

Univerzális programozás

Programkód vadászok

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

Copyright © 2019 Dr. Bátfai Norbert

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

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

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

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

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

KÖZREMŰKÖDTEK

	<i>CÍM :</i> Univerzális programozás		
<i>HOZZÁJÁRULÁS</i>	<i>NÉV</i>	<i>DÁTUM</i>	<i>ALÁÍRÁS</i>
ÍRTA	Bátfai Norbert és Lovász Botond	2019. április 7.	

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 https://gitlab.com/nbatfai/bhax repójába.	nbatfai
0.0.4	2019-02-19	Aktualizálás, javítások.	nbatfai

Ajánlás

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

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

Tartalomjegyzék

I. Bevezetés	1
1. Vízió	2
1.1. Mi a programozás?	2
1.2. Milyen doksikat olvassak el?	2
1.3. Milyen filmeket nézzek meg?	2
II. Tematikus feladatok	3
2. Helló, Turing!	5
2.1. Végtelen ciklus	5
2.2. Lefagyott, nem fagyott, akkor most mi van?	7
2.3. Változók értékének felcserélése	8
2.4. Labdapattogás	10
2.5. Szóhossz és a Linus Torvalds féle BogomIPS	13
2.6. Helló, Google!	13
2.7. 100 éves a Brun tétel	15
2.8. A Monty Hall probléma	16
3. Helló, Chomsky!	19
3.1. Decimálisból unárisba átváltó Turing gép	19
3.2. Az $a^n b^n c^n$ nyelv nem környezetfüggetlen	20
3.3. Hivatkozási nyelv	21
3.4. Saját lexikális elemző	25
3.5. l33t.1	26
3.6. A források olvasása	28
3.7. Logikus	30
3.8. Deklaráció	30

4. Helló, Caesar!	36
4.1. int *** háromszögmátrix	36
4.2. C EXOR titkosító	38
4.3. Java EXOR titkosító	39
4.4. C EXOR törő	41
4.5. Neurális OR, AND és EXOR kapu	43
4.6. Hiba-visszaterjesztéses perceptron	46
5. Helló, Mandelbrot!	49
5.1. A Mandelbrot halmaz	49
5.2. A Mandelbrot halmaz a std::complex osztállyal	51
5.3. Biomorfok	53
5.4. A Mandelbrot halmaz CUDA megvalósítása	56
5.5. Mandelbrot nagyító és utazó C++ nyelven	59
5.6. Mandelbrot nagyító és utazó Java nyelven	63
6. Helló, Welch!	70
6.1. Első osztályom	70
6.2. LZW	73
6.3. Fabejárás	78
6.4. Tag a gyökér	80
6.5. Mutató a gyökér	85
6.6. Mozgató szemantika	89
7. Helló, Conway!	99
7.1. Hangyaszimulációk	99
7.2. Java életjáték	101
7.3. Qt C++ életjáték	107
7.4. BrainB Benchmark	116
8. Helló, Schwarzenegger!	117
8.1. Szoftmax Py MNIST	117
8.2. Szoftmax R MNIST	117
8.3. Mély MNIST	117
8.4. Deep dream	117
8.5. Robotpszichológia	118

9. Helló, Chaitin!	119
9.1. Iteratív és rekurzív faktoriális Lisp-ben	119
9.2. Weizenbaum Eliza programja	119
9.3. Gimp Scheme Script-fu: króm effekt	119
9.4. Gimp Scheme Script-fu: név mandala	119
9.5. Lambda	120
9.6. Omega	120
10. Helló, Gutenberg!	121
10.1. Olvasónapló	121
10.2. Programozási alapfogalmak	124
10.3. Programozás bevezetés	125
10.4. Programozás	125
10.5. Tutorials	125
III. Második felvonás	126
11. Helló, Arroway!	128
11.1. A BPP algoritmus Java megvalósítása	128
11.2. Java osztályok a Pi-ben	128
IV. Irodalomjegyzék	129
11.3. Általános	130
11.4. C	130
11.5. C++	130
11.6. Lisp	130

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 alkálni igény szerint pár robot programozót a felhőből? A programozók dolgozók lesznek vagy papok? Ki tudhatná ma.

Mindenesetre 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 gyerekeknek, 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 gyerekeknek, 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 (hogyan lássuk mást is) példával.

Hogyan nyomjuk?

Ránts 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 dlatex 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
dlatex 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 'dlatex' 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 találsz az informatikai szövegek jelölésére használható gazdag „API” elemenkénti bemutatását.

I. rész

Bevezetés

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 csemegéznek 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

**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!

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

```
int main()  
{  
    for(;;)  
    {  
    }  
    return 0;  
}
```

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

```
int main ()  
{  
    for (;;) {  
        sleep (1);  
        printf("Vegtelen ciklus\n");  
    }  
    return 0;  
}
```

```
#include <unistd.h>

int main()
{
    int a1,a2,a3;
    if(! (a1=fork()))
    {
        for(;;);
    }
    if(! (a2=fork()))
    {
        for(;;);
    }
    if(! (a3=fork()))
    {
        for(;;);
    }
    for(;;);
}
```

Megoldás videó:

Megoldások forrása:

<https://github.com/lovaszbotond/Turing/blob/master/Vegtelen%20ciklus>

[https://github.com/lovaszbotond/Turing/blob/master/Vegtelen%20ciklus2%20\(0%25\)](https://github.com/lovaszbotond/Turing/blob/master/Vegtelen%20ciklus2%20(0%25))

[https://github.com/lovaszbotond/Turing/blob/master/Vegtelen%20ciklus%203%20\(4%20100%25\)](https://github.com/lovaszbotond/Turing/blob/master/Vegtelen%20ciklus%203%20(4%20100%25))

A feladatunk az volt , hogy írjunk három végtelen ciklust melyek 1 mag 0%-os,1 mag 100%-os illetve 4 mag 100%-os igénybevételét követelte. Az 1 mag 100%-os megoldásnál háromféleképpen is el lehetett volna készíteni a programunkat viszont mi a 'for' ciklust választottuk ami számomra a legszimpatikusabb volt, de kiválóan működött volna a (while(1){}/while(true){}) vagy a (do {} while(1) / do {} while(true)) programkód is.Jelen esetben nem adtunk meg tömböt, hogy honnan kezdjen számolni (minek a függvényében) meddig menjen és mekkorákat.Így a program megállás nélkül tud futni , és nem áll le míg mi nem adunk meg egy erre megfelelő parancsot.Ez esetben 1 szálát használ és az pörgeti 100%-on a processzort.

A következő esetben 0%on szeretnénk használni , amit úgy oldottunk meg, hogy a sleep parancsot vettük elő melynek a paraméterét másodpercben kell számolnunk. Mi az '1'-et adtuk meg neki .Ekkor a program alvó állapotba kerül és a magasabb prioritású programok előnyt élveznek vele szemben.Amint nem lesz olyan futó folyamat melyre érvényesülne a korábban leírt kijelentésem , a program feléled.

A harmadik verzióban mind a négy szálunkat 100%-on szeretnénk dolgoztatni.Létrehoztunk 3 változót.Feltételnek készítettünk egy gyerek programot melyet igazzá téve egy végtelen ciklusba teszünk bele, 1 változónkat felhasználva.A másik kettővel is így teszünk , a 4. esetben már erre nincs szükségem.Nem adunk meg neki utasítást melyre ki léphetne vagy le állhatna a programunk. Miután le generáltuk , lehet látni , hogy mind-egyik szál 100%-os terheltségen dolgozik . Remélem lehet érteni amit , írtam . Én örülök , hogy jobban elmélyedtem a ciklusok világában, és együtt tanulhattunk egy újabb érdekességet.

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 épülő `Lefagy2` már nem tartalmaz feltételezett, 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.

Értelmezzük tehát mi is történik. A T100 as program kap egy másik programot bemenetként , hogy döntse el le fog e fagyni , vagy nem fog lefagyni a program. Megnézi észlel-e benne végtelen ciklust. Ha észlel akkor igaz ha nem akkor hamis értékkel tér vissza. A T1000-es program szintén reprezentálja a korábbiakat melyre ha igaz értéket ad megáll ha hamisat akkor végtelen ciklusba kerül. Az ellentmondása a programnak , ha saját magára kell tesztelt futtatnia , azaz ha nincs végtelen ciklus a programban akkor végtelen ciklusba kerül , ha pedig van benne végtelen ciklus akkor megfog állni. Jól látható, hogy ellentmondásba ütköztünk aminek a következménye , hogy ezért nem sikerült még megvalósítanunk ilyen programot. Alan Turing nevéhez fűződik egyébként ez a probléma aki a XX. század az egyik legmeghatározóbb hanem a legmeghatározóbb angol matematikusa/modern számítógép-tudomány királya. Számomra legjelentősebb munkássága , az Enigma feltörése volt , mely majdhogynem 2 évvel rövidítette meg a második világháborút.

2.3. Változók értékének felcserélése

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

```
#include <stdio.h>

int main()
{
```

```
int x = 10, y = 5;

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

x = x + y;
y = x - y;
x = x - y;

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

return 0;
}
```

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

Megoldás forrása: <https://github.com/lovaszbotond/Turing/blob/master/Valtozocseres>

A program esetében mivel , nem használhatunk logikai utasításokat , matematikai háttértudásunkat kell előbányásznunk. A megoldáshoz szimpla matematikát használtam , azaz :

$x=10, y=5$

$x = 10 + 5 = 15$

$y = 15 - 5 = 10$

$x = 15 - 10 = 5$

Láthatjuk , hogy a megoldás során a két kezdeti értéket sikerült felcserélnünk , logikai utasítás nélkül. Sokan a XOR műveletet szokták ilyenkor felhasználni , ami szintén helyes megoldása lehet a feladatnak . (XOR -> kizáró vagy , bitekkel való művelet, egyforma terjedelmű bitek sorozatain végezi el a műveletet. Ha a bitek nem egyeznek meg az adott helyen akkor 1-et ha megegyeznek 0-át ad vissza.)

Példa:

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    int x = 10, y = 5;

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

    y = x ^ y;
    x = x ^ y;
    y = x ^ y;

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

    return 0;
}
```

Ha a programot lefuttatjuk , észlelhetjük , hogy a két változó ismét felcserélődött.

Tehát :

$x = 1100$

$y = 0111$

Akkor $y = 1100 \wedge 0111 = 1011$

$x = 1100 \wedge 1011 = 0111$

$y = 0111 \wedge 1011 = 1100$

Így kell valójában elképzelnünk ahogy a XOR művelet működik.

$1 - 1 \rightarrow 0$

$0 - 0 \rightarrow 0$

$1 - 0 \rightarrow 1$

$0 - 1 \rightarrow 1$

Ismét kiemelve , fontos , hogy a művelet , azonos terjedelmű bitsorozatokon működik helyesen !

2.4. Labdapattogás

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

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

int
main ( void )
{
    WINDOW *ablak;
    ablak = initscr ();

    int x = 0;
    int y = 0;

    int deltax = 1;
    int deltay = 1;

    int mx;
    int my;

    for ( ;; ) {

        getmaxyx ( ablak, my , mx );
```

```
    mvprintw ( y, x, "@" );

    refresh ();
    usleep ( 100000 );

    x = x + deltax;
    y = y + deltay;

    if ( x>=mx-1 ) {
        deltax = deltax * -1;
    }
    if ( x<=0 ) {
        deltax = deltax * -1;
    }
    if ( y<=0 ) {
        deltay = deltay * -1;
    }
    if ( y>=my-1 ) {
        deltay = deltay * -1;
    }

}

return 0;
}
```

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

int
main (void)
{
    int xj = 0, xk = 0, yj = 0, yk = 0;
    int mx, my;

    WINDOW *ablak;
    ablak = initscr ();
    noecho ();
    cbreak ();
    nodelay (ablak, true);

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

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

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

    refresh ();
    usleep (150000);

}
return 0;
}
```

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

Megoldás forrása: <https://github.com/lovaszbotond/Turing/blob/master/Labdapattogas20if%20nelkul>

A feladat megoldásánál két lehetséges opciót vizsgáltunk, oldottunk meg. Az első az if logikai utasítást felhasználva készült a második az if elhagyásával a for ciklusba belenyúlva valósult meg.

Include-olva a megfelelő csomagokat **curses.h**, **unistd.h** el is kezdhethetünk dolgozni a feladat megoldásán. Az **ablak = initscr ();** megadja a futtatás környezetének megfelelően az adott ablakunknak az adatait, amelybe utána szépen sorban elkezdhetem be táplálni a rendelkezésre álló terünknek az információit melyek alapján tökéletesen fog tudni dolgozni a program és pattogni a labda. Az **x->oszlop** | **y->sor** | **deltax->lépéstáv(oszlop)** | **deltay->lépéstáv(sor)** | **mx->oszlopok száma** | **my->sorok száma**

Láthatjuk korábbról, hogy a for ciklusunk egy végtelen ciklus lesz melyben a **printf("curses")** által kiterjesztett parancsait használjuk. **void getmaxyx(WINDOW *win, int y, int x);** itt utalunk vissza a **WINDOW *ablak**-ra ahol átadjuk paraméterként az ablakban eltárolt értékeket és hogy hol tárolja el az ablakunk szélességét/hosszúságát. A **mvprintw(y,x,"@");** megadja az adott ablakban használt karakteremet, mit is szeretnék majd látni a monitoromon, illetve felhasználja a meglévő koordinátákat ahol fogja mozgatni a karaktert. A **refresh()** az aktuális kimenetünk a terminalban. A **usleep()** alapértelmezett értelemben mikroszekundumban számol ami a másodperc egy milliommód része, melyet egy tizedre állítunk a programunkban. Minél kisebbre állítjuk ezt az értéket annál gyorsabban fog haladni a kijelzőnkön az adott jelöléssel ellátott objektumunk.

Az if részlegben négy különböző feltételt szabunk meg. Elérte a jobb oldalt? Elérte a bal oldalt? Elérte a tetejét? Elérte az alját? - kérdéseket tehetnénk fel melyek rávezetnek a feladat megoldására. A jobb oldal esetében az oszlopokhoz felhasznált **"mx"** lesz a segítségünkre. Azaz a maximális oszlopszám -1-nél ha nagyobb vagy egyenlő az **x**, akkor megszorozva -1-el, elindítjuk a labdánkat visszafele. Míg a bal oldal esetében ha az **x** 0-nál kisebb vagy egyenlő, akkor ugye -1*-1 +1 lesz így elindítjuk ellentétes irányba. A tetejét tekintve az **y** érték fog segíteni. Ahogyan korábban is említettük, ha az **y** kisebb vagy egyenlő 0-nál akkor -1-el való szorzás után pozitívot varázsolva belőle elindíthatjuk vele ellentétes irányba. Alját tekintve pedig mint ahogy az oszlopok maximális számánál is csináltuk a sorok maximális értékénél szorozom be -1-el, így visszafordítva irányát újra a helyes irányt veszi fel kijelzőnkön.

A második felének a feladatban ahogy írtuk korábban is "if"-ek nélkül kell dolgoznom, melyhez a "for" ciklusba kell belenyúlnom. A "%" a maradékos osztásnak a jele, melyre szükségünk van ahhoz hogy megoldjuk

a feladatot. Mindig egészen addig kell osztanunk a modulót , míg vissza nem adja annak a számnak az értékét melyet elosztunk egészen addig , míg egyenlő nem lesz az ablakunk hosszúságával/szélességével. Ekkor vissza áll 1/-1-re aminek a következtében elkezd visszafele pattogni a karakterünk. Mivel egy végtelen ciklusban vagyunk benne ezért egy véget nem érő pattogásról beszélünk , egészen addig míg manuálisan mi magunk le nem lőjük a programunkat.

Szemfüles olvasóink , kiszúrhatták , hogy a "for" cikluson kívül , még 3 függvényt is meghívunk , ahhoz , hogy tökéletesen működjön a programunk. A **noecho()**; segítségével , kikapcsoljuk a karakterünk visszahangját. A tty driver echo systemét inaktíváljuk. A tty driver folyton buffereli a karaktersorozatot egészen addig amíg új sor nem lesz vagy a szállítási értéke 0 nem lesz. A **cbreak()**; alap esetben törli, megszakítja a karakterfolyamatot. A **nodelay()**; hívásra kerül , és nem állít be időzítőt. Az időtullépés célja , hogy hogy a funkcióbillentyűtől kapott és a felhasználó által beírt szekvenciák között kiszűrje a különbséget.

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!

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    int a=1, i=1;
    while(a>0)
    {
        a<<=1;
        i++;
    }
    printf("%d", i);
    return 0;
}
```

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/lovaszbotond/Turing/blob/master/Gepiszo>

A gépi szó , int típusú változója 4 byte-on tárolódik , ezért 32-öt fog vissza adni, ha 8 byte-on tárolódna akkor 256 hosszúságú szót kapnánk vissza eredményül. A bitshift operátorral dolgozunk, azon belül is a left shift operátort alkalmazzuk. A while ciklusban haladunk balra shiftelünk 1-et. Addig növeljük , amíg végig nulla bitet nem fog tartalmazni az "a" változónk. Az "i" változónk tárolja a lépéseknek a darabszámát.(32)

2.6. Helló, Google!

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

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

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

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

double
tavolsag (double PR[], double PRv[], int n)
{
    double osszeg = 0.0;
    int i;

    for (i = 0; i < n; ++i)
        osszeg += (PRv[i] - PR[i]) * (PRv[i] - PR[i]);

    return sqrt(osszeg);
}

int
main (void)
{
    double L[4][4] = {
        {0.0, 0.0, 1.0 / 3.0, 0.0},
        {1.0, 1.0 / 2.0, 1.0 / 3.0, 1.0},
        {0.0, 1.0 / 2.0, 0.0, 0.0},
        {0.0, 0.0, 1.0 / 3.0, 0.0}
    };

    double PR[4] = { 0.0, 0.0, 0.0, 0.0 };
    double PRv[4] = { 1.0 / 4.0, 1.0 / 4.0, 1.0 / 4.0, 1.0 / 4.0 };

    int i, j;

    for (;;)
    {
        for (i = 0; i < 4; ++i)
        {
            PR[i] = 0.0;
            for (j = 0; j < 4; ++j)
                PR[i] += (L[i][j] * PRv[j]);
        }
    }
}
```

```
    if (tavolsag (PR, PRv, 4) < 0.00000001)
    break;

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

}

kiir (PR, 4);

return 0;
}
```

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/lovaszbotond/Turing/blob/master/Pagerank>

A PageRank egy olyan algoritmus amellyel weboldalak relatív fontosságát lehet megállapítani. Azt adja meg, hogy véletlenszerű böngészés esetén mekkora az esélye annak, hogy az adott oldalra találunk. Alapja, hogy egy oldalon minden hivatkozás egy-egy "szavazat" a hivatkozott oldalra. Az alapján meg lehet állapítani egy oldal relatív fontosságát, hogy hány az oldalra mutató hivatkozás van a többi oldalon, illetve, hogy hány oldalra hivatkozik az adott oldal. Az algoritmusban egy jobb minőségű oldal "szavazata" erősebbnek számít, mint egy kis relatív fontosságúé. Mivel a felhasználó általában nem fogja végignézni az összes linket a weboldalon, ezért bevezettek a képletbe egy csillapító faktort.

2.7. 100 éves a Brun tétel

Írj R szimulációt a Brun tétel demonstrálására!

```
library(matlab)

stp <- function(x){

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

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

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

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

A Brun tétel az ikerprímszámokkal foglalkozik . Ahoz hogy tudjunk az ikerprímszámokról beszélni , még előtte ismertetnünk kell pár alap definíciót.

A prímszám : Azok a természetes számok , melyeknek pontosan két osztójuk van a természetes számok között - > 1 és önmaga.

Ikerprím:Egymást követő prímszámok különbsége pontosan 2 lesz. Példa: (3-5) (5-7) (11-13) (101-103)

Az alapvető probléma amit pedzegetünk , illetve a Brun tétel is erre hajaz , hogy a prímszámok a végtelenbe tartanak , akkor talán az ikerprímeknek is a végtelenbe kellene hogy tartssanak . Viszont mikor elkezdjük számolni , azt vesszük észre , hogy az ikerprímek inkább konvergálnak egy szám felé . Az elején észleljük , hogy nagyok a különbségek , viszont ahogy haladunk előre és egyre több prímszámot vizsgálunk meg és adunk össze egyre kisebb eltérést tapasztalhatunk. Ha a koordináta rendszeren ezt ábrázolnom kellene, akkor egy észrevehető éles görbülés után , már szabad szemmel ki mernénk jelenteni , hogy konstans ,pedig nem az. Ez az eltérés irracionális értelemben a végtelenségig csökken és a feltételezésünkötől nem lesz eltérő.

Nézzük is meg , hogyan működik a program.

A `primes(x)` vektor mögötti zárójelen belül megadom , hogy mekkora is legyen a vektorom , hány darab prímszámot tápláljak bele.

A `diff` egy új vektor lesz amely az ikerprímeket fogja nekem csak megjeleníteni. **`Adiff = primes[2:length(primes)]`** sorban adom meg , hogyan is adom meg az ikerprímeket. `Primes ->` prímeken belül-> []-zárójelben adom meg az indexet, 2-es , hogy a másodiktól számolja, "length" pedig hogy végéig a prímeknek, tehát az egész hosszát vegye.Az `idx` megmondja hanyadik helyen lesz a a különbség 2.A `t1primes` illetve a `t2primes` egyértelmű. Csinálunk két azonos 1 tömbös vektort, ennek hála átláthatóbb lesz ha külön egymás alatt szeretném vizsgálni őket oszloposan. A `t2 primes`-hoz azért adunk hozzá 2-öt , mert úgy fogom megkapni a `t1 primes` közvetlen ikerpárját. A `rt1plust2` a `t1primes` illetve a `t2primes` reciprokait adja össze. A `return`-ben a "sum" segítségével összegezzük az `rt1plust2`-ben kapott összeget. A végén pedig kirajzoltatjuk a függvényünket.

A programot lefuttatva látjuk , hogy ha az "x" helyére minél nagyobb számot írunk be , akkor az ikerprímeink összege egyre kisebb lesz és konvergál egy szám felé . Ezen tapasztalataim következtében nem jelenteném ki , hogy ez a szám a végtelenbe tart, maximum hogy a végtelenségig csökken a rá következő számmal alkotott különbségük.

2.8. A Monty Hall probléma

Írj R szimulációt a Monty Hall problémára!

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

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)]

}

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

for (i in 1:kiserletek_szama) {

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

}

valtoztatesnyer = which(kiserlet==valtoztat)

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

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

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

A Monty Hall probléma/paradoxon egy valószínűségi paradoxon, ami az Amerikai Egyesült Államokban futott "Let's Make Deal" című televíziós vetélkedő utolsó feladatán alapul, nevét a vetélkedő műsorvezető-jéről "Monty Hall"-ról kapta.

A műsor végén a játékosnak mutatnak három csukott ajtót, amelyek közül kettő mögött egy-egy kecske van, a harmadik mögött viszont egy vadonatúj autó. A játékos nyereménye az, ami az általa kiválasztott ajtó mögött van. Azonban a választás meg van egy kicsit bonyolítva. Először a játékos csak rámutat az egyik ajtóra, de mielőtt valóban kinyitná, a műsorvezető a másik két ajtó közül kinyit egyet, amelyik mögött nem az autó van (a játékvezető tudja, melyik ajtó mögött mi van), majd megkérdezi a játékost, hogy akar-e módosítani a választásán. A játékos ezután vagy változtat, vagy nem, végül kinyílik az így kiválasztott ajtó, mögötte a nyereménnyel. A paradoxon nagy kérdése az, hogy érdemes-e változtatni, illetve hogy számít-e ez egyáltalán.

A kérdésre a válasz: igen számít. Amikor elkezdődik a játék $1/3$ -ad esélyem van hogy a jó ajtót választottam és nyerek , $2/3$ -ad esélyem van a bukásra. Miután a műsorvezető kinyit egy ajtót $1/2$ az esélye , hogy helyes amit választottam matematikailag. Viszont ha mögé nézünk egy kicsit jobban láthatjuk , hogy az eredetileg 0.33% al bíró önmagam miután kinyílt egy ajtó a műsorvezetőnek hála gyarapodott 0.33% ot , ami azt jelenti, hogy megéri változtatnom hisz arra , hogy a megfelelő ajtót választom már 0.66% az esélyem. Még így is elképzelhető , hogy bukok , viszont ha végijátszunk a gondolattal, hogy mindhárom esetet megvizsgálva , hogyan járok jobban , látszik , hogy $2/3$ az esélye annak , hogy nyerek és $1/3$ ad az esélye annak , hogy elbukok mindent és hazaviszem a kecskét legelni. Ha könnyűsúlyú vagyok még őt is meglovagolom .. De egy brand new 2007-es BMW E92 M3-asnak inkább hallgatom a bűgását.

A programunk működése:

Alapvetően véletlen eshetőségeket szeretnénk generálni, majd eldönteni a program segítségével , valóban igaz-e amit írtunk korábban a matematikai háttérrel. A kísérletek száma egyértelmű, a zárójelben bármi szerelephet, amit beírunk , annyiszor próbálkozunk. A kísérlet vektor 1-2-3 közül választ , a játékos vektor szintén , a műsorvezető vektornak a hossza pedig a kísérletek száma. A for ciklussal végighaladok minden egyes vektoron és megnézem , ha a kísérlet egyenlő a játékosal, akkor jók vagyunk és nyertünk. A "mibol" vektornál 1-2-3-ból kivesszem a kísérletet az if-en belül else ágon pedig kivesszi a kísérletet+játékost. A műsorvezető a "mibol" hossza lesz. Ha nem találta el akkor a műsorvezető nyer. Van egy másik águnk is a "nemvaltoztatesnyer" ahol szintén ha a kísérlet==játékos akkor megvan a kincs és nyertünk. A "valtoztat" a kísérletek mennyiségével lesz egyenlő ami a hosszt illeti. A folytatásban ha változtat kivessz kettőt szintén mint korábban a program. Kiértékeljük , hogy hányszor nyertünk változtatással és nélküle majd a végén ki írjuk a kapott eredményeket.

3. fejezet

Helló, Chomsky!

3.1. Decimálisból unárisba átváltó Turing gép

Állapotátmenet gráfjával megadva írd meg ezt a gépet!

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/lovaszbotond/Chomsky/blob/master/images/>

Turin1.png



A Turing gép három nagyobb fizikai részből áll:

Egy író-olvasó fejből- ez a szimbólumokkal foglalkozik.(írja vagy olvassa)

A végtelen szalag formájában létező részekre osztott memóriából.

Valamint a gép programját tartalmazó vezérlőegységből.

A Turing gép alapvető működési elve , mikor decimálisból váltunk unárisba , hogy a meglévő számomból folyamatosan egyeseket vonunk ki, és ezeket a levont egyeseket tároljuk.Maga az unáris rendszerben való ábrázolás x darab egyforma jel/karakter egymás utáni leírásával történik . Az "x" a decimális szám.

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

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

1. PÉLDA

Kezdő szimbólumok / változók : S, Z, X

szimbólumok / konstansok : a, b, c

Szabályok: $S \rightarrow abc$, $S \rightarrow aZSc$, $Z \rightarrow aXa$, $Xa \rightarrow aZ$, $Za \rightarrow aabb$

```
S → aZSc → aZabccc → aaabbbccc
```

2. PÉLDA

Kezdő szimbólumok / változók : S, X, Y

szimbólumok / konstansok : a, b, c

Szabályok: $S \rightarrow abc$, $S \rightarrow aXaYS$, $Yab \rightarrow bcc$, $Xa \rightarrow aabb$

```
S → aXaYS → aXaYabc → aXabccc → aaabbbccc
```

Megoldás videó:

Megoldás forrása:<https://github.com/lovaszbotond/Chomsky/blob/master/Generat%C3%ADv>

A formális nyelvek és formális nyelvtanok vizsgálatának egyik legjelentősebb úttörője Noam Chomsky, akinek a munkássága egyaránt hatott a formális nyelvek és a természetes nyelvek kutatására is.

A generatív nyelv az a legismertebb kategória, amely azoknak a szabályoknak a halmaza , amelyekkel a nyelvben minden lehetséges jelsorozat előállítható, azaz hogy egy átírási eljárással ,hogyan is állíthatjuk elő a kitüntetett kezdő szimbólumból a többi jelsorozatot , a szabályok egymás utáni alkalmazásával. Ezek variációja véges számú lehet , fent 2 példán át próbáljuk megmutatni , hogyan is kell érteni , alkalmazni ezt a nyelvtant.

3.3. Hivatkozási nyelv

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

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/lovaszbotond/Chomsky/blob/master/C89-C99>

Egy nyelv vezérlésátadó utasításai az egyes műveletek végrehajtási sorrendjét határozzák meg. Jelenleg a szerkezetekről fogunk tárgyalni .

Több utasítás fajtánk is van a C programnyelvünkben melyeknek típusai is vannak.

Ezek :

```
*kifejezés utasítás
*összetett utasítás
*iterációs utasítás
*vezérlésátadó utasítás
*kiválasztó utasítás
*cimkézett utasítás
```

Kifejezés :

```
x = 0, i++ vagy printf(...)
x=0;
i++;
printf(...)
```

Utasítássá válik ha egy pontosvesszőt írunk utána, ez az utasítás lezáró jel.A { } kapcsos zárójelekkel deklarációk és utasítások csoportját fogjuk össze egyetlen összetett utasításba vagy blokkba, ami szintaktikailag egyenértékű egyetlen utasítással.

If-Else utasítás: Döntés kifejezésére használjuk.

```
if \ (kifejezés)
  \1.utasítás
else
  \2.utasítás
```

Ahol az else rész az opcionális.Ha igaz a kiértékelés akkor az első utasítás, ha nem igaz akkor az else ág hajtódik végre.Az else mindig a hozzá legközelebb eső, else ág nélküli if utasításhoz tartozik.Ha nem így szeretnénk, akkor a kívánt összerendelés kapcsos zárójelekkel érhető el.

```
if (n > 0) {
    if (a > b)
        z = a;
}
else
    z = b;
```

Az Else-If utasítás:

```
if \\\(kifejezés)
    \\\utasítás
else if (kifejezés)
    \\\utasítás
else if (kifejezés)
    \\\utasítás
else if \\\(kifejezés)
    \\\utasítás
.
.
else
    \\\utasítás
```

Ez a szerkezet adja a többszörös döntések általános szerkezetét. Agép sorra kiértékeli a kifejezéseket és ha bármelyik ezek közül igaz, akkor végrehajtja a megfelelő utasítást, majd befejezi az egész vizsgáló láncot.

A Switch utasítás:

A switch utasítás is a többirányú programelágaztatás egyik eszköze. Úgy működik, hogy összehasonlítja egy kifejezés értékét több egész értékű állandó kifejezés értékével, és az ennek megfelelő utasítást hajtja végre.

```
\\Általános felépítés
witch \\\(kifejezés)
{
    case \\\állandó kifejezés: utasítások
    case \\\állandó kifejezés: utasítások
    .
    .
    default: \\\utasítások
}
```

Mindegyik case ágban egy egész állandó vagy állandó értékű kifejezés található, és ha ennek értéke megegyezik a switch utáni kifejezés értékével, akkor végrehajtódik a case ágban elhelyezett egy vagy több utasítás. Az utolsó, default ág akkor hajtódik végre, ha egyetlen case ághoz tartozó feltétel sem teljesült. A default és case ágak tetszőleges sorrendben követhetik egymást, viszont ha elhagyjuk a default ágot, azaz nincs, akkor nem hajtódik végre semmi sem.

```
#include <stdio.h>

main( ) /* számok, üres helyek és mások számolása */
{
    int c, i, nures, nmas, nszam[4];

    nures = nmas = 0;
    for (i = 0; i < 4; i++)
        nszam[i] = 0;
    while ((c = getchar( )) != EOF) {
        switch (c) {
            case '0': case '1': case '2': case '3':
```

```
        nszam[c-'0']++;
        break;
    case ' ':
    case '\n':
    case '\t':
        nures++;
        break;
    default:
        nmas++;
        break;
}
}
printf("számok =");
for (i = 0; i < 4; i++)
    printf(" %d", nszam[i]);
printf(", üres hely = %d, más = %d\n", nures, nmas);
return 0;
}
```

A `break` utasítás hatására a vezérlés azonnal abbahagyja a további vizsgálatokat és kilép a `switch` utasításból. Az egyes `case` esetek címkeként viselkednek, és miután valamelyik `case` ág utasításait a program végrehajtotta, a vezérlés azonnal a következő `case` ágra kerül, hacsak explicit módon nem gondoskodunk a kilépésről.

While - For utasítás:

```
while \\kifejezés
    \\utasítás
```

A program először kiértékeli a kifejezést. Ha annak értéke nem nulla (igaz), akkor az utasítást végrehajtja, majd a kifejezés újra kiértékelődik. Ez a ciklus mindaddig folytatódik, amíg a kifejezés nullává (hamissá) nem válik, és ilyen esetben a program végrehajtása az utasítás utáni helyen folytatódik.

```
for \\(1. kifejezés; 2. kifejezés; 3. kifejezés)
    \\utasítás
    \\ami teljesen egyenértékű a while utasítással megvalósított
\\1. kifejezés
while \\(2. kifejezés) {
    \\utasítás
    \\3. kifejezés
}
```

Ciklusszervezés do-while utasítással:

A `do-while` utasítás a ciklus leállításának feltételét a ciklusmag végrehajtása után ellenőrzi, így a ciklusmag egyszer garantáltan végrehajtódik.


```
do
    \\utasítás
while \\(kifejezés);
```

A gép először végrehajtja az utasítást és csak utána értékeli ki a kifejezést. Ez így megy mindaddig, amíg a kifejezés értéke hamis nem lesz, ekkor a ciklus lezárul és a végrehajtás az utána következő utasítással folytatódik.

A break és continue utasítások:

A break utasítás lehetővé teszi a for, while vagy do utasításokkal szervezett ciklusok idő előtti elhagyását, valamint a switch utasításból való kilépést. A break mindig a legbelső ciklusból lép ki.

A continue utasítás a break utasításhoz kapcsolódik, de annál ritkábban használjuk. A ciklusmagban található continue utasítás hatására azonnal (a ciklusmagból még hátralévő utasításokat figyelmen kívül hagyva) megkezdődik a következő iterációs lépés.

A goto utasítás és a címkék:

A C nyelvben a goto utasítás, amellyel megadott címkékre ugorhatunk. A goto használatának egyik legelterjedtebb esete, amikor több szinten egymásba ágyazott szerkezet belsejében kívánjuk abbahagyni a feldolgozást és egyszerre több, egymásba ágyazott ciklusból szeretnénk kilépni.

```
for(...)
    for(...) {

        if (zavar)
            goto hiba;
    }
hiba:
    \\a hiba kezelése
```

A szerkezetben előnyös a hibakezelő eljárást egyszer megírni és a különböző hibaeseteknél a vezérlést a közös hibakezelő eljárásnak átadni, bárhol is tartott a feldolgozás. A címke ugyanolyan szabályok szerint alakítható ki, mint a változók neve és mindig kettőspont zárja.

A feladatunk kérte, hogy mutassunk be olyan kódcsipeteket, melyek bizonyos esetekben lefordulhatnak, más esetekben viszont nem. C89/C99 -->

```
#include <stdio.h>

int main ()
{
    // Print string to screen.
    printf ("Hello World\n");
return 0;
}
// C89-C99 es hiba / pipa
```

Az egészet egy egyszerű Hello World-ön is be lehet mutatni. A `"gcc -std=c89"` esetében nem fordul le a program mert a komment nem támogatott míg a `"gcc -std=c99"` esetében hibátlanul lefordul. Tökéletesen látszik ha lefuttatjuk, hogy valóban nem mindegy hogyan is fordítunk. A standard ANSI egyébként a C11 a C programnyelvben.

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 használjunk, azaz óriások vállán álljunk és ne kispályázzunk!

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/lovaszbotond/Chomsky/blob/master/Elemzo>

```
/** definíciós rész **/

%{
/* Ez a kód bemásolódik a generált C forrásba*/
#include <stdio.h>
int valos=0;
}%

/* Ez az opció azt mondja meg, hogy csak egy input file kerüljön ↔
beolvasásra. */
%option noyywrap

%%
/** Szabályok **/

[:digit:]+ { valos++; }
[A-Za-z][A-Za-z0-9]* { /* Minden más karaktert ignorálunk. */ }

%%
/** C kód. Ez is bemásolódik a generált C forrásba. **/

int main()
{
    /* Meghívjuk az elemzőt, majd kilépünk.*/
    yylex();
    printf("%d valós számot talált a lexer: \n", valos);
    return 0;
}
```

A kommentek alapján lehet olvasni mi is történik a programban. A lex sajátosságait látni, hogyan is épül fel a szerkezete.

Első körben a függvénykönyvtár behívása a fontos amit szeretnék használni a stdoutra való ki íratásra->"%{ }%". Ezután jön a számláló amit a lexer észlel(számkok). A második etapot a %%..%% jelöli.Itt adjuk meg a szabályokat.A [[:digit:]]+megad két vagy több számot egymás után és ha ez megtörtént akkor növelünk egyet. A [A-Za-z][A-Za-z0-9]* az összes alfanumerikus karakterláncot jelöli. Ez egy tipikus kifejezés a számítógép nyelvéen található azonosítók felismerésére. A main függvényben a lexert hívjuk segítségül ami bájtonként haladva végigmegy a bemeneten.A lexer elő idézéséhez a yylex segít.Amint a lexer lefutott , ki írom az eredményt amit kaptunk a számláló által.A return 0 jelzi , a rendszer felé , hogy a program véget ért.

3.5. l33t.l

Lexelj össze egy l33t ciphert!

Megoldás videó: <https://youtu.be/2E2tJf5yyTc>

Megoldás forrása:

```
/*
  Ez egy lex kód. A fordításhoz először "lex leet.c" parancsot kell kiadni, ←
  amely a gcc által fordítható forráskódot fog generálni.
*/
%{
#include <stdio.h>
#include <ctype.h>
#include <string.h>
#include <time.h>
#include <stdlib.h>
int x=0;
typedef struct{
    char c;
    char *d[7];
} cipher;
cipher L337[] = {
    {'a', {"4", "/-\\", "a", "/\\", "a", "a", "a"}},
    {'b', {"!3", "|3", "8", "ß", "b", "b", "b"}},
    {'c', {"[", "<", "{", "c", "c", "c", "c"}},
    {'d', {"|", "d", ">", "T", "d", "d", "d"}},
    {'e', {"3", "&", "e", "€", "e", "e", "e"}},
    {'f', {"|=", "|#", "/=", "f", "f", "f", "f"}},
    {'g', {"&", "6", "g", "(+", "g", "g", "g"}},
    {'h', {"|-|", ")-(", "[-", "h", "h", "h", "h"}},
    {'i', {"1", "[", "!", "|", "i", "i", "i"}},
    {'j', {"_|", ";", "1", "j", "j", "j", "j"}},
    {'k', {">|", "1<", "|c", "k", "k", "k", "k"}},
    {'l', {"1", "|_", "1", "|", "1", "1", "1"}},
    {'m', {"/\\/\\", "/V\\", "[V", "m", "m", "m", "m"}},
    {'n', {"</>", "n", "|\\|", "^/", "n", "n", "n"}},
    {'o', {"0", "Q", "o", "<>", "o", "o", "o"}},
    {'p', {"|*", "|>", "p", "|7", "p", "p", "p"}},
```

```

    {'q', {"(,)", "q", "9", "&", "q", "q", "q"}},
    {'r', {"I2", "|?", "Iz", "r", "r", "r", "r"}},
    {'s', {"s", "5", "z", "§", "s", "s", "s"}},
    {'t', {"4", "-|-", "7", "t", "t", "t", "t"}},
    {'u', {"(,)", "u", "v", "L|", "u", "u", "u"}},
    {'v', {"v", "\\|/", "|/", "\\|", "v", "v", "v"}},
    {'w', {"\\|\\|\\|/", "w", "\\x/", "\\|\\|\\|\\|\\|\\|/", "w", "w", "w"}},
    {'x', {"4", ""} {"><", "x", "x", "x", "x"}},
    {'y', {"y", "j", "`/", "\\|/", "y", "y", "y"}},
    {'z', {"2", "-/_", "z", ">_", "z", "z", "z"}},

    {'1', {"I", "1", "L", "I"}},
    {'2', {"R", "2", "2", "Z"}},
    {'3', {"E", "3", "E", "3"}},
    {'4', {"4", "A", "A", "4"}},
    {'5', {"S", "5", "S", "5"}},
    {'6', {"b", "6", "G", "6"}},
    {'7', {"7", "7", "L", "T"}},
    {'8', {"8", "B", "8", "B"}},
    {'9', {"g", "q", "9", "9"}},
    {'0', {"0", "()", "[", "0"}},
};

%}
%option noyywrap
%%
\n {
    printf("\n");
}
. {
    srand(time(0)+x++);
    char c = tolower(*yytext);

    int i=0;
    while(i<36 && L337[i++].c!=c);
    if(i<36)
    {
        char *s=L337[i-1].d[rand()%7];
        printf("%s", s);
    }
    else
    {
        printf("%c", c);
    }
}
%%

int main()
{
    yylex();
}

```

```
return 0;
}
```

A feladat megoldásánál mesterem és segítőm volt Petrus József Tamás! A lex első részében a program által látható függvénykönyvtárak include-jai láthatók. Ezután egy int típusú változó létrehozása áll, amely a random számok generálásának beállításához szükséges. A program működésének alapja a cipher típusú tömb létrehozása, ami a különböző betűkhöz és számokhoz tartozó lehetséges leet kódokat tartalmazza, többnyire három kódolt betűt és 4 "eredeti" betűt, hogy kisebb eséllyel legyen minden betű átalakítva. A kód következő részében minden a lexer által beolvasott karakterre megnézi a program, hogy benne van-e a cipher típusú tömb kódolandó karakterei között. Ha megtalálja, akkor ahhoz a karakterhez tartozó egyik kódolást véletlenszerűen kiválasztja, majd a standard kimenetre kiírja. Ha nem találta meg, akkor az eredeti karaktert kiírja a standard kimenetre. A main függvényben a program meghívja a yylex függvényt, azaz magát a lexert. Ha a lexer futása véget ér, akkor a program 0-val tér vissza, amely azt jelzi az operációs rendszernek, hogy a program futása sikeresen véget ért.

3.6. A források olvasása

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

```
if(signal(SIGINT, jelkezeslo)==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 jelkezeslo 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 meggyőződésre, elkapja valamelyiket esetleg a splint vagy a frama?

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

void jelkezeslo(int sig)
{
    printf("Off %d\n", sig);
}

int main () {
    for(;;){
        if(signal(SIGINT, jelkezeslo)==SIG_IGN)
            signal(SIGINT, SIG_IGN);
    }
    return 0;
}
```

A **#include signal.h** csomagra szükségünk van , hogy meg tudjuk hívni a megfelelő parancsokat melyek kellenek a feladat megoldásához.

Létrehozuk a "jelkezelő" függvényünket , melyet később fogunk majd érvényesíteni. A lényege , hogy amint befut a jel , megérkezik , ki írja a terminálunkra, vagy a környezetre amelyen lefuttatjuk , hogy "OFF" jelen esetben.

A `main` -en belül , van egy `for` ciklusunk mely egy végtelen ciklus. Az `if` -en belül , láthatjuk , hogy a `SIG_IGN` signal ignorance -t vizsgáljuk. Ha a `SIGINT` jelkezelése nincs elutasítva akkor innentől fogva `jelkezeselo` végezze a kezelést. Egészen amíg a jelet mi nem közvetítjük neki egy " `CATCH CTRL-C EFFECT`"-en keresztül , addig a program csak egy végtelen ciklusban fut , viszont amint megérkezik , a jelkezelő függvényünknek hála , jelet elkapja , és ki is írja az előbb említett "OFF"-ot. Ez az alap programunk , most pedig vizsgáljuk meg a további kódcsipeteket , melyeket felírtunk. A csipetek alatt tovább elemezzük mivel egészül ki a program , vagy miben is változik meg, esetleg hibásak-e.

i.

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

ii.

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

A korábban leírt alap programunkat , elvégezzük ötször.Változás , hogy a `for` ciklusunk már nincs végtelenítve. A végeredményünk nem változik. Az "i" eredménye 5 az utolsó vizsgálatnál.A `pre increment` miatt (`++i`). A jelkezelő szempontjából ez nem számít.

iii.

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

Semmit nem változott az előző kódcsipethez képest , kivéve , hogy `post increment` (`i++`) azaz az "i" eredménye 4 az utolsó vizsgálatnál.A jelkezelő szempontjából viszont ez nem számít.

iv.

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

A `for` cikluson belül a tömb első öt elemét mindenütt eggyel növeljük. Viszont a `tomb[i] = i++` kifejezés hiba lehet mert a program végrehajtási sorrendje nem megfelelően definiált,más fordító programot vagy másik számítógépet használva hibát/más eredményt kaphatunk.

v.

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

Ez a `for` ciklus 0-tól `n`-ig tart és amire az "s" pointer mutat annak az értékét hozzárendeli ahoz a memóriához ahova "d" pointer mutat, a pointereket egyel lépteti, és minden iteráció végén növeli "i" értékét egyel.

vi.

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

Ki íratunk két egészet amiknek meghatározója a `f(a, ++a)`, `f(++a, a)` lesznek. Az argumentumok kiértékelés sorrendje nincs meghatározva, így hiba lehet.Olyan program kódot ne írjunk ami a kiértékelési sorrendet előre megszerenté határozni mert hibát visz a programba.

vii.

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

Semmi extra nem történik , csak ki íratunk két egészet. Az egyiket az "f" függvényünk fogja vissza adni, a másikat pedig az "a" változó értéke.

viii.

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

Ebben az esetben , mivel az f függvény közvetlenül tudja variálni az "a" változót , ezért a kiértékelődési sorrend megint felborulhat.

Megoldás forrása: <https://github.com/lovaszbotond/Chomsky/blob/master/Jelkezelolo>

Megoldás videó:

3.7. Logikus

Hogyan olvasod természetes nyelven az alábbi Ar nyelvű formulákat?

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

```
$(\texttt{forall} x \texttt{exists} y ((x < y) \texttt{wedge} (y \texttt{text} \{ \texttt{prím} \}) \texttt{wedge} (\texttt{SSy} \texttt{text} \{ \texttt{prím} \}))) \leftrightarrow$
```

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

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

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

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

A feladatunk az volt , hogy kiolvassuk helyesen a felírt kifejezéseinket.

- 1.- Minden x esetén létezik olyan y , ami nagyobb mint x és y prím. Ebből következik , hogy végtelen sok prímszámunk van.
- 2.- Minden x esetén létezik olyan y , ami nagyobb mint x és y prím valamint ikerprím (SS0->2("ssy -> 2 prím ikerprím)) . Tehát végtelen sok ikerprím számunk van.
- 3.- Létezik olyan y , ami minden x esetén nagyobb ha x prímszám .A supset az az "implikáció" a nyelvünkben. Tehát véges sok prímszámunk van.
- 4.- Létezik olyan y , amely minden x esetén igaz , hogy ha y kisebb mint x akkor x nem prím. a \neg a ("negáció"-tagadás)-ahol tagadom , hogy x prím.Következmény: Véges sok prímszám van.

3.8. Deklaráció

Vezesd be egy programba (forduljon le) a következőket:

- egész
- egészre mutató mutató

- egész referenciája
- egészek tömbje
- egészek tömbjének referenciája (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; // az "a" egy egész`
- `int *b = &a; // egészre mutató mutató`
- `int &r = a; // egész referenciája`
- `int c[5]; // 5 elemű tömb`
- `int (&tr)[5] = c; // rekurzivan hivatkozik a "c" 5 elemu tombre`
- `int *d[5]; // egészre mutató 5 elemű tömbre mutatók tömbje`
- `int *h (); // a függvény egészre mutató mutatót ad vissza`
- `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`

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/lovaszbotond/Chomsky/tree/master/Deklar%C3%A1ci%C3%B3>

A továbbiakban szépen végigmegyünk a kódcsipeteken.

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    int a=4;
    printf("%d az a szám \n",a);
    return 0; // ez az első (int a;)
}
```

Létrehoztam az 'a' egész típusú változót , és ki írtam.

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    int a=4;
    int *b = &a;
    *b=10;
    printf("%d az 'a' szám \n",a);
    return 0; // ez a második ( int *b = &a )
}
```

Az egészre mutató mutatóm létrejött . A "b" felülírja az "a" értékét.

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    int a=4;
    int *b = &a;
    *b=10;
    int &r=a;
    r=15;
    printf("%d az 'a' szám \n",a);
    return 0; // ez a harmadik ( int &r = a)
}
```

A gcc fordító jelenleg nem segít mert a C nyelvben nincs referencia így csak a g++ tudja a programot helyesen lefordítani. Az

```
&r
```

jelenleg egy hivatkozás lesz, az egész referenciája.

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

```
int main()
{
int a[5]={1,10,100,1000,10000};

printf("%d %d %d %d %d , az a tömb elemei \n",a[0],a[1],a[2],a[3],a[4]);;
return 0; // ez a negyedik ( int a[5])
}
```

Létrehoztam az 5 elemű tömbömet , majd ki írtam.

```
#include <stdio.h>

int main()
{
int a[5]={1,10,100,1000,10000};
int (&tr)[5] = a;
    for (int i=0;i<5;i++)
    {
        printf("%d \n",tr[i]);
    }
return 0; // ez a az ötödik ( int (&tr)[5]=a)
}
```

Szintén a g++-t kell használnunk a korábban leírt problémák miatt.Ebben a részben az egészek tömbjének a referenciáját csináltuk meg.

```
#include <stdio.h>

int main()
{
int a[5]={1,10,100,1000,10000};
int (&tr)[5] = a;
int *d[5];
    for (int i=0;i<5;i++)
    {
        printf("%d \n",tr[i]);
    }
    for (int i=0;i<5;i++)
    {
        printf("%p \n",d[i]);
    }
return 0; // ez a hatodik (int *d[5])
}
```

Elkészítettem az egészre mutató mutatók tömbjét.

```
#include <stdio.h>

int *h()
{ int a=8; int *b = &a;
return b; }
```

```
int main()

{printf("%p \n",h());
return 0;} // ez a hetedik (int *h())
```

Ha szépen sorban kiolvassuk mit is csinál a program láthatjuk , hogy a függvény egésze mutató mutatót ad vissza.

```
#include <stdio.h>

int *h()
{ int a=8; int *b = &a;
return b;

}
int main(){
int* (*c)() = h;

printf("%p \n",c());
return 0; // ez a nyolcadik ( int *(*1)())
}
```

Szintén csak sorban kell olvasni mit is csinálunk , kivéve ami újdonság lehet , hogy behoztunk egy `int*-ot` ami egy függvényre mutató pointer. Tehát egésze mutató mutatót visszaadó függvényre mutató mutató a programunk.

```
#include <stdio.h>

int
sum (int a, int b)
{
    return a+b;
}
int
mul (int a, int b)
{
    return a*b;
}
int (*summul (int c))(int a , int b)
{
    if (c)
        return mul;
    else
        return sum;
}
int
main ()
{
printf("%d \n",summul(12)(0,5));
```

```
    return 0; // ez a kilencedik (int (*v (int c)) (int a, int b))
}
```

Sum / Multiply --> összeadás,összegzés/szorzás. A feladatban létrehoztuk az egészet visszaadó és két egészet kapó függvényre mutató mutatót visszaadó, egészet kapó függvényre programunkat. A `sumul(12)` ha `sumul(0)` akkor fog az else ágra lépni az "if"-en belül.

```
#include <stdio.h>

int
sum (int a, int b)
{
    return a+b;
}
int
mul (int a, int b)
{
    return a*b;
}
int (*sumul (int c))(int a , int b)
{
    if (c)
        return mul;
    else
        return sum;
}
int
main ()
{

int (*(*z) (int)) (int, int)=sumul;

printf("%d \n", z(0) (0,5));

    return 0; // ez a tizedik (int (*(*z) (int)) (int, int))
}
```

Sikerrel vettül az akadályokat és megoldottuk a függvénymutató egy egészet visszaadó és két egészet kapó függvényre mutató mutatót visszaadó, egészet kapó függvényre programunkat. Látható hogy a ki íratásnál írtuk át illetve behoztuk a feladatban adott sort és egyenlővé tettük a `sumul` függvényünkkel. Az előző feladatnak függvényére mutatót leprogramoztuk.

4. fejezet

Helló, Caesar!

4.1. int *** háromszögmátrix

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

int
main ()
{
    int rs = 5;
    double **tb;

    printf("%p\n", &tb);

    if ((tb = (double **) malloc (rs * sizeof (double *))) == NULL)
    {
        return -1;
    }

    printf("%p\n", tb);

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

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

    for (int i = 0; i < rs; ++i)
        for (int j = 0; j < i + 1; ++j)
            tb[i][j] = i * (i + 1) / 2 + j;
```

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

tb[3][0] = 42.0;
*(tb + 3)[1] = 43.0;
*(tb[3] + 2) = 44.0;
*(*(tb + 3) + 3) = 45.0;

for (int i = 0; i < rs; ++i)
{
    for (int j = 0; j < i + 1; ++j)
        printf ("%f, ", tb[i][j]);
    printf ("\n");
}

for (int i = 0; i < rs; ++i)
    free (tb[i]);

free (tb);

return 0;
}
```

Megoldás videó:

Megoldás forrása: https://github.com/lovaszbotond/Caesar/blob/master/int**

A dinamikus memóriakezeléssel fogunk foglalkozni a feladat megoldása során. A feladatot a szokásos módon, a headerben a megfelelő függvénykönyvtárak behívásával kezdtük el. Létrehoztuk a `rs = 5`-el a sorainknak a számát amire szükségünk van. A `double **tb` deklarálunk és lefoglalunk a memóriában 8 byte-ot jelen esetben. Majd szimplán egy kiíratást végzünk. A `%p` segítségével egy hexadecimális számot fogunk ki írni mely a pointer számát fogja adni. Az adott sorban a vessző után látjuk, hogy a címkéző operátor segítségével 1 bájt címét fogjuk ki íratni. Konkrétan lekérdezzük a címét. A `malloc` vissza ad egy pointert a lefoglalt területre. Memóriát foglal a szabad tárból. Kap egy paramétert ami az `rs` függvényében zajlik. (5) Következőekben látjuk, hogy a `sizeof (double*)` megmondja hogy mennyi hely(byte) kell a `double*` típusnak, ami a feladatban `5*8` azaz 40 byte helyet fog lefoglalni. Egyébként ami vissza kapunk pointer bármire mutathat a `malloc` esetében. Típus kényszerítjük ami miatt a "size of" méretét fogja vissza adni. A `tb` egyenlő a `malloc` által vissza adott értékkel memória foglalás szempontjából. Ha bármilyen hiba merülne fel akkor pedig a program kilép. Ezt biztosítjuk a `==NULL` szekcióban. A `NULL` nem mutat sehova. A folytatásban megkreáljuk az 5 sorból álló háromszögünket. Nagyon jól lehet szemléltetni a hivatkozásainkat, hogyan és miként működnek. Lehet látni, hogy a `tb[3][0] = 42.0` a harmadik sor első elemét egyenlővé tesszük 42.00-val. Azért az első elem, erről még nem beszéltünk, mert 0-tól kezdjük a számolást/indexelést. Az alatta lévő sorban a második elemre hivatkozunk, alatta a harmadik elemre, majd a negyedik elemre. A "*" al hivatkozok azon a címen tárolt pointerre. Tökéletesen reprezentálja a példa mily

módon és hányféleképpen tudunk hivatkozni. A `for` ciklusukhoz különösképpen nem tudunk kiegészítést írni. A Chomsky fejezetünkben a hivatkozási példánál kiveséztük nagy részét és a lényeg megtalálható benne ami ezen feladat megértéséhez kell. Amit esetleg meglehet említeni a `tb[i][j]` ahol az `"i"` a sor a `"j"` pedig az oszlopot jelzi. Fontos hogy vizsgáljuk a kapcsos zárójelek elhelyezkedését, hisz úgy fogjuk meg érteni mikor mi hajtódik végbe. A `%f` egy float típusú változót fog vissza adni. A végén a `free`-ről kell pár sort írunk. Lényegében felszabadítja a memóriában tárolt/lévő pointerok által lefoglalt címeket. Ez fontos, hogy ne maradjon meg az adat amit tárol, mert ha a program még dolgozna tovább és ezt nem tennénk meg akkor egy idő után betelne a ram.

4.2. C EXOR titkosító

Írj egy EXOR titkosítót C-ben!

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

#define MAX_KULCS 100
#define BUFFER_MERET 256

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

    int kulcs_index = 0;
    int olvasott_bajtok = 0;

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

    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);
    }
}
```

```
}
```

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/lovaszbotond/Caesar/blob/master/Exor%20titkoC3%ADt%C3%B3%20e.c>

Maga a program ahogy a feladat is kéri egy titkosító lesz melyhez egy x hosszú kulcsot megadva titkosíthatunk szövegeket. Megismerkedünk a headerben egy nem "#include"-al kezdődő pre-compiler által fordított függvénykönyvtárral, ami a nevéből adódóan is látjuk, hogy definíció. Nem is kell túlgondolnunk definiáljuk, hogy a MAX_KULCS = 100 és ezt nem fogjuk tudni a mainen belül megváltoztatni. Szintúgy a BUFFER_MERET-et 256-al tesszük egyenlővé. Megadja mennyit tud egyszerre beolvasni (hány darab karaktert). Az argc megmondja hogy a programot hány szóval hívtam meg/fordítottam le. Tegyük fel gcc e.c -o k.cl akkor a spacek száma plusz 1 lesz az argc, ami jelenleg a példánkban 4. Az argv tárolja az argumentumokat. Tehát a parancssori argumentumok kezeléséhez szükségesek. A char variable egy nagyon kicsi 1 byte-os történet. Karaktereket deklarálunk vele. A programban a "max_kulcs", illetve a buffer amit beállítottunk neki. A kulcs méret amivel folytathatjuk. A strlen a string.h-ban találjuk meg, és a megadott string, hogy hány karakter hosszú azt mondja meg. A strncpy "string copy" pedig hogy mibe, mit, milyen hosszú. A while ciklusban végigolvassa a szöveget a "read" segítségével ami egészen addig olvassa a fájlt, míg a fájl vége jellel nem találkozik. Majd ha megtalálta lelévi a programot. A "buffer" méretnyit olvassa be. A write pedig ki írja az olvasott byteokat. Tehát "titkosítunk". A for cikluson belül a ciklus 0-tól indul, az olvasott byte-ok számáig és mindig növeljük egyel. A cikluson belül a magban a buffer "i"-edik elemét exorozzuk az adott kulcsindexel. A kulcs indexhez hozzá adunk egyet majd maradékosztást végzünk rajta. Ez azért kell nekünk, mert ha eléri a kulcs adott méretét akkor ismét nulláról fog indulni. A "return 0;" nem kell a program végére, mert elvégzi a feladatot és off.

4.3. Java EXOR titkosító

Írj egy EXOR titkosítót Java-ban!

```
import java.io.*;
import java.util.ArrayList;
import java.util.Scanner;

class exor
{
    public static void main(String[] args)
    {
        FileInputStream fin=null;
        FileOutputStream fout=null;
        try
        {
            fin=new FileInputStream("tiszta.txt");
            int c;
            ArrayList<Integer> in_v = new ArrayList<Integer>();
            ArrayList<Integer> out_v = new ArrayList<Integer>();
            Scanner in = new Scanner(System.in);
            System.out.println("Enter key:");
            String key = in.nextLine();
```



```
        if(key.length() !=9)
        {
            System.out.println("Bad key");
            return;
        }
        while((c=fin.read())!=-1)
        {
            in_v.add(c);
        }
        for(int i=0;i<in_v.size();i++)
        {
            out_v.add(in_v.get(i)^key.charAt(i%9));
        }
        fout = new FileOutputStream("titkos.txt");
        for(int i=0;i<out_v.size();i++)
        {
            System.out.printf("%c",out_v.get(i));
        }
    }
    catch(Exception ex)
    {
    }
    finally
    {
        try
        {
            if(fin!=null) fin.close();
            if(fout!=null) fout.close();
        }catch(Exception ex)
        {
        }
    }
}
```

Megoldás videó:

Megoldás forrása:<https://github.com/lovaszbotond/Caesar/blob/master/java%20exor>

A feladat megoldásánál Petrus József Tamás segített. A program az előző feladat megoldása Java környezetben. A különbség a két program között, hogy az alap szöveget tartalmazó fájl neve tiszta.txt, amely egy mappában kell, hogy legyen a programunkkal illetve a kulcsot a standard inputról kéri be, nem pedig parancssori argumentumként mint ahogyan az korábban volt.

4.4. C EXOR törő

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

```
#define MAX_TITKOS 4096
#define OLVASAS_BUFFER 256
#define KULCS_MERET 5
#define _GNU_SOURCE

#include <stdio.h>
#include <unistd.h>
#include <string.h>

double
atlagos_szohossz (const char *titkos, int titkos_meret)
{
    int sz = 0;
    for (int i = 0; i < titkos_meret; ++i)
        if (titkos[i] == ' ')
            ++sz;

    return (double) titkos_meret / sz;
}

int
tisztalta_lehet (const char *titkos, int titkos_meret)
{
    // a tiszta szoveg valszeg tartalmazza a gyakori magyar szavakat
    // illetve az átlagos szóhossz vizsgálatával csökkentjük a
    // potenciális töréseket

    double szohossz = atlagos_szohossz (titkos, titkos_meret);

    return szohossz > 5.0 && szohossz < 9.0
        && strcasestr (titkos, "hogy") && strcasestr (titkos, "nem")
        && strcasestr (titkos, "az") && strcasestr (titkos, "ha");
}

void
exor (const char kulcs[], int kulcs_meret, char titkos[], int titkos_meret)
{
    int kulcs_index = 0;

    for (int i = 0; i < titkos_meret; ++i)
    {
        titkos[i] = titkos[i] ^ kulcs[kulcs_index];
        kulcs_index = (kulcs_index + 1) % kulcs_meret;
    }
}
```

```
    }

}

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

    return tiszta_lehet (titkos, titkos_meret);
}

int
main (void)
{
    char kulcs[KULCS_MERET];
    char titkos[MAX_TITKOS];
    char *p = titkos;
    int olvasott_bajtok;

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

    // maradek hely nullazasa a titkos bufferben
    for (int i = 0; i < MAX_TITKOS - (p - titkos); ++i)
        titkos[p - titkos + i] = '\\0';

    // osszes kulcs eloallitasa
    for (int ii = 'a'; ii <= 'z'; ++ii)
        for (int ji = 'a'; ji <= 'z'; ++ji)
            for (int ki = 'a'; ki <= 'z'; ++ki)
                for (int li = 'a'; li <= 'z'; ++li)
                    for (int mi = 'a'; mi <= 'z'; ++mi)
                    {
                        kulcs[0] = ii;
                        kulcs[1] = ji;
                        kulcs[2] = ki;
                        kulcs[3] = li;
                        kulcs[4] = mi;
```

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

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

return 0;
}
```

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/lovaszbotond/Caesar/blob/master/Exor%20titkoC3%ADt%3%B3%20t.c>

A korábban megírt 4.2-es feladatunkban látott program titkosított szövegét hivatott feltörni. Először megcsináljuk a kötelező, feladat megoldásánál fő szempontot játszó függvényeket, melyek segítenek a feltörésben. Nézzük őket darabonként.

Az `atlagos_szo_hossz`-on belül láthatjuk a `const char *titkos`-t ami egy későbbiekben meg nem változtatható mutató. Beállítom hova mutasson a pointer és úgy is marad. A `for` cikluson belül az "i" 0-tól indul egészen míg a `titkos_meret`-et el nem éri. Az `if`-en belül megszámloljuk a karaktereket szavanként. Ha space jelenséget észlel tehát az "i"-edik eleme szóköz akkor növeljük az "sz"-t. Ami a "titkos" fakkba fog menni. A `return` pedig szimplán átlagot számolunk. Elosztjuk a `titkos_meret`-et az sz szóközők számával.

A `tiszta_lehet` függvény ahogy a komment szekcióban is írjuk a programon belül, a potenciális töréseket csökkenthetjük. Jelen esetben be is állítjuk, hogy az átlagos szóhossz 5 és 9 között esik, a leggyakoribb magyar szavaink pedig, hogy - az - nem - ha, melyeket az `strcasestr` a `strstr()`-el ellentétben megvizsgálja ezeknek az előfordulását és rögzíti is azt. "Tű a szénakazalban" ahogyan a manuál is írja. A lényege pedig, hogy a `szo_hossz`-ban tároljuk az `atlagos_szo_hossz` által kapott értékeket.

A `main`-ben belül, szintén olvashatjuk a kommenteket melyek segítenek a feladat megértésében. Megadjuk hogy jelen esetben a kulcsunk öt hosszú legyen, de lehetne harminc akár száz hosszú is. Egyébként a kulcs a-z-ig illetve 0-9-ig tartalmazhatja a karaktereket. Speciális karaktereket nem tartalmazhatna. A program sebességén tudunk növelni, viszont akkor át is kellene írunk a forrásunkat. Egyenlőre ismerkedjünk ezzel a forrással, és a későbbiekben még találkozhatunk, ezen forrás továbbfejlesztett felgyorsított változatával.

4.5. Neurális OR, AND és EXOR kapu

R

```
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])

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

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

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

plot(nn.orand)

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

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])

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])
```

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

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

A neuron egy olyan agysejt, amelynek alapfeladata az elektromos jelek összegyűjtése, feldolgozása és szétterjesztése. Azt gondoljuk, hogy az agy információfeldolgozó kapacitása elsősorban ilyen neuronok hálózatából alakul ki. A korai MI néhány kutatása mesterséges neurális hálók létrehozására irányult. Elnagyolva az mondható, hogy a neuron akkor "tüzel", amikor a bemeneti értékek súlyozott összege meghalad egy küszöböt. A neurális háló a tanuló rendszerek egyik leghatékonyabb és legnépszerűbb formája, ezért megéri külön tárgyalni. A neurális hálók irányított kapcsolatokkal összekötött csomópontokból vagy egységekből állnak. Az "i"-edik egységtől az "j"-edik felé vezető kapcsolat hivatott az aktivizációt terjesztetni. Minden egyes kapcsolat rendelkezik egy hozzá asszociált numerikus súllyal, ami meghatározza a kapcsolat egységét és előjelét. Minden egyes "i" egység először a bemeneteinek egy súlyozott összegét számítja ki. A neurális hálózat bemeneti kapcsolatokból, függvényekből, aktivációs függvényekből, egy kimenetből és kimeneti kapcsolatokból áll. A kimenetét úgy kapja, hogy egy g aktivációs függvényt alkalmaz a kapott összegre. Később le is írjuk, mi is ez a függvény.

A feladat a neurális OR, AND, EXOR kapukat kéri tőlünk. Megfelelő bemeneti és eltolássúlyokkal rendelkező, küszöbaktivációjú egységek képesek logikai kapuként működni. Ez azért fontos, mert azt jelenti, hogy ezen egységek felhasználásával tetszőleges logikai függvény kiszámítására tudunk hálózatot építeni.

A `library(neuralnet)`-es csomagot betöltjük a programunkba. Három részre bontva elmagyarázzuk/-megtanítjuk, hogyan is alkalmazza a különböző bemeneteket és hogy dolgozzon vele. A logikai kapuk különböző logikai igaz/hamis kiemeneteket adnak mely az OR esetében :

```
0-0->0
0-1->1
1-0->1
1-1->1
```

Az AND :

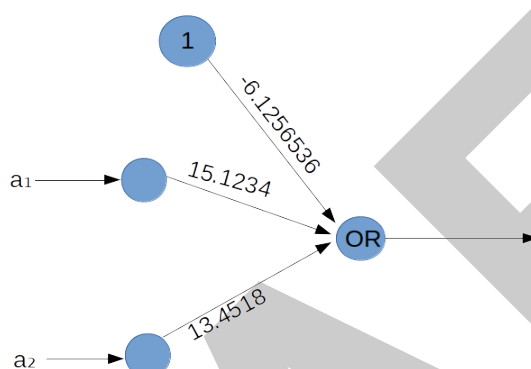
```
0-0->0
0-1->0
1-0->0
1-1->1
```

Az EXOR pedig :

```
0-0->0
0-1->1
1-0->1
1-1->0
```

Tehát ezt tanítjuk meg neki, hogy ezekkel a paraméterekkel dolgozzon. Az `or.data` sorunkban csinálunk belőle adatot. Átadjuk ezeket az adatokat a neurálnetnek. Szintén az `nn.orand` illetve az `nn.exorsor`okban is ezt tesszük meg. Az OR és az AND esetében kiválóan működik a programunk. Miután megattuk neki a

paramétereket a neurális háló elkezd saját magát tanítani. Beállítja a megfelelő súlyokat amivel dolgozni fog és amikor azok kijönnek, akkor a tanítás befejeződik. A `compute` paranccsal beadjuk neki hogy ellenőrizze le magát és látjuk, hogy az eredményben a táblázatokhoz megfelelően egy nagyon közeli értéket kapunk, amiből már tudjuk, hogy helyes a megoldás és a művelet eredménye. Az EXOR esetében a súlyozás nem megfelelő nagyjából mindenütt 0.5-ös eredményt kapunk pedig ahogy szemléltettük '0,1,1,0' a végkifejlett. Így hát megoldásnak azt választjuk, hogy a `hidden` azaz rejtett neuronokat nem 0-val hanem például 2-vel vagy programunk esetében egy kis sorozattal tesszük egyenlővé `hidden=c(6, 4, 6)`. Így azért is fog működni, mert rájöttünk, hogy a többrétegű hálózatokat lehet jól tanítani. A következő ábra amit szemléltetni fogok a program egy lehetséges megvalósulása lesz és remélem segít megérteni mégjobban, hogyan is működik a folyamat. A plot függvénnyel a program végén egy hasonló ábrát rajzoltatunk ki, az adatok függvényében.



a₁ – bemenet 0 1 0 1
a₂ – bemenet 0 0 1 1
or – kimenet 0 1 1 1

A bemenetről láthatjuk a súlyozását a programunknak az éleken, illetve az 1-es bemeneten a negatív értékkel.

1- 0.001091766 – 0
2- 0.999991787 – 1
3- 0.999124123 – 1
4- 0.999999999 – 1

4.6. Hiba-visszaterjesztéses perceptron

C++

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

```
using namespace std;

int main (int argc, char **argv)
{
    png::image <png::rgb_pixel> png_image ( argv[1] );

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

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

    double* image = new double[size];

    for (int i=0; i < png_image.get_width(); ++i)
        for (int j=0; j < png_image.get_height(); ++j)
            image [ i*png_image.get_width() +j ] = png_image[i][j].red;

    double value = (*p) ( image );

    cout << value << endl;

    delete p;
    delete [] image;

    return 0;
}
```

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/lovaszbotond/KONYVALL/blob/master/perceptron.hpp>(perceptron.hpp forrása)

Megoldás forrása 2: <https://github.com/lovaszbotond/KONYVALL/blob/master/perceptron.cpp>(perceptron.cpp forrása)

A neuron a mesterséges intelligenciában használt legelterjedtebb változata, a perceptron, amit egy alakfelismerő fépnek tekinthetünk. A nullából és egyesekből álló bemeneti mintázatokat hivatott megtanulni számos kísérlet árán. Ezeknek a bemeneteknek a súlyozott összegzését végzi, amelyet egy nem lineáris leképezés követ.

A perceptron három fő elemből áll:

A retina: Bemeneti jeleket fogadó cellákat tartalmazza, melyek a legtöbb modellnél igen/nem válaszokat szolgáltatnak, de lehetőség volt a stimulus intenzitásával arányos jelek generálására is.

Az asszociatív cella: Egyes cellái csatlakozhatnak a retinacellákhoz, más asszociatív cellákhoz, és az alábbiakban ismertetett harmadik réteg döntési celláihoz. Ezek a cellák összegzik a hozzájuk érkező jeleket, impulzusokat.

A döntés cella: Ez a réteg a perceptronnak a kimenete. Az asszociatív réteggel azonosan működnek, csak a bemenetek származhatnak akár egy, vagy több döntési cellától, akár az asszociatív celláktól.

A feladatunk megoldásánál a bull.png segített, hogy megkapjuk az eredményünket az stdout-ra. Nézzük részenként hogyan is működik a perceptron.cpp

A headerben includeáljuk a "perceptron.hpp" csomagunkat melyben a perceptron osztályt megtalálhatjuk, lényegében a perceptronnak a definíciója. Írunk egy main-t. A mainben az első soromban beállítom, hogy nem én szeretnék képet létrehozni, hanem fájlból szeretném importálni. Ugye paraméterenként fogom átadni a nevét ami jelen esetünkben az első argumentumunk lesz majd --> `png::image pngrgb_pixel png_image (argv[1]);`. A kép méretét megadom az `int size`-al ahol a kép szélességét szorzom össze a kép magasságával. Majd foglalunk a szabad táron helyet a perceptronnak. Elnevezzük `p`-nek. A paraméterei: 3 layer, az első rétegnek `size` darab neuront akarok adni tehát azt állítom be, a másodiknak 256, a harmadiknak pedig egy szám lesz az eredménye tehát azt állítom be. Ha már foglaltunk a perceptronnak helyet a memóriában akkor a végén töröljük is azt ki, nehogy elfolyjon a végén. Ezt a `delete p`-vel tesszük meg. Egy olyan osztályunk van a továbbiakban ami tartalmazza a függvényhívás operátort. Ennek átadjuk az `image`-t `double* image = new double[size]`. Így helyet foglaltunk az image-nek is. A `for` ciklust egyértelműen lehet olvasni korábbi tanulmányainkból kifolyólag, ahogy haladtunk a könyvvel. Első `for` ciklus a szélesség, második magasság. Majd ugye az `image` hez a sor oszlopot hozzá társítjuk. Az "i" sor "j" oszlop ahogy a "height"- "width" is mutatja. Ez akkor egyenlő az RGB objektumnak a jelen esetben red komponensével. De ez lehetne green .. blue .. vagy színek szorzata... stb. Majd kiszámoljuk az értéket `double value`, amit `std::cout`-ra ki is íratunk `cout << value`. Magát a programot az alábbi paranccsal tudjuk fordítani: `g++ perceptron.hpp perceptron.cpp -o perc(bármilyen_nev) -lpng`

Futtatni pedig: `./perc kép_neve.png`

5. fejezet

Helló, Mandelbrot!

5.1. A Mandelbrot halmaz

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/lovaszbotond/Mandelbrot/blob/master/Mandelsi>

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

#define N 500
#define M 500
#define MAXX 0.7
#define MINX -2.0
#define MAXY 1.35
#define MINY -1.35

void GeneratePNG(int tomb[N][M]) {
    png::image<png::rgb_pixel> image(N, M);

    for (int x = 0; x < N; ++x) {
        for (int y = 0; y < M; ++y) {
            image[x][y] = png::rgb_pixel(tomb[x][y], tomb[x][y], tomb[x][y]);
        }
    }
    image.write("kimenet.png");
}

struct Komplex {
    double re, im;
};

int main() {
    int tomb[N][M];
```

```
int i, j, k;
double dx = (MAXX - MINX) / N;
double dy = (MAXY - MINY) / M;

struct Komplex C, Z, Zuj;

int iteracio;

for (i = 0; i < M; ++i) {
    for (j = 0; j < N; ++j) {
        C.re = MINX + j * dx;
        C.im = MAXY - i * dy;

        Z.re = 0;
        Z.im = 0;
        iteracio = 0;

        while (Z.re * Z.re + Z.im * Z.im < 4 && iteracio++ < 255) {
            Zuj.re = Z.re * Z.re - Z.im * Z.im + C.re;
            Zuj.im = 2 * Z.re * Z.im + C.im;
            Z.re = Zuj.re;
            Z.im = Zuj.im;
        }
        tomb[i][j] = 256 - iteracio;
    }
}

GeneratePNG(tomb);

return 0;
}
```

A feladat megoldásához, köszönöm a sok segítséget az UDPROG-os kódoknak, melyeket sourceforge.net weboldalán meglehetősen találni és későbbi csokorbéli példák megoldásánál is lehet használni az általuk megszerzett tapasztalatot.

Ezen mandelbrot halmaz részletesebb leírását meg lehet találni a csokor második feladatánál ahol már be include-áljuk a complex függvénykönyvtárat. A feladatunk, majdnem ki lehet jelenteni, hogy teljes mértékben hasonlít a másodikhoz. A különbség kettejük között, hogy ebben a szakaszban a nehézséget, az adja, hogy saját magunknak kell le implementálnunk a különböző funkciókat/függvényeket amiket, alapvetően megkapunk a complex csomagban. A #define stabil definiálással az exor törésnél találkozhattunk először. Ezek lefixált elemek amelyek értékein később a programban nem tudunk változtatni. A GeneratePNG függvény mint ahogyan a nevéből is lehet következtetni, fogja nekünk elkészíteni a mandelbrot képet. A stílusosabb megoldást complex osztályos mandelbrot halmaz nyújtja, mert abban mi adhatjuk, meg mi legyen a képünk-nek a neve, míg itt a kimenet.png nevet fogja kapni. `(image.write("kimenet.png");)`

x->szélesség y->magasság

N->szélesség M->magasság

a MIN/MAX magától értetődően - minimum / maximum

re - valós rész , im - képzetes rész

for ciklus i - kisebb mint #define M , for ciklus j - kisebb mint #define N

A programban megtalálható számításokról részletesen a második példán keresztül fogunk megismerkedni.

A két programkódot összehasonlítva lehet látni , hogy a while cikluson belül a komplex résznél nem kell megírnunk a számításokat.

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

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/lovaszbotond/Mandelbrot/blob/master/Mandelco>

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

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

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

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

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

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

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

// j megy a sorokon
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;
    std::cout << "\r" << szazalek << "%" << std::flush;
}

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

A Mandelbrot-halmazt Benoit Mandelbrot fedezte fel, és Adrien Douady és John Hamal Hubbard nevezte el róla 1982-ben. A matematikában a Mandelbrot-halmaz azon c komplex számokból áll, melyekre az alábbi

x^n rekurzív sorozat:

$x_1 := c, x_{n+1} := (x_n)^2 + c$

nem tart végtelenbe, azaz abszolút értékben (a hosszára nézve) korlátos. A Mandelbrot-halmazt a komplex számsíkon ábrázolva, egy nevezetes fraktálalakzat adódik.

Most , hogy megvolt a tiszteletkörünk nézzük meg , hogyan is működik a programunk amit fentebb láthattunk.

Az előző feladat nehézségeit kiküszöbölve ebben a megoldásban segítségül hívjuk a headerben az `#include <complex>` könyvtárat amelyben már megtalálhatóak a korábban leírt függvények. Láthatjuk , hogy az elején deklaráljuk a megfelelő egységeinket `int/double` típusú változóinkat felhasználva. Az előző csokrokban is találkoztunk már a `main` melletti argumentumokkal. Ugye az `argc` utal arra , hogy hány szóval hívtam meg a programunkat , illetve az `argv` amely a parancssori argumentumok kezeléséhez szükséges. Az `if` utasításblokkon belül láthatjuk , hogy az `argc` amennyiben 9 szóval hívjuk meg a programot az esetben a szélesség lesz a harmadik a magasság (ez a kettő lesz a komplex sík vizsgált tartományára feszített háló) lesz a negyedik az iterációs határ (tehát hogy maximum hány lépésig tudom nagyítani (nagyítási pontosság)) lesz az ötödik. Az `a,b,c,d` maga a komplex síkunknak a vizsgált tartománya amiket megadhatunk. Az `atoi` egy string típusú változót átkonvertál `int` típusúvá. Az `atof` pedig hasonlóan csak `double` típusúvá konvertál. Az `else` ágon arról lenne szó , ha véletlen rosszul futtatnánk vagy rosszul írnánk be, rossz sorrendben a paramétereket , akkor segít nekünk és az `stout` ki írja a helyes használatnak a feltételét. Ez utobbi esetben a program jelzi is az operációs rendszer felé hogy véget értem. (`return -1`) A `png::image` a `png` könyvtár alapkészletében találjuk , mellyel az adott sorban megadjuk a képünknek a szélességét, magasságát. A `dx/dy` esetében megadjuk , hogy az `[a,b]x[c,d]` tartományon milyen sűrű a megadott szélesség/magasság háló. Alatta találjuk a valós komplex illetve imaginárius komplex részt, valós egészeket , imaginárius egészeket. Mint ahogy a komment is írja a `j`-vel végigmegyünk a sorokon a `k`-val pedig az oszlopokon egy `for` ciklus keretein belül. A `while`-on belül ha a `z_n` kisebb mint 4 akkor a feltétel nem teljesült. A program az iteráció kisebb iterációshatár sérülésével lépett ki. Tehát feltesszük, hogy a `c`-ről , hogy itt az `z_{n+1} = z_n * z_n + c` sorozat konvergens , azaz iteráció= iterációshatár. Az `iteracio%255` tehát ez miatt egyenő 255-el. Ekkor az iteráció az esetleges nagyítások során valahányszor `*256 + 255`. Ezt követően beállítjuk , hogy a felhasználó lássa a program , hogyan is halad azint `szazalek = (double) j / (double) magassag * 100.0`; `std::cout << "\r" << szazalek << "%" << std::flush`; csipetnél, így az `stdout`on , jelezve "1%" "2%" stb.. "98%" "99%" "100%". ha elértük a "100%" -ot akkor a program ki írja , hogy az `argv[2]`-es helyen megnevezett programom , " mentve ".

5.3. Biomorfok

Megoldás videó: <https://youtu.be/IJMbGRzY76E>

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

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

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

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

if ( argc == 12 )
{
    szelesseg = atoi ( argv[2] );
    magassag =  atoi ( argv[3] );
    iteraciosHatar =  atoi ( argv[4] );
    xmin = atof ( argv[5] );
    xmax = atof ( argv[6] );
    ymin = atof ( argv[7] );
    ymax = atof ( argv[8] );
    reC = atof ( argv[9] );
    imC = atof ( argv[10] );
    R = atof ( argv[11] );
}
else
{
    std::cout << "Hasznalat: ./3.1.2 fajlnev szelesseg magassag n a b c ↵
                d reC imC R" << std::endl;
    return -1;
}

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

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

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

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

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

    for ( int x = 0; x < szelesseg; ++x )
    {

        double reZ = xmin + x * dx;
        double imZ = ymax - y * dy;
```

```

std::complex<double> z_n ( reZ, imZ );

int iteracio = 0;
for (int i=0; i < iteraciosHatar; ++i)
{
    z_n = std::pow(z_n, 3) + cc;
    //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*20)%255, (iteracio *
                *40)%255, (iteracio*60)%255 ));
}

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

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

```

Eredetileg 1986-ba kell visszautazzunk , Pickover-hez aki először foglalkozott ezzel bár ma már bebizonyítottuk hogy az akkori kijelentések ma már nem helytállóak.A biomorfológia a biológiai morfológiákat jelenti. A biomorf algoritmus a gerinctelen szervezetekre hasonlító változatos és bonyolult formák létrehozásában használható. Számos technikát és módosítást vezettünk be, hogy ezeket a fraktálokat kapjuk.Részletes leírásukat , és algoritmikus gondolkodásukat a hasonló feladat típusokhoz az alábbi weboldal nyújt kimerítő és hasznos információkkal- többek között a Biomorfok különböző típusú iterációival.

<https://pdfs.semanticscholar.org/f54b/0b315d979142d7d33b8e69cc8942bad1f60d.pdf>

A csokor második feladványához hasonlóan indul programunk.Deklaráljuk a megfelelő egységeinket , melyekkel felokosítjuk a programunkat , hogy tudjon mivel dolgozni. Kiegészülve három számmal: "reC" "imC" és "R". A "reC" a C komplex számunk valós része az "imC" pedig a C komplex számunknak az imaginárius része.Az R pedig a valós szám.Ha azt át lépjük akkor a végtelenbe fogunk elszállni.Ezekkel természetesen a parancssori argumentumunkat is ki kell egészítenünk.Ami még újdonság a kódunkban az az std::pow ami a complex könyvtárban található. Elvégez helyettünk műveleteket , jelen esetben z_n-t a 3-ra emeljük vele és nem kell leírunk háromszor egymás után szorzás formájában.Az std::real/std::imag a valós illetve imaginárius rész. Feltételünkön belül találhatóak meg és rájuk érvényesek a korábban kitett végtelenbe kirepülő kijelentésem. A break-re azért van szükségünk , mert ha már minden rácspontot megvizsgáltunk , akkor ki kell léptetni az iterációból.A kep.set_pixel (x, y, png::rgb_pixel ((iteracio*20)%255, (iteracio*40)%255, (iteracio*60)%255)); kódban színezhajjuk illetve a formáján is mahinálhatjuk kedvünkre ,a lefutás után megkapott ábrát.

A missziónk során a fentebb említett/linkelt cikk ami a fő vonulatát képezte programunk megvalósításában.

5.4. A Mandelbrot halmaz CUDA megvalósítása

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

Megoldás forrása:

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

#include <sys/times.h>
#include <iostream>

#define MERET 600
#define ITER_HAT 32000

__device__ int
mandel (int k, int j)
{
    // Végigzongorázza a CUDA a szélesség x magasság rácsot:
    // most éppen a j. sor k. oszlopában 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 rács csomópontjainak
    // megfelelő komplex szám
    reC = a + k * dx;
    imC = d - j * dy;
    // z_0 = 0 = (reZ, imZ)
    reZ = 0.0;
    imZ = 0.0;
    iteracio = 0;
    // 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 kiindulási 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
```

```
    ujureZ = reZ * reZ - imZ * imZ + reC;
    ujimZ = 2 * reZ * imZ + imC;
    reZ = ujureZ;
    imZ = ujimZ;

    ++iteracio;

}
return iteracio;
}

/*
__global__ void
mandelkernel (int *kepadat)
{

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

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

}
*/

__global__ void
mandelkernel (int *kepadat)
{

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

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

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

}

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

    int *device_kepadat;
    cudaMalloc ((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);
}

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 CUDA az Nvidia által létrehozott párhuzamos számítási platform és alkalmazás programozási felület(API). Lehetőséget ad általános célú feldolgozásra de a CUDA képes grafikus feldolgozó egységet igénybe venni. A CUDA platform egyúttal egy olyan szoftverréteg, amely közvetlen hozzáférést biztosít a GPU virtuális utasításkészletéhez és a párhuzamos számítási elemekhez a számítási magok végrehajtásához. A Cuda programoknak kiterjesztése .cu

Az első lépésben végigmegyünk a szélesség/magasság rácson , amelynek fel is vesszük a számítási adatait.Szokásos módon kiszámítjuk a dx,dy értékeket majd beállítjuk helyesen az iterációshatárt. A j-k koordinátákon ki tudjuk számolni a globális komplexet.Ezen belül is mind a valós mind az imaginárius részét.A kommentek alapján melyet Bátfai Tanár Úr beültetett a programba egyébként tökéletesen végiglehet követni a programunknak a működését.A while cikluson belül meg kell adjuk ismét a matematikai háttérrel mert nem kértük segítségül az std::complex csomagot.A mandelkernelben definiáljuk a kép adatokat.Mérjük egyúttal az időt is , hogy ezt később tudjuk közölni a userrel hogy mennyi ideig tartott a számítás.Ismét segítségül , ott van , hogyan is kell a programot helyesen használni , ha nem sikerülne a futtatási parancsot kiadni helyesen.Képet létrehozunk ezt követően , melynek beállítjuk a színét és a méretét valamint tudtára adjuk a felhasználónak , hogy a kép elmentésre került tehát mentve. A programon közösen dolgoztunk Czinke Mártonnal, aki egyben el is magyarázta nekem mi is a CUDA.

5.5. Mandelbrot nagyító és utazó C++ nyelven

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

Megoldás forrása: <https://github.com/lovaszbotond/Mandelbrot/blob/master/C%2B%2B%20nagy%3ADt%3B3>

Megoldás videó:

```
#include "SFML/Graphics.hpp"

const int width = 1280;
const int height = 720;

struct complex_number
{
    long double real;
    long double imaginary;
};
```

```
void generate_mandelbrot_set(sf::VertexArray& vertexarray, int ←
    pixel_shift_x, int pixel_shift_y, int precision, float zoom)
{
    #pragma omp parallel for
    for(int i = 0; i < height; i++)
    {
        for (int j = 0; j < width; j++)
        {
            long double x = ((long double)j - pixel_shift_x) / zoom;
            long double y = ((long double)i - pixel_shift_y) / zoom;
            complex_number c;
            c.real = x;
            c.imaginary = y;
            complex_number z = c;
            int iterations = 0;
            for (int k = 0; k < precision; k++)
            {
                complex_number z2;
                z2.real = z.real * z.real - z.imaginary * z.imaginary;
                z2.imaginary = 2 * z.real * z.imaginary;
                z2.real += c.real;
                z2.imaginary += c.imaginary;
                z = z2;
                iterations++;
                if (z.real * z.real + z.imaginary * z.imaginary > 4)
                    break;
            }
            if (iterations < precision / 4.0f)
            {
                vertexarray[i*width + j].position = sf::Vector2f(j, i);
                sf::Color color(iterations * 255.0f / (precision / 4.0f), ←
                    0, 0);
                vertexarray[i*width + j].color = color;
            }
            else if (iterations < precision / 2.0f)
            {
                vertexarray[i*width + j].position = sf::Vector2f(j, i);
                sf::Color color(0, iterations * 255.0f / (precision / 2.0f) ←
                    , 0);
                vertexarray[i*width + j].color = color;
            }
            else if (iterations < precision)
            {
                vertexarray[i*width + j].position = sf::Vector2f(j, i);
                sf::Color color(0, 0, iterations * 255.0f / precision);
                vertexarray[i*width + j].color = color;
            }
        }
    }
}
```

```
    }
}

int main()
{
    sf::String title_string = "Mandelbrot Set Plotter";
    sf::RenderWindow window(sf::VideoMode(width, height), title_string); ←
        méretekkel és címmel)
    window.setFramerateLimit(30);
    sf::VertexArray pointmap(sf::Points, width * height);

    float zoom = 300.0f;
    int precision = 100;
    int x_shift = width / 2;
    int y_shift = height / 2;

    generate_mandelbrot_set(pointmap, x_shift, y_shift, precision, zoom);

    /**
     *
     *
     *
     *
     * */
    while (window.isOpen())
    {
        sf::Event event;
        while (window.pollEvent(event))
        {
            if (event.type == sf::Event::Closed)
                window.close();
        }

        if (sf::Mouse::isButtonPressed(sf::Mouse::Left))
        {
            sf::Vector2i position = sf::Mouse::getPosition(window);
            x_shift -= position.x - x_shift;
            y_shift -= position.y - y_shift;
            zoom *= 2;
            precision += 200;

            #pragma omp parallel for
            for (int i = 0; i < width*height; i++)
            {
                pointmap[i].color = sf::Color::Black;
            }
        }
    }
}
```

```
        }
        generate_mandelbrot_set(pointmap, x_shift, y_shift, precision, zoom);
    }
    window.clear();
    window.draw(pointmap);
    window.display();
}

return 0;
}
```

A program fordításához szükségünk van arra, hogy telepítsünk gépünkre egy két alapvető csomagot. Köztük:

`sudo apt-get install libsFML-dev`

Build: `g++ MandelbrotSetPlotter.cpp -lsfml-window -lsfml-system -lsfml-graphics -fopenmp -O2`

Használat: `g++ -o mbhzoom MandelbrotSetPlotter.cpp -lsfml-window -lsfml-system -lsfml-graphics -fopenmp -O2`

Indítás: `./mbhzoom`

```
const int width = 1280;
const int height = 720;
```

Első körben beállítjuk az ablak szélességét/magasságát.(resolution) Ezek konstansok.

```
struct complex_number
{
    long double real;
    long double imaginary;
};
```

Használjuk a komplex számokhoz.

A következőkben a `void generate_mandelbrot_set` után egészen az `"int main()-ig` a mandelbrot komplex alapján legenerálunk egy mandelbrot halmazt mint ahogy azt eddigi megoldásaink során is csináltuk, annyi különbséggel, hogy most máshogy nevezzük el valós/képzetes/komplex/stb.. részt, hogy a szemünk, szokja a különböző forráskódok olvasását még ha az matematikailag ugyan az is.a feltételen belül az `int iterations = 0`-ban fogjuk tárolni az iterációk számát. A pixelek színe az iterációk számán fog alapulni.

Jöhet a main:

```
sf::String title_string = "Mandelbrot Set Plotter";
sf::RenderWindow window(sf::VideoMode(width, height), title_string);
window.setFramerateLimit(30);
sf::VertexArray pointmap(sf::Points, width * height);
```

Megadjuk az ablaknak a címét majd az ablak objektum(létrehozza az ablakot a megadott mértékkel és címmel).Alább pedig a frissített ablakot kapjuk.

```
float zoom = 300.0f;
    int precision = 100;
    int x_shift = width / 2;
int y_shift = height / 2;
```

Inicializáljuk az értékeket a matek szerint. Legeneráljuk a mbh-t.

```
while (window.isOpen())
{
    sf::Event event;
    while (window.pollEvent(event))
    {
        if (event.type == sf::Event::Closed)
            window.close();
    }
}
```

Ciklikusan figyel az előforduló különböző event-eket ha egy olyan esemény következik be, hogy kattintunk az X gombra akkor bezárja az ablakot.

```
if (sf::Mouse::isButtonPressed(sf::Mouse::Left))
{
    sf::Vector2i position = sf::Mouse::getPosition(window);
    x_shift -= position.x - x_shift;
    y_shift -= position.y - y_shift;
    zoom *= 2;
precision += 200;
```

Továbbá ha a bal egérgommbal kattintunk, akkor az egér helyére nagyít az alábbi algoritmus segítségével. Minden nagyítás után újra legenerálja a mbh-t. A programunk végén pedig szimplán ellenőrzünk és újra indítunk ami a folyamatot illeti.

5.6. Mandelbrot nagyító és utazó Java nyelven

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/lovaszbotond/Mandelbrot/blob/master/Javanagy>

```
import java.awt.*;
import java.awt.image.BufferedImage;
import javax.swing.*;
import java.awt.event.*;

public class Mandelbrot extends JFrame implements ActionListener {

    private JPanel ctrlPanel;
    private JPanel btnPanel;
    private int numIter = 50;
    private double zoom = 130;
    private double zoomIncrease = 100;
```



```
private int colorIter = 20;
private BufferedImage I;
private double zx, zy, cx, cy, temp;
private int xMove, yMove = 0;
private JButton[] ctrlBtns = new JButton[9];
private Color themeColor = new Color(150,180,200);

public Mandelbrot() {
    super("Mandelbrot Set");
    setBounds(100, 100, 800, 600);
    setResizable(false);
    setDefaultCloseOperation(EXIT_ON_CLOSE);
    plotPoints();

    Container contentPane = getContentPane();

    contentPane.setLayout(null);

    ctrlPanel = new JPanel();
    ctrlPanel.setBounds(600,0,200,600);
    ctrlPanel.setBackground(themeColor);
    ctrlPanel.setLayout(null);

    btnPanel = new JPanel();
    btnPanel.setBounds(0,200,200,200);
    btnPanel.setLayout(new GridLayout(3,3));
    btnPanel.setBackground(themeColor);

    ctrlBtns[1] = new JButton("up");
    ctrlBtns[7] = new JButton("down");
    ctrlBtns[3] = new JButton("left");
    ctrlBtns[5] = new JButton("right");
    ctrlBtns[2] = new JButton("+");
    ctrlBtns[0] = new JButton("-");
    ctrlBtns[8] = new JButton(">");
    ctrlBtns[6] = new JButton("<");
    ctrlBtns[4] = new JButton();

    contentPane.add(ctrlPanel);
    contentPane.add(new imgPanel());
    ctrlPanel.add(btnPanel);

    for (int x = 0; x<ctrlBtns.length;x++){
        btnPanel.add(ctrlBtns[x]);
        ctrlBtns[x].addActionListener(this);
    }
}
```

```
        validate();

    }

    public class imgPanel extends JPanel{
        public imgPanel(){
            setBounds(0,0,600,600);

        }

        @Override
        public void paint (Graphics g){
            super.paint(g);
            g.drawImage(I, 0, 0, this);
        }
    }

    public void plotPoints(){
        I = new BufferedImage(getWidth(), getHeight(), BufferedImage. ←
            TYPE_INT_RGB);
        for (int y = 0; y < getHeight(); y++) {
            for (int x = 0; x < getWidth(); x++) {
                zx = zy = 0;
                cx = (x - 320+xMove) / zoom;
                cy = (y - 290+yMove) / zoom;
                int iter = numIter;
                while (zx * zx + zy * zy < 4 && iter > 0) {
                    temp = zx * zx - zy * zy + cx;
                    zy = 2 * zx * zy + cy;
                    zx = temp;
                    iter--;
                }
                I.setRGB(x, y, iter | (iter << colorIter));
            }
        }
    }

    public void actionPerformed(ActionEvent ae){
        String event = ae.getActionCommand();

        switch (event){
            case "up":
                yMove-=100;
                break;
            case "down":
                yMove+=100;
                break;
            case "left":
                xMove-=100;
                break;
```

```
        case "right":
            xMove+=100;
            break;
        case "+":
            zoom+=zoomIncrease;
            zoomIncrease+=100;
            break;
        case "-":
            zoom-=zoomIncrease;
            zoomIncrease-=100;
            break;
        case ">":
            colorIter++;
            break;
        case "<":
            colorIter--;
            break;
    }
```

```
    plotPoints();
    validate();
    repaint();
}
```

```
public static void main(String[] args) {
    new Mandelbrot().setVisible(true);
}
}
```

A Java megoldásnál egy teljesen új verziót próbálunk ki a mandelbrot nagyításra. Szokásos módon mint C++-ban itt is importáljuk a megfelelő software csomagokat. A public class Mandelbrot lesz a a programom neve is egyben , és ott lesz az osztályom is. A private szekcióban definiáljuk az objektumainkat majd a konstruktorokban inicializálunk.

```
public Mandelbrot() {
    super("Mandelbrot Set");
    setBounds(100, 100, 800, 600);
    setResizable(false);
    setDefaultCloseOperation(EXIT_ON_CLOSE);
    plotPoints();

    Container contentPane = getContentPane();

    contentPane.setLayout(null)
```

Alábbi csipetben létrehozuk az alap ablakunkat amiben később dolgozni fogunk. A `setBounds` a keretet fogja beállítani. A `setResizable(false)`, hogy ne tudjuk állítani annak a méretét, hanem fix pozícióban legyen. A `closeoperation` egy szimpla `exit` event lesz, hogy ki tudjunk lépni belőle. A `Container` `contentPane` = `getContentPane()` pedig lesz ahova be fogjuk szépen pakolgatni a tulajdonságokat/kezelési felületemet.

```
ctrlPanel = new JPanel();
    ctrlPanel.setBounds(600,0,200,600);
    ctrlPanel.setBackground(themeColor);
    ctrlPanel.setLayout(null);

    btnPanel = new JPanel();
    btnPanel.setBounds(0,200,200,200);
    btnPanel.setLayout(new GridLayout(3,3));
    btnPanel.setBackground(themeColor);

    ctrlBtns[1] = new JButton("up");
    ctrlBtns[7] = new JButton("down");
    ctrlBtns[3] = new JButton("left");
    ctrlBtns[5] = new JButton("right");
    ctrlBtns[2] = new JButton("+");
    ctrlBtns[0] = new JButton("-");
    ctrlBtns[8] = new JButton(">");
    ctrlBtns[6] = new JButton("");
ctrlBtns[4] = new JButton();
```

A "new" `Jpanel`-el lefoglalunk neki helyet a memóriában- azon belül is lesz `ctrl(control)Panel` illetve `btn(button)Pa` a `ctrlBtns(buttons)` pedig maguk a gombok belül, ezeket inicializáljuk, illetve aposztrófon belül a bennük lévő tartalom található.

```
contentPane.add(ctrlPanel);
    contentPane.add(new imgPanel());
ctrlPanel.add(btnPanel);
```

Szintén hozzá adjuk a `publicon` belüli `contentPane`-hez a most megírt objekteteket. Láthatjuk is melyek ezek - `ctrlPanel` - `btnPanel` - és létrehozunk majd egy `imgPanel`t is (`image`) aminek előre foglalunk helyet és egy teljesen különálló panel lesz 0,0 értékekkel.Szintén amiről még nem beszéltünk , `setBounds` a keret, `setLayout`, hogy rácsosan vagy összevíssza szeretném látni - jelenleg (`null`) értéket kapott a `ctrlPanel`en belül de láthatjuk , hogy a `btnPanel`en belül már "new `GridLayout(3,3)`" tehát egy 3x3-as mátrix lesz. A `Background` lesz a háttér - egyszerű `themeColor`.

```
for (int x = 0; x < ctrlBtns.length;x++){
    btnPanel.add(ctrlBtns[x]);
ctrlBtns[x].addActionListener(this);"
```

A `for` cikluson belül lényegében az összes gombra egy különálló eseményt kreálok.Megtörténik egy esemény mi arra fel vagyunk iratkozva és lépünk.Az `ActionListener`(akció figyelő) lesz az eventek visszatérése. A `validate()`; ellenőriz és újraindul.

```
public class imgPanel extends JPanel{
    public imgPanel(){
setBounds(0,0,600,600);
```

```
public void paint (Graphics g){
    super.paint(g);
    g.drawImage(I, 0, 0, this);
}
```

Az imgPanel lesz a JPanel gyermeke. A "paint" egy lefoglalt metódus. A "super.paint" egy őssztálybeli konstruktort hív meg amely öröklődött a szülőtől aki jelen esetben a JPanel. A "drawImage" pedig kirajzolat.

```
public void plotPoints(){
    I = new BufferedImage(getWidth(), getHeight(), BufferedImage. ←
        TYPE_INT_RGB);
    for (int y = 0; y < getHeight(); y++) {
        for (int x = 0; x < getWidth(); x++) {
            zx = zy = 0;
            cx = (x - 320+xMove) / zoom;
            cy = (y - 290+yMove) / zoom;
            int iter = numIter;
            while (zx * zx + zy * zy < 4 & iter > 0) {
                temp = zx * zx - zy * zy + cx;
                zy = 2 * zx * zy + cy;
                zx = temp;
                iter--;
            }
            I.setRGB(x, y, iter | (iter << colorIter));
        }
    }
}
```

Elsőként van az "I" ami a BufferedImage amit még a privateban is megadtunk és itt adunk hozzá szélességet, magasságot, hosszt, majd megszínezzük. (TYPE_INT_RGB) Következő lépésben pedig megírjuk mint C++-ban magát a matekot ami a mandelbrot halmaz mögött áll.

```
public void actionPerformed(ActionEvent ae){
    String event = ae.getActionCommand();

    switch (event){
    case "up":
        yMove-=100;
        break;
    case "down":
        yMove+=100;
        break;
    case "left":
        xMove-=100;
        break;
    case "right":
        xMove+=100;
        break;
    case "+":
        zoom+=zoomIncrease;
        zoomIncrease+=100;
        break;
    case "-":
        zoom-=zoomDecrease;
        zoomDecrease+=100;
        break;
    }
```

```
        zoom-=zoomIncrease;
        zoomIncrease-=100;
        break;
    case ">":
        colorIter++;
        break;
    case "<":
        colorIter--;
        break;
}

plotPoints();
validate();
repaint();
}
```

Megadjuk ezen kódcsipeten , hogy a gombok nyomására mi történjen. UP->fel y mentén 100-at , és kidob(break), DOWN -> le y mentén 100 at és kidob .. és így tovább az utolsó breakig szépen hivatkozunk mindenre. A végén pedig a "plotPoints","validate","repaint" - elérjük , hogy minden egyes event után újra-számoljon.

```
public static void main(String[] args) {
    new Mandelbrot().setVisible(true);
}
```

Létrehozzuk/megadjuk az egész classt és láthatóvá tesszük. A megoldás során közösen dolgoztunk együtt Dékány Róberttel , aki egyben tutoriált is.

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 videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/lovaszbotond/Welch/blob/master/polargen.cpp>

Megoldás forrása 2 : <https://github.com/lovaszbotond/Welch/blob/master/polargen.java>

```
import java.util.Random;

public class PolarGen
{
    private double tarolt;
    private boolean nincsTarolt;
    private Random r;
    private int RAND_MAX;

    public PolarGen()
    {
        nincsTarolt = true;
        r = new Random();
        r.setSeed(20);
        this.RAND_MAX=100;
    }
    public PolarGen(Integer RAND_MAX)
    {
        nincsTarolt = true;
        r = new Random();
        r.setSeed(20);
    }
}
```

```
    this.RAND_MAX=RAND_MAX;
}

public double kovetkezo()
{
    if (nincsTarolt)
    {

        double u1, u2, v1, v2, w;
        int i=0;
        do
        {
            u1 = r.nextInt() / (RAND_MAX + 1.0);
            u2 = r.nextInt() / (RAND_MAX + 1.0);
            v1 = 2 * u1 - 1;
            v2 = 2 * u2 - 1;
            w = v1 * v1 + v2 * v2;
        }
        while (w > 1 && i++ < 40000000);
        double r = Math.sqrt ((2 * Math.log10(w)) / w);
        tarolt = r * v2;
        nincsTarolt = !nincsTarolt;
        return r * v1;
    }
    else
    {
        nincsTarolt = !nincsTarolt;
        return tarolt;
    }
}
}
```

```
#include <iostream>
#include <cstdlib>
#include <cmath>
#include <ctime>

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



```
    if (nincsTarolt)
    {
        double u1, u2, v1, v2, w;
        do
        {
            u1 = std::rand () / (RAND_MAX + 1.0);
            u2 = std::rand () / (RAND_MAX + 1.0);
            v1 = 2 * u1 - 1;
            v2 = 2 * u2 - 1;
            w = v1 * v1 + v2 * v2;
        }
        while (w > 1);

        double r = std::sqrt ((-2 * std::log (w)) / w);

        tarolt = r * v2;
        nincsTarolt = !nincsTarolt;

        return r * v1;
    }
    else
    {
        nincsTarolt = !nincsTarolt;
        return tarolt;
    }
}

private:
    bool nincsTarolt;
    double tarolt;

};

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

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

    return 0;
}
```

Felső kódom a java megoldás alábbi pedig a c++ kivitelezés amit a könyven láthatunk , de szebb formában a két githubos linken keresztül láthatjuk őket.A Polargen nevű osztály létrehozásával kezdtük a feladatot , a véletlenszám generátornak véletlenszerű random seedet adunk"(20)" maximum 100-ig megy, a konstruk-

torában pedig megadjuk, hogy még nincs eltárolt szám. A következő függvényünk érdeklődik az iránt, hogy van-e tárolt számunk, és az esetben ha nincs akkor generál két számot, ebből az egyiket eltárolja -> logikai változót hamisra állítja, majd a másik számmal visszatér. Ez a számítási lépés két normális eloszlású számot állít elő, páratlanadik meghívásakor nem kell számolnunk, csak az előző lépés másik számát visszaadjuk. Az hogy páros vagy páratlan a nincsTárolt logikai függvénnyel jelöljük. Igaz esetén azt jelenti, hogy az eltárolt változóban eltároltuk a vissza adandó számot. A feladat az objektum orientált programozásról szól. A Java SDK-ban is hasonlóan megírt kódcsipeteket látunk. Minden egy objektum, ha kicsit más szemszögből közelítjük meg ezt az egészet, akkor úgy is kifejezhetnénk, hogy vannak dolgok amelyeknek funkcionális beállítottságai vannak mint a függvények, vagy pedig fix adatokkal rendelkeznek, viszont nem tartozik hozzájuk használati vagy bármilyen lényegi adat.

6.2. LZW

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

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/lovaszbotond/Welch/blob/master/LZWBinfra.c>

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <time.h>
#include <string.h>
typedef struct node{
    char c;
    struct node* left;
    struct node* right;
} Node;

Node* fa;
Node gyoker;

#define null NULL

Node* create_empty()
{
    Node* tmp = &gyoker;
    tmp->c = '/';
    tmp->left = null;
    tmp->right = null;
    return tmp;
}

Node* create_node(char val)
{
    Node* tmp = (Node*)malloc(sizeof(Node));
    tmp->c = val;
    tmp->left = null;
```

```
tmp->right = null;
return tmp;
}

void insert_tree(char val)
{
    if(val=='0')
    {
        if(fa->left == null)
        {
            fa->left = create_node(val);
            fa = &gyoker;
            //printf("Inserted into left.");
        }
        else
        {
            fa = fa->left;
        }
    }
    else
    {
        if(fa->right == null)
        {
            fa->right = create_node(val);
            fa = &gyoker;
            //printf("Inserted into left.");
        }
        else
        {
            fa = fa->right;
        }
    }
}

void inorder(Node* elem, int depth)
{
    if(elem==null)
    {
        return;
    }
    inorder(elem->left, depth+1);
    if(depth)
    {
        char *spaces;
        spaces = (char*) malloc(sizeof(char)*depth*2+1);
        for(int i=0; i<depth; i+=2)
        {
            spaces[i]='-';
            spaces[i+1]='-';
        }
    }
}
```

```
    }
    spaces[depth]='\0';

    printf("%s%c\n", spaces, elem->c);
}
else
{
    printf("%c\n", elem->c);
}
inorder(elem->right, depth+1);
}

void preorder(Node* elem, int depth)
{
    if(elem==null)
    {
        return;
    }
    if(depth)
    {
        char *spaces;
        spaces = (char*) malloc(sizeof(char)*depth*2+1);
        for(int i=0; i<depth; i+=2)
        {
            spaces[i]='-';
            spaces[i+1]='-';
        }
        spaces[depth*2]='\0';

        printf("%s%c\n", spaces, elem->c);
    }
    else
    {
        printf("%c\n", elem->c);
    }
    preorder(elem->left, depth+1);
    preorder(elem->right, depth+1);
}

void postorder(Node* elem, int depth)
{
    if(elem==null)
    {
        return;
    }
    postorder(elem->left, depth+1);
    postorder(elem->right, depth+1);
    if(depth)
    {
        char *spaces;
        spaces = (char*) malloc(sizeof(char)*depth*2+1);
```

```
    for(int i=0;i<depth;i+=2)
    {
        spaces[i]='-';
        spaces[i+1]='-';
    }
    spaces[depth*2]='\0';

    printf("%s%c\n",spaces,elem->c);
    free(spaces);
}
else
{
    printf("%c\n",elem->c);
}
}

void destroy_tree(Node* elem)
{
    if(elem==null)
    {
        return;
    }
    destroy_tree(elem->left);
    destroy_tree(elem->right);
    if(elem->c == gyoker.c)
    {
    }
    else
    {
        free(elem);
    }
}

void usage()
{
    printf("Használat: ./binfa KAPCSOLÓ\n");
    printf("Az KAPCSOLÓ lehet:\n");
    printf("--preorder\tA bináris fa preorder bejárása\n");
    printf("--inorder\tA bináris fa inorder bejárása\n");
    printf("--postorder\tA bináris fa postorder bejárása\n");
}

int main(int argc, char** argv)
{
    srand(time(NULL));
    fa = create_empty();
    //gyoker = *fa;
    for(int i=0;i<10000;i++)
    {
```

```
int x=rand()%2;
if(x)
{
    insert_tree('1');
}
else
{
    insert_tree('0');
}
}
if(argc == 2)
{
    if(strcmp(argv[1], "--preorder")==0)
    {
        preorder(&gyoker, 0);
    }
    else if(strcmp(argv[1], "--inorder")==0)
    {
        inorder(&gyoker, 0);
    }
    else if(strcmp(argv[1], "--postorder")==0)
    {
        postorder(&gyoker, 0);
    }
    else
    {
        usage();
    }
}
else
{
    usage();
}
destroy_tree(&gyoker);
return 0;
}
```

Az Lempel-Ziv-Welch algoritmus egy veszteségmentes tömörítési eljárás, ilyen lehet a gif formátuma és ezeket tömörítők is használhatják.

A kódoló jelen esetben a szótárbeli paramétert küldi át, ez a kódolás során dinamikusan bővül. A kezdetleges helyzetétől addig kell a szimbólumokat olvasni, amíg az adott széria nem szerepel a szótárban. Ezután ennek a szériának elküldjük a sorozatunknak a paraméterét és felvesszük a következő szimbólummal kiegészítve, majd innentől folytatjuk az algoritmust.

Az LZW binfa is ezen az elven fogja a tördelést megvalósítani.

Az LZW bináris fában lévő csomópontjaink helyettesítésére a programunk első részében létrehozunk a Node nevű struktúrát. Ennek a struktúrának van egy char típusú változója, illetve két Node-ra mutató mutató.

A create_empty függvény a program használata előtt a működéshez szükséges kezdőértékeket be állítja

a bináris fát illetően egy kitüntetett gyökérelemmel, ami a "/" karakterrel van megjelenítve a bejárások esetében

Következő a `create_node` amely függvényünk generál egy csomópontot az argumentumként kapott karakterrel (`malloc(sizeof(Node))`), a gyermekekre mutató mutatókat NULL-ra állítja be.

Az `insert_tree` függvény valósítja meg az LZW bináris fa felépítését. A függvény először megnézi, hogy a kapott érték "0"-e és ha igaz, akkor megnézi, hogy a fa mutató által címzett csomópontnak van-e bal oldali gyermeke. Ez lenne a 0-ás gyermek. Ha van akkor a mutató a pillanatnyi csomópont bal oldalára ugrik. Amennyiben nincs akkor létrehozza az aktuális csomópont bal oldali gyermekét, utána a fa a mutatót a gyökérre állítja. Ha a kapott értékünk nem "0", az esetben a függvény végrehajtja a fent leírt utasításokat, annyi különbséggel, hogy a jobb mindazt a jobb oldali gyermekére teszi meg.

Az `inorder` eljárás `inorder` módon azaz önmagát ismételve/rekurzívan bejárja a bináris fát. Ennél a bejárásnál először a bináris részfa bal oldalát járjuk be, majd feldolgozzuk a részfának a gyökérelemét. Ha ez megvan akkor feldolgozzuk a részfa jobb oldalát is.

A `destroy_tree` az az eljárás ami rekurzívan postorder módon bejárja a fát és minden ismétlés/rekurzió végén felszabadítja a részfának a gyökérelemét. A felszabadítást megelőzően meg kell vizsgálni, hogy a részfa gyökere egyenlő-e a teljes fa gyökérével, mert ha igen akkor ebben a kivételben a teljes fa gyökéreleme nem dinamikusán foglalt.

A `main` függvényben feltöltöttem a fát 10000 elemmel, majd az `inorder` módon bejárom a bináris fánkat, majd felszabadítom a fa pointerit.

Az LZW binfa C-ben való megírásában és jobban való megértésében Petrus József Tamás segített és mentorált.

6.3. Fabejárás

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

Postorder bejárás:

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

Pre order bejárás:

```
void kiir (Csomopont * elem, std::ostream & os)
{
    if (elem != NULL)
    {
        for (int i = 0; i < melyseg; ++i)
            os << "----";
        os << elem->getBetu () << "(" << melyseg - 2 << ")" << std::endl;
        ++melyseg;
        kiir (elem->egyenesGyermek (), os);
        kiir (elem->nullasGyermek (), os);
        --melyseg;
    }
}
```

Inorder bejárás:

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

Megoldás videó:<https://www.youtube.com/watch?v=Z32AiCcYpi8>

Megoldás forrása:

Az eredetileg megírt binfa kódját használom jelen megoldásomban , viszont a c-megvalósításban is megteszem ezt, csak ott máshogy közelítem meg , amit le is írok a megoldás végén.

Az első kódcsipet a postorder bejárást mutatja be.

A második a pre order bejárást.

Az alap eset pedig az inorder , amely a 3. kódcsipet.

A feladat megoldásához segítséget nyújt még az olvasónapló 3. heti labortámogatása , amely megérteti , hogyan is működik a három eset.

Az Inorder alapesethez nem nyúltam hozzá , a for ciklussal feldolgozzuk az aktuális elemet , az egyesGyermek esetében a bal oldalt míg a nullasGyermek esetében a jobb oldalt vizsgáljuk. A Preorder adatszerkezetnél azért veszünk el a mélységből 2-t mert utána megnézzük a balt illetve a jobbat is. Ha nem tesszük

meg a mélység +2 lesz a várttól. A Postordernél pedig azért nem veszünk el a mélységből -2-t mert utána nem nézzük meg a gyermekeket. A programot ki írjuk három különböző txt kitejesztésű fájlba , melyekben le írva is láthatjuk majd a mélységek közötti különbségeket.

A második feladatban megírt inorder,preorder,postorder megoldásomat is leírom , hogyan történik:

A preorder eljárás annyiban más mint az inorder, hogy ebben először feldolgozzuk a részfa gyökerét , majd bejárjuk a részfa bal oldalát, ha ez megvan akkor a jobb oldalát is .

A postorder eljárás pedig annyiban különbözik mint az alap eset "inorder" , hogy ebben először a részfának a bal oldalát járjuk be, után a a jobb oldalát, majd feldolgozzuk a részfának a gyökerét.

A usage eljárás kiírja az stdoutra , hogyan kell vagy lehet futtatni a programot.Ez esetben a három kapcsoló közül kell neki egyet megadni , és ezt annak megfelelően , hogy a preorder, inorder , vagy a postorder módon szeretnénk bejárni a bináris fát.

A programot az alábbi úton tudjuk fordítani illetve futtatni amit ábrázolok jelen feladatban kódcsipetenként.

g++ teszt.cpp (maga a programunknak a neve) -o v(output file) majd futtatjuk és ki írjuk a txt-be.

./v teszt.cpp -o 'inorder.txt' vagy 'postorder.txt' vagy 'preorder.txt'

A tail parancsal a terminálban az stdouton meg is tudjuk jeleníteni a txt állományokban kapott eredményeinket. tail preorder/postorder/inorder.txt

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 videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/lovaszbotond/Welch/blob/master/Gyoker.c>

```
#include <iostream>
#include <cstdlib>
#include <ctime>
#include <string.h>

#define null NULL

class Binfa
{
private:
    class Node
    {
    public:
        Node(char c='/')
        {
            this->c=c;
            this->left = null;
            this->right = null;
        }
    };
};
```

```
    }
    char c;
    Node* left;
    Node* right;
};
Node* fa;

public:
    Binfo(): fa(&gyoker)
    {

    }

    void operator<<(char c)
    {
        if(c=='0')
        {
            if(fa->left == null)
            {
                fa->left = new Node('0');
                fa = &gyoker;
            }
            else
            {
                fa = fa->left;
            }
        }
        else
        {
            if(fa->right == null)
            {
                fa->right = new Node('1');
                fa = &gyoker;
            }
            else
            {
                fa = fa->right;
            }
        }
    }

    void preorder(Node* elem, int depth=0)
    {
        if(elem==null)
        {
            return;
        }
        if(depth)
        {
```

```
    char *spaces;
    spaces = (char*) malloc(sizeof(char)*depth*2+1);
    for(int i=0;i<depth;i+=2)
    {
        spaces[i]='-';
        spaces[i+1]='-';
    }
    spaces[depth*2]='\0';

    printf("%s%c\n", spaces, elem->c);
}
else
{
    printf("%c\n", elem->c);
}
preorder(elem->left, depth+1);
preorder(elem->right, depth+1);
}

void inorder(Node* elem, int depth=0)
{
    if(elem==null)
    {
        return;
    }
    inorder(elem->left, depth+1);
    if(depth)
    {
        char *spaces;
        spaces = (char*) malloc(sizeof(char)*depth*2+1);
        for(int i=0;i<depth;i+=2)
        {
            spaces[i]='-';
            spaces[i+1]='-';
        }
        spaces[depth*2]='\0';

        printf("%s%c\n", spaces, elem->c);
    }
    else
    {
        printf("%c\n", elem->c);
    }
    inorder(elem->right, depth+1);
}

void postorder(Node* elem, int depth=0)
{
    if(elem==null)
    {
```

```
        return;
    }
    postorder(elem->left, depth+1);
    postorder(elem->right, depth+1);
    if(depth)
    {
        char *spaces;
        spaces = (char*) malloc(sizeof(char)*depth*2+1);
        for(int i=0; i<depth; i+=2)
        {
            spaces[i]='-';
            spaces[i+1]='-';
        }
        spaces[depth*2]='\0';

        printf("%s%c\n", spaces, elem->c);
    }
    else
    {
        printf("%c\n", elem->c);
    }
}

void destroy_tree(Node* elem)
{
    if(elem==null)
    {
        return;
    }
    destroy_tree(elem->left);
    destroy_tree(elem->right);
    if(elem->c!='/') delete elem;
}

Node gyoker;

};

void usage()
{
    printf("Használat: ./binfa KAPCSOLÓ\n");
    printf("Az KAPCSOLÓ lehet:\n");
    printf("--preorder\tA bináris fa preorder bejárása\n");
    printf("--inorder\tA bináris fa inorder bejárása\n");
    printf("--postorder\tA bináris fa postorder bejárása\n");
}

int main(int argc, char** argv)
{
    srand(time(0));
```

```
Binfa bfa;
for(int i=0;i<100;i++)
{
    int x=rand()%2;
    if(x)
    {
        bfa<<'1';
    }
    else
    {
        bfa<<'0';
    }
}
if(argc == 2)
{
    if(strcmp(argv[1], "--preorder")==0)
    {
        bfa.preorder(&bfa.gyoker);
    }
    else if(strcmp(argv[1], "--inorder")==0)
    {
        bfa.inorder(&bfa.gyoker);
    }
    else if(strcmp(argv[1], "--postorder")==0)
    {
        bfa.postorder(&bfa.gyoker);
    }
    else
    {
        usage();
    }
}
else
{
    usage();
}
bfa.destroy_tree(&bfa.gyoker);
return 0;
}
```

Az előző feladatra épül jelen példa megoldása. C-ből átkell írjuk C++-ra. A különbség most, hogy a bináris fát kezelő függvényeket és eljárásokat, a Binfa osztályon belülre kell rendeznünk, létrehozuk a "public" és a "privát" szekciót illetve a privát részévé tettem a Node struktúrát. A binfa objektum létrehozása után amit a "main"-ben tettem meg, ezen keresztül lehet elérni a binfa adatait. A binfa osztályon belül túlterheltem a "balra bitshift" operátort ami mostmár a bináris fa építését látja el. Ezt ugyanazon a munkameneten elven keresztül teszi meg mint az előző megoldásoknál tette az insert_tree eljárás. Ezen megoldás kivitelezésében, szintén Petrus József Tamás segített.

6.5. Mutató a gyökér

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

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/lovaszbotond/Welch/blob/master/MutatoGyoker.cpp>

```
#include <iostream>
#include <cstdlib>
#include <ctime>
#include <string.h>

#define null NULL

class Binfa
{
private:
    class Node
    {
    public:
        Node(char c='/')
        {
            this->c=c;
            this->left = null;
            this->right = null;
        }
        char c;
        Node* left;
        Node* right;
    };
    Node* fa;

public:
    Binfa()
    {
        gyoker=fa=new Node();
    }

    void operator<<(char c)
    {
        if(c=='0')
        {
            if(fa->left == null)
            {
                fa->left = new Node('0');
                fa = gyoker;
            }
        }
    }
};
```

```
        else
        {
            fa = fa->left;
        }
    }
    else
    {
        if(fa->right == null)
        {
            fa->right = new Node('1');
            fa = gyoker;
        }
        else
        {
            fa = fa->right;
        }
    }
}

void preorder(Node* elem, int depth=0)
{
    if(elem==null)
    {
        return;
    }
    if(depth)
    {
        char *spaces;
        spaces = (char*) malloc(sizeof(char)*depth*2+1);
        for(int i=0; i<depth; i+=2)
        {
            spaces[i]='-';
            spaces[i+1]='-';
        }
        spaces[depth*2]='\0';

        printf("%s%c\n", spaces, elem->c);
    }
    else
    {
        printf("%c\n", elem->c);
    }
    preorder(elem->left, depth+1);
    preorder(elem->right, depth+1);
}

void inorder(Node* elem, int depth=0)
{
    if(elem==null)
    {
```

```
        return;
    }
    inorder(elem->left, depth+1);
    if (depth)
    {
        char *spaces;
        spaces = (char*) malloc(sizeof(char)*depth*2+1);
        for(int i=0; i<depth; i+=2)
        {
            spaces[i]='-';
            spaces[i+1]='-';
        }
        spaces[depth*2]='\0';

        printf("%s%c\n", spaces, elem->c);
    }
    else
    {
        printf("%c\n", elem->c);
    }
    inorder(elem->right, depth+1);
}

void postorder(Node* elem, int depth=0)
{
    if (elem==null)
    {
        return;
    }
    postorder(elem->left, depth+1);
    postorder(elem->right, depth+1);
    if (depth)
    {
        char *spaces;
        spaces = (char*) malloc(sizeof(char)*depth*2+1);
        for(int i=0; i<depth; i+=2)
        {
            spaces[i]='-';
            spaces[i+1]='-';
        }
        spaces[depth*2]='\0';

        printf("%s%c\n", spaces, elem->c);
    }
    else
    {
        printf("%c\n", elem->c);
    }
}
```



```
void destroy_tree(Node* elem)
{
    if(elem==null)
    {
        return;
    }
    destroy_tree(elem->left);
    destroy_tree(elem->right);
    if(elem->c!='/') delete elem;
}

Node* gyoker;

};

void usage()
{
    printf("Használat: ./binfa KAPCSOLÓ\n");
    printf("Az KAPCSOLÓ lehet:\n");
    printf("--preorder\tA bináris fa preorder bejárása\n");
    printf("--inorder\tA bináris fa inorder bejárása\n");
    printf("--postorder\tA bináris fa postorder bejárása\n");
}

int main(int argc, char** argv)
{
    srand(time(0));
    Binfo bfa;
    for(int i=0;i<100;i++)
    {
        int x=rand()%2;
        if(x)
        {
            bfa<<'1';
        }
        else
        {
            bfa<<'0';
        }
    }
    if(argc == 2)
    {
        if(strcmp(argv[1], "--preorder")==0)
        {
            bfa.preorder(bfa.gyoker);
        }
        else if(strcmp(argv[1], "--inorder")==0)
        {
            bfa.inorder(bfa.gyoker);
        }
    }
}
```

```
else if (strcmp(argv[1], "--postorder") == 0)
{
    bfa.postorder(bfa.gyoker);
}
else
{
    usage();
}
}
else
{
    usage();
}
bfa.destroy_tree(bfa.gyoker);
return 0;
}
```

Szintúgy mint korábban ennek a kódnak is az előző feladat az alapja. Annak a módosítása. A különbség, hogy a gyökérelemre is már egy mutató mutat, és ezért a Binfa konstruktorában létre kell hozni egy gyökérobjektumot. A gyökér is egy pointer mint maga a fa. Az előzőben a gyökér egy objektum volt, aminek terület is volt foglalva. Ahol a program eddig a gyökér elem referenciáját adta át a függvénynek, vagy a fa építő eljárásában, ott mostmár a gyökérelemet kell átadnunk és nem a referenciáját. Ahol "and" jel volt kitéve ott most nem tesszük ki a "bfa" előtt.

6.6. Mozgató szemantika

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

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/lovaszbotond/Welch/blob/master/mozgato.cpp>

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

class LZWBinFa {
public:

    LZWBinFa () :fa ( &gyoker ) {

    }

    ~LZWBinFa () {
        std::cout << "LZWBinFa dtor" << std::endl;
        szabadit ( gyoker.egyenesGyermekek () );
    }
};
```

```
        szabadit ( gyoker.nullasGyermekek () );
    }

    LZWBinFa ( const LZWBinFa & regi ) {
        std::cout << "LZWBinFa copy ctor" << std::endl;

        gyoker.ujEgyesGyermekek ( masol ( regi.gyoker.egyesGyermekek (), regi ←
            .fa ) );
        gyoker.ujNullasGyermekek ( masol ( regi.gyoker.nullasGyermekek (), ←
            regi.faa ) );

        if ( regi.faa == & ( regi.gyoker ) )
            fa = &gyoker;
    }

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

        gyoker.ujEgyesGyermekek ( regi.gyoker.egyesGyermekek() );
        gyoker.ujNullasGyermekek ( regi.gyoker.nullasGyermekek() );

        regi.gyoker.ujEgyesGyermekek ( nullptr );
        regi.gyoker.ujNullasGyermekek ( nullptr );
    }

    LZWBinFa& operator<< ( char b ) {

        if ( b == '0' ) {

            if ( !fa->nullasGyermekek () ) {
                Csomopont *uj = new Csomopont ( '0' );

                fa->ujNullasGyermekek ( uj );

                fa = &gyoker;
            } else {

                fa = fa->nullasGyermekek ();
            }
        }

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

```
        fa = fa->egyenesGyermekek ();
    }
}

return *this;
}

void kiir ( void ) {
    /
    melyseg = 0;

    kiir ( &gyoker, std::cout );
}

{
    szabadit (gyoker.egyenesGyermekek ());
    szabadit (gyoker.nullasGyermekek ());
}

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 );
}

private:
    class Csomopont {
    public:

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

        Csomopont *nullasGyermekek () const {
            return balNulla;
        }

        Csomopont *egyenesGyermekek () const {
```

```
        return jobbEgy;
    }

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

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

    char getBetu () const {
        return betu;
    }

private:

    char betu;

    Csomopont *balNulla;
    Csomopont *jobbEgy;

    Csomopont ( const Csomopont & );
    Csomopont & operator= ( const Csomopont & );

};

Csomopont *fa;

int melyseg, atlagosszeg, atlagdb;
double szorasosszeg;

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

    if ( elem != NULL ) {
        ++melyseg;
        kiir ( elem->egyenesGyermekek (), os );

        for ( int i = 0; i < melyseg; ++i )
            os << "----";
        os << elem->getBetu () << "(" << melyseg - 1 << ")" << std::endl;
        kiir ( elem->nullasGyermekek (), os );
        --melyseg;
    }
}
```

```
void szabadit ( Csomopont * elem ) {

    if ( elem != NULL ) {
        szabadit ( elem->egyenesGyermeke () );
        szabadit ( elem->nullasGyermeke () );

        delete elem;
    }
}

Csomopont * masol ( Csomopont * elem, Csomopont * regifa ) {

    Csomopont * ujelem = NULL;

    if ( elem != NULL ) {
        ujelem = new Csomopont ( elem->getBetu() );

        ujelem->ujEgyenesGyermeke ( masol ( elem->egyenesGyermeke (), ←
            regifa ) );
        ujelem->ujNullasGyermeke ( masol ( elem->nullasGyermeke (), ←
            regifa ) );

        if ( regifa == elem )
            fa = ujelem;

    }

    return ujelem;
}

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

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

};

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->egyenesGyermekek () );

        rmelyseg ( elem->nullasGyermekek () );
        --melyseg;
    }
}

void
LZWBinFa::ratlag ( Csomopont * elem )
{
    if ( elem != NULL ) {
        ++melyseg;
        ratlag ( elem->egyenesGyermekek () );
        ratlag ( elem->nullasGyermekek () );
        --melyseg;
        if ( elem->egyenesGyermekek () == NULL && elem->nullasGyermekek () == ←
```

```
        NULL ) {
            ++atlagdb;
            atlagosszeg += melyseg;
        }
    }
}

void
LZWBinFa::rszoras ( Csomopont * elem )
{
    if ( elem != NULL ) {
        ++melyseg;
        rszoras ( elem->egyenesGyermekek ( ) );
        rszoras ( elem->nullasGyermekek ( ) );
        --melyseg;
        if ( elem->egyenesGyermekek ( ) == NULL && elem->nullasGyermekek ( ) == ←
            NULL ) {
                ++atlagdb;
                szorasosszeg += ( ( melyseg - atlag ) * ( melyseg - atlag ) ←
                    );
            }
        }
    }
}

void
usage ( void )
{
    std::cout << "Usage: lzwtree in_file -o out_file" << std::endl;
}

void
fgv ( LZWBinFa binFa )
{
    binFa << '1';

    std::cout << binFa;

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

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



```
if ( argc != 4 ) {

    usage ();

    return -1;

}

char *inFile = *++argv;

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

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

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

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

unsigned char b;
LZWBinFa binFa;

binFa << '0' << '1' << '0' << '1' << '1' << '1' << '1' << '1' << '1' ←
<< '1';

fgv ( binFa );

binFa << '0';

kiFile << binFa;

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

LZWBinFa binFa3 = std::move ( binFa );

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

```
kiFile << "var = " << binFa3.getSzoras () << std::endl;

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

return 0;
}
```

Tehát a feladatom , hogy az LZW Binfa Z3A7.cpp eredeti kódunkhoz írjunk egy mozgató konstruktort és értékadást.A feladat megoldása során az alábbi ponton tettük meg a változtatásokat :

```
class LZWBinFa {
public:

    LZWBinFa () :fa ( &gyoker ) {

    }
    ~LZWBinFa () {
        std::cout << "LZWBinFa dtor" << std::endl;
        szabadit ( gyoker.egyesGyermekek () );
        szabadit ( gyoker.nullasGyermekek () );
    }

    LZWBinFa ( const LZWBinFa & regi ) {
        std::cout << "LZWBinFa copy ctor" << std::endl;

        gyoker.ujEgyesGyermekek ( masol ( regi.gyoker.egyesGyermekek (), regi ←
            .fa ) );
        gyoker.ujNullasGyermekek ( masol ( regi.gyoker.nullasGyermekek (), ←
            regi.faa ) );

        if ( regi.faa == & ( regi.gyoker ) )
            faa = &gyoker;

    }

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

        gyoker.ujEgyesGyermekek ( regi.gyoker.egyesGyermekek() );
        gyoker.ujNullasGyermekek ( regi.gyoker.nullasGyermekek() );

        regi.gyoker.ujEgyesGyermekek ( nullptr );
        regi.gyoker.ujNullasGyermekek ( nullptr );

    }
}
```

A mozgató szemantika a konstruktort, a másolót és a destruktort használja, azaz így kell értelmeznünk a feladatot. A bináris fák mozgatásához másolásához, ismétlődő lépésekből álló műveletsorozaton alapuló tehát rekurzív függvényekre lesz szükségünk.

A destruktor alapvetően üres, azt ki kell fejteni, különben a program nem fog lefordulni, azonban a másoló konstruktor, és az "=" operátor nincs értelmezve/kifejtve, mert általában csak az objektumokra mutató referenciát dobaáljuk ide-oda.

Destruktor: az objektum törlődése előtti teendőket hajtja végre mint például-> erőforrások felszabadítása.

Másoló konstruktor: lefoglaljuk az objektum üzemeltetéséhez szükséges erőforrásokat, majd az objektumunkat egy másik példány másolataként hozzuk létre.

= operátor: megsemmisítjük az objektumot, majd létrehozuk az újat, egy létező példány alapján.

A fontos módosításokat a fenti kódcsipeten láthatjuk. Megértéséhez tudjuk, hogy maga a binfa szerkezetét nézve, az "lzwbinfa" osztályon belül beépített a csomópont osztályú objektumok alkotják a fáinkat.

A mozgató konstruktor esetében túlterheljük az operátort.

A másolókonstruktor esetében érték szerint adjuk át a fát nem pedig referencia szerint.

A feladat megvalósításához nagy segítségemre volt az alábbi weboldal: https://calmarius.blog.hu/2010/11/18/c_dolgok_amelyekkel_sokat_lehet_szivni

7. fejezet

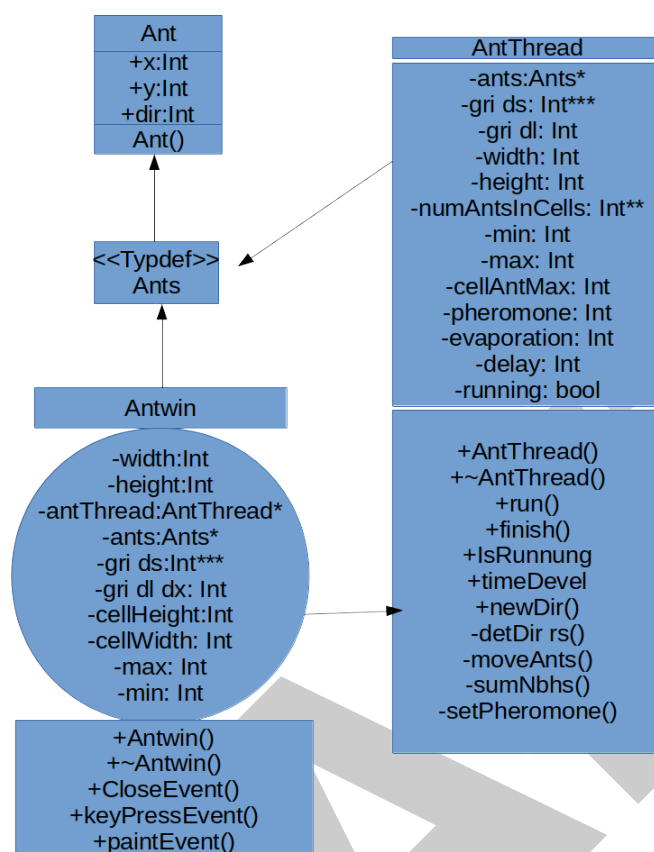
Helló, Conway!

7.1. Hangyaszimulációk

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

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

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



A Diagram leírása:

Alapvetően négy osztályból áll a kódunk:

Typdef

Ant

AntWin

AntThread

Az "Ant" osztályban vannak a hangya tulajdonságai. Az "x,y" szokásos első jelölés a sor második pedig az oszlop rendet követik. Ebből a két számból meg lehet határozni a hangyának a pontos helyét, illetve megtudjuk adni a hangyának az irányát is.

Az "AntWin" osztályban a magasság és a szélesség található meg ami maga a felugró ablak. Az "AntThread" osztályt meghívjuk és a más pointerek által jelölt kódcsipeteket. Alapvetően itt adjuk meg neki a celláknak a méretét. Ezek után pedig a billentyűzetünk eseményeit adjuk meg neki amit itt is dolgozunk fel. Az ablak bezárását is itt tesszük meg a programban itt írjuk bele és a rajzolást is. A "+AntWin()" függvényünk egy konstruktor és maga ez a konstruktor építi fel az objektumot, a "+~AntWin()" függvény pedig a destruktork.

A "Typedef" definiálja az "Ants" típust.

Az "AntThread" osztály megvan hívva az "AntWin"-osztályban. A követési útvonalát a hangyáknak itt

adjuk meg. A maximális hangyszámot is megtudjuk egy cellára és megadjuk a feromont amit követnek a hangyák. Itt is mozgatjuk a hangyákat a feromon után.

Ha a diagrammon "+" jel van akkor publikus, másik osztályból is láthatjuk, ha pedig "-" jel van akkor nem látható privát.

Amiket leírtam fentebb azok tökéletesen lesznek olvashatóak a diában szépen egymás után/alatt.

7.2. Java életjáték

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

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

```
import javax.swing.JFrame;
import javax.swing.JPanel;

import java.awt.Color;
import java.awt.Font;
import java.awt.FontMetrics;
import java.awt.Graphics;
import java.awt.Image;
import java.awt.Rectangle;
import java.awt.Shape;
import java.awt.event.KeyEvent;
import java.awt.event.KeyListener;
import java.awt.event.MouseEvent;
import java.awt.event.MouseListener;
import java.awt.image.ImageObserver;
import java.text.AttributedString;
import java.util.ArrayList;
import java.awt.Event;

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);

        ra.edit_mode = true;
    }
}
```

```
        ra.running = true;
    }

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

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

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

                /*for(int k=-1;i<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) != null) 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;
}

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 = 20;

        this.addMouseListener((MouseListener) new MouseListener(){

            @Override
            public void mouseReleased(MouseEvent arg0) {
```



```
    }

    @Override
    public void mousePressed(MouseEvent arg0) {
        clicked(arg0);
    }

    @Override
    public void mouseExited(MouseEvent arg0) {

    }

    @Override
    public void mouseEntered(MouseEvent arg0) {

    }

    @Override
    public void mouseClicked(MouseEvent arg0) {

    }
});
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);
    }
}

}

void clicked(MouseEvent arg0)
{
    System.out.println("Button "+(arg0.getButton()== 1 ? "Left" : "↔
    Right"));
    System.out.println("X:"+arg0.getX()/diff);
    System.out.println("Y:"+arg0.getY()/diff);
    if(edit_mode)
    {
        entities.get(arg0.getX()/diff).set(arg0.getY()/diff,! ↔
        entities.get(arg0.getX()/diff).get((arg0.getY()/diff)));
        this.update(this.getGraphics());
    }
}
```

```
@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);
    g.clearRect(0, 0, 1000, 1000);
    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;

}

private static final long serialVersionUID = 1L;
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(200);}
        catch(Exception ex)
        {

        }

        gol.ra.update(gol.ra.getGraphics());
    }
    gol.dispose();
}
}
```

A feladat megoldása során, mivel a 7.3 -as példával kezdtem teljes mértékben annak az alapjait felhasználva írtam át java programnyelv környezetére. Amit tapasztaltam hogy a Java-s verzióban a siklóágyú sokkal szebben megvalósítható mint c++-ban. Ennek az okára sajnos nem sikerült rájönnöm. A program átírása során hasonló módon dolgoztam mint a mandelbrot c++ nagyítóról java nagyítóra való átírásnál. Az fontos

, hogy ha futtatni szeretnénk a programból adódóan ha el szeretnénk menteni , akkor "game_of_life.java" legyen a fájlunknak a neve. Innen tudjuk majd szépen utána elindítani a játékot. Beállítjuk az ablakunkat. Szintúgy frissítjük a sejteket a szabályok szerint amiket lehet látni hol iktatunk be a programunkba, viszont egy kicsit kényelmesebb talán a java esetében . Ezt azt alábbi kódcsipeten láthatjuk.

```
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++;
        }
    }
```

Az `addMouseListener` és az `addKeyListener` amelyek lekövetik szépen a tevékenységeket , ahogyan azt később is írom a 7.3-as feladatban. Tehát tényleg meg kell szokni a sok C illetve C++ után a javának a környezetét. De ha három napon át csak javás kódokat nézel és tanulmányozol a google-ön keresztül ami a feladattal kapcsolatos akkor van esélyünk megírni. Sajnos ez idő alatt mással nem nagyon tudunk foglalkozni. Főleg, hogy sosem írtam még Java programot a könyv előtt. Remélem tudok segíteni valamennyire , hogy a Java nyelvet is megkóstoljuk.

7.3. Qt C++ életjáték

Most Qt C++-ban!

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

```
#include <SFML/System.hpp>
```

```
#include <SFML/Graphics.hpp>

#include <vector>
#include <iostream>
using namespace sf;
using std::vector;
using std::cout;
using std::endl;

class Grid
{
public:
    Grid(unsigned int x = 1000, unsigned int y = 1000, unsigned int diffs = ←
        50) : w(x), h(y), diff(diffs)
    {

    }

    void draw(RenderWindow & window)
    {
        for(int i=0; i<w; i+=diff)
        {
            Vertex line[] =
            {
                sf::Vertex(sf::Vector2f(i, 0)),
                sf::Vertex(sf::Vector2f(i, h))
            };
            line[0].color = Color(0, 0, 0);
            line[1].color = Color(0, 0, 0);
            window.draw(line, 2, sf::Lines);
        }
        for(int i=0; i<h; i+=diff)
        {
            Vertex line[] =
            {
                sf::Vertex(sf::Vector2f(0, i)),
                sf::Vertex(sf::Vector2f(w, i))
            };
            line[0].color = Color(0, 0, 0);
            line[1].color = Color(0, 0, 0);

            window.draw(line, 2, sf::Lines);
        }
    }

    unsigned int w;
    unsigned int h;
    unsigned int diff;
};
```

```
class Square
{
public:
    Square()
    {

    }
    Square(int x_pos, int y_pos, float w, bool alive = false)
    {
        square = new RectangleShape(Vector2f(w,w));
        square->setPosition(Vector2f(x_pos,y_pos));
        aliveState = alive;
    }
    /*Square (const Square& other )
    {
        if(this != &other)
        {
            delete this->square;
            this->square = other.square;
        }
    }
    Square& operator=(const Square& other)
    {
        if(this != &other)
        {
            delete this->square;
            this->square = other.square;
        }
        return *this;
    }*/
    ~Square()
    {
        delete square;
    }

    void update()
    {
        if(aliveState)
        {
            square->setFillColor(Color::Black);
        }
        else
        {
            square->setFillColor(Color::White);
        }
    }

    void setFill(Color c = Color::White)
```

```
{
    square->setFillColor(c);
}

void draw(RenderWindow &window)
{
    window.draw(*square);
}
RectangleShape* square;

bool aliveState;
private:

};

vector<vector<Square*>> update(vector<vector<Square*>> v)
{
    vector<vector<Square*>> tmp ; // = v;

    for(int i=0; i<v.size(); i++)
    {
        tmp.push_back(vector<Square*>());
        for(int j=0; j<v[0].size(); j++)
        {
            tmp[i].push_back(new Square(v[i][j]->square->getPosition().x, v[ ←
                i][j]->square->getPosition().y, v[i][j]->square->getSize().x, ←
                v[i][j]->aliveState));
        }
    }

    for(int i=0; i<v.size(); i++)
    {
        for(int j=0; j<v[0].size(); j++)
        {
            int live_neighbours = 0;
            live_neighbours += v[(i-1)%v.size()][(j-1)%v[0].size()]-> ←
                aliveState;
            live_neighbours += v[(i-1)%v.size()][(j)%v[0].size()]-> ←
                aliveState;
            live_neighbours += v[(i-1)%v.size()][(j+1)%v[0].size()]-> ←
                aliveState;

            live_neighbours += v[(i)%v.size()][(j-1)%v[0].size()]-> ←
                aliveState;
            live_neighbours += v[(i)%v.size()][(j+1)%v[0].size()]-> ←
                aliveState;

            live_neighbours += v[(i+1)%v.size()][(j-1)%v[0].size()]-> ←
                aliveState;
            live_neighbours += v[(i+1)%v.size()][(j)%v[0].size()]-> ←
```

```
        aliveState;
        live_neighbours += v[(i+1)%v.size()][(j+1)%v[0].size()-> ←
        aliveState;
        //cout <<" X:"<<i << " y:"<< j << " Live neighbours:"<< ←
        live_neighbours<<endl;
        if(v[i][j]->aliveState)
        {
            if(live_neighbours < 2)
            {
                tmp[i][j]->aliveState = false;
            }
            else if(live_neighbours > 3)
            {
                tmp[i][j]->aliveState = false;
            }
        }
        else
        {
            if(live_neighbours == 3)
            {
                tmp[i][j]->aliveState = true;
            }
        }
    }
}

return tmp;
}

void killall(vector<vector<Square*>> &v)
{
    for(int i=0;i<v.size();i++)
    {
        for(int j=0;j<v[0].size();j++)
        {
            v[i][j]->aliveState=false;
        }
    }
}

int main()
{
    RenderWindow window(VideoMode(1000,1000),"Game of Life");
    window.setFramerateLimit(10);
    window.setActive();

    Vector2u size = window.getSize();

    Grid g(size.x,size.y,1000/40);
```



```
int h = g.h/g.diff+1;
int w = g.w/g.diff+1;
//Square squares[h][w];

std::vector<std::vector<Square*>> squares;

bool edit_mode = true;

for(int i=0;i<h;i++)
{
    squares.push_back(vector<Square*>());
    for(int j=0;j<w;j++)
    {
        squares[i].push_back(new Square(i*g.diff+1,j*g.diff+2,g.diff-3) ←
        );
    }
}
//squares[4][5]->aliveState=true;

while (window.isOpen())
{
    window.clear(sf::Color::White);
    // check all the window's events that were triggered since the last ←
    // iteration of the loop
    sf::Event event;
    while (window.pollEvent(event))
    {
        // "close requested" event: we close the window
        if (event.type == sf::Event::Closed)
        {
            window.close();
        }
        else if(event.type == Event::MouseButtonPressed)
        {
            if(edit_mode && event.mouseButton.button == Mouse::Button:: ←
            Left)
            {
                /*cout<<event.mouseButton.x<<" "<<event.mouseButton.y<< ←
                endl;
                cout<<event.mouseButton.x/g.diff<<" "<<event. ←
                mouseButton.y/g.diff<<endl;*/
                squares[event.mouseButton.x/g.diff][event.mouseButton.y ←
                /g.diff]->aliveState= !squares[event.mouseButton.x/g ←
                .diff][event.mouseButton.y/g.diff]->aliveState;
                cout<< "Changed state on entity at X:"<< event. ←
                mouseButton.x/g.diff << " Y:"<<event.mouseButton.y/g ←
```

```
        .diff << " to " << (squares[event.mouseButton.x/g. ←  
diff][event.mouseButton.y/g.diff]->aliveState? " ←  
Alive" : "Dead") << endl;  
    }  
}  
else if(event.type == Event::KeyPressed)  
{  
    if(event.key.code == Keyboard::Q)  
    {  
        cout<<"Close request recieved. Application will exit." ←  
        <<endl;  
        window.close();  
    }  
    if(edit_mode && event.key.code == Keyboard::C)  
    {  
        cout<< "Killed all entities." <<endl;  
        killall(squares);  
    }  
    if(event.key.code == Keyboard::E)  
    {  
        edit_mode = !edit_mode;  
        if(edit_mode)  
        {  
            cout<< "Changed to edit mode."<<endl;  
        }  
        else  
        {  
            cout<< "Changed to simulation mode."<<endl;  
        }  
    }  
}  
}  
  
/*s.draw(window);  
s.square->setPosition(Vector2f(s.square->getPosition().x+1,s.square ←  
->getPosition().y));*/  
g.draw(window);  
  
for(int i=0;i<h;i++)  
{  
    for( int j=0; j<w;j++)  
    {  
        squares[i][j]->draw(window);  
    }  
}  
  
window.display();
```

```
if(!edit_mode) squares = update(squares);
for(int i=0;i<h;i++)
{
    for( int j=0; j<w;j++)
    {
        squares[i][j]->update();
    }
}

return EXIT_SUCCESS;
}
```

Az életjátékot John Conway matematikus találta ki. Ez egy "nullszemélyes" játék és a játékos szerepe mindössze annyi, hogy megad egy kezdőalakzatot, és azután csak figyeli a ez eredményt. Matematikailag ez az úgynevezett sejtatomaták közé tartozik. Bővebb információt a matematikai hátteret illetően és a szabályokat illetően az alábbi linken lehet találni: <https://hu.wikipedia.org/wiki/%C3%89letj%C3%A1t%C3%A9k>

Mint ahogyan a cikkben is olvashatjuk vannak alapvető szabályok amik a program alapját fogják képezni :

Első : A sejt túléli a kört, ha két vagy három szomszédja van.

Második : A sejt elpusztul, ha kettőnél kevesebb, vagy háromnál több szomszédja van.

Harmadik : Az új sejt megszületik minden olyan cellában, melynek környezetében pontosan három sejt található.

Ezek tehát az alappilléreink amikkel dolgoznunk kell, és akkor nézzük is meg, hogyan épül fel a programunk.

A programunk lefordítása a következőképp történik: "g++ *.cpp -o sfml-app -lsfml-graphics -lsfml-window -lsfml.system". Amikor már a programunk fut, az esetben kézzel kell rajzolnunk egy alakzatot, majd nyomni egy "e" betűt, aminek következtében a program elkezd az "életjátékot".

A feladat megoldásához a programban kettő osztályt és három függvényt használunk.

Az első osztályunk a "Grid" elnevezést kapta, mely angolul a háló, és ebből következtethetjük is, hogy ezen osztály public részében találjuk meg, hogyan is állítjuk be a program kezdetekor az ablakunknak a lefixált méretét. Amint ez az ablak elkészül, a void draw függvényünk segítségével jelenítjük meg az ablakot. Maga a megjelenített ablakunk négyzetrácsos lesz.

A második osztályunk a "Square" ami azért van, hogy ha rákattintunk a négyzetre magán a rácshálón belül, akkor azt a rácsot kitöltse fekete színnel. Lényegében itt őrizzük meg a sejtek adott állapotainak (élő vagy halott) státuszait illetve pozíciójukról kapunk még információt.

Ezeket a négyzeteket a későbbiekben nekünk folyton frissítenünk kell melyhez a "Square"-en belül a update függvényt segíteni. Jelen "update" amely szabályokat leírtunk korábban felhasználva megvizsgálja a négyzeteket/sejteket. (Első, Második, Harmadik)

A harmadik nagyobb részünk a "vector" amely vektorral mozgathatjuk a kijelölt négyzeteket a megfelelő játékszabályokat alkalmazva.

```
for(int i=0;i<v.size();i++)
{
```

```
for(int j=0;j<v[0].size();j++)
{
    int live_neighbours = 0;
    live_neighbours += v[(i-1)%v.size()][(j-1)%v[0].size()->↵
        aliveState;
    live_neighbours += v[(i-1)%v.size()][(j)%v[0].size()->↵
        aliveState;
    live_neighbours += v[(i-1)%v.size()][(j+1)%v[0].size()->↵
        aliveState;

    live_neighbours += v[(i)%v.size()][(j-1)%v[0].size()->↵
        aliveState;
    live_neighbours += v[(i)%v.size()][(j+1)%v[0].size()->↵
        aliveState;

    live_neighbours += v[(i+1)%v.size()][(j-1)%v[0].size()->↵
        aliveState;
    live_neighbours += v[(i+1)%v.size()][(j)%v[0].size()->↵
        aliveState;
    live_neighbours += v[(i+1)%v.size()][(j+1)%v[0].size()->↵
        aliveState;
    //cout <<" X:"<<i << " y:"<< j << " Live neighbours:"<<↵
        live_neighbours<<endl;
    if(v[i][j]->aliveState)
    {
        if(live_neighbours < 2)
        {
            tmp[i][j]->aliveState = false;
        }
        else if(live_neighbours > 3)
        {
            tmp[i][j]->aliveState = false;
        }
    }
    else
    {
        if(live_neighbours == 3)
        {
            tmp[i][j]->aliveState = true;
        }
    }
}

return tmp;
}
```

A negyedik része a programunknak a `void killall` egyfajta kényelmi funkció a "játékos" számára ha nem szeretne mindig kilépni az új szimuláció érdekében. Kivégezzük az összes sejtet.

Az ötödik és utolsó részünk a `main` ahol az ablakunk paramétereit megadjuk. Jelenleg `1000x1000` és a "Game of Life" feliratot kapja. A `framrate(fps)10`, azaz a megjelenítésnek a sebessége.

A `push back` segítségével hozzáadunk egy elemet a vektorhoz. A `for`

A `while` cikluson belül első lépésként letöröljük a képernyőt, így egy teljesen tiszta ablakot kapva. Ez azért fontos, hogy az újraindult játékunk ne firkálja össze az előzőeket. A belső `while` cikluson belül pedig vizsgáljuk a rendszert történik-e valamilyen esemény, tehát lenyomnak-e valamit vagy nem. Tehát "Q" esetben bezáródik a program. "C" esetben killeli a sejteket, tehát az összes négyzetet. Az "E" segítségével a szerkesztő módban találjuk magunkat. Ha bal egérgombbal kattintunk, akkor kiszínezi a négyzetet. (feketére) Ezen tevékenységekhez a szerkesztő módon belül kell hogy legyünk.

A programunk végén meghívjuk a "draw" illetve "update" függvényünket, amivel kirajzoljuk a szerkesztő módban beállított új játékunkat (élő/halott sejteket) és frissítjük a programot.

A feladat megoldásához sokat segített és mentorált Petrus József Tamás.

7.4. BrainB Benchmark

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/nbatfai/esport-talent-search?fbclid=IwAR0n58>

Miután rákerestem a feladat címére, már láthattam hogy a készségfejlesztés lesz a fő szempontja a feladatnak, amely segítheti agyi tevékenységeink fejlesztését, vagy fizikai reflexiók képességeik fejlesztésére lesz alkalmas az alábbi program amit láthatunk. Többet is foglalkoznak hasonló tehetségkutatók fejlesztésével, remélem, hogy ez is hasonló akadályok elé fog minket állítani mint az alábbi linken található teszt: https://www.humanbenchmark.com/tests/reactiontime?fbclid=IwAR0preUgZP8EL_beoY79H8iqCUYHkjXeHNzYrx1aB5DIR3v4NdZE

A "README" szöveges dokumentum a program futtatásához nyújt segítséget melyet a linken keresztül el tudunk érni. Ahogy elindul a programunk négy darab négyzetet fogunk látni, amelyek közepén található egy kék kis karika. Ezen a körön kell tartanunk az egeret lenyomva. A programunknak az alapvető célja, hogy fejlessze erősítse a koncentrációs illetve reakció idő, követési képességeinket. Ezen a kék karikán nekünk nyomva kell tartanunk az egerünknek a bal egérgombját. Ha ez sikerül akkor ráadásképpen bent is kell tartanunk a körben. Ha sokáig sikerül kontrollálni megfelelően a kék körben az egeret az esetben kapunk új ablakokat. Ez a módszer addig tart míg nem esek ki a lendületből és a kék körből. Ugyanis ebben a pillanatban elveszíték egy négyzetet. Ezek a négyzetek ahogy sűrűsödnek és mozognak, nem csak eltűnnek vagy megjelennek, hanem képesek elfedni a másikat. Így még nehezebbé téve a felhasználónak a feladatát.

8. fejezet

Helló, Schwarzenegger!

8.1. Szoftmax Py MNIST

aa Python

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

8.2. Szoftmax R MNIST

R

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

8.3. Mély MNIST

Python

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

8.4. Deep dream

Keras

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

8.5. Robotpszichológia

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

DRAFT

9. fejezet

Helló, Chaitin!

9.1. Iteratív és rekurzív faktoriális Lisp-ben

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

9.2. Weizenbaum Eliza programja

Éleszd fel Weizenbaum Eliza programját!

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

9.3. Gimp Scheme Script-fu: króm effekt

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

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

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

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

9.4. 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_hackelese_a_scheme_programozasi_nyelv

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

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

9.5. Lambda

Hasonlítsd össze a következő programokat!

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

9.6. Omega

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

DRAFT

10. fejezet

Helló, Gutenberg!

10.1. Olvasónapló

Második Heti Előadás / Első dokumentáció :

Átfogó leírást kapunk magáról a programkód fogalmáról, felépítéséről. Mi is a forrás, a szintaktikai szabály és a szemantikai szabály.

Fordítóprogram/Interpreter bevezetése a gépi nyelv kapcsán.

Tárgyprogram előállításának lépései: 1. lexikális elemzés 2. szintaktikai elemzés 3. szemantikai elemzés 4. kódgenerálás .

Minden programnyelvnek megtaláljuk az egyedi sajátosságait egyfajta saját szabványt. (hivatkozási nyelv)

Implementáció "problémája". Nincs olyan program amely a hordozhatóságot is magával vonzza , tehát egy implementáció egy másikba való átvitele esetében akkor ott fut ugyanazzal az eredménnyel visszatérve.

Mi is az IDE ? - integrált fejlesztői felület/környezet (Integrated Development Environment) - belövő / kapcsolatszerkesztő / szövegszerkesztő / futtató rendszer

Osztályozzuk a programnyelveket: 1. Imperatív (Algoritmikus - működteti a processzort.) 2. Dekleratív (Nem algoritmikus) 3. Máselvű (egyéb)

Az imperatív: -- program utasítás sorozat -- legfőbb eszköz : változó (tár közvetlen elérése/értékek manipulálása) -- Neumann-architektúra -- Alcsoportok: 1. Eljárásorientált nyelv 2. Objektumorientált nyelv

Dekleratív: -- Nem Neumann-architektúra -- nincs lehetőség memóriaműveletekre (korlátozott) -- Alcsoportok: 1. Funkcionális nyelvek 2. Logikai nyelvek

Máselvű: -- általában tagadják valamelyik imperatív jellemzőt.

Szintaktikai szabályok formalizálása különböző elemekkel: -- Terminális (íráskep/jelek estén nagybetűk) -- Nem terminális (kisbetűk/több szó esetén aláhúzás az elválasztás) -- Alternatíva (jele: |) -- Opció ([]) -- Iteráció (előtte álló elem tetszőleges ismétlődése)

Szintaktikai szabályok bal/jobbs oldala megkülönböztethető: bal - nem terminális | jobb - tetszőleges elem-sorozat Nézzünk meg ezek után kettő egyszerűbb kódot , amit már korábban a fejezetek során használtunk , kezdetnek mindenki így kezdi , szóval vessük bele magunkat. Egy szimpla "Hello , World !" lesz.

```
#include <stdio.h>

int main ()
{
    printf ("Hello, World!");
    return 0;
}
```

```
#include <unistd.h>

int main ()
{
    write (1, "Hello, Vilag!", 14);
    return 0;
}
```

Könnyen lehet értelmezni mind a két programot , a write esetében rendszerhívással íratjuk ki , míg a printf a függvénykönyvtárból.A printf() hívja a write()-ot.

Úgy érzem , mivel úgy érkeztem ide DE polgárai közé, hogy nem tudtam programozni , a kiadott feladatokat/könyveket olvasva autodidakta módon egész erős kezdő pillérekre lehet állítani a programozás későbbiekben feltárandó forrásainak megértéséhez szükséges tudást.

Olvashattunk továbbiakban Turing gépről melyet az első, illetve a generatív nyelvekről , melyekkel már a második Chomskys feladatsorban találkozhatunk.

Örülök , hogy a legnépszerűbb programokról tanulok.(38.dia aradi)

Kapunk egy kis háttértörténetet ami a C nyelv történelmét illeti. Különböző gcc - GNU projectes C illetve C++ fordítók. Azonos kaszton belül.

Szabványok / Parancssori használat / Program előállítás / ELF / Program a memóriában

Nagyjából , ahogy haladtunk a csokrokkal , ugyanúgy szépen végigoperáljuk a könyvet is és a különböző kódcsipetek egy-egy részletre jobban rávilágíthatnak amelyeket a kijelölt diákon találhatunk meg.

Informatika analízis : a változó -- típusokkal találkozunk , ezek lehetnek: char, short, int, long, unsigned, float, double. Jó volt látni hány bitet is foglalnak le a különböző típusok . Szépen sorban haladva ahogy írtam , 8-16-32-64-32-32-64-64-bitet foglalnak le a memóriában. Ezeket ki is íratjuk melyhez a 'sizeof' lesz a segítségünkre az adott dián. Visszatér a típus értékével.

Deklarációk részletesebb leírása.

Az első dokumentáció végére labortámogatást kaphattunk szintén a pagerankhez is . Az ötlet alapja , megvalósulása kidolgozása világosabbá válhat számunkra , ha nem csak a csokor leírására hagyatkozunk. Linkmátrix megismerése mely a menőbb oldal kire mutat hogyant akarja egyszerűen ábrázolni , különböző értékekkel.

Ezzel az első dokumentációt le is zárhatjuk.

Harmadik Heti Előadás / Második dokumentáció :

Visszatértünk a turing géphez.(szorgos hódok)

Nevesített konstans -> egész számok ::= előjel,szám -- előjel::=[-|+] -- szám::=szamjegy{szamjegy} -- szamjegy::= 0|1|2|3|4... (egy kis szintaktikai elemzés)

Corba világa

Ismételjük a korábbi anyagot, főleg a deklarációra fekszünk rá.Tömbök inicializálása.

```
#include <stdio.h>

int main (void)
{
    int i , j , tomb2d[3][3] = {{1 , 2 , 3},{4 , 5 , 6},{7 , 8 , 9}};
    for (i=0; i < 3; ++i)
    { for (j=0; j<3; ++j)
        printf (" [%d] [%d]=%d \n", i, j, tomb2d[i][j]); }
    return 0; }
```

A mutatók esetében , ha kipróbáltuk a programokat , tökéletesen lehetett látni , hogyan is működnek és kiváló útmutatást adtak a Chomsky feladatsor végén található hasonló feladat típusokhoz , hanem megoldást is szolgáltatottak némelyikhez.

Typdeffal való ismerkedés.

A második dokumentáció végére , a C hatásköre és élettartama maradt.(érvényességi tartomány) - 1. Belső(lokalis, automatikus)változók 2. Külső(globális)nevek

Lokális vagy globális a környezet dönti el, -- a diasorunk 31. látszik a kettő közötti különbség . Szerencsére a példák szemléletesek kellően.

Statikus változók / mutatók ismételése / tömbök ismételése / címaritmetika

Ezeket ahogyan leírtuk ha sorrendben végighaladunk a dian akkor , megfelelő alapot ad a dinamikus memóriakezelés teljes mértékű megértéséhez.

Negyedik Heti Előadás / Harmadik dokumentáció :

Kifejezések -> 2 komponens -> értékek/típus

Kifejezés összetevői: 1. Operandusok(érték) -- 2. Operátorok(érték) -- 3. Kerek zárójelek.

Operandus : literál , nevesített konstans , változó , függvényhívás.

Operátor : műveleti jelek, az értékkel végrehajtandó műveletet határozzák meg.

Kerek zárójelek: műveletek végrehajtási sorrendje , redundáns zárójelek.

Egyoperandus(unáris)/Kétooperandus(bináris)/Háromoperandusú(ternáris)- operátorok

Három alakja a kifejezésnek : prefix -- infix -- postfix (operátor sorrendje milyen)

Érték és típus meghatározásának leírása : kifejezés kiértékelése->sorrendben elvégezzük a műveleteket - előáll az érték és a típus hozzárendelődik.

Sorrend : bal-jobb , jobb-bal , bal-jobb precedencia táblázat figyelembevételével.

Ahol nem egyértelmű , az erőssége az operátoroknak , az esetben a precedencia táblázat fogja megmondani az erő sorrendet. Ahogy haladunk előre a sorokban felvfele úgy egyre erpsebbek.

Van kötési irányuk is. bal-jobb vagy jobb-bal

Zárójelekkel lehet a legnagyobb prioritást elérni a precedencia táblázatban . Az infix alak átírására lehet igazából ezt a módszert használni.

Speciálisak a logikai operátorok.Speciális fordítások.(Fortran / PL/I / Turbo Pascal)

Két programozási nyelv eszköztípusa azonos ha : deklaráció egyenértékűség/név egyenértékűség/struktúra egyenértékűség.

Típusérzékenység tárgyalása. Labortámogatásnak érzem a Helló, Welch ! csokorhoz , hogy jobban megértjük az operandusokat. A bináris fa működését.

Konstans kifejezés, fordítás időben eldől az értéke - operandusai : literálok / nevesített konstansok

C - kifejezésorientált nyelv - ennek példái PRECEDENCIA TÁBLÁZAT és az operátorok/hivatkozások.Operátorok jelentésének leírása.

Kifejezések mik is lehetnek ? --> azonosító, karakterlánc, állandó, kulcsszó, elsődleges_kifejezés([kif_lista]),
kif_lista::= kifejezés,kif_lista

```
#include <stdio.h>

int main () {
printf("%d\n",printf("%d\n", printf("%d\n", sizeof (char) *8)));
return 0;
}
```

A könyv sikeresen visszakeri az eddig megszerzett tudást időközönként , ami hasznos lehet egy kezdő programozónak , mint amilyen én is vagyok . Ezt a laborkártyák juttatták eszembe melyeket ezen az oldalon találtam meg: https://arato.inf.unideb.hu/batfai.norbert/UDPROG/deprecated/Prog1_2.pdf?fbclid=IwAR15WDanir

A szörnyűségek esetében , nem éri meg nagyon kalandozni , hisz alapvetőnek tűnő hibákkal találkozhatunk , viszont nagyon jó arra , hogy felnyissa a szemünket , mi az amit érdemes azonnal kiszűrni , és ezek elkerülése végett egyfajta metódust betartani , miközben építjük fel programunkat.Némelyik esetben nem feltétlen hibát látunk , csak tanácsot , miért ne úgy csináljuk ahogy az adott kártyán van.Ahol ezekkel találkozhatunk : https://arato.inf.unideb.hu/batfai.norbert/UDPROG/deprecated/Prog1_1.pdf?fbclid=IwAR1UO7JCSZCMW1unP

Dinamikus tárkezelés esetén kis labortáémozatást nyerünk , hogy jobban megértsük talán , hogyan is fog működni a későbbi csokorban található binfa(z3a7.cpp). A tördelés egy bináris fával könnyen meg lehet valósítani.

Ághosszak szórásának kiszámítása papíron sokat segít , hogy mégjobban elmélyüljünk az algoritmus megértésében, és ebben is kiváló anyagot kaphatunk kidolgozva papíron a "Labormérés otthon avagy hogyan dolgozok fel egy példát" cikkben.

Ötödik Heti Előadás / Negyedik dokumentáció :

A tájékozódás nehezen megy , pótolom s majd folytatom , a csoportban nem egyértelmű 5. heti anyagok találhatóak.

10.2. Programozási alapfogalmak

[?]

10.3. Programozás bevezetés

[KERNIGHANRITCHIE]

Megoldás videó: <https://youtu.be/zmfT9miB-jY>

10.4. Programozás

[BMECPP]

10.5. Tutoriál

A Tutoriáltjaim : Czinke Márton 3 feladat, Garbóczy Vajk 1 feladat , Petrus József Tamás 2 feladat , Őz Ágoston 3 feladat

III. rész

Második felvonás

**Bátf41 Haxor Stream**

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

DRAFT

11. fejezet

Helló, Arroway!

11.1. A BPP algoritmus Java megvalósítása

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

11.2. Java osztályok a Pi-ben

Az előző feladat kódját fejleszd tovább: vizsgáld, hogy Vannak-e Java osztályok a Pi hexadecimális kifejtésében!

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

IV. rész

Irodalomjegyzék

11.3. Általános

[MARX] Marx György, *Gyorsuló idő*, Typotex , 2005.

11.4. C

[KERNIGHANRITCHIE] Kernighan Brian W. és Ritchie Dennis M., *A C programozási nyelv*, Bp., Műszaki, 1993.

11.5. C++

[BMECPP] Benedek Zoltán és Levendovszky Tihamér, *Szoftverfejlesztés C++ nyelven*, Bp., Szak Kiadó, 2013.

11.6. Lisp

[METAMATH] Chaitin Gregory, *META MATH! The Quest for Omega*, http://arxiv.org/PS_cache/math/pdf/0404/0404335v7.pdf , 2004.

Köszönet illeti a NEMESPOR, <https://groups.google.com/forum/#!forum/nemespor>, az UDPROG 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 UDPROG közösséget, mely a Debreceni Egyetem reguláris programozás oktatása tartalmi szervezését támogatja. Sok példa eleve ebben a közösségben született, vagy itt került említésre és adott esetekben szerepet kapott, mint oktatási példa.