétel. Egyéb esetben, ha az o változó értéke kisebb, mint 0, akkor átugrunk az utolsó oszlopra. Ha az o nagyobb, mint nulla, akkor pedig az első oszlopra ugrunk. Ugyanezt a megoldást alkalmazzuk a sorokra is. Majd megvizsgáljuk, hogy a rács s. sorában és o. oszlopában milyen állapotú sejt található. Ha ez megegyezik a keresett allapot-tal, akkor növeljük a allapotuSzomszed változó értékét 1-el. A függvény például ennek a változónak a végső értékével fog visszatérni.

```
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

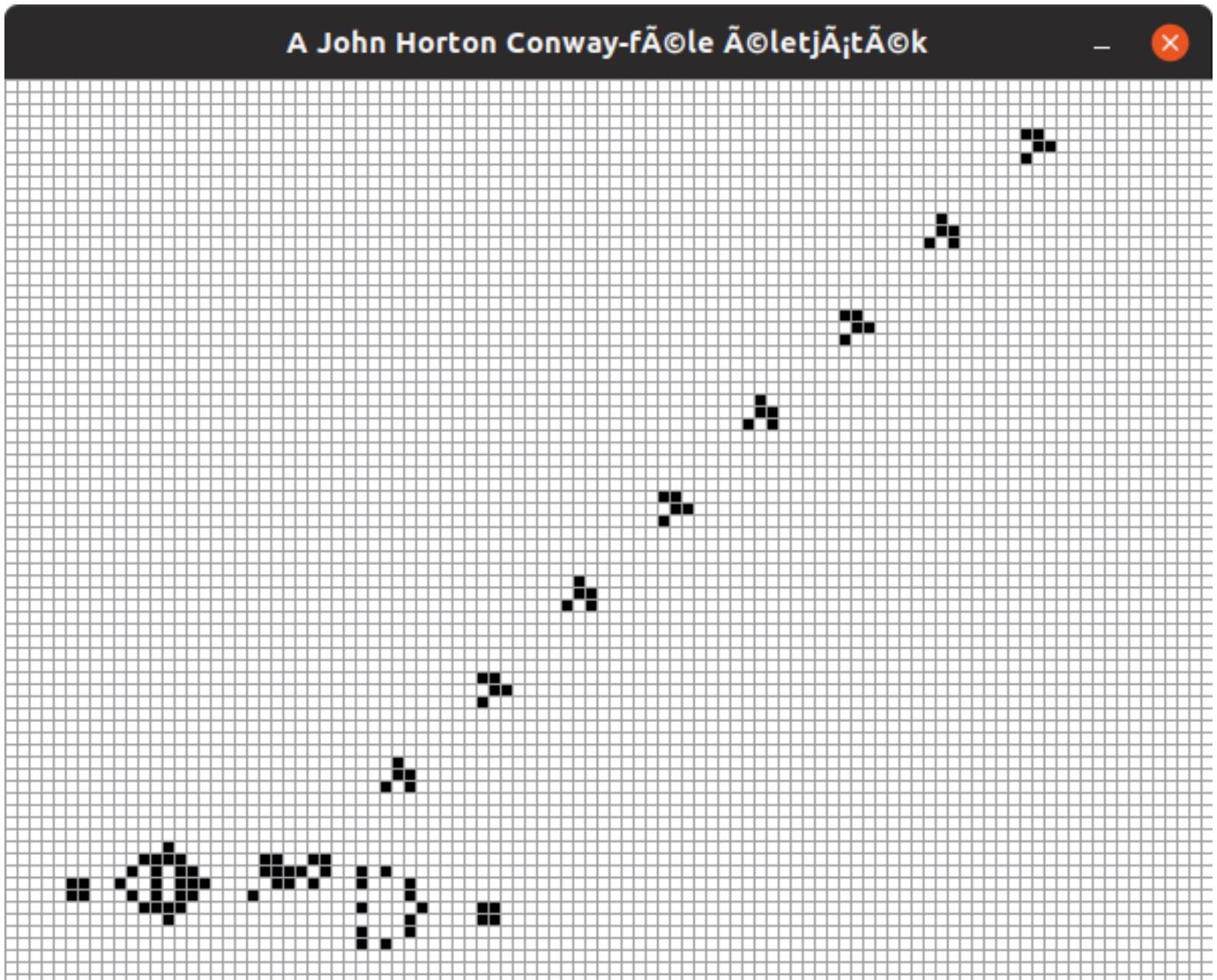
        int elok = szomszedokSzama(racsElotte, i, j, SejtAblak::ELO);

        if(racsElotte[i][j] == SejtAblak::ELO) {
            /* Elő élő marad, ha kettő vagy három élő
            szomszedja van, különben halott lesz. */
            if(elok==2 || elok==3)
                racsUtana[i][j] = SejtAblak::ELO;
            else
                racsUtana[i][j] = SejtAblak::HALOTT;
        } else {
            /* Halott halott marad, ha három élő
            szomszedja van, akkor élő lesz. */
            if(elok==3)
                racsUtana[i][j] = SejtAblak::ELO;
            else
                racsUtana[i][j] = SejtAblak::HALOTT;
        }
    }
}
racsIndex = (racsIndex+1)%2;
}
```

Magát a konkrét szabályokat az `idoFejlodes` eljárás tartatja be, itt dől el, hogy egy sejt milyen állapotba kerül. Elsőnek meghatározzuk, hogy melyik rácsból váltunk melyikbe. Majd ezalapján a `racsUtana` rácsba betöltyük a sejtállapotokat. Ahhoz, hogy ezt megtegyük, tudnunk kell, hogy az egyes sejteknek a `racsElotte` rácsban milyen szomszédai voltak. Ehhez meghívjuk az imént taglalt `szomszedokSzama` függvényt. A szabályokat a Java-s feladatban már tisztáztuk, szóval azt most nem részletezzük. A végén a rácsindexet átállítja az éppen aktuálisan frissített rácsra.

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

A `run()` függvényt felüldefiniáljuk. Egy végtelen ciklust hozunk létre. Ebben elsőnek altatjuk az éppen futó programszálat, a `varakozas` változóban megadott ideig, majd meghívjuk a `idoFejlodes` függvényt. Végezetül pedig a `sejtAblak` objektum `vissza` függvényének átadjuk az éppen frissített rács indexét, hogy az megjenelítse az ablakban az aktuális állapotot.



7.5. ábra. Siklókilövő

## 7.4. BrainB Benchmark

Megoldás forrása: [itt](#)



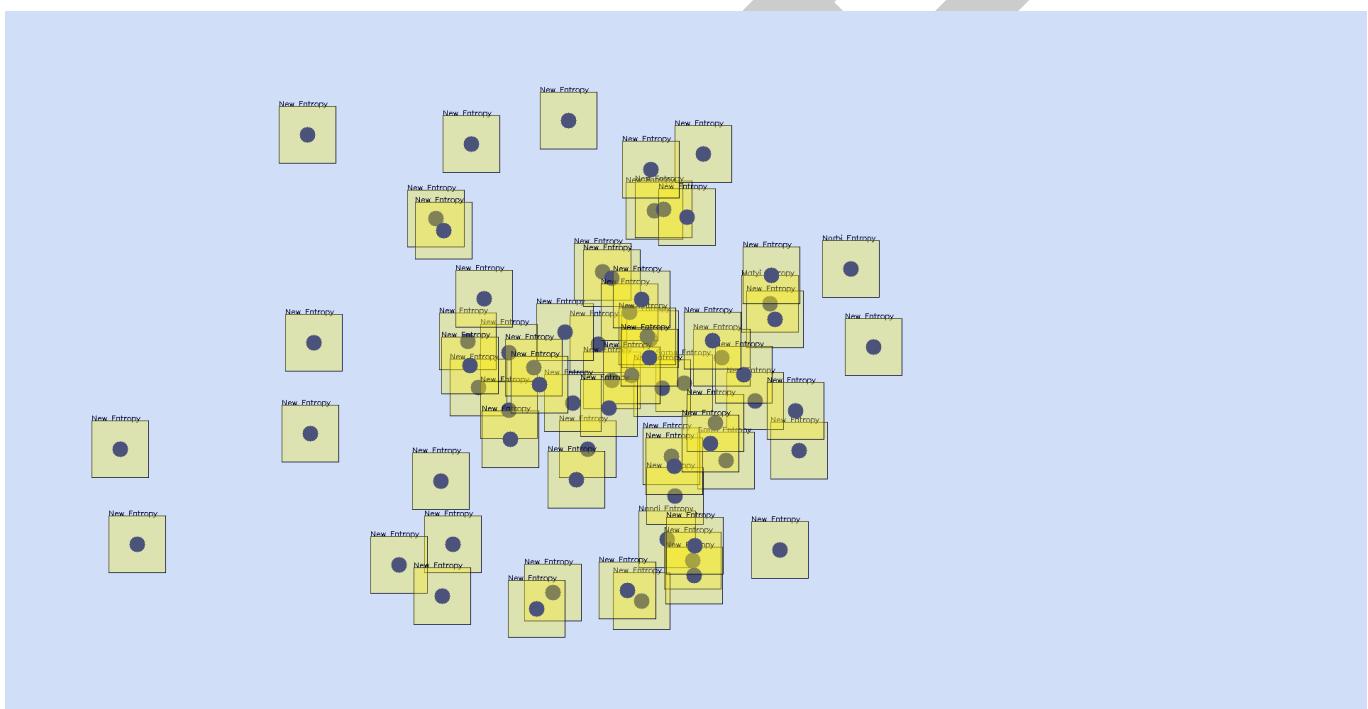
Passzolva

**Használata előtt**

```
sudo apt-get install libqt4-dev  
sudo apt-get install opencv-data  
sudo apt-get install libopencv-dev
```

**Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...**

A BrainB Benchmark feladata az esport tehetségek felkutatása lenne, úgy, hogy feltérképezi az agy kognitív képességeit, és az elért pontszámok alapján össze lehet hasonlítani az egyes egyéneket. Maga a benchmark a "karakterelvesztést" teszteli, vagyis ha a játékban elveszítjük a karakterünket, mennyi ideig tart megtalálnunk, és ha megtaláltuk, mennyi ideig tart elveszítenünk. Ideális esetben rövidebb ideig tart megtalálnunk, mint elveszteni. A program azt is figyeli, hogy az egyes karakterelvesztésekhez milyen bit/sec képernyő-váltások tartoznak.



7.6. ábra. Program

A program így néz ki, a feladat annyi, hogy a kurzort rajta kell tartani a Samu Entropy-n, minnél tovább tartod rajta, annál több New Entropy jelenik meg, ezzel nehezítve a dolgod. Ha elveszted, akkor a szaporodás lelassul, hogy könyebben megtalálhasd a karakteredet. A benchmark összesen 10 percig tart, és minél komplikáltabb lesz a kép a végén, annál jobb vagy.

```
Megnyitás ▾ + Test-6000-stats.txt [Csak olvasható]
~/esport-talent-search/NEMESPOR BrainB Test 6.0.3 - Szó apr. 6 20191554569708327 Mentés ⌂ - X
NEMESPOR BrainB Test 6.0.3
time      : 6000
bps       : 62840
noc       : 70
nop       : 0
lost      :
18260 18870 33730 64770 31910 36900 20420 89350 52660 66800 66460 70760 57690 44510 40420 43460 24750
46680 53930 65550 78360 68520 69790 61330 35600 27820 96340 73260 76840 60130 23780 47210 55930
mean     : 52205
var      : 20879.4
found    : 2880 15780 20910 28390 26020 6760 19520 22440 31580 29580 41820 66700 35050 62790 48390 38470
24230 38370 18150 17190 23020 25660 28120 16620 36410 29840 34530 54400 39400 31140 33890 69750 58730
66480 83580 42980 67440 23650 23640 43250 48930 60280 68420 54140 60270 45280 54190 52450 79520 51080
49780 29980 28560 36430 57140 44500 45890 59950 62280 62620 61700 72900 71830 70310 21510 26530 46340
35580 43490 56480 51460 61970 64390 65110 71180 69420 75540 80320 56040 70140 68390 74020 70910 37530
33210 39850 43940 56470 69090 77770 46710 17580 15380 43650 54670 38440 50360 63610
mean     : 46459
var      : 19183.1
lost2found: 6760 31580 38470 18150 39400 42980 23650 29980 44500 61700 71830 21510 69420 37530 15380
43650 54670
mean     : 38303
var      : 18601.2
found2lost: 33730 64770 31910 89350 66460 44510 46680 65550 78360 69790 61330 96340 76840 23780 47210
55930
mean     : 59533
var      : 20624.7
mean(lost2found) < mean(found2lost)
time      : 10:0
U_R about 5.97144 Kilobvtes
```

Egyszerű szöveg ▾ Tabulátorszélesség: 8 ▾ 1. sor, 1. oszlop ▾ BESZ

## 7.7. ábra. Eredmény

A végén pedig megkapod ezt a fájlt, ami tartalmazza az elért eredményt. Hogy te is le tudd futatni, fontos, hogy minden fájl egy mappában legyen, majd pedig a következő parancsokat kell kiadni: qmake BrainB.pro, make, ./BrainB. Ha nem szeretnéd az egész benchmarkot végig várni, Esc-el ki tudsz lépni bármikor, és az addig elérte eredményedről is kapsz pontos leírást.

A main.cpp nézzük át elsőnek.

```
#include <QApplication>
#include <QTextStream>
#include <QtWidgets>
#include "BrainBWin.h"

int main ( int argc, char **argv )
{
    QApplication app ( argc, argv );

    QTextStream qout ( stdout );
    qout.setCodec ( "UTF-8" );
```

Mivel a program a Qt grafikus felületét használja, ezért a hozzá tartozó osztályokat is szükséges hozzáfűzni a forráshoz. Természetesen a BrainBWin.h-ra is szükségünk van, mert ezzel biztosítjuk, hogy a main-ból el tudjuk éerni a többi fájlt. A main a már megszokott formában köszön vissza, viszont első lépésként deklarálunk egy QApplication típusú objektumot, melynek paramétereként adjuk át a pa-

rancssori argumentumok számát, és tömbüket. A qout segítségével pedig a standard kimenetre írunk. Ez is egy objektum, amely QTextStream típusú. A qout objektumnak része a setCodec függvény, mellyel a karakterkódolást tudjuk beállítani.

```
qout << "\n" << BrainBWin::appName << QString::fromUtf8 ( " ↵
Copyright (C) 2017, 2018 Norbert Bátfai" ) << endl;
```

A std::cout-hoz hasonlóan, a qout-ba is beleshifteljük a kimenetet. A BrainBWin osztályról majd később beszélünk, de itt az osztály appName változóját érjük el és írjuk ki. A QString::fromUtf8 függvény segítségével UTF-8-as stringet írunk ki a parancsorra.

```
QRect rect = QApplication::desktop()->availableGeometry();
```

A QRect osztály segítségével egy téglalapot tudunk rajzolni a síkra, melynek méretét a kijelző méretével tesszük egyenlővé. A kijelző méretét úgy kapjuk meg, hogy a desktop() függvéy visszaadja magát az asztalt, az availableGeometry() pedig annak a méretét.

```
BrainBWin brainBWin ( rect.width(), rect.height() );
```

Létrehozzuk a BrainBWin objektumunkat, melynek átadjuk a képernyő méretét. Ekkor meghívódik a BrainBWin konstruktora, amely a következőképpen néz ki:

```
BrainBWin::BrainBWin ( int w, int h, QWidget *parent ) : QMainWindow ( ↵
    parent )
{
    statDir = appName + " " + appVersion + " - " + QDateTime::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 QMainWindow osztály segítségével hozzuk létre a fő ablakot a programnak, és ezen belül készítjük el a BrainBWin ablakot. A hierarchikus sorrendet úgy érjük el, hogy a BrainBWin konstruktora meghívja a QMainWindow konstruktörét, és jellezzük neki, hogy ő a szülő. A QString típusú statDir változóvban tároljuk a későbbiekben létrehozandó mappa nevét. Mjd a BrainBWin.h-ban deklarált BrainBThread objektumra mutató muutatót ráállítjuk egy újonan lefoglalt tárterületre. Ehhez meghívódik a BrainBThread konstruktora.

```
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 );  
  
}  

```

Paramáterként átadjuk a magasságot és a szélességet. A dispShift alapértelmezett értéke 40, és a heroRectSize-é is. AZ első sorban a dispShift-hez hozzáadjuk a heroRectSize másfélszeresét. Ezután pedig random számokat generálunk, és létrehozzuk az öt alapértelmezett "karaktert", ami meg fog jelenni a képernyőn. A Hero class a BrainBThread.h-ban van definiálva. A konstruktorának

5 paraméterre van szüksége, de ha nem adunk meg, akkor használja az alapértelmezett értékeket:

```
Hero ( int x=0, int y=0, int color=0, int agility=1, std::string name = " ← Samu Entropy" )
```

Az m<sub>e</sub>-nek nem adtunk meg nevet, ezért ō lesz Samu Entropy, akit majd követni kell az egérrel. A létrehozott hősököt pedig a heroes vektorba rakjuk. A hősök mozgásáért a move függvény lesz a felelős.

```
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;
    }
}
```

Ezzel új pozíciót adunk meg a hősöknek, annak a függvéynében, hogy hol van hozzá képest a másik hős, ezt az env változóban tároljuk. Az új pozíció meghatározásában fontos szerepe van az agilitásnak is, hiszen az előző x-hez az agilitás random számszorosának és az agilitás felének a különbségét adjuk. Ha a kapott szám és a környezet különbsége nagyobb, mint nulla, és összegük kisebb, mint a max x érték, akkor ez lesz az új x koordinátája a hősnek. Ugyan ezt hajtjuk végre az y koordinátával is.

A BrainBThread osztály definíciója a következő:

```
class BrainBThread : public QThread
{
    Q_OBJECT

    //Norbi
    cv::Scalar cBg { 247, 223, 208 };
    cv::Scalar cBorderAndText { 47, 8, 4 };
    cv::Scalar cCenter { 170, 18, 1 };
    cv::Scalar cBoxes { 10, 235, 252 };
```

A fejrészben láthatjuk, hogy a BrainBThread osztály az alosztályaa lesz a QThread osztálynak. A cv::: használatához volt szükség az openCV telepítésére. A Scalar osztály konstruktora 4 paramétert kér, mi ebből csak 3-at adunk meg, a negyediket alapértelmezett értéken hagyjuk. A változók neveiből sejthető, hogy jeen esetben RGB kódot tárolunk bennük, ezzel határozzuk meg a hősök színét.

```
Heroes heroes;
int heroRectSize {40};

cv::Mat prev {3*heroRectSize, 3*heroRectSize, CV_8UC3, cBg };
int bps;
long time {0};
long endTime {10*60*10};
```

```
int delay {100};

bool paused {true};
int nofPaused {0};

std::vector<int> lostBPS;
std::vector<int> foundBPS;

int w;
int h;
int dispShift {40};
```

Az első sorban deklaráljuk a `heroes` vektort. Majd adunk a `heroRectSize` értékét 40-re állítjuk, ez lényegében a hösökt ábrázoló téglalap mérete. A `cv::Mat` osztály segítségével több dimenziós tömböt hozunk létre, amiben megadjuk a sorok, oszlopok számát, egy típust, és egy `Scalar` vektort. A típussal jelöljük, hogy a `Scalar` vektorban RGB színeket tárolunk. Majd létrehozzuk, a `bps` változót, melyben a pillanatnyi bps értékeket fogjuk tárolni. Megadjuk a benchmark idejét, ahogy láthatod, 10 percre van állítva. A `lostBPS` és a `foundBPS` vektorokban fogjuk tárolni a az elvesztés és a megtalálás pillanatában fennálló bps-t.

## 8. fejezet

# Helló, Schwarzenegger!

### 8.1. Szoftmax Py MNIST

Python

Megoldás videó: <https://youtu.be/j7f9SkJR3oc>

---

#### Megjegyzés

A feladat megoldásában turorként részt vett: Halász Dávid A feladat megoldásában tutoráltként részt vett: Stiegemayer Máté

---

Megoldás forrása: <https://github.com/tensorflow/tensorflow/releases/tag/v0.9.0> (/tensorflow-0.9.0/tensorflow/exa...  
[https://progpater.blog.hu/2016/11/13/hello\\_samu\\_a\\_tensorflow-bol](https://progpater.blog.hu/2016/11/13/hello_samu_a_tensorflow-bol)

#### Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

Az MNIST egy nagy adatbázis, melyben kézze írott számjegyek vannak eltárolva. Ezt sokszor képfelisemrő programok tanítására szokták felhasználni, ahogy mi is tesszük ebben a feladatban. Magát a programot python nyelven fogjuk megírni, de szükségünk lesz még a TensorFlow telepítésére is. A TensorFlow egy olyan szoftverkönyvtár, amit gépi tanáshoz használnak. Magát a számításokat egy irányított gráfkként lehet elközpelní. Vannak csúcsok, amik műveleteket szimbolizálnak, rendelkezhetnek több bemenettel is. Az adatok a csúcsokba az élek mentén történik, ezen haladnak a tensorok, melyek tetszőleges dimenziójú vektorok. A gép tanításához pedig a softmax függvényt fogunk felhasználni.

### TensorFlow telepítése

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

! #virtuális környezet létrehozása  
virtualenv --system-site-packages -p python3 ./venv  
source ./venv/bin/activate  
#ekkor megjelenik egy (venv) felirat a terminalban  
pip install --upgrade tensorflow  
python -c "import tensorflow as tf; tf.enable\_eager\_execution(); ←  
 print(tf.reduce\_sum(tf.random\_normal([1000, 1000])))"  
pip install matplotlib

Részletesebb leírásért látogass el a [TensorFlow hivatalos oldalára](#)

### Megjegyzés

! A program azon része, hogy a saját képünket ismerje fel, jelenleg nem működik, ezért a forrás módosítva lett, úgy, hogy helyette egy MNIST mintát olvasunk be.

Módosított forrás:[itt](#)

A python interpreteres nyelv, ezért nincs szükség rá, hogy lefordítsuk, elég kiadni a `python fajlnev.py` parancsot, és a program lefut. Nézzük meg a forrást.

```
from __future__ import absolute_import  
from __future__ import division  
from __future__ import print_function  
  
import argparse  
  
# Import data  
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
```

Az elején, ahogy a C/C++ nyelvekben már megszokhattuk, importáljuk a szükséges könyvtárakat. Itt egy apróbb módosítást láthattok az alap forráshoz képest.

```
import tensorflow as tf  
old_v = tf.logging.get_verbosity()  
tf.logging.set_verbosity(tf.logging.ERROR)
```

Ezt a részt azért kellett kiegészíteni az utolsó két sorral, mert enélkül a program hibát dobott. Ahogy látható, ezen a részen importáljuk a TensorFlow szoftver könyvtárat. A `matplotlib.pyplot` könyvtárra azért van szükség, hogy a képet ki tudjuk írni egy fájlba.

```
# def readimg():
#     file = tf.read_file("sajat8a.png")
#     img = tf.image.decode_png(file)
#     return img
```

Ez a függvény azért felelne, hogy saját képeket tudunk beolvasni. Most ez a fentebb említett okok miatt ki lett kommentezve.

```
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])

    # The raw formulation of cross-entropy,
    #
    # tf.reduce_mean(-tf.reduce_sum(y_ * tf.log(tf.nn.softmax(y))),
    #                 reduction_indices=[1]))
    #
    # can be numerically unstable.
    #
    # So here we use tf.nn.softmax_cross_entropy_with_logits on the raw
    # outputs of 'y', and then average across the batch.
    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()
    # Train
    tf.initialize_all_variables().run(session=sess)
    print("-- A halozat tanitása")
    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 tesztelese")
```

```
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 saját kezi 8-asom felismerése, mutatom a számot, a ←
    továbblepeshez csukd be az ablakat")
print("-- A MNIST 11. tesztképenek felismerése, mutatom a számot, a ←
    továbblepeshez csukd be az ablakat")
# img = readimg()
# image = img.eval()
# image = image.reshape(28*28)
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()
```

Maga a main függvény a hivatalos TensorFlow péda programja az MNIST-re. Néhány módosítást pesrsze ehhez is végre kellett hajatni.

```
#a régi verzió
cross_entropy = tf.reduce_mean(tf.nn.softmax_cross_entropy_with_logits(y, ←
    _y))
#a módosított
cross_entropy = tf.reduce_mean(tf.nn.softmax_cross_entropy_with_logits(←
    labels = y_, logits = y))
```

Az újabb TensorFlow verzió más szintaktikát alkalmaz, ezért volt szükség az átalakításra.

A programunk azon alapszik, hogy beolvassunk 28x28-as képeket, és ezekről eldönti, hogy milyen szám van rajtuk. Ezeket a képeket vektorrá alakítjuk, így kapunk 784 dimenziós álló vektorokat. Az MNIST adatbázisban található képekhez tartozik egy címke, ami azt tartalmazza, hogy milyen szám van a képen. Ez a címke, egy 10 elemű vektor, amiben nullák vannak és egy 1-es. Az 1-es pozíciója határozza meg, hogy milyen számról van szó. Azt, hogy miylen valószínűséggel találja el a programunk a számot, a softmax függvény segítségével tudjuk meg, ez egy listát ad, az egyezés valószínűségéről. Az értékek nulla és egy között váltakoznak, összességében 1 az összegük. A softmax regresszió 2 lépésből áll. Elsőnek ki kell számolnunk egy evidenciát. Ez egy szám, amely az bemeneti adatnak az osztályba tartozását reprezentálja. Végezetül az evidencia képlete:

$$\sum_j W_{i,j} x_j + b_i$$

A képletben a  $W$  jelöli az  $i$ -dik osztály súlyát,  $b$  a torzítási értéket,  $x$  pedig a bemenetet. Majd az így kiszámított összeget adjuk át a softmax függvénynek. Ezeket az utasításokat hajtjuk végre a main első részében.

```
x = tf.placeholder(tf.float32, [None, 784]) # Nx784 mátrix
W = tf.Variable(tf.zeros([784, 10])) #784x10 mátrix
b = tf.Variable(tf.zeros([10])) #10x1 mátrix (vektor)
y = tf.matmul(x, W) + b # Nx10 mátrix
```

Tehát a bemenetet reprezentáló  $x$ -nél létrehozunk egy tensort. Megadjuk a beolvasandó képek mind 784 dimenziós vektork, a None pedig azt jelöli, hogy tetszőleges számú bemenetünk lehet. A súlyokat és a hibaértékeket pedig nullára állítjuk elsőnek. A `matmul` segítségével megvalósítjuk a mátrix szorzást és a mátrix összeadást. Az így kapott több dimenziós vektort pedig az  $y$  változóban tároljuk. Ezzel elkészítettük a modellünket. A modell tanításához a keresztnatrópia hibafüggvényt foguk használni. Erre azért van szükség, mert meg kell határoznunk a programnak, hogy mi a jó modell. Ennek pont az ellentétét adjuk meg a keresztnatrópia segítségével. A függvény a következő:

$$H_y'(y) = \sum_i y'_i \log(y_i)$$

Tehát az  $y$  jelöli, hogy modellünk által jóvoltal valószínűség eloszlást, a  $y'$  pedig a valódit.

```
y_ = tf.placeholder(tf.float32, [None, 10]) # Nx10 mátrix
```

A  $y_$  egy újabb tensor, ami pedig a valódi valószínűségeket fogja tárolni. Ezután pedig már implementálhatjuk a keresztnatrópia hibafüggvényt:

```
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)
```

A `train_step` változóban pedig egy folymatot tárolunk, amit a `tf.train.GradientDescentOptimizer` ad vissza. A folyamat itt egy csomópontot jelent, ami tensorokon műveleteket hajt végre. Ez egy grádiens módszeren alapuló optimalizálás, mely segítségével csökkenthetjük a hibaszázalékot. Ezek után interaktív session-be léptetjük a modellt.

```
sess = tf.InteractiveSession()
# Train
tf.initialize_all_variables().run(session=sess)
print("-- A halozat tanitasa")
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("-----")
```

A `tf.initialize_all_variables().run(session=sess)` segítségével inicializáljuk a változókat. Majd `for` cikluson belül 1000-szer végre hajtjuk a tanítást a pontosabb eredmény érdekében, folyamat előrehaladását a felhasználó a terminálban láthatja. Ha pedig ezzel végeztünk, kezdhetjük a modell tesztelését.

```
print("-- A halozat tesztelese")
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 szamot, 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 halozat ennek ismeri fel: ", classification[0])
print("-----")
```

Első lépésként megtudjuk, hogy a modell mennyire pontos. Ehhez elsőnek összehasonlítjuk a legnagyobb értékeinek az indexét az `y` és `y_` vektoroknak. Az indexeket a `tf.argmax()` függvény adja meg. Ennek az értékét adjuk át paraméterként a `tf.equal()` függvénynek. Ez egy listát ad vissza, hamis és igaz értékkel. Ezeket az értékeket lebegőpontos számmá alakítjuk a `tf.cast()` segítségével, majd kiszámoljuk a lista eleminek átlag értékét a `tf.reduce_mean()` függvény segítségével, ami a pontosságát adja

a modellünknek. Ezt a felhasználóval tudatjuk, úgy hogy kiszámoljuk a pontosságot a tesztelő adatokra nézve, mely eredményt a `sess.run()` függvény adja vissza. Majd megnyitjuk az első képet, és ha a felhasználó bezárja az ablakot, akkor megtudjuk a program melyik számra tippel. Eddig tesztelésem során nem hibázott, szóval elég nagy eséllyel eltalálja. A program, amúg 90%-os ponotossággal dolgozik, ez teszi lehetővé a jó eredményt. A képeket az MNIST adatbázisból töltjük be, a `matplotlib` könyvtár segítségével rajzoltatjuk ki a képet a felhasználó elé, majd elmentjük a képet egy fájlba. Azt, hogy minek ismerte fel a program a képet, a `classification` listában tároljuk el.

```
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()
```

A program elején importáltuk az `argparse` könyvtárat. Ezt arra tudjuk használni, hogy kapcsolókat tudunk létrehozni a programunk számára. Jelen esetben a `--data_dir` kapcsoló használatával meg tudjuk adni, hogy hol tárolja a program a tanuláshoz szükséges állományokat.

## 8.2. Mély MNIST

Python

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

**Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...**



**Passzolva**

## 8.3. Minecraft-MALMÖ

Megoldás videó: <https://youtu.be/bAPSu3Rndi8>

Megoldás forrása: [itt](#)

**Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...**

A Project Malmo-t a Microsoft indította el a mesterséges intelligenciában való kutatás éredkében. A lényege, hogy a programozók beprogramozhatják a Minecraft karakter mozgását, de nem csak azt, hogy hogyan mozognak, hanem azt is, hogy felismerjék a környezetüket. Tehát képesek vagyunk a gépi tanulást szimulálni a játékban. A gép megtanulja, hogyan maradjon életben a virtuális világban. Ebben a feladtból azt fogjuk megnézni, hogy ezt hogyan valósítja meg a program. Ebben a feladatban is a Python programozási

nyelvet fogjuk használni, lényegében a projekt python-os példáit nézzük át. A Malmo projekt Github-on megtalálható csomagjai tartalmaznak tutorial feladatokat, melyek segítségével a kezdők megismerkedhetnek a programmal. Lássuk az első példát:

```
# Tutorial sample #1: Run simple mission

from builtins import range
import MalmoPython
import os
import sys
import time

if sys.version_info[0] == 2:
    sys.stdout = os.fdopen(sys.stdout.fileno(), 'w', 0) # flush print ←
        output immediately
else:
    import functools
    print = functools.partial(print, flush=True)

# Create default Malmo objects:

agent_host = MalmoPython.AgentHost()
try:
    agent_host.parse( sys.argv )
except RuntimeError as e:
    print('ERROR:',e)
    print(agent_host.getUsage())
    exit(1)
if agent_host.receivedArgument("help"):
    print(agent_host.getUsage())
    exit(0)

my_mission = MalmoPython.MissionSpec()
my_mission_record = MalmoPython.MissionRecordSpec()

# Attempt to start a mission:
max_retries = 3
for retry in range(max_retries):
    try:
        agent_host.startMission( my_mission, my_mission_record )
        break
    except RuntimeError as e:
        if retry == max_retries - 1:
            print("Error starting mission:",e)
            exit(1)
        else:
            time.sleep(2)

# Loop until mission starts:
print("Waiting for the mission to start ", end=' ')
```

```
world_state = agent_host.getWorldState()
while not world_state.has_mission_begun:
    print(".", end="")
    time.sleep(0.1)
    world_state = agent_host.getWorldState()
    for error in world_state.errors:
        print("Error:",error.text)

print()
print("Mission running ", end=' ')

# Loop until mission ends:
while world_state.is_mission_running:
    print(".", end="")
    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.
```

Ez a példa azt mutatja meg, hogy hogyan tudunk elindítani egy küldetést a Malmo mod segítségével. Első lépésként létre kell hoznunk egy `agent_host` objektumot. Majd az ehhez tartozó függvények segítségével elindítjuk a küldetést, anélkül, hogy a futó Minecraft programba mi belenyúlnánk. A küldetés 10 másodpercig tart, majd a küldetés befejeződik. Ezután a felhasználó irányíthatja a Minecraft karaktert. Lehetőség van arra is, hogy XML szerűen tároljuk el az utasításokat. Erre ad példát a második példa.

```
missionXML='''<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<Mission xmlns="http://ProjectMalmo.microsoft.com" xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance">

    <About>
        <Summary>Hello world!</Summary>
    </About>

    <ServerSection>
        <ServerHandlers>
            <FlatWorldGenerator generatorString="3;7,220*1,5*3,2;3;,biome_1"/>
            <ServerQuitFromTimeUp timeLimitMs="30000"/>
            <ServerQuitWhenAnyAgentFinishes/>
        </ServerHandlers>
    </ServerSection>

    <AgentSection mode="Survival">
        <Name>MalmoTutorialBot</Name>
```

```
<AgentStart/>
<AgentHandlers>
    <ObservationFromFullStats/>
    <ContinuousMovementCommands turnSpeedDegs="180"/>
</AgentHandlers>
</AgentSection>
</Mission>'''
```

Tehát a missionXML változóban tároljuk az utasításokat. A pprogram kiírja, hogy Hello world!, generál egy világot, majd 30 másodpercig fut, végül átadja az irányítást a felhasználónak. Mivel lehetőséünk van befolyásolni a világot, ezért rajzolhatunk is benne tártygakat. Ezt mutatja be a harmadik példa. A rajzoláshoz szükségünk van elsőnek egy függvényre:

```
def Menger(xorg, yorg, zorg, size, blocktype, holetype):
    #draw solid chunk
    genstring = GenCuboid(xorg,yorg,zorg,xorg+size-1,yorg+size-1,zorg+size ←
        -1,blocktype) + "\n"
    #now remove holes
    unit = size
    while (unit >= 3):
        w=old_div(unit,3)
        for i in range(0, size, unit):
            for j in range(0, size, unit):
                x=xorg+i
                y=yorg+j
                genstring += GenCuboid(x+w,y+w,zorg, (x+2*w)-1, (y+2*w)-1, ←
                    zorg+size-1,holetype) + "\n"
                y=yorg+i
                z=zorg+j
                genstring += GenCuboid(xorg,y+w,z+w,xorg+size-1, (y+2*w) ←
                    -1,(z+2*w)-1,holetype) + "\n"
                genstring += GenCuboid(x+w,yorg,z+w, (x+2*w)-1,yorg+size-1, ( ←
                    z+2*w)-1,holetype) + "\n"
        unit = w
    return genstring
```

Ez a függvény felelős azért, hogy rajtolunk egy nagy kocka, és abban pedig apró lyukakat végejunk. A végeredmény pedig ez lesz:



8.1. ábra. Tutorial\_3

A 4. példa mutatja be azt, hogyan lehet irányítani a karaktert. Jelen esetben a az előbb létrehozott lyukacsos test belsejébe juttat el. Ezt a következő parancsokkal érjük el:

```
agent_host.sendCommand("hotbar.9 1")
agent_host.sendCommand("hotbar.9 0")
agent_host.sendCommand("pitch 0.2")
time.sleep(1)
agent_host.sendCommand("pitch 0")
agent_host.sendCommand("move 1")
agent_host.sendCommand("attack 1")
```

Terhát szintaktikailag így lehet átadni parancsot a karakternek. De ez még nem az a szint, amit a bevezetőben belengetttem, amikor már a karakterünk érzékeli a környezetét. Viszont az ötödik példában már ilyet is láthatunk. Na jó, persze ezt is be kell programozni, nem a gép jön rá magától, de már egy fokkal intelligensebb, mint az előző feladatban.

```
if world_state.number_of_observations_since_last_state > 0:
    msg = world_state.observations[-1].text
    observations = json.loads(msg)
    grid = observations.get(u'floor3x3', 0)
    if jumping and grid[4]!=u'lava':
        agent_host.sendCommand("jump 0")
        jumping = False
    if grid[3]==u'lava':
        agent_host.sendCommand("jump 1")
```

```
jumping = True
```

A `json.loads(msg)` függvény segítségével tesszük lehetővé, hogy a környezetet tudjuk vizsgálni. A grid változónak átadjuk a talajt, majd azt vizsgálva, ahol láva van a karakter bizonyos környezetében, akkor a karakter ugrik egyet. A 6-os példa hozza el az igazi áttörést gép tanulás tekintetében. Itt a Q-learning technológiát használja a program. A küldetés többször lefut, és feljegyzi, hogy mennyit tudott mozogni a karakter az egyes irányokba, ameddig meghalt. Ezzel azt éri el, hogy életben tudja tartani a gép a karaktert.

```
class TabQAgent(object):
    ...
```

A lényeget a `TabQAgent` osztály tartalmazza. Az osztály konstruktora a következő:

```
def __init__(self):
    self.epsilon = 0.01 # chance of taking a random action instead of the ←
                      best

    self.logger = logging.getLogger(__name__)
    if False: # True if you want to see more information
        self.logger.setLevel(logging.DEBUG)
    else:
        self.logger.setLevel(logging.INFO)
    self.logger.handlers = []
    self.logger.addHandler(logging.StreamHandler(sys.stdout))

    self.actions = ["movenorth 1", "movesouth 1", "movewest 1", "moveeast 1"]
    self.q_table = {}
    self.canvas = None
    self.root = None
```

Itt meg vannak adva a lehetséges parancsok, amiket a karakter végrehajthat. Ezek közül fog választani majd a program félre random, félre pedig a megismert információk alapján.

```
def updateQTable( self, reward, current_state ):
    """Change q_table to reflect what we have learnt."""

    # retrieve the old action value from the Q-table (indexed by the ←
    # previous state and the previous action)
    old_q = self.q_table[self.prev_s][self.prev_a]

    # TODO: what should the new action value be?
    new_q = old_q

    # assign the new action value to the Q-table
    self.q_table[self.prev_s][self.prev_a] = new_q

def updateQTableFromTerminatingState( self, reward ):
    """Change q_table to reflect what we have learnt, after reaching a ←
    terminal state."""
```

```
# retrieve the old action value from the Q-table (indexed by the ←
# previous state and the previous action)
old_q = self.q_table[self.prev_s][self.prev_a]

# TODO: what should the new action value be?
new_q = old_q

# assign the new action value to the Q-table
self.q_table[self.prev_s][self.prev_a] = new_q
```

A program futása során megjelenik egy táblázat, amiben a megismert információkat követheti a felhasználó. Az előbbi két függvény ennek a táblázatnak a frissítését végzi.

```
def act(self, world_state, agent_host, current_r):
    ...

    rnd = random.random()
    if rnd < self.epsilon:
        a = random.randint(0, len(self.actions) - 1)
        self.logger.info("Random action: %s" % self.actions[a])
    else:
        m = max(self.q_table[current_s])
        self.logger.debug("Current values: %s" % ", ".join(str(x) for x ←
            in self.q_table[current_s]))
        l = list()
        for x in range(0, len(self.actions)):
            if self.q_table[current_s][x] == m:
                l.append(x)
        y = random.randint(0, len(l)-1)
        a = l[y]
        self.logger.info("Taking q action: %s" % self.actions[a])
```

A karakter által elvégzett mozgásokat a `act` függvény határozza meg. Ahogy látható, ha a random szám kisebb, mint a konstruktörben a véletlen lépés esélyére adott értéknél, akkor az alapértelmezetten megadott mozgások egyikét választja a program, anélkül, hogy figyelembe venné a már megismert adatokat. Ellenkező esetben pedig az aktuális állapot alapján választ egy random lépést.

```
def run(self, agent_host):
    ...
    # main loop:
    world_state = agent_host.getWorldState()
    while world_state.is_mission_running:

        current_r = 0

        if is_first_action:
            # wait until have received a valid observation
            while True:
                time.sleep(0.1)
                world_state = agent_host.getWorldState()
                for error in world_state.errors:
```

```
        self.logger.error("Error: %s" % error.text)
        for reward in world_state.rewards:
            current_r += reward.getValue()
        if world_state.is_mission_running and len(world_state.observations)>0 and not world_state.observations[-1].text=="{}":
            total_reward += self.act(world_state, agent_host, current_r)
            break
        if not world_state.is_mission_running:
            break
    is_first_action = False
else:
    # wait for non-zero reward
    while world_state.is_mission_running and current_r == 0:
        time.sleep(0.1)
        world_state = agent_host.getWorldState()
        for error in world_state.errors:
            self.logger.error("Error: %s" % error.text)
        for reward in world_state.rewards:
            current_r += reward.getValue()
    # allow time to stabilise after action
    while True:
        time.sleep(0.1)
        world_state = agent_host.getWorldState()
        for error in world_state.errors:
            self.logger.error("Error: %s" % error.text)
        for reward in world_state.rewards:
            current_r += reward.getValue()
        if world_state.is_mission_running and len(world_state.observations)>0 and not world_state.observations[-1].text=="{}":
            total_reward += self.act(world_state, agent_host, current_r)
            break
        if not world_state.is_mission_running:
            break
```

A run függvény felelős a karakter mozgatásáért. Az aktuális állapot itt tárolódik, itt történik az act függvény meghívása. Ellenőrzi, hogy az első akciót hajtjuk-e végre.

## 9. fejezet

# Helló, Chaitin!

### 9.1. Iteratív és rekurzív faktoriális Lisp-ben

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

Megoldás forrása: [itt](#)

**Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...**

Ebben a feladatban a Lisp nyelvet fogjuk megismerni. A nyelvet John McCarthy alkotta meg 1958-ban. Ez nevezhető a második magas szintű programozási nyelvnek, melynél csak a Fortran régebbi. Ez az alapján gondolhatnánk azt, hogy nem sok értelme van róla beszélni, tekintve korát, de a mesterséges intelligencia kutatások egyre nagyobb előretörése újra előtérbe hozta. Most nem a mesterséges intelligenciával foglalkozunk, és nem is a Lisp nyelvvel önmagában, hanem a GIMP képszerkesztő programjának egy különlegességével. Ezt nevezik Script-fu-nak, mely lehetőséget ad, hogy a Windows rendszereken megismert makrókhoz hasonló dolgokat alkossunk meg. Ehhez pedig a Lisp nyelvet fogjuk használni. A nyelv szintaktikailag nem bonyolult, viszont van pár dolog, amire oda kell figyelni. Ilyen az, hogy nem infix alakban kell megadni a műveleteket, hanem prefix-ben. A másik fontos dolog, hogy a zárójelek használatára is oda kell figyelni, ugyanis a Lisp teljesen zárójelezett programozási nyelv. Nézzük is, hogy hogyan néz ki a feladat megoldása.

#### Megjegyzés

Magát a gimpet így tudod letölteni (terminálon keresztül):

```
sudo apt-get install gimp
```

Maga a faktoriális kiszámítása nyelvtől függetlenül ugyan úgy kell megoldani. Persze vannak eltérő megoldások, de az alapja ugyanaz. Az  $n!$  faktoriális értéke a következő:

```
n * (n-1) * (n-2) ... * 2 * 1
```

Az iteratív megoldásnál adná magát, hogy egy `for` vagy egy `while` ciklust kéne használni. De ez Lispben nem egészen így van. Ciklust fogunk használni, ami nagyon hasonlít a `while` ciklushoz, viszont ezt expliciten nem írjuk ki.

```
(define (fakt n)
  (if (= 0 n)
      (set! n 1)
    )
  (let loop ((variable (- n 1)))
    (if (> variable 1)
        (begin
          (set! n (* n variable))
          (loop (- variable 1) )
        )
      )
    )
  n
)
```

Tehát definiálunk egy függvényt, aminek a neve fakt, és egy paramétert kér. Az első if-ben ellenőrizzük, hogy a megadott paraméter nulla-e. Ha igen, akkor az n értékét 1-re állítjuk, mivel ez a 0! értéke. A let operátor teszi lehetővé, hogy változókat hozzunk létre, és azokkal művelteket hajtsunk végre. Jelen esetben a ciklusváltozót hozzuk létre, melynek értéke paraméterül kapott szám és az 1 különbsége. Aztán megfogalmazunk egy feltételt, ha a változó nagyobb, mint 1, akkor a paraméter értékét megváltoztatjuk a faktoriális szabályának megfelelően. Tehát a set segítségével adhatunk új értéket egy vékozónak. Ha ezt megtettük, akkor a csökkentjük a ciklusváltozót 1-el. Végezetül pedig visszadjuk az n értékét, amikor a ciklus lefutott.

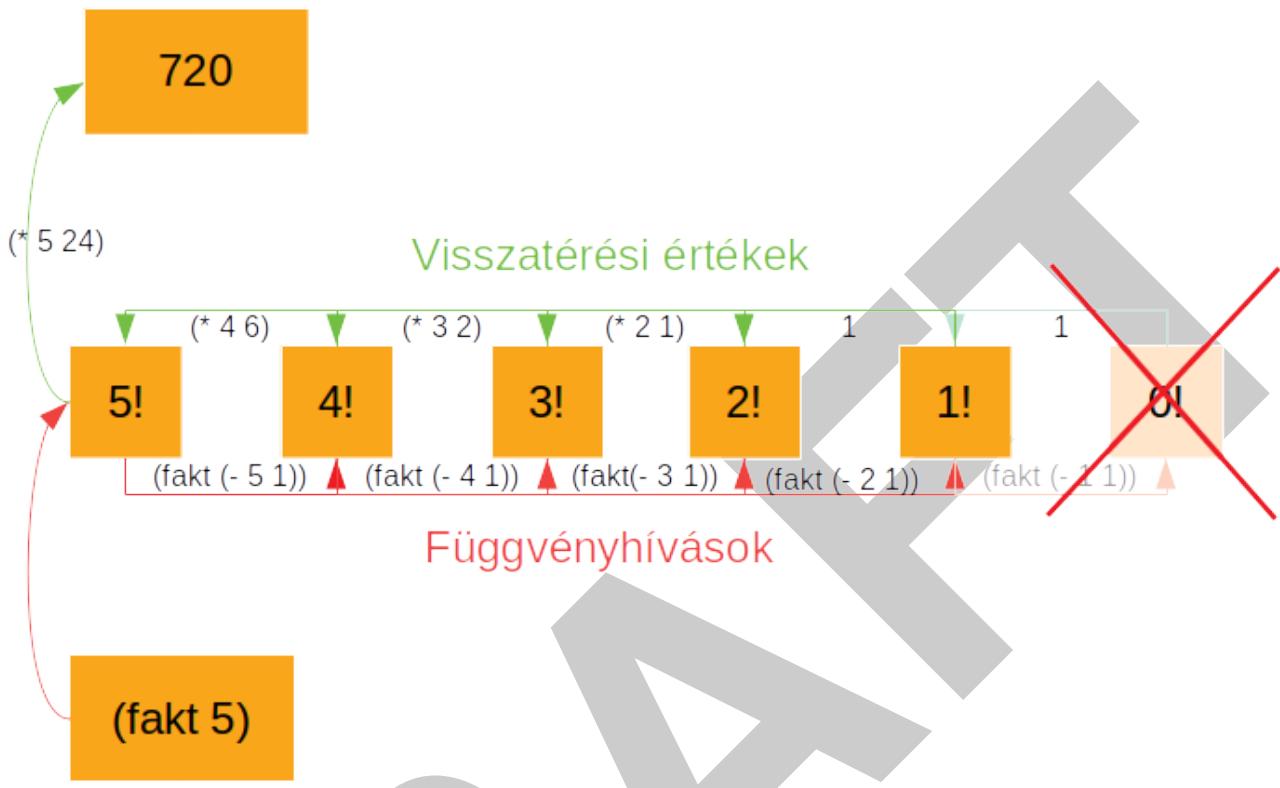
Az iteratív megoldással szemben a rekurzív sokkal rövidebb, viszont átlátni talán egy kicsit nehezebb, hogy mi is történik a háttérben.

```
(define (fakt n)
  (
  if (< n 1)
    1
    (* n (fakt (- n 1))) ;else ag
  )
)
```

A függvény fejrésze teljesen megegyezik az előző példával, de utána láthatjuk a rekurzív megoldás erősséget. Nincs szükségünk ciklusokra. Ezt azzal érjük el, hogy a függvény önmagát hívja meg, abban az esetben, ha a paraméter értéke nagyobb, mint 1. Ellenkező esetben pedig 1-et adunk vissza. Matematikai szempontból ez a megoldás teljesen helyes és pontos. Viszont fontos látni, hogy programozói szempontból a ez tartalmaz egy felesleges függvényhívást. Hiszen a vezérlés akkor is az else ágra ugrik, amikor az n 1, pedig tudjuk 1!-nak az értéke 1. A programot így módosíthatjuk:

```
(define (fakt n)
  (
  if (< n 2)
    1
    (* n (fakt (- n 1))) ;else ag
  )
)
```

Ezzel a módosítással elérjük, hogyha az  $n = 1$ , akkor ne ugorjon a vezérlés az `else` ágra. Hogy jobban lásd, mi is történik a háttérben ennél a megoldásnál, vess egy pillantást az alábbi ábrára:



9.1. ábra. Rekurzió

A képen láthatod, hogyan is zajlik az  $5!$ -nak a kiszámolása. Tehát folyamatosan az `else` ágra ugrik a vezérlés, egészen addig, ameddig el nem érünk az  $1!$ -ig. Ekkor visszatérünk eggyel, és fokozatosan haladunk vissza a hívási láncba, minden visszaadva a megfelelő értéket, vagyis az éppen aktuális  $n$  és az  $(n-1)$  szorzatát.

## 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](https://youtu.be/OKdAkI_c7Sc)

Megoldás forrása: [itt](#)

**Használat**

 Ha már telepítette a faktorálisos feladat alapján a GIMP-et, akkor a következőt kell tenned, hogy használhasd a scriptet:

```
cp *.scm /home/<user_name>/snap/gimp/165/.config/GIMP/2.10/scripts/
```

**Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...**

Az előző feladatban megismert Script-fu alrendszert fogjuk használni ebben a feladatban is. Ahogy a feladatban is látható, egy szövegre kell alkalmazni a króm effektet. Nézzük is meg, hogyan lehet ezt megvalósítani.

```
(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)
)
```

Első lépésként definiálunk egy függvényt, amely létrehoz egy 8 elemből álló tömböt, majd az elemeket beállítjuk a megfelelő értékekre.

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

Az elem függvény segítségével azt oldjuk meg, hogy elérjük egy lista x. elemét. Ehhez rekurziót használunk. A car függvény egy lista első elemét adja vissza, ezért abban az esetben, ha az x 1, akkor ezt hívjuk meg. A cdr pedig a lista első elemét törli. Tehát, ha a második elemet akarjuk megkapni, akkor a program törli a lista első elemét, majd visszadja a korábban még másodiknak számító elemet a car függvénnyel.

```
(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)
)
)
```

A `text-wh` függvény egy listát ad vissza a paramétereként kapott szöveg szélességéről és magasságáról. A `let*` lehetővé teszi, hogy változókat hozhassunk létre. A szöveg méretének meghatározásához a `gimp-text-get-extents-fontname` függvényre van szükség, amely meghatározza a szöveget bekerítő "doboz" méretét. Egy listát ad vissza, melynek első paramétere a szélesség, a második a magasság. Ahhoz, hogy a `text-height` változó értékét megadjuk az `elem` függvény segítségével kell kinyernünk a viszszatérített list a második elemét. Ez a folyamat a `text-width` esetén könnyű, mivel elég a `car` függvényt használnunk. Most, hogy a szükséges segédfüggvényeket definiáltuk, jöhet a feladat lényegi megoldása a Chrome effekt. A `script-fu-bhax-chrome` egy szöveget, egy betűtipust, egy betűméretet, a létrehozandó kép méretét, egy színt és egy színátmenetet kér paraméteréül. Mint a többi függvénynél, itt is a változók definiálásával kezdünk:

```
(define (script-fu-bhax-chrome text 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-width (car (text-wh text font fontsize)))
    (text-height (elem 2 (text-wh text font fontsize)))
    (layer2)
  )
)
```

Az `image` változóban tároljuk el a `gimp-image-new` függvény által létrehozott képet, pontosabban annak az azonosítóját. A kép a felhasználó által megadott értékeknek megfelelő méretű lesz. A harmadik paraméter pedig azt jelöli, hogy RGB képet hoztunk létre. A `layer` változó fogja tartalmazni az újonnan létrehozott réteget azonosítóját. A réteget a `gimp-layer-new` függvénytel alkotjuk meg. Paramétereként meg kell adni azt a képet, amihez hozzá szeretnénk adni a réteget, a réteg méretét, azt, hogy milyen színkezelést használjon. A réteget el is kell nevezni, meg kell határozni a kép átlátszóságát és a kombinációs módját. Tehát jelen esetben egy a képpel megyegyező méretű réteget hozunk létre, ami RGB színeket használ, a neve `bg` és teljesen átlátszó. A `text-width` és `text-height` változók értékét a `text-wh` függvény segítségével adjuk meg. Mivel ez a függvény egy listát ad vissza, ezért ismét alkalmaznunk kell az `elem` függvényt, ahhoz, hogy a szöveg magasságát meghatározzuk. A változókat definiáltuk, most jöhetnek az érdemi módosítások.

```
(gimp-image-insert-layer image layer 0 0)
(gimp-context-set-foreground '(0 0 0))
(gimp-drawable-fill layer FILL-FOREGROUND)
(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 (- (/ width 2) (/ text-width 2)) (- (/ ←
height 2) (/ text-height 2)))

(set! layer (car(gimp-image-merge-down image textfs CLIP-TO-BOTTOM-←
LAYER)))
```

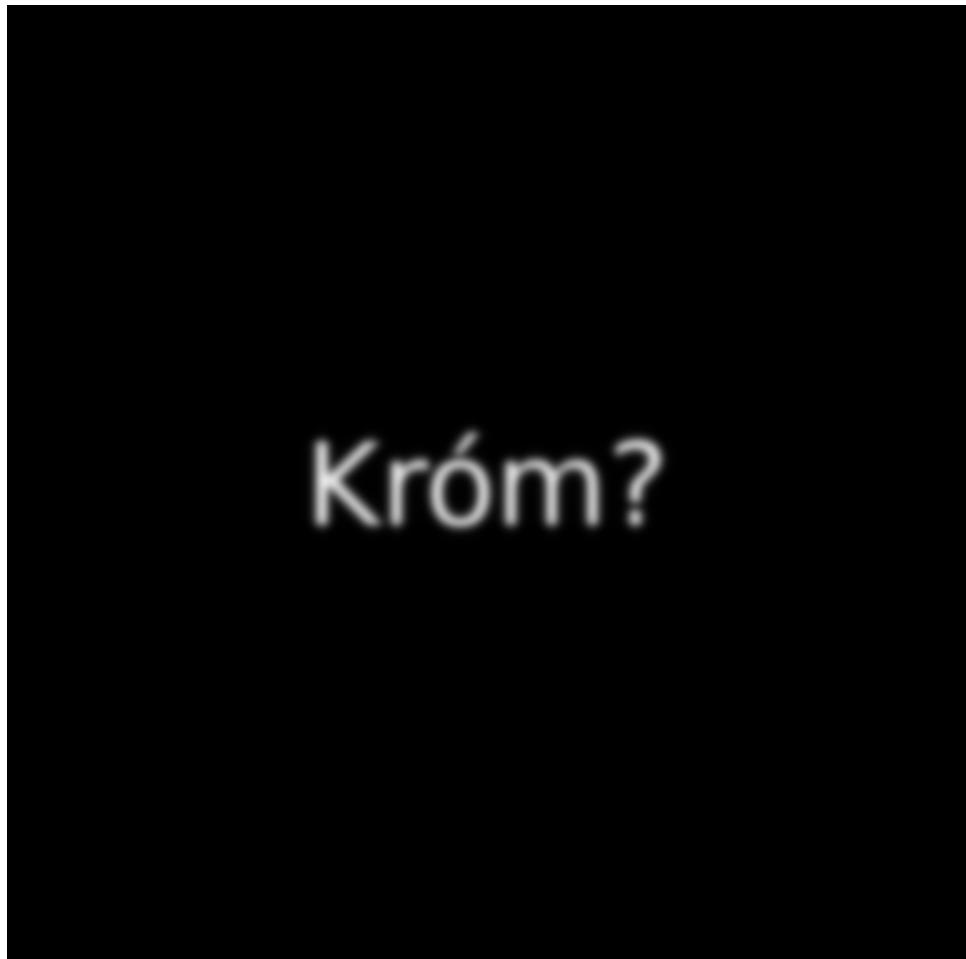
Elsőnek a `layer` változóhoz társított réteget beszúrjuk a létrehozott képbe. Az utolsó két paraméter azt jelölné, hogy van-e szülője a rétegnak, és listában elfoglalt helyét adják meg. Jelen esetben nincs szülőréteg, és a lista legtetejére rakjuk. Itt a listát úgy kell elképzelni, hogyha van sok réteg, akkor ebben az esetben minden egyik fölér kerülne az új réteg. A `gimp-context-set-foreground` beállítja az előtér színét, melyet a réteg színezéséhez használunk. Ezt a `gimp-drawable-fill` függvénytel oldjuk meg. Az első paramétere azt adja meg, hogy mit szeretnénk kitölteni, a második pedig azt, hogy előtér- vagy háttérszínnel. Ezután pedig az előtér színét megváltoztatjuk fehérrre. Ezzel a színnel fog kiíródni a szöveg addig, ameddig nem alkalmazzuk rá a Chrome effektet. A `textfs` változóban fogjuk tárolni a szöveges réteg azonosítóját. Szöveges réteget a `gimp-text-layer-new` függvény hoz létre. Természetesen meg kell adnunk a szöveget, a stílust, a méretet, és azt is, hogy a méret milyen mértékegységben van. Ezt a réteget is ráillesztjük a képre a már ismert módon, vagyis a lista elejére. A `gimp-layer-set-offsets` függvény segítségével be tudjuk állítani a réteg eltolását. Jelen esetben ezt arra használjuk, hogy a szöveget a kép közepére mozgassuk. Alapesetben a szöveg a bal felső sarokban lenne, ezért a középre való eltolás a kép szélességének és magasságának a fele lenne, viszont akkor a szöveg bal felső sarka lenne középen, emiatt még ki kell vonni a szöveg szélességét és magasságát. Végül pedig a szövegréteget lefelé az első aktív réteggel összevonjuk. Erre használjuk a `gimp-image-merge-down` függvényt. Ezzel meg van a kép, amit alapjául szolgál a feladat megoldásához.



9.2. ábra. Alap

(plug-in-gauss-iir RUN-INTERACTIVE image layer 15 TRUE TRUE)

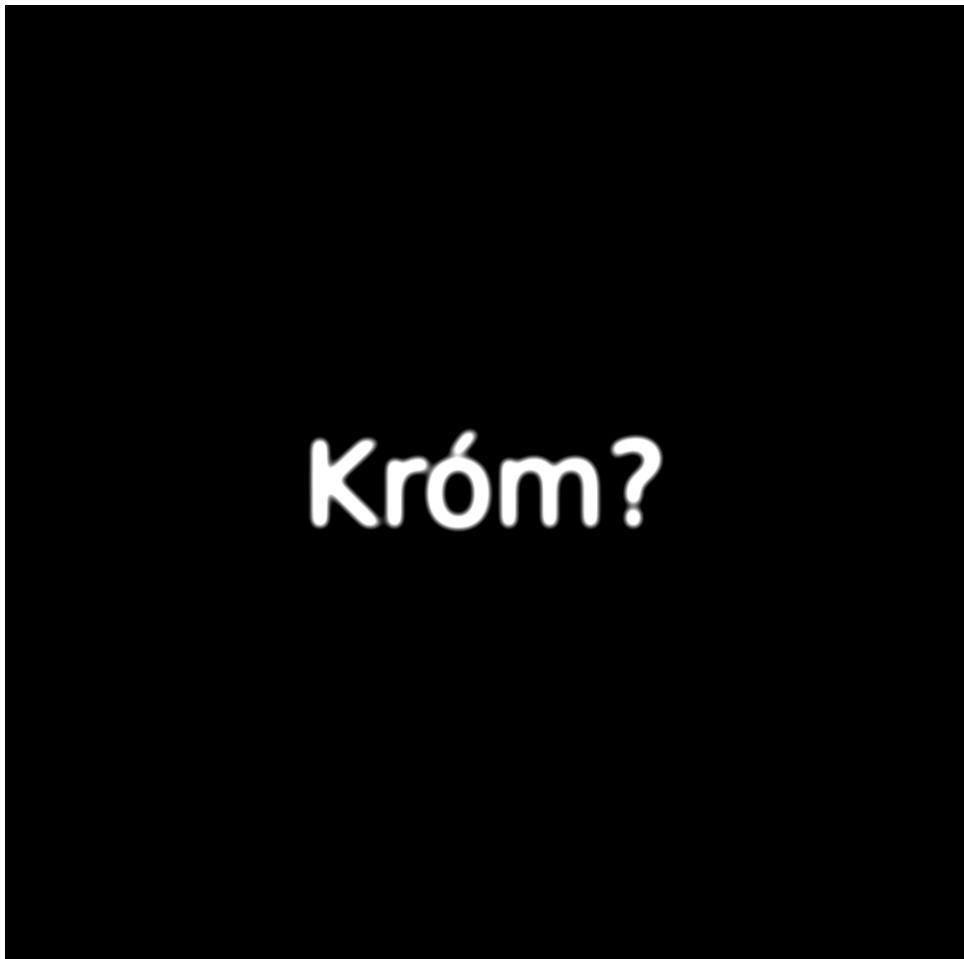
A plug-in-gauss-iir függvény segítségével a réteget elhomályosítjuk. A haramdik paraméterrel tudjuk meghatározni a homályosítás mértékét. Az utolsó két érték pedig azt szabályozza, hogy vízszintesen vagy függőlegesen homályosítson, most ezt mind a két irányból alkalmazzuk.



9.3. ábra. Blur effect

```
(gimp-drawable-levels layer HISTOGRAM-VALUE .11 .42 TRUE 1 0 1 TRUE)
```

Hogy ez a függvény mit csinál az már egy kicsit bonyolultabb. A histogram lényegében egy diagram lenne, ami azt mutatja, hogy az egyes színek árnyalatai hogyan oszlanak el a képen. Tehát ez a függvény befolyásolja a kép hisztogramján előforduló érékeket. A legalacsonabb értéknek az intenzitását kisebbre állítjuk, mint a legmagasabbét. Ezt láthatkuk a 3. és 4. paramétereknél. Az 5. paraméter a clampolást állítja be. A clampolásra azért van szükség, mert a sima képek élei túl recések lehetnek. Ez megoldható, ahogyan mi is csináltuk, homályosítással. Ezzel viszont az a baj, hogy a kép tartalam így nehezebben látható. A clampolás abban segít, hogy az elhomályosított kép részkleteit visszakapjuk, de az élek finomabbak maradjanak. A 6. paraméter a fényerősséget állítja be. A 7. azt jelenti, hogy a kimeneti értékek közül a legalacsonyabbat teljesen kiveszzük a képből, mert annak intenzitását 0-ra állítjuk. A legmagasabb értéket pedig maximális intenzitásra állítjuk. Végezetül pedig engedélyezzük a clampolás eredményeként kapott érékek visszaadását.



9.4. ábra. Clamp

(plug-in-gauss-iir RUN-INTERACTIVE image layer 2 TRUE TRUE)

A clampolás után kapott képen ismét alkalmazunk homályosítást, de azzal előbbinél jóval kisebb mértékben.

```
(gimp-image-select-color image CHANNEL-OP-REPLACE layer '(0 0 0))  
(gimp-selection-invert image)
```

A gimp-image-select-color függvény segítségével a rétegen minden fekete pixelt kijelölünk. Majd pedig a gimp-selection-invert inverzévé fordítja az előbbi kijelölést, tehát minden pixel, ami nem fekete, ki lesz jelölve.

```
(set! layer2 (car (gimp-layer-new image width height RGB-IMAGE "2" 100 ←  
LAYER-MODE-NORMAL-LEGACY)))  
(gimp-image-insert-layer image layer2 0 0)
```

A kijelölés után létrehozunk egy új réteget, amelyet kép rétegeinek a legtetejére rakunk. Ezt a réteget a layer2 változóban tároljuk.

```
(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 (/ height 3) width (- height (/ height ←  
3)) )
```

A hsználni kívánt színátmennetet a gimp-context-set-gradient függvény segítségével tudjuk beállítani. Jelen esetben a függvénynek a felhasználó által megadott színátmennetet adjuk paraméterül. Ezzel még nem alkalmaztuk a színátmennetet a szövegre, ahhoz a gimp-edit-blend függvényre van szükség. Ennek nem megyünk végig mindegyik paraméterén, de nézzük a fonotosabbakat. Elsőnek meg kell adni, hogy melyik rétegre szeretnénk alkalmazni, utána a színkeverést egyénire állítjuk. A színátmennet típusa lináris lesz, tehát vizszintesen változik a színe a szövegnek. Ami fontos még a koordináták, meg kell adni a színezés kezdő és végpontját.



9.5. ábra. Színetmenet alkalmazása

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

A plug-in-bump-map függvény lehetővé teszi, hogy a szöveget dombornyomat szerűvé tegyük. Ehhez szükség van egy másik rétegre, ami kiindulásként szolgál folyamathoz. Lényegében az szolgáltatja a bump map-et.

```
(gimp-curves-spline layer2 HISTOGRAM-VALUE 8 (color-curve))
```

Végezetül a második réteg színeinek intenzitását módosítja egy görbe alapján. A görbe pontjait pedig a color-curve függvény tartalmazza. Lehetőségünk van alapértelmezett értékeket megadni a felhasználónak. Erre a szolgál a programkód következő része:

```
(script-fu-register "script-fu-bhax-chrome"
  "Chrome3"
  "Creates a chrome effect on a given text."
  "Norbert Bátfai"
  "Copyright 2019, Norbert Bátfai"
  "January 19, 2019"
  ""
  SF-STRING      "Text"        "Bátf41 Haxor"
  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"    "Crown molding"
)
```

Nem csak alapértelmezett adatok adhatók meg, hanem a script nevét is itt adhatjuk meg, amit a GIMP mutat majd, a script leírását és a szerzői jogokat is ide írjuk. Azt, hogy a GIMP menüjében hol található a script azt pedig a következő sorok határozzák meg:

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

Végezetül pedig lássuk, hogy milyen lett a programunk által elkészített Chrome effekt.





9.6. ábra. Végeredmény

### 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](https://bhaxor.blog.hu/2019/01/10/a_gimp_lisp_hackelete_a_scheme_programozasi_nyelv)

Megoldás forrása: [itt](#)

---

#### Használat

Ha már telepítetted a faktorálisos feladat alapján a GIMP-et, akkor a következőt kell tenned, hogy használhasd a scriptet:

 cp \*.scm /home/<user\_name>/snap/gimp/165/.config/GIMP/2.10/scripts/

Ha új betűstílusokat akarsz hozzáadni a GIMP-hez, akkor pedig ezt:

cp \*.ttf /home/<user\_name>/snap/gimp/165/.config/GIMP/2.10/fonts/

---

## Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

A mandala lényegében egy alakzat, amit a neved forgatásával, állítasz elő. Magát az alakzatot a GIMP-ben bárki meg tudja csinálni, erről egy [tutoriál](#) található az interneten. A mi programunk is nagyjából ezt valósítja meg, azzal a különbséggel, hogy a folyamatok automatizálva vannak, tehát nem kell kézzel előállítani a saját mandaládat.

Az előző feladatokban már megismerkedtünk a Lisp programozási nyelvvel, szóval a szintaktika már nem lesz újdonság, lássuk is a forrást:

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

Az első függvényünk egy listának az `x`. elemét adja vissza. Ehhez a rekurziót használjuk, tehát ha az első elemet keressük a listának, akkor a `car` függvénysegítségével visszaadjuk, de ha nem, akkor lesz szükség további hívásokra. A megoldás lényege, hogy minden egyet kisebb `x`-re hívjuk meg az `elem` függvényt, és a lista első elemét töröljük. Ha egy 5 elemű listából ki szeretnénk venni az utolsó elemet, akkor tehát 4-szer hívja meg önmagát a fófüggvény, majd visszaadja a lista első elemét, ami ekkor már az eredeti lista utolsó eleme lesz.

```
(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
  )
)
```

A `text-width` függvény paraméteréül egy szöveget kér, annak a betűtípusát és a méretét. A `let*` függvény segítségével definiálunk egy változót. A `set!` függvény beállítja a `text_width` változó értékét az általunk megadott értékre. Jelen esetben ez a `gimp-text-get-extents-fontname` függvény által visszaadott lista első eleme. Ez a függvény egy szövegdobozt hoz létre az általunk megadott szöveggel, és ennek a szövegdoboznak a szélességével, magasságával tér vissza. A visszaadott listában van még két elem, de azok a feladat megoldásának szempontjából nem fontosak. Tehát a függvény visszaadja a szövegünk szélességét.

```
(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)
)
)
```

Ez a függvény nagyon hasonlít az előzőre, de ebben az a különbség, hogy nem csak a szélességet, de a magasságot is vissza kell adnunk. Az eredeti mandalához elég lenne az előző függvény, de a mi programunk a mandala közepére kiír egy másik szöveget is. Ennek a helyes pozícionálásához nélkülözhetetlen a `text-wh` függvény. Mivel a `gimp-text-get-extents-fontname` által visszaadott lista második eleme a magasság, ezért használjuk a már korábban megírt `elem` függvényt, ezzel a `text-height` változó értékét is meg tudjuk határozni. Végezetül visszadajuk a szövegdoboz szélességéből és magasságából álló listát.

Az eddig tárgyalt függvények csak segédfüggvények voltak, a mandala készítő függvény most jön.

```
(define (script-fu-bhax-mandala text text2 font fontsize width height ←
    text2_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)
  )
)
```

A neve `script-fu-bhax-mandala`. Alap esetben csak egy szöveget kérne paraméteréül, de most kettőt kérünk a felhasználótól. Megadható a betűtípus, a betűméret, a kép mérete, a második szöveg színe és a kép elkészítéséhez szükséges grádiens. A szokásos módon létrehozunk változókat. Az `image` változóban tároljuk a képet, amit a `gimp-image-new-val` létrehozunk. Ennek képnek a mérete az általunk megadott paraméterek. Ezután létrehozunk egy új réteget, amelynél megadjuk, hogy melyik képhez adj a hozzá az új réteget, meagdjuk a réteg méretét, a típusát, ami jelen esetben RGB, tehát a réteg képes lesz kezelni az RGB színeket. Ezeken felül megadható a réteg neve, az átlátszósága és a réteg kombináció módja. A új réteget a `layer` változóban tároljuk. Ezen a részen érdemes még megemlíteni a `text-width`, `text2-width` és `text2-height` változókat. Ezeknek az értékét a már fentebb taglalt függvényekkel számoljuk ki. A többi változóról majd a későbbiekben lesz szó.

```
(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 text2_color)
```

A `gimp-context-insert-layer` függvény azt teszi lehetővé, hogy egy réteget hozzáadjunk egy képhez. Jelen esetben az `image` változóban tárolt képhez adjuk hozzá a korábban létrehozott rétegünket. Az utolsó 2 paraméter a szülő réteg számát és a beillesztés helyét adja meg. Tehát a réteg a kép többi rétegével egyenrangú lesz, mivel egyik sem a szülője, és ő kerül legfelülről. A `gimp-context-set-foreground` segítségével lehet az előtérszínt módosítani, de ez nem azt jelenti, hogy ezzel a parancssal a kép ilyen színű lesz, csak ezután bármit írnánk, rajzolnánk a képre, az ilyen színű lenne. A `gimp-drawable-fill` segítségével színezzük be a rétegünket az előbb megadott előtérszínnel. A `gimp-image-undo-disable` arra szolgál, hogy ne lehessen visszavonni az előző módosításokat az `image`-en. Végezetül újra meghívjuk a `gimp-context-set-foreground`, ezúttal a második szöveg színe lesz ilyen. Ha már elolvastad a belinkelt tutoriált, akkor tudhatod, hogy elsőnek maga az ábra is ilyen lesz, csak utána alkalmazunk rá grádienst, ami átszínezi a többit.

```
(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)
```

A `textfs` változóban tároljuk el a `gimp-text-layer-new` által létrehozott szöveges rétegünket, amelhez meg kell adni, hogy melyik képre szeretnénk rögzíteni, milyen szöveggel, milyen betűtípus-sal és betűmérettel. Ezen kívül, még azt is meg kell adni, hogy a betűméretet milyen mértékegységben adtuk meg, jelen esetben pixeleken. Ezt a réteget beszűrjuk az `image`-be, egészen pontosan az éppen aktív réteg fölé. A `gimp-layer-set-offsets` függvépyn felelős a réteg eltolásának a meghatározásában. Tehát a szöveget úgy toljuk el, hogy az x-tengelyen középen legyen, viszont az y tengelyen kicsit lejjebb, mint a középerték. Végezetül pedig a réteget a `kép` ,méretével megegyezővé tesszük a `gimp-layer-resize-to-image-size` függvénygel. Ezután létrehozunk egy új réteget.

```
(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)))
```

Az új réteget úgy kapjuk, hogy lényegében lemásoljuk az `textfs` réteget. Ehhez a `gimp-layer-new-from-` függvényre van szükség. Majd a réteget ugyan úgy beillesztjük a képbe, mint előzőleg, tehát az éppen aktív réteg fölé. Majd elforgatjuk 180°-al, ehhez a `gimp-item-transform-rotate-simple` függvényt használjuk. A paraméterek közül egyértelmű, hogy meg kell adni, hogy mit forgatunk, és hány fokban. Viszont az utolsó 3 már érdekesebb, a `TRUE` azt jelenti, hogy a automatikusan a kijelölés közepe körül forgasson, az utolsó kettő pedig a forgatás középpontjának koordinátái. A `gimp-image-merge-down` függvény a képnek a megadott réteget és az alatta lévő első látható réteget vonja össze. A `CLIP-TO-BOTTOM-LAYER` paraméter azt adja meg, hogy a az eredményül kapott réteget olyan méretűre kell állítani, mint a legalsó ré-

teg. Ugyanezeket a lépéseket végzi el a program még  $90^\circ$ -al,  $45^\circ$ -al és  $30^\circ$ -al. Ha kész van a forgatásokkal előállított alakzat, akkor következik annak szépítése.

```
(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))
```

A plug-in-autocrop-layer körbevágja az aktív réteget, vagyis azt, amelyiken az alakzatunk van. A textfs-width és a textfs-height változóknak átadjuk a textfs réteg 100x100 pixellel növelt méretét.

```
(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)
```

A textfs méretét visszaálltjuk a képpel megegyező méretre, majd ellipszis kijelölést alkalmazunk a képen. Ehhez meg kell adnunk az ellipszist magába foglaló téglalap bal felső sarkának koordinátáit, és magának a téglalapnak a szélességét és magasságát. Ezt az ellipszis kijelölést a plug-in-sel2path függvény segítségével görbévé alakítjuk.

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

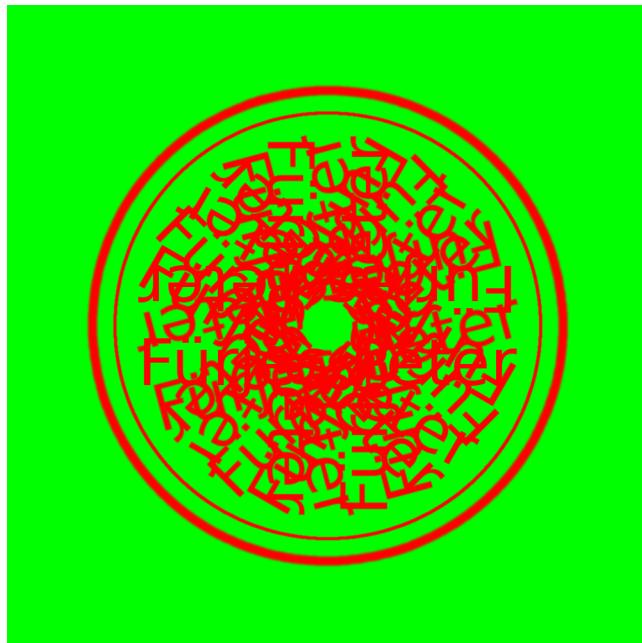
A létrehozott görbe vonalvastagságát a gimp-context-set-brush-size függvénytel állítjuk be. A gimp-edit-stroke pedig a textfs rétegen kijelült területet, vagyis a görbét az előtér színére színezi. Ezekkel az utasításokkal létrehoztuk a külső gyűrűt, ugyanígy hozzuk létre a belsőt is.

```
(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)
```

Anyia különbség, hogy csökkentjük a textfs-width és a textfs-height változók értékét 70-nel. Egy másik különbség, hogy a vonalvastagsága is vékonyabb lesz a belső gyűrűnek. Ha nem alkalmaznánk gradienst, az a szín átmenetet, akkor itt véget is érhetne a program, a következő eredménnyel:



9.7. ábra. Alap mandala

Ennél még befolyásolhatjuk mandala színét a `text2_color` néven átadott paraméter segítségével, ahogy azt a feladat elején is említettem. De ezzel nem elégünk meg, nézzük, hogyan lehet tovább javítani a kinézetét.

Következő lépésként a színátmenetet oldjuk meg, mellyel sokkal látványosabb mandalákat lehet készíteni.

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

Első lépésként létrehozunk egy új réteget, melynek szélesége és magassága megyegyezik a kép méretével, ez is RGB színeket használ, és teljesen átlátszó.

```
(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-NONE FALSE TRUE 5 .1 TRUE 500 500 (+ (+ ←  
500 (/ textfs-width 2)) 8) 500)
```

A szokásos módon az új réteget, amit a `gradient-layer` változóban tárolunk, a kép utolsó aktív rétege fölé. A `gimp-image-select-item` függvény a megadott réteget kijelöléssé alakítja, vagy annak az alfa csatornáját. A kijelölt területre a `gimp-edit-blend` függvény segítségével tudunk színátmenetet beállítani, melynek paraméteréül a felhasználó által megadott grádiens nevét, a színezés módját, a színátmenet típusát és azt a területet, ahol színezni szeretnénk, kell megadni. Rengeteg más paramétere van, de ezek a legfontosabbak.

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

A kijelölést görbévé alakítjuk a szokásos módon.

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

A második szöveget, amit meg tudunk adni, ezekkel a sorokkal helyezzük al a kép közepére.

```
(gimp-selection-none image)

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

Végezetül pedig megszüntetjük a kijelölést, a képet új ablakban jelenítjük meg a GIMP-ben, ehhez a gimp-display-new függvényt használjuk. A gimp-image-clean-all függvénytel pedig eltünítjük a képből a szükségtelen információkat. Ahhoz, hogy alaértelemezett értékeket állítsunk be a felhasználóknak a következő utsasításokat kell elvégezni:

```
(script-fu-register "script-fu-bhax-mandala"
  "Mandala9"
  "Creates a mandala from a text box."
  "Norbert Bátfa"
  "Copyright 2019, Norbert Bátfa"
  "January 9, 2019"
  ""
  SF-STRING      "Text"        "Bátfa1 Haxor"
  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"
)
```

Ebben a részben adhatunk nevet, magyarázó szöveget a scriptünknek. Beállíthatjuk, hogy a script megnyitásakor mik legyenek az alap értékek, amiből a felhasználó kiindulhat. Azt pedig, hogy honnan legyen elérhető a script a GIMP menüből a következőképpen tudjuk meghatározni:

```
(script-fu-menu-register "script-fu-bhax-mandala"
  "<Image>/File/Create/BHAX"
)
```

Végezetül pedig lássuk, hogy milyen képet tudunk készíteni ezzel a scripttel.



9.8. ábra. Végső mandala

# 10. fejezet

## Helló, Kernighan!

### 10.1. Pici könyv

#### Alapfogalmak

Ha a számítógépek programozási nyelveiről beszélünk, akkor fontos említeni róluk, hogy milyen szintekre tudjuk őket osztani. Az első a gépi nyelv, mely lényegében 0-kból és 1-kból álló bináris kód. Ezt követi az assembly szintű nyelv, amely már egy kicsit közelebb van az emberi nyelvekhez, de még alacsony szintű programozási nyelvnek minősül. Legvégül pedig tegyük emlékeztetni a könyv fő témájáról a magas szintű programozási nyelvekről. Ezek már közel állnak az emberek által is értelmezhető nyelvekhez, főleg az angolra épülneké.

A magas szintű programozási nyelven írt programot forrásprogramnak nevezünk. Ennek az előállításához be kell tartani bizonyos az adott nyelvre jellemző formai, szintaktikai szabályokat és a tartalmi, szemantikai szabályokat.

A processzorok saját gépi nyelvvel rendelkeznek, és csak az ezen a nyelven írt programokat képesek végrehajtani. Tehát a forráskódokat át kell alakítani a gép által értelmezhető gépi kódra. Erre két analógia létezik, az egyik a fordítóprogramos megoldás, a másik az interpreteres.

A fordítóprogram egyetlen egységeként kezeli a forrást, és lexikai, szintaktikai, szemantikai elemzést hajt végre, majd legenerálja a gépi kódot. Ez még nem futtatható, ebből a kapcsolatszerkesztő állít elő futtatható programot, melyet a betöltő behelyez a tárba, és a futtató rendszer felügyeli a futását. Bizonyos esetekben lehetőség van arra, hogy nem nyelvi elemeket használunk egy forrásprogramban, de ilyenkor szükség van egy előfordítónak.

Az interpreteres megoldás nem készít tárgykódot, viszont a fentebb említett 3 elemzést végrehajtja. Utasításonként sorra veszi a forrásprogramot, értelmezi, és végrehajtja. tehát rögtön kapjuk meg eredményt. Bizonyos nyelvek esetén mind az interpreteres, mind a fordítóprogramos megoldást alkalmazzák.

Minden programozási nyelvhez tartozik egy hivatkozási nyelv, mely a szemantikai és szintaktikai szabályokat határozza meg. Emellett léteznek még implementációk. Az egyes rendszereken több fordítóprogram és interpreter létezik, és ennek következtében az implementációk nem kompatibilisek egymással, ez pedig meggátolja a programok tökéletes hordozását a platformok között.

A programozó dolgának megkönnyítése érdekében létrejöttek az integrált grafikus felületek(IDE), melyek egy csomagban tartalmaznak minden szükséges eszközt a programok megírásához, és futtatásához.

## A programnyelvek osztályozása

Összeségében 2 fő csoportra oszthatjuk a programozási nyelvezeteket: az imperatív nyelvezetekre és a deklaratív nyelvezetekre.

Az imperatív nyelvezetek algoritmikus nyelvezetek, tehát a programozó maga kódolja le az algoritmust, amit a processzor majd végrehajt. A program utasításokból épül fel. Legfőbb eszköz a változó, mely segítségével el tudunk érni tárterületet, és tudjuk módosítani annak tartalmát. Jelen esetben az algoritmusok teszik ezt. Az imperatív nyelvezeteknek 2 alcsoportja van: az Eljárásorientált nyelvezetek és az Objektumorientált nyelvezetek.

Ezzel szemben a deklaratív nyelvezetek nem algoritmikusak, a programozó csak felvázolja a problémát, és a nyelvi implementációkban be van építve a megoldás megkeresésének módja. Memóriaműveletekre nincs lehetőség, vagy nagyon korlátozott módon. Ennek is 2 alcsoportja van: a Funkcionális nyelvezetek és a Logikai nyelvezetek.

Léteznek olyan nyelvezetek is, amelyek nem sorolhatóak be egyik osztályba sem, nincs egységes jellemzőjük. Általában az imperatív nyelv valamelyik tulajdonságát tagadják.

### Karakterkészlet

A programok legkisebb építőelemei a karakterek. A forrásszöveg írásakor alapvető a karakterkészlet ismerete, mivel ezek jelenhetnek meg a kódban, és belőlük állítható elő összetett nyelvi elem. Az eljárásorientált nyelvezetek lexikális, szintaktikai egységek, utasítások, programegységek, fordítási egységek és végül maga a program épül fel a nyelvi elemekből.

Minden nyelv definiálja a saját karakterkészletét, de a legtöbb programnyelv a karaktereket 3 kategóriába sorolja: betűk, számok, egyéb karakterek. A legtöbb nyelvben a betűk az angol ABC 26 betűjét tartalmazzák, viszont az már nyelv függő, hogy értelmezve van-e a nagy és kis betű, vagy különbséget tez a kettő között. Egyes újabb nyelvezetek már nemzetiségi betűket is tartalmaznak, ennek következtében "magyarul" is programozhatunk. A számokat nagyjából mindegyik nyelv hasonlóan kezeli, a decimális számjegyeket veszik számokjegy karaktereknek. Egyéb karakterek közé soroljuk a műveleti jeleket (+, -, \*, /), elhatároló jeleket ([, ], .., {, }, ;), írásjeleket és speciális karaktereket. A hivatkozási nyelv és az implementáció karakterkészlete egyes esetekben eltérő lehet.

### Lexikális egységek

A lexikális egységek azok, amelyeket a fordítóprogram felismer, és tokenizál. Lehetnek többkarakteres szimbólumok, szimbolikus nevek, címkek, megjegyzések, literálok.

Többkarakteres szimbólumoknak a nyelv tulajdonít jelentést, gyakran operátorok vagy elhatárolók, mint C-ben a ++, --, &&.

Szimbolikus neveket 3 csoportra bontjuk, az azonosítókra, a kulcsszóra és a standard azonosítóra. Az azonosító betűvel kezdődik és betűvel vagy számmal folytatódik, segítségével programozói eszközöket nevezünk meg, és ezzel a névvel tudunk rájuk hivatkozni a programon belül. A kulcsszónak az adott nyelv tulajdonít jelentést, ez nem változtatható meg. C-ben ilyenek az if, for, case, break. A standard azonosító pedi egy kicsit mind a kettő, mivel ezt is az adott nyelv látja el jelentéssel, de a programozó megváltoztathatja. C-ben sztenderd azonosítónak számít a NULL.

A címkeknek főleg az eljárásorientált nyelvezetekben van nagy jelentősége, mivel a segítségével képesek vagyunk megjelölni a végrehajtó utasításokat, így tudunk rájuk hivatkozni a program más részein.

A megjegyzések szerepe az évek során eléggé megkopott, de természetesen minden nyelv biztosít lehetőséget kommentek hozzáadásához. A komment lényegében egy karakterszorozat, amelyet a fordító ignorál. Több implementáció létezik a kommentek alakalmazására, lehet teljes komment sorokat elhelyezni, vagy

sor végi kommenteket, de lehetőség van több soros, egybefüggő kommentek elhelyezésére is. A C-ben mind a 3-ra van lehetőség. (Egysoros komment://, többsoros: /\* \*/)

Végezetül tegyük említést a literálokról is, mely programozási eszközök segítségével fix értékek építhetők be a programba. A literáloknak van típusuk és értékük. A literálrendszer egyes programozási nyelvekben eltérő lehet.

## Adattípusok

Az adattípus egy absztrakt programozási eszköz, mely kronikát eszközök komponenseként jelenik meg. Mindig rendelkezik egy névvel, ami azonosító. Nem minden nyelv ismeri ezt, azt eszközt, főleg az eljárás-orientált nyelvekben van fontos szerepe. Az adattípust a tartomány, a műveletek és a reprezentáció határozzák meg.

A tartomány az adattípus által felvehető értékek halmazát adja meg. Mindegyikhez hozzáartoznak műveletek, amit az adott típussal végre tudunk hajtani. A reprezentáció pedig a beslő ábrázolást írja le, vagyis a tárban a típus hány bájtra képződik.

Bizonyos nyelvek lehetőséget biztosítanak arra, hogy a programozó saját adattípusokat adjon meg, mindezt általában a beépített típusok segítségével. Meg tudjuk adni a tartományt, a műveleteket, és a reprezentációt is. Viszont ezt nagyon kevés nyelv támogatja.

Az adattípusokat 2 nagy csoportra osztjuk: skalár adattípus és összetett adattípus.

A **saklár** típus tartománya atomi értékeket tartmaz. Skalár típus a minden nyelvben létező egész, melynek belső ábrázolása fixpontos. Vannak még a valós típusok, ezek reprezentációja lebegőpontos, tartománya implementációfüggő. Ezt a két típust együtt numerikus típusoknak nevezzük, melyeken numerikus és összehasonlító műveletek hajthatók végre.

A karakteres típus elemei karakterek, míg karakterlánc típusai karakterszorozatok. Ezeken szöveges és hasonlító műveleteket hajthatunk végre. Ábrázolásuk karakteres.

Bizonyos nyelvek támogatják a logikia típusokat is, melyek értéke igaz vagy hamis lehet, logikai és hasonlító műveleteket tudunk velük végrehajtani.

Érdekességeként meg lehet említeni a felsorolás típust vagy a sorszámozott típust, de ezek kevésbé elterjedtek, csak néhány nyelvben fordulnak elő.

Az **összetett típusok** közül a két legfontosabb a tömb és a rekord. A tömb homogén, statikus összetett típus, meghatározzák a dimenzióinak száma, az indexkészletének típusa és tartománya, és az elemeknek a típusa. Léteznek több dimenziós tömbök, melyeket lehet oszlopfolytonosan vagy sorfolytonosan ábrázolni. A tömb elemeit indexek segítségével tudjuk bejárni.

A rekord típus heterogén, tartományában különböző típusok szerepelhetnek. Az egyes elemeket mezőknek nevezzük, melyeknek van saját neve és típusa. A mezőneveket minősített nevekkel tudjuk ellátni, ezzel segítve az azonos nevű mezők megkülönböztetését.

A **mutató típus** egyszerű típus, de érdekessége az, hogy tartomány tárcímekből áll. Segítségével indirekt módon el tudjuk érni a mutatott elem értékét. Fontos a szerepe az absztrakt adatszerkezetek szétszórt reprezentációjában.

## Nevesített konstans

3 komponensből áll: név, típus, érték. Mindig deklarálni kell, mely során megkapja az értékét, és azt nem lehet módosítani a futás folyamán. A nevével tudunk hivatkozni az értékkomponensére. Ennek köszönhetően, elég a deklarációtól, módosítani az értéket, és nem kell minden egyes előfordulásnál. C-ben ezt a következőképpen használjuk:

```
# define név literál
```

Ez az előfordítónak szól, és a név minden előfordulását helyettesíti a literállal.

## Változó

4 komponensből áll: név, attribútum, cím, érték. A név egy azonosító, a programban a változó minden a nevével jelenik meg. Attribútumnak olyan jellemzőket nevezünk, amik befolyásolják a változó viselkedést. Attribútum például a változó típusa, mely a deklaráció során rendelődik a változóhoz.

Létezik explicit deklaráció, implicit deklaráció és automatikus deklaráció. Az explicit deklaráció a változó nevéhez rendel attribútumot, míg az implicit betűkhöz. Pl. megoldható, hogy az azonos kezdőbetűvel rendelkező változók azonos attribútumúak lesznek. Az automatikus pedig azt jelenti, hogy a fordítóprogram rendel attribútumot a változóhoz, ha az még nem volt deklarálva.

A változó címkomponense határozza meg a változó helyét a tárban. Egy változó élettartamának a futási idő zon részét nevezzük, ameddig a változó rendelkezik címkomponenssel. A címet lehet statikus vagy dinamikus tárkiosztással rendelni változóhoz. Létezik még programozó által vezérelt tárkiosztás is, a futási időben a programozó rendel címkomponenst a változóhoz.

A változó értékkomponense bitkombinációként jelenik meg a címen, melynek felépítését a típus határozza meg. A változónak értéket értékadó utasítással tudunk adni, mely a C-ben így néz ki:

```
változónév = kifejezés;
```

## Alapelemek C-ben

A C tipusrendszere 3 részre bontható, vannak az aritmetikai típusok, a származtatott típusok és a void típus. Az aritmetikai típusok közé tartoznak az egészek, a karakter, a felsorolás, a valósok. A származtatott típusok a tömb, a függvény mutató, struktúra, union.

**Az aritmetikai típusok egyszerű, mig a származtatottak összetett típusok..** Az előbbivel aritmetikai műveletek végezhetőek. Logikai típus nincs, az int 0 felel meg hamisnak, az összes többi érték igaz értékkel rendelkezik. A logikai műveletek int 1-et adnak vissza igaz esetén. A egészek és karakterek előtt használható unsigned/signed típusminősítők segítségével tudjuk beállítani vagy letiltani az előjeles ábrázolást. A struktúra fix szerkezetű rekord, ezzel szemben a union, csak változó részt tartalmazó rekord. A void típus tartomány üres, tehát nincs reprezentációja, sem műveletei.

## Utasítások

Az utasítások segítségével tudjuk megadni az algoritmusok egyes lépéseit, és a fordítóprogramok ezek segítségével hozzák létre a tárgykódot. 2 csoportra oszthatjuk őket: deklarációs és végrehajtó utasítások. A deklarációs utasítások kifejezetten a fordítóprogramnak szólnak, mögöttük nem áll tárgykód. Összességében a tárgykódot befolyásolják, de nem fordulnak le. A végrehajtó utasítások összességeből áll Ezekből többféle létezik, melyeket most sorravezünk.

**Az értékadó** utasítások beállítják vagy módosítják az egyes változók értékét.

**Az üres** utasítások az eljárásorientált nyelvekre jellemzők. De vannak olyan nyelvek, ahol hasunálatuk nélkülözhettek. Hatására a processzor egy üres gépi utasítást hajt végre.

Régebbi programnyelvek előszeretettel alkazmaták az **ugró** utasítást. De ezt manapság már nem használják, mivel felelőtlen alkalmazása értelmezhetetlen kódot eredményez. Alakja: GOTO címke. Lényegében az adott címkével ellátott utasításra/utasítás csoportra adhatjuk át a vezérlést.

Az **elágaztató** utasítások két csoportra oszthatjuk, a kétirányú és a többirányú elágaztatásra. A kétirányú alatt igaz/hamis feltételt kell érteni. Van egy fejrész, abban tároljuk a feltételt, ami teljesülése esetén végrehajtjuk hozzá tartozó utasításokat. Lehet még else ágat is használni, ahova akkor igrik a vezérlés, ha a feltétel nem teljesül. Ha egyszerre több utasítást kakrunk végrehajtani, akkor a kapcsos zárójellel tudjuk összekapcsolni őket, mely így egy utasításnak számít. Alakja: `if feltetel then tevekenyseg [else tevekenyseg]` Ha van else ág is, akkor hosszú IF-utasításról beszélünk, ellenkező esetben rövidről. Lehetőségünk van egymásba ágyazni több IF-utasítást, de ekkor értelmezésbeli problémák adóhatnak, mivel nem egyértelmű, hogy az else ág, melyik if-hez tartozik. Általában a belülről kifelé haladó kiértékelés az elterjedt, szóval minden az else-hez "legközelebbi" if-hez tartozik.

Ezzel szemben a többirányú utasítás esetén több egymást kizáró tevékenység közül egyet választunk ki, ha a fejrészben lévő kifejezés megegyezik az konsatnsok valamelyikével. A konstansokhoz rendelünk tevékenységeket, melyeket végrehajtuk az előbb említett esetben. Ez C-ben általában a következő alakú: `switch kifejezés case1: tevekenyseg default: tevekenyseg` Több case-t is használhatunk, és a végére, ha egyik case se teljesülne, akkor használhatunk default tevékenységet, amit végrehajtunk ilyenkor.

Vannak még **ciklusvezérlő** utasítások, melyek segítségével utasításokat tudunk megismételni. Általános felépítése fejből, meagból és végből áll. A mag tartalmazza a végrehajtandó utasításokat, a fej vagy a vég pedig a ismétlést meghatározó információk helye. Két véglet az üres ciklus és a végtelen ciklus. Míg az előbbi nem hajt végre semmit, addig az utóbbi végtelenséggel ismétlődik. Ezektől eltekintve létezik feltételes, előírt lépésszámú és felsorolásos.

A feltételes ciklus a feltétel igaz/hamis volta alapján hajt végre utasításokat. A feltétel lehet a fejrészben, vagy a végrészben. Az előbbi eset C-ben a `while`, mely esetén addig oismétlődik a cílus, ameddig a feltétel igaz, utána befejeződik. Utóbbi eset a `do while`, mely egyszer mindenkorban végrahajtja a ciklusmagot, és utána teszeli a feltételt, ha hamis, akkor kilépünk a cílusból.

Az előírt lépésszámú ciklus, lényegében a ciklus fejrészében megadott számban ismétli az utasításokat. Ehhez szükség van egy ciklus változóra, melyet addig léptetünk, ameddig a feltétel igaz, majd kilépünk. Egyes nyelvek engedélyezik a cílusváltozó deklarálását a fejben, másoknál (C-ben), a ciklus előtt kell deklarálni. A lépésköz is tudjuk állítnai, illetve azt is, hogy csökkenően, vagy növekvően haladjunk a ciklusban. Ezt a ciklusfajtát nevezzük `for` ciklusnak.

Felsorolásos ciklus az előbbi ciklus egy általánosítása. A cílusváltozó és az értékek megadása a fejben törrténik. A cílus minden egyes értékre lefut. A cílusváltozó típusa szabadon választható, viszont ez a ciklus fajta nem lehet se üres, se végtelen.

Végtelenb ciklus esetén sem a fej, sem a vég nem tartalmaz információkat arról, hogy mikor kéne befejeződni a cílusnak. Ezeken általában a magban adunk meg valamilyen utasítást, amely kiugratja a vezérlést a ciklusból. Használata eseményvezérelt alkalmazásoknál jön jól.

Az összetett ciklusok pedig az eddig felsorolt cílusokból épülnek fel. A cílusfejükben tetszőleges mennyiségű információt tárolhatunk el az ismétlődésre vonatkozóan.

Ahogy már a végtelen ciklusnál említettem, vannak utasítások, amik segítségével a cílusok működését befolyásolhatjuk. Ezeket nevezzük **cilusszervező** utasításoknak.

## Programok szerkezete

A program forrását programegységekre tudjuk osztani. Vannak nyelvek, ahol ezek teljesen függetlenek egymástól, másoknál egyetlen egységeként kell lefordítani az egészet, de léteznek olyanok is, amelyek ezt a kettőt kombinálják. Tehát bizonyos programegységek összetettek, bizonyosak pedig szimplák. Az eljárásorientált nyelvek 4 programegységből állnak. Van egy alprogram, egy blokk egy csomag és egy taszk.

Az alprogramnak az a lényege, hogyha egy programrész többször ismétlődik, akkor ezt külön megírjuk, és csak hivatkozunk rá. Két fő típusa van az alprogramoknak: eljárás és függvény. Az eljárás a paraméterként átadott elemekkel végrahajt valamilyen utasítást, viszont nem tér vissza semmilyen értékkel, ellentétben a függvénnyel. A függvénynél a visszatérési érték típusát a függvény nevével együtt adjuk meg, ha nem adunk meg visszatérési értéket a függvény végén, akkor szintaktikai hibát kapunk. Ha az egyes programegységek újabb és újabb programegységet hívnak meg, akkor alakul ki a hívási lánc. Bizonyos esetekben egy programegység önmagát is hívhatja, ezt nevezzük rekurzív hívásnak. Bizonyos nyelvek támogatják a törzsben szereplő alprogramokat is, ezeket másodlagos belépései ponttal oldja meg. A blokk egy programegység, mely önállóan nem állhat, csak egy másik programegység belsejében. Fromálisan 3 részből áll: kezdet, törzs, vég. A kezdetet és véget C-ben kapcsoszárójellel jelöljük, nem tartozik hozzá név. A törzsben szerepelhet bármilyen utasítás. A vezérlés vagy szekvenciálisan kerül a blokkra, vagy egy GOTO utasítással mi ugratjuk rá.

### Paraméterkiértékelés, paraméterátadás

A paraméterkiértékelés az alprogram híváskor egymáshoz rendeli a formális és aktuális paraméter listát. Formális paraméter listából minden csakis csak egy van, melyet az alprogram specifikációja tartalmaz, viszont aktuálisból annyi létezik, ahány függvényhívás. Mindig a formálishoz rendeljük az aktuális, de ennek megvalósítása többféleképpen lehetséges. Lehet sorrend szerint, tehát elsőt az elsővel és így tovább, vagy név szerint is. Ezt úgy kell elképzelni, hogy az aktuális paraméter listában meg tudjuk adni, hogy a formális paraméter lista melyik eleméhez mit rendelünk. Az is eltérő lehet, hogy hány paramétert kell megadni. Ezt minden a formális paraméter lista határozza meg, vagyis ha fix számú, akkor az aktuálisnak is annyit kell tartalmaznia, vagy lehet kevesebb is, de ez kizárolag érték szerinti paraméterátadás esetén lehetséges. Ha a formális paraméter lista tetszőleges méretű, akkor az aktuális is. Nyelvenként eltérő annak a kezelése, ha az aktuális paraméter lista elemei nem egyeznek meg a formálisan lévő paraméterekek típusával. Ilyenkor vagy hibát kapunk, vagy egyes nyelveknél a típuskényszerítést alkalmazzák. A paraméterátadásának 6 módja van. Az első, a már említett érték szerinti paraméterátadás. Ebben az esetben a formális paramétereknek van címkomponensük az alprogram területén. Az átadot érték lemásolódik, ezzel dolgozik tovább az alprogram. Ennek a gyengesége a másolás, mely bizonyos adatszerkezetek esetén sok időbe telhet, és sok helyet foglal. A cím szerinti paraméterátadás esetén a formális paramétereknek nincs külön címkomponense, hanem az alprogram a hívó területén dolgozik. Ebben az esetben az alprogram olvashat és írhat is értékeket a hívó területén. Az eredmény szerinti paraméterátadás abban tér el ettől, hogy az alprogram a saját területén dolgozik, míg be nem fejezi a feladatát, ezután pedig a hívó területére kiírja az eredményt. Az érték-eredmény szerinti átadás ezt gondolja tovább. Itt már azván értéket is átadjuk a cím mellett, az alprogram az átadott értékkel végrahajtódik a saját területén, majd pedig az eredményt kiírja a hívó memóriaterületére. Létezik még név szerinti átadás is, ahol a paraméter egy szimbólum. Ekkor az alprogram formális paramétereinek minden előfordulása átíródik a megadott szimbólumra, és az alprogram végrehajtódik. A szöveg szerinti abban különbözik, hogy az átirás csak az alprogram futásának megkezdése után, az első előfordulástól kezdve hajtódi végre.

### Hatóskör

A hatóskör, vagy láthatóság a programban előforduló nevekhez kapcsolódó fogalom. Egy név hatókörének azt programrészről nevezzük, ahol ugyan azt a programozási eszközöt hivatkozza. A programegységekben deklarált nevek lokális nevek, azokon kívül deklaráltak pedig szabad nevek. A hatókörkezelésnek két ismert megvalósítása van, az egyik a statikus, a másik a dinamikus. Az eljáráorientált nyelvek a statikus verziót használják. A statikus megoldás lényege, hogy minden név hatóköre az adott programegységig terjed, ahol deklarálták. Ebbe bele tartoznak a beágyazott programegységek is. Fontos kikötés, hogyha az egyik beágyazott programegység úradeklarálja a nevet, akkor már nem érhető el ott. A dinamikus hatókörkezelés

is hasonló ehhez, azzal a különbésséggel, hogy a név hatóköré kiterjed azokra a programegységekre amik a saját programegysége után vannak a hívási láncban, hacsak ott nem deklarálják újra.

## INPUT/OUTPUT

Az I/O az, amiben a legnagyobb divergencia figyelhető meg az egyes programnyelvek között. Ez a programoknyelveknek azon része, melynek segítségével a perifériákról tudunk beolvasni, és perifériára tudunk kiírni állományokat. Állományokon belül különbéset teszünk a logikai állományok és a fizika állományok között. A logikai állomány a programban jelenik, ezzel szemben a fizikai állomány valamelyen periférián megjelenő adatállomány. Egy állomány lehet input, output és input-output. A különbé aból fakad, hogy az első fajtából csak olvasni tudunk, a másodikba csak írni, viszont a harmadik lehetővé teszi mindenkitőt. Tehát a tárban és a perifériákon valamelyen módon ábrázolva vannak az állományok. Annak a függvényében, hogy történik-e konverzió a tár és a perifériák közötti adatmozgás során, két módot különbéztetünk meg: a folyamatos és a bináris átviteli módot. A folyamatos átviteli mód esetén a tárban és a periférián eltérő az adatok reprezentációja. Ennek következtében konverziót kell alkamazni. Háromféleképpen alakult ki ennek a konverziónak a megvalósítása az egyes nyelvekben. A formátumos módban adatátvitel esetén minden adathoz meg kell adni a karakterszámot, és azok típusát. A szerkesztett módban átvitel-nél maszkot kell megadni, ezen keresztül tudjuk beállítani a fromátumot, és a karakterek típusát is. A listázott átvitel pedig a karaktersorozatban tárolj a töredék karaktereket, a karaktertípus expliciten nem kerül meghatározásra. A bináris átvitelnél pedig minden a periférián és a tárolón ugyan úgy jelennek meg az adatok, ezért nincs szükség konverzióra, ebben az esetben rekordokként történik az adatok továbbítása. Ahhoz, hogy állományokat tudunk kezelni szükséges néhány lépést végrehajtanunk a program írása során. Az első a deklaráció. Itt a logikai állományt deklaráljuk, hiszen a programunkban ezzel dolgozunk, nem a fizikai állománnyal, legalábbis nem közvetlenül. Ahogy már megszokhattuk a deklaráció során nevet adunk, és jelen esetben szükség van attribútumokra is. Az összerendelés során a logikai állományhoz hozzárendelünk egy fiziki állományt. Ezzel érjük el azt, hogy miközben a logikai állománnyal dolgozunk, aközben lényegében a fizikaival. Ha megtörtént az összerendelés, akkor megnyitjuk az állományt. Ezután eddig történhet az adatok feldolgozása, mely alatt ríhetünk írást vagy olvasást. Végezetül pedig ba kell zárnai az állományt. Ez output és input-output állományokra kötelező, input állományok esetén pedig csak javasolt. De ezek elmulasztása sem okoz halmas bajt, mert a megnyitott állományok automatikusan bezáródnak a program futásának befejezével. Az imént említett módszeren kívül egyes nyelvek lehetőséget biztosítanak arra, hogy nem állományokkal dolgozunk, hanem az írást-olvasást közvetlenül a perifériával végezzük. Ennek a neve az implicit állomány. Ilyen állomány példáiúl a sztenderd bemenet, és a sztenderd kimenet. Ezekhez pedig lehetőségünk van hozzárendelni más állományokat. A Linux terminálban például lehetőségünk van átfirányítáni a program kimenetét egy fájlba, vagy a bemenetet egy fájlból olvasni. A C nyelvben az I/O műveletekhez könyvtári függvényekre van szükségük. Átviteli módok közül mind a folyamatos, mind a bináris fajtát ismeri. Írás és olvasás során a mnimálisan egy karaktert, egy bájtot tudunk kezelni.

## KIVÉTELKEZELÉS

Az egyes programnyelvek lehetőséget biztosítanak a programozónak, hogy a megszakítások kezelését átvegye az operációs rendszertől, és program szintjén oldja meg. A kivételkezelő egy programrész, mely akkor fut le, ha egy kivétel bekövetkezik. Lehetőség van arra, hogy egyes kivételeket figyelmen kívül hagyjunk, tehát a kivételek figyelését letilthatjuk. A kivételek felépítése 2 elemből áll: névből, kódból.

## JAVA KIVÉTELKEZELÉSE

Egy Java program a futása során módszereket hajt végre. Ha valamelyik módszer esetén speciális esemény bekövetkezik, akkor jön létre a kivétel-objektum. A módszer eldobja a kivételt, és a Java virtuális gép

foglalkozik vele tovább. A JVM feladata, hogy megtalálja a megfelelő kivételkezelést. Megfelelőnek akkor hívjuk, ha a kivétel típusával megyegyezik a kivételkezelő típusa vagy esetleg a kivételkezelő típusa őse a kivétel típusának. Itt megjelenik a Java nyelv öröklődés tulajdonsága, mely jól mutatja, hogy ez a nyelv is objektumorientált. Egy kivételkezelőnek fontos tulajdonsága a láthatósága, melyet saját magának definiál. A kivételkezelőre úgy gonolhatunk, mint egy blokkra. A kódban bárhol elhelyezhetők, és tetszőlegesen egymásba ágyazhatóak. Ilyen esetben a JVM a blokk belséjéből kifelé haladva, keresi a szükséges kivételkezelést, ha megtalálja, a vezérlést átadja, lefut a kivételkezelő, majd pedig a program futása onnan folytatódik. Javaban vannak ellenőrzött és nem ellenőrzött kivételek. Általánosan elmondható, hogy érdekes ellenőrzött kivételeket használni. Nem ellenőrzött kivételek csak akkor alkalmaznak a programozók, ha túl sok kódsort eredményezne, vagy képtelen kezelni. Azokat a kivételeket, amik egy módszer futása során keletkezhetnek, de nem ellenőrizzük, a módszer fejében fel kell sorolni. A hibát a Throw kulcsszóval tudunk dobni. A catch kulcsszó jelzi a kivételkezelést, mely a hibát "elkapja". A kivételkezelés Java-ban így néz ki:

```
TRY
    {utasítások}
CATCH (típus változónév)
    {utasítások}
[CATCH (típus változónév) {Utasítások}] ...
[FINALLY {Utasítások}]
```

A TRY blokkban dobjuk az esetleges kivételeket, amelyeket a CATCH blokkban, blokkokban kezeljük. Ha JVM nem talál megfelelő CATCH blokkot, akkor fut le a FINALLY blokk. Fontos tulajdonsága ennek a blokknak, hogy mindenképpen lefut, akkor is, ha nem volt kivétel.

## 10.2. K&R könyv

### Vezérlési szerkezetek

A C nyelvben létező vezérlésátadó utasítások segítségével vagyunk képesek meghatározni a számítások sorrendjét. Lássuk a C leggyakoribb vezérlésátadó utasításait.

Elsőként említsük a **utasításokat és blokkokat**. Az egyes kifejezések akkor válnak utasítássá, ha utánuk rakunk egy pontovesszőt, ezzel jelezük az utasítás végét. Képesek vagyunk az utasításokat blokkba foglalni, melyet a {}-jel segítségével tudjuk megtenni. Ezt a jelülést használjuk a függvénye definíciójánál, a for, while, if utasítás által végrehajtott utasítások csoportosításra. Fontos, hogy ha kapcsoszárójelet használunk, akkor utána tilos pontovesszőt rakni.

```
int a;
for (a = 0; a < 5; a++)
{
    /*utasítások*/
}
```

Ha valamit el szeretnénk dönteni a programunkban, akkor jön nagyon jól az **if-else** utasítás. A fejlécben minden megadunk egy kifejezést, mely alapján eldöntjük, hogy egy utasítás végre legyen-e hajtva, vagy sem. Az else ágra nem feltétlenül van szükség, az akkor hajtódiék végre, ha nem teljesül az if feltétele. Az if numerikus értéket viszgál ezért lehetőségünk van rövidíteni a kifejezést. Pl.:

```
if (kifejezés)
if (kifejezés != 0)
```

A két leírás ekvivalens egymással, az első használata viszont néha nehezen érthetővé teszi a kódot. Az else ággal is lehetnek értelmezésbeli nehézségek, mivel nem minden könnyű az egymásba skatulyázott ifek közül eldönteni, hogy melyikhez tartozik az else ág. C nyelben ez úgy van megoldva, hogy minden a hozzá legközelebbi if-hez tartozik. Az esetleges kétértelműségek elkerülése érdekében érdemes használni a kapcsos zárójeleket, melyel egyértelműen meghatározható az utasítás vége. De ha az if/else csak egy utasítást hajt végre, akkor nincs szükség a kapcsos zárójelre, elég a ; használta.

```
if (kifejezés)
{
    /* több utasítás */
}
if (kifejezés)
    utasítás;
```

Az if-else utasítás szorosan összefügg az **else-if utasítás** használatával. Ennek a segítségével több elágazásos if utasítássorozatot hozhatunk létre. Ha az egyik if teljesül a sorozat többi tagja már nem, ha egyik se teljeül, akkor itt is az else ágra kerül a vezérlés, ami akár el is hagyható, ha a maradék esetben semmit sem kell csinálni.

```
if (1.kifejezés)
    1. utasítás;
else if (2.kifejezés)
    2. utasítás;
else
    3. utasítás;
```

Az else-if utasítás kiváló arra, hogy pár esetet elkülönítsünk, de mi van akkor, ha több tíz darab eset van. Erre találták ki a **switch** utasítást, amely megvizsgálja, hogy a kifejezés megegyezik-e valamelyik esettel, és ahhoz az esethez továbbítja a vezérlést.

```
switch (kifejezés) {
    case '1.lehetőség':
    case '2.lehetőség':
        1. utasítás;
    case '3.lehetőség':
    case '4.lehetőség':
    case '5.lehetőség':
        2. utasítás;
}
```

Amint látod, nem muszály mindegyik esethez külön megadni az utasítást, lehet őket csoportosan megadni, ezzel megkönnyítve a programozó dolgát. A switch magját pedig {} jellel határoljuk. A case-en kívül használhatunk default címkét is, amivel egy alapértelmezett utasítást adhatunk meg, arra az esetre ha egyik eset se teljesülne. Fontos a case-ek között nem fordulhat elő azonos. Ha egy case utasítása végrehajtódiak akkor a vezérlés a következőre ugrik. Ez viszont nem minden szerencsés, ezért break-et kell használni mindegyikesetén, de ha nem is rakunk mindegyikhez, akkor is az utolsó eset után érdemes rakni egy break-et, ezzel biztosítva, hogy a vezérlés nem fog szétesni.

Ha a programozási nyelvek ciklusairól beszélünk van 2 alapvető, amelyik mindegyikben megjelenik, így C-ben is, ezek a **for** és a **while** utasítások. Arra használjuk őket, hogy bizonyos utasításokat ismételjünk, egészen addig, ameddig a fejrészükben lévő kifejezés teljesül.

```
while (kifejezés)
    utasítás
```

A while így néz ki zsintaktikailag, egészen addig hajtja végre az utasítást, ameddig a kifejezés nem nulla. Itt egy kifejezés van, ezzel szemben a for ciklus nyelvtanilag 3 kifejezésből áll.

```
for (kif1; kif2; kif3)
    utasítás

/*ennek a while átírata*/

kif1;
while (kif2)
    utasítás
kif3
```

Amint látod, a két fajta ciklus átírátható egymásba, de bizonyos esetekben az egyik könnyebben használható mint a másik. A for ciklusnál nem muszály minden kifejezést kiírni, sőt el is hahatóak, ekkor végétlen ciklushoz jutunk, amelyből vagy break, vagy return utasítással tudunk kiugrani. A fentebbí példában láttad, hogy a for kifejezései közé ; kellett rakni, de ez nem feltétlenül kötelező, csak akkor más értelemmel rendelkezik.

```
int i, j;
for (i = 0, j = 10; i!=j; ++i, --j)
    pritnf("Még nem egyenlő");
```

Ilyen esetben az i-t és az j-t is léptejük egyszerre. Az i és a j definiálása és az értékük változtatása is egy-egy kifejeznek felel meg.

A for és a while cílusok a kiugrás feltétel teljesülését a cílus elején viszgálja, de bizonyos esetekben jól jöhét a **do-while** utasítás. Lényege az, hogy legalább 1-szer biztos, hogy belépünk a ciklusba, ezután pedig a gép kiértékeli a kifejezést.

```
do
    utasítás
while (kifejezés)
```

Már többször szó esett a ciklusokból való kilépés módjáról, ezt valósítja meg a **break** utasítás. Az utasítás hatására a vezérlés kiugrik a legbelübb ciklusból még az előtt, hogy a kifejezést kiértékeltük volna az újabb iterációban.

Ha van olyan utasítás, ami megállítja a ciklust, akkor lennie kell olajnak a folytatja azt. Na nem pont ilyen értelemben, de hasonlót csinál a **continue** utasítás. Ez azt jelenti, hogy a vezérélés visszatér a ciklus fejéhez, tehát abban az iterációban nem csinálunk semmit, csak továbblépünk. Ezt általában valamilyen feltételhez szokták kötni.

```
int i
for (i = 0; i < 20; ++i)
```

```
{  
    if (i%2 != 0) continue;  
    printf("%d", i);  
}
```

Ebben az esetben csak a páros számokat írjuk ki, a többi számot kihagyjuk.

A függvények esetén a break-hez hasonló a **return** utasítás. Ez a függvény hívójához tér vissza, általában valmilyen értékkel, de előfordulhat, például void típusú függvények esetén, hogy nem ad vissza semmilyen értéket.

```
return;  
return kifejezés;
```

Ahogy említettem a break utasítással mindenkor csak a legbelőző ciklusból tudunk kilépni, de mi van akkor, ha mi az egymásba skatulyázott ciklusokból, ekkor kerül előtérbe a **goto** utasítás. Szintaxisát tekintve:

```
for (...)  
    for (...)  
        if (kifejezés)  
            goto megoldás;  
  
megoldás:  
    tedd hamissá a kifejezést
```

Tehát egy címkére ugrunk, amit a goto utasítás után megnevezünk, és a címkének megadjuk, hogy milyen utasítást hajtson végre. A goto használata viszont abszolút nélkülözhető, és használata nem is javasolt.

Az előző paragrafusban látott megoldás egy **címkézett utasítás**, mely a goto célpontja. Érvényessége arra a függvényre szól, amelyben előfordul.

A létezik még a **nulla** utasítás. Ezt a használhatjuk címkék hordozására összetett utasításokat lezáró } előtt, vagy jelölhet üres ciklusmagot is.

## 10.3. BME C++ könyv

### C++ nem objektum-orientált újdonságai

A C++ lényegében a C programozási nyelv objektum-orientált változata, melynek első változata 1983-ban jelent meg. A nyelv atyjának Bjarne Stroustrup-ot tekintjük, aki AT&T Bell Laboratories-nak dolgozott. Első verzió neve C with class, ezzel uralva az objektum-orientáltságra. A C++ 1998-ban lett szabványosítva, azóta szabványt is kiadtak, a 2003-ast és a 2011-est. A C++ programok érdekessége, hogy többségük lefordul a C fordítókkal, sőt kezdetben az első C++ fordítók C kódot generáltak. Tehát minden C program C++ program, de nem minden C++ program C program.

Ebben a fejezetben pont azokat a különbségeket fogjuk sorra venni, amik C++-ban használhatóak, de a C-ben nem. Itt olyan funkciókra kell gondolni, amik segítettek kijavítani a C nyelv esetleges gyengeségeit.

Az első lényegi különbség a függvényparaméterekben és a visszatérési értékben rejlik. A C-ben, ha nem írtunk paramétert, akkor korláthatlan számú paramétert használhattunk, ezzel szemben a C++-ban ez annyit jelent, hogy nincs paraméter, vagyis mintha a paraméternek void típust adtunk volna meg. Ahhoz, hogy a korláthatlan számú paramétermegadást engedélyezzük C++-ban, a paraméterlistéba ...-t kell beírni.

```
//C-ben
void f()
{
}

//C++-ban
void f(...)
```

Egy másik különbség, hogy a C nyelvben kihagyhatjuk a visszatérési érték típusának meghatározását, azt int-nek értelmezi. Ezzel szemben C++-ban fordítási hibát kapunk, nem szabad kihagyni a visszatérési érték típusának meghatározását.

```
void f(void); //nincs hiba
g(void); //fordítási hiba
```

A másik különbség a main függvényben keresendő. Az argumentum listát hagyhatjuk üresen, vagy használhatjuk az argc, argv[] argumentumokat, mellyel a parancssori argumentumok számát és tömbjét adja át a main-nek. Ez eddig hasíónló a C-hez, de a main végére nem szükséges oda írni a return-t, azt a fordító automatikusan hozzáilleszti a kódhoz.

Sokáig a C++ nyelv sajátja volt a bool típus, mellyel logikai változókat deklarálhatunk, értéke true és false lehet. Ez már a C-ben is elérhető, de előtte csak az int vagy az enum típusokkal fejezhettük ezt ki. Int esetén 0 számít hamisnak és minden más érték igaz.

A C++-ban megjelet a wchar\_t, mint beépített típus, mely segítségével Unicode karakter stringeket tudunk reprezentálni. Ez a C-ben is használható, viszont ehhez #include-olni kellett a bizonyos header fájlokat. Az ilyen típusú változókat a következőképpen definiálhatjuk:

```
wchar_t = L 's';
wchar_t* = L "sss";
```

C++-ban a változókat olyan helyeken is deklarálhatjuk, ahova utasításokat is írhatunk. Ilyen például, hogy a for ciklus-ban tudjuk definiálni az indexet, nem kell azt előtte deklarálni. Ettől függetlenül elmondható, hogy a változókat érdemes pont ott deklarálni, ahol a szeretnénk használni, ezzel áttekinthetőbb kódot kapunk. A változó csak a deklarációja után érhető el. A for ciklus fejlécében deklarált változókat nem tudjuk használni a cikluson kívül.

A C nyelvben nem tudunk azonos nevű függvényeket megadni, mivel azonosításként a linker csak a függvény nevét használta. Ennek következtében a programozóknak rengetegszer kellett erőltett függvényneveket kitalálni. Ezt a problémát oldja meg a C++ függvény túlterhelés funkciója, mely annyit tesz, hogy a linker a függvényt a neve és az argumentum listája alapján azonosítja. Tehát létre tudunk hozni azonos nevű függvényeket, ha azok argumentumlistája eltér. Ezt a technikát név felderítésnek nevezzük. Mivel ez a C-ben nem értelmezett ez a funkció, kitaláltak egy módszert arra, hogy a C és C++ közötti kompatibiliszt megoldjuk, ehhez a függvény deklaráció előre kell írni, hogy extern int. Ezzel letiltjuk a név felderítő mechanizmust.

A függvényekkel kapcsolatos másik különbség, hogy a C++ kódban lehetősségünk van alapértelmezett értéket adni az argumentumoknak. Ezzel ki tudjuk küszöbölni azt, hogyha nem adunk meg elég argumentumot a függvényhívásnál.

```
int f( int a, int b = 100, int c = 200) {
```

```
        return a*b-c;
    }
    int main()
{
    int egyik = 10;
    int masik = 20;
    int harmadik = 30;
    f(egyik, masik, harmadik); //érték = 10*20*30
    f(egyik) // érték = 10*100*200
    f() // hiba: nincs elég argumentum
}
```

A C++ egyik legnyagobb újdonsága pedig a referencia típus bevezetése. A C-ből tudjuk, hogy ha egy függvénynek paraméterül adunk egy változót, akkor a azt lemásolja a függvény, és nem módosítja a változó értékét. Ha azt szeretnénk, hogy a függvény módosítson az értéken, ahhoz kell használni a pointert, ami a változó memóriacímére mutat. Ennek segítségével közvetlenül tudjuk átadni a függvénynek a változót, nem másoljuk az értékét. Ennek használata elég nehezen érthetővé teszi a kódot, és rengeteg hibázási lehetőséget rejti magában. Hogy ezt orvosolják, bevezették a referencia típust. A referencia típusú változót & jellel jelöljük. Ez a jel a C-ben egyoperandusú operátor, ami a változó memóriacímét adja vissza. A pointer és a referencia közötti különbség:

```
int x = 5;
int* a = &x;
int& b = x;
```

Míg a pointerek egy memóriacímét kell értékül adni, addig a referenciánál csak meg kell adni, hogy melyik változóra referáljon. Ezután mindegy, hogy a b-t vagy az x-et módosítjuk, mind a kettőn végrehajtódik a változtatás. Érdekesség még, hogy a referencia és a változó memóriacíme megyegyezik, tehát a referencia nem foglal a memóriában területet, ellentétben a mutatóval. A programokban nagyon ritkán használjuk a referenciakat a fentebb látott módon, mivel nehéz lenne olvasni egy olyan kódot, ahol ugyan arra 2 változó is hivatkozik. Ezért ennek a fő használati értéke a cím szerinti paraméterátadásban rejlik, ezt szokták referencia szerinti paraméterátadásnak. A cím szerinti paraméterátadást általában akkor szoktuk használni, ha változtatni akarunk az értéken, ezért a refenciának csak olyan változót adhatunk értékül, ami módosítható.(Létezik konstans típusú referencia is, de ez speciális.) Egy fontos dolog még ebben a témaörben az, hogy lehet-e egy függvény visszatérési értéke pointer vagy referencia. A válasz igen, lehet, de csak korlátozott esetekben, főleg cím szerinti paraméterátadás esetén. Összességében elmondható, hogy nem szabad visszaadni pointert és referenciát lokális változókra, vagy érték szerinti paraméterekre, mivel előfordulhat, hogy érvénytelen memóriacímre fognak hivatkozni.

## Objektumok és osztályok

Az objektumorientáltságnak 3 alapelve van. Az egyik az egységbézárás, mely egységet nevezünk osztályoknak. Ezek olyan struktúrák, melyek az adatokat és a velük végrehajtható műveleteket is tárolják. minden osztálynak lehet olyan eleme, amire önéálló egyedként tekinthetünk, ezeket objektumoknak nevezzük. Egy másik fontos alapelve az adatrejtés, tehát nem szabad hagyni, hogy az osztályon kívülről olyan műveleteket hajthassunk végre, mely inkonzisztenssé teszi az osztályt. Ennek fontos szerepe van a komplexitás szempontjából is, mivel ha elrejtünk bizonyos elemeket, akkor csak elég az elérhető elemeket ismerni az osztály használatához. Az objektum orientált programozásban lényeges tényező még az öröklés, mely lehetővé teszi, hogy egy speciálisabb osztály örökölje az általánosabb osztály tulajdonságait. Fontos említeni az

ezzel összefüggő behelyettesítésről is, mely lehetővé teszi, hogy ahol speciálisabb osztályt használunk ott ahol amúgy általánosabb osztályt használtunk.

Az **egységezés** C++-ban a struktúrák már nem csak a tagváltozókat tartalmazhatnak, hanem tagfüggvényeket is. Egy másik különbség, hogy a C-ben a struktúra szerinti változót akartunk létrehozni, akkor muszáj volt kiírni elő a `struct` kulcsszót, vagy meg kellett adni egy `alias-t` amivel tudunk rá hivatkozni. C++-ban viszont már erre nincs szükség, szimplán a struktúra nevével létrehozhatunk változót. A tagváltozókat a `".` és a `"->"` operátorokkal tudjuk elérni. A tagfüggvényeket struktúrán belül kell deklarálni, viszont a definiálásukra 2 módszer is létezik. Az egyik az, hogy struktúrán belül definiáljuk is, vagy a kívül, de ebben az esetben szükség van a `::` hatókör operátorra, mivel előfordulhat, hogy több struktúrának is ugyan olyan nevű tagfüggvénye van. minden tagfüggvénynek van egy láthatatlan paramétere, ami módosítandó struktúrára mutat. Ezt a láthatatlan pointert a `this` szóval tudjuk elérni. A struktúrával egy nagy baj van, minden tagja publikus, tehát a programozónak nincs eszköze ahhoz, hogy szabályozza a struktúra elemeinek a hozzáférését. Ezt hivatott megoldani az osztály, mely minden tagja alaértelmezetten private, de megadhatunk `oylan` elemeket is, amik elérhetők az osztályon kívülről. De ezt implicit módon is kiírhatjuk, `private:` és `public:` címkkel. Az adott osztály használatához egy változót kell deklárnunk, ezt az osztály példányosításának nevezzük, a változót pedig objektumnak.

Az objektumok létrehozásánál felmerül egy kis probléma, mégpedig az, hogy a tagváltozók értékét alapból nem adjuk meg, így az azokkal számoló függvények véletle értéket adnak. Ezt küszöböli ki a konstruktur használata, amivel képesek vagyunk kezdőértéket adni a változóknak, azaz inicializálni őket. Ha nem írunk konstruktort, akkor az alapértelmezett konstruktur hívódik meg, ami nem csinál semmit. Lehetőségünk van több konstruktort is megadni, annak függvényében, hogyan szeretnénk példányosítani. A konstruktur arról ismerszik meg, hogy neve megegyezik az osztály nevével, és csak egyszer hajtódik végre, amikor létrehozzuk az objektumot. Ennek az ellentéte a destruktur, ami az egyes elemek által lefoglalt erőforrásokat szabadítja fel a program futásának végeztevel. Szerepe főleg a dinamikus adattagokat tartalmazó osztályokban jelentős.

A **dinamikus adattagok** memóriakezelését C-ben a `malloc` és `free` függvényekkel oldottuk meg. A `malloc` függvény hátránya, hogy csak a legoglalandó terület méretét tudja, magáról a típusról nem tud semmit, azaz nem tudunk vele objektumot inicializálni. Ehhez a C++ új operátorát kell használni, a `new`-t, ennek az ellentéte a `delete`, mely a `free` megfelelője. A `new` segítségével példányosíthatunk osztályokat, paraméterket adhatunk át, eredményként egy pointerrel tér vissza. Ha tömbnek szeretnénk helyet foglalni, ahhoz a `new []` operátorra lesz szükség. Ennek a használata esetén fontos odafigyelni arra, hogy a felszabadítást a `delete []` operátorral tegyük.

Ha egy objektum tartalmát másolni szeretnénk, akkor van szükségünk a **másoló konstruktorra**. Lényegében egy új objektumot inicializálunk egy már létező objektum alapján. A C++ nyelvben van beépített másoló függvény, ami kiválóan átmásolja az egyik változó tartalmát a másikba, de ez a mi esetünkben hiányoz vezetne. A probléma lényege az, hogyha pointert másoltatunk vele, akkor csak szimplán lemásolja az értékét, vagyis lesz 2 azonos helyre mutató mutatónk. Ezért nekünk kell létrehozni az másolást végző függvényt. A neve, mint a többi konstruktornak, ennek megegyezik az osztály nevével, paraméterként pedig egy objektum referenciát kap.

Ahogy egy korábbi paragrafusban már megbeszéltek, az adatrejtés nagyon fontos tulajdonsága az objektum-orientált programozási nyelveknek. Természetesen vannak speciális megoldások a rejtegett tagok kinyerésére, ezzel kapcsolatban kerül elő a `friend` kulcsszó. A **friend függvények** ugyanolyan jogokkal rendelkeznek, mint az osztály tagfüggvényei, viszont nem kell az osztályhoz tartozniuk. Lehetőleg érdemes ketülni a használatát, de vannak esetek amikor szükség lehet rájuk. A `friend` függvények mellett fontos szót ejteni még a **friend osztályok**-ról is. Ezen osztályok tagfüggvényei teljes hozzáférést kapnak a barát osztály

tagváltozóihoz.

A konstruktorok és destruktorkapcsán szó volt a **tagváltozók inicializálásáról**, most ezt tisztázzuk egy kicsit. Amikor egy objektumot létrehozunk, akkor a konstruktor hívódik meg, ekkor történik meg az inicializálás. Ha utólag értéket adunk, akkor viszont "=" operátor hívódik meg, nem a kontrsuktor. A tagváltozókat az inicializálási listában tudjuk inicializálni, ezt a konstruktor fejléce után írjuk ":" elválasztva. A inicializálandó tagokat pedig vesszővel választjuk el.

Az osztályoknak lehetnek **statikus tagjai**. Az osztály statikus tagváltozói nem objektumhoz tartoznak, hanem magához az osztályhoz. Tehát ezek minden objektumnál azonosak, nem foglalódnak a memóriában új terület. Ezeket a tagokat az osztályon kívülről a hatókör operátorral lehet elérni, már azelőtt, hogy bármilyen példányosítást végrehajtottunk volna. A statikus tagváltozók mellett létezik még **statikus tagfüggvény**. Ezek kizárolag a statikus tagváltozókkal tudnak "dolgozni", főleg olyan esetekben használjuk, amikor a statikus tagváltozó privátban van, és szeretnénk elérni osztályon kívülről.

A C++ nyelvben lehetőség van beágyazott definíciókat alkalmazni, ezalatt azt értjük, hogy osztályokat, struktúrákat, típusdefiníciókat lehetőségeink van osztályon belül definiálni. A beágyazott osztályok függvényeit a hatókör operátor többszöri alkalmazásával tudjuk elérni, lényegében a teljes elérés utat kell megadni a vezérlésnek. Ezekre is érvényes, hogy ha `private` részben definiáljuk őket, akkor csak a publikus tagfüggvények segítségével tudjuk elérni a fő osztályon kívülről. Fontos megjegyezni, hogy attól, hogy egy osztály egy másiknak a része, nem ad jogokat a fő osztálynak, és ez fordítva is igaz. Ez úgy oldható meg, ha az osztályok egymást `friend`-nek deklarálják.

## Operátorok és túlterhelésük

A beépitett típusokkal rengeteg művelet végrehajtható, de ha olyanakra is szeretnénk ezeket értelmezni, ami nem része a nyelvnek, akkor kell operátor túlterheléshez fordulnunk. Az operátorok az argumentumaikon hajtanak végre műveleteket, némelyik még az értéküket is megváltoztatja, ezt hívjuk az operátor mellékhatásának. Az operátorok kiértékelésének sorrendjét a C++ nyelv precedencia táblázata határozza meg. A C nyelvben a függvényeknek nincs mellékhatása, kivéve akkor, ha pointerként adjuk át a paramétert. A C++-ban létező referenciaiának köszönhetően ez a problma nem áll fent. Tehát az operátorok felfoghatók speciális függvényekként, azzal a különbséggel, hogy a kiértékelés szabályrendszer alapján történik.

## C++ sablonok

A C++ nyelv egy érdekes megoldása a sablonok használata. Ezekre azért van szükésg, hogy az osztályokat vagy a függvényeket általánosabb módon tudjuk definiálni. Például van egy függvényünk, amit szeretnénk, hogy működjön `int`, és `double` típussal is. Ebben az esetben választhatnánk azt a megoldást, hogy szimplán lemasoljuk, és ahol eddig `int` volt, oda `double` írunk. Ez nem túl hatékony, ezért helyette készítünk egy sémát, és az éppen használni kívánt típust sablonparaméterként adjuk át. Ugyanez érvényes az osztályokra is, ott is megoldható, hogy különböző típusokat használunk, az átadott paraméter alapján. A fordítónak a `template` kulcsszóval jelezük, hogy ez egy sablon, a sablonparamétereit pedig `<>` jelek közé írjuk, vesszővel elválasztva. PL.:

```
template <class tipus> tipus novelo (tipus nev)
{
    return nev+1;
}
```

A `class` kulcsszóval jelezük, hogy egy típust szeretnénk átadni paraméterként. A példányosítást megtehetjük implicit és explicit módon is.

```
int a = novelo(5); //implicit
int b = novelo(6.3) //hiba
int c = novelo<double>(6.3); //explicit, nincs hiba
```

Ahogy látható, az implicit megadás lehetségteljesebb, viszont bizonyos esetekben hibához vezet, mert csak egy típust tud kezelni. Viszont az explicit megoldásnál már nincs ezzel gond, mivel megadjuk, hogy milyen típust szeretnénk használni, tehát az automatikus konverzió segítségével az double-t int-é tudjuk alakítani. A függvények mellett osztályokból is készíthetünk sablonokat. A működési elve nagyon hasonló. Itt is sablonparaméterként adjuk meg a típust, a tagváltozók pedig ilyen típusúak lesznek. Szintaktikailag így néz ki:

```
template <class tipus> class Pelda
{
    ...
};
```

Ha ennek az osztálynak egy tagfüggvényét az osztályon kívül szeretnénk definiálni, akkor a következő módon kell eljárni:

```
template <class tipus>
void Pelda<tipus>::novelo(tipus adat)
{
    ...
}
```

Tehát a definíció előtt a template kucszsó után fel kell sorolni a sablonparamétereket. Ha ez megvolt, az osztály neve után fel kell sorolnunk a sablonparaméterek nevét. A konstruktorkat is ugyanígy kell definiálni. Régebbi fordítóknál problémát okozhat, hogy csak az osztály nevét adjuk meg, amikor egy változó típusát adjuk meg. Ilyen esetekben meg kell adni a sablonparaméterek nevét is.

```
template <class tipus> class Pelda
{
    Pelda(const Pelda & objektum) //ez régen hibát dobott
    {
    }
    Pelda(const Pelda<tipus> & objektum) //régen így ←
        kellett
    {
    }
};
```

## Argumentumfüggő névfeloldás

Az argumentumfüggő névfeloldást Koenig féle névfeloldásnak is nevezik. A lényege az, hogy ha van egy névterünk:

```
namespace Pelda
{
    class X
    {
    ...
}
```

```
};  
  
void f(X& x) { ...}  
}
```

Ebben az esetben ahhoz, hogy példányosítsunk egy X osztáylú objektumot, ki kell írnunk hatókör operátorral, hogy melyik névtérből szeretnénk ezt létrehozni. Ezzel szemben a f függvény esetén erre nincs szükség. Ez annak köszönhető, hogy amikor paraméterként átadjuk neki az objektumot, akkor a fordító a Pelda névterben keres, és ott az f függvényt is megtalálja.

```
int main()  
{  
    Pelda::X alma;  
    Pelda::f(alma); //ez rendben van  
    f(alma); // ez is  
}
```

Ennek a legnagyobb előnye az operátorok használatánál ütközik ki. Vegyük példának a már jól ismert Hello, World! programot.

```
#include <iostream>  
int main()  
{  
    std::cout<<"Hello, World!\n";  
}
```

Ebben a példában mind a cout, mind a << operátor az std névterben van definiálva. Ha nem létezne névfeloldás, akkor ezt a következőképpen kéne írnunk:

```
std::operator<<(std::cout, "Hello, World!");
```

## Típuskonverziók

A C++ típuskonverziói nagyban hasonlítanak a C-ben megismertekre, viszont ezek használata biztonságosabb. Ráadásul megjelentek objektumorientáltságot is figyelembe vevő konverziók.

Elsőnek nézzük meg a **beépitett típusok** konverzióját. A C nyelvvel ellentétben a enum és a int típusok között implicit konverzió nem lehetséges, az explicit variánst kell használni. A double és int típusok között van automatikus konverzió, de más a helyzet a referenciaikkal. A referenciák egy memóriaterületre hivatkoznak, emiatt a típus konverzió hibákhoz vezethet. A típuskényszerítést csak olyan esetben érdemes használni referenciaikkal, ha azok konstansok. Tehát:

```
double négyzet(const double& d)  
{  
    return d*d;  
}  
  
int main()  
{  
    int i = 2;  
    square((double)i);  
}
```

Ebben az esetben az `i`-t a fordító `double` tudja alakítani, azaz nem ezt alakítja át, hanem létrehoz egy ideiglenes konstanst, és ennek a referencia szerinti másolását teszi lehetővé.

A **felhasználói típusok** konverziója 2 részre osztható, a független típusok közötti, és hierarchikus típusok közötti konverzióra. Előbbi esetben a konverziós konstruktorra van szükségünk, ha egy másik típusról a saját osztályunkra szeretnénk konvertálni. Fordított esetben pedig konverziós operátorra van szükség. A konverziós konstruktor egy egyparaméteres konstruktor, a paramétere pedig olyan típusú, amilyenről szeretnénk végrehajtani a konverziót. Alapesetben csak egyargumentumú konstruktort használjuk, ahonnan a konverzó automatikusan végrehajtódik, de lehetőség van többargumentumú konstruktor definiálására is. A programozónak lehetősége van elkerülni a véletlen konverziókat azzal, hogy a konstruktor deklarációja elő az `explicit` kulcsszót írja. Ezzel az `implicit` konverzió letiltásra kerül, csak expliciten lehet megadni. Bizonyos esetekben a fordító nem tudja eldönteni, hogy melyik konverziót használja, az operátor minden oldalán lévő elemet át tudná alakítani a másikba. Ekkor explicit módon meg kell adni, hogy melyiket konvertálja, ellenkező esetben fordítási hibát kapunk.

A másik fontos része a felhasználói típusok konverziójának az egymással hierarchiában lévő típusok konverziója. Ha leszármazottról a szülőre történő konverzió esetén a másolókonstraktor hívódik meg. Azon tagváltozók, amik nem részei az ősosztálynak, a ásolás során kímaradnak, ezt nevezik **slicing-on-the-fly**-nak. Mivel másolókonstruktornak mindenkor kell lennie, ezért ez a konverzió automatikusan végrehajtódik. Ezzel szemben a szüéő-gyermekek konverzió már nem ilyen egyszerű. Ebben az esetben a leszármazottban kell megírni a konverziós konstruktort.

A **C++ típuskonverziós operátorai**-ról is érdemes szót ejteni. 4 operátor létezik erre a célra: a `static_cast`, a `const_cast`, a `dynamic_cast` és a `reinterpret_cast`. Ezek közül az első ismert lehet, lényegében ezt használtuk eddig.

```
double d = (int)3.14;
double d = static_cast <int> 3.14;
```

A kettő ekvivalens egymással. Összességében elmondható, hogy ez a leggyakrabban használt konverzó. A `const_cast` segítségével vagyunk képesek konstansokat nem konstanssá tesz, kizárolag ezzel lehet megoldani ezt a konverziót. Semmiyen más konverzióra nem használható. A `dynamic_cast` konverzióknak az a nagy előnye, hogy futási időben ellenőrzi, hogy a konverzió végrahajtható-e, ha nem, akkor hibával tér vissza. A fentebb említett leszármazottra történő konverzió esetén szükséges a használata. A `reinterpret_cast` konverziót pedig általában pointerknél használjuk, amikor meg akarjuk változtatni a pointer típusát.

## A C++ I/O alapjai

A C nyelv állomány leírókat használ I/O műveletek végrehajtására. Ezzel szemben a C++ objektumokkal dolgozik. Ezeket nevezzük adatfolyamnak, angolul `stream`-nek, mely bájtok sorozatából áll. A `istream` objektumok csak olvasatók, az `ostream` objektumok pedig csak írható. A beolvasást és a kiíratást a `<<`, `>>` operátorok végezik. Az adatfolyamok automatikusan felismerik a feldolgozásra szánt adatok típusát, ezért, ellentétben a C-vel, nem kell megadni `explicit`, ezt az információt. Beolvasásra a `cin` objektumot használjuk, ez alapértelmezetten a billentyűzetről olvas, a hozzá szükséges operátor: `>>`. Kiíratásra több alapértelmezett objektum is van. Ha valamit ki akarunk íratni a képernyőre, akkor a `cout`-ot használjuk. Ez adatfolyambufferbe tárolja a kiírandó adatokat. Ha hibát akarunk kiírni, akkor a `cerr` objektumot használjuk. Ez nem bufferel, ellentétben a szintén hibák kiírására használatos `clog`-gal. Mivel a bufferek tárolása erőforrás igényes, ezért lehetőség van a bufferek ürítésére, erre a `flush` kulcsszó használható, a következő formában:

```
cout << flush;  
cout.flush();
```

Az adatok beolvasása során fontos mindenkor ellenőrizni az `cin` állapotát, ha valami hiba történt, akkor azt jelezni a felhasználónak. Az állapotot az `iostate` tagfüggvény adja meg. Ezt mi is állíthatjuk. 4 jelzőbit létezik ennek az állapotnak a kifejezésére: `eofbit`, `failbit`, `badbit`, `goodbit`. Az `eofbit` jelzi, ha az állomány végére ért az írás, vagy az olvasás. A `failbit` olyan hibát jelöl, amely valamelyen formátumbeli problémákból ered. Ezzel szemben a `badbit` már fatális hibát jelöl, melynek oka adatvesztés, vagy ehhez hasonló probléma. Fontos, hogy a `failbit` akkor is igazzal tér vissza, ha a `badbit` van igazra állítva. A `goodbit` esetén pedig az egyik előbb említett hibabit sincs beállítva. Ha egy adatfolyam valamelyik hibabitje beállítódik, onnantól kezdve használhatatlanná válik, minden írás és olvasás hatás-talan. Ezen jelzőbitek állapotát külön-külön le tudjuk kérdezni a hozzájuk tartozó tagfüggvényekkel, tehát `cin.good()`, `cin.bad()`, `cin.fail()`, `cin.eof()`. Természetesen ez igaz az összes eddig említett adatfolyam objektumra is. Lehetőségünk függvények használatára is, mellyel az írást és az olvasást végezhetjük. `get()` segítségével karaktereket olvashatunk be, a `getline()` függvény a sor végéig olvassa a bemenetet, a `read` segítségével bináris adatokat olvashatunk be, az `unget`, `putback` pedig az utolsó karaktert visszahelyezi az adatfolyamba. A kiíratásra a `write` függvényt használhatjuk, ha a bináris adatokat akarunk kiírni, a `put` karaktert ír ki.

Az adatfolyamokat lehetőségünk van manipulátorokkal tudjuk beállítani az egyes tulajdonságait, vagy tagfüggvények használatával. Mind a kettőre láttunk példát, buffer ürítésével kapcsolatban:

```
cout << flush; //manipulátor  
cout.flush(); //tagfüggvény
```

A manipulátorok közé tartozik még a `endl`, ami egy sortörést szűr be. A `cin` például bolvasáskor el-hagyja a whitespace karaktereket, ezt a `noskipws` manipulátorral tudjuk megakadályozni. Manipulátorokkal tudunk például lebegőpontos számok kiírásának pontosságát beállítani, ilyen a `setprecision()`. Használhatunk jelzőbiteket a tulajdonságok beállításának és törlésének a megkönyítése érdekében. Ilyen jelzőbit a `ios::fixed`. Ha ezek tárolására nem elég egy bit, akkor pedig maszkot használunk. Manipulárokkal képesek vagyunk mezőszélességet állítani, kitöltő karaktereket beállítani, igazítani a szöveget, számlrendszerök között váltani, a lebegőpontos számok formátumát állítani, számok előjelenék muatását pozitívak esetén is, helykitöltő nullákat megjeleníteni. Tehát rengeteg minedre képesek ezek a manipulátorok, és nem is kell mindegyiket fejben tartani, mert a minden megtaláljuk a fordítók dokumentációjában. Fontos, hogy a `setw` manipulátor, melyet a mezőszélesség beállítására használunk, az egyetlen, ami csak a megadott adatok kiírására érvényes. A többi hatályba lép az utána következő írásokra vagy olvasásokra, tehát ezeket mindenkor vissza kell állítani alapértelmezettre, ha már nincs rájuk szükségünk.

Ha állományokba akarunk írni, vagy állományokból akarunk olvasni, akkor az `ofstream` és az `ifstream` osztályokat kell használnunk. Az előbbi a kimenetet használt állomány kezelésére szolgál, utóbbi pedig a bemeneti állományokat kezeli. Ha kétirányú adatfolyamra van szükségünk, akkor pedig a `fstream` osztályra lesz szükség. Mivel az osztályokhoz tartozik konstruktur és destruktor, ezért az állományok megnyitása, és bezárása elvégezhető ezekben. Itt is használhatunk jelzőbiteket, mint a `formázánál`, melyeket az `ios::` előtaggal látunk el. Ilyen jelzőbit az `ios::in`, mellyel megadjuk, hogy csak olvasásra nyitottunk meg az állományt, természetesen az `ios::out` pedig azt jelenti, hogy írásra szeretnénk használni az állományt. Ha nem szeretnénk felülríni a célállomány tartalmát, akkor használhatunk hozzáfűzést az `ios::app` kapcsolóval. Az `ios::ate` jelzőbit segítségével az állomány végére ugrunk a megnyitás után, a `ios::trunc` törli az adatokat az állományból, a `binary` pedig az állomány hozzáférést binárisra állítja. Természetesen ezeket a jelzőbiteket lehet kombinálni is egymással a `"|"` operátorral.

## Kivételkezelés

C nyelvben a hibák kezelésére a `return` kulcsszót használtuk, de ez egy hosszabb híváslista esetén átláthatatlanná teszi a hibakezelést. Erre nyújt megoldást a C++ kivételkezelése. A neve jól mutatja, hogy nem csak hibakezelésre alakalmas, hanem bármilyen kivételes esetet tudunk vele kezelní, ami előfordul a programban. A kivételt a "eldobjuk" és a vezérlés a megfelelő kivételkezelésre ugrik, annak lefutásának következtével pedig a vezérlés a kivételkezelő után ugrik. A könyvben látható egy egyszerű példa a C++ kivételkezelésre, mely a bekért szám reciprokát adja vissza.

```
//BME tankönyv 190.o.  
#include <iostream>  
using namespace std;  
int main()  
{  
    try{  
        double d;  
        cout << "Enter a nonzero number: ";  
        cin >> d;  
        if (d==0)  
            throw "The number can not be zero.";  
        cout << "The reciprocal is: " << 1/d << endl;  
    }  
    catch (const char* exc)  
    {  
        cout << "Error! The error text is: " << exc << endl;  
    }  
    cout << "Done." << endl;  
}
```

A `throw` kulcsszót használjuk a kivétel dobására. Jelen esetben azt kell kezelní, ha a felhasználó nullát ad meg. Ez a részt, amin a kivételkezelést szeretnénk alkalmazni a `try` blokkba zárjuk. Amikor eldobjuk a hibát a vezérlés megkeresi a megfelelő `catch` blokkot, amellyel elkapjuk a kivételt. Akkor megfelelő egy `catch` blokk, ha a paraméter típusa megyegyezik a kivéteként dobott elem típusával. A kivétel beíródik a `catch` blokk paraméterének, a blokkon belül elérhető. Jelen esetben kiíratjuk a hibaként dobott kódot. Már említettem, hogy a kivételkezelés nagy előnye, hogy egészen hosszú hívási lánc végéről dobott kivételek kezelésére is könnyen alkalmazható. Hiszen a vezérlés a hívási láncon visszafelé lépkedve megeskeresi a megfelelő `catch` blokkot. Vannak esetek, amikor közvetlenebbül kell kezelnünk valamilyen kivételt. Ebben az esetben a függvények belsejében kell létrehozni egy `try-catch` blokkot. Arra is lehetőség van, hogy a függvényen belül elkapott kivételt továbbítsuk egy magasabb szintű kivételkezelőnek, tehát a szükséges utasításokat a lokális `catch` blokk végrehajtja, majd továbbítja a kivételt. Erre főleg azért van szükség, hogy a felhasználó kapjon információt arról, hogy hiba történt. Ellenkező esetben csak a lokális `catch` blokk tudna a kivételről, a `main` függvény nem. Fontos tudni, hogy amikor a vezérlés visszafelé halad a hívási láncon, akkor a lokális változók destrukturálódnak, tehát azokat már később nem érjük el. Nem szabad a kivétel dobása és elkapása között hibát dobni. A lokális változók felszabadulásának folyamatát ebben az esetben verem visszacsévélésnek nevezzük. Erre ad példát a következő példa:

```
//BME 197.o.  
int main()  
{  
    try
```

```
{  
    f1();  
}  
catch(const char* errorText)  
{  
    cerr << errorText << endl;  
}  
}  
  
void f1()  
{  
    Fifo fifo;  
    f2();  
}  
  
void f2()  
{  
    int i = 1;  
    throw "error'";  
}
```

Tehát a program a `try` blokkban meghívja az `f1()` függvényt. Ez a függvény példányosít egy `Fifo` objektumot, majd meghívja az `f2()` függvényt. Az `f2()` függvény definiálja az `i` változót, és a dob egy kivételt, mely `string`, azaz `char*` típusú. Ekkor kezdődik meg a verem visszacsévélés. Az `i` változó felszabadul, a `Fifo` osztály destruktora meghívódik, végül pedig lefut a `main` függvény `catch` blokkja. Fontos aspektusa a kivételkezelésnek az erőforrások kezelése, azon belül is a memóriája. Vegyük azt az esetet, mikor még az előtt dobunk kivételt, hogy a egy objektumot felszabadítanánk. Ebben az esetben a memória elfolyik, mivel a vezérlés már nem fog ráugrani a megefelelő utasításra, hanem a `catch` blokk után folytatódik. Ezt úgy tudjuk megoldani, hogy ilyen esetekben a `catch` blokkon belül szabadítjuk fel az objektumot. Ezt láthatjuk a következő kódban:

```
class MessageHandler  
{  
public:  
    void ProcessMessages(istream& is)  
    {  
        Messages *pMessage;  
        while(pMessage = readNextMessage(is)) != NULL)  
        {  
            try  
            {  
                pMessage -> Process();  
                delete pMessage;  
            }  
            catch(...)  
            {  
                delete pMessage;  
                throw;  
            }  
        }  
    }  
}
```

```
    }  
    ...  
}
```

Tehát ebben a kódrészleteben üzeneteket feldolgozó függvényt nézzük meg. A függvényben példányosítunk egy `Messages` objektumra mutató mutatót. Majd ebbe olvassuk be az üzeneteket. Az üzenetek feldolgozását a `Process()` függvény végzi, ebben a példában ez a függvény dobja a hibát. De ha hibát dob, akkor az őt követő `delete` hívása. Ezért van szükség a `catch` blokkban lévő `delete` hívásra. Egy másik fontos dolgot megfigyelhetünk ebben a példában. A `catch` blokk paraméterlistája nem nevezi meg konkrét paramétertípuszt, ennek következtében minden kivétlt elkap.

DRAFT

**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, Berners-Lee!

### 11.1. C++ és Java összehasonlítása



#### Feladat megoldásához szükséges források

C++: Benedek Zoltán, Levendovszky Tíhamér Szoftverfejlesztés C++ nyelven

Java: Nyékyné Dr. Gaizler Judit et al. Java 2 útikalauz programozóknak 5.0 I-II.

Ebből a két könyvből pár oldalas esszé jellegű kidolgozást kérek, Java és C++ összehasonlítás mentén, pl. kb.: kifejezés fogalom ua., Javában minden objektum referencia, minden dinamikus a kötés, minden függvény virtuális, klónozás stb.

#### Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

A Java nyelv a C++ továbbgondolásának tekinthető. Az egyik legfontosabb különbség, hogy a Java interpereteres nyelv, tehát nem klaszikus fordítással nyerünk ki a forrásfájlból gépi kódot, hanem a Java interpereter segítségével. Viszont ez nem egy hagyományos értelemben vett gépi kódot hoz létre, hanem a Java Virtual Machine számára futtatható állományt. A JVM azt egyik legnagyobb előnye a Javanak, mert ennek segítségével a bármely platformon elérhető, és hordozható kódot tudunk írni.

A Java és a C++ alapvető szintaxisa nagyon hasonlít. Érdekesség ellenben, hogy a Java-ban nincs meg a klasszikus main-fájl, ami a tartalmazza a program futásához szükséges main függvényt. Ugyanis ez a függvény egy osztályba van beágyazva. Ez annak a következménye, hogy Java-ban minden metódus, változó valamilyen osztálynak a tagja. A main függvényt public-nak és static-ank kell dekláralni. Nem lehet visszatérési értéke, ennek következtében void, szemben a C++-szal. Egy másik eltérés, hogy a parancssori argumentumokat String-ek tömbje, melyben nem szerepel magának a programnak a neve, csak a parancssori argumentumok.

Java-ban a típusokat két fő csoportra oszthatjuk, ezek a primitív és a nem primitív típusok. A primitív típusok magát az értéket tárolják. Ezzel szemben a nem primitív típusok objektumhivatkozások. A Java nyelv lehetővé teszi a primitív típusok "objektumosítását". Tehát az int típust helyettesíthetjük Integer típussal. Jelen esetben az Integer egy csomagoló osztály. A Java 5-ös verziójától lehetővé vált az ezen típusok közötti automatikus be- és kicsomagolás. Nem létezik a char\* Java-ban, ehelyett egy beépített az osztályt használhatunk, a String-et. A C++-al ellentétben a tömbök nem a pointerek másik megnyilvánulási formái, hanem ezek is valódi típusok. Ennek köszönhetően elérhető a méretüket lekérdező függvény is, így nem szükséges azt tárolni egy másik változóban.

Osztályt a `class` kulcsszóval tudunk deklarálni, ahogy azt már C++-ban megszoktuk. minden osztály a az `Object` osztály leszármazottja Java-ban. Fontos megjegyezni, hogy nem engedélyezett ellenben a többszörös öröklődés. A szűlőre a `super` referenciával hivatkozhatunk. Az osztály tagjainak láthatóságát egyenként kell beállítani. A C++-ban megszokott destruktora Java-ban nincs szükség, mivel azt az automatikus szemétyűjtögető helyettesíti. A másoló konstruktor helyett Javaban lehetőségünk van a `clone` metódus használatára. Ez alapesetben sekély másolást hajt végre, ezért szükséges bizonyos esetekben az adattagok külön lemasolása azok elkülönítése. Csak azok az osztályok támogatják a másolást, amelyek implementálják a `Cloneable` interfész. Mivel Java-ban, amikor példányosítunk egy objektumot, akkor egy objektumhivatkozást hozunk létre, ami egy adott tárterületen lévő objektumra mutat. Fontos megjegyezni, hogy Java-ban nincsenek már pointerek, csak referenciák használata engedélyezett. Sablon osztályok helyett a Java bevezeti a generikusok fogalmát. A legfontosabb tulajdonsága a típus törlés, melynek lényege, hogy a paraméteres típus egy nem paraméteres típusra. Erre azért volt szükség, hogy a korábbi Java verziókkal való kompatibilitás ne sérüljön.

Az osztályok örökölhetnek a szülőosztálytól tagfüggvényeket. Bizonyos esetekben pedig előfordul, hogy ezeket szükséges felüldefiniálni. Ehhez C++-ban a `virtual` kulcsszóra volt szükség, viszont erre a Java-ban már nincs szükség. Ez annak dinamikus kötésnek köszönhetően. Tehát az interpreter a dinamikus taghoz tartozó implementációját használja a metódusnak. A dinamikus tag fogalom azzal van összefüggésben, hogy a poliformizmusnak miatt, olyan helyen ahol állhat a gyermek, ott állhat a szülő osztályú objektum is. Ennek köszönhetően előfordulhat, hogy például egy szülő osztályú objektumreferencia hivatkozhat gyermek osztályú objektumra, és viszont.

C++-ban ahoz, hogy extra saját vagy beépített osztályokat metódusokat lehessen elérni, header fájlokat kellett a forrásunkba inklúdálni. Java-ban nincsenek header állományok, helyettük vannak csomagok, melyeket az `import` kulcszóval tudjuk hozzáadni a forráshoz. Csomagokat mi is hozhatunk létre, ehhez a fájl legelején a `package [<név>]` sort kell beírni. Többféleképpen importálhatunk. Lehetőségünk van a teljes osztályt, de még a publikus metódusait is hozzáadni. Fontos megjegyezni, hogy sz importálásra nem feltétlenül van szükség, csak tisztábbá teszi a kódot. Lehetőség van teljes fájlelérési úttal elérni egy csomag tartalmát. Annyi könnyebséget biztosít az interpreter, hogy elég az egyes mappákat, almappákat pontokkal elválasztani. Ezeknek a csomagoknak köszönhetően Java-ban könnyen lehet hálózatkezelést, felhasználói felületet készíteni.

## 11.2. Gyors prototípus-fejlesztés Python és Java nyelven



### Feladat megoldásához szükséges források

Python: Forstner Bertalan, Ekler Péter, Kelényi Imre: Bevezetés a mobilprogramozásba(35-51. oldal)

Itt a kijelölt oldalakból egy 1 oldalas élmény-olvasónaplóra gondoltam.

### Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

A Python programozási nyelv Guido van Rossum nevéhez fűződik, aki 1990-ben alkotta meg. Alapjába véve ez a nyelv egy nagyon magas programozási nyelv. Könnyen tanulható, ezért nagyon könnyen lehet vele komolyabb programokat írni, akár kezdő programozóknak is.

A már korábban elterjedt C, C++, Java nyelvekhez képest nagy előnye, hogy nincs szükség fordításra. A forrásból az értelmező azonnal képes futtatni a programot. Ez a tulajdonásga abból következik, hogy a Python az egy szkriptnyelv. A komolyabb problémák megoldása érdekében rengeteg csomagot és beépített eljárást tartalmaz. A Python kiváló lehetőséget nyújt prototípusok tesztelésére, mellyel a Java, C, C++ programunkban használt felhasználói felület, eljárások, funkciók tesztelhetők. A fejlesztők életét jelentősen megkönnyíti a standar Python kódkönyvtár, mely modulokat tartalmaz fájlkezeléshez, hálózatkezeléshez, rendzserhívásokhoz és felhasználói felület kialakításához is.

A Python nyelv szintaxisa jelentősen egyszerűsített, mivel behúzás alapú. Tehát nincs szükség kapcsoszárójelekre a blokk elejének és végének jelöléséhez. A blokk addig tart ameddig az értelmező nem talál egy kisebb behúzású sort. Érdekesség még, hogy az utasításokat nem kell ";"-vel elválasztani, azok végét a sor vége jelzi. Persze előfordulhat, hogy egy utasítás nem fér ki egy sorba, ezt az értelmezőnek egy a sor végére írt "\"-jellel jelölhetjük. Ha nem zárunk be egy zárójelet, akkor is a következő sort az utasítás folytatásának veszi.

Python-ban az adatokat objektumok reprezentálják. A C, C++, Java nyelvekhez hasonlóan az adatokon végrehajtható műveletek az objektum típusától függnek. Eltérides ezzel szemben, hogy nem kell explicit módon megadni az objektum típusát, azt az értelmező "kitalálja". Az adattípusok többsége a fentebb említett nyelvekhez hasonló. Ennél érdekesebb az ennek, listák és szótárok használata. Mindháromra igaz, hogy az objektumoknak nem kell azonos típusúnak lennie, szemben a C/C++-ból ismert tömbökkel, vektorokkal. Az ennek lényegében objektumok gyűjteményei, melyeket veszzővel választunk el. Ezeket sima zárójelek közé írjuk. A listák egy rendezett sorozatai az objektuoknak, melyeket szintén vesszővel választunk el, és szögletes zárójellel határolunk. Az elemeket a listában az indexükkel azonosítjuk. A szótárok pedig az objektumok mellett kulcsokat is tartalmaznak, ezekkel tudjuk az egyes elemeket azonosítani. Ebben a nylevben a változók objektumokra mutató referenciai. Mivel a változóknak nincs típusuk, ezért bármilyen objektumra mutathatnak. Az értékadás a már ismert "="-lel történik. A változóhozzárendeléseket a `def` kulcsosval tehetjük meg. Az hátramaradt objektumokat a `garbage collector` törli. Pythonban is léteznek globális és lokális változók. Egy lokális változót a `global` kulcsosval tehetünk globálissá. A beépített típusok között létezik típuskonverzió. Szekvenciákkal, ide tartotnak a listák, sztringek ennek, műveleteket hajthatunk végre, beépített függvényeket alkalmazhatunk.

A Python biztosítja a hagyományos programnyelvi eszközöket. Tudunk kírni szövegetket, változók értékét a konzolra. Létrehozhatunk `if` elágazásokat. Ebben eltérés, hogy az `else if` ágat `elif`-el jelöljük. A nyelv támogatja a ciklusokat, tehát a `while`, `for` ciklusok gond nélkül létrehozhatók. Egyedül a szintaktikájukban térnek el a C/C++-os társaikétől. A `for` cílusok esetén érdemes megemlíteni az `xrange` függvényt, mellyel megadhatjuk, hogy mire meddig szeretnénk futtani a ciklusváltozót, és azt is, hogy milyen lépésközzel. Készíthetünk címkeket is, melyet a `label` kulcsosval jelölünk, és a `goto` utasítással tudjuk a vezérlést átugratni rá. Létezik egy másik kulcsosó is, a `comefrom`. Ennek a segítségével a címkeből vissza lehet ugrani a hozzá tartotó `comefrom` részhez.

A függvényeket a `def` kulcsosval tudjuk definiálni. Ezeknek lehetnek paramétereik, melyek csak érték szerint adhatók át, kivéve a listákat, szótárokat, melyeken való módosítás a híváshelyen lévő objektumra is végrehajtódik. A visszatérési értéküket nem kell expliciten megadni, ahogy már a változóknál megszoktuk. Csak egy érékkel tudnak visszatérni, de lehet akár ennekkel is.

Mivel a Python támogatja az objektumorientált eljárásokat, ezért létrehozhatunk osztályokat is, melyet a szokásos `class` kulcsosval definiálunk. Jelentős különbség nincs a C/C++-ban megszokott osztályok alapvető működéséhez képest. Viszont Python-ban nem használhatunk `private`, `public`, `protected` címkek. Ezeket a tagváltozó nevével tudjuk helyettesíteni. Ha nem rakunk aláhúzást elé, akkor publikus lesz. Abban az esetben, ha egy aláhúzás van a változó név elején, akkor `protected`, kettő esetén pedig

private tagváltozóról beszélünk. Az osztály konstruktora az `__init__` függvény adja. Ennek első paramétere a `self`, vagyis maga a létrehozandó objektum.

Mint már említettem a Python fejlesztés megkönnyítése érdekében modulokat tartalmaz. Ezeken belül vannak olyanok, melyek kifejezetten a mobilos fejlesztést segítik. Biztosítják a felhasználói felület kezelését(`appuifw`), hálózettelkezelést(`messaging`, de a kamera(`camera`) elérését is megoldják. A `sysinfo` modul segítségével lekérdezhetjük a telefon adatait, az `audio` modul segítségével pedig hangfelvételeket hozhatunk létre, és azok lejátszását is biztosítja. Létrehozhatunk saját modulokat is, melyeket a programunkba importálhatunk.

A kivételkezelés is egy ismert fogalom a Python nyelvben. A vizsgált blokkot, ahonnan a kivétel érkezhet, a `try` címkével jelöljük. Hiba esetén a vezérlés az `except` címkével jelölt blokkra ugrik. Lehet megadni `else` ágat is, plusz az `else` és `except` helyett használhatjuk a `finally` címkét, melyhez tartozó kódrész főleg "takarításra" szolgál.

DRAFT

## 12. fejezet

# Helló, Arroway!

### 12.1. 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.!

[https://arato.inf.unideb.hu/batfai.norbert/UDPROG/deprecated/Prog1\\_5.pdf](https://arato.inf.unideb.hu/batfai.norbert/UDPROG/deprecated/Prog1_5.pdf)(16-22 fólia)

Ugyanezt írjuk meg C++ nyelven is! (lásd még UDPROG repó: source/labor/polargen)

Megoldás forrása: [itt](#)

#### Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

A korábbi fejezetben már megismertük mind a C++, mind a Java forrást. Most azt fogjuk megnézni, hogy a hivatalos Java random szám generátor mennyiben hasonlít a mi megoldásunkra.

Elsőnek nézzük ár újra a Java forrást,

```
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));
tarolt = r * v2;
nincsTarolt = !nincsTarolt;
return r * v1;
}
else
{
    nincsTarolt = !nincsTarolt;
    return tarolt;
}
}
```

Tehát a program annyit csinál, hogy generál 2 random számot. Az egyiket eltárolja, a másikat pedig visszaadja. Elsőnek meg kell viszgálni, hogy van-e tárolt elem. Ehhez szükségünk van a `nincsTarolt` logikai változóra, mely alapértelmezetten igaz. Majd a `double` függvény, abban az esetben ha ez a változó igaz értékű, akkor kiszámolja a két random számot. Eltárolja az egyiket, majd a `nincsTarolt`-t hamisra állítja. Így elkerülhetjük azt, hogy a programnak feleslegesen kelljen újra random számot generálnia.

Most, hogy láttuk, hogyan működik a saját Polár generátorunk, nézzük, hogy a OpenJDK `Random.java` forrásában, hogyan oldották meg ezt.

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

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;
    }
}
```

Ahogy láthatjuk a hivatalos megoldás teljesen ugyanaz, mint a mi sajátunk. Ez a feladat arra ad példát, hogy az objektumorientált programozás egyáltalán nem annyira nehéz, mint azt sokan gondolják.

Végezetül pedig lássuk, újra ennek a C++-os megoldását.

```
class PolarGen {  
  
public:  
  
    PolarGen(); //konstruktor  
  
    ~PolarGen() {} //destruktur  
  
    double kovetkezo(); //random lekérés  
  
private:  
  
    bool nincsTarolt;  
    double tarolt; //random értéke  
};  
  
PolarGen::PolarGen() { //a konstruktor kifejtése  
    nincsTarolt = false;  
    std::srand (std::time(NULL)); //random inicializálás  
}  
  
double PolarGen::kovetkezo() { //random lekérő függvény kifejtése  
    if (nincsTarolt)  
    {  
        double u1, u2, v1, v2, w;  
  
        do{  
            u1 = std::rand () / (RAND_MAX + 1.0); //innentől jön az algoritmus  
            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; //idáig tart az algoritmus  
    }  
  
    else  
    {  
        nincsTarolt = !nincsTarolt; //ha van korábbi random érték, akkor azt ↵  
    }  
}
```

```
    adja vissza
    return tarolt;
}
};
```

## 12.2. Homokózó

Írjuk át az első védési programot (LZW binfa) C++ nyelvről Java nyelvre, ugyanúgy működjön! Mutasunk rá, hogy gyakorlatilag a pointereket és referenciákat kell kiirtani és minden márás 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!

Megoldás forrása: <https://git.io/Je3cZ>

### Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

A könyv korábbi részében részletesen elemztük már, hogy hogyan működik az LZW binfa. Megvizsgáltuk a C++ forrás felépítését, és több feladatban módosítottunk is rajta. Most viszont az eredeti `z3a7.cpp`-hez nyúlunk vissza, annak fogjuk elkészíteni a Java implementációját, és megismerkedünk azzal is, hogyan lehet ezt Java Servlet-ként böngészőben futtatni. Ahogy a feladat leírásában olvashatod, elég csak a pointereket és a referenciákat eltüntetni a forrásból. Természetesen ez költői túlzás, de a feladat nem nehéz.

A Java programozási nyelv biztosítja azt, hogy ne kelljen azon gondolkodni, hogy egy objektumot referenciáként, pointerként, vagy esetleg csak értékként adjuk át. Mivel bármilyen objektumot is példányosítunk, az lényegében egy objektumreferenciát hoz létre. Kivételt képeznek ezalól a primitív típusok, mint az `int`, `double`, `char` stb. Ezekhez a Java nyelv csomagoló osztályokat biztosít, mint például az `Integer`, melyet már objektumreferenciaként példányosítjuk. Még egy fontos megjegyzés, mielőtt tovább haladunk, hogy a Java nem támogatja a operátor túlterhelést, szóval ezeket kénytelenek vagyunk hagyomásnyos függvényekkel helyettesíteni.

Lássuk a forrást:

```
class LZWBinFa
{
    public LZWBinFa ()
    {
        fa = gyoker;
    }

    public void hozzarendel(char b)
    {
        if (b == '0')
        {
            if (fa.nullasGyermek () == null)
            {
                Csomopont uj = new Csomopont ('0');
                fa.ujNullasGyermek (uj);
            }
        }
    }
}
```

```
        fa = gyoker;
    }
    else
    {
        fa = fa.nullasGyermek ();
    }
}
else
{
    if (fa.egyesGyermek () == null)
    {
        Csomopont uj = new Csomopont ('1');
        fa.ujEgyesGyermek (uj);
        fa = gyoker;
    }
    else
    {
        fa = fa.egyesGyermek ();
    }
}
}

public void kiir ()
{
    melyseg = 0;
    kiir (gyoker, new java.io.BufferedWriter(new java.io.←
        OutputStreamWriter(System.out)));
}

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 = java.lang.Math.sqrt (szorasosszeg / (atlagdb - 1));
    else
        szoras = java.lang.Math.sqrt (szorasosszeg);

    return szoras;
}
public void kiir (java.io.BufferedWriter os)
{
    melyseg = 0;
    kiir (gyoker, os);
}

private class Csomopont
{
    public Csomopont (char b)
    {
        betu = b;
        balNulla = null;
        jobbEgy = null;
    }
    public final Csomopont nullasGyermek ()
    {
        return balNulla;
    }
    public final Csomopont egyesGyermek ()
    {
        return jobbEgy;
    }
    public void ujNullasGyermek (Csmopont gy)
    {
        balNulla = gy;
    }
    public void ujEgyesGyermek (Csmopont gy)
    {
        jobbEgy = gy;
    }
    public final char getBetu ()
    {
        return betu;
    }

    private char betu;
    private Csmopont balNulla;
    private Csmopont jobbEgy;
}

private Csmopont fa;
private int melyseg, atlagosszeg, atlagdb;
private double szorasosszeg;
```

```
public void kiir (Csomopont elem, java.io.BufferedWriter os)
{
    if (elem != null)
    {
        try{
            ++melyseg;
            kiir (elem.egyesGyermek (), os);
            for (int i = 0; i < melyseg; ++i)
                os.write("----");
            os.write(elem.getBetu () + "(" + (melyseg - 1) + ")\\n");
            kiir (elem.nullasGyermek (), os);
            --melyseg;
        }
        catch(java.io.IOException e){
            System.out.println("Csomópont írása nem sikerült.");
        }
    }
    protected Csomopont gyoker = new Csomopont ('/');
    protected int maxMelyseg;
    protected double atlag, szoras;

    protected void rmelyseg (Csmopont elem)
    {
        if (elem != null)
        {
            ++melyseg;
            if (melyseg > maxMelyseg)
                maxMelyseg = melyseg;
            rmelyseg (elem.egyesGyermek ());
            rmelyseg (elem.nullasGyermek ());
            --melyseg;
        }
    }
    protected void ratlag(Csmopont elem) {
        if (elem != null) {
            ++melyseg;
            ratlag(elem.egyesGyermek());
            ratlag(elem.nullasGyermek());
            --melyseg;
            if (elem.egyesGyermek() == null && elem.nullasGyermek() == null ←
                ) {
                    ++atlagdb;
                    atlagosszeg += melyseg;
                }
        }
    }
    protected void rszoras(Csmopont 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));
}
}

}
```

Ahogy látható, semmilyen címképző operátorra, vagy csillagra nincs szükség a kódban. Maga az osztály konstruktora az nagyon hasonlít az eredetire. Viszont nincs már szükség destruktora. Tehát a C++ forrásban lévő szabadít-ra már nincs szükségünk. Ez annak köszönhető, hogy Java szemétfelüjtője automatikusan törli azokat az objektumokat a memoriából, amire már nincs érvényes referencia. Lehet úgy példányosítani egy osztályt, mint ahogy C++-ban a sima változókat deklaráltuk

```
Csomopont fa;
```

Ebben az esetben egy `null` referenciát kapunk, vagyis ennek még át kell adni egy bizonyos memóriacímen található objektumot. Jelen esetben ez nem okoz problémát a programban, mert a `fa` objektumreferenciának átadjuk a `gyoker` által mutatott objektumot, az átfirás során én nem inicializáltam a `gyoker` refenciát, így hibát dobott a program, mivel után a `fa` referencia is `null` referencia maradt, mely által mutatott objektumra hivatkozunk a későbbi függvényekbe. C++-hoz hasonlóan a `new` operátorral tudunk tárhelyet foglalni, mely Java-ban referenciát ad át.

Az objektumorientált programozás alap építőkövének számító adatrejtés egy kicsit másabb, mint a C++-ban megszoktuk. Ahhoz, hogy az egyes tagváltozók és tagfüggvények elérhetőségét szabályozzuk, mindenki definíciója elő meg kell adni, hogy milyen elérést biztosítsunk hozzájuk. A Java nyelv nem támogatja a operátor túlterhelést, új metódus jelent meg a programban, a `hazzarendel`. Mostmár ezzel lehet a fába beletteni a nullákat és az egyeseket.

Most, hogy már láttuk magát az osztályt, akkor nézzük meg a `main` függvényt.

```
public static void main (String[] args)
{
    if (args.length != 3)
    {
        usage ();
        System.exit (-1);
    }

    String inFile = args[0];

    if (args[1].charAt (1) != 'o')
    {
        System.out.println ("Missing -o argument");
        usage ();
        System.exit (-2);
    }
}
```

```
}

try {
    java.io.FileInputStream beFile = new java.io.FileInputStream(inFile ←
        );
    java.io.DataInputStream beFile_datastream = new java.io. ←
        DataInputStream(beFile);
    java.io.BufferedReader beFile_bufferedreader = new java.io. ←
        BufferedReader(new java.io.InputStreamReader(beFile_datastream)) ←
        ;

    java.io.FileWriter kiFile = new java.io.FileWriter(args[2]);
    java.io.BufferedWriter kiFile_bufferedwriter = new java.io. ←
        BufferedWriter(kiFile);
    LZWBInFa binFa = new LZWBInFa(); // s nyomjuk majd be az LZW fa ←
        objektumunkba

    int c;
    while ((c = beFile_bufferedreader.read()) != -1) {
        if (c == 0x0a) {
            break;
        }
    }
    boolean kommentben = false;

    while ((c = beFile_bufferedreader.read()) != -1)
    {

        if (c == 0x3e) {          // > karakter
            kommentben = true;
            continue;
        }

        if (c == 0x0a) {          // újsor
            kommentben = false;
            continue;
        }

        if (kommentben) {
            continue;
        }

        if (c == 0x4e) // N betű
        {
            continue;
        }

        for (int i = 0; i < 8; ++i) {
            if ((c & 0x80) == 128) // ha a vizsgált bit 1, akkor az '1' bet ←
                ūt nyomjuk az LZW fa objektumunkba
```

```
        {
            binFa.hozzarendel('1');
        } else // különben meg a '0' betűt:
        {
            binFa.hozzarendel('0');
        }
        c <<= 1;
    }

}

binFa.kiir(kiFile_bufferedwriter);
kiFile_bufferedwriter.write("depth = " + binFa.getMelyseg() + '\n');
kiFile_bufferedwriter.write("mean = " + binFa.getAtlag() + '\n');
kiFile_bufferedwriter.write("var = " + binFa.getSzoras() + '\n');

kiFile_bufferedwriter.close();
kiFile.close ();
beFile_datastream.close ();
beFile_bufferedReader.close ();
beFile.close ();
} catch (Exception e) {
    for (StackTraceElement elem : e.getStackTrace()) {
        System.err.println(elem);
    }
}
}
```

A függvény lényegében ugyanazt csinálja, mint korábban. Feltűnhet, hogy már nem 4 paraméternek kell lennie, hanem csak 3-nak. Ez abból adódik, hogy Java-ban az első paraméter nem a program neve, hanem az álatulnuk megadott első paraméter a program neve után. Tehát leellenőrzizzük, hogy meg van-e minden szükséges paraméter. Ezután jön egy érdekesség, mely a korábbi programban nem volt benne, de gyakorlott C++ programozóknak már nem lehet újdonság, ez a try-catch blokk. Java-ban a kivételkezelés sok esetben elvárásnak számít. Jelen esetben a fájlkezelés miatt volt rá szükség, mivel enélkül le se fordulna a kód. De ezzel az esetleges null referenciaikra való hivatkozást is ki tudjuk szűrni. Első lépésként megnyitjuk a bemenethez és a kimenethez szükséges fájlokat. Ehhez a java.io osztályait használjuk. Ezután pedig elkezdjük beolvasni a forrást, és az abban lévő betűk függvényében 0-kal és 1-kel feltölteni a fát. A for ciklust kellett egy kicsit átalakítani, mivel Java-ban a bajtsorrend big-endian, ezért nem 1-el kell egyenlőnek lennie a (`c & 0x80`) kifejezésnek, hanem 128-al, ahhoz, hogy 1-est nyomjunk a fába. Majd a fát és annak mélységét, átlagát, szórását kiírjuk a kimenetként kapott fájba. Egy dologra vigyázni kell, hogy a BufferedWriter osztály nem azonnal írja ki a fájlba a tartalmat, hanem csak akkor, amikor bezárjuk az általa megnyitott fájlt. Tehát ha ezt elfelejtjük megtenni, akkor azt nem kapjuk meg a program eredményét.

A feladat második részében pedig átalakítjuk a programot Java Servletté. Ehhez az Apache Tomcat web-szervert fogjuk használni. Első lépésként le kell tölteni a legújabb verzióját ennek a szervernek. (<http://tomcat.apache.org>) Ki kell csomagolni, majd /bin/startup.sh-val tudjuk elindítani a szervert, leállítani pedig a /bin/shutdown.sh-val lehet. A módosított java forrásból készített class fájlt a /webapps/ROOT/WEB-INF/classes mappába kell

helyezni, majd a /webapps/ROOT/WEB-INF/web.xml fájlba el kell helyezni a következő sorokat:

```
<servlet>
    <servlet-name>LZWBinFa</servlet-name>
    <servlet-class>LZWBinFa</servlet-class>
</servlet>

<servlet-mapping>
    <servlet-name>LZWBinFa</servlet-name>
    <url-pattern>/LZWBinFa</url-pattern>
</servlet-mapping>
```

Fontos, hogy ezeket a webapp tagak közé kell helyezni. Ha ezekkel a lépésekkel kész vagyunk, akkor már lehet futtatni a böngészőben a programot. Nézzük meg, hogy milyen módosításokat kellett végezni az eredeti forráson.

```
import java.io.*;
import javax.servlet.*;
import javax.servlet.http.*;

public class LZWBinFa extends HttpServlet
{
    ...
}
```

Elsőnek importálni kell a Java Servlethez szükséges csomagokat. Ezeket a javac nem találja meg azonnal, mivel a servlet-api.jar-t nem tartalmazza a Java JDK. Ezt a Tomcat webserverrel együtt kapjuk meg, ezért a classpath-t meg kell adni a javac számára. Ehhez a -cp kapcsolót használhatjuk.

```
javac -cp /path/to/apache-tomcat-9.0.xx/lib/servlet-api.jar ↪
      LZWBinFa.java
```

A másik, amit egyből észre lehet venni, hogy az osztályunk a HttpServlet osztály leszármazottja. Enélkül nem tudnánk Servlet-ként használni a programot. Az osztályunk konstruktora már nincs szükség, mivel nincs main függvény sem. A megmaradt tagfüggvények nagy része nem változott. Kivéve a kiir függvényt, mely most a az LZWBinFa tagváltozójába, a kimenet-be építi fel a fát.

```
public void kiir (Csomopont elem)
{
    // Nem létező csomóponttal nem foglalkozunk... azaz ez a rekurzió ↪
    // leállítása
    if (elem != null)
    {

        ++melyseg;
        kiir (elem.egyesGyermekek ());
        // ez a postorder bejárásban képest
        // 1-el nagyobb mélység, ezért -1
        for (int i = 0; i < melyseg; ++i)
            kimenet.append("----");
```

```
        kimenet.append(elem.getBetu () + " (" + (melyseg - 1) + ")<br>\n ←  
        ");  
    kiir (elem.nullasGyermek ());  
    --melyseg;  
  
}  
}
```

A main függvényt a CreateStringBuffer váltotta. Lényegében ugyan azt a szerepet látja el, annyi különbséggel, hogy ez már egy tagfüggvénye az osztályunknak.

```
public void CreateStringBuffer(String bemenet)  
{  
    for(int i = 0; i < bemenet.length(); ++i){  
        int c = bemenet.charAt(i);  
        if(c == 0x0a){  
            break;  
        }  
    }  
    boolean kommentben = false;  
  
    for(int i = 0; i < bemenet.length(); ++i)  
    {  
        int c = bemenet.charAt(i);  
  
        if (c == 0x3e) { // > karakter  
            kommentben = true;  
            continue;  
        }  
  
        if (c == 0x0a) { // újsor  
            kommentben = false;  
            continue;  
        }  
  
        if (kommentben) {  
            continue;  
        }  
  
        if (c == 0x4e) // N betű  
        {  
            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");

}
```

Már nincs szükség a fájlkezeléshez szükséges objektumokra, mivel a kiírás a bemenet bufferbe történik. Az utolsó, és egyben legfontosabb függvény pedig a doGet függvény, mely a HttpServlet osztály egy tagfüggvénye. Ez szolgál arra, hogy GET kérést intézzünk a szerver felé.

```
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>"
    );
}
```

A `setContentType` függvény segítségével be tudjuk állítani, hogy milyen formátumban küldje a szerver a kért reprezentációt. Jelen esetben mi ezt egy HTML formátumban kérjük. A hibás működés elkerülése érdekében kezelni kell azt az esetet, ha a felhasználó elfelejt megadni a bemenetet. Ha van bemenetünk, akkor a `CreateStringBuffer` segítségével felépítjük, és kiírjuk a fát a bufferbe. A `PrintWriter` osztály segítségével megírjuk, hogy hogyan nézzen ki a válasz, mit tartalmazza. Lényegében egy klasszikus html fájlt hozunk létre. Ha a fenti parancsal fordítjuk a forrást, akkor ideális esetben kapunk két `.class` fájlt. Mind a kettőt be kell másolni a fentebb megadott helyre, és módosítani kell az xml-fájlt. Mielőtt elkezdenéd bemásolni a class-okat, ellenőrizd, hogy le van-e állítva a Tomcat server. Ha nincs, állítsd le, majd a módosítások elvégzése után már csak be kell írni a következőt:

```
http://localhost:8080/LZWBinFa?bemenet=szöveg
```

## LZWBinFa

```
-----1(3)
-----1(5)
-----0(4)
-----1(2)
-----0(3)
-----1(5)
-----0(4)
-----1(1)
-----1(3)
-----0(2)
-----0(3)
---/(0)
-----1(3)
-----1(2)
-----0(1)
-----1(3)
-----0(2)
depth = 5
mean = 3.6666666666666665
var = 1.0327955589886446
```

12.1. ábra. Java servlet

### 12.3. Gagyi

Az ismert formális „`while (x <= t && x >= t && t != x);`” tesztkérdéstípusra adj a szokássónál (miszerint x, t az egyik esetben az objektum által hordozott érték, a másikban meg az objektum referenciája) „mélyebb” választ, írj Java példaprogramot mely egyszer végtelen ciklus, más x, t értékekkel meg nem! A példát építsd a JDK Integer.java forrására, hogy a 128-nál inkluzív objektum példányokat poolozza!

Megoldás forrása: [https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention\\_raising/Source/Gagyi](https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention_raising/Source/Gagyi)

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

A feladat arra épül, hogy a Java Integer osztálya a 128-nál kisebb egészeket pool-ozza. Ez abban nyilvánul meg, hogy ha példányosítunk egy Integer objektumot, ami 128-nál kisebb értéket kap, akkor az objektum referencia ugyanarra a memóriaterületre hivatkozik. Lássuk a forrást:

```
class Gagyi{
    public static void main (String[] args){
        if (args.length != 2){
            System.out.println("Használat: java Gagyi szám");
            return;
        }

        Integer x = Integer.parseInt(args[0]);
        Integer t = Integer.parseInt(args[0]);

        while (x >= t && x <= t && x != t){
            System.out.println("Gagyiii");
        }
    }
}
```

A program 1 egész számot kér paraméterként, majd ezek értékét átadjuk x és t objektumreferenciáknak. Ezután pedig végrehajtjuk a feladatban megadott ciklust. A ciklus ellentmondása abból adódna egy laikusnak, hogy lényegében a feltétel azt vizsgálja, hogy teljesül-e az, hogy x és t egyenlő, emellett pedig x és t nem egyenlő. Viszont Java-ban létezik az automatikus csomagolás fogalma. Ennek annyi a lényege, hogy a program automatikusan kicsomagolja az Integer osztály értékét, abban az esetben, ha ez szükséges. Például a <=, >= operátorok esetén megtörténik a kicsomagolás. Ellenben a != operátor objektum referenciákat hasosít össze. Ha a két Integer objektum értéke ugyanaz, és 128-nál kisebb az értéke, akkor nem lépünk be a végtelen ciklusba. Ellenben ha 127-nél nagyobb egészt adunk meg, akkor viszont belépünk, amiatt, mert ebben az esetben az objektum referenciák különbözőek lesznek.

## 12.4. Yoda

Írunk olyan Java programot, ami java.lang.NullPointerException-leáll, ha nem követjük a Yoda conditions-t!

[https://en.wikipedia.org/wiki/Yoda\\_conditions](https://en.wikipedia.org/wiki/Yoda_conditions)

Megoldás forrása: [https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention\\_raising/Source/Yoda](https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention_raising/Source/Yoda)

### Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

A Yoda conditions nevét a Star Wars-ból ismert Yoda karakterről kapta. Az említett filmben ő angolul beszél, viszont nem a nyelv hagyományos szintaxisával. Ilyen furcsaságról van szó itt is. Azért találták ki, hogy megkönnyítsék a programozók számára az elírások kiszűrését, abban az esetben, amikor egyenlőséget vizsgálunk. Főleg akkor érdemes használni, amikor a változókat nem változóval hasonlíthatunk össze, hanem valamilyen konstanssal.

```
Integer a = 5;
//Yoda használata nélkül
if (a == 6)
    //valamit csinál
```

```
//Yoda használatával  
if (6 == a)  
    //valamit csinál
```

Ahogy látható a Yoda conditions lényege, hogy felcseréljük a feltételben a változót a konstanssal. Ez a technika megkönnyíti a hibakeresését például ebben az esetben:

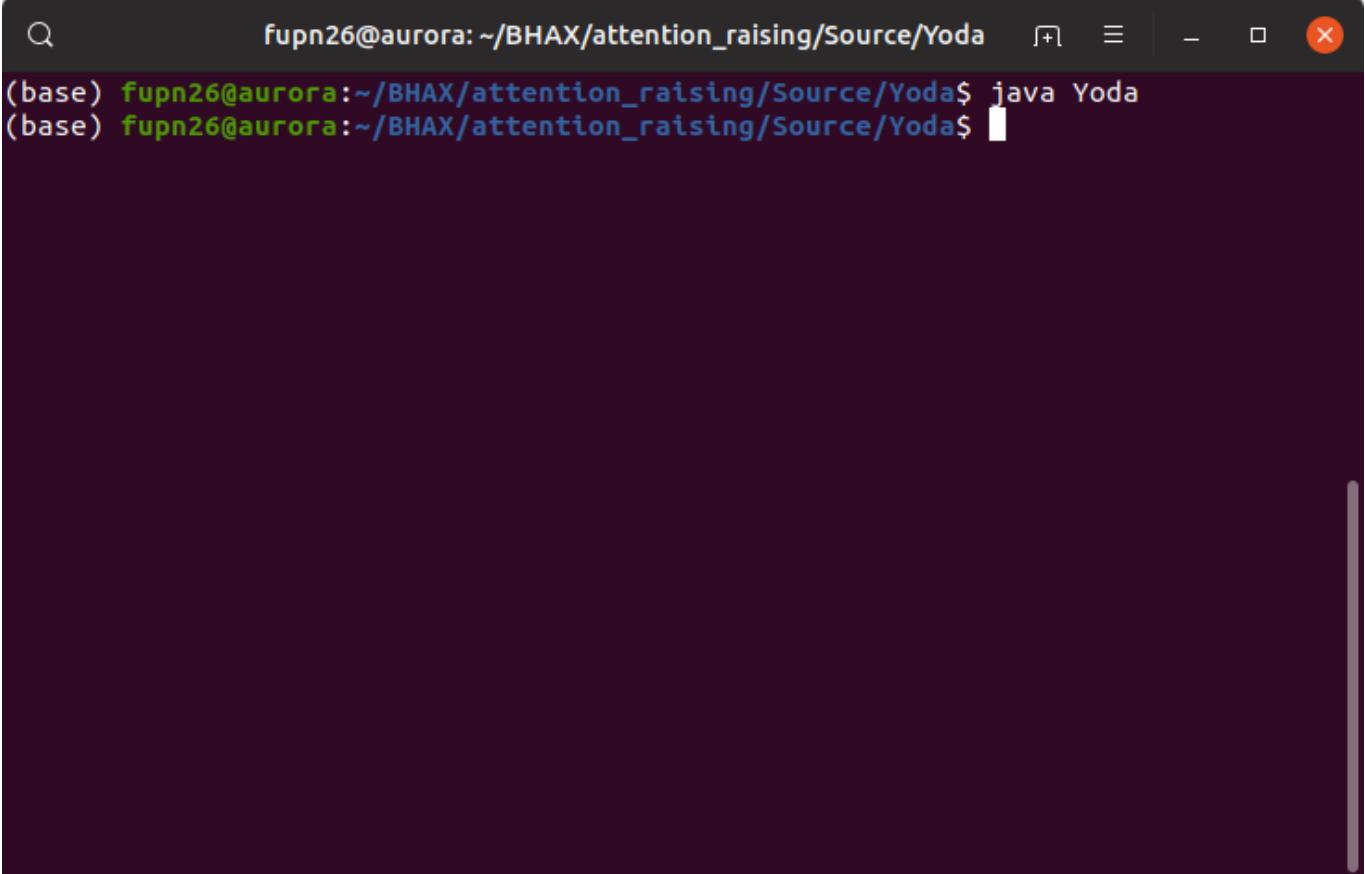
```
if (6 = a)           if (a = 6)
```

Ha így írjuk a feltételt, akkor is működni fog a program, de az `if`-be minden be fog lépni a vezérlés, mivel annak fejlécében csak értéket adunk át, és nem feltételt vizsgálunk. Ezzel az a probléma, hogy a programunk nem megfelelően működik, és ez a legrosszabb módja, mert nem is kapunk visszajelzést a hibáról. Viszont az első esetben sokkal egyszerűbb észrevenni, mint a másodiknál.

Most, hogy tudjuk, mi is az a Yoda conditions, lássuk a feladat megoldását.

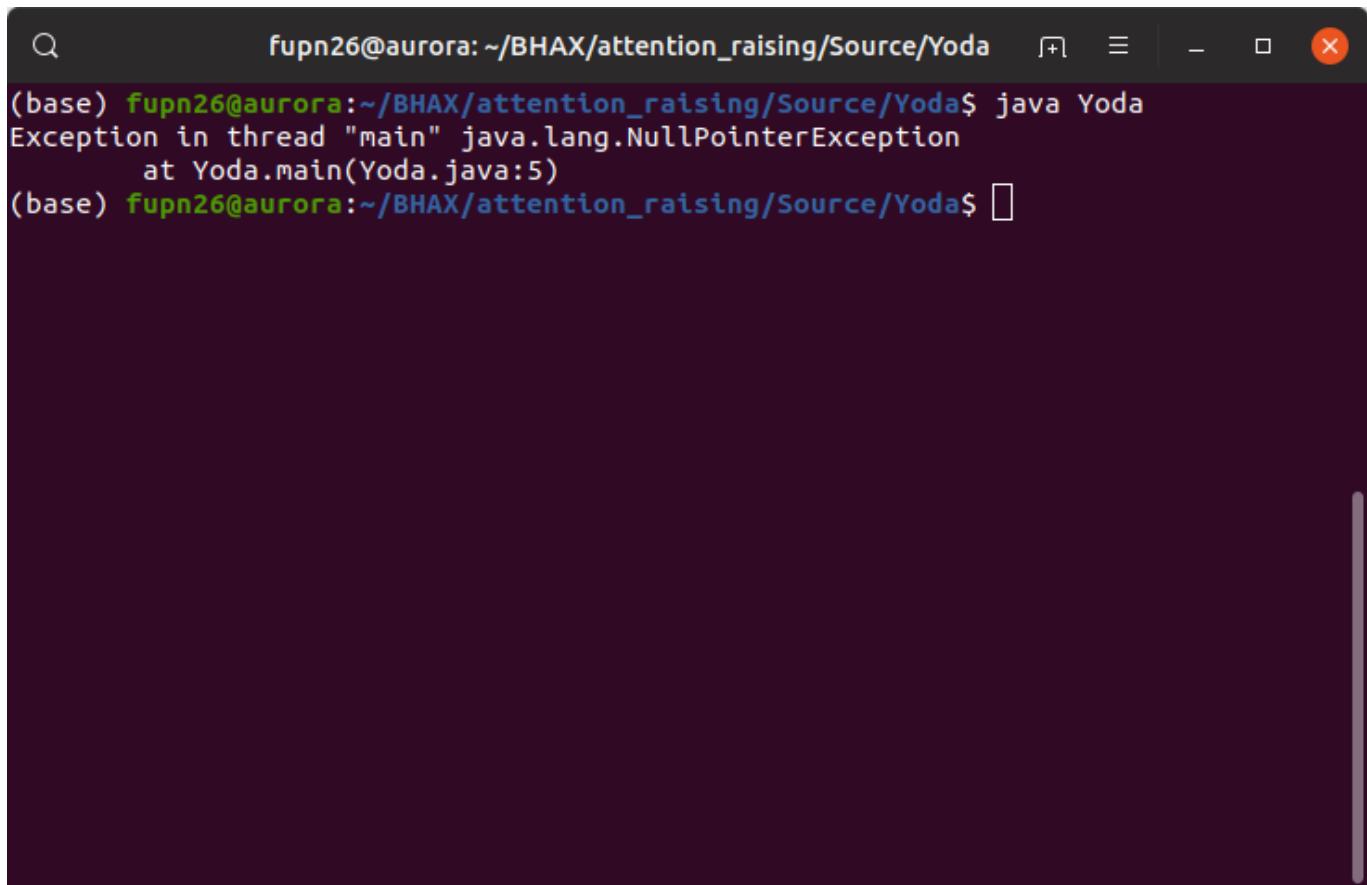
```
class Yoda{  
    public static void main (String[] args){  
        String a = null;  
  
        if(a.equals("Yoda")){  
            if("Yoda".equals(a)){  
                System.out.println("Yoda");  
            }  
        }  
    }  
}
```

Jelen állapotában a program kivétele dob, pontosan azt, amit a feladat előír, a `java.lang.NullPointerException`. Ez annak köszönhető, hogy az a objektum refencia `null` értékű, és ennek a tagfüggvényét hívjuk meg. Mivel nem létező objektumra mutat hivatkozik, ezért kapunk hibát. Viszont a kikommentezett feltételt használva már nem kapunk hibát. Ez annak köszönhető, hogy a beírt szöveg egyből `String`-é konvertálódik, és el tudjuk érni annak tagfüggvényeit.



```
fupn26@aurora:~/BHAX/attention_raising/Source/Yoda$ java Yoda
(base) fupn26@aurora:~/BHAX/attention_raising/Source/Yoda$
```

12.2. ábra. Yoda conditions alkalmazásával



The screenshot shows a terminal window with a dark background. At the top, it displays the command: `fupn26@aurora:~/BHAX/attention_raising/Source/Yoda$ java Yoda`. Below this, an exception message is shown:

```
(base) fupn26@aurora:~/BHAX/attention_raising/Source/Yoda$ java Yoda
Exception in thread "main" java.lang.NullPointerException
  at Yoda.main(Yoda.java:5)
(base) fupn26@aurora:~/BHAX/attention_raising/Source/Yoda$
```

12.3. ábra. Yoda conditions alkalmazása nélül

Összegezve a láttotakat, kijelenthetjük, hogy bizonyos esetben igazán hasznos lehet a Yoda conditions használata. Több órás kerestéssel kímélhetjük meg magunkat egyes hibák felderítése során.

## 12.5. Kódolás from scratch

Induljunk ki ebből a tudományos közleményből: <http://crd-legacy.lbl.gov/~dhbailey/dhbpapers/bbpalg.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-tanitokjavat/apbs02.html> (mert ha csak lemásolod, akkor pont az a fejlesztői élmény marad ki, melyet szeretném, ha átélnél).

Megoldás forrása: [https://github.com/fupn26/BHAX/blob/master/attention\\_raising/Source/PiBBP\\_sajat.java](https://github.com/fupn26/BHAX/blob/master/attention_raising/Source/PiBBP_sajat.java)

**Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...**

A BBP, teljes nevén Bailey-Borwein-Plouffe algoritmus a Pi hexadecimális jegyeinek egy  $d > 0$  számjegytől történő kiszámolására szolgál. Az alapját a BBP formula jelenti, amit 1995-ben találtak ki.

Maga az algoritmus a következő:

$$\{16^d \pi\} = \{4\{16^d S_1\} - 2\{16^d S_4\} - \{16^d S_5\} - \{16^d S_6\}\}$$

A feladat ennek az algoritmusnak az implementálása. Lássuk a kódot.

```
class PiBBP{
    // {16^dπ} = {4{16^ds1} - 2{16^ds4} - {16^ds5} - {16^ds6}}
    public double result;
    public String HexaJegyek;
    public PiBBP(int d){
        double d16S1 = dj16s(d,1);
        double d16S2 = dj16s(d,4);
        double d16S3 = dj16s(d,5);
        double d16S4 = dj16s(d, 6);

        double temp = 4.0d*d16S1 - 2.0d*d16S2 - d16S3 - d16S4;

        result = temp - java.lang.StrictMath.floor(temp);

        StringBuffer sb = new StringBuffer();

        Character hexaJegyek[] = {'A', 'B', 'C', 'D', 'E', 'F'};

        while(result != 0.0d) {

            int jegy = (int)StrictMath.floor(16.0d*result);

            if(jegy<10)
                sb.append(jegy);
            else
                sb.append(hexaJegyek[jegy-10]);

            result = (16.0d*result) - StrictMath.floor(16.0d*result);
        }

        HexaJegyek = sb.toString();
    }

    public double dj16s(int d, int j){
        double sum = 0;
        for(int k = 0; k <= d; ++k){
            sum += (double)binmodk(8*k+j, d-k) / (double)(8*k + j);
        }
        sum -= java.lang.StrictMath.floor(sum);

        // long iPart = (long) sum;
        // Double fpart = sum -iPart;

        System.out.println(sum);
        return sum;
    }
}
```

```
public long binmodk(int k, int d) {
    int t = 1;
    long r = 1;
    while(t <= d) {
        t *= 2;
    }

    while(t > 1) {
        if(d >= t) {
            r = (16*r) % k;
            d = d-t;
        }
        t = t/2;
        if (t >= 1) {
            r = (r*r) % k;
        }
    }
    //      System.out.println(r);
    return r;
}

public static void main(String[] args) {
    PiBBP m_pibbp = new PiBBP(10000000);
    System.out.println(m_pibbp.HexaJegyek);
}
```

Az első fontos függvény a `binmodk`, mely egy bináris algoritmus a modulo k értékének kiszámolásához. Ha ez meg van, akkor ki kell számolnunk a a  $\{16^d S_n\}$ -t. Ezt a `dj16s` számolja ki. Végül pedig a `PiBBP` osztály konstruktorában pedig kiszámoljuk a  $\{16^d \pi\}$  értékét a képlet és a függvények segítségével.

## 13. fejezet

# Helló, Liskov!

### 13.1. Liskov helyettesítés sértése

Írunk olyan OO, leforduló Java és C++ kódcsipetet, amely megséríti a Liskov elvet! Mutassunk rá a megoldásra: jobb OO tervezés.

[https://arato.inf.unideb.hu/batfai.norbert/UDPROG/deprecated/Prog2\\_1.pdf\(93-99 fólia\)](https://arato.inf.unideb.hu/batfai.norbert/UDPROG/deprecated/Prog2_1.pdf(93-99 fólia)) (számos példa szerepel az elv megsértésére az UDPROG repóban, lásd pl. source/binom/BatfaiBarki/madarak/)

Megoldás forrása: [https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention\\_raising/Source/Liskov](https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention_raising/Source/Liskov)

#### Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

A Liskov elv azt mondja ki, hogy minden osztálynak helyettesíthetőnek kell lennie a leszármazottaival anélkül, hogy a program helyes működése megváltozna. Ha objektum orientált nyelven programozunk, éredemes ezt az elvet betartani, hiszen a program továbbfejlesztése során komoly problémát jelenthet ennek hiánya.

Lássunk egy példát arra, hogy mi történik, ha nem vesszük a Liskov elvet figyelembe. A példa egy matematikai tévedést tartalmaz, amit valószínűleg nem követnénk el a való életben, de jól szemlélteti az elvben megfogalmazott szabály hiányát.

```
#include <iostream>

using namespace std;

class Negyszog{
public:
    Negyszog(int a_oldsal, int b_oldsal, int c_oldsal, int d_oldsal) {
        a = a_oldsal;
        b = b_oldsal;
        c = c_oldsal;
        d = d_oldsal;
    }
    int a;
    int b;
    int c;
    int d;
```

```
int kerulet;
int terulet;
};

class Negyzet:public Negyszog{
public:
    Negyzet(int a_oldal, int b_oldal, int c_oldal, int d_oldal):Negyszog( ←
        a_oldal, b_oldal, c_oldal, d_oldal){
    }
};

class Teglalap:public Negyzet{
public:
    Teglalap(int a_oldal, int b_oldal, int c_oldal, int d_oldal):Negyzet( ←
        a_oldal, b_oldal, c_oldal, d_oldal){
    }
};

void setKeruletTerulet(Negyzet &negyzet) {
    negyzet.kerulet = negyzet.a * 4;
    negyzet.terulet = negyzet.a * negyzet.a;
}

int main()
{
    Negyzet& negyzet = *new Negyzet(5,5,5,5);
    Teglalap& teglalap = *new Teglalap(4,5,4,5);

    setKeruletTerulet(negyzet);
    setKeruletTerulet(teglalap);

    cout << "Téglalap kerülete: " << teglalap.kerulet << ", Négyzet   ←
        kerülete: " << negyzet.kerulet << endl;
}
```

Tehát elsőnek van egy Negyszog osztályunk. Ebből származtatjuk a Negyzet osztályt. Ezután viszont geometriaiag hibát követünk el, mert minden négyzet téglalap, de nem minden téglalap négyzet. A Negyzet osztályból származtatjuk a Teglalap osztályt. Majd definiálunk egy függvényt, mely egy négyzet kerületét és területét számolja ki. Viszont az objektum orientált nyelvben az ōs helyén használható a gyermek is. Vagyis a setKeruletTerulet függvényt meg tudjuk hívni egy Teglalap objektummal is. Ami nyilvánvalóan hibás eredményhez vezet, ha olyan táglatapot adunk át, ami nem négyzet.

Most, hogy már láttad a C++ forrást, nézzük a Java-s verziót. Nagy különbésg nincs a kettő között, csak szintaktikailag.

```
class LiskovSert{
    public static class Négyyszög{
        public int a;
        public int b;
```

```
public int c;
public int d;

public Négyszög(int a_oldal, int b_oldal, int c_oldal, int d_oldal){
    a = a_oldal;
    b = b_oldal;
    c = c_oldal;
    d = d_oldal;
}

public int kerület;
public int terület;
}

public static class Négyzet extends Négyszög{
    public Négyzet(int a_oldal, int b_oldal, int c_oldal, int d_oldal){
        super(a_oldal, b_oldal, c_oldal, d_oldal);
    }
}

public static class Téglalap extends Négyzet{
    public Téglalap(int a_oldal, int b_oldal, int c_oldal, int d_oldal){
        super(a_oldal, b_oldal, c_oldal, d_oldal);
    }
}

public static class Program{
    public void setKerületTerület(Négyzet negyzet){
        negyzet.kerület = negyzet.a * 4;
        negyzet.terület = negyzet.a * negyzet.a;
    }
}

public static void main(String[] args){
    Program program = new Program();
    Négyzet negyzet = new Négyzet(5,5,5,5);
    Téglalap teglalap = new Téglalap(4,5,4,5);

    program.setKerületTerület(negyzet);
    program.setKerületTerület(teglalap);

    System.out.println("Téglalap kerülete: " + teglalap.kerület + ", ←
        Négyzet kerülete: "+ negyzet.kerület);
}

}
```

Annyiban eltér a C++-os forrástól, hogy ebben a `setKerületTerület` függvény a `Program` osztálynak egy tagfüggvénye.

## 13.2. Szülő-gyerek

Írunk Szülő-gyerek Java és C++ osztálydefiníciót, amelyben demonstrálni tudjuk, hogy az ősön keresztül csak az ős üzenetei küldhetőek!

[https://arato.inf.unideb.hu/batfai.norbert/UDPROG/deprecated/Prog2\\_1.pdf](https://arato.inf.unideb.hu/batfai.norbert/UDPROG/deprecated/Prog2_1.pdf)(98. fólia)

Megoldás forrása: [https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention\\_raising/Source/Sz%C3%BCl%C5%91gyerek](https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention_raising/Source/Sz%C3%BCl%C5%91gyerek)

### Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

A feladat lényege, hogy bemutassuk, az ős referencián vagy pointerein keresztül csak az ős függvényeit tudjuk meghívni. Lássuk elsőnek a C++-os példát.

```
#include <iostream>

using namespace std;

class Vehicles{
public:
    void setNumberOfWheels(){
        wheels = 0;
    }
    int wheels;
};

class Cars: public Vehicles{
public:
    void setNumberOfWheels(){
        wheels = 4;
    }
};

int main()
{
    Vehicles &vehicle = *new Cars();

    vehicle.setNumberOfWheels(); //Hibás, mivel az ős nem tudja elérni a ←
                                //gyermek metódusait.

    cout << "The number of wheels: " << vehicle.wheels << endl;
}
```

Tehát van egy `Vehicles` osztályunk, aminek a `wheels` változójában a kerekek számát tároljuk. A kerekek száma alapértelmezetten nulla. A `Cars` ennek az osztálynak a leszármazottja. Tartalmaz egy függvényt, amely beállítja a kerekek számát 4-re. A `main` függvényben deklarálunk egy `Vehicle` osztály refenciát, és értékéül egy `Cars` osztályreferenciát adunk. Ha a `vehicle` referencián keresztül meghívjuk a `setNumberOfWheels` függvényt, akkor hibát dob a program, nem találja a függvény definícióját.

Ugyanez a forrás Java nyelven a következőképpen néz ki:

```
public class Vehicles{
//  public void setNumberOfWheels(){
//      wheels = 0;
//  }
    public int wheels;

    public static class Cars extends Vehicles{
        public void setNumberOfWheels(){
            wheels = 4;
        }
    }

    public static void main(String[] args)
    {
        Vehicles vehicle = new Cars();

        vehicle.setNumberOfWheels(); //Hibás, mert az ős a leszármazott ←
                                    //metódusait nem éri el.

        System.out.println("The number of wheels: "+vehicle.wheels);
    }
}
```

### 13.3. Anti OO

A BBP algoritmussal [www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tkt/javat-tanitok-javat/apbs02.html#pi\\_jegyei](http://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tkt/javat-tanitok-javat/apbs02.html#pi_jegyei) 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!

<https://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tkt/javat-tanitok-javat/apas03.html#id561066>

Megoldás forrása: [https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention\\_raising/Source/Anti%20OO](https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention_raising/Source/Anti%20OO)

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...



Segítség .NET telepítéséhez minden platformra

<https://dotnet.microsoft.com/learn/dotnet/hello-world-tutorial/intro>

Az eredményeket figyelembe véve egyértelműen látszik, hogy a C#-os verzió teljesít a leggyengébben. Hozzá képest alig gyorsabb a C++-os, ezzel szemben a Java-s program több másodperccel gyorsabb mind a kettőnél.

	C++	Java	C#
$10^6$	1.726	1.547	2.002
$10^7$	20.015	17.912	21.239
$10^8$	229.681	205.073	241.051

13.1. táblázat. Eredmények

## 13.4. deprecated - Hello, Android!

Élesszük fel a <https://github.com/nbatfai/SamuEntropy/tree/master/cs> projektjeit és vessünk össze néhány egymásra következőt, hogy hogyan változtak a források!

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

**Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...**

## 13.5. 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 videó:

Megoldás forrása: [https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention\\_raising/Source/SMNISTforHumans](https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention_raising/Source/SMNISTforHumans)

**Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...**

Az SMNIST for Humans projekt lényege, hogy megvizsgáljuk, hogy egy átlag egyszerre hány pontot tud hatékonyan megszámolni a képernyőn. A sikeres találatokat számolja a program, és elmenti a játékos eredményeit.

Ahhoz, hogy ki tudjuk próbálni, telepíteni kell az Android Studio-t. Ha ezt megtettük, a legegyszerűbb megoldás, hogy létrehozunk egy új projektet, és a fentebb megadott fájlokat csak hozzáadjuk ehhez. Néhány módosítást végeztem az eredetin.

```
//régi
public class SMNISTE3Activity extends android.support.v7.app.AppCompatActivity {
}
//új
public class MainActivity extends AppCompatActivity {
}
```

A Activity osztálynak a ōse megváltozott, és láthatóan a neve is, köszönhetően annak, hogy egy másik projektbe lett beillesztve. Más változtatásra nem volt szükség, hogy a program működőképes legyen.

Miután sikerült működőképessé tenni, el lehet kezdeni módosítani a kódot. Az első módosítás a háttér megváltoztatása volt.

```
//régi
int[] bgColor =
{
    android.graphics.Color.rgb(11, 180, 250),
    android.graphics.Color.rgb(11, 250, 180)
};
//új
int[] bgColor =
{
    android.graphics.Color.rgb(50, 50, 50),
    android.graphics.Color.rgb(0, 0, 0)
};
```

Majd az interaktív terület kitöltési, körponal színét és a szöveg színét módosítottam az alábbiak szerint.

```
textPaint.setColor(Color.BLACK);
textPaint.setStyle(android.graphics.Paint.Style.FILL_AND_STROKE);
textPaint.setAntiAlias(true);
textPaint.setTextAlign(android.graphics.Paint.Align.CENTER);
textPaint.setTextSize(50);

borderPaint.setStrokeWidth(2);
borderPaint.setColor(Color.DKGRAY);
fillPaint.setStyle(android.graphics.Paint.Style.FILL);
fillPaint.setColor(android.graphics.Color.rgb(255, 127, 80));
```

A másik módosítás abban történt, hogy a program interaktív területe középre lett illesztve.

```
public void drawMeasurement(android.graphics.Canvas canvas) {

    float x = -startx + 800/2;
    float y = -starty - 800/10;

    float c_x = x+800/3;

    canvas.drawCircle(c_x, y,
                      120, fillPaint);
    canvas.drawCircle(c_x, y,
                      118, borderPaint);

    for (int i = 0; i < 10; ++i) {

        canvas.drawCircle(c_x + digitsCoords[2 * i], y + digitsCoords[2 ←
                      * i + 1],
                          40, borderPaint);

        canvas.drawCircle(c_x + digitsCoords[2 * i], y + digitsCoords[2 ←
                      * i + 1],
                          38, fillPaint);
```

```
String s = "" + i;
textPaint.getTextBounds(s, 0, s.length(), textBounds);
canvas.drawText(s, c_x + digitsCoords[2 * i],
                y + digitsCoords[2 * i + 1] - textBounds.exactCenterY() ←
                , textPaint);

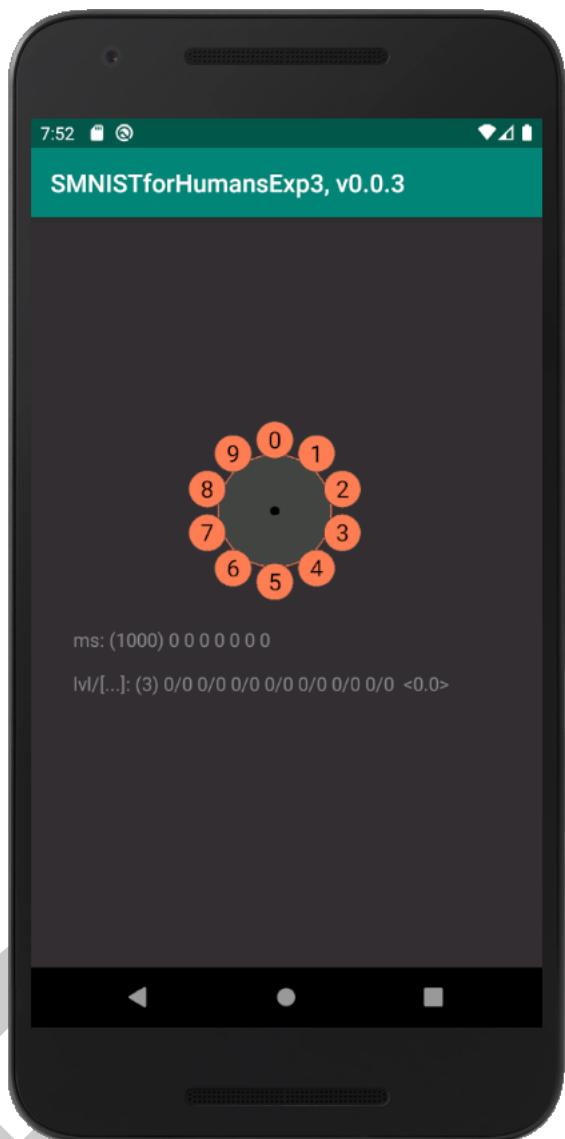
}

for (int i = 0; i < semValue; ++i) {
    canvas.drawCircle(c_x + semValueDots[2 * i], y + semValueDots[2 ←
        * i + 1],
        10, dotPaint);
}

textPaint.getTextBounds(msg1, 0, msg1.length(), textBounds);

canvas.drawText(msg1, x-160, y + 380 - 40 - textBounds.height(), ←
    msgPaint);
canvas.drawText(msg2, x-160, y + 380 , msgPaint);
}
```

Az új drawMeasurement függvény a fenti utasításokat tartalmazza. Lényegében az x és y koordináták manipulálásával lehet elérni a középre illesztést.



13.1. ábra. Az új kinézet

### 13.6. Hello, SMNIST for Humans!

Fejleszd tovább az SMNIST for Humans projektet SMNIST for Anyone emberre szánt appá! Lásd az smnist2\_kutatasi\_jegyzokonyv.pdf-ben a részletesebb hátteret!

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

**Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...**

## 13.7. 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](https://arato.inf.unideb.hu/batfai.norbert/UDPROG/deprecated/Prog2_2.pdf) (77-79 fóliát)!

Megoldás videó:

Megoldás forrása: [https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention\\_raising/Source/Ciklomatikus\\_komplexitas](https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention_raising/Source/Ciklomatikus_komplexitas)

### Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

A ciklomatikus komplexitás, másnéven McCabe-komplexitás a program döntési komplexitását adja meg a gráfelmélet szabályait használva. A képlet a következő:  $M = E - N + 2P$ , ahol E a gráf éleinek a száma, N a csúcsok száma és P az összefüggő komponensek száma. Tehát minnél több elágazás van a program vezérlésében, annál nagyobb értéket kapunk.

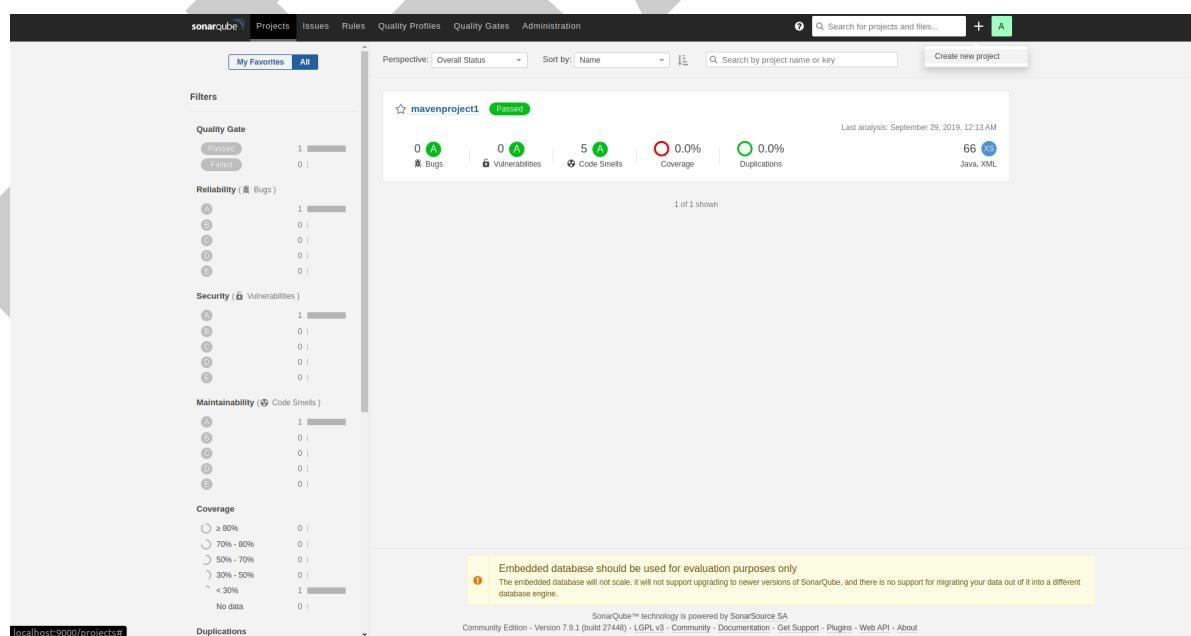
Az a program, aminek ki fogjuk számolni a ciklomatikus komplexitását, a BBP program lesz. Ehhez egy Maven projektet hozunk létre, és abba beleágyazzuk a programunkat. Ez abból áll, hogy a Netbeans-ben létrehozunk egy új Maven projecetet, és ahhoz hozzáadjuk a PiBBP.java osztályt. Majd az mvn parancssal lehet felépíteni a .class fájlt. Fontos, hogy az mvn parancsot ott futassuk, ahol a pom.xml található.



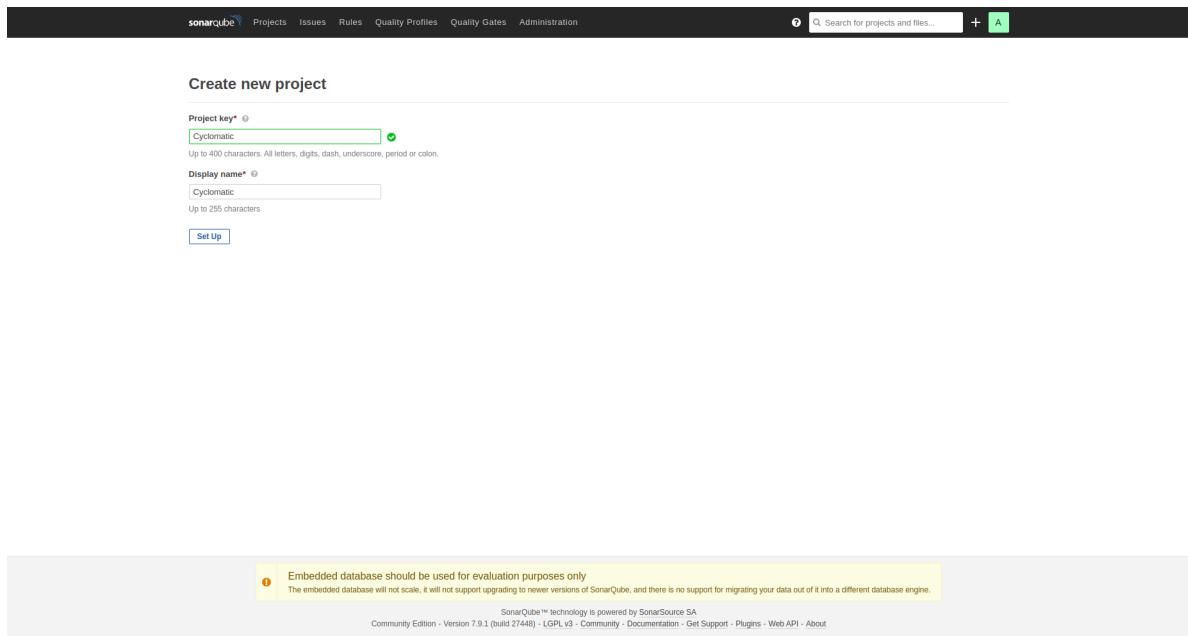
### Maven használata

Telepíteni a sudo apt install maven parancssal lehet.

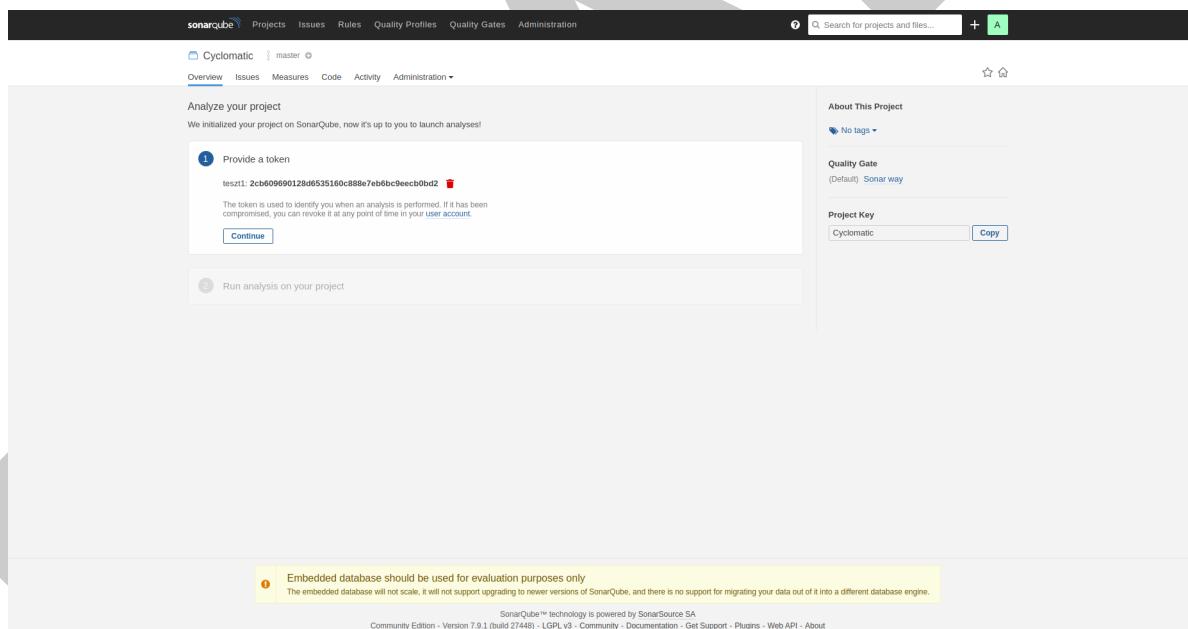
Emellett még szükségünk lesz a SonarQuebe Community Edition programra, amely egy elemzni fogja a forrásunkat. Ha letöltöttük, akkor futtani kell a sonar.sh start parancsot a terminálba, ez a egy szervert indít el, mely a <http://localhost:9000> URI-n keresztül érhető el. Jelentkezzünk be admin/adminnal, majd hozunk létre egy új projektet.



13.2. ábra. Project létrehozása



13.3. ábra. Név megadása



13.4. ábra. Token generálása

Analyze your project  
We initialized your project on SonarQube, now it's up to you to launch analyses!

**1** Provide a token **teszt1:2cb609690128d6535160c88e7eb6bc9eecc0bd2**

**2** Run analysis on your project  
What is your project's main language? Java C# or VB.NET Other (JS, TS, Go, Python, PHP, ...)  
You are developing primarily in Java: what is your build technology? Maven Gradle

Execute the Scanner for Maven from your computer  
Running a SonarQube analysis with Maven is straightforward. You just need to run the following command in your project's folder.

```
mvn sonar:sonar \
-Dsonar.projectKey=Cyclomatic \
-Dsonar.host.url=http://localhost:9000 \
-Dsonar.login=2cb609690128d6535160c88e7eb6bc9eecc0bd2
```

Please visit the official documentation of the Scanner for Maven for more details.  
Once the analysis is completed, this page will automatically refresh and you will be able to browse the analysis results.

**Project Key:** Cyclomatic

**About This Project:** No tags Quality Gate (Default) Sonar way

**Quality Gate:** (Default) Sonar way

**Project Key:** Cyclomatic

### 13.5. ábra. Forrás teszthez szükséges parancs

Az, hogy miből generáljuk a token-t, teljesen szabadon választhataó. A végén megkapjuk a parancsot, amivel a SonarQube leellenőrzi a kódot, és az eredménynek megnézhetők a weboldalon. Láthatjuk, hogy az eredmény 12.

Project Overview: mavenproject1 | master | 1 warning | September 29, 2019, 11:34 AM | Version 1.0-SNAPSHOT

Reliability: Security: Maintainability: Coverage: Duplications: Size: Complexity: Cyclomatic Complexity: 12 Cognitive Complexity: 11

Issues: 0

View as: Tree | 1 to select files | 2 to navigate | 2 files

Cyclomatic Complexity 12

src/main/java/com/mycompany/mavenproject1 12

pom.xml 11

2 of 2 shown

**Project Key:** mavenproject1

**About This Project:** No tags Quality Gate (Default) Sonar way

**Quality Gate:** (Default) Sonar way

**Project Key:** mavenproject1

**Community Edition - Version 7.9.1 (build 27448) - LGPL v3 - Community - Documentation - Get Support - Plugins - Web API - About**

**Embedded database should be used for evaluation purposes only**  
The embedded database will not scale, it will not support upgrading to newer versions of SonarQube, and there is no support for migrating your data out of it into a different database engine.

### 13.6. ábra. Forrás teszthez szükséges parancs

## 14. fejezet

# Helló, Mandelbrot!

### 14.1. 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\\_nlERIEOs](https://youtu.be/Td_nlERIEOs)

[https://arato.inf.unideb.hu/batfai.norbert/UDPROG/deprecated/Prog1\\_6.pdf](https://arato.inf.unideb.hu/batfai.norbert/UDPROG/deprecated/Prog1_6.pdf) (28-32 fólia)

Megoldás videó:

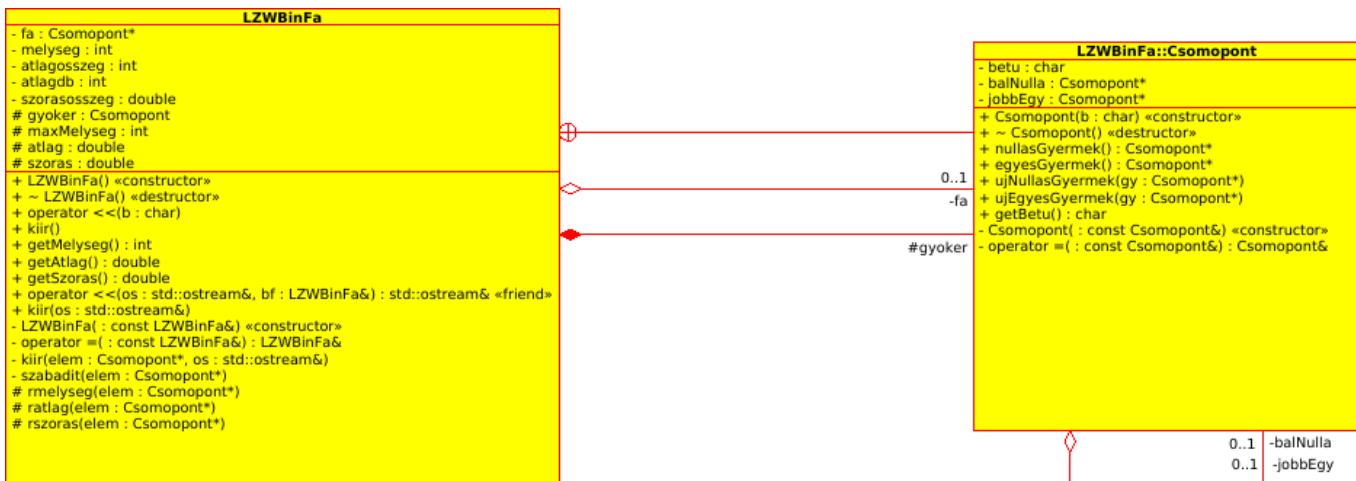
Megoldás forrása: [https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention\\_raising/Source/Reverse%20engineering](https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention_raising/Source/Reverse%20engineering)

#### Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

Az UML (Unified Modelling Language) egy szabványosított modellező nyelv. Kifejezetten szoftvermérnökök, rendszertervezők és üzleti elemzőknek készítette Grady Booch, Ivar Jacobson és James Rumbaugh. Sokrétű felhasználásának csak egy szeletével ismerkedünk most meg, ez pedig az objektumorientált programozási nyelvekkel készítette programok specifikálása, ábrázolása lesz.

Ahogy a feladatban is láthatod sok szoftver tartalmaz UML-ek előállításához szükséges szoftverkönyvtárat. Mi ezek közül az Umbrello-val ismerkedünk meg. Az Umbrello egy ingyenes UML diagram készítő, mely elérhető Windows-ra és Unix alapú rendszerekre. Támogatja az összes szabványos UML sztenderdet, és am nekünk nagyon fontos, lehetővé teszi, hogy forrásokból generálunk UML-t(reverse engineering) és viszont(forward engineering). Egyebek mellett támogatja a C++, C#, Java, Javascript és Python nyelveket.

A feladat szerint a `z3a7.cpp` forrásunkból kell majd UML-t generálnunk. Ehhez az Umbrello Kódimportálási varázslója van segítségünkre. Itt ki kell választani, hogy milyen kódot zseretnénk importálni. A C++-nál alapértelmezetten csak `header` állományokat keres, ezért ki kell egészíteni a szűrést `cpp` kiterjesztéssel. Majd érteleм szerűen beimportáljuk a fájlt. Ezután pedig oldalt a fastruktúra nézetből ki kell választani a klasszneveket és behúzni az osztálydiagramba. Ez még nem lesz tökéletes, a fenti linken található diasorban látható módon kell átalakítani.



14.1. ábra. LZWBInFa UML diagram

Fontos még beszélni a kompozíció és aggregáció kapcsolatáról. Mind a kettő az asszociációknak, melyről a 3. felafatban lesz részletesebb kifejtés, egy speciális fajtája. Az aggregáció tartalmazást jelöl. Az UML-ből generált kódban meg sem jelenik, emiatt sokan nem is javasolják használatát. Jele az ábrában az üres rombusz. A kompozíciót teli rombusszal jelöljük, lényegében erős aggregációknak is nevezhetnénk. Fontos megkötések a kompozíció esetén, hogy a tartalmazott objektum nem lehet megosztva több objektum között. Emellett a tartalmazó és a tartalmazott objektum együtt jön létre, ennek következtében a tartalmazott objektumért a tartalmazó felel. A tartalmazó objektum destruktörének kell tartalmaznia a tartalmazott objektum felszabadításához szükséges kódot. Kompozícióra példa a mi feladatunkban a `gyoker` attribútum.

## 14.2. Forward engineering UML osztálydiagram

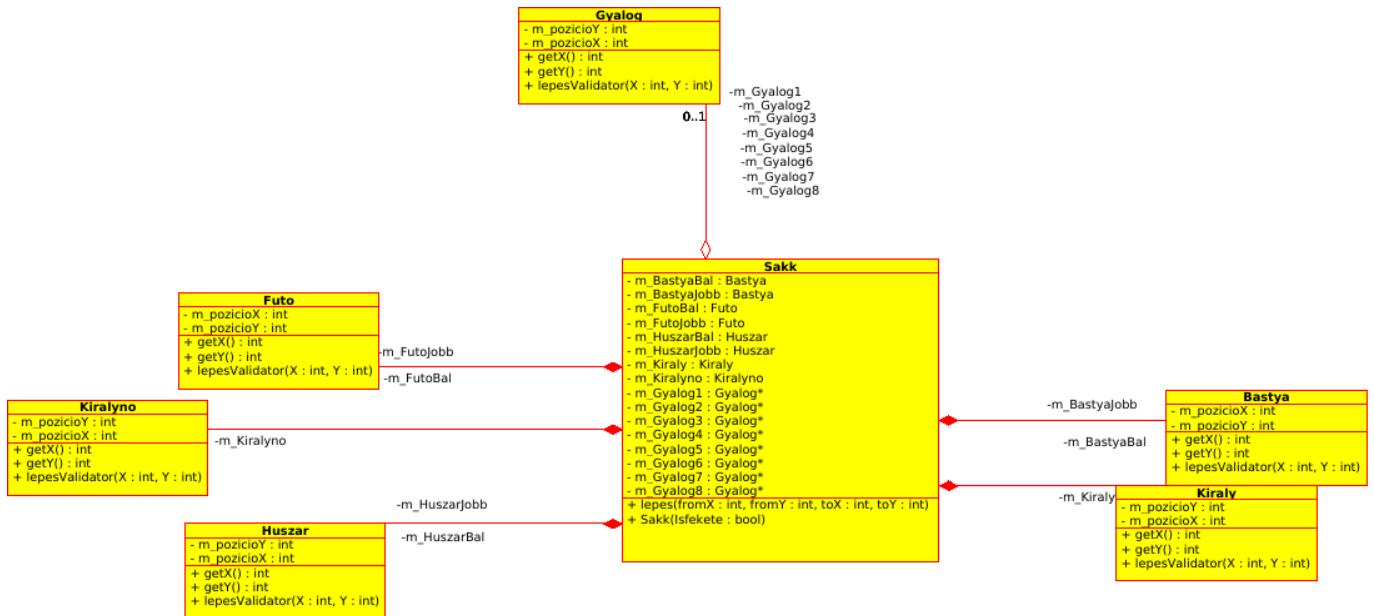
UML-ben tervezünk osztályokat és generálunk belőle forrást!

Megoldás videó:

Megoldás forrása: [https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention\\_raising/Source/Reverse%20engineering](https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention_raising/Source/Reverse%20engineering)

**Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...**

Az előző feladatban megismert Umbrello programot fogjuk itt is használni. Ehhez elsőnek meg kell csinálni az osztálydiagrammot. Legyen a példa egy sakk játék elkészítése. Ekkor létre kell hozni minden bábúnak egy osztályt. Ezeknek lesznek tagfüggvényei, mint a `lepesvalidator`, és tagváltozói, amik a pozíciójukat és az aktuális állapotukat határozza meg. Van egy külön osztály, a `Sakk`, mely az egész játékot kezeli.



14.2. ábra. Sakk UML diagram

Ha elkészítettük a diagrammot, akkor a Kódgenerálás menüpontban végehetjük el a források generálását.

### 14.3. Egy esettan

A BME-s C++ tankönyv 14. fejezetét (427-444 elmélet, 445-469 az esettan) dolgozzuk fel!

**Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...**

Ebben a feladatban az UML osztálydiagramokkal folytatjuk az ismerkedést. Néhány alap dologot tisztázunk elsőnek, amit a korábbi feladatokban már láthattál.

UML-ben az osztályokat téglalapok ábrázolják, melyek 3 részből állnak. Az első részben szerepel az osztály neve, ezt követi az osztály attribútumai és végül tagváltozói. Mind a változók, mind a függvények előtt szerepel egy láthatóságot jelölő operátor. A "+" jelöli a publikus tagokat, a "-" a privát tagokat és a "#" a védetteket. Ezket követi az attribútum neve, típusa, multiplicitása és alapértelmezett értéke.

láthatóság név :	típus	multiplicitás = alapértelmezett	↔
	érték {tulajdonságok}		

Multiplicitásról akkor esik szó, ha az attribútum egy tömb, ez adja meg a lehetséges elemek számának a halmazát. Ez egy egész szám vagy egy egész számból álló intervallum. Szintaxisa a következő:

alsó\_határ .. felső\_határ

például 0 .. 1 (0 vagy 1)

Kapcsos zárójelek között - a fentiek szerint - tulajdonságokat adhatunk meg. Ilyen például a `readOnly`, mely azt jelöli, hogy az attribútum konstans.

UML osztálydiagramok esetén a műveleteket a következő szintaxis-sal adhatjuk meg:

```
láthatóság név paraméterlista: visszatérési_érték { ←  
tulajdonságok }
```

például:  
+lepesValidator(x:int, y:int):bool

A paraméterlistában meg lehet adni aparaméter irányát is, mely alapértelmezetten nulla. 3 féle lehet a paraméter iranya: in, out és inout. Az in az érték szerinti paraméterátadást reprezentálja, a out esetén a művelet megváltoztatja a pointerként vagy referenciaként átadott objektumot. Végezetül az inout paramétert a függvény felhasználja és módosítja is. A paraméterlista szintaxisa a következő:

```
irány név : típus = alapértelmezett_érték
```

A műveleteket a query tulajdonsággal tudjuk konstanssá tenni, melyet az attribútumokhoz hasonlóan kapcsos zárójelek közé kell írni. Mind a változókra, mind a függvényekre igaz, hogy a statikusságot UML-ben aláhúzással jelöljük.

Eddig a diagram csomópontjait tárgyaltuk. Most lássuk a csomópontokat összekötő irányított szakaszokat, kapcsolatokat.

Elsőnek ismerjük meg az asszociációt, mint két osztály kapcsolatát. A diagramon egy vonallal jelöljük, melyenek közepén helyezkedik el az asszociáció neve, de ennek irány nem minden egyértelmű, ezért gyakran használunk nyilakat. Az asszociácóhoz tartothatnak szerepnevek is, melyek azt jelölik, hogy miként vesznek részt az osztályok a kapcsolatban. Fontos tulajdonsága az asszociációknak, hogy van multiplicitásuk, tehát többszörös kapcsolat lehet 2 osztály között. Abban az esetben, ha egy dinamikus tömböt kell végigjárni, érdemes elgondolkodni az asszociatív tömbök használatában, ahol egy kulccsal tudjuk azonosítani az elemeket. Ennek a megvalósítása UML-ben a minősített asszociáció, melynek vége egy téglalapban tartalmazza az asszociációt létrehozó minősítő(k) halmazát. Minősítőnek a másik oldalon lévő osztály egy vagy több attribútumát választjuk. Az asszociációk lehetnek attribútumai, ezeket az asszociációs osztály reprezentálja. Ezek az osztályok szaggatott vonallal vannak összekötve az asszociációval. Az asszociációs osztályokat normál osztályként implementáljuk, mely tartalmaz egy bal és egy jobb osztályra mutató mutatót. És segíti a másik oldal elrését is az osztályoknak.

### Az esettanulmány

Egy számítógép-alkatrészkel és számítógép konfigurációval foglalkozó kereskedésnek kell elkészíteni egy szoftvert. A szoftver feladata, hogy nnyílvántartsa az alkatrészeket és a konfigurációkat. Támogatnia kell a termékek állományból való betöltését, képernyőn történő megjelenítését, az árak rugalmas kialakítást.

A koncepció 2 részből áll. Elsőnek ki kell alakítani egy keretrendszer osztálykönyvtár formájában, mely alapszinten támogatja a termékek kezelését. Erre kell ráépíteni a számítógép-alkatrészeket kezelő rendszert. Cél, hogy a keretrendszer módosítása nélkül lehessen a jövőben új termékcsaládot támogató szoftvereket készíteni.

Kezdjük a keretrendszer kialakításával. Ehhez szükség van egy Product osztályra, mely a termékek általánios kezelését implementálja. Ebből fognak leszámazni az egyes osztályok. Amik minden termék jellemzője, mint a kor, a kezdő ár, azok kerülnek bele a Product osztályba. Például a típusa, meg a kódja mindegyiknek egyedi, ezért az ezeket visszaadó függvényeket virtuálisanak deklaráljuk. Így járunk el az összes metódussal, ami termékfüggő.

Mivel a kereskedés számítógép-konfigurációkat is árul, ezért szükséges az összetett termékek kezelése is. Ezt a CompositeProduct osztály valósítja meg. Az egyes alkatrészeket vektorban tároljuk, melyhez az AddPart metódussal tudunk elemeket adni. Az adatfolyamból az összetett termékeket a egy extra paraméterrel adjuk meg. Ez a paraméter tartalmazza, hogy hány elemből áll, így tudjuk, hogy az utána következő x darab hozzá tartozik.

Az egyes termékeket nyílván kell tartani. Ezért van szükség a ProductInventory osztályra. Feladata a betöltött termékek tárolása memóriában, azok adatfolyamba írása, és formázott megjelenítése. Ebben az osztályban is egy vektorban tároljuk a termékeket.

A probléma az, hogy mivel a keretrendszer egy osztálykönvtár, emiatt az általunk bevezetett termékosztályokat nem ismerheti. Emiatt szükségünk van még egy osztályra, mely áthidalja ezt a problémát. Ehhez létrehozzuk a ProductFactory osztályt. Ennek a ReadAndCreateProduct függvényét a keretrendszerben kell definiálni, de az ez által meghívott CreateProduct függvény már virtuális, tehát implementációját róbízzuk a leszármazott osztályokra.

Amikor elkszítjük a keretrendszerre épülő alkalmazásunkat, a ProductFactory osztályt kell leszármaztatnunk, ez lesz a ComputerProductFactory. Erre azért van szükség, hogy az előbb említett virtuális függvényhez definíciót tudunk adni.

## 14.4. BPMN

Rajzolunk le egy tevékenységet BPMN-ben!

[https://arato.inf.unideb.hu/batfai.norbert/UDPROG/deprecated/Prog2\\_7.pdf](https://arato.inf.unideb.hu/batfai.norbert/UDPROG/deprecated/Prog2_7.pdf) (34-47 fólia)

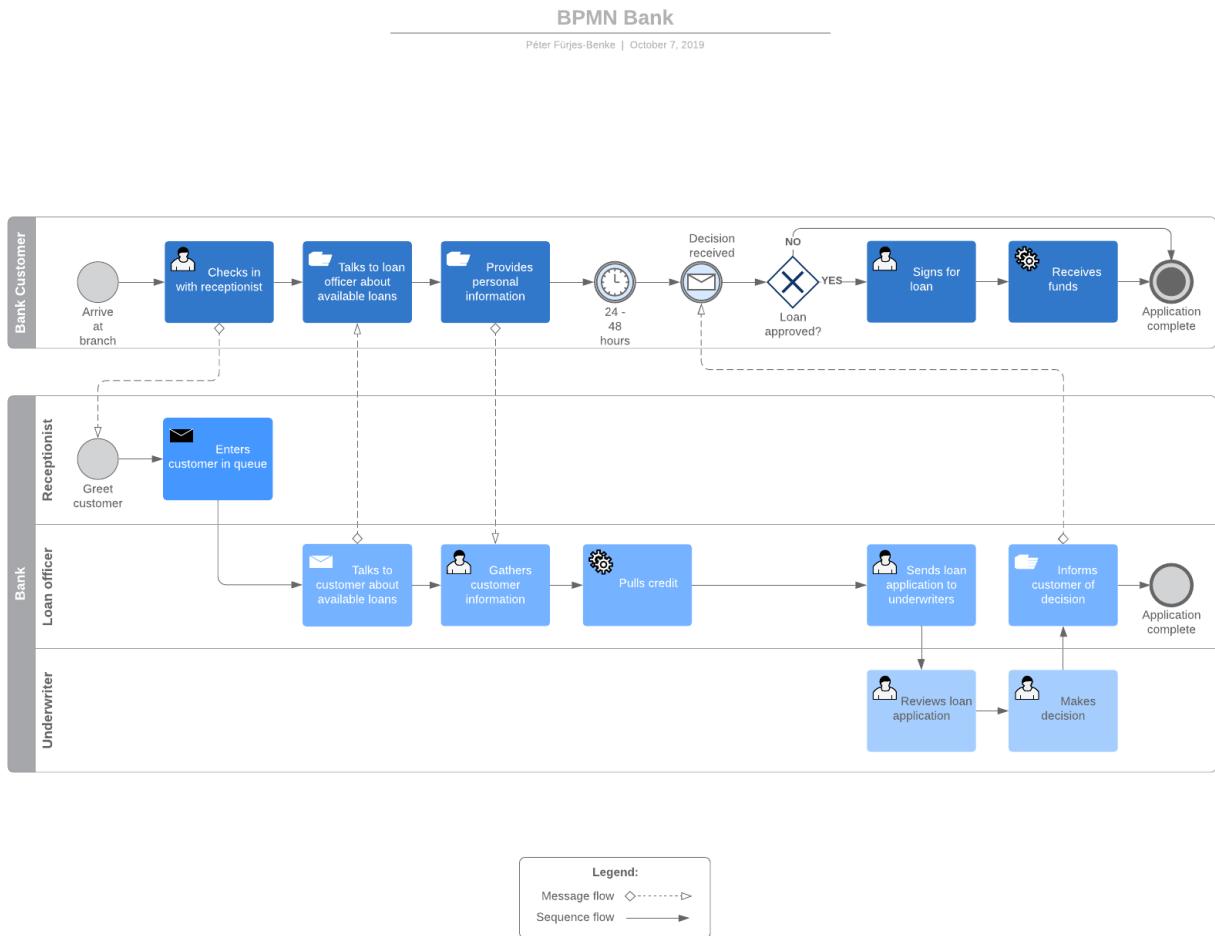
Megoldás videó:

Megoldás forrása: [https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention\\_raising/Source/Reverse%20engineering](https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention_raising/Source/Reverse%20engineering)

**Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...**

A BPMN(Business Process Model and Notation) üzleti folyamatok ábrázolásához használt nyelv. Jelenlegi legújabb verziója a BPMN 2.0.

Vegyük példának a következő ábrát. Ez a hitelfelvétel folyamatát ábrázolja, melyben az egyes folyamatok együtt működnek. Jelen esetben az egyik ág a bank, a másik pedig az ügyfél.



14.3. ábra. Bank BPMN diagram

Tehát az első lépésként az ügyfél megérkezik a bankba. Ezzel párhuzamosan a recepciós köszönti. Majd az ügyfél sorszámat kér a recepción, és a recepció felveszi őt a várakozók sorába. A párhuzamos folyamatok közötti kapcsolatot, üzenetküldést a szaggatott vonal jelöli. Az egymás utáni folyamatokat pedig írásnyitott szakaszok jelölik. Tehát az ügyfél kivárt a sorát, majd érdeklődik a rendelkezésre álló hitelekről. Ezt a tájékozatot a hitelekkel foglalkozó alkalmazott adja meg. Ehhez szükség van az ügyfél személyes adatira, melyeket el is kér. Miután eldöntötték, hogy milyen hitelt választ az ügyfél, az igénylés tovább adódik az elbírálnak. Az elbíráló eldönti, hogy megadja-e a hitelt az ügyfélnek. Ezalatt az ügyfél több napot is vár. Majd, ha megszületett a döntés, akkor az ügyfél értesítést kap. Ezzel a banki folyamat véget ér. Az ügyfél folyamata pedig ketté ágazik. Ha elutasították, akkor vége, ha nem, akkor aláírja a megállapodást, majd megkapja a juttatást.

## 14.5. BPEL Helló, Világ! - egy visszhang folyamat

Egy visszhang folyamat megvalósítása az alábbi teljes „videó tutoriál” alapján: [https://youtu.be/0OnlYWx2v\\_I](https://youtu.be/0OnlYWx2v_I)

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

**Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...**

## 14.6. TeX UML

Valamilyen TeX-es csomag felhasználásával készíts szép diagramokat az OOCWC projektről (pl. use case és class diagramokat)

Megoldás videó:

Megoldás forrása: [https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention\\_raising/Source/Reverse%20engineering](https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention_raising/Source/Reverse%20engineering)

**Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...**

A TeX egy szerkesztő rendszer, ami széleskörben elterjedt a tudományos körökben. Erre épül a LaTeX szövegszerkesztő, amely az alapját képezi ennek a könyvnek is. TeX-hez rengeteg csomag érhető el, ezek közül mi a TikZ-UML csomagot fogjuk ebben a feladatban használni. Ez viszont nem fogja megcsinálni nekünk kézzel a diagramot, nekünk kell begépelni egy .tex kiterjesztésű fájlba.

### TikZ-UML

Használatához szükség van a `texlive-pictures` csomagra és a `tikz-uml.sty` fájlra, amit a TikZ-UML oldaláról tudsz letölteni. Ezt a fájlt a forrásunk könyvtárába kell helyezni.

A forrás keretét így adjuk meg:

```
\documentclass{article}
...
\begin{document}
...
\end{document}
```

Meg kell adnunk a szükséges csomagokat, melyet a `\usepackage{ }` jelzéssel tehetjük meg.

```
\documentclass{article}

\usepackage{tikz}
\usepackage{tikz-uml}

\begin{document}
...
\end{document}
```

Ha meg vannak a szükséges csomagok, akkor elsőnek a csomagokat adjuk meg, amik az OOCWC projekt osztályit tartalmazzák.

```
\documentclass{article}

\usepackage{tikz}
\usepackage{tikz-uml}

\begin{document}
\begin{tikzpicture}
\begin{umlpackage} [x=0, y=0] {justine}
\begin{umlpackage} [x=0, y=0] {robocar}
\end{umlpackage}
\begin{umlpackage} [x=10, y=0] {sampleclient}
\end{umlpackage}
\end{umlpackage}
\end{tikzpicture}
\end{document}
```



14.4. ábra. OOCWC UML diagram 1

MOstmar kész a diagram alap szerkezete, el kell kezdeni ábrázolni az egyes csomagokhoz tartozó osztályokat. Elsőnek a kezdjük a CarLexer osztálytal. Az osztályokat a \umlclass segítségével tudjuk létrehozni. Szintaxisa a következő:

```
\umlclass{<név>} {<tagváltozók>} {<metódusok>}
```

Az egyes tagváltozókat és függvényeket a "\\" karakterekkel választjuk el. Ahogy már megtanultuk a korábbi fejezetekbe, "+"-al jelöljük a publikus tagokat és "-"-al a privátokat. Az osztály teljes implementációja a következő:

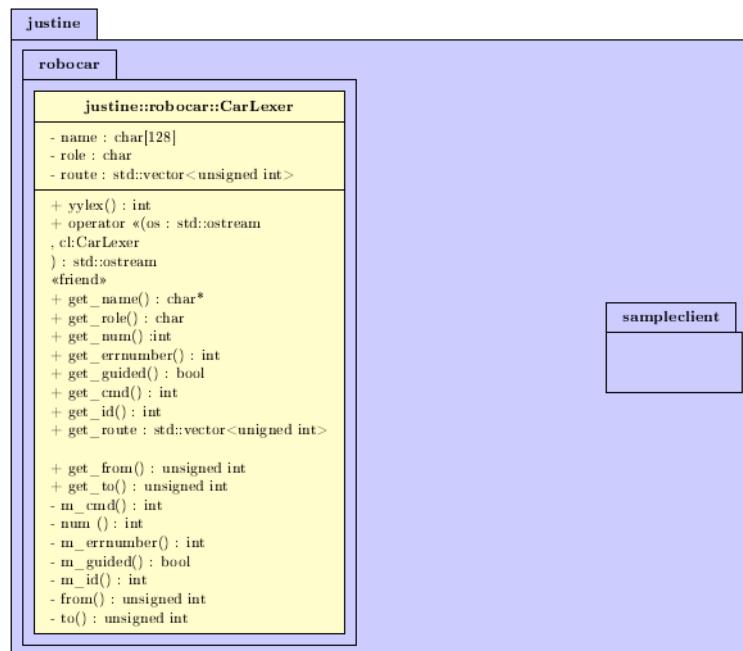
```
\begin{umlpackage} [x=0, y=0] {robocar}
\umlclass{justine::robocar::CarLexer} {
  - name : char[128] \\
```

```

- role : char \\
- route : std::vector<unsigned int>{
+ yylex() : int \\
+ operator <<(os : std::ostream&, cl:CarLexer&) : std::ostream& <<friend <-
    >> \\
+ get\_name() : char* \\
+ get\_role() : char \\
+ get\_num() :int \\
+ get\_errnumber() : int \\
+ get\_guided() : bool \\
+ get\_cmd() : int \\
+ get\_id() : int \\
+ get\_route : std::vector<unigned int>& \\ + get\_from() : unsigned int <-
    \\
+ get\_to() : unsigned int \\
- m\_\_cmd() : int \\
- num () : int \\
- m\_\_errnumber() : int \\
- m\_\_guided() : bool \\
- m\_\_id() : int \\
- from() : unsigned int \\
- to() : unsigned int
}

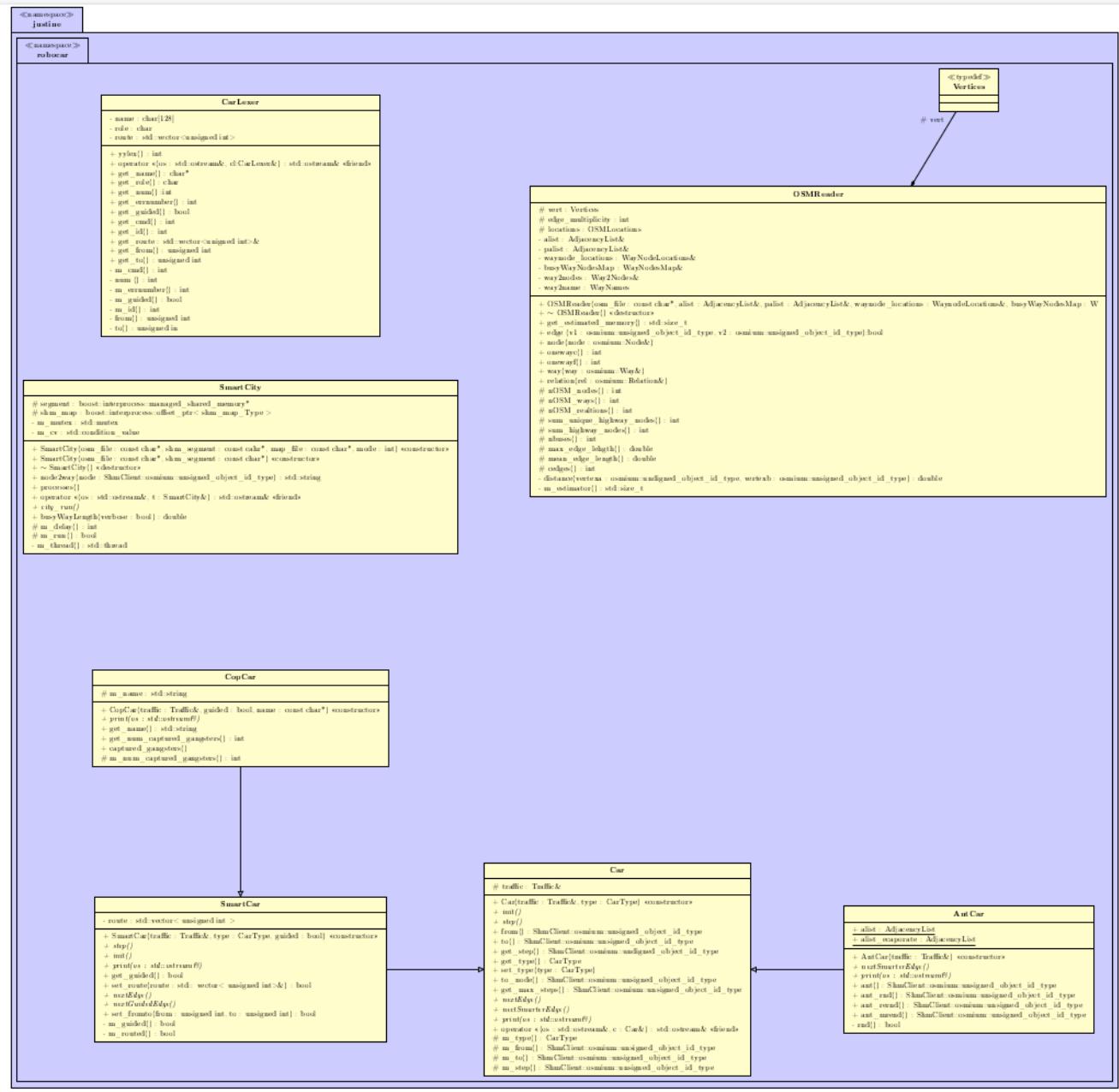
\end{umlpackage}

```



14.5. ábra. OOCWC UML diagram 2

Ennek megfelelően elkészítjük a többi osztályt. Nagyon kell figyelni arra, hogy bizonyos karaktereket le kell védeni a "\" jellel. A fenti kód részletben látható, hogy ilyen karakter volt a "\_", de így kell eljárni a & operátor esetén is. A statikus tagokat az UML-ben aláhúzással kell jelölni, erre TeX-ben a \umlstatic használatos. A virtuális függvényeket is külön kell ábrázolni, erre a \umlvirt szolgál.

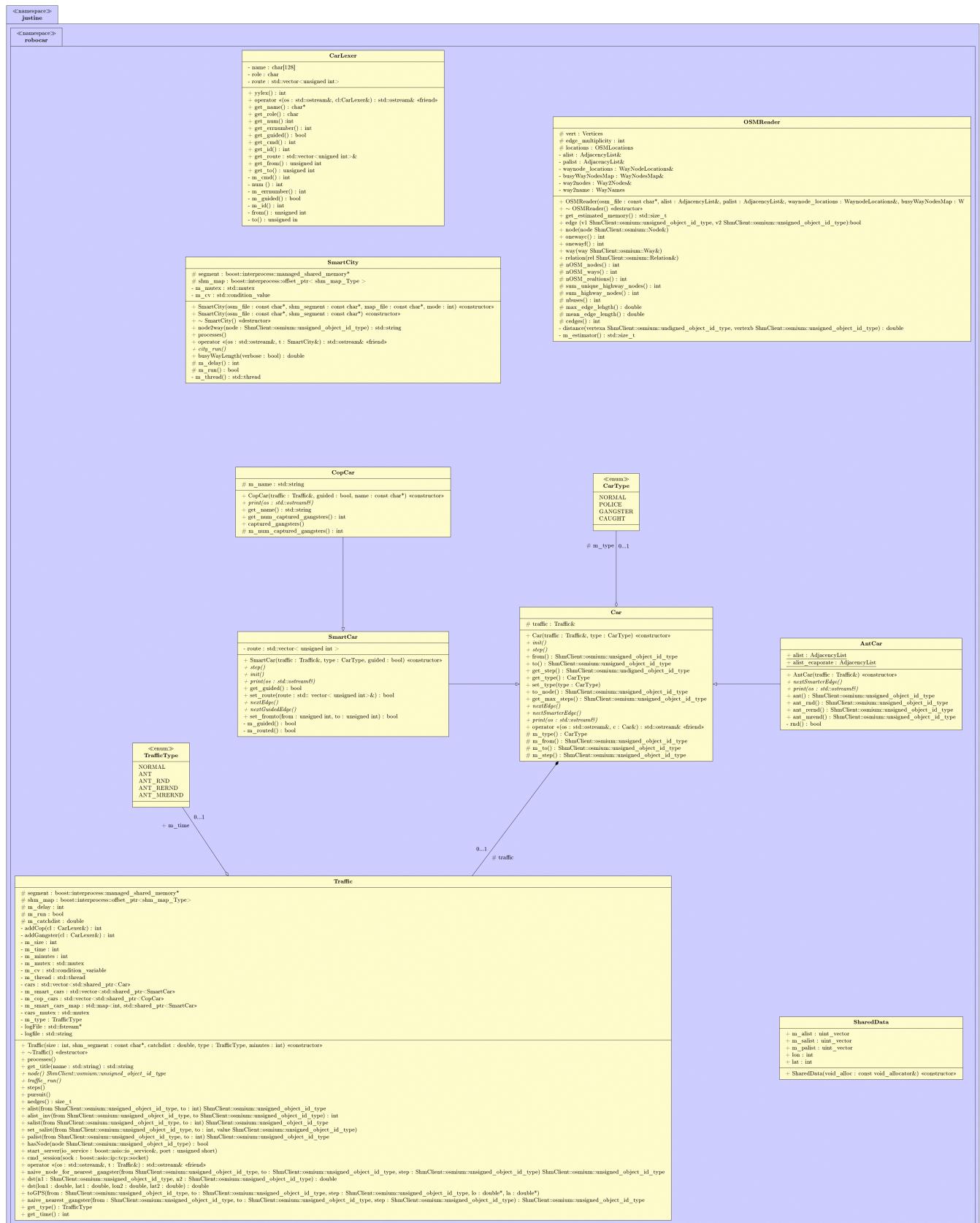


14.6. ábra. OOCWC UML diagram 3

A következő ábrán a teljes `robocar` namespace implementációja látható. Ábrázoltuk a kapcsolatokat is. Ha két osztály között aggregáció van, akkor `\umlaggreg` tag-et kell használni, kompozíció esetén az `\umlcompo-`, öröklősénél az `\umlinherit-`et, és beágyazás esetén pedig az `\umlnest-`et. Aggregációjánál és kompozíciójánál fontos megemlíteni a multiplicitást is. Ez az egyes osztályok közötti kapcsolat

számoságát adja meg. Beszélhetünk egy–egy, egy–sok vagy sok–sok jellegű, kötelező vagy opcionális multiplicitásról.

DRAFT



14.7. ábra. OOCWC UML diagram 4

Ezután jöhet a `sampleclient` névtér implementálása. A fentiek szerint kell itt is eljárni. Abban az esetben, ha egy osztályba be van ágyazva egy `typedef` vagy egy `struct`, akkor azt egy külön osztályként kell ábrázolni UML-ben, és jelölni kell a beágyazottságát a `\umlnest` tag-gel.

14.8. ábra. OOCWC végső UML diagram

## 15. fejezet

# Helló, Chomsky!

### 15.1. Encoding

Fordítsuk le és futtassuk a Javat tanítok könyv MandelbrotHalmazNagyító.java forrását úgy, hogy a fájl nevekben és a forrásokban is meghagyjuk az ékezetes betűket!

<https://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tkt/javat-tanitok-javat/adatok.html>

Megoldás videó:

Megoldás forrása:[https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention\\_raising/Mandelbrot/Zoom\\_java](https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention_raising/Mandelbrot/Zoom_java)

**Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...**

A könyv előző részében már megbeszélt programról lesz szó, illetve annak a fordításáról. Az alkalmazás lehetővé teszi, hogy a Mandelbrot halmazt tetszőleges mértékben nagyítsuk. Lényegében minden egy újabb Mandelbrot halmaz rajzolódott ki. Lehetett pontosítani a számításokon is, sőt még képernyőképet is készíthettünk. De most azzal fogunk megismerkedni, hogy Java nyelv milyen módon teszi lehetővé, hogy ékezetes betűket használunk a forrásban.

Java nyelv különlegessége, hogy forráskódban támogatja az Unicode karakterkódolást, ellentétben a C/C++-al, ahol csak ASCII karaktereket használhattunk. Viszont fontos megjegyezni, hogy az, hogy támogatja, nem azt jelenti, hogy egyből lefordul a kód. Legalábbis nem minden esetben. Például Linux operációs rendszereken nem feltétlen probléma, de Windows plattfromon, már hibákba ütközhetünk.

A megoldás a problémára a Javac -encoding kapcsolója. Ezután megadhatjuk a kívánt karakterkódolást, és lefordul a programunk.

```
javac -encoding utf8 MandelbrotHalmazNagyító
```

### 15.2. OOCWC lexer

Izzítsuk be az OOCWC-t és vázoljuk a <https://github.com/nbatfai/robocareemulator/blob/master/justine/rcemu/src/carlexer.ll> lexert és kapcsolását a programunk OO struktúrájába!

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/nbatfai/robocar-emulator/blob/master/justine/rcemu/src/>



### OOCWC projekt beizzítása

A szükséges instrukciók a következő oldalon találhatóak: [https://github.com/fupn26/BHAX/blob/master/attention\\_raising/Source/OOCWC/NeededInstallations.md](https://github.com/fupn26/BHAX/blob/master/attention_raising/Source/OOCWC/NeededInstallations.md)

### Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

A korábbi részben már taglaltuk, hogy mi is az a lexer. A lexer feladata, hogy tokenizálja a bemeneteket, és ez alapján elemezzük azt. Természetesen ezt le lehetne programozni saját magunknak is, de mivel létezik a Lex, ezért erre nincs szükség. A Lex egy program, amely lexikális elemzőt generál. Beolvassa a bemenetet, és elkészíti a lexikális elemzőt, majd pedig legenerálja a C++ forrást.

Az alap struktúra a következő:

```
{definíciók}  
%%  
{szabályok}  
%%  
{felhasználói utasítások}
```

Ez alapján nézzük végig a carlexer.ll

```
%option c++  
%option noyywrap
```

A forrás elsőrésze azt adja meg, hogy c++ forrást szeretnénk generálni, és nincs szükségünk az yywrap() függvényre. Az yywrap() feladata az lenne, hogy amikor az yylex() végére ér a bemenetnek, akkor meghívja, és ha 1-et ad vissza, akkor nincs már több bemenet, 0 esetén pedig tovább olvassa a bemenetet amire az yyin mutat. Mivel a yywrap() függvény definícióját nem adja meg a Lex program a kimeneti C++ fájlban, ezt a programozónak kell elkészítenie.

```
% {  
    #define YY_DECL int justine::robocar::CarLexer::yylex()  
    #include "carlexer.hpp"  
    #include <cstdio>  
    #include <limits>  
}
```

Az opciók megadása után incluíálhatjuk a szükséges header állományokat, deklarálhatjuk a szükséges változókat, vagy macro-kat hozhatunk létre.

```
INIT  "<init"  
INITG "<init guided"  
WS   [ \t]*  
WORD  [^-:\n \t()]{2,}  
INT   [0123456789]+  
FLOAT [-0123456789]+  
ROUTE "<route"  
CAR   "<car"  
POS   "<pos"
```

```
GANGSTERS "<gangsters"
STAT   "<stat"
DISP   "<disp>"
```

A következő lépés az egyes lexer-hez szükséges változók megadása. Lényegében megadunk egy nevet és ehhez hozzákapcsolunk egy stringet, így után a nevet tudjuk használni a szabályok meghatározása során. Tehát, ahogy látható, az INIT esetén a "<init>" sztringet olvasunk be. A WS a whitespace-t jelenti, és azért van ott a csillag, mert bármennyi lehet belőle, akár 0 is. A WORD egy kicsit érdekesebb reguláris kifejezés. Ez olyan bemeneteket jelent, amik nem -,:,\n, \t,(,) karakterekből állnak, és legalább 2 elemből. A többi pedig értelemszerű, szóval azokra most nem térünk ki külön.

```
%%
{DISP}          {
    m_cmd = 0;
}
{POS}{WS}{INT}{WS}{INT}{WS}{INT}  {
    std::sscanf(yytext, "<pos %d %u %u", &m_id, ←
                 &from, &to);
    m_cmd = 10001;
}
{CAR}{WS}{INT}   {
    std::sscanf(yytext, "<car %d", &m_id);
    m_cmd = 1001;
}
{STAT}{WS}{INT}   {
    std::sscanf(yytext, "<stat %d", &m_id);
    m_cmd = 1003;
}
{GANGSTERS}{WS}{INT}      {
    std::sscanf(yytext, "<gangsters %d", &m_id) ←
;
    m_cmd = 1002;
}
{ROUTE}{WS}{INT}{WS}{INT}({WS}{INT})* {
    int size{0};
    int ss{0};
    int sn{0};

    std::sscanf(yytext, "<route %d %d%n", &size, &←
                m_id, &sn);
    ss += sn;
    for(int i{0}; i<size; ++i)
    {
        unsigned int u{0u};
        std::sscanf(yytext+ss, "%u%n", &u, &sn);
        route.push_back(u);
        ss += sn;
    }
    m_cmd = 101;
}
```

```
{INIT} {WS} {WORD} {WS} ("c"|"g") {
    std::sscanf(yytext, "<init %s %c>", name, &role ←
        );
    num = 1;
    m_cmd = 0;
}
{INIT} {WS} {WORD} {WS} {INT} {WS} ("c"|"g") {
    std::sscanf(yytext, "<init %s %d %c>", name, & ←
        num, &role);
    if(num >200)
    {
        m_errnumber = 1;
        num = 200;
    }
    m_cmd = 1;
}
{INITG} {WS} {WORD} {WS} ("c"|"g") {
    std::sscanf(yytext, "<init guided %s %c>", name ←
        , &role);
    num = 1;
    m_guided = true;
    m_cmd = 3;
}
{INITG} {WS} {WORD} {WS} {INT} {WS} ("c"|"g") {
    std::sscanf(yytext, "<init guided %s %d %c>", ←
        name, &num, &role);
    if(num >200)
    {
        m_errnumber = 1;
        num = 200;
    }
    m_guided = true;
    m_cmd = 2;
}
.
{;}
%%
```

A szabályok részben pedig megadjuk, hogy az egyes bemenetek szerint mi legyen az egyes változók értéke. Ehhez a `sscanf`-et használjuk, aminek az első paramétere a bemenet, majd annak a formátuma, és végül az egyes változók, amikbe "beleírjuk" az értékeket.

```
int yyFlexLexer::yylex() {return -1;}
```

Végezetül definiáljuk az `yylex()` függvényt. Ebből a `carlexer.ll` fájlból pedig a `lex` parancs legenerálja a forrást.

## C++ forrás generálása

```
lex carlexer.ll
```

### 15.3. I334d1c45

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 tettet meg, akkor írasd ki és magyarázd meg a használt struktúratömb memóriafoglalását!)

Megoldás videó:

Megoldás forrása: [https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention\\_raising/Source/LeetCipher](https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention_raising/Source/LeetCipher)

#### Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

Mielőtt elkészeténk a feladatban megadott osztályt, vessünk egy pillantást a már korábban taglalt 1337d1c7.1 forrásra, az abban lévő cipher struktúrára.

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

Ha a sizeof függvénytel kírjuk a méretét, akkor azt kapjuk, hogy 40 bájt. A leet kétdimenziós tömb mérete 32 bájt, mivel a char\* 8 bájt, és a tömb 4-szer ennyi helyet foglalt le. A char mérete pedig 1 bájt. Akkor hol a hiba? A megoldás a válaszra a **padding**. A padding lényege, hogy a fordító a címzési hibák elkerülése érdekében extra területet foglalhat az egyes tagokhoz. Ezt nem tudjuk szabályozni, a fordító dönt. De a szabály az, hogy ha egy tag előtt vagy mögött vagy a struktúra legvégén deklarálva van egy nagyobb tag, akkor mérete a nagyobb tagével lesz egyenlő. Ezért érdemes méretük alapján csökkenő sorrendben rendezni a struktúra elemeit, azok mérete szerint. Van egy megoldás a padding teljes megszüntetésére, ez pedig a #pragma pack(1). Ennek segítségével már a várt 33, a struktúra mérete.

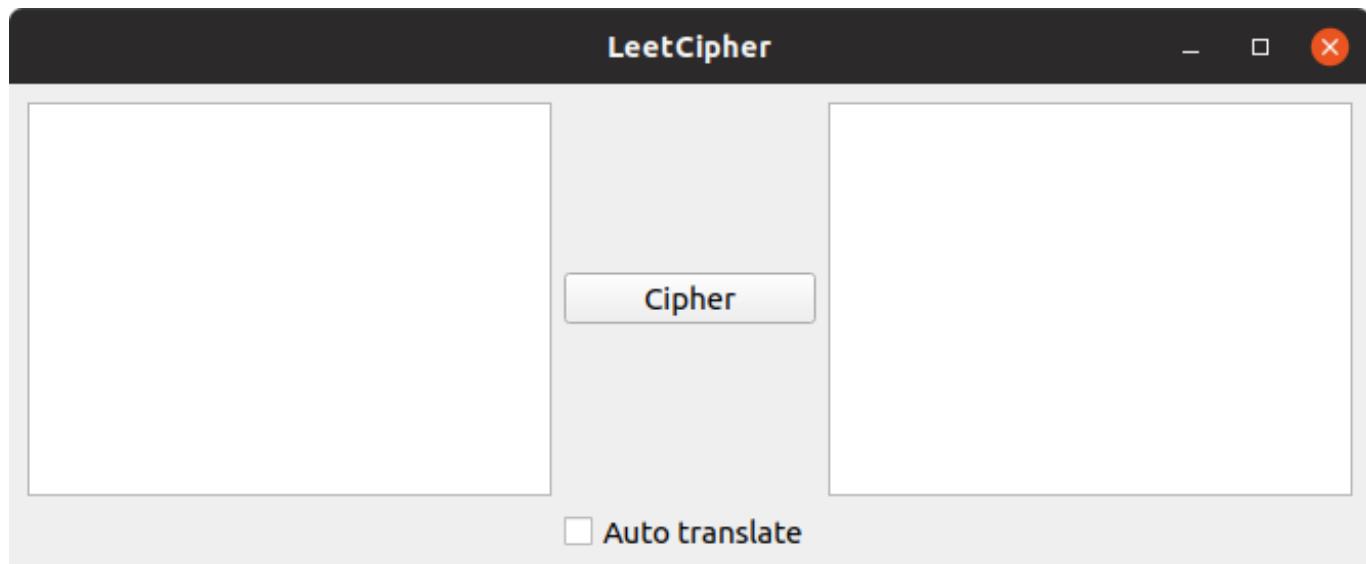
```
fupn26@aurora:~/Prog2/Leet$ gcc l337d1c7.c -o l337d1c7 -lfl
thematic_tutorials_bhax_textbook_IgyNeveldaProgramozod_Chomsky_l337d1c7.l: In fu
nction 'main':
thematic_tutorials_bhax_textbook_IgyNeveldaProgramozod_Chomsky_l337d1c7.l:117:10
: warning: format '%d' expects argument of type 'int', but argument 2 has type 'l
ong unsigned int' [-Wformat=]
    printf("Size of struct: %d", sizeof(struct cipher));
    ^
fupn26@aurora:~/Prog2/Leet$ ./l337d1c7
Size of struct: 40
```

15.1. ábra. Pragma nélkül

```
fupn26@aurora:~/Prog2/Leet$ gcc l337d1c7.c -o l337d1c7 -lfl
thematic_tutorials_bhax_textbook_IgyNeveldaProgramozod_Chomsky_l337d1c7.l: In fu
nction 'main':
thematic_tutorials_bhax_textbook_IgyNeveldaProgramozod_Chomsky_l337d1c7.l:118:10
: warning: format '%d' expects argument of type 'int', but argument 2 has type 'l
ong unsigned int' [-Wformat=]
    printf("Size of struct: %d", sizeof(struct cipher));
    ^
fupn26@aurora:~/Prog2/Leet$ ./l337d1c7
Size of struct: 33
```

15.2. ábra. Pragma nélkül

Most, hogy tisztáztuk a korábbi feladat struktúrájának méretét, kezdjük el az új programot. Továbbra is ugyanazt fogja csinálni a program, csak kap egy grafikus felületet a Qt segítségével, és nem fogjuk most használni a Lex programot.



15.3. ábra. Pragma nélkül

Korábban már volt szó a Qt eszköztáráról, ezért most arra részletesebben nem térnék ki. Lássuk elsőnek a Cipher osztályt.

```
#include <QVector>
#include <QRandomGenerator>

class Cipher
{
public:
    Cipher();
    QString get_result();
    void encryption(QString);

private:
    struct m_cipher{
        char c;
        char const *leet[4];
    };

    QVector<struct m_cipher> m_vector;
    QString m_result;
};
```

Az korábbi c forrásban tömböt használtunk az egyes karakterekhez tartozó konverziókhöz, ezt most vektorra cseréljük, QVector-ra. A csere oka az volt, hogy egy fejlettebb adatstruktúrát használjunk, aminek például van olyan függvénye, amely megadja az elemei számát. A random számok generálását pedig a QRandomGenerator osztályra bízzuk. Az osztállyal megegyező nevű függvények a konstruktorok, azokról később beszélünk. A get\_result() függvény feladata, hogy a m\_result privát tag értékéhez hozzáférést biztosítson.

```
QString Cipher::get_result() {
    return m_result;
}
```

Magát a szöveg kódolását a `encryption()` függvény végzi, melynek definíciója a következő:

```
void Cipher::encryption(QString input) {
    m_result.clear();
    for (int x = 0; x < input.length(); ++x) {
        int found = 0;
        for(int i=0; i<m_vector.length(); ++i)
        {

            if(m_vector[i].c == input[x].toLower())
            {

                int r = static_cast<int>(QRandomGenerator::global()->generate()%4);

                m_result.append(m_vector[i].leet[r]);

                found = 1;
                break;
            }

        }

        if(!found)
            m_result.append(input[x]);
    }
}
```

Alapjában véve hasonlít a korábbi megoldásra, csak kisebb módosítások lettek rajta végezve. Az `m_result`-ot minden híváskor ürítjük, hogy ne legyenek benne a korábbi fordításból származó eredmények. Majd végig megyünk a bemeneten karakterenként, és ha van olyan karakter,a mit tudunk helyettesíteni, akkor random kiválasztunk egyet, ha nem, akkor pedig az eredetit rakjuk be az `m_result` sztringbe. A random számot a `QRandomGenerator::global()->generate()` függvénnyel generálunk. De mivel nekünk csak 4 elem van a helyettesíthető elemek között, ezért a random számot maradéksan osztjuk 4-gyel.

## 15.4. Full screen

Készítsünk egy teljes képernyős Java programot! Tipp: [https://www.tankonyvtar.hu/en/tartalom/tkt/javat-tanitok-javat/ch03.html#labirintus\\_jatek](https://www.tankonyvtar.hu/en/tartalom/tkt/javat-tanitok-javat/ch03.html#labirintus_jatek)

Megoldás videó:

Megoldás forrása: [https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention\\_raising/Source/Snake](https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention_raising/Source/Snake)

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

A feladat során egy klasszikus Snake játékot készítünk el, amely teljesképernyő módban jelenik meg. A program alapját a <http://zetcode.com/tutorials/javagametutorial/snake/>. Ezen kell néhány módosítást eszközölni, és készen is vagyunk.

Maga a Snake játék lényege, hogy a nyílbilentyűkkel irányítjuk a kígyót. Eközben random helyeken almák jelennek meg, amiket ha felveszünk, nagyobb lesz a kígyónk. A nehézség abban rejlik, hogy benne kell maradni a keretben, és nem szabad önmagába mennie a kígyónak.

A csomag 2 forrásból áll: Snake.java és Board.java. Elsőnek nézzük végig a Board.java forrást.

```
public class Board extends JPanel implements ActionListener {
    {

        private final Dimension screenSize = Toolkit.←
            getDefaultToolkit().getScreenSize();

        private final int B_WIDTH = (int) screenSize.getWidth(); ←
            //300;
        private final int B_HEIGHT = (int) screenSize.getHeight ←
            (); //300;
        private final int DOT_SIZE = 10;
        private final int ALL_DOTS = 900;
        private final int RAND_POS = 29;
        private final int DELAY = 140;

        private final int x[] = new int[ALL_DOTS];
        private final int y[] = new int[ALL_DOTS];

        private int dots;
        private int apple_x;
        private int apple_y;

        private boolean leftDirection = false;
        private boolean rightDirection = true;
        private boolean upDirection = false;
        private boolean downDirection = false;
        private boolean inGame = true;

        private Timer timer;
        private Image ball;
        private Image apple;
        private Image head;
```

Ahogy látható, a JPanel osztály az ōse, és implementálja a ActionListener interfést. Az első módosítás itt történik meg, létrehozunk egy Dimension típusú objektumot. Melynek az értéke a kijelző mérete lesz. Mind a Dimension, mind a Toolkit osztály a Java AWT API része. Ha megvan a méret, akkor megadjuk a monitorunk szélességét és magasságát a B\_WIDTH és B\_HEIGHT konstansoknak. Ezen kívül megadjuk a pontok (amiből a kígyó épül fel) méretét, hogy mennyi lehet belőle, a késleltetést, és még sorolatnánk.

```
private void initBoard() {
```

```
    addKeyListener(new TAdapter());
    setBackground(Color.black);
    setFocusable(true);

    setPreferredSize(new Dimension(B_WIDTH, B_HEIGHT));
    loadImages();
    initGame();
}
```

Az `initBoard()` függvény segítségével inicializáljuk a táblát. A mi szempontunkból a `setPreferredSize` függvény a fontos. Ebben adjuk meg a monitorunk felbontását. Beállítjuk a háttér színét feketére a `setBackground` függvénytel. És hozzáadunk egy billentyűkezelőt az `addKeyListerner` segítségével. Ehhez létrehozunk egy privát osztályt, a `TAdapter`-t. Ennek implementációja a következő:

```
private class TAdapter extends KeyAdapter {

    @Override
    public void keyPressed(KeyEvent e) {

        int key = e.getKeyCode();

        if ((key == KeyEvent.VK_LEFT) && (!rightDirection)) {
            leftDirection = true;
            upDirection = false;
            downDirection = false;
        }

        if ((key == KeyEvent.VK_RIGHT) && (!leftDirection)) {
            rightDirection = true;
            upDirection = false;
            downDirection = false;
        }

        if ((key == KeyEvent.VK_UP) && (!downDirection)) {
            upDirection = true;
            rightDirection = false;
            leftDirection = false;
        }

        if ((key == KeyEvent.VK_DOWN) && (!upDirection)) {
            downDirection = true;
            rightDirection = false;
            leftDirection = false;
        }

        if (e.getKeyChar() == 'q') {
            System.exit(0);
        }
    }
}
```

}

Ez az osztály kezeli a billentyűlenyomásokat. Az eredeti verzió csak a nyilakat kezelte, de mivel teljeskép-ernyős a program, ezért kellett egy új billentyű, amivel kilépünk. Ehhez a "q" billentyűt választottuk.

```
private void loadImages() {  
  
    ImageIcon iid = new ImageIcon("src/images/dot.png");  
    ball = iid.getImage();  
  
    ImageIcon iia = new ImageIcon("src/images/apple.png");  
    apple = iia.getImage();  
  
    ImageIcon iih = new ImageIcon("src/images/head.png");  
    head = iih.getImage();  
}
```

Mivel a képernyőn képeket mozgatunk, ezért szükség van a képek betöltésére is, ezt végzi el a `loadImages` függvény.

```
private void initGame() {  
  
    dots = 3;  
  
    for (int z = 0; z < dots; z++) {  
        x[z] = 50 - z * 10;  
        y[z] = 50;  
    }  
  
    locateApple();  
  
    timer = new Timer(DELAY, this);  
    timer.start();  
}
```

A játék alapját a `initGame` inicializálja. Ebben benne van, hogy a kezdeti hossza a kígyónak 3. Elhelyezzük az első almát a és a kígyót a képernyőn. Végül elindítjuk az időzítőt, hogy tudjuk, mennyit kell várni a kijelző frissítésével.

```
private void locateApple() {  
  
    int r = (int) (Math.random() * RAND_POS);  
    apple_x = ((r * DOT_SIZE));  
  
    r = (int) (Math.random() * RAND_POS);  
    apple_y = ((r * DOT_SIZE));  
}
```

Az almák elhelyezése teljesen randomizált módon történik. A randomszám generáláshoz a Java saját `random` függvényét használjuk.

```
private void move() {  
  
    for (int z = dots; z > 0; z--) {  
        x[z] = x[(z - 1)];  
        y[z] = y[(z - 1)];  
    }  
  
    if (leftDirection) {  
        x[0] -= DOT_SIZE;  
    }  
  
    if (rightDirection) {  
        x[0] += DOT_SIZE;  
    }  
  
    if (upDirection) {  
        y[0] -= DOT_SIZE;  
    }  
  
    if (downDirection) {  
        y[0] += DOT_SIZE;  
    }  
}
```

A kígyó mozgatása mögötti mechanizmust a `move` függvény adja meg. A mozgáson kívül kezelni kell még a ütközésket mind önmagával, mind a fallal. Erre szolgál a `checkCollision` függvény.

```
private void checkCollision() {  
  
    for (int z = dots; z > 0; z--) {  
  
        if ((z > 4) && (x[0] == x[z]) && (y[0] == y[z])) {  
            inGame = false;  
        }  
    }  
  
    if (y[0] >= B_HEIGHT) {  
        inGame = false;  
    }  
  
    if (y[0] < 0) {  
        inGame = false;  
    }  
  
    if (x[0] >= B_WIDTH) {  
        inGame = false;  
    }  
  
    if (x[0] < 0) {  
        inGame = false;  
    }  
}
```

```
    }

    if (!inGame) {
        timer.stop();
    }
}
```

Csak akkor tudja megharapni magát, ha már legalább 5 egység hosszú, ebben az esetben az kell vizsgálni, hogy van-e olyan pont, aminek megegyezik a pozíciója a fej pozíciójával. Ha 5-nél kisebb, akkor csak a "falat" nem szabad elérnie, tehát a képernyő szélét. Mindegyik hiba azt okozza, hogy a játék véget ér.

```
private void checkApple() {

    if ((x[0] == apple_x) && (y[0] == apple_y)) {

        dots++;
        locateApple();
    }
}
```

Azt, hogy a kígyó mérete milyen módon nő, azt a `checkApple` függvény határozza meg. Akkor vesszük úgy, hogy a kígyó megette az almát, ha a kígyó feje, és az alma pozíciója egyezik. Ha ez teljesül, akkor növeljük a kígyó hosszát, és generálunk egy új almát.

A `Snake.java` elég rövid, abban nem is történt semmi módosítás.

```
public class Snake extends JFrame {

    public Snake() {

        initUI();
    }

    private void initUI() {

        Board m_board = new Board();

        add(m_board);

        setAlwaysOnTop(true);
        setResizable(false);
        pack();

        setLocationRelativeTo(null);
        setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
    }

    public static void main(String[] args) {

        EventQueue.invokeLater(() -> {
```

```
        JFrame ex = new Snake();
        ex.setVisible(true);
    });
}
}
```

A Snake osztály a JFrame osztály leszármazottja. Komolyabb feladatot nem lát el, csak felületet biztosít, amire ráhelyezzük a Board objektumot. És ez az osztály tartalmazz a main függvényt is, tehát itt indul a program futása.

## 15.5. Paszigráfia Rapszódia OpenGL full screen vizualizáció

Lásd vis\_prel\_para.pdf! Apró módosításokat eszközölj benne, pl. színvilág, textúrázás, a szintek jobb elkülönítése, kézreállóbb irányítás.

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

**Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...**

## 15.6. Paszigráfia Rapszódia LuaLaTeX vizualizáció

Lásd vis\_prel\_para.pdf! Apró módosításokat eszközölj benne, pl. színvilág, még erősebb 3D-s hatás.

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

**Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...**

## 15.7. Perceptron osztály

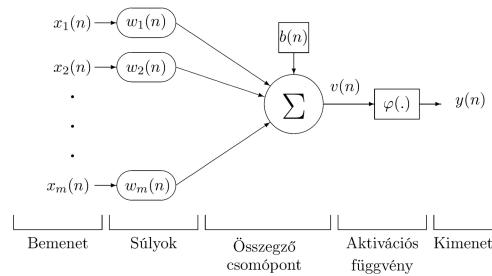
Dolgozzuk be egy külön projektbe a projekt Perceptron osztályát! Lásd <https://youtu.be/XpBnR31BRJY>

Megoldás videó:

Megoldás forrása: [https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention\\_raising/Source/Saj%C3%A1lt\\_percept](https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention_raising/Source/Saj%C3%A1lt_percept)

**Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...**

Korábbi részben már taglaltuk, hogy mi is az a perceptron. A Perceptron arra szolgál, hogy kétfelé válassza a bemeneteket, emiatt Lineáris Bináris Osztályozónak is szokták nevezni. Egy perceptron részei a bemenetek és a hozzájuk tartozó súlyok, az összegző csomópont, az aktivációs függvény és a kimenet.



15.4. ábra. Perceptron felépítése

Ezt a implementálja a Perceptron soztályunk, ami az ml.hpp-ben található.

```

class Perceptron
{
public:
    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 );
    }

    weights = new double**[n_layers-1];

#ifndef RND_DEBUG
    std::random_device init;
    std::default_random_engine gen {init() };
#else
    std::default_random_engine gen;
#endif

    std::uniform_real_distribution<double> dist ( -1.0, 1.0 );

    for ( int i {1}; i < n_layers; ++i )
    {

```

```
weights[i-1] = new double *[n_units[i]];  
  
for ( int j {0}; j < n_units[i]; ++j )  
{  
    weights[i-1][j] = new double [n_units[i-1]];  
  
    for ( int k {0}; k < n_units[i-1]; ++k )  
    {  
        weights[i-1][j][k] = dist ( gen );  
    }  
}  
}  
  
Perceptron ( std::fstream & file )  
{  
    file >> n_layers;  
  
    units = new double*[n_layers];  
    n_units = new int[n_layers];  
  
    for ( int i {0}; i < n_layers; ++i )  
    {  
        file >> n_units[i];  
  
        if ( i )  
            units[i] = new double [n_units[i]];  
    }  
  
    weights = new double**[n_layers-1];  
  
    for ( int i {1}; i < n_layers; ++i )  
    {  
        weights[i-1] = new double *[n_units[i]];  
  
        for ( int j {0}; j < n_units[i]; ++j )  
        {  
            weights[i-1][j] = new double [n_units[i-1]];  
  
            for ( int k {0}; k < n_units[i-1]; ++k )  
            {  
                file >> weights[i-1][j][k];  
            }  
        }  
    }  
  
    double sigmoid ( double x )  
{
```

```
        return 1.0/ ( 1.0 + exp ( -x ) ) ;
    }

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
    }

    return sigmoid ( units[n_layers - 1][0] );
}

void learning ( double image [], double q, double prev_q )
{
    double y[1] {q};

    learning ( image, y );
}

void learning ( double image [], double y[] )
{
    //(*this) ( image );
```

```
units[0] = image;

double ** backs = new double*[n_layers-1];

for ( int i {0}; i < n_layers-1; ++i )
{
    backs[i] = new double [n_units[i+1]];
}

int i {n_layers-1};

for ( int j {0}; j < n_units[i]; ++j )
{
    backs[i-1][j] = sigmoid ( units[i][j] ) * ( 1.0-sigmoid ( ←
        units[i][j] ) ) * ( y[j] - units[i][j] );

    for ( int k {0}; k < n_units[i-1]; ++k )
    {
        weights[i-1][j][k] += ( 0.2* backs[i-1][j] *units[i-1][←
            k] );
    }
}

for ( int i {n_layers-2}; i >0 ; --i )
{

#pragma omp parallel for
for ( int j =0; j < n_units[i]; ++j )
{

    double sum = 0.0;

    for ( int l = 0; l < n_units[i+1]; ++l )
    {
        sum += 0.19*weights[i][l][j]*backs[i][l];
    }

    backs[i-1][j] = sigmoid ( units[i][j] ) * ( 1.0-sigmoid ←
        ( units[i][j] ) ) * sum;

    for ( int k = 0; k < n_units[i-1]; ++k )
    {
        weights[i-1][j][k] += ( 0.19* backs[i-1][j] *units[←
            i-1][k] );
    }
}
}
```

```
for ( int i {0}; i < n_layers-1; ++i )
{
    delete [] backs[i];
}

delete [] backs;

}

~Perceptron()
{
    for ( int i {1}; i < n_layers; ++i )
    {
        for ( int j {0}; j < n_units[i]; ++j )
        {
            delete [] weights[i-1][j];
        }

        delete [] weights[i-1];
    }

    delete [] weights;

    for ( int i {0}; i < n_layers; ++i )
    {
        if ( i )
            delete [] units[i];
    }

    delete [] units;
    delete [] n_units;
}

void save ( std::fstream & out )
{
    out << " "
    << n_layers;

    for ( int i {0}; i < n_layers; ++i )
        out << " " << n_units[i];

    for ( int i {1}; i < n_layers; ++i )
    {
        for ( int j {0}; j < n_units[i]; ++j )
        {
            for ( int k {0}; k < n_units[i-1]; ++k )
            {
                out << " "
                << weights[i-1][j][k];
            }
        }
    }
}
```

```
        }
    }
}

private:
    Perceptron ( const Perceptron & );
    Perceptron & operator= ( const Perceptron & );

    int n_layers;
    int* n_units;
    double **units;
    double ***weights;

};
```

A régi programot fogjuk egy kicsit módosítani, természetesen a Perceptron osztály érintetlen marad. Korábban csak egy számot kaptunk végeredményül, most lesz egy képi kimenetünk is. A módosítás a következő:

```
srand(time(nullptr));

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 = rand()%256; //newPNG[j* ←
                                            png_image.get_height() + j];
    }
png_image.write("output.png");
```

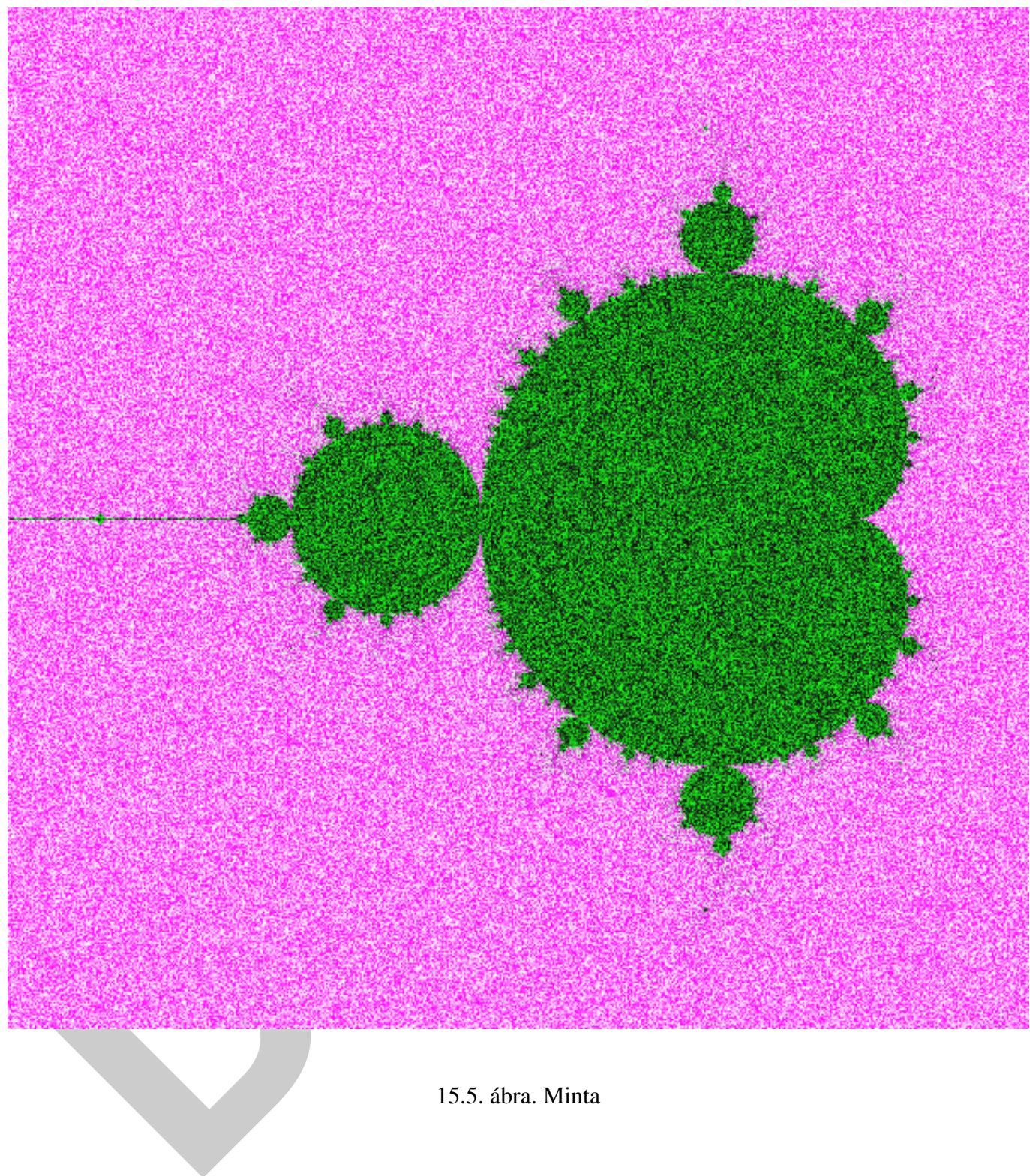
A lényeg, hogy vesszük a beolvasott képet, és annak az egyes pixeleinek a zöld elemét változtatjuk random. De rengeteg féleképpen lehet ezt megoldani, változtathatjuk a pixel kék és piros komponenseit is, vagy azt is lehet, hogy csak elvonunk színeket az egyes pixelektől, azaz kinullázzuk.

```
double* newPNG = new double[size];

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 = newPNG[j*png_image. ←
                                         get_height() + j];
    }
png_image.write("output.png");
```

Lényegében ebben az esetben van egy tömbünk csupa nullából, és ebből kiválasztjuk az adott elemet, amivel kinullázzuk az R,G,B valamelyikét. De az látható, hogy nem is lenne feltétlen szükség tömbre. Ha ki szeretnénk nullázni, akkor elég ez is:

```
png_image[i][j].green = 0;
```



15.5. ábra. Minta

## 16. fejezet

# Helló, Stroustrup!

### 16.1. 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 videó:

Megoldás forrása: [https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention\\_raising/Source/JavaClassCounter](https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention_raising/Source/JavaClassCounter)

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

#### Program használata



```
sudo apt-get install libboost-all-dev
sudo apt-get install qtdeclarative5-dev
qmake JavaClassCounter.pro
make
./JavaClassCounter /path/to/src
```

Vagy telepítsd a Qt Creator-t, és abba betöltve a \*.pro fájlt, működni fog.

A Boost egy kifejezetten C++hoz használható eszközkönyvtár. 1999-ben adták ki, és azóta folyamatosan fejlesztik. Az eszközkönyvtárai header-only-k, azaz elég csak include-álni a megfelelő header-eket, a fordító megtalája a szükséges függvényeket, osztályokat. Ebben a feladatban 2 elemét fogjuk használni a Boost-nak. A Boost.Filesystem és a Boost.Regex könyvtárakat. Előbbire azért lesz szükség, hogy a megadott mappában lévő fájlokat wl tudjuk érni, még utóbbira a kiterjesztés szűrése miatt lesz szükség.

A forrása ennek a programnak nagyon egyszerű. Lássuk, hogy mit tartalmaz.

```
int iterator(boost::filesystem::path p) {
    int osztalyok_szama = 0;
    boost::regex expr{".*\\".java"};

    for (const boost::filesystem::directory_entry& x : ←
        boost::filesystem::recursive_directory_iterator(p)) {
```

```
        if(boost::regex_match(x.path().string(), expr) && ←
            boost::filesystem::is_regular_file(x.path())){
                std::cout << ++osztalyok_szama << std::endl;
                std::cout << "    " << x.path() << '\n';
            }
        }
        return osztalyok_szama;
    }
}
```

Az iterator függvény feladata, hogy kiszámolja a Java osztályok számát. Ehhez paraméterként kap egy boost::filesystem::path típusú objektumot, mely tartalmazza a elérési útját a src-nek. A osztalyok\_szama változóban tároljuk el a megtalált osztályok számát. Az expr objektum egy reguláris kifejezést tartalmaz, azokat a fájlokra illeszkedik, amik .java-ra végződnek. Majd a for ciklus segítségével bejárjuk az src mappát. Ehhez a recursive\_directory\_iterator-t használjuk, melynek segítségével az almappákat is be tudjuk járni. Ha csak a sima directory\_iterator-t használnánk, akkor rekurzívan kéne meghívunk a függvényünket újra és újra. Csak akkor növeljük a megtalált osztályok számát, ha illeszkedik a fájl neve a expr kifejezésünkre, és maga a fájl egy hagyományos fájl, nem pedig mappa. A ciklus végeztével visszaadjuk a talált osztályok számát.

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

    if (argc < 2)
    {
        std::cout << "Usage: tut3 path\n";
        return 1;
    }

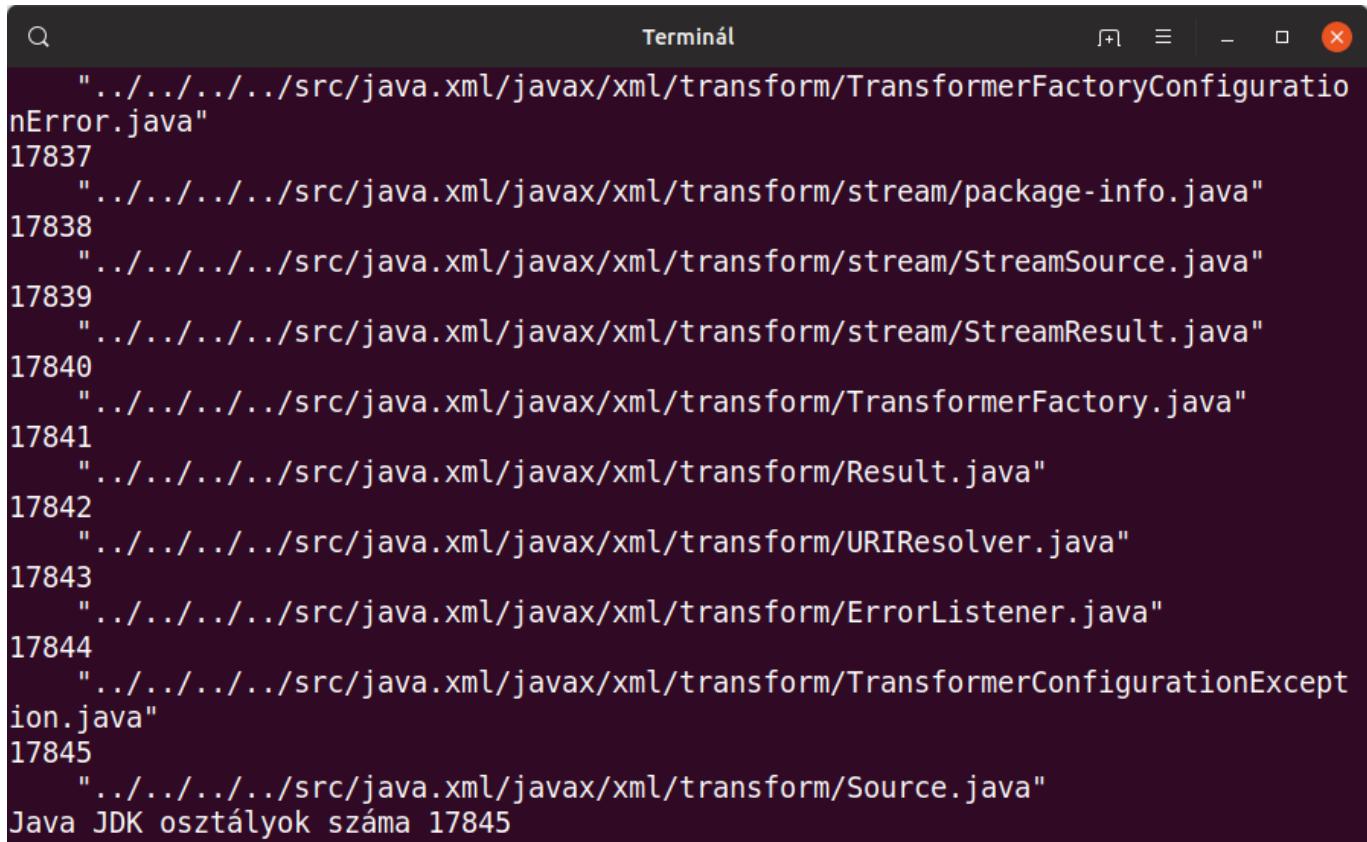
    boost::filesystem::path p(argv[1]);

    try
    {
        int osztalyok_szama = iterator(p);
        std::cout << "Java JDK osztályok száma " << ←
                    osztalyok_szama << std::endl;
    }

    catch (const boost::filesystem::filesystem_error& ex)
    {
        std::cout << ex.what() << '\n';
    }

    return a.exec();
}
```

A main függvényben pedig p objektumban eltároljuk az átadott útvonalat. Majd meghívjuk a korábban tárgyalt iterator függvényt, és kiíratjuk a Java JDK osztályok számát terminálba.



The screenshot shows a terminal window titled "Terminál". The output of the command "grep -r 'class' src | wc -l" is displayed, showing the count of classes in various Java XML packages. The output is as follows:

```
.../.../.../src/java.xml/javax/xml/transform/TransformerFactoryConfiguratio  
nError.java"  
17837  
".../.../.../src/java.xml/javax/xml/transform/stream/package-info.java"  
17838  
".../.../.../src/java.xml/javax/xml/transform/stream/StreamSource.java"  
17839  
".../.../.../src/java.xml/javax/xml/transform/stream/StreamResult.java"  
17840  
".../.../.../src/java.xml/javax/xml/transform/TransformerFactory.java"  
17841  
".../.../.../src/java.xml/javax/xml/transform/Result.java"  
17842  
".../.../.../src/java.xml/javax/xml/transform/URIResolver.java"  
17843  
".../.../.../src/java.xml/javax/xml/transform/ErrorListener.java"  
17844  
".../.../.../src/java.xml/javax/xml/transform/TransformerConfigurationException  
ion.java"  
17845  
".../.../.../src/java.xml/javax/xml/transform/Source.java"  
Java JDK osztályok száma 17845
```

16.1. ábra. JDK 13 osztályainak száma Linuxon

## 16.2. 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 értékkedésre!

Megoldás videó:

Megoldás forrása: [https://github.com/fupn26/BHAX/blob/master/attention\\_raising/Source/LZW/C%2B%2B-MozgatoMasolo/lzwbinfa.cpp](https://github.com/fupn26/BHAX/blob/master/attention_raising/Source/LZW/C%2B%2B-MozgatoMasolo/lzwbinfa.cpp)

**Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...**

Korábban már tárgyaltuk a C++ 11 mozgató szemantikáját, ezúttal az LZWBInFa programunkat, kiegészítve a másoló és mozgató értékkedással, fogjuk újra átnézni a feladatban megadott témára fektetve a hangsúlyt.

Elsőnek tisztázzuk azt, hogy mikor hívódik meg a konstruktor, és mikor az értékadás.

```
LZWBInFa binFa = binFa_regi; //konstruktor (másoló)  
LZWBInFa binFa2;  
binFa2 = binFa_regi; //értékadás (másoló)
```

Szóval a lényeg, hogy amikor az objektum létrehozásakor adunk értéket, akkor a mozgató/másoló konstruktor hívódik meg, ha pedig egy már inicializált objektumnak adunk meg új értéket, akkor pedig a másoló/mozgató értékkadás.

Lássuk, hogy hogyan kell elkészíteni a másoló konstruktort. Mivel konstruktorról beszélünk, ezért a neve megegyezik az osztály nevével. A vezérlés akkor adódik át erre a konstruktorra, ha magával megegyező típusú referenciát adunk át. Lássuk a kódot:

```
LZWBinFa::LZWBinFa (const LZWBinFa & forras) {
    std::cout << "Copy ctor" << std::endl;
    gyoker = new Csomopont ('/');
    gyoker->ujEgyesGyermek(masol(forras.gyoker-> ←
        egyesGyermek(), forras.fa));
    gyoker->ujNullasGyermek(masol(forras.gyoker-> ←
        nullasGyermek(), forras.fa));
    if (forras.fa == forras.gyoker) {
        fa = gyoker;
    }
}
```

Látható, hogy ez a konstruktor egy `LZWBinFa` konstans referenciát vár paraméterként. Mivel ilyenkor nem hívódik meg az alap konstruktor, emiatt a `gyoker` pointerünknek értéket kell adni, különben memória-címzési hibát kaphatunk. Ha ezzel kész vagyunk, akkor létre kell hozni a gyökértől kiindulva az egyes gyermeket, ezért van szükség a `ujEgyesGyermek` és `ujNullasGyermek` függvényekre. Mivel egy már elkészített fából indulunk ki, ezért annak a mintájára készítjük el a gyermeket. Ebben a `masol` függvény van segítségünkre. Ennek két paramtere van, az egyik a forrás gyökerének a gyermeke, a másik pedig a forrás fa mutatója, mivel azt is szeretnénk átmásolni, hogy a fa mutató éppen hol áll az eredeti fában.

```
Csomopont* LZWBinFa::masol (Csmopont* elem, Csmopont* ←
    regi_fa) {
    Csmopont* ujelem = nullptr;

    if (elem != nullptr) {
        ujelem = new Csmopont (elem->getBetu ());

        ujelem -> ujEgyesGyermek(masol(elem->egyesGyermek () ←
            , regi_fa));
        ujelem -> ujNullasGyermek(masol(elem->nullasGyermek ←
            (), regi_fa));

        if (regi_fa == elem) {
            fa = ujelem;
        }
    }

    return ujelem;
}
```

A `masol` egy Csomopont mutatót ad vissza. Első lépében létrehozzuk a később átadni kívánt csomópontot. Majd ellenőrizzük, hogy az eredeti fa csomópontjának van-e értéke, vagy null pointer. Utóbbi esetben szimplán visszaadunk egy null pointert. Ellenkező esetben a `ujellem` pointernek átadunk egy az eredeti csomópont alapján inicializált csomóponthoz tartotó memóriacímet. Ezután újra meghívjuk a `masol` függvényt annak érdekében, hogy elkészítsük az `ujellem` gyermekeit. Ezt addig folytatjuk, ameddig az eredeti fa végére nem érünk. Abban az esetben, ha a régi fához tartozó fa mutató a `masol` függvénynek átadott elemre mutat, akkor az új fánk fa mutatóját ezen elem alapján létrehozott csomópontra állítjuk. Végezetül pedig visszatérünk a csomóponttal. Ahhoz, hogy a fa mutatót a `gyoker`-re is állíthassuk, a másoló konstruktőrben is ellenőrizzük, hogy hova mutat a mutató.

Most, hogy megismerkedtünk a másoló konstruktőrral, nézzük át röviden a másoló értékadást. Ezt is a `masol` függvényre alapozzuk.

```
LZWBinFa & LZWBinFa::operator= (const LZWBinFa & forras) {
    std::cout << "Copy assaignement" << std::endl;

    gyoker->ujEgyesGyermek(masol(forras.gyoker-> <-
        egyesGyermek(), forras.fa));
    gyoker->ujNullasGyermek(masol(forras.gyoker-> <-
        nullasGyermek(), forras.fa));

    if (forras.fa == forras.gyoker) {
        fa = gyoker;
    }
    return *this;
}
```

Lényegében egy operátor túlterhelésről van szó. Szemantikailag különbség a konstruktőrhoz képest, hogy a másoló értékadásnak van visszatérési értéke, jelen esetben `LZWBinFa` referencia. Ennek megfelelően visszaadunk egy mutatót arról az objektumról, amely az egyenlőség bal oldalán volt. Ezen kívül a már ismert eljárást követjük.

A C++11 másoló szemantikájának megismerése után folytassuk a mozgató szemantikával, azon belül is a mozgató konstruktőrral. A mozgató konstruktőr paraméteréül egy jobbértékreferenciát vár. Ezt jelöli a dupla `&`. A feladat szerint a mozgató értékadásra kell alapoznunk.

```
LZWBinFa::LZWBinFa (LZWBinFa&& forras)
{
    std::cout<<"Move ctor\n";
    gyoker = nullptr;
    *this = std::move(forras); //ezzel kényszerítjük ki, ←
        hogy a mozgató értékadást használja

}
```

Az alapkoncepciója az a mozgató értékadásra alapozásnak, hogy lényegében felcseréljük a két fa `gyoker` mutatójának értékét. Ennek érdekében az újonan létrehozni kívánt fa gyökerét null mutatóvá tesszük, majd meghívjuk a mozgató értékadást. Ehhez a `std::move` függvényre van szükségünk, amely bemenetéül kapott paramétert jobbértékreferenciává alakítja. Mivel a `this` egy már inicializált objektumot jelöl, ezért nem a mozgató konstruktőr, hanem a mozgató értékadás hívódik meg.

```
LZWBinFa& LZWBinFa::operator= (LZWBinFa&& forras)
{
    std::cout<<"Move assignment ctor\n";
    std::swap(gyoker, forras.gyoker);
    return *this;
}
```

A mozgató értékkopírozás feladata a már korábban említett érték csere, melyet a `std::swap` valósít meg. Mivel a megcserélődik a `gyoker` és a `forras.gyoker` által mutatott tárterület, ezért a mozgatás teljes egészében megvalósul. Hiszen a `gyoker` egy null mutató, emiatt a csere után a `forras.gyoker` is null mutató lesz, vagyis az eredeti fa "törlődött". Természetesen ez nem szó szerint igaz, hiszen csak egy másik pointeren keresztül hivatkozunk a már korábban a memóriában lefoglalt, és tárolt fára.

### 16.3. Hibásan implementált RSA törése

Készítünk betű gyakoriság alapú törést egy hibásan implementált RSA kódoló: [https://arato.inf.unideb.hu-batfa.norbert/UDPROG/deprecated/Prog2\\_3.pdf](https://arato.inf.unideb.hu-batfa.norbert/UDPROG/deprecated/Prog2_3.pdf) (71-73 fólia) által készített titkos szövegen.

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

**Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...**

Az RSA kódolást Ron Rivest, Adi Shamir és Len Adleman fejlesztette ki 1976-ben. Ez egy nyílt kulcsú titkosító algoritmus, mely a moduláris számelméleten és a prímszámelméleten alapul. A titkosításhoz szükség van egy publikus és egy privát kulcsra, a nyílt kulccsal lehet kódolni a szövegünket, de csak a privát kóddal lehet dekódolni.

Maga az algoritmus a következő:

- i. Választani kell tetszőleges nagy prímet, **p**-t és **q**-t.
- ii. Ki kell számolni az **N = p\*q**-t, melynél **N** jelöli a modulusát a nyílt és a titkos kulcsnak.
- iii. Euler-féle **fi** függvényérték kiszámítása, melynek képlete a következő: **fi(N) = (p-1)(q-1)**
- iv. Kell találni egy olyan **e** számot, amely 1-nél nagyobb és **fi(N)**-nél kisebb. Emellett fontos, hogy **e**-nek és **fi(N)**-nek a legnagyobb közös osztólya 1 legyen. Az **e** lesz a nyilvános kucs kitevője, ezért nyilvánossá tesszük.
- v. A privát kulcshoz is kell találni egy **d** kitevőt, mely esetén teljesül, hogy **d\*e fi(N)** osztva 1 maradékot ad. Mivel ez a titkos kulcsnak a kitevője, ezért ezt is titkosítjuk.

A linkelt diáksorban ezt az algoritmust megvalósító program forrását találjuk. Nézzük át, hogy mit is tartalmaznak ezek:

```
class KulcsPar {  
  
    java.math.BigInteger d, e, m;  
  
    public KulcsPar() {  
        int meretBitekben = 700 * (int) (java.lang.Math.log((double) 10) /  
            java.lang.Math.log((double) 2));  
  
        java.math.BigInteger p =  
            new java.math.BigInteger(meretBitekben, 100, new java.util.Random());  
        java.math.BigInteger q =  
            new java.math.BigInteger(meretBitekben, 100, new java.util.Random());  
  
        m = p.multiply(q);  
  
        java.math.BigInteger z = p.subtract(java.math.BigInteger.ONE).  
            multiply(q.subtract(java.math.BigInteger.ONE));  
  
        do {  
  
            do {  
                d = new java.math.BigInteger(meretBitekben, new java.util.Random());  
            } while (d.equals(java.math.BigInteger.ONE));  
  
            } while (!z.gcd(d).equals(java.math.BigInteger.ONE));  
  
        e = d.modInverse(z);  
  
    }  
}
```

A Kulcspar osztály feladata a fentebb leírt algoritmus megvalósítása. Ahhoz, hogy kellően nagy prímszámokat találhassunk, a Java BigInteger osztályát használjuk. Ez lehetővé teszi, hogy sokkal nagyobb értékekkel számolhassunk, mint bármelyik primitív adattípussal. Az egyszerűség kedvéért az algoritmus betűit használja a program is, kivéve az **N** betűt, melyet a forrásban **m** jelöl.

```
public class RSAPelda {  
  
    public static void main(String[] args){  
  
        KulcsPar jSzereplo = new KulcsPar();  
  
        String tisztaSzoveg = "Hello, Vilag!";  
  
        //kódol
```

```
byte[] buffer = tisztaSzoveg.getBytes();
java.math.BigInteger[] titkos = new java.math.←
    BigInteger[buffer.length];

for (int i = 0; i < titkos.length; ++i){
    titkos[i] = new java.math.BigInteger(new byte[] { ←
        buffer[i]} );
    titkos[i] = titkos[i].modPow(jSzereplo.e, jSzereplo ←
        .m);
}

//dekódol
for (int i = 0; i < titkos.length; ++i){
    titkos[i] = titkos[i].modPow(jSzereplo.d, jSzereplo ←
        .m);
    buffer[i] = titkos[i].byteValue();
}

System.out.println(new String (buffer));
}

}
```

Az RSAElda osztály végzi el a bemeneti szövegen a titkosítást és a dekódolást a KulcsPar osztály által generált publikus és privát kulcsok alapján. A szöveg titkosítása úgy zajlik, hogy a titkos tömbben eltároljuk a bemenet adott eleméhez tartozó bytokat, majd a modPow függvény segítségével vesszük a titkos[i] érékenek a e-edik hatványát modulo m. A dekódolás során ugyanezt a folyamatot hajtjuk végre, csak d-edik hatványát vesszük az adott titkos[i]-nek.

Azután, hogy megismertük az eredeti programot, lássuk annak átalakított (elronott) verzióját. Az első probléma, hogy az eredeti nem karakterenként végzi a kódolást. Tehát az módosítani kell a kódon az alábbiak szerint.

```
PrintWriter writer = new PrintWriter("output.txt");
for (int idx = 0; idx < tisztaSzoveg.length(); ++idx) {
    Character tisztaSzoveg = tisztaSzoveg.charAt(idx);
    tisztaSzoveg = Character.toLowerCase(tisztaSzoveg);
    byte[] buffer = tisztaSzoveg.toString().getBytes();
    java.math.BigInteger[] titkos = new java.math.←
        BigInteger[buffer.length];
    byte[] output = new byte[buffer.length];

    for (int i = 0; i < titkos.length; ++i) {
        titkos[i] = new java.math.BigInteger(new byte[] { ←
            buffer[i]} );
        titkos[i] = titkos[i].modPow(jSzereplo.e, jSzereplo ←
            .m);
        output[i] = titkos[i].byteValue();
        writer.print(titkos[i]);
    }
    writer.println();
}
```

```
}
```

```
writer.close();
```

A PrintWriter osztályt fogjuk használni a fájlbaíráshoz. Előnye a FileWriter osztályhoz képest, hogy képesek vagyunk átalakításnél a fájlba írni BigInteger típusú objektumokat. A karakterenkénti kódolás, ahogy már megszokhattuk, abból áll, hogy a bemeneten egy for ciklus segítségével végigmegyünk a tisztaSzoveg-en. A charAt függvény segítségével minden i. indexnél lévő karaktert tudjuk visszaadni, melyet eltráolunk lokális változóban, majd kisbetűsítünk a toLowerCase függvénnnyel. Erre azért van szükség, hogy könnyebben tudjuk dekódolni a szöveget. Majd a karaktert bájtsorozattá alakítjuk, végül a már korábban látott módon az RSA algoritmussal kódoljuk, az eredményt pedig kiírjuk egy fájlba.

```
BufferedReader inputStream = new BufferedReader(new ←
    FileReader("output.txt"));
int lines = 0;
String line[] = new String[100000];
while ((line[lines] = inputStream.readLine()) != null) {
    lines++;
}
inputStream.close();
```

Következő lépésként a korábban kiírt titkosított sorokat visszaolvassuk egy String tömbbe. Hogy az egyes karakterek titkosított alakját, és gyakoriságát könnyen tudjuk kezelni, ezért bevezetünk egy új osztályt, melynek neve Karakterek lesz.

```
class Karakterek {

    private String encrypted;
    private char karakter = ' ';
    private int gyakorisag = 0;

    public Karakterek(String str, char k) {
        encrypted = str;
        karakter = k;
    }

    public Karakterek(String str) {
        encrypted = str;
    }

    public void setEncrypted(String str) {
        encrypted = str;
    }

    public String getEncrypted() {
        return encrypted;
    }

    public void setKarakter(char k) {
        karakter = k;
    }
```

```
public char getKarakter() {
    return karakter;
}

public void increment() {
    gyakorisag += 1;
}

public int getGyak() {
    return gyakorisag;
}

}
```

Ezután a beolvasott sorokat el kell tárolni Karakterek típusú objektumokba. Ennek érdekében létrehozunk egy tömböt, melybe csak akkor rakunk új karaktert, ha még nem létezik, ellenkező esetben az increment függvény segítségével növeljük az adott karakter gyakoriságát. Ezt írja le a következő kódrészlet.

```
Karakterek kar[] = new Karakterek[1000];
boolean found;
kar[0] = new Karakterek(line[0]);
int count = 1;
for (int i = 1; i < lines; i++) {
    found = false;
    for (int j = 0; j < count; j++) {
        if (kar[j].getEncrypted().equals(line[i])) {
            kar[j].increment();
            found = true;
            break;
        }
    }
    if (!found) {
        kar[count] = new Karakterek(line[i]);
        count++;
    }
}
```

Ha elkészítettük a tömböt, akkor ezt az elemek gyakorisága szerint sorba kell rendezni. Erre azért lesz szükség, mivel a statisztikai karaktergyakoriság alapján fogjuk ezeket a titkosított elemeket heylettesíteni normál karakterekkel. A sorba rendezés a következőképpen néz ki:

```
for (int i = 0; i < count; i++) {
    for (int j = i + 1; j < count; j++) {
        if (kar[i].getGyak() < kar[j].getGyak()) {
            Karakterek x = kar[i];
            kar[i] = kar[j];
            kar[j] = x;
        }
    }
}
```

Ahhoz, hogy a megtudjuk a statisztikai gyakoriságát az egyes karaktereknek éredmes ellátogatni a következő weboldalra: [https://mdickens.me/typing/letter\\_frequency.html](https://mdickens.me/typing/letter_frequency.html). Ezalapján elkészítjük a gyakorisag.txt fájlt, melynek minden egyes sorában egy karakter van. Ha ezt elkészítettük, akkor már csak be kell olvasni a tartalmát.

```
FileReader f = new FileReader("gyakorisag.txt");
char[] karakter = new char[70];
int karCount = 0;
int k;
while ((k = f.read()) != -1) {
    if ((char) k != '\n') {
        karakter[karCount] = (char) k;
        karCount++;
    }
}
f.close();
```

Az egyes karaktereket szintén egy tömbbe gyűjtjük össze, mely eleve a karakterekhez tartozó gyakoriság alapján lesz (csökkenően) rendezve. Ezután az a feladatunk, hogy a korábban létrehozott kar tömb elemeit kicseréljük a beolvasott karakterekre.

```
for (int i = 0; i < count; i++) {
    kar[i].setKarakter(karakter[i]);
}
```

Végezetül pedig elvégezzük a dekódolást, ami valószínűleg nem fog tökéletes eredményt adni. Ezt orvolandóan, el lehet készíteni a bemeneti szövegünkhez tartozó karaktergyakoriságot, de mivel a kódolt szöveg előzetes ismerete törésnél nem valószínű, ezért ezzel most nem élünk.

```
Building RSA 1.0-SNAPSHOT
...
--- exec-maven-plugin:1.5.0:exec (default-cli) @ RSA ---
EREDETI
Thus materials discussed in the course should be made available to students on the platform or made easily accessible online. Most often, this kind of access is best provided by works in the public domain.
EREDMÉNY
omde unotcanhe saeldeets ar om̄t lidct emidhs ft unst nynahnfth oi eodstroe ir om̄t ghnopicu ic unst tneawh llteeafht irhartb uieo ipotr. cmae ,ars ip nlltee ae fteo gciyasts fw vic,e ar om̄t gdfhal siunarb
BUILD SUCCESS
Total time: 9.951 s
Finished at: 2019-10-22T20:57:19+02:00
Final Memory: 7M/150M
```

16.2. ábra. Dekódolás eredménye

## 16.4. Változó argumentumszámú ctor

Készítsünk 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 videó:

Megoldás forrása:

## Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

Ebben a fejezetben azzal ismerkedünk meg, hogyan lehet változó argumentumszámú konstruktort készíteni. Szintaktikailag C++-ban a ... karaktersorozat tudatja a fordítóval, hogy bármely paramétere lehet a konstruktornak, függvénynek. Ahhoz, hogy elérjük az összes paramétert a `cstdarg` header-re lesz szükségünk. Lássuk, hogyan néz ki a konstruktor:

```
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` osztály konstruktoraiban egy megnevezett paraméter van, a `nof`. A maradék paraméterek eléréshez a deklaráljuk a `vap` `va_list` típusú változót, melyben a változó paramétereket tároljuk. Értékét a `va_start` inicializálja. A `nof` azt adja meg, hogy hány paramétert adtunk meg. Ez két paramétert kér, egy `va_list`-et melybe betölti az argumentumokat, és egy argumentumot, ahonnan kezdve betöltsse az attribútumokat. A `va_arg` makro az aktuális `int` típusú paramétert adja vissza. Előnye, hogy minden meghívása módosítja a `vap` tartalmát oly módon, hogy a korábban visszaadott értéket követő értéket adja vissza. Tehát segítségével be tudjuk járni a paraméterlistát. A `va_end` pedig végrehajtja a megfelelő műveleteket, hogy többet ne tudjuk használni az argumentum listát. Összegezve a `va_start` segítségével beolvassuk egy `va_list`-be a paramétereket, a `va_arg` segítségével kiolvassuk, és a `va_end` pedig törli a paraméterlistát.

Az előző fejezetben már használtuk a `Perceptron` osztályt. Ebben a fejezetben kisebb módosítást hajtunk végre a működésében. A feladatban leírtak szerint nem egy értéket fog visszaadni, hanem egy vektort, aminek a mérete megegyezik a bemeneti kép méretével. A vektorban lévő elemekkel pedig manipuláljuk az eredeti képet, és elmentjük `output.png` néven.

Lássuk, hogy milyen módosításokkal érhető el, hogy a egy képet kapjunk vissza. Az első lépés, hogy amikor példányosítunk egy `Perceptron` típusú objektumot, akkor az utolsó paraméternek nem 1-et, hanem `size` értéket kell adnunk.

```
Perceptron* p = new Perceptron (3, size, 256, size);
```

Ezután a Perceptron osztályban meg kell oldanunk, hogy ezt megfelelően kezeljük, mivel alapból arra van kialakítva, hogy az utolsó paraméter 1.

```
std::vector< double > operator() ( double image [] )
{
    std::cout << "std" << std::endl;
    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
    }

    std::vector< double > result_vector;

    for (int i = 0; i < units[n_layers - 1]; ++i){
        result_vector.push_back(sigmoid( units[n_layers - 1][i]));
    }
    return result_vector;
}
```

A `operator()` túlterhelés során egy vektort készítünk, és azt adjuk vissza. A túlterhelés vége fontos, ahol a `result_vector`-ba betöljük a `sigmoid` függvény által kiszámított értékeket. Végezetül pedig a `main` függvényben a vektor értékei alapján módosítjuk az eredeti kép pixeleihez tartozó zöld értékeket.

```
    ...
    std::vector< double > value = (*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 = value[i*png_image.get_width() ←
                () + j];

        }

    png_image.write("output.png");
    ...
}
```

A `png_image.write` tagfüggvénye segítségével pedig kiírjuk a módosított képet a háttértárba.

## 16.5. Összefoglaló

Az előző 4 feladat egyikéről írj egy 1 oldalas bemutató „esszé” szöveget!

### A mozgató és másoló konstruktur

A C++ objektum orientált nyelv, vagyis lehetőséget biztosít a polimorfizmusra, az egységezésre, és az adatrejtést. Definiálhatunk benne osztályokat, melyek olyan tagfüggvényekkel rendelkeznek, amelyek a struktúráknak lehetnevezni, természetesen kibővíteni az objektum orientáltság alapelveivel. Amikor egy osztályt példányosítunk, akkor az osztály konstruktora hívódik meg. Ha nem definiálunk konstruktort, akkor a fordító az alapértelmezett konstruktort használja. A konstruktorknak olyan függvények, melyeknek feladata az objektum inicializálása. Vagyis ebben szoktunk a az egyes tagváltozóknak értéket adni, bizonyos tagfüggvényeket meghívni, melyek szükségesek az objektum alapjának elkészítéséhez. Egy másik szembetűnő tulajdonsága a konstruktornak, hogy a nevük megegyezik az osztály nevével. A konstruktur ellentéte a destruktur, mely az objektum törlésével együtt hívódik meg, és felszabadítja a már nem használt memóriaterületeket. Egy jól megírt C++ programban viszont nem elég ennek a kettőnek a megléte, szükség van még másoló és mozgató konstruktorkra.

A másoló és mozgató konstruktorknak segítségével szintén objektumok inicializálását hajthatjuk végre, viszont egy másik azonos osztályú objektum alapján. Ha nem szeretnénk megírni ezeket, akkor a legegszerűbb, ha letiltjuk használatukat, vagyis privát taggá tesszük őket. Erre azért van szükség, mert ha nem tiltjuk le őket, akkor a fordító az alapértelmezett másoló/mozgató konstruktort hívja meg, ami váratlan eredményekhez vezethet, kiszámíthatatlanná teszi a program működését.

A másoló konstruktur, ahogy a nevében is benne van egy objektumot másol le, és az alapján készít egy másikat. Onnan lehet felismerni, hogy paraméterként minden az őt magába foglaló osztálytalál azonos osztályú objektumrefenciát vár. Két fajta másolásról beszélhetünk: sekély és mély másolás. A sekély másolás lényege, hogy csak létrehozunk egy másik mutatót, ami a paraméterként megadott objektumra mutat. Ennek implementálása a legegszerűbb, viszont használata problémákat okozhat. A legfőbb hátrány eme megoldási módnak, hogy közös a memóriaterület, tehát ha az egyiket módosítjuk, akkor az a másikr is kifejti hatását.

Tehát ez nem egy igazi másolat, nevezhetnénk alias-nak. A mély másolás ezzel szemben egy különálló objektumot hoz létre, mely megegyezik a paraméterül kapott elemmel, viszont külön memóriacímen. Sekély társához képest implementálása összetettebb, viszont magabiztos használata jobb C++ programozóvá tesz.

A 2. feladatban megvalósított másoló konstruktor a mély másolást implementálja. Tehát a forrásként kapott LZW fát bejárjuk, és minden elemének a másolatát elkészítjük a konstruálandó fában is. Ennek következtében lesz két külön fánk a memóriában, külön gyökér és fa mutatóval. Binárisfa bejárások közül létezik preorder, postorder és inorder. Ezek közül bármelyiket használhatjuk, mindegyik a megfelelő eredményhez vezet. A mi programunk a postorder bejárást alkalmazza, vagyis elsőnek dolgozzuk fel a gyemekeket, majd gyökeret.

A mozgató konstruktor a többi konstruktorhoz megfelelően egy inicializálást hajt végre, a másoláshoz hasonlóan ez is egy másik objektumra alapul. A különbség annyi, hogy a még a másolásnál a másolásban részt vevő objektumok megmaradnak, addig a mozgatásnál a forrás objektum megszűnik, pontosabban nem determináns állapotba kerül. A mozgató konstruktor arról ismerszik meg, hogy a paramétere egy jobbérték referencia. A jobbérték referenciát a `&&` jelöli. Annak érdekében, hogy ez a konstruktor hívódjon meg, a `std::move` függvényt kell meghívni. Gyakori tévedés, köszönhetően ennek a függvénynek a félreérthető nevének, hogy mozgatást hajt végre. Valójában a paraméterül kapott objektum jobbérték referenciájával tér vissza.

Az LZWBInFa programunkban maga a mozgató konstruktor a mozgató értékkadásra van alapozva. Az alap koncepció az, hogy az inicializálni kívánt fa gyökerét null mutatóvá tesszük, majd megcseréljük a forrás és a cél fa gyökér mutatójának értékét, ezzel megvalósítva a mozgatást. Ezt úgy érjük el, hogy a mozgató konstruktoron keresztül meghívjuk a mozgató értékkadást. Fontos látni, hogy mikor hívódik meg a konstruktor és mikor az értékkadás. Ha egy még nem inicializált objektumot szeretnénk másolással, mozgatással inicializálni, akkor a konstruktor hívódik. Ezzel szemben egy már inicializált objektumba szeretnénk másolni, mozgatni, akkor már az értékkadás hajtódik végre. Ennek tudatában szerepel a mozgató konstruktorban a következő sor:

```
*this = std::move(forras);
```

Szóval meghívódik a mozgató értékkadás, ahol a pointer értékek cseréjét hajtjuk végre. Ehhez a `std::swap` függvényt használjuk. Természetesen lehetne saját cserét is írni, ebben a könyvben több megoldást adtunk erre, de összességében elmondható, hogy érdemes a már előre implementált függvényeket, metódusokat használni.

Összegezve a leírtakat, a másoló és mozgató szemantika a C++ nyelvben kiemelt szerepet játszik. Magabiztos használatuk elsajátítása nélkülözhetetlen a megbízható programok készítéséhez.

# 17. fejezet

## Helló, Gödel!

### 17.1. Gengszterek

Gengszterek rendezése lambdával a Robotautó Világbajnokságban

[https://youtu.be/DL6iQwPx1Yw\(8:05-től\)](https://youtu.be/DL6iQwPx1Yw(8:05-től))

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

**Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...**

Ebben a feladatban azt fogjuk megismerni, hogy hogyan lehet a C++11-től bevezetett `std::sort()` függvényt használni. Ez a gyorsrendezés algoritmusát implementálja. Lássuk a tárgyalni kívánt kód részletet.

```
std::sort ( gangsters.begin(), gangsters.end(), [this, cop] ( ←
              Gangster x, Gangster y )
{
    return dst ( cop, x.to ) < dst ( cop, y.to );
} );
```

Az `std::sort()` függvényből létezik 2 és 3 paraméteres verzió létezik. Az első 2 paraméter minden az, hogy melyik meddig szeretnénk rendezni a vektort, vagy tömböt. A harmadik pedig egy opcionális paraméter, mely egy, a rendezés alapjául szolgáló függvényt ad meg. Ha ezt kihagyjuk, akkor a beépített függvény dönti el, hogy mi alapján fogja rendezni a vektort.

Tehát az első két paraméternek megadjuk a `gangsters` vektor első utolsó elemének indexét a `begin()` és `end()` függvények segítségével. Az érdekességet a 3. paraméter hordozza. Ez egy név nélküli függvény, más néven lambda függvény.

A lambda függvény C++11 óta támogatott. A szintaxisa a következő:

```
[] (paraméterek) -> visszatérési típusa {utasítások}
```

A `[]` jelek közé lehet olyan változókat megadni, melyek a függvényen kívülről szeretnénk elérni. A példánkban az aktuális objektum mutatójára és a `cop` objektumra van szükségünk. A paraméterül két `Gangster` osztályú objektumot, melyek minden a `sort` által összehasonlított elemek. A lambda testében lévő utasítás szerint pedig azt vizsgáljuk, hogy melyik `gangster` van közelebb a rendőrhöz, és egy `bool`

értékkel tréünk vissza. Ahogy a lambda szintaxisánál láttuk, ezt meg lehetne adni explicit módon, de mivel csak egy visszatérési értéke van a függvénynek, és típusa egyértelmű, ezért nem kell megadni.

Összegezve a std::sort() függvény, és egy lambda függvény segítségével a `gangsters` vektor elemeit a rendőrökötől való távolságuk szerint rendezzük növekvő sorrendbe.

## 17.2. C++11 Custom Allocator

<https://prezi.com/jvvbytkwgsxj/high-level-programming-languages-2-c11-allocators/> a CustomAlloc-os példa, lásd C forrást az UDPORG repóban

Megoldás videó:

Megoldás forrása: [https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention\\_raising/Source/CustomAlloc](https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention_raising/Source/CustomAlloc)

### Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

Amikor példányosítunk egy objektumot, akkor a memóriában lefoglalódik az ehhez szükséges terület. C++-ban a new operátorral tudjuk meghívni az alapértelmezett allokátort. Ez remekül működik, viszonot bizonyos esetekben nagyobb beleszólást szeretnénk a programunk memóriakezelésébe. Ennek érdekében készíthetünk saját allokátor osztályt. Ebben a feladatban arra fogjuk használni a CustomAlloc osztályunkat, hogy nyomon kövessük a lefoglalt memóriaterületeket.

Názzük is meg a CustomAlloc osztályunkat.

```
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 látható ez egy template-elt osztály, tehát bármilyen típussal használhatjuk. Az osztály konstruktoraikat most nem kell megírunk, elég az alapértelmezett használata. Egy érdekesség a `using` kulcsszó, amellyel eddig még nem találkoztunk. Ez a C++11-től kezdve a `typedef` helyett használható. Tehát alias-ként szolgál az egyenlőségjel jobb oldalán található típusokra. Az `allocate` osztály végzi a szükséges terület lefoglalását, és erre a területre mutató pointerrel tér vissza. Ebben a függvényben az `std` névtér mellett megismerkedünk egy újjal, mely az `abi`. Ez az *Application Binary Interface* rövidítése. Ennek segítségével meg tudjuk határozni, hogyan legyenek az argumentumok tárolva a hívási stack-ben, a registerekben, hogyan legyenek rendezve és padding-elve az egyes típusok a struktúrákban. Mielőtt tovább haladnánk a kód elemzésében, elsőnek ejtsünk pár szót a **name mangling**-ról.

A **name mangling** a fordító által történik. A lényege, hogy a forrásfájlban szereplő neveket átalakítja belsőleg használtakra. Ezt úgy kell elképzelni, hogy például a `void pelda(int i, char b)` függvényt a fordító átalakítja `pelda_FviC_E` formára. Természetesen az egyes fordítók eltérően alakíthatják át az egyes kifejezéseket. A **name mangling** lényege, hogy a megkönnyítse a linker feladatát abban, hogy megkülönböztesse az egyes neveket. Ahogy látható a fenti példában, az átalakított formának is tartalmaznia kell a függvény nevét, és a kért paraméterek típusát. A visszatérési érték minden az F utáni első betű, ami jelenleg `void`-ot jelöl. Későbbiekben majd láthatjuk, hogy a beépített típusokat minden a kezdőbetűvel fog reprezentálni ez a mevhánizmus.

Most, hogy tudjuk, mi is az a **name mangling**, már sejthetjük, hogy mire fogjuk használni a `__cxa_demangle` függvényt. Ennek segítségével tudjuk visszafejteni, hogy az átalakított formából az eredeti típust. A `typeid().name()` segítségével megkapjuk, hogy egy objektum típusa milyen néven lett átalakítva. Ebben az esetben a fenti példában tárgyalt `void pelda(int i, char b)` esetén a `typeid(pelda).name` függvény a `FviC_E` kifejezést adja vissza. Tehát a `CustomAlloc` osztályunkban a T típusát fogjuk eltárolni a karaktertömbként a p változóban. Majd `cout` segítségével kiíratjuk a lefoglalt bájtok méretét, és, hogy milyen típusnak foglaltunk területet. Végezetül pedig visszatérünk egy T típusú pointerrel, mely egy újonnan lefoglalt memóriaterületre mutat.

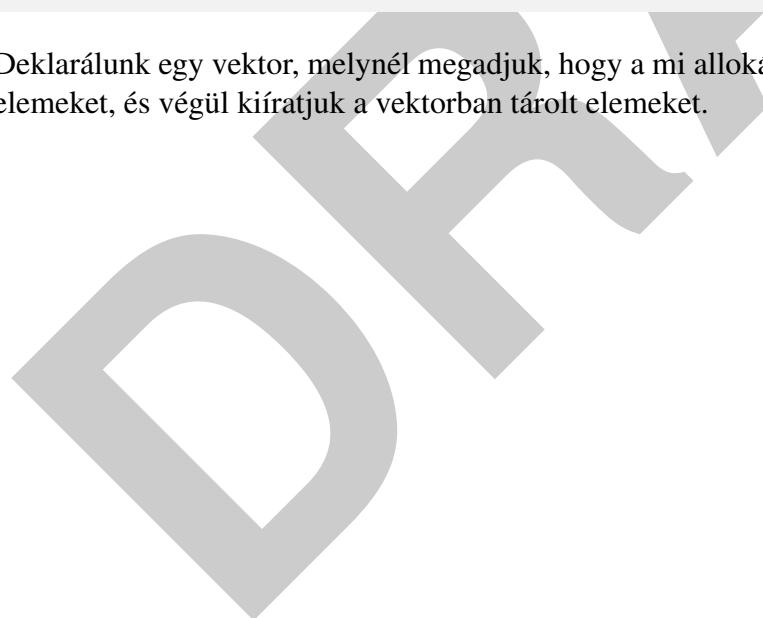
A `deallocate` függvény pedig a memória felszabadításáért felel. Itt is kiiírjuk a terminálba, hogy mennyi a felszabadított bájtok száma, és azt, hogy melyik memóriaterületet szabadítottuk fel.

A `main` függvény a következőképpen néz ki:

```
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;  
    }  
  
    std::cout << typeid(pelda).name() << std::endl;  
    return 0;  
}
```

Deklarálunk egy vektor, melynél megadjuk, hogy a mi allokátorunkat használja. Majd elkezdünk belerakni elemeket, és végül kiíratjuk a vektorban tárolt elemeket.



```
Allocating 1 objects of 4 bytes. i=int
Allocating 2 objects of 8 bytes. i=int
Deallocating 1 objects of 4 bytes. i=0x55c69465aeb0
Allocating 4 objects of 16 bytes. i=int
Deallocating 2 objects of 8 bytes. i=0x55c69465b2e0
Allocating 8 objects of 32 bytes. i=int
Deallocating 4 objects of 16 bytes. i=0x55c69465aeb0
Allocating 16 objects of 64 bytes. i=int
Deallocating 8 objects of 32 bytes. i=0x55c69465b300
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
Deallocating 16 objects of 64 bytes. i=0x55c69465b330
Press <RETURN> to close this window...
```

17.1. ábra. Custom Allocator

A képen felfigyelhetünk a vektorok érdekes működésére. A lényeg, hogy C++-ban a vektorok dinamikus adatszerkezetek, tehát "bármennyi" eleme lehet, de ezt úgy valósítja meg, hogy ha betelik a lefoglalt terület, és új elemet adunk hozzá, akkor egy újat foglal le, melynek mérete az előző duplája lesz. A már benne lévő elemeket átmásolja az új területre, majd törli a régit. Ha valaki azt szeretné, hogy a ne foglaljon újra területet, akkor használhatjuk a vektor `reserve` tagfüggvényét, mellyel meg lehet határozni, hogy hány bájtot foglaljon le. Ennek segítségével elérhetjük, hogy ritkábban, vagy esetleg soha ne kelljen újabb területet foglalnia a vektornak.

### 17.3. STL map érték szerinti rendezése

Például: <https://github.com/nbatfai/future/blob/master/cs/F9F2/fenykard.cpp#L180>

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

**Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...**

Az STL szó a Standard Template Library rövidítése, melynek fontos részét képezik a tárolók. A hagyományos C tömbök továbbfejlesztésének igénye hívta elő új típusú tárolók létrehozásának igényét. Alapvető

célok voltak, hogy olyan adatszerkezeteket használjanak, melyek hatékonyan, biztonságosan, kivételbiztosan és típushelyesen tárolják az adatokat. STL tároló például a vector, a feladatban szereplő map, de a list, a set és a stack is ide sorolható.

A map tárolók asszociatív tömbök, melyek kulcs-adat párokból áll, és kulcsértékek alapján növekvően van rendezve. Lássuk, hogy hogyan használjuk ezt a fenykard.cpp forrásban.

```
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;
}
```

Ahogy láthatjuk a sort\_map függvény visszatérési értékének típusa egy vektor lesz. Az érdekesség, hogy a párokból áll. Ehhez az std::pair adatszerkezetet használjuk, mely lehetővé teszi heterogén adatok párból való tárolását. Vagyis jelen esetben sztringeket és egészek pájját tudjuk tárolni. Az std::map, ahogy már megbeszéltük, egy rendezett asszociatív tömb. Kulcs és érték párokból áll, és minden kulcs csak egyszer fordulhat benne elő. Maga a függvény által végrehajtott utasítások már ismertek. Elsőnek bejátjuk a rank map-et, és az érték párokat beletesszük az ordered vektorba. Említést érdemel az auto típus. Ez a C++11 óta létező funkció, melynek lényege, hogy a fordító automatikusan találja meg a megfelelő típust az adott változóhoz. Végül a vektor rendezése az előző feladatban megismert lambda kifejezéssel történik. Vagyis értékek alapján rendezzük át a vektort. Hogy jobban belelássatok abba, hogy miért is van erre szükség, térjünk ki arra, hogy mire szolgál a fenykard program. Régen ez alapján adtak jegyeket a diákoknak. Ekkor már logikusnak tűnik, hogy elsőnek a map-ben kell tárolni az egyes hallgatókat, hogy ne szerepelhessen többször ugyanaz a tanuló. Viszont az értékelés szempontjából nem kívánatos, hogy név alapján legyen rendezve a tömb. Ahhoz, hogy a teljesítményt lehessen osztályozni, át kell alakítani az adatszerkezetet érték szerint rendezetté.

## 17.4. Alternatív Tabella rendezése

Mutassuk be a [https://progpater.blog.hu/2011/03/11/alternativ\\_tabella](https://progpater.blog.hu/2011/03/11/alternativ_tabella) a programban a java.lang Interface Comparable<T> szerepét!

Megoldás videó:

Megoldás forrása: [https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention\\_raising/Source/AlternativTabella](https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention_raising/Source/AlternativTabella)  
**Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...**

Az Alternatív Tabella a magyar labarúgó bajnoság csapatainak alternatív rangsorát tartalmazza. Különlegessége abban rejlik, hogy nem csak azt vizsgálja, hogy nyert, döntetlent vagy vereséget ért el egy csapat, hanem azt is, hogy ki ellen éri el az eredményt. Tehát célja, hogy hitelesebb képet kapjunk a csapatok valós teljesítményéről.

A feladat célja, hogy megismerkedjünk a csapatok közti összehasonlítás mechanizmusát. Az csapatok kezeléséhez létrehozunk egy Csapat osztályt, mely implementálja a Comparable interfészét. Lássuk az osztályt.

```
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;
        }
    }
}
```

Tehát egy Csapat típusú objektum rendelkezik egy névvel és egy értékkel. Mivel implementáltuk a Comparable interfészet, ezért definiálnunk kell a compareTo függvényt. Ennek segítségével tudjuk meghatározni, hogyan legyen összehasonlítva a két objektum.

Most hogy láttuk, hogyan mi a feladata a Comparable interfésznek. Nézzük meg, hogy az AlternatívTabella programunk többi forrását.

Az eredeti példában a két programunk volt. Az egyik Wiki2Matrix. Ez a csapatok egymás elleni eredményeit tartalmazó kereszttáblázatból kiszámolja a linkmátrixot, amely alapjául szolgál a AlternatívTabella programunkhoz. Viszont ekkor a kiírt linkmátrixot be kellett másolni az AlternatívTabella forrásába, mely nem túl felhasználóbarát. Ezért a linkmátrixot a Wiki2Matrix osztály tagváltozójában tároljuk el. Ehhez a nyom3 függvény átalakításával érjük el.

```
void nyom3(int[][] k, int[] oszlopOsszeg) {
    for (int i = 0; i < k.length; ++i) {
        matrix.add(new ArrayList<>());
        System.out.println();
    }
}
```

```
System.out.print(" ");
for (int j = 0; j < k[i].length; ++j) {

    if (oszlopOsszeg[j] != 0.0) {
        System.out.print(k[i][j] * (1.0 / ←
            oszlopOsszeg[j]) + ", ");
        matrix[i][j] = k[i][j] * (1.0 / ←
            oszlopOsszeg[j]);
        matrix.get(i).add(k[i][j] * (1.0 / ←
            oszlopOsszeg[j]));
    } else {
        System.out.print(k[i][j] + ", ");
        matrix.get(i).add(k[i][j] * 1.0);
    }

}
System.out.print("}, ");
}
}
```

Magát a linkmátrixot egy kétdimenziós `ArrayList`-ben tároljuk, mely a `Vector` osztályt helyettesíti, mivel azt már az általam használt Java 11-ben a használata már nem javasolt, mivel ki fog kerülni a JDK-ból. A másik módosítás a `AlternativTabella` osztályban történt.

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

    Wiki2Matrix Matrix = new Wiki2Matrix();

    ArrayList<ArrayList<Double>> L = Matrix.getMatrix();

    ...
}
```

Tehát példányosítjuk a `Wiki2Matrix` osztályt. Végül pedig az osztály `getMatrix()` tagfüggvényével érjük el.

## 17.5. Prolog családfa

Ágyazd be a Prolog családfa programot C++ vagy Java programba! Lásd `para_prog_guide.pdf`!

Megoldás videó:

Megoldás forrása: [https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention\\_raising/Source/PrologFamily](https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention_raising/Source/PrologFamily)



### Megjegyzés

Tutorált: Racs Tamás

## Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

A Prolog egy olyan programozási nyelv, melynek segítségével matematikai logikai formulákat tudunk vizsgálni. A matematikai logikáról ez a feladat nem fog részletesebb tájékoztatást nyújtani, a fentebb lévő pdf-ben találhattok példákat a mélyebb megértéshez. Annyit fontos megemlíteni, hogy a program az előrendű logikán alapszik. Tehát itt az atomi formulák mellett megjelennek a függvényszimbólumok és a kvantorok, mint a logikai formulák építőelemei.

### SWI-Prolog használata



```
sudo apt install swi-prolog-java
```

Ha telepítettük, akkor a NetBeans-ben a projektet megnyitva a Libraries-ra jobb egér kattintással tudjuk hozzáadni a könyvtárat. Elsőnek létre kell hozni egy új osztályt, majd a /usr/lib/swi-prolog/lib/jpl.jar fájlt kell megadni a ClassPath mezőben.

A programunk Java programban íródott, mely az SWI-Prolog könyvtárat használja. Alapvetően a program úgy működik, hogy a elsőnek betöljük a Prolog fájlt, majd arról készítünk lekérdezéseket.

A family.pl fájl tartalmazza a pdf-ben megadott Prolog programot.

```
férfi(nándi).  
férfi(matyi).  
férfi(norbi).  
férfi(dodi).  
férfi(joska).  
nő(gréta).  
nő(erika).  
nő(kitti).  
nő(marica).  
gyereke(nándi, norbi).  
gyereke(matyi, norbi).  
gyereke(gréta, norbi).  
gyereke(nándi, erika).  
gyereke(matyi, erika).  
gyereke(gréta, erika).  
gyereke(norbi, dodi).  
gyereke(norbi, kitti).  
gyereke(erika, joska).  
gyereke(erika, marica).
```

...

Ezt a programunkba a következő módon fogjuk beolvasni.

```
String s = "consult('family.pl')";  
Query q = new Query(s);  
System.out.println(q.hasSolution());
```

Itt jól látható, hogy hogyan fog működni maga az alkalmazás. Elsőnek megadunk egy stringet, mely kiértékelni kívánt formulát tartalmazza. Majd létrehozunk egy Query osztályú objektumot hozunk létre. Ez az osztály teszi lehetővé, hogy kiértékeljük a formula igazságértékét, vagy az egyes változók lehetséges értékeit. Ha csak az igazságértékre vagyunk kíváncsiak, akkor a hasSolution() függvényt kell használni. Ha itt hamis eredményt ad, akkor a fájt nem találja.

```
String t2 = "apa(gréta)";  
System.out.println(t2 + " is " + (Query.hasSolution(t2) ? " ←  
provable" : "not provable"));
```

Az első példa tehát azt mutatja be, hogy hogyan lehet megtudni a formula igazságértékét. Jelen esetben az vizsgáljuk, hogy Gréta apának tekinthető-e. Nyilván nem, vagyis a terminálban a "not provable" kifejezés jelenik meg.

```
String t3 = "nagyapja(X, matyi)";  
System.out.println("each solution of " + t3);  
Query q3 = new Query(t3);  
while (q3.hasMoreSolutions()) {  
    Map<String, Term> s3 = q3.nextSolution();  
    System.out.println("X = " + s3.get("X"));  
}
```

A változók értékének lehetséges értékeit kétféleképpen lehet felsorolni. A fenti példában azokat az X-eket keressük, akik Matyi nagyapjai lehetnek. Ezt úgy tudjuk megfogalmazni matematikai logikával, hogy azokat az X-eket keressük, akik Matyi apjának vagy anyjának az apja. Tehát végig iterálunk a lehetséges X-eken. Ehhez a hasMoreSolution() használjuk, mely azt adja vissza, hogy van-e még több megoldás. A nextSolution() eredményét eltároljuk kulcs-érték formátumban. Ezt a Map interfész segítségével oldjuk meg. Ebből az adatszerkezetből a get tagfüggvénytel tudjuk kinyerni az "X"-hez tartozó értéket. Lássuk, hogyan lehet másképpen kilistázni a változóértékeket.

```
String t6 = "testvér(matyi, X)";  
Map<String, Term>[] ss6 = Query.allSolutions(t6);  
System.out.println("all solutions of " + t6);  
for (int i = 0; i < ss6.length; i++) {  
    System.out.println("X = " + ss6[i].get("X"));  
}
```

Most azt fogjuk használni, hogy a kulcs-érték párokból tömböt készítünk, és egy for ciklus segítségével végig megyünk rajta és kiírjuk. Ebben a részben azt vizsgáljuk, hogy kik Matyi testvérei. Matyi testvérei azok akiknek ugyanaz az apja és anyja.

```
String t4 = "nagyapa(X)";  
System.out.println("first solution of " + t4 + ": X = " + ←  
Query.oneSolution(t4).get("X"));
```

Egy másik példában azokat az X-eket keressük, akik nagyapák, vagyis olyan személyeket, akik gyermeket szülő.

```
String t7 = "gyereke(X, norbi)";  
System.out.println("each solution of " + t7);  
Query q7 = new Query(t7);
```

```
while (q7.hasMoreSolutions()) {  
    Map<String, Term> s7 = q7.nextSolution();  
    System.out.println("X = " + s7.get("X"));  
}
```

Utolsó példaként vizsgáljuk meg, hogy kik Norbi gyermekei. Ahhoz, hogy Norbi gyermekeit megtaláljuk, ahhoz jelenleg nem kell semmit tennünk, hiszen, ezt a `family.pl` fájlban explicite leírtuk.

## 17.6. GIMP Scheme hack

Ha az előző félévben nem dolgoztad fel a témat (például a mandalás vagy a króm szöveges dobozosat) akkor itt az alkalom!

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

**Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...**

# 18. fejezet

## Helló,...!

### 18.1. FUTURE tevékenység editor

Javítsunk 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>

Megoldás videó:

Megoldás forrása:



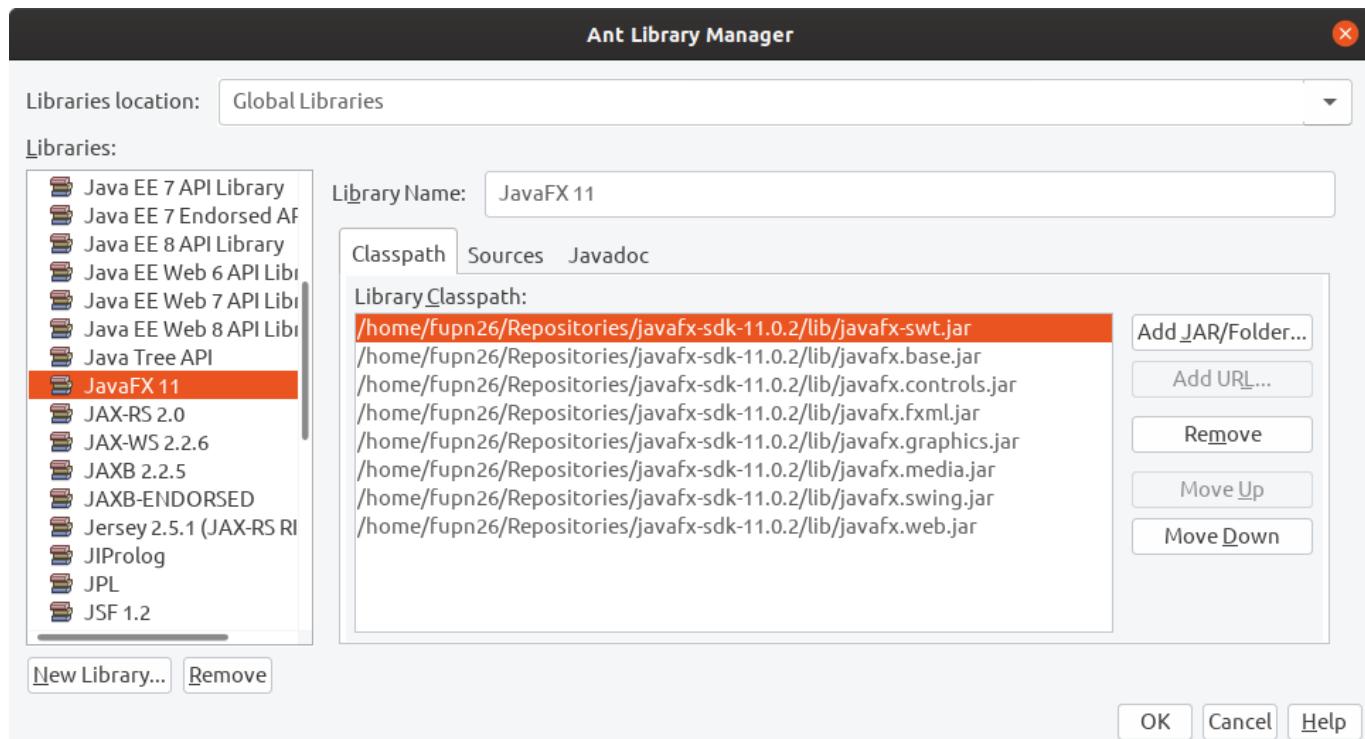
#### Megjegyzés

Tutorált: Pallagi Ádám

#### JavaFx beizzítása NetBeans-ben

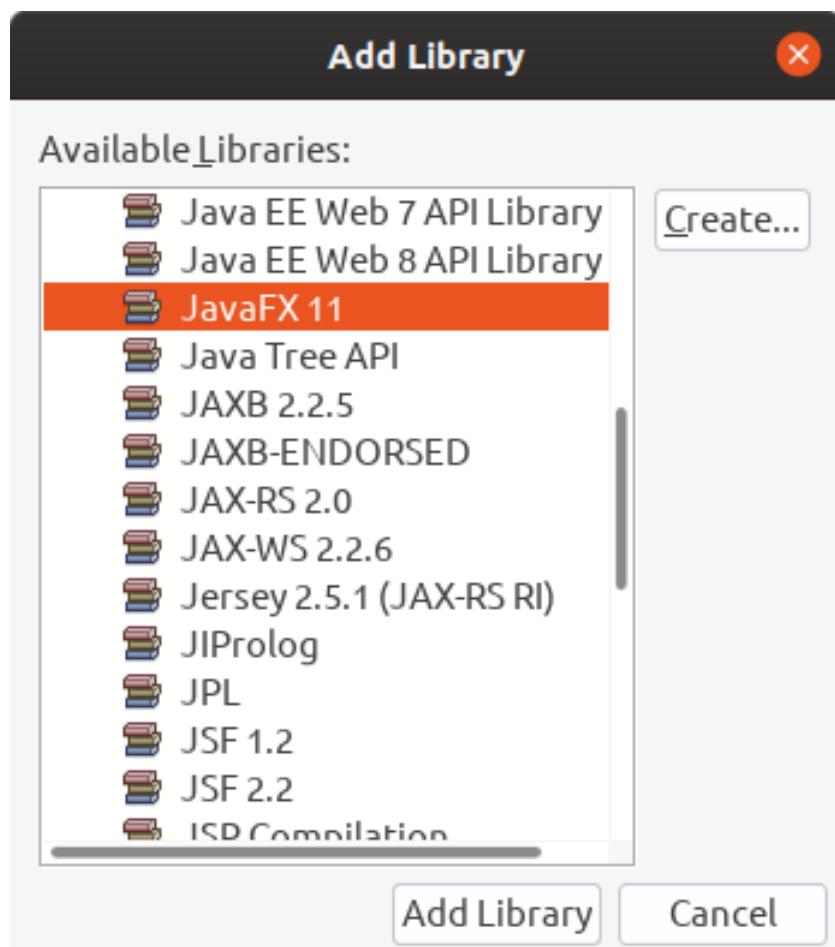
Ez a leírás azért szükséges, mert a JavaFx már nem része a Java JDK-nak. Én a programomhoz a Java JDK 11-et és a JavaFX 11-et használtam.

1. Elsőnek töltsd le a JavaFX SDK-t a következő oldalról:<https://gluonhq.com/products/javafx/>
2. Következő lépés, hogy a JavaFX \*.jar fájljait láthatóvá tessük a NetBeans számára. Ehhez a **Tools -> Libraries** menüpontba kell navigálni. Ahol létre kell hozni egy új könyvtárat, és hozzáadni a \*.jar fájlokat.



18.1. ábra. JavaFX könyvtár létrehozása

3. Létrehozunk egy új ANT projektet (simát, nem JavaFX-eset), majd a projekten belül a **Libraries**-ra kattintva jobb egérkombbal a **Add Library** lépéseket követve hozzáadjuk a korábban létrehozott könyvtárat.



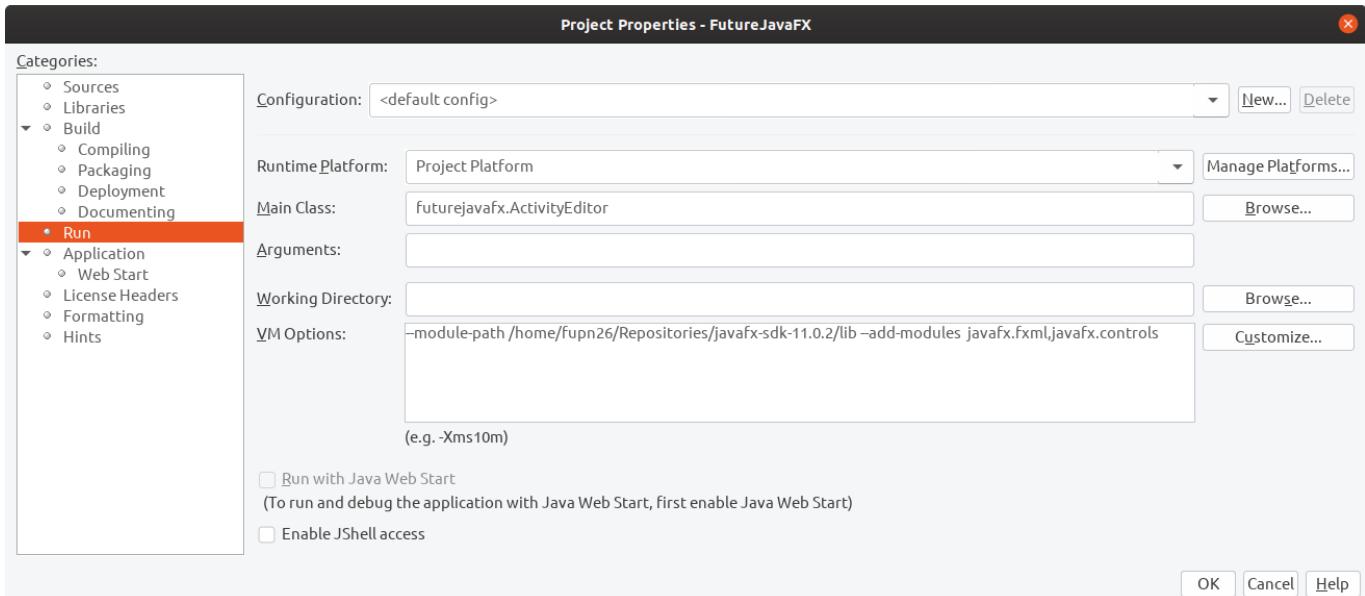
18.2. ábra. JavaFX könyvtár hozzáadása a projekthez

4. Most, ha futtatód a programod, hibát fogsz kapni.

Error: JavaFX runtime components are missing, and are required to run this application

Ennek orvoslása érdekében el kell navigálni a projekt **Properties -> Run** menüpontjába, ahol a következő sort kell beilleszteni a **VM options** mezőbe:

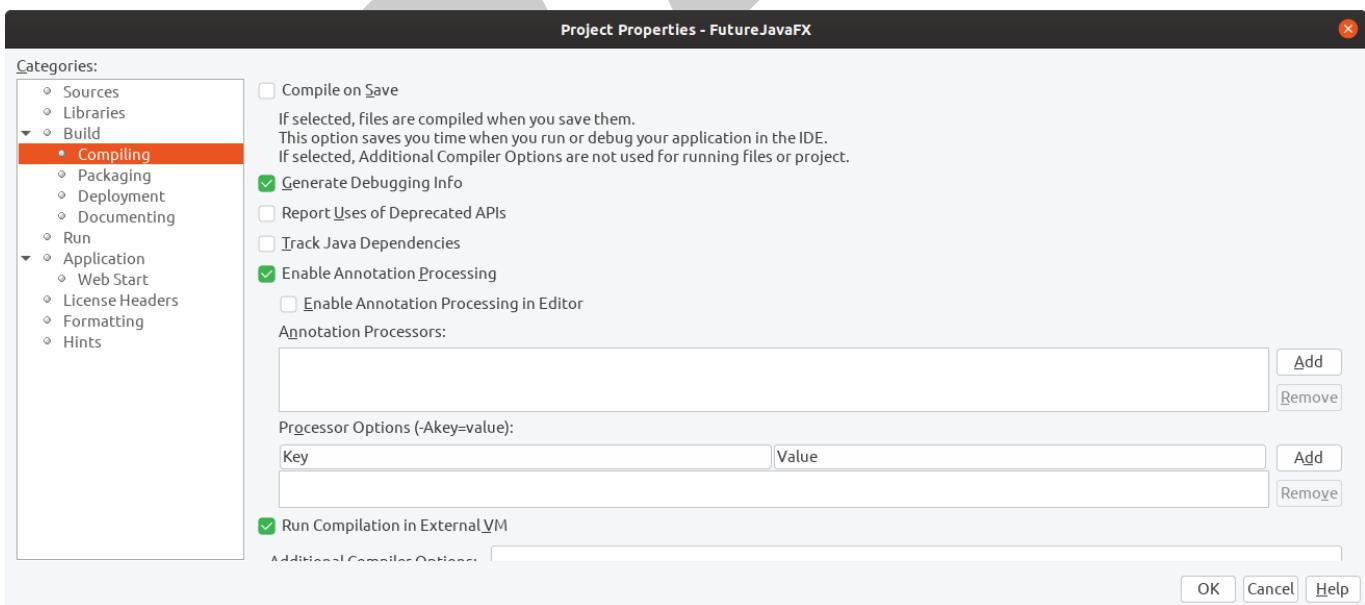
```
--module-path /path/to/javafx-sdk-12/lib --add-modules javafx.controls, javafx.fxml
```



18.3. ábra. VM opciók hozzáadása

Erre azért van szükség, mert a fő osztályunknak az ōse a `javafx.application.Application` osztály. Emiatt kell megadnunk a `module-path`-t is. Ezután már sikeresen el fog indulni a programod.

5. De ha nem, akkor a következőt kell tenned. Menj a **Properties -> Build -> Compiling** menüpontba, majd pipál ki a `Compile on Save` opciót.



18.4. ábra. Rejtett hibalehetőség

Ezután már tényleg futni fog a program.

## Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

Mivel a feldat az volt, hogy módosítsuk a megadott programot, ezért részletsen nem tárgyaljuk a program működését. A lényeg, hogy vannak tevékenységeink, melyekhez tulajdonságokat tudunk társítani. A tulajdonságokhoz pedig értékeket adunk meg.

Lássuk, hogy milyen módosításokat végeztünk. Az első, manapság egyre gyakoribb lehetőség a sötét mód lehetővétele volt. JavaFX-ben ezt CSS stíluslapokkal tudjuk megoldani. A szükséges stílus információkat a `style.css` fájl tartalmazza.

```
.root {  
    -fx-accent: #eba308;  
    -fx-focus-color: -fx-accent;  
    -fx-base: #111;  
    -fx-control-inner-background: derive(-fx-base, 50%);  
    -fx-control-inner-background-alt: derive(-fx- ←  
        control-inner-background, 30%);  
}  
  
.label{  
    -fx-text-fill: lightgray;  
}  
  
.separator * .line {  
    -fx-background-color: #3C3C3C;  
    -fx-border-style: solid;  
    -fx-border-width: 1px;  
}  
  
.scroll-bar{  
    -fx-background-color: derive(-fx-base, 45%)  
}  
  
.button:default {  
    -fx-base: -fx-accent ;  
}  
  
.table-view{  
    -fx-background-color: derive(-fx-base, 10%);  
    -fx-selection-bar-non-focused: derive(-fx-base, ←  
        85%);  
}  
  
    . . .
```

Ahhoz, hogy ezt a stíluslapot használja a programunk, a következő változtatást kellett eszközölni az ActivityEditor osztályban:

```
scene.getStylesheets().add("style.css");
```

3 fő widgetből áll a programunk. Az egyik a `FileTree`, mely a mappaszerkezetet tartalmazza, ezen keresztül érhetjük el a tevékenységeket. A másik a `StringTree`, mely a tulajdonságokat tartalmazza, amik a tevékenységekhez adhatóak hozzá. Az utolsó widget pedig egy szövegdoboz, mely mutatja a tevékenységekhez tartozó fájl tartalmát, és kezdetben szerkeszthető is. Az ablak egyes elemeit csoportosítottuk. Az eredeti verzióban külön váltak a widgetek és azokhoz tartozó nevek. Ezt úgy vontuk össze, hogy létrehoztunk egy `VBox` réteget. Ez a réteg azért megfelelő, mert az egyes elemeket egymás alatt jeleníti meg. Ehhez hozzáadtuk a widgetet és a nevét tartalmazó címkét. Összevonás megvalósítása a szövegdobozon:

```
javafx.scene.control.Label actPropsLabel = new javafx.scene.control.Label(" ←  
A tevékenységekhez hozzárendelt tulajdonságok");  
javafx.scene.control.TextArea propsEdit = new javafx.scene.control.TextArea ←  
();  
javafx.scene.layout.VBox propsEditLayout = new javafx.scene.layout.VBox();  
propsEditLayout.getChildren().add(actPropsLabel);  
propsEditLayout.getChildren().add(propsEdit);
```

A másik két widgetet az eredetitől eltérően nem egymás alatt, hanem egymás mellett szeretnénk megjeleníteni, ezért egy újabb réteget kellett létrehozni. Mivel, most vízszintesen szeretnénk elhelyezni az elemeket, ezért `HBox` osztályt használjuk.

```
javafx.scene.layout.HBox treesLayout = new javafx.scene.layout.HBox();  
treesLayout.prefHeightProperty().bind(box.heightProperty());  
treesLayout.prefWidthProperty().bind(box.widthProperty());  
  
javafx.scene.control.TreeView<String> stringTree = new StringTree( ←  
properties, true, propsEdit);  
javafx.scene.layout.VBox stringTreeLayout = new javafx.scene.layout.VBox();  
stringTree.prefHeightProperty().bind(treesLayout.heightProperty());  
stringTreeLayout.prefHeightProperty().bind(treesLayout.heightProperty());  
stringTreeLayout.prefWidthProperty().bind(treesLayout.widthProperty());  
stringTree.setEditable(false);  
stringTreeLayout.getChildren().add(new javafx.scene.control.Label(" ←  
Tulajdonságok fája"));  
stringTreeLayout.getChildren().add(stringTree);  
  
javafx.scene.control.TreeView<java.io.File> fileTree = new FileTree(city, ←  
true, propsEdit, propsEditLayout, actPropsLabel);  
javafx.scene.layout.VBox fileTreeLayout = new javafx.scene.layout.VBox();  
fileTree.prefHeightProperty().bind(treesLayout.heightProperty());  
fileTreeLayout.prefHeightProperty().bind(treesLayout.heightProperty());  
fileTreeLayout.prefWidthProperty().bind(treesLayout.widthProperty());  
fileTreeLayout.getChildren().add(new javafx.scene.control.Label(" ←  
Tevékenységek fája és a tevékenységekhez hozzárendelt tulajdonságok"));  
fileTreeLayout.getChildren().add(fileTree);  
fileTree.setEditable(true);  
  
treesLayout.getChildren().add(fileTreeLayout);  
treesLayout.getChildren().add(stringTreeLayout);
```

Ahogy látható képesek vagyunk rétegekhez új rétegeket hozzáadni. Végezetül a `treesLayout`-ot és a `propsEditLayout` fogjuk hozzáadni a fő réteghez, a `box`-hoz, mely szintén egy `VBox`. Ahhoz,

hogy biztosítsuk az egyes rétegek megefelelő átméretezését az ablak átméretezése során a `bind` függvényt használhatjuk. Ezzel azt tudjuk elérni, hogy a paraméterként megadott objektummal együtt változzon az egyes rétegek mérete. Példa a forrásból:

```
fileTreeLayout.prefHeightProperty().bind(treesLayout.heightProperty());
fileTreeLayout.prefWidthProperty().bind(treesLayout.widthProperty());
```

Az eredeti verzióban az egyes tulajdonságokhoz tartozó értéket nekünk kellett külön begépelni a `propsEdit` widgeten keresztül, és nem volt garantált, hogy a felhasználó biztosan megad valamilyen számértéket. Ezt úgy oldottuk meg, hogy amikor hozzá akarunk adni egy tulajdonságot egy tevékenységhez, akkor egy `TextInputDialog` ablak jelenik meg. Ezek a módosítások a `StringTree` osztályban találhatóak.

```
setOnMouseClicked((javafx.scene.input.MouseEvent mouseEvent) -> {
    if (mouseEvent.getClickCount() == 2) {
        javafx.scene.control.TreeItem<String> item = getSelectionModel() <-
            () .getSelectedItem();
        if (item != null) {
            javafx.scene.control.TextInputDialog dialog = new javafx. <-
                scene.control.TextInputDialog("Add meg az értéket!");
            dialog.setTitle("Érték megadása");
            dialog.setHeaderText(item.getValue());
            dialog.setContentText("Érték (0-100)");
            java.util.Optional<String> result = dialog.showAndWait();

            result.ifPresent(name -> {
                propsEdit.appendText(item.getValue() + " " + name);
                propsEdit.appendText(System.getProperty("line.separator" <-
                    ""));
            });
        }
    }
});
```

Ha nem adod meg az ablak címét és feljlécét, akkor egy alapértelmezett verziót generál a program. Viszont jelen állapotában bármilyen bemenetet elfogad, ami nem kívánatos. Ezt úgy érjük el, hogy egészen addig nem lehet az OK gombra nyomni, ameddig a bemenet nem megfelelő. A bemenete folyamataos ellenőrzését a következő kódrészlet mutatja be:

```
javafx.scene.Node okButton = dialog.getDialogPane().lookupButton(javafx. <-
    scene.control.ButtonType.OK);
okButton.setDisable(true);
javafx.scene.control.TextField inputField = dialog.getEditor();
inputField.textProperty().addListener((observable, oldValue, newValue) -> {
    okButton.setDisable(isInvalid(newValue));
});
```

Az OK gombot alapértelmezetten kikapcsoljuk, hogy ne fogadja el a bemenetet az első alkalomra se. Utána pedig akkor, futtajuk a vizsgálatot, ha változott a szöveg a mezőben. Ennek ellenőrzését a `addListener` függvény segítségével oldjuk meg. Maga az ellenőrző függvény pedig a következő:

```
private boolean isValid(String text) {
    try {
        int d = Integer.parseInt(text);
    } catch (NumberFormatException | NullPointerException nfe) {
        return true;
    }
    if (Integer.parseInt(text) < 0 || Integer.parseInt(text) > 100) return true;
    return false;
}
```

Elsőnek azt vizsgáljuk, hogy egyáltalán számmá alakítható-e a bemenet. Ha nem, akkor igaz értékkel térünk vissza. Viszont az sem jó nekünk, ha a felhasználó negatív, vagy 100-nál nagyobb értéket ad meg. Ekkor is igaz értékkel térünk vissza. Ha mindenkit teszten átmegy a bemenet, akkor pedig hamissal térünk vissza. A logika fordítottan tűnhet, de a `isValid` függvény azt vizsgálja, hogy nem megfelelő-e az megadott érték.

A `propsEdit` widget csak akkor jelenít meg tartalmat, amikor egy fájlra kattintunk rá a `fileTree` widgetben. Tehát fölösleges folyamatosan megjeleníteni. Ezért csak akkor fog megjelenni, ha tényleg szükség van rá. A módosítások a következők:

```
//ActivityEditor.java
public void start/javafx.stage.Stage stage) {
    ...
    propsEditLayout.setVisible(false);
    propsEditLayout.managedProperty().bind(propsEditLayout.visibleProperty());
    propsEdit.setEditable(false);
    ...
}

//FileTree.java
setOnMouseClicked((javafx.scene.input.MouseEvent evt) -> {

    if (evt.getClickCount() == 1) {

        javafx.scene.control.TreeItem<java.io.File> item = getSelectionModel().getSelectedItem();

        if (item != null) {

            java.io.File f = item.getValue();

            try {
                java.util.Scanner scanner = new java.util.Scanner(f);
                StringBuilder fileContents = new StringBuilder();
                while (scanner.hasNextLine()) {

```

```
        fileContents.append(scanner.nextLine());
        fileContents.append(System.getProperty("line.separator" ←
            ));

    }
scanner.close();

System.out.println("File");

propsEditLayout.setVisible(true);

save(propsEdit, actPropsLabel);

actPropsLabel.setText(f.getPath());
propsEdit.setVisible(true);
propsEdit.setText(fileContents.toString());

} catch (java.io.FileNotFoundException fnfE) {

    propsEditLayout.setVisible(false);
    save(propsEdit, actPropsLabel);

    propsEdit.setText("");
    actPropsLabel.setText("");

}
```

Azt már korábban megoldottuk, hogy ne lehessen bármilyen értéket adni az egyes tulajdonságokhoz. Viszont a propsEdit-ben teljesen át tudjuk alakítani a fájlok tartalmát. Akár új, a programban nem létező tulajdonságokat tudunk beleírni. Mivel ezt a területet nem szeretnénk, hogy szerkeszthető legyen, ezért kikapcsoltuk a szerkesztési lehetőséget.

```
//ActivityEditor.java
public void start(javafx.stage.Stage stage) {
    ...
    propsEdit.setEditable(false);
    ...
}
```

Az utolsó simítás pedig az, hogy csak akkor tudunk tulajdonságot hozzáadni a tevékenységhez, ha már kiválasztottuk a fájl, amit szerkeszteni szeretnénk. Emiatt a stringTreeLayout réteget kikapcsoljuk, és csak a propsEdit megjelenésével együtt kapcsoljuk vissza.

```
//ActivityEditor.java
public void start(javafx.stage.Stage stage) {
    ...
    stringTreeLayout.setDisable(true);
    ...
}

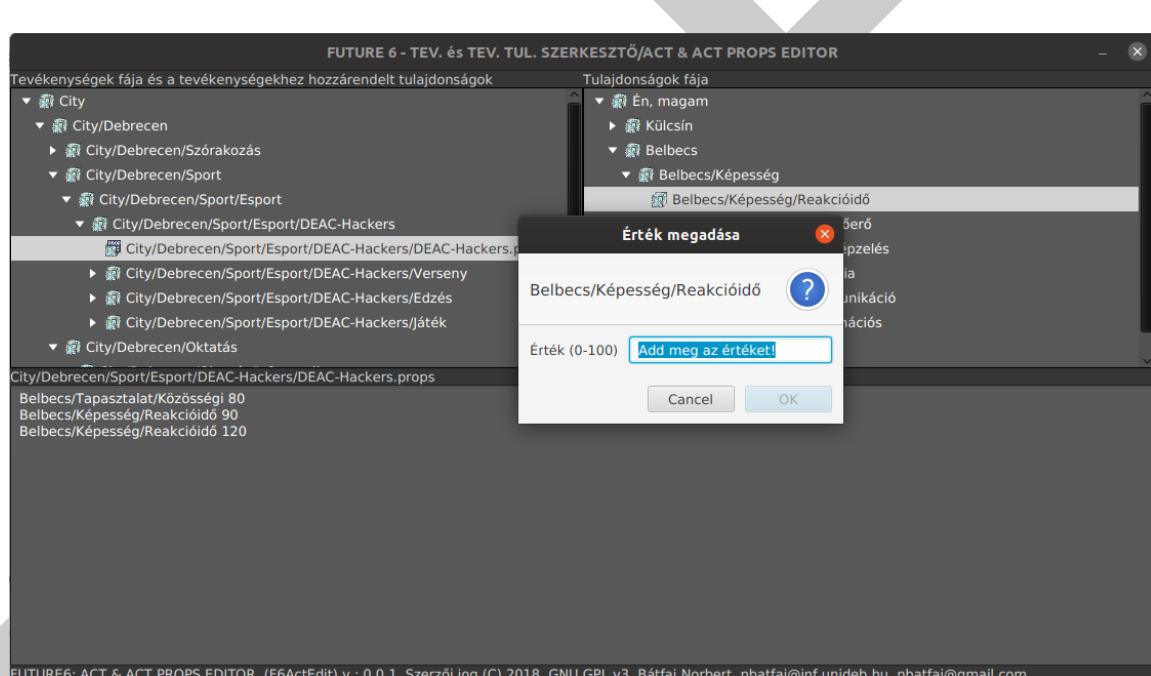
//FileTree.java
```

```
setOnMouseClicked( (javafx.scene.input.MouseEvent evt) -> {
    ...
    propsEditLayout.setVisible(true);
    stringTreeLayout.setDisable(false);

    ...
} catch (java.io.FileNotFoundException fnfe) {

    stringTreeLayout.setDisable(true);
    propsEditLayout.setVisible(false);

    ...
}
}
```



18.5. ábra. Végeredmény

## 18.2. OOCWC Boost ASIO hálózatkezelése

Mutassunk rá a scanf szerepére és használatára! <https://github.com/nbatfai/robocareemulator/blob/master/justine/rcemu/src/carlexer.ll>

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

Már korábban beszéltünk arról, hogy az OOCWC projekt lexerjében mire használjuk a `sscanf`-et. Ez a függvény egy formázott sztringet vár bemenetéül. Az első paramétere az a sztring, amiből olvassa a bemenetet, a többi paraméterrel pedig adjuk meg, hogyan tárolja azt. Lássunk egy példát az OOCWC projekt `myshmclient.cpp` fájljából.

```
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} );
}
```

Ebben az esetben olyan stringet olvasunk be, amely <OK-val kezdődik. Utána várunk egy egészt, és 3 előjele nélküli egészt. Az utolsó paraméter az érdekesebb, hiszen az eddigiekkel már találkoztattunk a `printf` használatakor is. Az utolsó paraméternek egy olyan egészt adunk meg, melyben a `sscanf` a beolvastott bájtok számát adja meg. Ezt tároljuk el az `n` változóban. Értékét arra használjuk fel, hogy a beolvashni kívánt sztringen tovább lépjünk, ne olvassuk be újra ugyanazt az elemet. Azért van arra szükség, hogy ezt a beolvastást egy cikluson belül hajtsuk végre, mert nem tudhatjuk biztosan, hogy hány gengszter van a térképen. A ciklus addig folytatódik, ameddig a az argumentumlista 4 elemének értéket tud adni. Ugyanis a `sscanf` sikeres beolvásás esetén a helyesen "kitöltött" elemek számát adja vissza.

## 18.3. SamuCam

Mutassunk rá a webcam (pl. Androidos mobilod) kezelésére ebben a projektben: <https://github.com/nbatfai/SamuCam>

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/nbatfai/SamuCam>

**Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...**

### OpenCV telepítése

```
sudo apt install libopencv-dev
```

Ebben a feladatban arról lesz szó, hogy az OpenCV segítségével hogyan tudjuk kezelni a webkameránkat, és annak adatait feldolgozni. Ha csatlakoztatva van webkamera a gépedhez, akkor érdemes telepíteni a Motion alkalmazást, mely segítségével egy webkamera servert indíthat sz a géped 8081-es portján. Részletes leírásért lásd: <https://www.maketecheasier.com/setup-motion-detection-webcam-ubuntu/> Ha viszont nincs webkamerád, akkor jó lesz a telefonod kamerája is, ehhez le kell töltened az IP Webcam alkalmazást. Bármelyiket is választod, a forrásában a következő részt módosítanod kell a megfelelő IP címre:

```
//main.cpp
int main ( int argc, char** argv )
{
    ...
}
```

```
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. <-  
mpeg)." ),  
QCOREAPPLICATION::translate ( "main", <-  
    "webcamip" ), "http <-  
://192.168.0.100:8080/video?x. <-  
mpeg" ); //ezt kell módosítani  
  
...  
}
```

Emellett még szükség lesz a `lbpcascade_frontalface.xml` fájlra, mely a <https://github.com/Itseez/opencv/tree/master/data/lbpcascades> oldalon érhető el. Ezt a projekt mappájába kell helyezned, hogy megtalálj a program.

Ahhoz, hogy hozzá tudjunk férfi a kameránk áltak biztosított adatokhoz, a `cv::VideoCapture` osztály van segítségünkre. Ahhoz, hogy megnyissuk a webkamera servere által biztosított felvételt, a `SamuCam::open` függvényt használjuk.

```
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 );  
}
```

Az `open` függvénynek paraméteréül adhatjuk a kameránk számát, a nulla az alapértelmezett kamera, ami elérhető a gépen. De adhatunk meg videó fájlt vagy ahogy a `SamuCam` osztályban látható, IP címet is. A `set` függvénytel pedig tulajdonságokat tudunk megadni a `videoCapture` objektumunknak. Jelen esetben azt, hogy milyen méreben jelenítse meg a kameránk képét, és korlátozatjuk az FPS számot is.

Ahogy feljebb említettem szükség van a program megfelelő működéséhez a `lbpcascade_frontalface.xml` fájlra. Mégpedig azért, mert a program arcfelismerésen alapul, melyet a `cv::CascadeClassifier` osztály tesz lehetővé. Ez az osztály kifejezetten objektumok felismerését valósítja meg. Az xml fájlon keresztül adjuk meg neki, hogy milyen felmerést szeretnénk használni. Annyi a lényeg, hogyha a `faceClassifier` objektum egy emberi arcot ismer fel a kamera képén, akkor arról készít egy másolatot, és megjeleníti a képernyőn. Lássuk a `SamuCam` osztály `run` függvényét, melyben látható az arcfelmerés kezelése.

```
void SamuCam::run()  
{  
  
    cv::CascadeClassifier faceClassifier;
```



```
        emit faceChanged ( face );
    }

QImage* webcam = new QImage ( frame.data,
                            frame.cols,
                            frame.rows,
                            frame.step,
                            QImage::Format_RGB888 );

emit webcamChanged ( webcam );
}

QThread::msleep ( 80 );

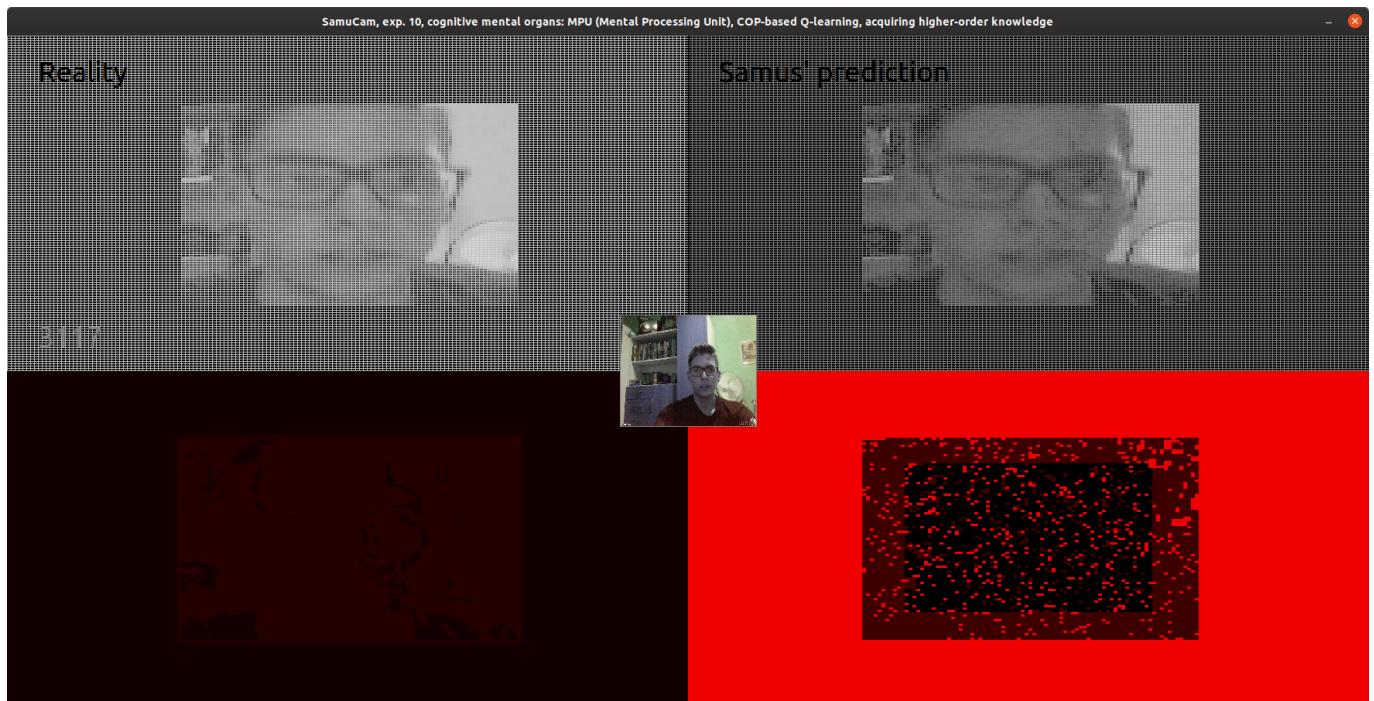
}

if ( ! videoCapture.isOpened() )
{
    openVideoStream();
}

}

}
```

Ebből a kódrészettel a `while` ciklus tartalma a lényeg. Ezt nézzük át most egy kicsit részletesebben. Elsőnek szükségünk van egy `cv::Mat` osztályú objektumra. Ennek segítségével az egyes képkockákat egy többdimenziós tömbben tudjuk tárolni. A `while` ciklus törzse addig ismétlődik, ameddig a kamera meg van nyitva. Beolvassuk a `frame` tömb tartalmát, ha üres, akkor pedig beolvassunk a kamera képről egy arcot. Ehhez a `detectMultiScale` függvényt használjuk, mely különböző méretű objektumokat, jelen esetben arcokat képes felismerni, és egy vektorba négyzetek formájában adja vissza az eredményt. Majd ebből a vektorból kiolvassuk az első felismert objektumot, azt képpé alakítjuk, és jelezzük, hogy megváltozott a kamera képe. Az `emit` utasításról a következő feladatban lesz szó.



18.6. ábra. Program működés közben

## 18.4. BrainB

Mutassuk be a Qt slot-signal mechanizmust ebben a projektben: <https://github.com/nbatfai/esporttalents-search>

Megoldás video:

Megoldás forrása: [https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention\\_raising/Source/BrainB](https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention_raising/Source/BrainB)

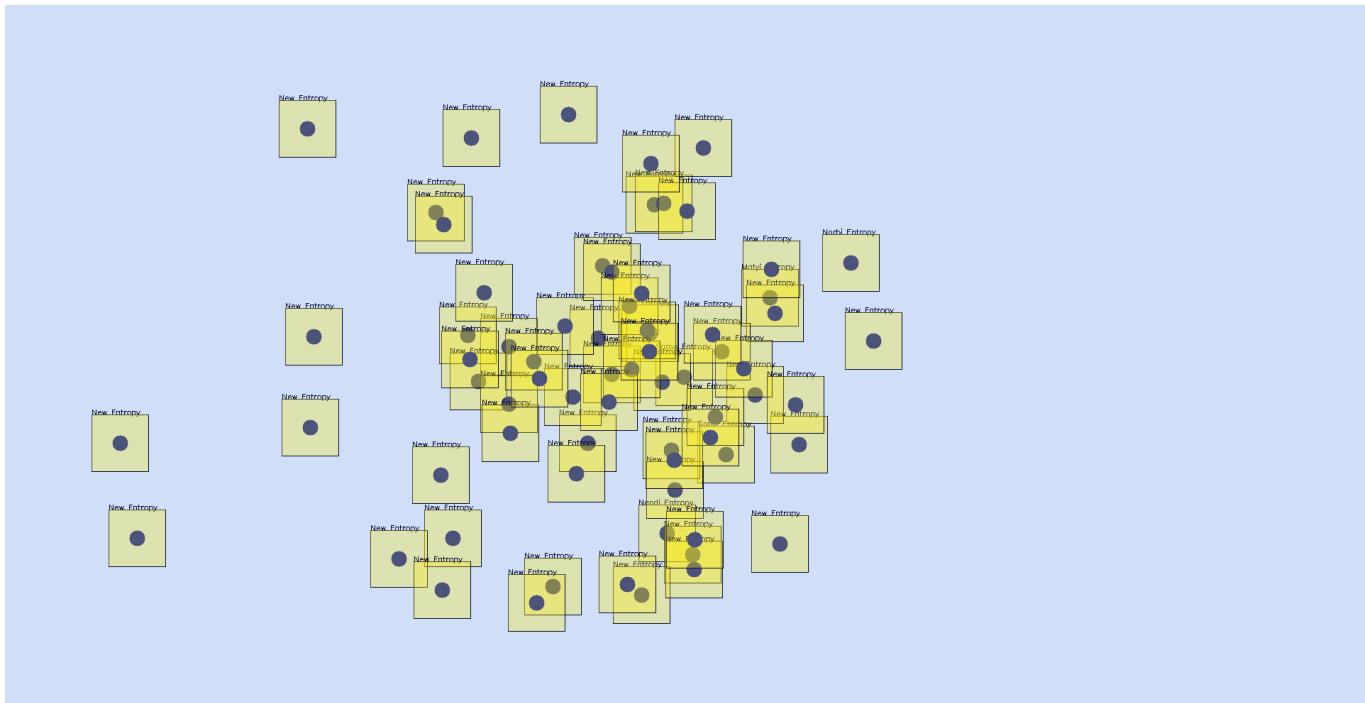


### Szükséges csomag

```
sudo apt install libopencv-dev
```

### Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

Az könyv első részében már volt szó a BrainB-ről. Ez a program a karakter-elvezetés problémakörét vizsgálja. Ha játszol League of Legends-el, biztos voltál már olyan helyzetben, hogy túl sok karakter volt egy helyen, és nem találtad a sajátodat. Pontosan ezt szimulálja a program is. Rajta kell tartanod az egeret Samu Entropy-n, eközben folyamatosan nő a négyzetek száma a képernyőn. Ha kilépsz a programból, akkor kapsz egy értékelést az elért eredményiről.



18.7. ábra. BrainB

Most, hogy felelevenítettük a BrainB működését, foglalkozzunk a feladat témajával. A Qt egy alkalmazáskeretrendszer, mely lehetővé teszi GUI-s alkalmazások készítését, de hagyományos parancssoros alkalmazásokat is fejleszthetünk vele. A C++ programnyelv mellett akár Python nyelven is készíthetünk alkalmazásokat Qt segítségével. Nagy előnye, hogy a Qt segítségével keresztpalatformos alkalmazásokat készíthetünk.

Grafikus felületek fejlesztésekor elvárás, hogy egyes elemeken végrehajtott interakciók, más elemeken fejték ki hatásukat. Vegyük példának azt, hogyha megnyomunk egy gombot, annak hatására jelenjen meg egy új abalak. Ennek érdekében a Qt egy új mechanizmust vezetett be, mely a signal-slot. Visszatérve a példához, ha megnyomjuk a gombot, az egy signált vált ki, melynek hatására a vele összekapcsolt objektum egyik slotját hajtja végre. Nézzük meg, hogy ez a példa hogyan is nézne ki Qt-ban:

```
connect (button, &QPushButton::clicked, window, &QWidget::createNewWindow);
```

Ha megnézed a BrainB program forrását, akkor ez egy kicsit más szintaxisal fog szerepelni. Tehát emeljünk most ki egy példát a BrainB-ból.

```
connect ( brainBThread, SIGNAL ( heroesChanged ( QImage, int, int ) ) ,
      this, SLOT ( updateHeroes ( QImage, int, int ) ) );
```

Utóbbiban explicit módon szerepel, hogy melyik a signal, és melyik a slot. Fontos megjegyezni, hogy ez a régi szintaxis, ha Qt-ban fejlesztenél a másikat használ inkább.

Mielőtt rátérnénk arra, hogy mi a szerepe a signal-slot mechanizmusnak a BrainB-ben, imserkedjünk meg egy kicsit jobban vele. A signal-ok olyan függvényeknek tekinthetők, amik nem rendelkeznek definícióval, csak deklarációval. Nem lehet visszatérési értéke, viszont lehetnek paramétereik. Fontos tulajdonságuk a signal-oknak, hogy nem lehet őket hagyományos módon meghívni, ehhez `emit` makrót kell használni.

```
emit mysignal (value);
```

A slot-ok ezzel szemben teljes mértékben a függvényekre hasonlítanak, meg lehet őket hívni, mint a függvényeket, van definíciójuk, lehetnek paramétereik, viszont ezeknek sem lehet visszatérési értékük. Fontos, hogy csak olyan signal-slot párokat tudunk összekötni, melyek kompatibilisek egymással. Ez alatt azt kell érteni, hogyha a signal paramétere 2 db egész, akkor a slot-nak vagy nem szabad lennie paraméterének, vagy pedig azonos paramétereket kell kérnie. Ez azért fontos, mert a signal paramétereinek értékei át tudnak adódni a slot-nak. A régebbi szintaxisban a paraméterlistát mindenki kell írni, ez az újban már nem szükséges.

A Qt által biztosított osztályok minden tartalmaznak beépített signal-okat és slot-okat. Ha szeretnénk egyedi megoldásokat is használni, akkor készíthetünk leszármazott osztályokat. Ha olyan osztályt akarunk készíteni, ami képes kezelni a signal-slot mechanizmust, akkor mindenkorban tartalmaznia kell az osztálynak a Q\_OBJECT makrót. Egy pontosítás még szükséges, ugyanis csak akkor lehet ezt a makrót használni, ha az osztályunk őse a QObject osztály, vagy a ős osztályunk leszármazottja a QObject osztálynak. A Qt összes saját osztálya leszármazottja ennek az osztálynak, tehát csak az általunk készített osztályokkal kell figyelemre berendezkedni erre a kitételre.

Egy érdekességet még említsünk meg, mielőtt rátérünk a BrainB-re. A programunk túl sok signal-slot párt tartalmaz, jelentős lassulás eredményezhet, szóval érdemes csak szükséges esetben használni. Egy másik hátránya ennek a megoldásnak, hogy a C++ nyelvben gyakran használt sablon osztályokat nem támogatja. Ha a programunk fejlesztése során szükségünk lenne sablon osztályokra, akkor érdemes megismerni a Woboq GmbH által fejlesztett Verdigris projektre (<https://github.com/woboq/verdigris>). A templatelt osztályok támogatása mellett gyorsabb fordítási időt érhetünk el, és programunk működése is egy kicsit gördülékenyebb lesz. A fordítási idő azért gyorsul, mert a Qt saját mechanizmusát a Meta-Object Compiler(moc) biztosítja, mely fordításkor külön állományokat hoz létre, ha valamelyik header a Q\_OBJECT makrót tartalmazza, erre a Verdigris-ben használt megoldásban nincs szükség.

Akkor lássuk, hogy mire használjuk a signa-slot mechanizmust a BrainB-ben.

```
connect ( brainBThread, SIGNAL ( heroesChanged ( QImage, int, int ) ) ,
           this, SLOT ( updateHeroes ( QImage, int, int ) ) ) ;

connect ( brainBThread, SIGNAL ( endAndStats ( int ) ) ,
           this, SLOT ( endAndStats ( int ) ) );
```

A BrainB-ben két fő osztályunk van, az egyik az ablak, és az abban lévő objektumok mejenítéséért felel, még a számításokért. Az első connect függvénynél azt láthatjuk, hogy ha megváltozik a hődök száma/ pozíciója, akkor a brainBThread objektum heroesChanged signal-ja kiváltódik, ehhez hozzá kötjük az ablakunkat kezelő osztály updateHeroes slot-ját. Ezzel érjük el azt, hogyan minden a számítási osztály által végzett módosulás láthatóvá váljon a képernyőn. A másik connect pedig azt teszi lehetővé, hogyha leállítjuk a programot, akkor az záródjon be az ablak.

## 18.5. OSM térképre rajzolása

Debrecen térképre dobunk rá cuccokat, ennek mintájára, ahol én az országba helyeztem el a DEAC hekkereket: <https://www.twitch.tv/videos/182262537> (de az OOCWC Java Swinges megjelenítőjéből: <https://github.com/nbatfai/robocar-emulator/tree/master/justine/rcwin> is kiindulhatsz, mondjuk az komplexebb, mert ott időfejlődés is van...)

Alternatívaként készíthetsz egy GoogleMaps alapú Androidos „GPS trackert”, 2007 óta csinálok ilyen példát: <https://youtu.be/QStgBZ6JfAU> az aktuális a Bátfai Haxor Stream keretében: [https://bhaxor.blog.hu/2018/09/19/nandigps\\_ismerkedes\\_a\\_gps-el](https://bhaxor.blog.hu/2018/09/19/nandigps_ismerkedes_a_gps-el)

Megoldás videó:

Megoldás forrása: [https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention\\_raising/Source/GoogleMapsLocationT](https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention_raising/Source/GoogleMapsLocationT)

### Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

Ebben a feladatban a GPS trackert készítjük el, melyhez szükségünk lesz az Android Studio-ra. Ahhoz, hogy használhassuk a Google Maps API-t, ahoz regisztrálnunk kell a következő oldalon [https://cloud.google.com/maps-platform/?\\_ga=2.252747598.631078138.1572438536-1885212309.1570903858#get-started](https://cloud.google.com/maps-platform/?_ga=2.252747598.631078138.1572438536-1885212309.1570903858#get-started). Ha sikerült megszerezni az API kulcsot, akkor létre kell hoznunk egy új projektet az Android Studio-ban. Az Activity-k közül válasszuk a Google Maps Activity-t. HA megnyílik a projekt, egy látni fogjuk a google\_maps\_api.xml fájl tartalmát.

```
<string name="google_maps_key" templateMergeStrategy="preserve" translatable="false">YOUR_KEY_HERE</string>
```

Ebbe a sorba kell beillesztenünk a Google-től kapott API kulcsot. Ezután pedig kezdhetjük az érdemi munkát. Alapértelmezetten a program arra képes, hogy megnyisson egy trékképet, és azon megjelölje Sydney-t. A mi feladatunk az, hogy a saját helyünket adja meg a program induláskor, majd pedig kövessen minket.

```
public class MapsActivity extends FragmentActivity implements OnMapReadyCallback, LocationListener {  
    ...  
}
```

Első lépésként át kell alakítanunk az osztályunkat, hogy implementálja a LocationListener interfészt. Erre azért lesz szükség, mert a pozícióink változását ezen keresztül fogjuk tudni követni. Ahhoz, hogy biztosan működjön a saját pozíció meghatározása, ellenőrizni kell, hogy a program hozzáfér-e a helyadatokhoz, és ha nem, akkor a felhasználó engedélyét kerjük. Ezt valósítja meg a checkPermission() függvény,

```
public void CheckPermission() {  
    if (ContextCompat.checkSelfPermission(getApplicationContext(),  
        android.Manifest.permission.ACCESS_FINE_LOCATION) != PackageManager.PERMISSION_GRANTED &&  
        ActivityCompat.checkSelfPermission(getApplicationContext(),  
        android.Manifest.permission.ACCESS_COARSE_LOCATION) != PackageManager.PERMISSION_GRANTED) {  
        ActivityCompat.requestPermissions(this, new String[]{android.Manifest.permission.ACCESS_FINE_LOCATION,  
            android.Manifest.permission.ACCESS_COARSE_LOCATION}, 101);  
    }  
}
```

Majd definiáljuk a FragmentActivity egy virtuális függvényét, az onResume.

```
@Override  
public void onResume() {  
    super.onResume();  
    getLocation();  
}
```

Ez a függvény a program megnyitásakor hívódik meg. Tehát ennek kell meghívnia a getLocation () metódust, mellyel megkapjuk az aktuális pozícióinkat.

```
public void getLocation() {  
    try {  
        mlocationManager = (LocationManager) getSystemService(Context. ↪  
            LOCATION_SERVICE);  
        mlocationManager.requestLocationUpdates(LocationManager. ↪  
            NETWORK_PROVIDER, 50, 1f, this);  
        //          mlocationManager.requestLocationUpdates(LocationManager. ↪  
        GPS_PROVIDER, 50, 1f, this);  
    } catch (SecurityException e) {  
        e.printStackTrace();  
    }  
}
```

A LocationManager osztály felel a helyadatok kezeléséért. Ezt úgy érjük el, hogy a getSystemService függvénnyel visszaadjuk a helyadatok kezeléséért felelős szolgáltatás kezelőjét. Majd a requestLocationUpdate függvénnyel pedig megadjuk, hogy melyik helykiszolgálót szeretnénk használni, milyen időközönként kérjünk frissítést, milyen távolságunként, és végül megadjuk a saját osztályunkat, melynek onLocationChanged függvénye fog meghívódni, minden egyes frissítéskor. Helykiszolgáló, vagyis az, amin keresztül hozzáérünk a helyadatokhoz, jelen esetben az Internet, de használhatnánk a GPS-t is. A jelen paraméterek szerint 50 ezredmásodpercenként kérünk frissítést, vagy 1 méterenként. Lássuk, hogy a frissítés során mi történik.

```
@Override  
public void onLocationChanged(@org.jetbrains.annotations.NotNull Location ↪  
    location) {  
    LatLng mylocation = new LatLng(location.getLatitude(), location. ↪  
        getLongitude());  
    if(firstCall){  
        marker = mMap.addMarker(new MarkerOptions().position(mylocation). ↪  
            title("You are in " + getLocationName(location)));  
        marker.showInfoWindow();  
        firstCall = false;  
    }else {  
        mMap.addPolyline(new PolylineOptions()  
            .add(marker.getPosition(), mylocation)  
            .width(5)  
            .color(Color.BLUE));  
        marker.remove();  
        marker = mMap.addMarker(new MarkerOptions().position(mylocation). ↪  
            title("You are in " + getLocationName(location)));  
        marker.showInfoWindow();  
    }  
}
```

```
mMap.moveCamera(CameraUpdateFactory.newLatLngZoom(mylocation, 17f));  
}
```

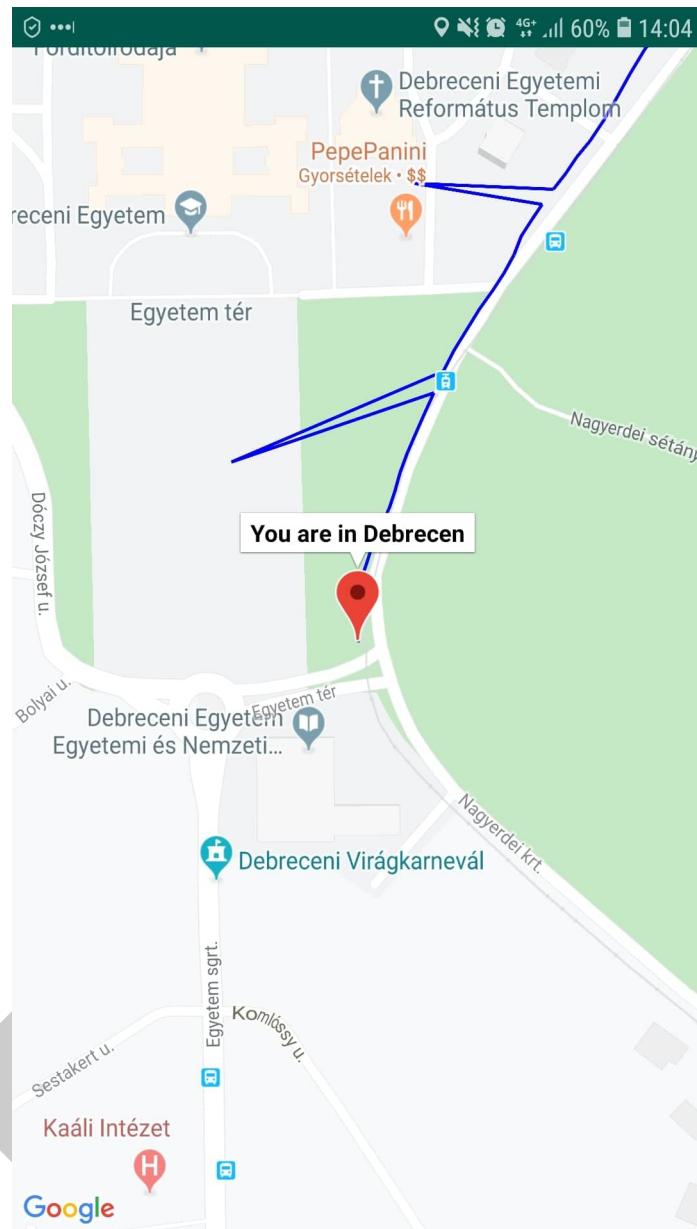
Az `onLocationChanged` metódus a `LocationListener` interfész egy virtuális függvénye. Ez paraméteréül minden az aktuális pozíciót kapja. A `LatLng` osztály segítségével eltároljuk a hosszúsági és szélességi adatokat a `mylocation` változóban. Ha először hívódik meg a függvény, akkor csak egy jelet rakunk a térképen az aktuális helyünkre. Viszont ha nem, akkor húzunk egy vonalat a korábban lerakott jel és az új pozíció között, majd töröljük a korábbi jelet, és rakunk egyet az új helyre. Ezzel lényegében azt érjük el, hogy a csík mutatja az általunk megtett utat, a jel pedig mutatja a pozíónkat. A jel felett egy buborékban pedig az jelenik meg, hogy melyik településen vagyunk éppen. Ehhez a `getLocationName` függvényre van szükségünk.

```
public String getLocationName(Location location) {  
    Geocoder gcd = new Geocoder(this, Locale.getDefault());  
    try {  
        List<Address> addresses = gcd.getFromLocation(location.getLatitude() ←  
            (), location.getLongitude(), 1);  
        if (addresses.size() > 0) {  
            return addresses.get(0).getLocality();  
        } else return "error";  
    } catch (Exception e) {  
        throw new RuntimeException(e);  
    }  
}
```

A `Geocoder` osztály a geokódolást és a fordított geokódolást teszi lehetővé. Számunkra az utóbbi az érdekes, amikor a heyadatokból megadjuk a település nevét. Ehhez elsőnek létrehozzuk a `gcd` objetumot. Majd a `getFromLocation` függvény segítségével kinyerjük az adott területhez tartozó címtalálatokat. Az utolsó paraméter azt határozza meg, hogy maximum hány találatot szeretnénk visszakapni. Az kapott `Address` típusú objetumokat egy listában tároljuk. Majd ellenőrizzük, hogy van-e elem a listában, ha van, akkor pedig visszaadjuk a cémből a település nevét a `getLocality` függvény segítségével.

A lényegi része a feladatnak ezzel kész, néhány függvényt még definiálni kell a `LocationListener` interférből, de ezekről már nem beszélünk részletesen, a linkelt forrásban látható.

Végezetül lássuk, hogyan működik a program.



18.8. ábra. GoogleTracker

# 19. fejezet

## Helló, Lauda!

### 19.1. 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>

#### Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

A kivételkezelésről már többször szóesett ebben a könyvben. A Java nyelvben kiemelt szerepe van a ennek a hibakezelési metódusnak, ugyanis szerves része a nyelvnek. Sok esetben a Java VM nem is engedi fordítani a kódot, ha nem kezeljük a lehetséges kivételeket. Ez C++ programozóknak furcsa lehet, mivel ott a teljes szabadságot élvezünk ebben a tekintetben. Most foglaljuk össze, hogy miért is érdemes használni a hibakezelést, és mit is csinál pontosa.

A kivétel a program végrehatása során keletkezik, mely megszakítja azutsaítások végrehajtását. A nem objektumorientált nyelvekben, mint a C, minden gyanús helyen külön kellett kezelnünk az egyes kivételeket, mely a egy hibaüzenet kiírásából és a program leállításából állt. Ezzel szemben C++/Java-ban akár egy helyen is kezelhetjük őket. Az alap szintaxisa a objektum orientált nyelvekben a kivételkezelésnek a következő:

```
try {
    ...
}
catch(kivétel deklaráció) {
    ...
}
finally{
    ...
}
```

Tehát a vizsgálni kívánt kódrészt egyszerűen behelyezzük egy `try` blokkba, majd pedig tetszőleges számú `catch` blokk segítségével kezeljük a kivételeket. A `finally` blokk mindenkor meg hívódik, függetlenül attól, hogy történt-e kivételdobás vagy sem. Ezért ebben a blokkban tehetünk "rendet" magunk után, például itt zártuk be a megnyitott fájlokat, amire már nem lesz szükség. Ahhoz, hogy kivételkezeléssel tudunk foglalkozni, ahhoz kellenek kivételek, melyeket a metódusoka `throw` kulcszsóval teszik meg. Ezután vesszővel elválasztva tudjuk felsorolni a dobható kivételek típusát. A Java nyelv több osztályt biztosít a

kivételek kezeléséhez, melyek minden a `Throwable` osztály leszármazottai. De mi is hozhatunk létre saját osztályt ennek érdekében.

Most lássuk a feladatot. A tárgyalni kívánt kódrészlet a következő:

```
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");  
  
            }  
    }  
}
```

Ennek a kódrészletnek a futtatását a saját géped vizsgálatán kívül nem javasoljuk, mivel a Port scannelés nem teljesen legális dolog, de szemléltetésnek kiváló. Maga a program annyit csinál, hogy a prancssori argumentumként kapott gép 1024-nél kisebb portjához próbál kapcsolódni. Java-ban a kapcsolódás nagyon egyszerű, csak egy `Socket` típusú objektumra van szükségünk. Ennek a konstruktoraiba meg kell adni az IP-címet és a portot, ahova csatlakozni szeretnénk. Viszont mi történik akkor, ha nem tudunk csatlakozni a megadott porthoz? Ekkor a `socket` objektumunk konstruktora `IOException` típusú kivételt dob. Ha tudunk csatlakozni, akkor a cél gép adott portján egy szerver folyamat ül, ellenkező esetben pedig nem. Mivel a dobhat kivételt a programunk, ezért azt kezeljük, tehát berakjuk egy `try-catch` blokkba. Ha a nem dob hibát a csatlakozás során a program, akkor kiírjuk a terminálba, hogy az adott port figyelt, hiba esetén pedig azt, hogy nem figyelt. A kivételkezlés nélkül nem is tudjuk lefordítani a programunkat, ebből jól látszik, amit korábban említettem, hogy a kivételek kezelése a Java nyelv szerves része.

## 19.2. AOP

Szőj bele egy átszövő vonatkozást az első védési programod Java átiratába! (Sztenderd védési feladat volt korábban.)

Megoldás videó:

Megoldás forrása: [https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention\\_raising/Source/LZW/AspectJ](https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention_raising/Source/LZW/AspectJ)

**Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...**

Ebben a feladatban az átszövés orientált programozással fogunk megismerkedni, melyhez az AspectJ programozási nyelvet fogjuk használni. Az átszövés lényegében annyit tesz, hogy a régebbi programunk működését úgy tudjuk módosítani, hogy nem kell módosítani a forráskódon. Helyette írunk egy szöveget (aspectet), mellyel megváltoztathatjuk például egy függvény működését, vagy esetleg megadhatjuk, hogy a függvény végrehajtása előtt/után mit csináljon a program. Példák ebben a diasorban találhatóak: [https://arato.inf.unideb.hu/batfai.norbert/UDPROG/deprecated/Prog2\\_6.ppt](https://arato.inf.unideb.hu/batfai.norbert/UDPROG/deprecated/Prog2_6.ppt). Mi most az AspectJ nyelv around függvényével fogunk foglalkozni, melynek utasításait egy adott függvény helyett hajtjuk végre.

Mielőtt megnéznénk a kódot, előtte térjünk ki egy kicsit az aspektusok felépítésére. Tehát van a már korábbi fejezetben megírt LZWBInFa.java forrásunk, és ennek a függvényét szeretnénk módosítani. Az aspektusok önállóan nem használhatóak, minden kell egy programhoz, AspectJ esetén Java. Majd létrehozunk egy aspektust, mely olyan, mint egy normál Java osztály. Összettségében 3 fogalommal kell megismerkedni ezzel kapcsolatban. Az első a **kapcsolódási pont**, mely az eredeti programban van, vagyis az eredeti program egyik függvénye. A másik fontos fogalom az **vágási pont**, mely az aspektus része, és a csatlakozási pontokat tudjuk jelöljük vele. Végezetül pedig szükség van még **tanácsra**, mely lényegében azt tartalmazza, hogy hogyan szeretnénk módosítani az eredeti program működését.

Most azt nézzük meg, hogyan lehet megoldani azt, hogy a programunk a fát preorder módon járja be. Ezt már korábbi feladatokban megcsináltuk, viszont a akkor a forráskódot közvetlenül módosítottuk. Lássuk is az Aspect.aj fájl tartalmát.

```
privileged aspect Aspect{
    void around(LZWBInFa fa, LZWBInFa.Csomopont elem, java.io.←
        BufferedWriter os):
        call(public void LZWBInFa.kiir(LZWBInFa.Csomopont, java.io.←
            BufferedWriter))
        && target(fa) && args(elem, os) {
    if (elem != null)
    {
        try{
            ++fa.melyseg;
            for (int i = 0; i < fa.melyseg; ++i)
                os.write(" --- ");
            os.write(elem.getBetu () + " (" + (fa.melyseg - 1) + ") \n");
            fa.kiir(elem.egyesGyermek (), os);
            fa.kiir(elem.nullasGyermek (), os);
            --fa.melyseg;
        }
        catch(java.io.IOException e){
            System.out.println("Csomópont írása nem sikerült.");
        }
    }
}
}
```

Láthatjuk, hogy szintaktikailag alig van különbség egy sima Java forráshoz képest. Az első kulcszsó, amit eddig nem láttunk, az a privileged, melyre azért van szükség, hogy az aspektusunk hozzá tudjon félni az osztályok privát tagjaihoz. Az aspect kulcszsó jelöli, hogy most aspektust írunk, nem pedig hagyomásnyos osztályt. Az aspektusunk egyetlen függvényből áll, ez a around. Ahhoz, hogy a bejárás módját

módosítani tudjuk elsőnek a `kiir`(Csomopont, `BufferedWriter`) függvényre vany szükségünk. Mivel ez a függvény olyan tagváltozókat és tagfüggvényeket tartalmaz, melyek nem statikusak, ezért az `around` függvény paraméterének meg kell adnunk egy `LZWBInFa` objektumot, melyen keresztül ezeket a tagokat el tudjuk érni. Majd megadjuk, hogy az `around` melyik függvény helyett hívódjon meg, ehhez meg kell adnunk a teljes paraméterlistáját, mivel enélkül a fordító nem tudná egyértelműen azonosítani, melyikre gondolunk. Ezután `&&` elválasztva megadjuk, hogy az `around` paraméterei közül melyiket szeretnénk paraméterként átadni a `kiir` függvénynek, és azt is, hogy melyik `LZWBInFa` objektumra szeretnénk végrehajtani a függvényt. Az előbbihez a `args`, utóbbihoz a `target` kulcsszót használjuk. Ezután következik a `around` függvény törzse, mely a már ismert kódrészletet tartalmazza.

### Program futtatása



```
sudo apt install aspectj
ajc LZWBInFa.java Aspect.aj
java -cp /usr/share/java/aspectjrt.jar:. LZWBInFa input.txt -o ←
      output.txt
```

A alap programunk a következő kimenetet adja a `input.txt`-ben található szövegre:

```
-----1 (2)
-----0 (3)
-----1 (5)
-----0 (4)
----1 (1)
----0 (2)
-----0 (3)
-----0 (4)
---/(0)
-----1 (2)
----0 (1)
----0 (2)
-----0 (3)
depth = 5
mean = 3.5
var = 1.2909944487358056
```

Aspektus használatával pedig a következő:

```
---/(0)
-----1 (1)
-----1 (2)
-----0 (3)
-----0 (4)
-----1 (5)
-----0 (2)
-----0 (3)
-----0 (4)
-----0 (1)
```

```
-----1 (2)
-----0 (2)
-----0 (3)
depth = 5
mean = 3.5
var = 1.2909944487358056
```

Az aspektusok használatával a mindenkor szükséges bejárási módot tudjuk használni. Összegezve, az aspektusok legnagyobb előnye, hogy nem szükséges komolyabban belenyúlnunk a régi kódunkba, ahhoz, hogy módosítsunk a működésén.

### 19.3. Android Játék

Írunk egy egyszerű Androidos „játékot”! Építkezzünk például a 2. hét „Hello, Android!” feladatára!

Megoldás videó:

Megoldás forrása:



**A feladat megoldásának alapjául ez a videoosorozat szolgált:**

<https://www.youtube.com/watch?v=bPlG7ra83lo>

#### Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

Ebben a fejezetben egy Snake játékot fogunk elkészíteni Android-ra. A feljlesztéshez az Android Studio-t fogjuk használni.

Első lépésben szükségünk van egy játék motorra, ami kezeli majd a kígyó mozgását, növekedését, és a játék állapotát. Lássuk a GameEngine.java fontosabb részeit.

```
public void initGame() {
    AddSnake();
    AddWalls();
    AddApples();
}
```

A játék inicializásáért a `initGame` felel, mely a kígyó, a falak és az almák pozícióját meghatározó függvényeket hívja meg. Mielőtt megnéznénk, hogy ezek mit tartalmaznak, fontos megjegyezni, hogy a képernyőt egy 42x29 rácson osztjuk fel, és minden rácsonról tároljuk, hogy mit tartalomaz. Ehhez hoztuk létre a `TileType` enum osztályt.

```
public enum TileType {
    Nothing,
    Wall,
    SnakeHead,
    SnakeTail,
    Apple
}
```

Hogy a létrehozott rácsban könnyebb legyen a koordinátákat megadni, ezért készítünk egy Coordinate osztályt, melyben tagváltozóként tároljuk az x,y értékeket.

```
public class Coordinate {
    private int x;
    private int y;

    public Coordinate(int x, int y) {
        this.x = x;
        this.y = y;
    }

    public int getX() {
        return x;
    }

    public void setX(int x) {
        this.x = x;
    }

    public int getY() {
        return y;
    }

    public void setY(int y) {
        this.y = y;
    }

    @Override
    public boolean equals(Object o) {
        if (this == o) return true;
        if (o == null || getClass() != o.getClass()) return false;
        Coordinate that = (Coordinate) o;
        return x == that.x &&
               y == that.y;
    }
}
```

Ahhoz, hogy a Coordinate típusú objektumokat összetudjuk hasonlítani, ezért implementáljuk a equals függvényt, mely a akkor ad igaz értéket, hogyha a két objektumnak ugyanazok az x és y koordinátái. Most már visszatérhetünk a játékmotorhoz. Első lépsében a kígyó helyét határozzuk meg a rácsban a AddSnake függvény segítségével.

```
private void AddSnake() {
    snake.clear();

    snake.add(new Coordinate(7, 7));
    snake.add(new Coordinate(6, 7));
    snake.add(new Coordinate(5, 7));
    snake.add(new Coordinate(4, 7));
    snake.add(new Coordinate(3, 7));
```

```
    snake.add(new Coordinate(2, 7));  
  
}
```

Látható, hogy a koordinátákat egy tömben tároljuk, és ugyanezt alkalmazzuk mind a falak, mind az almák koordinátája esetén. Lássuk, hogy hogy utóbbiakat, hogyan inicializáljuk.

```
private void AddWalls() {  
    for (int i = 0; i < GameWidth; i++) {  
        walls.add(new Coordinate(i, 0));  
        walls.add(new Coordinate(i, GameHeight - 1));  
    }  
  
    for (int i = 1; i < GameHeight; i++) {  
        walls.add(new Coordinate(0, i));  
        walls.add(new Coordinate(GameWidth-1, i));  
    }  
}
```

A falak elhelyezése már érdekesebb. A célunk az, hogy a rácsháló szélén lévő négyzetekben helyezzük el a fal részeit. Ehhez első lépésként elkészítjük az alsó és a felső határhoz tartozó koordinátákat, majd a szélsőket is. A szélsők elkészítésénél két-két rácsot ki hagyunk, ugyanis azt már az első `for` ciklusban hozzáadtunk a tömböhöz. Ha ezzel megvagyunk, akkor már csak az almákat kell elhelyezni. Mivel a klasszikus Snake játékban az almák véletlenszerűen jelennek meg, ezért radnom számokkal fogjuk megoldni az alma elhelyezését.

```
private void AddApples() {  
    Coordinate coordinate = null;  
  
    boolean added = false;  
  
    while ( !added ) {  
        int x = 1 + random.nextInt(GameWidth - 2);  
        int y = 1 + random.nextInt(GameHeight - 2);  
  
        coordinate = new Coordinate(x, y);  
        boolean collision = false;  
  
        for (Coordinate s : snake) {  
            if(s.equals(coordinate)){  
                collision = true;  
                break;  
            }  
        }  
        if(collision) continue;  
  
        for (Coordinate s : apples) {  
            if(apples.equals(coordinate)){  
                collision = true;  
                break;  
            }  
        }  
    }  
}
```

```
    }

    added = !collision;

}

apples.add(coordinate);
}
```

A random szám generálást már több feladatban is láthattuk, szóval annak megvalósítását nem részletezzük. Amire figyelni, hogy nem szabad teljesen rábízni magunkat a generátorra, ugyanis ekkor lehet, hogy pont a kígyóra dobjuk rá az új almát. Emiatt minden ellenőriznünk kell, hogy az adott koordinátán nincs-e kígyó. Ha ez nem fordul elő, akkor hozzáadjuk a apples tömbhöz az új alma koordinátáit.

Tehát a motorunk képes feltölteni a rácshálót a szükséges elemekkel. Már csak arra lenne szükség, hogy a képes égyen frissíteni is a háló állapotát. Erre a célra szolgál a Update függvény.

```
public void Update () {
    switch (currentDirection) {

        case North:
            UpdateSnake(0, -1);
            break;
        case East:
            UpdateSnake(1, 0);
            break;
        case South:
            UpdateSnake(0, 1);
            break;
        case West:
            UpdateSnake(-1, 0);
            break;
    }

    for (Coordinate w : walls) {
        if(snake.get(0).equals(w)) {
            currentState = GameState.Lost;
        }
    }

    for (int i = 1; i < snake.size(); ++i) {
        if(getSnakeHead().equals(snake.get(i))) {
            currentState = GameState.Lost;
            return;
        }
    }

    Coordinate appleToRemove = null;
    for ( Coordinate apple : apples ) {
        if(getSnakeHead().equals(apple)) {
            appleToRemove = apple;
        }
    }
}
```

```
        increaseTail = true;
    }
}

if(appleToRemove != null) {
    apples.remove(appleToRemove);
    AddApples();
}
}
```

Az aktuális menetirányt a `currentDirection` változóban tároljuk, mely egy `Direction` típusú objektum.

```
public enum Direction {
    North,
    East,
    South,
    West
}
```

A frissítés során elsőnek tehát meg kell határoznunk, hogy merre megy a kígyó, ennek függvényében frissítjük a `snake` tömböt. Ehhez pedig a `updateSnake` függvényt használjuk.

```
private void UpdateSnake(int x, int y){
    int newX = snake.get(snake.size() - 1).getX();
    int newY = snake.get(snake.size() - 1).getY();

    for (int i = snake.size() - 1; i > 0 ; i--) {
        snake.get(i).setX(snake.get(i-1).getX());
        snake.get(i).setY(snake.get(i-1).getY());
    }

    if(increaseTail){
        snake.add(new Coordinate(newX, newY));
        increaseTail = false;
    }

    snake.get(0).setX(snake.get(0).getX() + x);
    snake.get(0).setY(snake.get(0).getY() + y);
}
```

Ez a függvény kezeli a kígyó irányváltását, mozgását, és a növekedését is. Mivel mozgatjuk a kígyót, ezért lényegében annyit csinálunk, hogy a egyel toljuk a kígyó részeihez tartozó elemek koordinátáit. Vagyis ami az fejhez tartozott, az most a második elemhez fog tartozni, és így tovább. Ha a kígyó megegett egy almát, akkor pedig bővíti a `snake` tömböt. Ez nagyon egyszerű művelet, ugyanis elég minden az utolsó elem koordinátáját megtudni, és oda berakni az újat. Ez annak köszönhető, hogy amikor bővítünk, akkor már az elemek eltolódtak. Jogosan merül fel a kérdés, hogy ez így nagyon jól hangzik, de mi lesz a fejjel. Hiszen a fej előtt már nincs több elem, aminek a koordinátáit lekérdezhetnénk. Emiatt kezeljük külön a kígyó fejét, mely az aktuális irány alapján változik.

Térjünk vissza az Update függvényre. Az irány meghatározása után azt kell ellenőriznünk, hogy a kígyó feje ütközik-e a saját testével, vagy a fallal. Ezekben az esetekben ugyanis a játék véget ér. Ahhoz, hogy az állapotokat könnyen tudjuk kezelni, egy újabb enum osztályt vezetünk be, a GameState-et.

```
public enum GameState {  
    Ready,  
    Running,  
    Lost  
}
```

Ha pedig a kígyó feje egy almával ütközik, akkor pedig növeljük az kígyó hosszát, ahogy már az UpdateSnake függvényben láthattuk. Ezután pedig egy új almát jelenítünk meg a képernyőn.

Lassan már mindenent tud a játékmotor, amire szükségünk van. Azt kéne még megoldni, hogy az egyes rácsponkok "állapotát" tartalmazó tömböt át tudja adni majd a megjelenítésért felelős osztályunknak.

```
public TileType[][][] getMap () {  
    TileType[][][] map = new TileType[GameWidth][GameHeight];  
  
    for (int i = 0; i < GameWidth; i++) {  
        for (int j = 0; j < GameHeight; j++) {  
            map[i][j] = TileType.Nothing;  
        }  
    }  
  
    for (Coordinate s : snake) {  
        map[s.getX()][s.getY()] = TileType.SnakeTail;  
    }  
  
    map[snake.get(0).getX()][snake.get(0).getY()] = TileType.SnakeHead;  
  
    for (Coordinate a : apples) {  
        map[a.getX()][a.getY()] = TileType.Apple;  
    }  
  
    for (Coordinate wall: walls) {  
        map[wall.getX()][wall.getY()] = TileType.Wall;  
    }  
    return map;  
}
```

Eddig még nem tároltuk az egyes rácsok állapotát, csak koordinátákat adtunk hozzá a játékot felépítő elemek tömbjeihez. A getMap függvény definiál egy TileType kétdimenziós tömböt. Ezt elsőnek feltöljük csupa üres állapottal. Majd a végig megyünk egy for ciklussal a snake, apples, walls tömbökön, és beállítjuk a megfelelő állapotokat. A kígyó feje itt is külön szerepel, ugyanis az a megjelenítés során is el fog különülni a kígyó farkától. Ezzel a végére értünk a játékmotor készítésnek.

A következő lépés, hogy a GameEngine osztályunk által biztosított map-ot megjelenítsük. Erre szolgál a SnakeView osztályunk, mely a View osztály gyermeke. A View egy Android-os osztály, mely segítségevel a képernyőre tudunk rajzolni. Lássuk a SnakeView osztály forrását. Androidon 4 fontos elemre van

szükségünk, hogy rajzolni tudjunk. Az első az, amire rajzolunk, ez jelen esetben egy `SnakeView` objektum. Szükség van egy `Canvas` objektumra, mely a rajzolást végzi. Ennek meg kell határoznunk, hogy mit szeretnénk rajzolni, és, hogy milyen színnel. Utóbbi miatt szükség van még egy `Paint` típusú objektumra.

```
public class SnakeView extends View {
    private Paint m_Paint = new Paint();
    private TileType snakeViewMap[][];

    public SnakeView(Context context) {
        super(context);
    }

    public SnakeView(Context context, @Nullable AttributeSet attrs) {
        super(context, attrs);
    }

    public SnakeView(Context context, @Nullable AttributeSet attrs, int defStyleAttr) {
        super(context, attrs, defStyleAttr);
    }

    public SnakeView(Context context, @Nullable AttributeSet attrs, int defStyleAttr, int defStyleRes) {
        super(context, attrs, defStyleAttr, defStyleRes);
    }

    public void setSnakeViewMap(TileType[][][] map) {
        this.snakeViewMap = map;
    }

    @Override
    protected void onDraw(Canvas canvas) {
        super.onDraw(canvas);

        if (snakeViewMap != null) {
            float tileSizeX = canvas.getWidth() / snakeViewMap.length;
            float tileSizeY = canvas.getHeight() / snakeViewMap[0].length;

            float circleSize = Math.min(tileSizeX, tileSizeY) / 2;

            for (int x = 0; x < snakeViewMap.length; ++x) {
                for (int y = 0; y < snakeViewMap[x].length; ++y) {
                    if(snakeViewMap[x][y] != null) {
                        switch (snakeViewMap[x][y]) {

                            case Nothing:
                                m_Paint.setColor(Color.WHITE);
                                break;
                            case Wall:
                                m_Paint.setColor(Color.BLACK);
                                break;
                            case Food:
                                m_Paint.setColor(Color.RED);
                                break;
                            case SnakeBody:
                                m_Paint.setColor(Color.BLUE);
                                break;
                            case SnakeHead:
                                m_Paint.setColor(Color.MAGENTA);
                                break;
                        }
                        canvas.drawCircle((x + 0.5) * circleSize, (y + 0.5) * circleSize, circleSize, m_Paint);
                    }
                }
            }
        }
    }
}
```

```
        break;
    case SnakeHead:
        m_Paint.setColor(Color.RED);
        break;
    case SnakeTail:
        m_Paint.setColor(Color.YELLOW);
        break;
    case Apple:
        m_Paint.setColor(Color.GREEN);
        break;
    }
}

// draw circle
canvas.drawCircle(x * tileSizeX + tileSizeX / 2f + ←
    circleSize / 2, y * tileSizeY + tileSizeY / 2f + ←
    circleSize / 2, circleSize, m_Paint);
}
}
}
}
}
```

A fentieknek megfelelően szükségünk van egy `Paint` típusú objektumra, ez lesz az `m_Paint`. A konstruktorokra figyleni kell, ugyanis ha nem a megfelelő verzióját implementáljuk, akkor hibát kaphatunk. Ez amiatt van, mert Androidon `View` típusú osztályok az xml fájlon keresztül lesznek példányosítva, mely meghív egy megfelelő konstruktort, de előfordulhat, hogy az éppen nincs implementálva. A mi megoldásunkban az összes konstruktor implementálva lett, garantálva ezzel a biztos működést. A `map`-ot a motortól majd a `setSnakeViewMap` függvényen keresztül fogjuk megkapni. Végezetül jöjjön a legfontosabb része a `SnakeView` osztályunknak, az `onDraw` függvény. A függvényünk lényegében annyit tesz, hogy a rácsok típusa alapján átállítja az `m_Paint` objektumunk színét, majd rajzol `Canvas` segítségével egy kört az adott színnel, az adott rácspontba.

Végül pedig elérkeztünk a fő osztályunkhoz, a `MainActivity`-hez. Most nézzük végig ennek az osztálynak a fontosabb részeit.

```
@Override
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
    setContentView(R.layout.activity_starting);

    Button start = findViewById(R.id.startbutton);
    Button quit = findViewById(R.id.quitbutton);

    start.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
        @Override
        public void onClick(View v) {
            setContentView(R.layout.activity_main);
            gameEngine = new GameEngine();
            gameEngine.initGame();

            snakeView = (SnakeView) findViewById(R.id.snakeView);
            CreateTouchListener();
        }
    });
}
```

```
        startUpdateHandler();

    }

});;

quit.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View v) {
        finish();
        System.exit(0);
    }
});;
}
```

Az onCreate függvény akkot hívódik meg, amikor megnyitjuk az alkalmazást. A setContentView függvény segítségével tudjuk megadni melyik megjelenítési réteget szeretnénk használni. A rétegeket xml fájlokban kell megadni Android-on. Ebből nekünk 3 van, az egyik a kezdőképernyő, a majd jön, ami tartalmazza a SnakeView osztályunk egy példányát, végül pedig a vereség esetén használt képernyő. Ezeket tudjuk váltogatni, akárhányszor csak szeretnénk. Tehát elsőnek a activity\_starting.xml fájlt adjuk meg rétegnek. Ez tartalmaz két gombot, egy indítót, és egy bezárót. Ezek referenciáját az xml fájlban megadott ID-jük alapján érjük el. Ezután egy onClickListener osztály onClick függvényére, mely utasításokat hajt végre, ha valamelyik gombot megnyomjuk. A használni kívánt onClickListener objektumot a setOnClickListener függvény segítségével adhatjuk meg. A start gomb esetén átállunk a SnakeView típusú objektumunkat tartalmazó activity\_main.xml rétegre. Majd példányosítunk egy GameEngine objektumot, és meghívjuk az initGame tagfüggvényét. Majd lekérjük a snakeView objektumunk referenciáját. Ahhoz, hogy a kígyót tudjuk mozgatni, be kell állítanunk a használni kívánt onTouchListener típusú objektumot. Mivel a MainActivity osztály implementálja ezt az interfész, ezért önmagát adjuk meg a snakeView objektumnak.

```
private void CreateTouchListener() {
    snakeView.setOnTouchListener(this);
}
```

Ahhoz, hogy a Androidon bizonyos időközönként hajtsunk végre egy utasítást, ahoz a Handler osztályt használjuk. A startUpdateHandler függvény segítségével a handler objektumunknak adjuk meg, hogy milyen utasításokat hajtson végre, a delay változóban megadott időközönként.

```
private void startUpdateHandler() {
    m_Runnable = new Runnable() {
        @Override
        public void run() {
            gameEngine.Update();

            if (gameEngine.getCurrentState() == GameState.Running) {
                handler.postDelayed(this, updateDelay);
            }
            if (gameEngine.getCurrentState() == GameState.Lost) {
                OnGameLost();
            }
        }
    };
}
```

```
        }

        snakeView.setSnakeViewMap(gameEngine.getMap());
        snakeView.invalidate();
    }
};

handler.postDelayed(m_Runnable, updateDelay);
}
```

Elsőnek szükség van egy Runnable objektumra. Ennek a run metódusát definiáljuk, melyben meghívjuk a motorunk Update() tagfüggvényét, lekérjük az aktuális rácsháló állapotot, és átadjuk a snakeView objektumnak, majd a invalidate függvényel elérjük, hogy a snakeView újra rajzolja önmagát. Ahhoz, hogy ezt a a handler elvégezze a megadott késleltetéssel, meg kell hívnunk a postDelayed metódusét, mely egy Runnable objektumot, és egy int-et kér paraméteréül. Ha már a játék véget ért, akkor hívódik meg a OnGameLost függvény.

```
private void OnGameLost() {
    Toast.makeText(this, "Game Over", Toast.LENGTH_SHORT).show();
    setContentView(R.layout.activity_gameover);

    Button retry = findViewById(R.id.retrybutton);
    Button quit = findViewById(R.id.quitbutton_2);

    retry.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
        @Override
        public void onClick(View v) {
            setContentView(R.layout.activity_main);
            gameEngine = new GameEngine();
            gameEngine.initGame();

            snakeView = (SnakeView) findViewById(R.id.snakeView);
            CreateTouchListener();

            startUpdateHandler();
        }
    });

    quit.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
        @Override
        public void onClick(View v) {
            finish();
            System.exit(0);
        }
    });
}
```

Ez a függvény leváltja az aktuális réteget a activity\_gameover.xml-re. Itt a már megszokott dolgot hatjuk végre, van két gomb, a retry és a quit. Ha az előbbi nyomjuk meg, akkor újraindítjuk a játékot,

míg utóbbi esetében kilépünk a programból.

Mivel implementáltuk a `onTouchListener` interfészt, emiatt implemetálnunk kell az `onTouch` metódust.

```
@Override
public boolean onTouch(View v, MotionEvent event) {
    switch(event.getAction()) {
        case MotionEvent.ACTION_DOWN:
            prevX = event.getX();
            prevY = event.getY();

            break;
        case MotionEvent.ACTION_UP:
            float newX = event.getX();
            float newY = event.getY();

            if(Math.abs(newX - prevX) > Math.abs(newY - prevY)) {
                if( newX > prevX) {
                    //RIGHT
                    gameEngine.UpdateDirection(Direction.East);
                } else {
                    //LEFT
                    gameEngine.UpdateDirection(Direction.West);
                }
            } else {
                if( newY > prevY) {
                    //UP
                    gameEngine.UpdateDirection(Direction.South);
                } else {
                    //DOWN
                    gameEngine.UpdateDirection(Direction.North);
                }
            }
            break;
    }

    return true;
}
```

Ezzel azt valósítjuk meg, hogy a kígyó annak függvényében, hogy merre húzzuk az ujjunkat.

Egy fontos dolog van még, ami zavaró lehet, ha nem oldjuk meg. Jelen esetben nem kezeljük azt, hogy mi történjen, ha az alkalmazást szüneteltetjük. Tehát a kígyó akkor is tovább mozog, és nem tudjuk ott folytatni, ahol abba haytuk. Emiatt 2 függvényt még definiálnunk kell, az `onPause` és `onResume`-ot. Előbbi azért felel, hogy a felesleges erőforrásokat felszabadítsuk a szünet alatt, utóbbi pedig a újra inicializálja azokat.

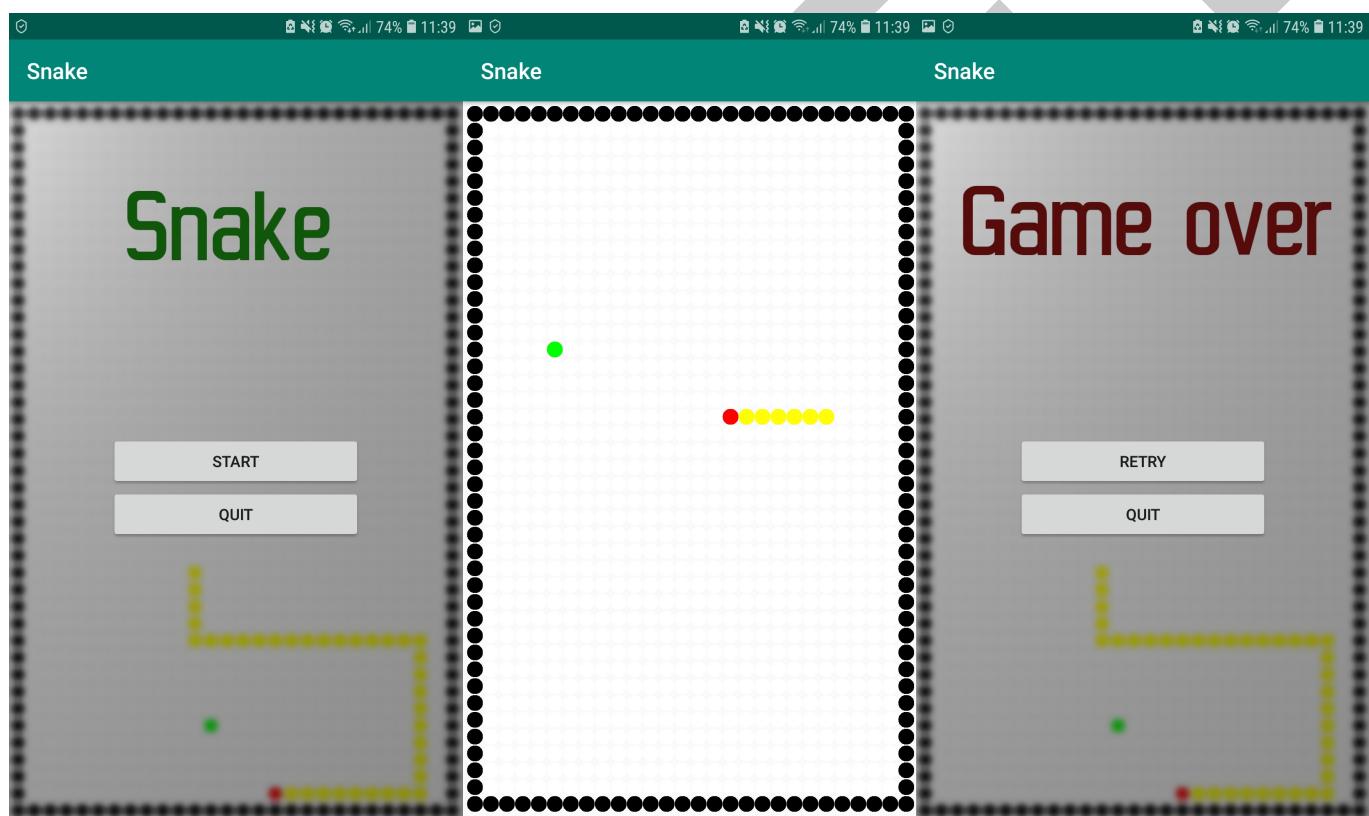
```
@Override
protected void onPause() {
    super.onPause();
```

```
    handler.removeCallbacks(m_Runnable);  
}
```

A probléma megoldásához nekünk csak annyi kell, hogy el kell távolítanunk a m\_Runnable objektumukat a végrehajtandó postok közül.

```
@Override  
protected void onResume() {  
    super.onResume();  
    handler.postDelayed(m_Runnable, updateDelay);  
}
```

Ha pedig visszatérünk a játékhoz, akkor újra végrehajtjuk az m\_Runnable objektumot a handler-rel. Ezzel az utolsó javításokat is elvégeztük a programban. Lássuk, hogyan néz ki működés közben.



19.1. ábra. Android Snake

## 19.4. JUnit teszt

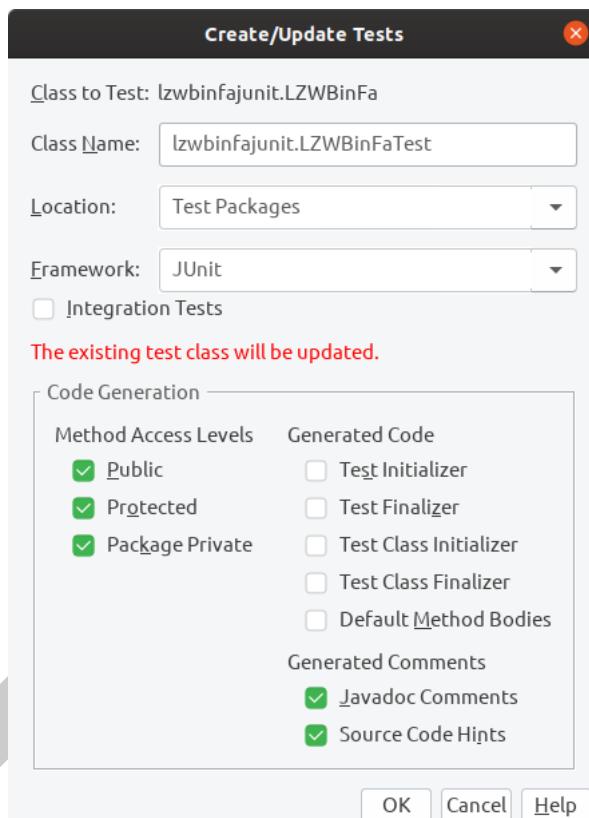
A [https://progpater.blog.hu/2011/03/05/labormeres\\_othton\\_avagy\\_hogyan\\_dolgozok\\_fel\\_egy\\_pedat](https://progpater.blog.hu/2011/03/05/labormeres_othton_avagy_hogyan_dolgozok_fel_egy_pedat) poszt kézzel számított mélységet és szórását dolgozd be egy Junit tesztbe (sztenderd védési feladat volt korábban).

Megoldás videó:

Megoldás forrása: [https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention\\_raising/Source/LZW/LZWBinFaJunit](https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention_raising/Source/LZW/LZWBinFaJunit)

## Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

A JUnit egy a Java nyelvhez kifejleszettet egységesítő keretrendszer. Segítségével automatizált módon tudjuk tesztelni, hogy a programunk a várt módon működik-e. Mi ebben a feladatban azt fogjuk letesztelni, hogy a mélység, a szórás és az átlag értékek megfelelnek-e annak, amit korábban egy posztban már láthatunk. A NetBeans-ben létre kell hoznunk egy projektet, amibe belerakjuk a LZWBInFa osztály forrását, majd ha erre rákattintunk a Tools menüpontban létrehozunk egy tesztet.



19.2. ábra. Teszt létrehozása

Célszerű csak a képen látható opciókat kipipálni a létrehozás során. Ha elkészítettük a tesztet, akkor a "Test Libraries"-hoz hozzá kell adni a Junit 4.x könyvtárát. Majd nyissuk meg újra a projektet. Ekkor a Netbeans hibát fog írni, de hagyjuk rá a megoldást. Ezután pedig a forrásunkra kattintva jobb egér gombbal lesz egy olyan opció, hogy "Test file". Ha minden jól csináltunk, akkor lefut a teszt hiba nélkül.

Nézzük meg a teszthez tartozó forrást.

```
import static junit.framework.TestCase.assertEquals;
import org.junit.Test;

public class LZWBInFaTest {
    LZWBInFa binfa = new LZWBInFa();

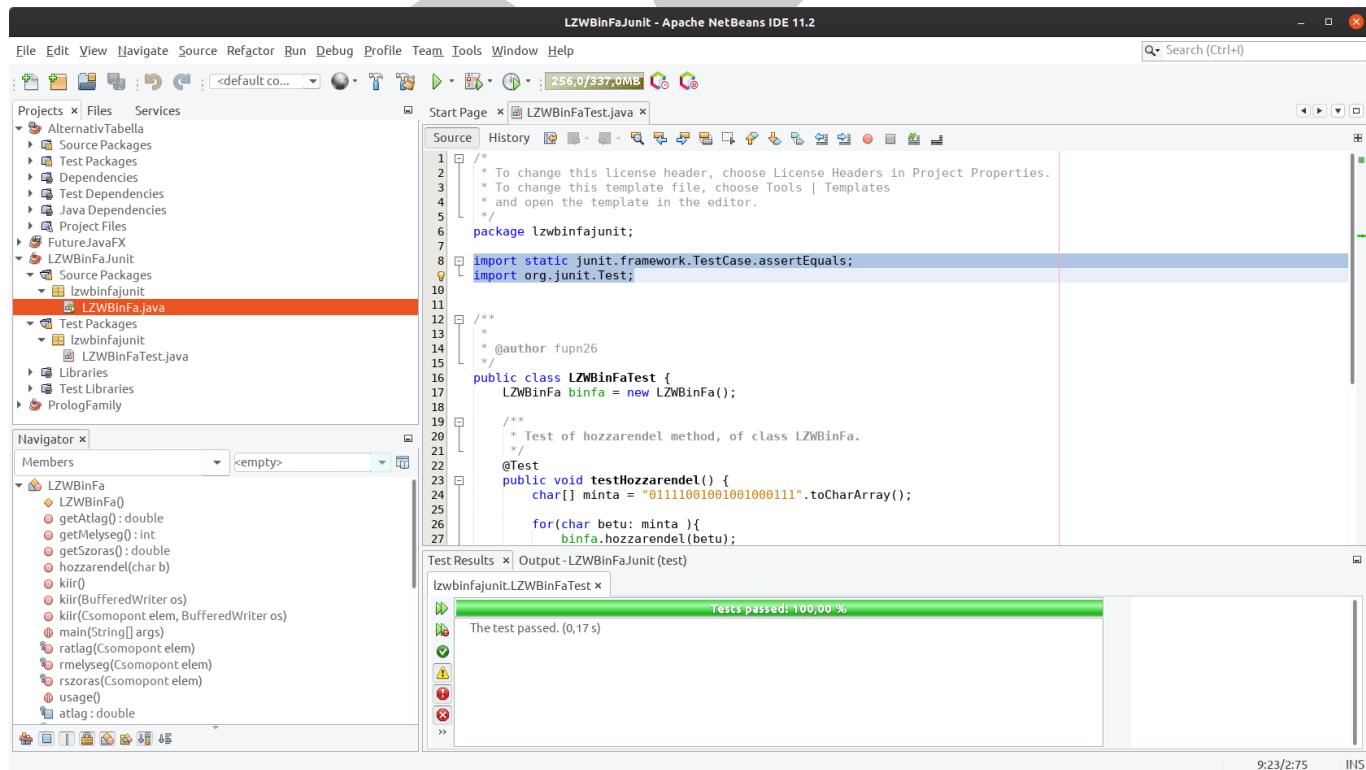
    @Test
    public void testHozzarendel() {
        char[] minta = "01111001001001000111".toCharArray();
```

```
        for(char betu: minta ) {
            binfa.hozzarendel(betu);
        }

        assertEquals(4, binfa.getMelyseg());
        assertEquals(2.75, binfa.getAtlag(), 0.01);
        assertEquals(0.957427, binfa.getSzoras(), 0.000001);
    }

}
```

Szintaktikailag egy normál Java osztályt látunk. A különlegességét az adja, hogy tartalmazza a @Test makrót, melyel jelöljük, hogy ezután egy tesztelő függvényt definiálunk. Az LZWBInFaTest osztályban példányosítunk egy LZWBInFa típusú objektumot. Majd a testHozzarendel függvény segítségével teszteljük, hogy a hozzarendel függvény megfelelően épít-e fel a fát. A minta tömbben eltároljuk a honlapon található mintát, majd maszkolás nélkül belerakjuk az 1-eseket és a 0-ákat a fába. Ha ezzel végeztünk, akkor a assertEquals függvény segítségével ellenőrizzük, hogy azokat a szórás, mélység és átlag értékeket kaptuk, amire számítottunk. A forrásban ennek a függvénynek 2 verzióját használtuk. Az első esetben sima összehasonlítást végzünk, a többi esetben pedig megadunk egy delta számot, amivel eltérhet a várt érték a kapott értéktől. Erre azért van szükség, mert nem egész számokat hasonlítunk össze, és ebben az esetben így kell eljárni. Sőt igazából, akkor minden programban, ahol double/float típusú változókat hasonlítunk, ott szükség mindeig meg kéne adni egy tetszőlegesen kicsi delta számot, aminél ha kisebb az eltérés a két szám között, akkor egyenlőnek tartjuk őket.



19.3. ábra. Eredmény

## 19.5. OSCI

Készíts egyszerű C++/OpenGL-es megjelenítőt, amiben egy kocsit irányítasz az úton.

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

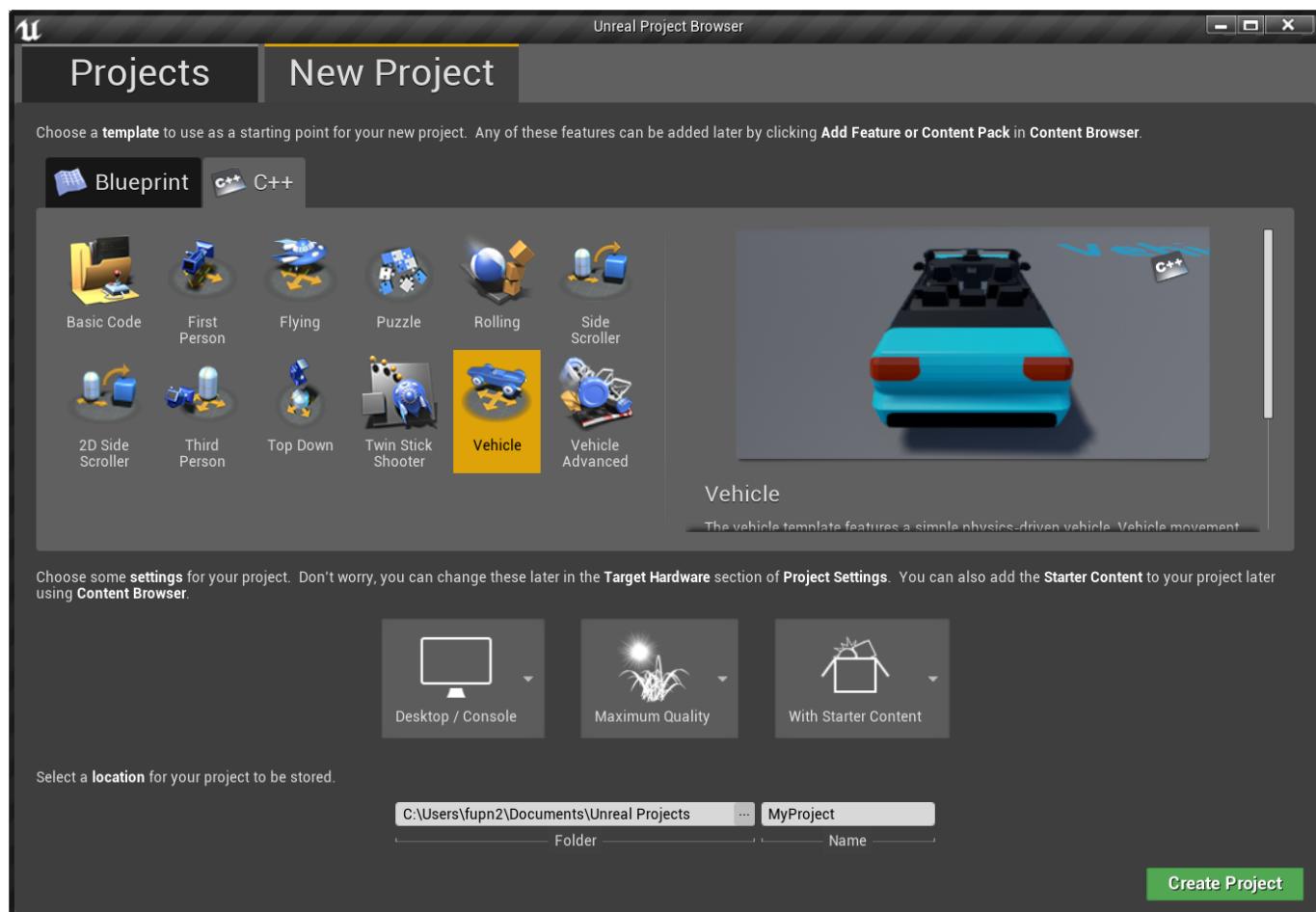
### Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

Ebben a feladatban az Unreal Engine 4-el fogunk megismерkedni alapszinten, azon belül is a hivatalos pédájával. Azért előnyös egy már kész játékmotort használni, mert ezzel az alap játékmechanikát már készen kapjuk, ráaddásul sokkal könnyebben lehet vele látványos grafikát készíteni.

Tehát a feladat előnek annyi, hogy le kell tölteni az Unreal Engine-t a számítógépre. Ha Windows-t használsz, akkor a legegyszerűbb, ha az Epic Launcheren keresztül teszed ezt meg. Linux-ra pedig a <https://docs.unrealengine.com/en-US/Platforms/Linux/BeginnerLinuxDeveloper/SettingUpAnUnrealWorkflow/index.html> oldlon találsz teljes leírást. A feladatban mi a 4.19-es verziót használtuk, mivel ehhez a verziónhoz elérhető egy olyan kiegészítő, mellyel OSM térképeket lehet importálni az Unreal Engine-es projektünkbe. Viszont ezt ebben a feladatban most nem részletezzük. Ha érdekel ez a kiegészítő, akkor látogass el a <https://github.com/ue4plugins/StreetMap> oldalra!

Ha sikeresen feltelepítetted az Unreal Engine-t, akkor Windows-on telepíteni kell még a Visual Studio-t, Linux-on pedig egy jó választás lehet a Qt. Ezután el tudjuk készíteni az első C++ projektünket.

DRAFT



19.4. ábra. Eredmény

Ha létrehoztuk a projektet, megnyílik az Unreal Editor, melyben lehetőségünk van a grafikusan programozni a játékunkat, és emellett a Visual Studio/Qt-ben pedig a klaszikus módon. Lássuk, hogyan épül fel a most létrehozott programunk.

Az első, a feladat szempontjából a legfontosabb az autó. Ez egy bábúnak felel meg az Unreal Engine-ben, mely különböző tulajdonságokkal rendelkezik annak érdekében, hogy a felhasználó úgy érezze, hogy tényleg egy autót vezet.

```
AOSCIIPawn::AOSCIIPawn ()
{
    ...
}
```

Az autó objektumunkat az AOSCIIPAWN osztálytal hozzuk léret, melynek konstruktorával fogjuk most végezni. Első lépésként szükségünk van magára az autó vázát megadó meshre, mely jelenleg készen van, hiszen gyári példát használunk. Ezt a következő kód részlettel érjük el.

```
// Car mesh
static ConstructorHelpers::FObjectFinder<USkeletalMesh> CarMesh(TEXT("/Game \leftrightarrow
/Vehicle/Sedan/Sedan_SkelMesh.Sedan_SkelMesh"));
GetMesh() -> SetSkeletalMesh(CarMesh.Object);
```

Emellett készen kapjuk az autó mozgatásához szükséges eszközöket és a hozzá tartozó animációkat.

```
static ConstructorHelpers::FClassFinder<UObject> AnimBPClass(TEXT("/Game/ ←
    Vehicle/Sedan/Sedan_AnimBP"));
GetMesh() -> SetAnimInstanceClass(AnimBPClass.Class);

// Simulation
UWheeledVehicleMovementComponent4W* Vehicle4W = CastChecked< ←
    UWheeledVehicleMovementComponent4W>(GetVehicleMovement());
```

Következő lépésként azt kell meghatároznunk, hogy hány hány kereke legyen az elkészítendő tárgyunknak, mivel jelen esetben autóról van szó, ezért természetesen 4db-ot állítunk be.

```
check(Vehicle4W->WheelSetups.Num() == 4);

Vehicle4W->WheelSetups[0].WheelClass = UOSCIWheelFront::StaticClass();
Vehicle4W->WheelSetups[0].BoneName = FName("Wheel_Front_Left");
Vehicle4W->WheelSetups[0].AdditionalOffset = FVector(0.f, -12.f, 0.f);

Vehicle4W->WheelSetups[1].WheelClass = UOSCIWheelFront::StaticClass();
Vehicle4W->WheelSetups[1].BoneName = FName("Wheel_Front_Right");
Vehicle4W->WheelSetups[1].AdditionalOffset = FVector(0.f, 12.f, 0.f);

Vehicle4W->WheelSetups[2].WheelClass = UOSCIWheelRear::StaticClass();
Vehicle4W->WheelSetups[2].BoneName = FName("Wheel_Rear_Left");
Vehicle4W->WheelSetups[2].AdditionalOffset = FVector(0.f, -12.f, 0.f);

Vehicle4W->WheelSetups[3].WheelClass = UOSCIWheelRear::StaticClass();
Vehicle4W->WheelSetups[3].BoneName = FName("Wheel_Rear_Right");
Vehicle4W->WheelSetups[3].AdditionalOffset = FVector(0.f, 12.f, 0.f);
```

A kerekeknél több beállítás is létezik. Amikor egy autót készítünk érdemes az első, és a hátsó kerekeket külön kezelní, ezzel a későbbiakban nagyobb szabadságunk lesz az autó testreszabásában. Tehát 2 osztályra van szükségünk, ezek az OSCIWheelFront és az OSCIWheelRear lesznek. Lássuk, hogy mit tartalmaznak.

```
UOSCIWheelFront::UOSCIWheelFront()
{
    ShapeRadius = 35.f;
    ShapeWidth = 10.0f;
    bAffectedByHandbrake = false;
    SteerAngle = 50.f;
}

UOSCIWheelRear::UOSCIWheelRear()
{
    ShapeRadius = 35.f;
    ShapeWidth = 10.0f;
    bAffectedByHandbrake = true;
    SteerAngle = 0.f;
}
```

Ahogy látható, meg lehet adni a kerék nagyságát, szélességét. Azon kívül, hogy a kerekeket külön tudjuk méretezni a két tengelyen, van még egy nagon fontos célja annak, hogy külön választottuk őket. Olyan tulajdonságokat tudunk megadni, hogy az mely kerekek legyenek fordíthatóak, melyekre legyen hatással a kézifék. Tehát visszatérve az autónkhoz, a kerekeket egy tömbben tároljuk el, és elforgarjuk őket a megfelelő irányba az FVector metódussal. Annak érdekében, hogy a autónkat mutató kamera a tudja kezeln azokat a helyzeteket amikor egy objektum kitakarja az autót, készítünk kell egy spring arm-ot. Ezt írja le következő kédrszézlet.

```
// Create a spring arm component
SpringArm = CreateDefaultSubobject<USpringArmComponent>(TEXT("SpringArm0")) ←
;
SpringArm->TargetOffset = FVector(0.f, 0.f, 200.f);
SpringArm->SetRelativeRotation(FRotator(-15.f, 0.f, 0.f));
SpringArm->SetupAttachment(RootComponent);
SpringArm->TargetArmLength = 600.0f;
SpringArm->bEnableCameraRotationLag = true;
SpringArm->CameraRotationLagSpeed = 7.f;
SpringArm->bInheritPitch = false;
SpringArm->bInheritRoll = false;
```

A TargetOffset tulajdonságnak megadunk egy vektort, mellyel meghatározzuk, hogy hol legyen elhelyezve a kar. Megtudjuk adni, hogy mennyire tudjon forogni a kamera, milyen sebességgel. Már csak létre kell hozni a kamerát, melyet rögzítünk a most elkészített a spring arm-on.

```
// Create camera component
Camera = CreateDefaultSubobject<UCameraComponent>(TEXT("Camera0"));
Camera->SetupAttachment(SpringArm, USpringArmComponent::SocketName);
Camera->bUsePawnControlRotation = false;
Camera->FieldOfView = 90.f;
```

A SetupAttachment függvény segítségével meg tudjuk adni, hogy milyen spring arm-ot szeretnénk használni. Emellett nem engedélyezzük, hogy a bábú forgatni tudja a kamerát. A FieldOfView, melyel azt adjuk meg, hogy a kamera mekkora szögben "lásson", értékét pedig 90 fokosra állítjuk. Mivel autós játékot készítünk, ezért érdemes lehet egy belső maerát is készítenünk.

```
InternalCameraOrigin = FVector(0.0f, -40.0f, 120.0f);

InternalCameraBase = CreateDefaultSubobject<USceneComponent>(TEXT("←
InternalCameraBase"));
InternalCameraBase->SetRelativeLocation(InternalCameraOrigin);
InternalCameraBase->SetupAttachment(GetMesh());

InternalCamera = CreateDefaultSubobject<UCameraComponent>(TEXT("←
InternalCamera"));
InternalCamera->bUsePawnControlRotation = false;
InternalCamera->FieldOfView = 90.f;
InternalCamera->SetupAttachment(InternalCameraBase);
```

Ebben az esetben nincs szükség spring armra, hiszen az autó belsejében valászínűtlen, hogy egy objektum eltakarna bármit is. Ezért helyette az InternalCameraBase objektum képében kétrehozzuk a kamerát

tartó eszközt, majd pedig a második kamerát ehhez csatlakoztattjuk hozzá. A "kamertartó" jelen esetben az autónkhoz van rögzítve.

```
//Setup TextRenderMaterial
static ConstructorHelpers::FObjectFinder<UMaterial> TextMaterial(TEXT(" ↫
    Material'/Engine/EngineMaterials/AntiAliasedTextMaterialTranslucent. ↫
    AntiAliasedTextMaterialTranslucent'"));

UMaterialInterface* Material = TextMaterial.Object;

// Create text render component for in car speed display
InCarSpeed = CreateDefaultSubobject<UTextRenderComponent>(TEXT("IncarSpeed") ↫
);
InCarSpeed->SetTextMaterial(Material);
InCarSpeed->SetRelativeLocation(FVector(70.0f, -75.0f, 99.0f));
InCarSpeed->SetRelativeRotation(FRotator(18.0f, 180.0f, 0.0f));
InCarSpeed->SetupAttachment(GetMesh());
InCarSpeed->SetRelativeScale3D(FVector(1.0f, 0.4f, 0.4f));

// Create text render component for in car gear display
InCarGear = CreateDefaultSubobject<UTextRenderComponent>(TEXT("IncarGear")) ↫
;
InCarGear->SetTextMaterial(Material);
InCarGear->SetRelativeLocation(FVector(66.0f, -9.0f, 95.0f));
InCarGear->SetRelativeRotation(FRotator(25.0f, 180.0f, 0.0f));
InCarGear->SetRelativeScale3D(FVector(1.0f, 0.4f, 0.4f));
InCarGear->SetupAttachment(GetMesh());

// Colors for the incar gear display. One for normal one for reverse
GearDisplayReverseColor = FColor(255, 0, 0, 255);
GearDisplayColor = FColor(255, 255, 255, 255);

// Colors for the in-car gear display. One for normal one for reverse
GearDisplayReverseColor = FColor(255, 0, 0, 255);
GearDisplayColor = FColor(255, 255, 255, 255);

bInReverseGear = false;
```

Mivel szeretnénk, hogy lássuk mekkora sebességgel haladunk, milyen fokozatban, ezért ezt valahogy meg kell jeleníteni a képernyőn. Ehhez van szükség a fentebbi kód részletre. Ehhez egy UMaterialInterface objektumra van szükség. És ezzel az autónkkal készen is vagyunk. Viszont még nem tudjuk mozgatni. A SetupPlayerInputComponent ezt valósítja meg.

```
void AOSCIPawn::SetupPlayerInputComponent(class UInputComponent* ↫
    PlayerInputComponent)
{
    Super::SetupPlayerInputComponent(PlayerInputComponent);

    // set up gameplay key bindings
    check(PlayerInputComponent);
```

```
PlayerInputComponent->BindAxis("MoveForward", this, &AOSCIIPawn::MoveForward);
PlayerInputComponent->BindAxis("MoveRight", this, &AOSCIIPawn::MoveRight);
PlayerInputComponent->BindAxis("LookUp");
PlayerInputComponent->BindAxis("LookRight");

PlayerInputComponent->BindAction("Handbrake", IE_Pressed, this, &AOSCIIPawn::OnHandbrakePressed);
PlayerInputComponent->BindAction("Handbrake", IE_Released, this, &AOSCIIPawn::OnHandbrakeReleased);
PlayerInputComponent->BindAction("SwitchCamera", IE_Pressed, this, &AOSCIIPawn::OnToggleCamera);

PlayerInputComponent->BindAction("ResetVR", IE_Pressed, this, &AOSCIIPawn::OnResetVR);
}
```

A BindAction és a BindAxis függvények hasonló funkcionálitással bírnak, mint a Qt-ban megismert signal-slot mechanizmus. Tehát tudunk mozogni előre-hátra, jobbra-balra. Tudunk váltani a kamerák között, és tudjuk mozgatni is a kamerát. Természetesen a kézifék használata is meg van oldva. A bind-olt függvények a következőek:

```
void AOSCIIPawn::MoveForward(float Val)
{
    GetVehicleMovementComponent ()->SetThrottleInput (Val);
}

void AOSCIIPawn::MoveRight (float Val)
{
    GetVehicleMovementComponent ()->SetSteeringInput (Val);
}

void AOSCIIPawn::OnHandbrakePressed()
{
    GetVehicleMovementComponent ()->SetHandbrakeInput (true);
}

void AOSCIIPawn::OnHandbrakeReleased()
{
    GetVehicleMovementComponent ()->SetHandbrakeInput (false);
}

void AOSCIIPawn::OnToggleCamera()
{
    EnableIncarView (!bInCarCameraActive);
}

void AOSCIIPawn::OnResetVR()
{
#ifndef HMD_MODULE_INCLUDED

```

```
if (GEngine->XRSystem.IsValid())
{
    GEngine->XRSystem->ResetOrientationAndPosition();
    InternalCamera->SetRelativeLocation(InternalCameraOrigin);
    GetController()->SetControlRotation(FRotator());
}
#endif // HMD_MODULE_INCLUDED
}
```

Az autó mozgatásáért felelős metódusok egyértelműk, azokat nem részletezzük. Viszont nézzük meg az utóbbi kettő függvényt. Az OnToggleCamera a kamerák közötti váltást kezeli az EnableIncarView függvény segítségével.

```
void AOSCIPawn::EnableIncarView(const bool bState, const bool bForce)
{
    if ((bState != bInCarCameraActive) || (bForce == true))
    {
        bInCarCameraActive = bState;

        if (bState == true)
        {
            OnResetVR();
            Camera->Deactivate();
            InternalCamera->Activate();
        }
        else
        {
            InternalCamera->Deactivate();
            Camera->Activate();
        }

        InCarSpeed->SetVisibility(bInCarCameraActive);
        InCarGear->SetVisibility(bInCarCameraActive);
    }
}
```

Ahogy látható, lényegében csak annyit teszünk, hogy kikapcsoljuk az egyik kamerát, a másikat meg be. Viszont a sebességet és az aktuális fokozatot mutató kijelzőnek is át kell kerülnie a kameraváltások során a megfelelő kameranézetbe. Ehhez van szükségünk az OnResetVR függvényre. Azt, hogy milyen formában jelenjen meg belső nézetben a HUD, azt a következőképpen definiáljuk:

```
void AOSCIPawn::SetupInCarHUD()
{
    APlayerController* PlayerController = Cast<APlayerController>(<-
        GetController());
    if ((PlayerController != nullptr) && (InCarSpeed != nullptr) && (<-
        InCarGear != nullptr))
    {
        // Setup the text render component strings
        InCarSpeed->SetText(SpeedDisplayString);
```

```
InCarGear->SetText(GearDisplayString);

if (bInReverseGear == false)
{
    InCarGear->SetTextRenderColor(GearDisplayColor);
}
else
{
    InCarGear->SetTextRenderColor(GearDisplayReverseColor);
}
}
```

Mostmár megoldottuk, hogy az autó mozogjon, tudjunk kamerát váltani, meg tudjuk jeleníteni a HUD-ot. Egy dologra van még szükség, arra, hogy a HUD adatai frissülni tudjanak.

```
void AOSCIPawn::UpdateHUDStrings()
{
    float KPH = FMath::Abs(GetVehicleMovement()->GetForwardSpeed()) * 0.036 ←
        f;
    int32 KPH_int = FMath::FloorToInt(KPH);

    // Using FText because this is display text that should be localizable
    SpeedDisplayString = FText::Format(LOCTEXT("SpeedFormat", "{0} km/h"), ←
        FText::AsNumber(KPH_int));

    if (bInReverseGear == true)
    {
        GearDisplayString = FText(LOCTEXT("ReverseGear", "R"));
    }
    else
    {
        int32 Gear = GetVehicleMovement()->GetCurrentGear();
        GearDisplayString = (Gear == 0) ? LOCTEXT("N", "N") : FText::←
            AsNumber(Gear);
    }
}
```

2 fontos függvény maradt még hátra, a BeginPlay és a Tick.

```
void AOSCIPawn::Tick(float Delta)
{
    Super::Tick(Delta);

    // Setup the flag to say we are in reverse gear
    bInReverseGear = GetVehicleMovement()->GetCurrentGear() < 0;

    // Update the strings used in the hud (incar and onscreen)
    UpdateHUDStrings();

    // Set the string in the incar hud
```

```
SetupInCarHUD();  
  
    bool bHMDActive = false;  
#if HMD_MODULE_INCLUDED  
    if ((GEngine->XRSystem.IsValid() == true) && ((GEngine->XRSystem-> ←  
        IsHeadTrackingAllowed() == true) || (GEngine->IsStereoscopic3D() == ←  
        true)))  
    {  
        bHMDActive = true;  
    }  
#endif // HMD_MODULE_INCLUDED  
    if (bHMDActive == false)  
    {  
        if ( (InputComponent) && (bInCarCameraActive == true ) )  
        {  
            FRotator HeadRotation = InternalCamera->RelativeRotation;  
            HeadRotation.Pitch += InputComponent->GetAxisValue(LookUpBinding);  
            HeadRotation.Yaw += InputComponent->GetAxisValue(LookRightBinding);  
            InternalCamera->RelativeRotation = HeadRotation;  
        }  
    }  
}  
  
void AOSCIIPawn::BeginPlay()  
{  
    Super::BeginPlay();  
  
    bool bEnableInCar = false;  
#if HMD_MODULE_INCLUDED  
    bEnableInCar = UHeadMountedDisplayFunctionLibrary:: ←  
        IsHeadMountedDisplayEnabled();  
#endif // HMD_MODULE_INCLUDED  
    EnableIncarView(bEnableInCar, true);  
}
```

A Tick függvény vizsgálja azt, hogy a milyen sebességen vagyunk éppen, és frissíti a HUD-ot a már korábban említett függvények meghívsásával. A BeginPlay pedig megadja, hogy a játékot minden nézetben kezdjük. Ezzel pedig elkészítettük az autót, és a mozgatásához szükséges függvényeket, vagyis kész a feladat. Az autónk köré a világot programozás nélkül, az Unreal Editor-on keresztül a legegyeszerűbb megcsinálni.



19.5. ábra. Eredmény

## 19.6. OSC12

Készíts egyszerű C++/OpenGL-es megjelenítőt, amiben egy kocsit irányítasz az úton. A kocsi állapotát minden pillanatban mentsd le. Ezeket add át egy Prolog programnak, ami egyszerű reflex ágensként adjon vezérlést a kocsinak, hasonlítsd össze a kézi és a Prolog-os vezérlést. Módosítsd úgy a programodat, hogy ne csak kézzel lehessen vezérelni a kocsit, hanem a Prolog reflex ágens vezérelje!

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

**Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...**

## 19.7. OSC13

Készíts egy OSM utakat megjelenítő C++/OpenGL-es progit!

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

**Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...**

## 20. fejezet

# Helló, Calvin!

### 20.1. MNIST

Az alap feladat megoldása, +saját kézzel rajzolt képet is ismerjen fel, [https://progpater.blog.hu/2016/11/13-hello\\_samu\\_a\\_tensorflow-bol](https://progpater.blog.hu/2016/11/13-hello_samu_a_tensorflow-bol) Háttérként ezt vetítsük le: <https://prezi.com/0u8ncvvoabcr/no-programming-programming/>

Megoldás videó:

Megoldás forrása: [https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention\\_raising/MNIST](https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention_raising/MNIST)

**Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...**

Ebben a feladatban egy neurális hálót fogunk tanítani az MNIST adatbázisát felhasználva és a Softmax regressziót használva. A cél az, hogy a programunk fel tudja ismerni a képen látható számot. Maga a forráskód a hivatalos Tensorflow repo-jában lévő forráson alapszik, csak annyival let kiegészítve, hogy a saját kézzel írt számainkat is fel tudja ismerni.

Tehát az MNIST egy adatbázis, mely kézzel írt számokat ábrázoló képeket tartalmaz. Ezekhez a képekhez tartozik egy címke, ami megadja, hogy mit kéne látnia a képen a programnak. Szóval ennek az adatbázisnak a segítségével betanítjuk a neurális hálónkat, majd pedig a teszteljük. Lássuk a forrást.

```
from tensorflow.examples.tutorials.mnist import input_data
```

Elsőnek importáljuk a tanításhoz szükséges mintákat. Következő feladat a model létrehozása.

```
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 `x` változó nem egy konkrét értéket fog tartalmazni, csak `placeholder`-ként funkcionál. Ez egy 2 dimenziós tensor lesz, melybe akárhány MNIST képet, melyeket 784 dimenziós vektorokká alakítunk, szeretnénk tárolni. A `W` fogja tartalmazni a súlyokat. Ennek típusa `Variable`, mely egy módosítható tensort jelent. Ugyanilyen típusú lesz a `b`, mely az eltolási értékeket fogja tartalmazni. De mind a kettő esetén igaz, hogy inicializálás során nullákkal töltjük fel. Mivel a `W`-t szeretnénk balról szorozni `x`-el, emiatt ez egy 784x10-es mátrix lesz. A szorzás eredménye pedig egy 10 dimenziójú vektor lesz. Ehhez pedig hozzá tudjuk majd adni a `b`-t. Ezt az értéket adjuk át `y`-nak. Ahhoz, hogy tesztelni tudjuk a modellt, szükségünk van egy

indikátorra. Az indikátor azt szokta muatni, hogy a modell rossz, szokták veszteségeknek is nevezni. A cél az, hogy ezt minimalizáljuk. Egy elterjed függvény a veszteség kiszámításra a cross-entropy.

$$H_{y'}(y) = - \sum_i y'_i \log(y_i)$$

20.1. ábra. Cross-entropy függvény

Tehát ezt a függvényt fogjuk végre hajtani az  $y$ -on. De ehhez szükség van még  $y_-$ -ra.

```
y_ = tf.placeholder(tf.float32, [None, 10])
```

Az  $y$ -ba fogjuk tárolni az általunk kiszámított eloszlásokat, míg az  $y_-$ -ban a valódi eloszlást. Ezután kiszámítjuk a cross-entropy értékét.

```
cross_entropy = tf.reduce_mean(tf.nn.softmax_cross_entropy_with_logits(  
    labels = y_, logits = y))
```

A `tf.nn.softmax_cross_entropy_with_logits` függvény kiszámolja a cross entropy-t  $y$  és  $y_-$  értékek között. Majd a `tf.reduce_mean` kiszámolja az így keletkezett újabb vektorban lévő értékek átlagát. Még arra van szükség, hogy ezt az átlagot csökkentsük.

```
train_step = tf.train.GradientDescentOptimizer(0.5).minimize(cross_entropy)
```

A gradient decent algoritmust használjuk, csökkentsük az átlagos veszteséget, és a 0.5-ös paraméter azt adja meg, hogy milyen lépésekkel közelítünk a minimum veszteséghez. Ezután szükségünk van egy metódusra, mely inicializálja változóinkat, és elindít egy Session-t. Ez egy olyan osztály, amivel Tensorflow műveleteket hajtunk végre.

```
sess = tf.InteractiveSession()  
tf.initialize_all_variables().run(session=sess)
```

Ezután a már csak tanítanunk kell a modellt.

```
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})
```

Ezt a tanítást 1000-szer hatjuk végre. minden alkalommal választunk random 100 batch-et a tanításra használt adatbázisunkból, melyet átadunk a változóinknak. Ezzel újból kiszámítunk egy  $y$ -ot. Majd ezzel és  $y_-$  segítségével kiszámoljuk az átlagos veszteséget, és minimalizáljuk. Ha ezzel készen vagyunk, akkor teszteljük.

```
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})) ←
)
```

A `tf.argmax` függvény azt adja vissza, hogy az adott tensor adott tengelye mentén mi a legnagyobb értékű elem indexe. Ezt végrehajtjuk a várt értékeken és a kapottakon. Ha a két indexérték egyenlő, akkor helyesen következtette ki a modell a számot. A `tf.cast` függvény átalakítja az igazságértéket lebegőpontos számmá. Majd adunk bementet és kiszámoljuk, hogy mennyire pontos a modell.

```
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 halozat ennek ismeri fel: ", classification[0])
print("-----")

print("-- A saját kezi 8-asom felismereše, mutatom a szamot, a ←
    tovabbelépéshez csukd be az ablakat")
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("8.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("-----")
```

Az utolsó kód részben pedig már mi adunk meg képeket a modellnek, amit fel kell ismernie. A képet eslőnek megjelenítjük a felhasználó számára. Erre van a `matplotlib` könyvtár. Majd ha bezárja, akkor a program kiírja, hogy minek ismerte fel. A saját kézi 8-ast pedig a `readimg` függvénytel olvassuk be.

```
def readimg():
    file = tf.read_file("sajat8as.png")
    img = tf.image.decode_png(file, 1)
    return img
```

Mivel szürkeáryalatos képre van szükségünk, ezért adjuk meg az 1-es paramétert a `tf.image.decode_png` függvénynek.

```
fupn26@aurora: ~/BHAX/attention_raising/MNIST/MNIST_KERAS
root@compiler: ~          fupn26@aurora: ~/BHAX/attention_raising/MNIS...
-- A halozat tanitasa
0.0 %
10.0 %
20.0 %
30.0 %
40.0 %
50.0 %
60.0 %
70.0 %
80.0 %
90.0 %

-----
-- A halozat tesztelese
Tensor("add:0", shape=(?, 10), dtype=float32)
Tensor("ArgMax_2:0", shape=(?,), dtype=int64)
-- Pontossag: 0.9182

-----
-- A MNIST 42. tesztkepenek felismerese, mutatom a szamot, a tovabblepeszhez csukd be az ablakat
-- Ezt a halozat ennek ismeri fel: 4

-----
-- A sajat kezi 8-asom felismerese, mutatom a szamot, a tovabblepeszhez csukd be az ablakat
-- Ezt a halozat ennek ismeri fel: 8

(venv) fupn26@aurora:~/BHAX/attention_raising/MNIST/MNIST_KERAS$
```

20.2. ábra. Szoftmax működés közben

## 20.2. Deep MNIST

Mint az előző, de a mély változattal. Segítő ábra, vesd össze a forráskóddal a <https://arato.inf.unideb.hu-denbatfai.norbert/NEMESPOR/DE/denbatfai2.pdf> 8. fóliáját!

Megoldás videó:

Megoldás forrása: [https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention\\_raising/MNIST](https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention_raising/MNIST)

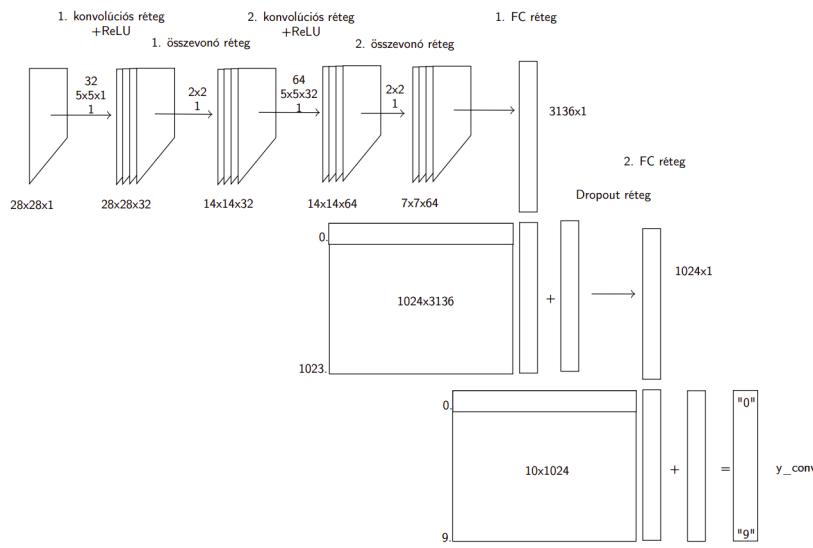


### Megjegyzés

Tutorált: Stiegemayer Máté

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

Az előző feladatban megoldottuk, hogy a modellünk képes legyen felismerni a kézzel írt számokat. Gondolhatnánk, hogy egész jó eredménnyel, hiszen 92%-ban helyes megfejtést adott. Viszont ez egyáltalán nem egy jó érték, ezért is készítették el ennek mély változatát, mellyel 99.2%-osra növeljük a helyes megfejtések arányát. Egy konvolúciós neurális hálót fogunk elkészítni, melynek semantikus ábrája így néz ki:



20.3. ábra. Deep MNIST ábra

Lássuk, hogyan épül fel a modellünk. Először is több súlyra és bias-re lesz szükségünk. A súlyokat kis zajszinttel inicializáljuk, hogy elkerüljük a szimmetria megtörését és a 0 grádienseket. Olyan neuronokat használunk, melynek aktivációs függvénye minden pozitív bemenet pozitív részét adja vissza, vagyis 0-át, ha a szám negatív, ellenben pedig önmagát. Emiatt érdemes pozitív bias-ot használni. A bias amúgy azt adja meg, hogy mennyire térhet el a várt és a kapott érték egymástól. Az előbbit alapján készítünk 2 függvényt:

```
def weight_variable(shape):
    """weight_variable generates a weight variable of a given shape."""
    initial = tf.truncated_normal(shape, stddev=0.1)
    return tf.Variable(initial)

def bias_variable(shape):
    """bias_variable generates a bias variable of a given shape."""
    initial = tf.constant(0.1, shape=shape)
    return tf.Variable(initial)
```

A `tf.truncated_normal` függvény a kapott alaknak megfelelő tensort feltölt random számokkal, melyek normális eloszlásúak, és a szórásuk 0.1. A `tf.constant` pedig a megadott értékkel tölt fel egy tensorot, melynek formája megegyezik a `shape` attribútummal. Tehát így kapjuk meg a kezdő súlyokkal és bias-okkal feltöltött tensorainket.

Ezután szükségünk van még 2 függvényre, melyekkel a konvolúciót és az összevonást hajtjuk végre.

```
def conv2d(x, W):
```

```
"""conv2d returns a 2d convolution layer with full stride."""
return tf.nn.conv2d(x, W, strides=[1, 1, 1, 1], padding='SAME')

def max_pool_2x2(x):
    """max_pool_2x2 downsamples a feature map by 2X."""
    return tf.nn.max_pool(x, ksize=[1, 2, 2, 1],
                          strides=[1, 2, 2, 1], padding='SAME')
```

A `tf.nn.conv2d` függvény a 4D-s bemenetből és a szűrőből egy 2D konvolúciót számol és visszaadja tensor formájában. Folyamat abból áll, hogy a szűrőként megadott tensort 2D-ssé alakítja, a bemenetből képrészleteket szed ki, és egy virtuális tensort készít. minden egyes képrészlet esetén jobbról szorozza a szűrő mártixor a képrészlet vektorával. A padding értéke pedig azért "SAME", hogy a bemenettel megegyező méretű tensort kapunk. A `tf.nn.max_pool` függvény pedig a bementként kapott tensoron maximum összevonást hajt végre, vagyis a legnagyobb értékeket tartjuk csak meg.

Elkészíthatjuk mostmár az első réteget. Ez egy konvolúcióból és egy maximum összevonásból fog állni. Mielőtt alkalmaznánk, a bementként kapott képet kell átalakítani.

```
def deepnn(x):
    x_image = tf.reshape(x, [-1, 28, 28, 1])
    with tf.name_scope('reshape'):
        x_image = tf.reshape(x, [-1, 28, 28, 1])

    # First convolutional layer - maps one grayscale image to 32 feature maps.
    with tf.name_scope('conv1'):
        W_conv1 = weight_variable([5, 5, 1, 32])
        b_conv1 = bias_variable([32])
        h_conv1 = tf.nn.relu(conv2d(x_image, W_conv1) + b_conv1)

    # Pooling layer - downsamples by 2X.
    with tf.name_scope('pool1'):
        h_pool1 = max_pool_2x2(h_conv1)
```

A súlyokat tartalmazó tensor a `W_conv1`, melynek alakja [5, 5, 1, 32]. Eből az első kettő azt adja meg, hogy mekkora a képrészleteket vizsgálunk, a harmadik a bemenő csatornák, a negyedik a kimenőkét adja meg. A konvolúció pedig minden 5x5-ös képrészletekhez 32 db összeget számít ki. A `b`-ben tároljuk a 32 db bias-t. Végül a végrehatjuk a konvolúciót a paraméterként kapott képre és a súlyokra, majd hozzáadjuk a bias-okat. A `tf.nn.relu` függvény pedig, nullát ad vissza, ha negatív az érték, és az értéket, ha pozitív. Ezután pedig alkalmazzuk az maximum összevonást a rétegünkön.

Mivel most mély neurális hálót készítünk, ezért több ilyan rétegünk is lesz. Folytatssuk tehát a másodikkal.

```
# Second convolutional layer -- maps 32 feature maps to 64.
with tf.name_scope('conv2'):
    W_conv2 = weight_variable([5, 5, 32, 64])
    b_conv2 = bias_variable([64])
    h_conv2 = tf.nn.relu(conv2d(h_pool1, W_conv2) + b_conv2)

# Second pooling layer.
with tf.name_scope('pool2'):
```

```
h_pool2 = max_pool_2x2(h_conv2)
```

A másodiik réteg az elsőből számítjuk ki. Most a súlyokat tartalmazó tensorünk 32-es bemenetet kap, és 64-eset ad vissza. Ebből következik, hogy a konvolúcia minden 5x5-ös képrészlethez 64 összeget számol ki. Ezután a lépés után a 28x28-as képünket átalakítottuk egy 7x7-essé alakítottuk.

Ezután egy 1024 neuronból álló, fully-connected (FC) réteget adunk hozzá a modellünkhez. Ezzel pedig feldolgozzuk az egész képet.

```
with tf.name_scope('fc1'):  
    W_fc1 = weight_variable([7 * 7 * 64, 1024])  
    b_fc1 = bias_variable([1024])  
  
    h_pool2_flat = tf.reshape(h_pool2, [-1, 7*7*64])  
    h_fc1 = tf.nn.relu(tf.matmul(h_pool2_flat, W_fc1) + b_fc1)
```

Ehhez a réteghez is kiszámoljuk a súlyokat és a bias-okat. Majd a `tf.reshape` függvénytel pedig az `h_pool2` réteget ix7\*7\*64-es mátrixká alakítjuk. Majd az így kapott réteget jobbról szorozzuk a súlyokat tartalmazó `W_fc1` mátrixtal. Ehhez hozzáadjuk a bias-okat tartalmazó `b_fc1` mátrixot, majd az így kapott mátrixon alkalmazzuk a `tf.nn.relu` függvényt. Mely a negatív számokból nullát csinál, a többöt pedig hagyja.

Annak érdekében, hogy a csökkentsük a modellünk bonyolultságát. Lényegében a felesleges neuronokat eldobjuk. De annak érdekében, hogy ezeket lehessen tárolni, létrehozunk egy új `placeholder`-t.

```
with tf.name_scope('dropout'):  
    keep_prob = tf.placeholder(tf.float32)  
    h_fc1_drop = tf.nn.dropout(h_fc1, keep_prob)
```

A `tf.nn.dropout` függvény pedig `keep_prob` valószínűséggel ejt ki neuronokat a `h_fc1` tensorból. A maradék neuronokat pedig  $1 / (1 - \text{rate})$  módon skálázza, vagy 0-át ad vissza. Erre azért van szükség, hogy a `h_fc1`-ből kiszámítható összeg ne változzon.

Az utolsó lépést pedig már ismerjük, ez lesz a softmax réteg.

```
with tf.name_scope('fc2'):  
    W_fc2 = weight_variable([1024, 10])  
    b_fc2 = bias_variable([10])  
  
    y_conv = tf.matmul(h_fc1_drop, W_fc2) + b_fc2
```

Ezzel elkészítettük a mély neurális hálónkat, most jöhet a betanítás. Ebben az esetben a betanítás elég hosszú ideig tarthat, ezért, ha egyszer lefuttatjuk, akkor már érdemes el is meneteni a kapott súlyokat.

```
with tf.name_scope('loss'):  
    cross_entropy = tf.nn.softmax_cross_entropy_with_logits(labels=y_,  
                                                             logits=y_conv)  
    cross_entropy = tf.reduce_mean(cross_entropy)  
  
with tf.name_scope('adam_optimizer'):  
    train_step = tf.train.AdamOptimizer(1e-4).minimize(cross_entropy)
```

```
with tf.name_scope('accuracy'):
    correct_prediction = tf.equal(tf.argmax(y_conv, 1), tf.argmax(y_, 1))
    correct_prediction = tf.cast(correct_prediction, tf.float32)
accuracy = tf.reduce_mean(correct_prediction)

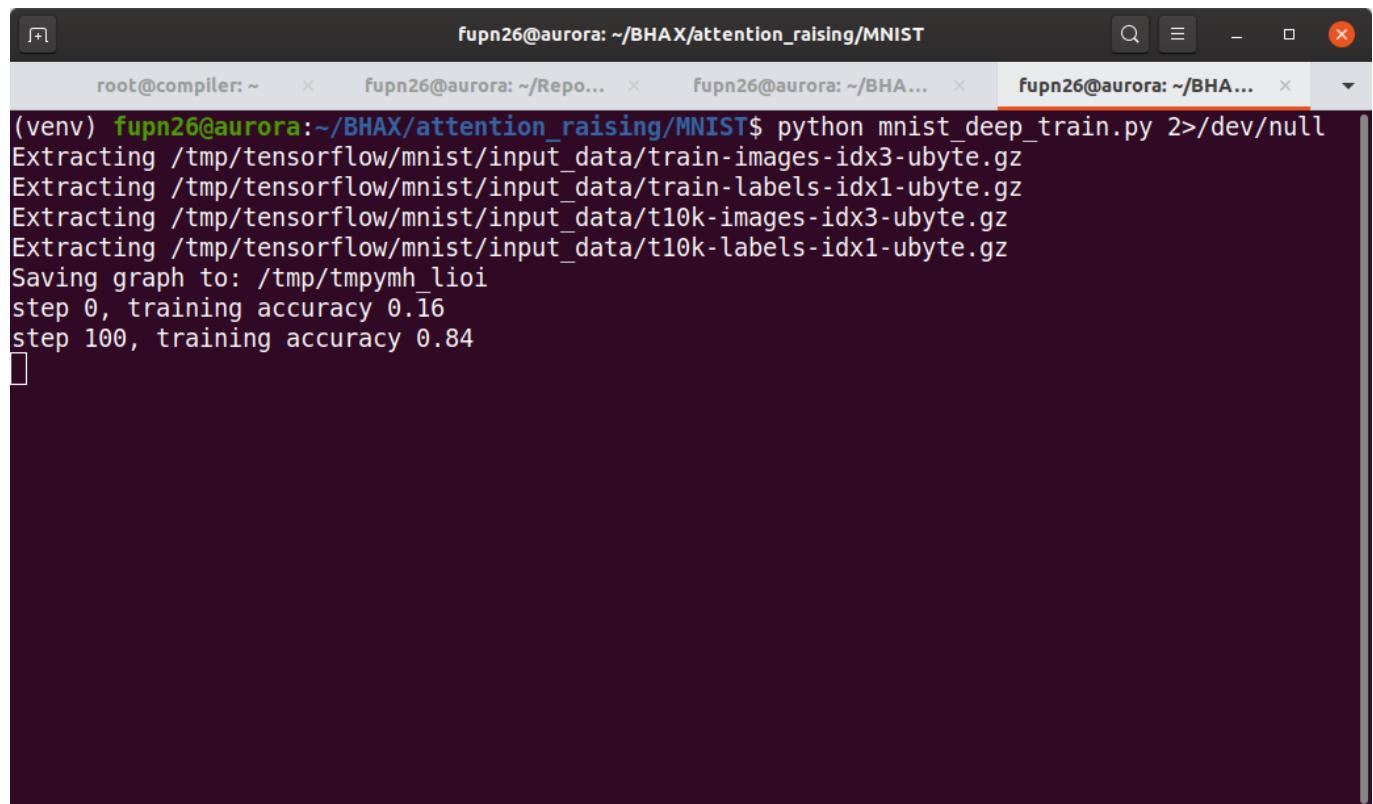
graph_location = tempfile.mkdtemp()
print('Saving graph to: %s' % graph_location)
train_writer = tf.summary.FileWriter(graph_location)
train_writer.add_graph(tf.get_default_graph())

with tf.Session() as sess:
    sess.run(tf.global_variables_initializer())
    for i in range(20000):
        batch = mnist.train.next_batch(50)
        if i % 100 == 0:
            train_accuracy = accuracy.eval(feed_dict={
                x: batch[0], y_: batch[1], keep_prob: 1.0})
            print('step %d, training accuracy %g' % (i, train_accuracy))
            train_step.run(feed_dict={x: batch[0], y_: batch[1], keep_prob: 0.5})

        print('test accuracy %g' % accuracy.eval(feed_dict={
            x: mnist.test.images, y_: mnist.test.labels, keep_prob: 1.0}))

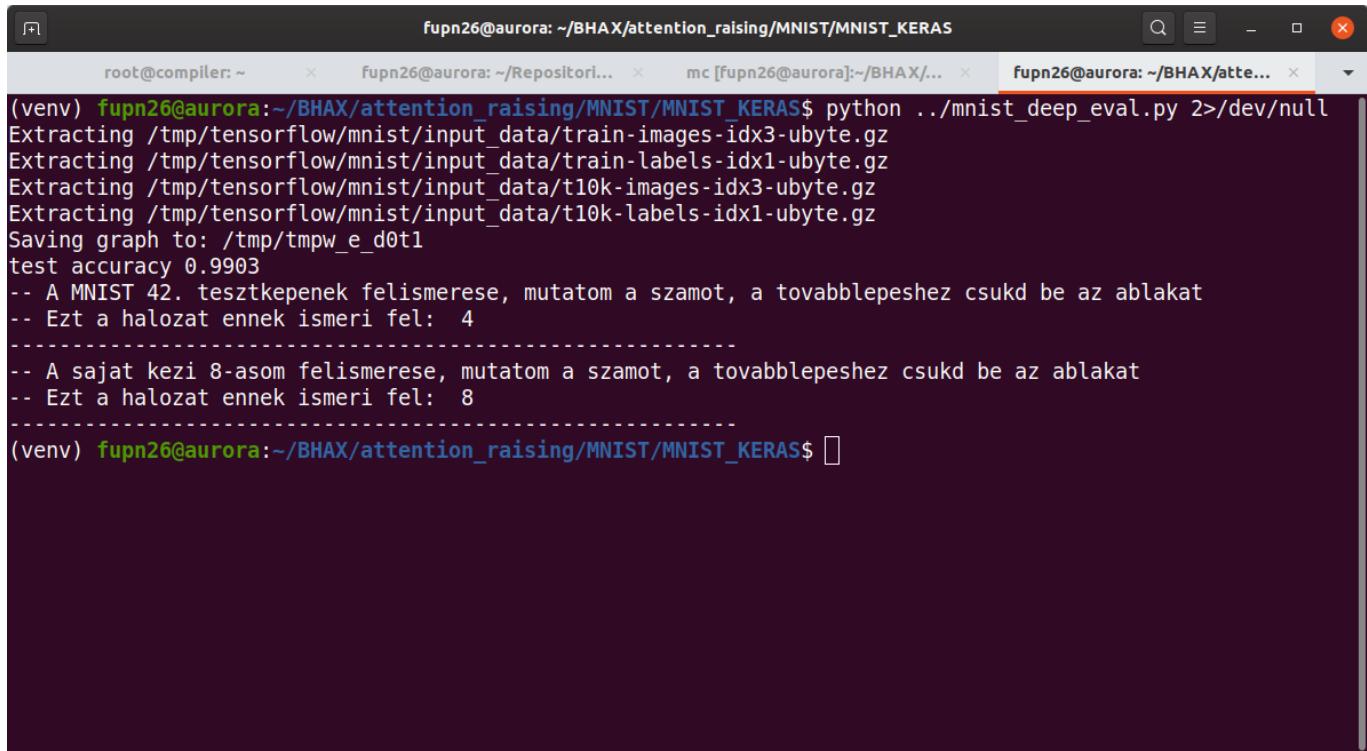
    saver = tf.compat.v1.train.Saver()
    saver.save(sess, "./model/model.ckpt")
```

Az utolsó két sorban látható, hogyan kell elmenetni a modellt. Látható, hogy a tanítás nagyjából megegyezik a Softmax-os példával, annyi különbséggel, hogy ebben a 20 000 lépést hajtunk végre, és a képeken is 50-esével haladunk. A hivatalos forrásban nincs különválsztva, de mi szétszedtük 2 fájlra a programot. Az egyik az `mnist_deep_train.py`, ezt kell futtani elsőnek, onnantól pedig az `mnist_deep_eval.py` lehet használni, mely csak betölti a kiszámolt értékeket. Ezzel végére értünk a Deep MNIST-es feladatnak.



```
fupn26@aurora: ~/BHAX/attention_raising/MNIST$ python mnist_deep_train.py 2>/dev/null
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
Saving graph to: /tmp/tmpymh_liei
step 0, training accuracy 0.16
step 100, training accuracy 0.84
```

20.4. ábra. Deep MNIST tanítás



```
fupn26@aurora:~/BHAX/attention_raising/MNIST/MNIST_KERAS$ python ./mnist_deep_eval.py 2>/dev/null
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
Saving graph to: /tmp/tmpw_e_d0t1
test accuracy 0.9903
-- A MNIST 42. tesztkepenek felismerese, mutatom a szamot, a tovabbledeshez csukd be az ablakat
-- Ezt a halozat ennek ismeri fel: 4
-----
-- A sajat kezi 8-asom felismerese, mutatom a szamot, a tovabbledeshez csukd be az ablakat
-- Ezt a halozat ennek ismeri fel: 8
(venv) fupn26@aurora:~/BHAX/attention_raising/MNIST/MNIST_KERAS$
```

20.5. ábra. Deep MNIST futtatása

## 20.3. CIFAR-10

Az alap feladat megoldása, +saját fotót is ismerjen fel, [https://progpater.blog.hu/2016/12/10/hello\\_samu\\_a\\_cifar-10\\_tf\\_tutorial\\_peldabol](https://progpater.blog.hu/2016/12/10/hello_samu_a_cifar-10_tf_tutorial_peldabol)

Megoldás videó:

Megoldás forrása: [https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention\\_raising/Source/CIFAR-10](https://github.com/fupn26/BHAX/tree/master/attention_raising/Source/CIFAR-10)

### Megjegyzés

A tanítási idő jelentős lehet, ezért a kész súlyok itt elérhetőek: [https://github.com/fupn26/Cifar-seged/blob/master/cifar\\_train.tar.gz](https://github.com/fupn26/Cifar-seged/blob/master/cifar_train.tar.gz) Aki pedig szertné maga megcsinálni a betanítást, annak érdemes a Docker-es telepítést választania, hogy a GPU-t is tudja használni. Tensorflow verzióból érdemes a 1.14-est választani, mivel azzal teszteltük mi is, plusz a 2.0 több módosítást hozott a példákban is. A futtatáshoz előfordulhat, hogy szükség lesz a tensorflow\_datasets csomagra.

`! pip install tensorflow_datasets`

Illetve a `cifar10_bin.py` script futtatásához szükség lehet az PIL csomagra.

`! pip install image`

Tutorált: Mezei Botond

A korábbi feladatokban azzal ismerkedtünk meg, hogyan tudunk megtanítani egy neurális hálót arra, hogy írott számokat ismerjen fel. Most egy kicsit komolyabb dolgoról lesz szó, melyet nem is fejtünk ki olyan részletesen. A CIFAR-10 egy olyan program mely 10 osztályból kiválasztja, hogy melyikbe tartozik a bemenetként kapott képen látható dolog. Ezek az osztályok a következőek:

- I. repülő
- II. autó
- III. madár
- IV. macska
- V. szarvas
- VI. kutya
- VII. béka
- VIII. ló
- IX. hajó
- X. kamion



A hivatalos forrás itt található: <https://github.com/tensorflow/models/tree/master/tutorials/image/cifar10>. A betanításhoz a `cifar10_train.py` scriptet kell futtani, mely akár 24 óráig is tarthat. De nem muszály végig várni a 100 000 lépést, a `--max-step` kapcsolóval meg lehet adni, hogy hány ismétlést szeretnénk. Aki szeretné kipróbálni, annak fentebb linkelt oldalakat érdemes használnia, de ott találhatók az általunk betanított modell is. A modellt a `/tmp/cifar10_train/` mappába menti, és a külön beszerzett modellt is ide kell másolni, ahhoz, hogy a `cifar10_eval.py` script megtalálja.

Ha már megvan a betanított modellünk, akkor foglakozhatunk a fontosabb részével a feladatnak. Ez pedig az, hogy módosítjuk a gyári forrásokat a számunkra fontos funkcionális elérése érdekében. Azt szeretnénk elérni, hogy a program képes legyen beolvasni a saját képünket. Mivel a képek beolvasása bináris formában történik, ezért szükség van egy programra, ami a saját képeinket átalakítja.

```
from PIL import Image
import numpy as np
import sys

im = Image.open(sys.argv[1])
im = (np.array(im))
r = im[:, :, 0].flatten()
g = im[:, :, 1].flatten()
b = im[:, :, 2].flatten()
label = [0]
out = np.array(list(label) + list(r) + list(g) + list(b), np.uint8)
out.tofile("./cifar10_data/cifar-10-batches-bin/" + sys.argv[2])
```

Ez lényegében annyit csinál, hogy a bemeneti képet R, G, B komponensekre bontja, melyeket egy dimenziós vektorban tárolunk. A flatten függvény alakítja a tömbből készít egydimenziós vektort. Majd ezeket listává fűzzük, és bájttá alakítjuk. Végül pedig kiírjuk egy fájlba. Fontos, hogy a cifar10\_data és a cifar10-10-batches-bin mappák már legyenek létrehozva a futtatás előtt.

Ezután pedig a feladat, hogy a felkészítsük a forrásokat arra, hogy képes legyen beolvasni a képünket. Elsőnek azt kell megnézni, hogy melyik ágát töltöttük le a GitHub-so repónak, ha a legújabbat, akkor érdemes az általam linkelt a cifar10\_input.py fájlt használni. Ha visszont egy régebbit, akkor lehet, hogy elég csak a következő sorokat módosítani:

```
def inputs(eval_data, data_dir, batch_size):
    ...
    if not eval_data:
        filenames = [os.path.join(data_dir, 'data_batch_%d.bin' % i)
                     for i in xrange(1, 6)]
        num_examples_per_epoch = NUM_EXAMPLES_PER_EPOCH_FOR_TRAIN
    else:
        filenames = [os.path.join(data_dir, 'input.bin')] #ez módosított ←
        sor
        num_examples_per_epoch = NUM_EXAMPLES_PER_EPOCH_FOR_EVAL
    ...
    ...
```

Ha a legújabb források vannak meg, akkor a további módosítások szükségesek a cifar10.py szcriptben.

```
def inputs(eval_data):
    ...
    images, labels = cifar10_input.inputs(eval_data=eval_data,
                                           data_dir='./cifar10_data/cifar-10-batches-bin', batch_size=FLAGS.←
                                           batch_size) #módosított sor
```

Emellett pedig át kell a batch nagyságát át kell állítani 1-re. (Ezt mindenki meg kell tennie.)

```
tf.app.flags.DEFINE_integer('batch_size', 1,
                            """Number of images to process in a batch.""")
```

Utolsó lépésként pedig a cifar10\_eval.py szkript módosítása következik. A hivatalos példában ez ponotosságot is számol, de erre nem lesz szükségünk. Nekünk annyi kell, hogy a szkript adja meg, hogy melyik CIFAR-10 osztállya sorolta a bemenetet.

```
def eval_once(saver, summary_writer, top_k_op, summary_op, logits):
    ...
    #while step < num_iter and not coord.should_stop():
    predictions = sess.run([top_k_op])

    print(sess.run(logits[0]))
    classification = sess.run(tf.argmax(logits[0], 0))
    cifar10classes = ["airplane", "automobile", "bird", "cat", "deer", "dog ←
                      ", "frog", "horse",
                      "ship", "truck"]
    print(cifar10classes[classification])
    ...
```

Ezután pedig már futtathatjuk a `cifar10_eval.py` szkriptet.

20.6. ábra. CIFAR-10 futtatása

## 20.4. Android telefonra a TF objektum detektálója

Telepítsük fel, próbáljuk ki!

Megoldás forrása: <https://github.com/tensorflow/tensorflow/tree/r1.14/tensorflow/examples/android>

**Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...**

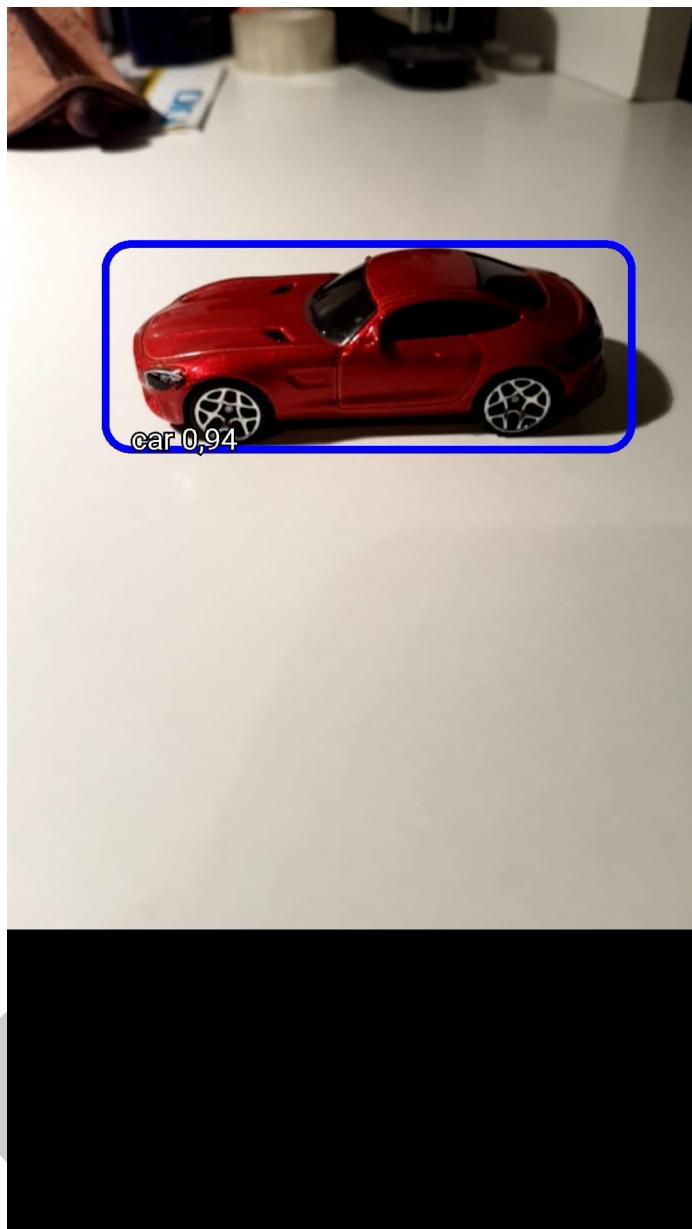
Ebben a feladatban feltelepítjük a telefonunkra a Tensorflow hivatalos Androidos példacsomagját, mely a fenti linkről letölthető. A feladathoz szükség lesz az Android Studióra. Amikor betöljtük a projektet, akkor hibát fog dobni amiatt mert túl régi a gradée verzió. Ennek orvoslására a `gradle-wrapper.properties` fájl tartalmát kell módosítani.

```
distributionBase=GRADLE_USER_HOME  
distributionPath=wrapper/dists  
zipStoreBase=GRADLE_USER_HOME  
zipStorePath=wrapper/dists  
distributionUrl=https\://services.gradle.org/distributions/  
    gradle-4.10.1-all.zip #ezt kell módosítani a hiba ↵  
    szövegében szereplő javasolt verzióra
```

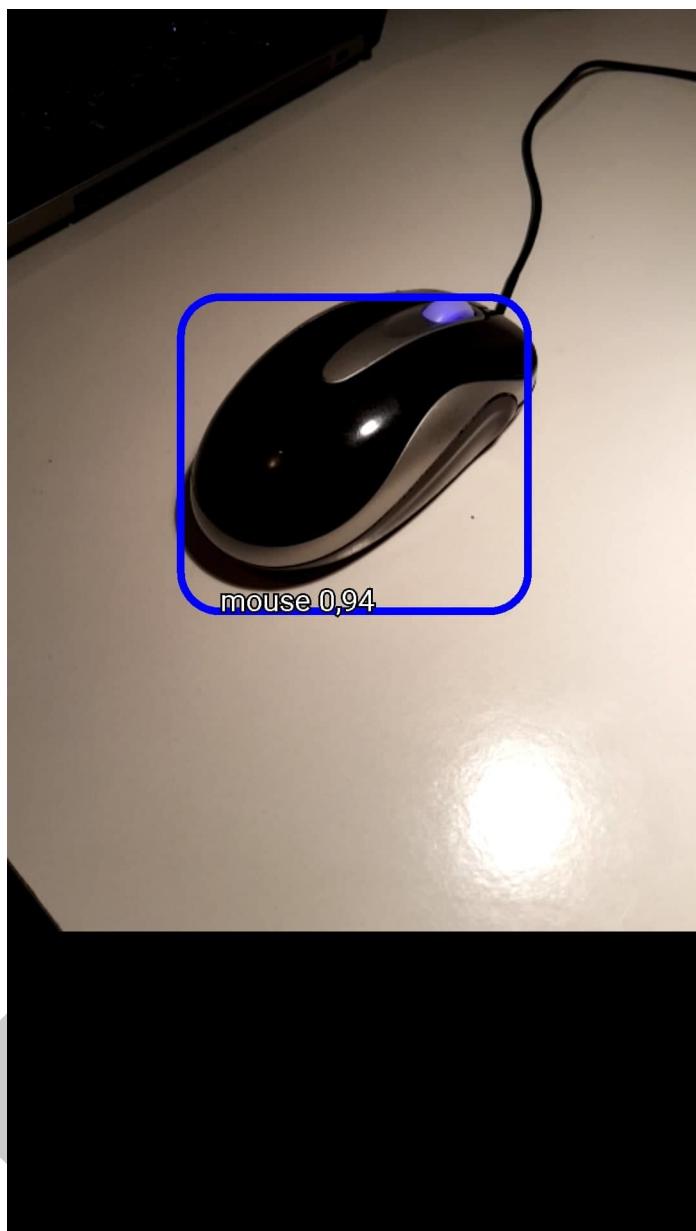
Egy másik módosítás el kell még végeznünk a `build.gradle` fájlban.

```
def nativeBuildSystem = 'none'
```

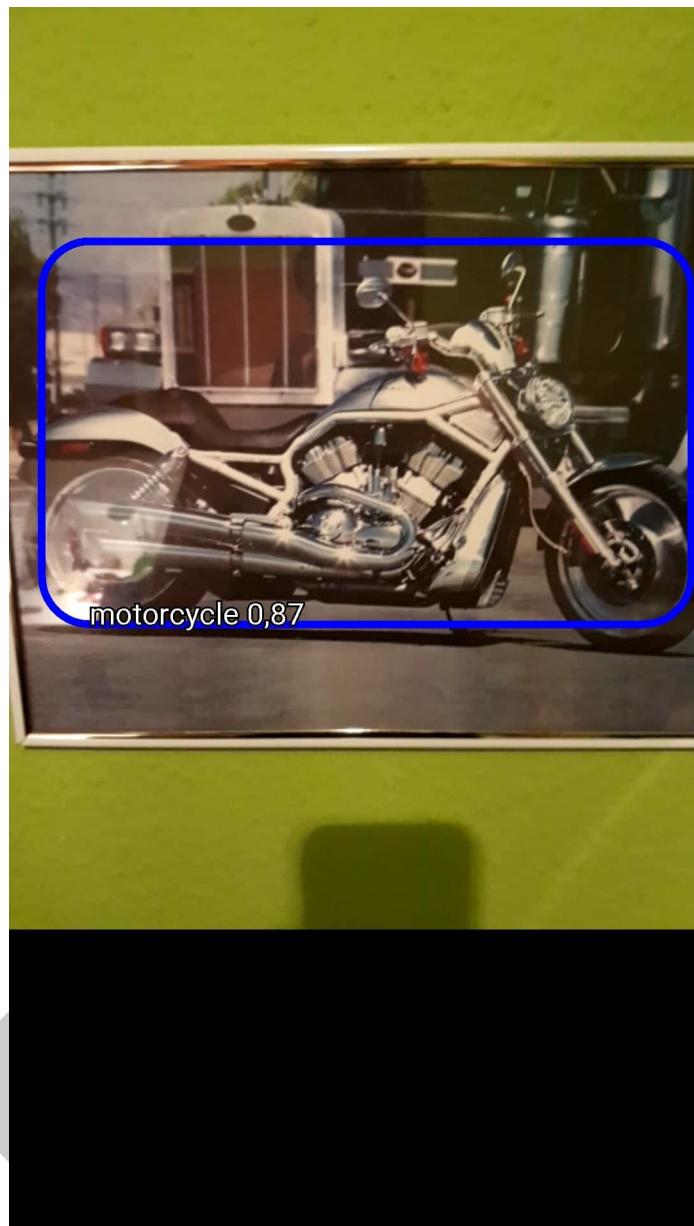
Ezután pedig a telefonunkra tudjuk telepíteni az 4 programból álló csomagot, melyből mi most a TF detect-et próbáljuk ki.



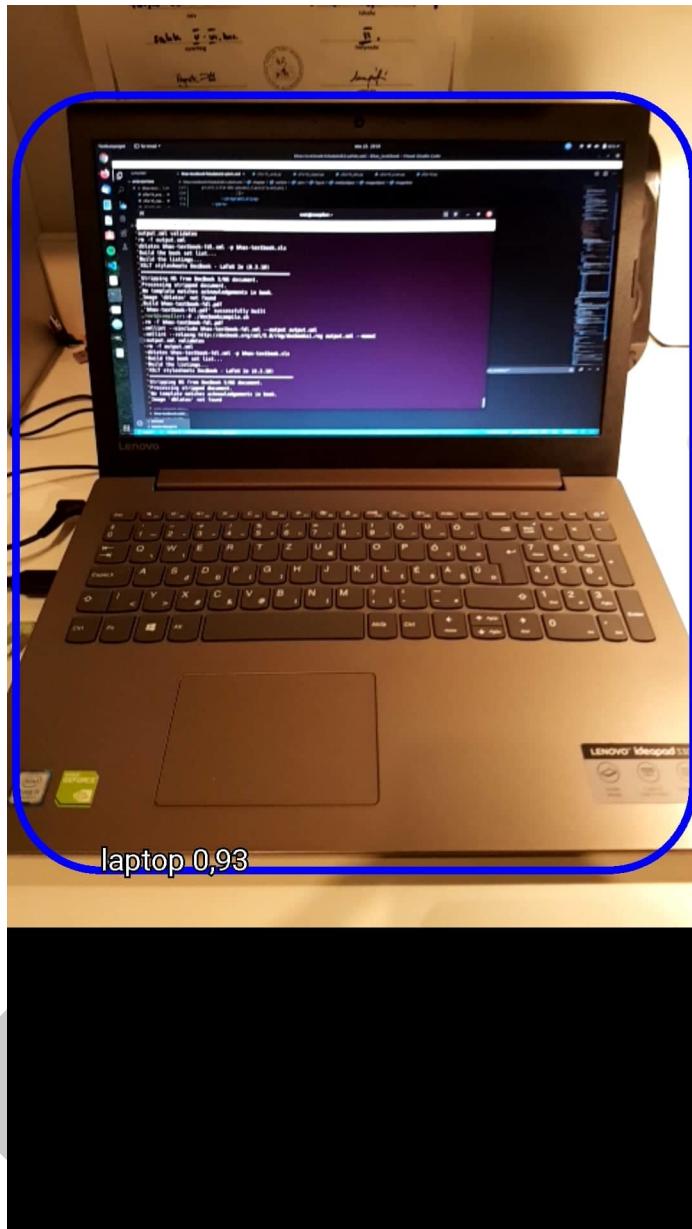
20.7. ábra. Autó



20.8. ábra. Számítógépes egér

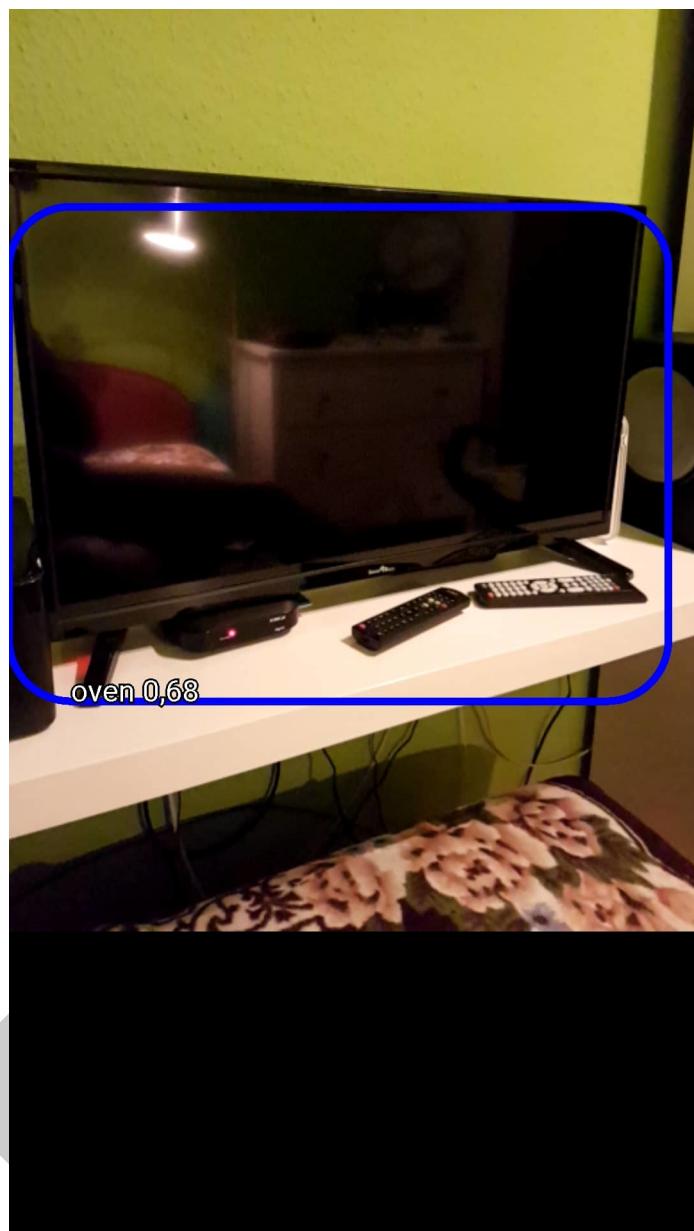


20.9. ábra. Motor

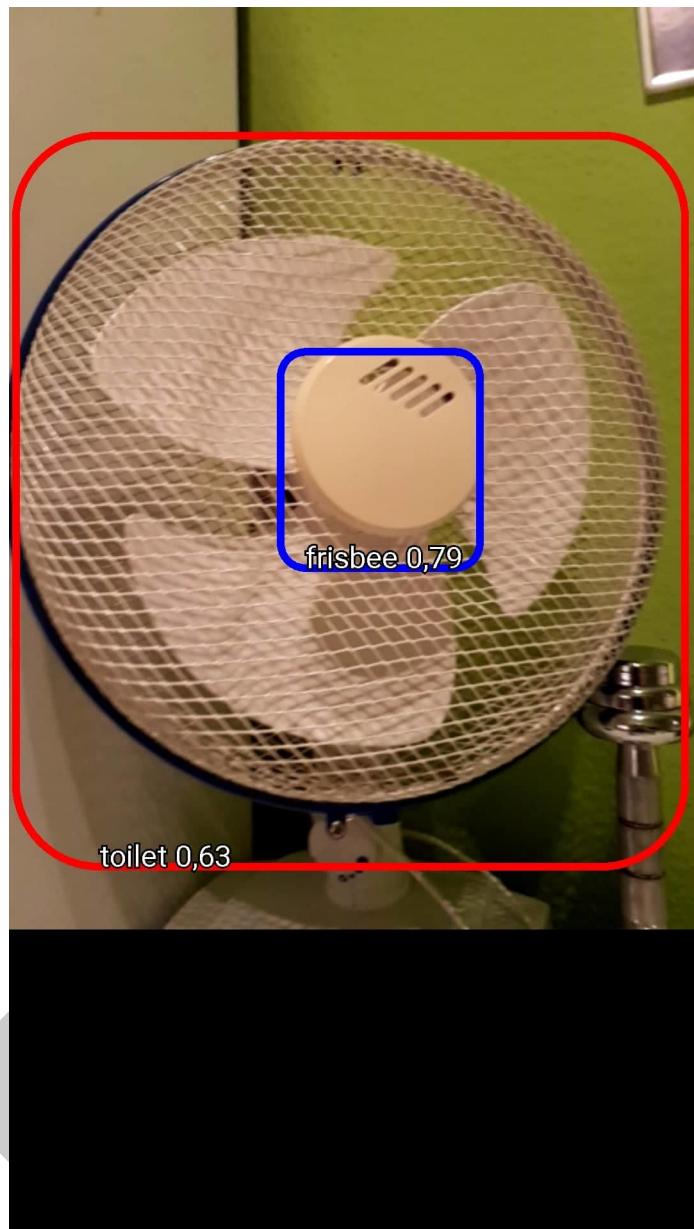


20.10. ábra. Laptop

Ezekből a példákból azt hihetnénk, hogy a program tévedhetetlen. Most jöjjön néhány olyan példa, amikor nem működik megfelelően.



20.11. ábra. Sütő



20.12. ábra. Toilet

Az utolsó két kép kiválóan megmutatja, hogy a program még nem tökéletes, de a egészen nagy valószínűsséggel jó eredményt ad.

## 20.5. SMNIST for Machines

Készíts saját modellt, vagy használj meglévőt, lásd: <https://arxiv.org/abs/1906.12213>

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

**Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...**

## 20.6. Minecraft MALMO-s példa

A <https://github.com/Microsoft/malmo> felhasználásával egy ágens példa, lásd pl.:

<https://youtu.be/bAPSu3Rndi8>,

[https://bhaxor.blog.hu/2018/11/29/eddig\\_csaltunk\\_de\\_innentol\\_mi](https://bhaxor.blog.hu/2018/11/29/eddig_csaltunk_de_innentol_mi),

[https://bhaxor.blog.hu/2018/10/28/minecraft\\_steve\\_szemuvege](https://bhaxor.blog.hu/2018/10/28/minecraft_steve_szemuvege)

### Megjegyzés

A Minecraft MALMO jelenleg Linux-on csak a Python 3.6-t támogatja. Abban az esetben, ha ezt nem tudod feltelepíteni jelenlegi rendszeredre, akkor létrehozhatsz egy virtuális környezetet Python 3.6 interpreterrel. Ehhez telepíteni kell a miniconda-t, majd az alábbi parancssal létrehozzuk a környezetet:



```
conda create --name malmo -c conda-forge python ←  
=3.6.8 pip
```

Aktiválni pedig így kell:

```
conda activate malmo
```

Tutorált: Szabó Benedek

### Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

A Minecraft MALMO egy mesterséges intelligencia kutató projekt, melyet a Microsoft hozott létre. Segítségével betekintést nyerhetünk abba, hogyan készítsünk egy Ai-t, ami helyettünk játszik. Mi most nem alkottjuk meg a Skynetet csak azt nézzük meg, hogy alapvetően milyen 2 lehetőségünk van mesterséges intelligenciát létrehozni. Ehhez a Malmo Python-os példáiból a `tutorial_5.py`-t és a `depth_map_runner.py`-t fogjuk kipróbálni.

Kezdjük az 5-ös példával. Ebben azt a megoldást láthatjuk, hogy információt kérünk le a jelenleg előttünk lévő kockákról, és annak függvényében utasítást adunk az ágensünknek a cselekvésre. Elsőnek meg kell adnunk az XML-be, hogy hogyan szertnénk információt kérni a világról.

```
<ObservationFromGrid>  
  <Grid name="floor3x3">  
    <min x="-1" y="-1" z="-1"/>  
    <max x="1" y="-1" z="1"/>  
  </Grid>  
</ObservationFromGrid>
```

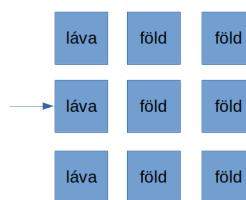
Ahogy látható meghatározzuk, hogy az előttünk lévő 3x3-as területet adja vissza a `floor3x3`. Majd jöhet az ágens beprogramozása. Nézzük a forrást:

```
agent_host.sendCommand("hotbar.9 1")  
agent_host.sendCommand("hotbar.9 0")  
  
agent_host.sendCommand("pitch 0.2")  
time.sleep(1)
```

```
agent_host.sendCommand("pitch 0")
agent_host.sendCommand("move 1")
agent_host.sendCommand("attack 1")

jumping = False
# Loop until mission ends:
while world_state.is_mission_running:
    print(".", end="")
    time.sleep(0.1)
    world_state = agent_host.getWorldState()
    for error in world_state.errors:
        print("Error:", error.text)
    if world_state.number_of_observations_since_last_state > 0: # Have any ←
        observations come in?
        msg = world_state.observations[-1].text # Yes, so ←
        get the text
        observations = json.loads(msg) # and parse ←
        the JSON
        grid = observations.get(u'floor3x3', 0) # and get ←
        the grid we asked for
    # ADD SOME CODE HERE TO SAVE YOUR AGENT
    if grid[3] == u'lava':
        agent_host.sendCommand("jump 1")
        jumping = True
    elif grid[4] != u'lava' and jumping == True:
        agent_host.sendCommand("jump 0")
        jumping = False
```

Az első lépésben az láthatjuk, hogy az ágenst utasítjuk, hogy az eszköztárából vegye elő a 9-es elemet, ami jelen esetben egy csákány lesz. Majd a pitch segítségével megadjuk, hogy kezdjen el lefele nézni, és amikor 0-át adunk paramétreként, akkor abba hagyja. Ezután elundulunk előre teljes sebességgel, és közben minden ami az ágens elé kerül, azt szétütünk. Ezután jön az érdekes rész, amikor eljutunk a lávához. Alap esetben simán belemenne és meghal. Viszont a kódrészlet végén látható if ágban megvizsgáljuk, hogy érkezett-e frissítés az előttünk lévő tárgyakról. Ha igen, akkor megvizsgáljuk, hogy az előttünk lévő 3x3-as területet. Mivel az ágens feljebb úgy lett beállítva, hogy nyugat fele nézzen, emiatt mi a 3x3-as négyzet bal oldalához érünk elsőnek.



20.13. ábra. 3x3-as mező

A blokkok indexelése balról jobbra halad 0-tól. A nyíl mutatja, hogy honnan érkezik az ágensünk. Tehát, lekérjük ezt a 3x3-as területet, és megvizsgáljuk, hogy a harmadik eleme láva-e. Ha igen, akkor ugrunk,

viszont nem akarunk folyamatosan ugrálni, tehát, amint már nincs láva előttünk az ugrálás értékét 0-ra állítjuk.



20.14. ábra. Program futás közben

Azért érezhetően van egy kis csalás a dologban, hiszen le tudjuk kérdezni, hogy mi van előtte. De a másik megoldás már közelebb áll egy mesterséges intelligenciához. A `depth_map_runner.py` az ágens a képkockákat vizsgálja, és ez alapján dönti el, hogy merre menjen.

```
<AgentHandlers>
    <VideoProducer want_depth="true">
        <Width>''' + str(video_width) + '''</Width>
        <Height>''' + str(video_height) + '''</Height>
    </VideoProducer>
    <ContinuousMovementCommands turnSpeedDegs="720" />
    <AgentQuitFromTouchingBlockType>
        <Block type="redstone_block"/>
    </AgentQuitFromTouchingBlockType>
</AgentHandlers>
```

Elsőnek megint az XML fájlt kell módosítani. A `VideoProducer` visszaadja az éppen aktuális képkoc-kát, ami az ágens előtt van. A képkockák feldogozását pedig a `processFrame` metódus hajtja végre.

```
def processFrame( frame ):
    '''Track through the middle line of the depth data and find the max ←
        discontinuities'''
    global current_yaw_delta_from_depth

    y = int(old_div(video_height, 2))
    rowstart = y * video_width

    v = 0
    v_max = 0
    v_max_pos = 0
    v_min = 0
    v_min_pos = 0

    dv = 0
    dv_max = 0
```

```
dv_max_pos = 0
dv_max_sign = 0

d2v = 0
d2v_max = 0
d2v_max_pos = 0
d2v_max_sign = 0

for x in range(0, video_width):
    nv = frame[(rowstart + x) * 4 + 3]
    ndv = nv - v
    nd2v = ndv - dv

    if nv > v_max or x == 0:
        v_max = nv
        v_max_pos = x

    if nv < v_min or x == 0:
        v_min = nv
        v_min_pos = x

    if abs(ndv) > dv_max or x == 1:
        dv_max = abs(ndv)
        dv_max_pos = x
        dv_max_sign = ndv > 0

    if abs(nd2v) > d2v_max or x == 2:
        d2v_max = abs(nd2v)
        d2v_max_pos = x
        d2v_max_sign = nd2v > 0

    d2v = nd2v
    dv = ndv
    v = nv

logger.info("d2v, dv, v: " + str(d2v) + ", " + str(dv) + ", " + str(v))

if dv_max_sign:
    edge = old_div(video_width, 4)
else:
    edge = 3 * video_width / 4

# Now, if there is something noteworthy in d2v, steer according to the ←
# above comment:
if d2v_max > 8:
    current_yaw_delta_from_depth = (old_div(float(d2v_max_pos - edge), ←
                                             video_width))
else:
    # Nothing obvious to aim for, so aim for the farthest point:
    if v_max < 255:
```

```
current_yaw_delta_from_depth = (old_div(float(v_max_pos), ←
    video_width)) - 0.5
else:
    # No real data to be had in d2v or v, so just go by the direction ←
    # we were already travelling in:
if current_yaw_delta_from_depth < 0:
    current_yaw_delta_from_depth = -1
else:
    current_yaw_delta_from_depth = 1
```

A csalás a dologban az, hogy a mélységi információkat is lekérdezünk a képkocka mellett. Lényegében a mélységet vizsgájuk, annak grádiensében a legnagyobb szakadást. Az ágens ez alapján próbál kijutni a labirintusból.



20.15. ábra. Szabadulás a labirintusból

## IV. rész

### Irodalomjegyzék

DRAFT

## 20.7. Általános

[MARX] Marx György, *Gyorsuló idő*, Typotex , 2005.

## 20.8. C

[KERNIGHANRITCHIE] Kernighan Brian W. és Ritchie Dennis M., *A C programozási nyelv*, Bp., Műszaki, 1993.

## 20.9. C++

[BMECPP] Benedek Zoltán és Levendovszky Tíhamér, *Szoftverfejlesztés C++ nyelven*, Bp., Szak Kiadó, 2013.

## 20.10. Lisp

[METAMATH] Chaitin Gregory, *META MATH! The Quest for Omega*, [http://arxiv.org/PS\\_cache/math-pdf/0404/0404335v7.pdf](http://arxiv.org/PS_cache/math-pdf/0404/0404335v7.pdf) , 2004.

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/DEACHackers> (illetve egyéb alkalmi szerveződésű szakmai csoportok) tagjait inspiráló érdeklődésükért 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.