

Wprowadzenie, typy, definicje i deklaracje

1

Alfabet

Alfabet języka C, tj. zbiór znaków, za pomocą których zapisuje się programy w tym języku.

Alfabet zawiera:

- małe i duże litery alfabetu łacińskiego oraz "_" (znak podkreślenia zaliczany do liter),
- cyfry arabskie,
- znaki specjalne: + - * / = < > () [] { } . , ; ' " ^ ! # & % | ~ ?

2

Identyfikatory

Ciągi znaków alfabetu zaczynające się od litery, dalej litery lub cyfry

Standardowo początkowe 32 znaki, odróżniając duże i małe litery

```
alfa      Alfa      Alfa      ALFA
Cena_Mleka  KosztTransportu
```

Słowa kluczowe - identyfikatory zastrzeżone

3

Komentarze

```
/*
    .....
    bez zagnieżdżania
    .....
*/
// .....
```

4

Typy liczb całkowitych

char short int long long long

signed unsigned

| typ | signed | unsigned | bajty |
|--------------|---|----------------------------------|-------|
| char | - 128, + 127 | 0, 255 | 1 |
| short | - 32 768, + 32767 | 0, 65535 | 2 |
| int, long | - 2 147 483 648, + 2 147 483 647 | 0, 4 294 967 295 | 4 |
| long long | - 9 223 372 036 854 775 808, + 9 223 372 036 854 775 807 | 0, 18 446 744 073 709 551 615 | 8 |

5

Typy zmiennopozycyjne

float double long double

| typ | zakres | cyfry | bajty |
|------------------------|--------------------------|-------|-------|
| float | $\pm 3.4 \cdot 10^{38}$ | 7 | 4 |
| double, long double | $\pm 1.7 \cdot 10^{308}$ | 15 | 8 |

6

Liczby całkowite

```
12    154555    // dziesiętnie
012   03777453  // ósemkowo
0xAB  0x5c5d    0xffff45a // heksadecymalnie
```

Typ liczby :

- na podstawie wartości (domyślny `int`)

```
12    25467    // signed int
34760548093 // signed long long
```

7

- wskazany w zapisie liczby

```
15L    0777771  0xFF4FFFL // signed long
25411L -457LL   0xAB56LL  // signed long long

45211u  0xffau   // unsigned int
3000000000uL  0xC56AFB44UL // unsigned long
-120ULL 78uLL   // unsigned long long
```

8

Liczby zmiennopozycyjne

```
1.25      0.343    .5      2.  
35.56E-12  0.34e2   5e3     17.18E+28
```

Typ liczby :

- na podstawie wartości (domyślny `double`)
- wskazany w zapisie liczby

```
12.545f           // float  
0.2345676543F     // float  
0.5e-31           // long double  
0.9999998899E456L // long double
```

9

Znaki

Liczby całkowite typu: `char`

```
'a'    '5'    '+'    '.'  
'A'    '\071'  '\x41'  '\x5F'  
'\n'    '\t'    '\r'    '\\'    '\"'
```

10

Łańcuchy

```
"Programowanie w języku C"  
  
"Wynik : "  
  
"\tImię\tNazwisko\tMiejsce zamieszkania\n"  
  
"\x16\x16\x02"           // znaki specjalne  
  
"Początkujący programista, czytający kod  
programu w C może odnieść bardzo nieprzyjemne  
wrażenie, które można opisać cytatem \"ja nigdy  
tego nie opanuję\"."  
(https://pl.wikibooks.org/wiki/C/Podstawy)
```

11

Deklaracje zmiennych

```
< identyfikator, wartość >  
char      signed char  
int        signed      signed int  
short      short int    signed short int  
long        signed long    long int    signed  
long long    signed long long  
unsigned char  
unsigned int      unsigned  
unsigned short    unsigned short int  
unsigned long      unsigned long int  
unsigned long long  
float  
double  
long double
```

12

Deklaracje zmiennych

```
int    i;  
  
char   a, b, c;  
  
unsigned long    duza_odleglosc;  
  
float   KursDolara;  
  
double  masa, gestosc;
```

13

Definicje zmiennych

```
int    licznik = 125,    suma = 0;  
  
float  dokladnosc = 0.0005,  
       uchyb = 0.001;  
  
double moc = 15e6,    straty = 1500;  
  
double alfa = 3.34, beta, jota = 15.15, kappa;
```

14

Stałe

```
const int    dni = 7,    tygodnie = 52;  
  
const float  pi = 3.14159,    e = 2.71828;  
  
const double Avogadro = 6.022E23;
```

15

Typy wyliczeniowe

```
enum id_typu { lista_stałych } id_zmiennej ;  
  
enum dni {ni, po, wt, sr, cz, pi, so};  
/* ni == 0, po == 1, ... , so == 6 */  
enum dni {ni=1, po, wt, sr, cz, pi, so};  
/* ni == 1, po == 2, ... , so == 7 */  
dni Egzamin, Dobry = cz;  
Egzamin = Dobry;  
  
enum TW1 {t1, t2, t3 = 0, t4, t5, t6 = 1, t7};  
/* t4 == 1, t5 == 2, t7 == 2 */  
  
enum {A = 0x41, B, C, X = 0x58} znak;  
/* zmienna typu wyliczeniowego  
znak = C;    // poprawnie  
znak = 0x41; // błąd
```

16

Typ logiczny

```
bool stan, obecosc = true;

stan = true;

obecosc = false;

enum BOOL {FALSE, TRUE}; // 0 , 1

BOOL flaga, status = TRUE;

flaga = FALSE;

status = flaga;
```

17

Operator przypisania

```
int i, j, k;

i = 1; //zmienna i przyjmuje wartość 1

j = i; //zmienna j przyjmuje wartość zmiennej i

k = dni; //zmienna k przyjmuje wartość stałej dni
```

18

Notacja węgierska

| Przedrostek | Typ danych | Przykład |
|-------------|----------------|------------------|
| b | bool | bJeszczeRaz |
| c | char | cKodPolecenia |
| l | long | lDuzyKaliber |
| n | int | nLicznikPierwszy |
| p | wskaźnik | pAdresNowejCeny |
| a | tablica | aDaneTestowe |
| s | łańcuch znaków | sStosownyNapis |

19

Nazywanie typów danych

```
typedef typ nowy_identyfikator

typedef char* string;
string S1, S2, S3 = "napis";

typedef int num;
num k;
int l = 5;
k = 1; // typ num jest równoważny z typem int

typedef long BIG;
unsigned BIG ww; // błąd
```

20
