Филиал “Котельники” государственного бюджетного

образовательного учреждения высшего образования

Московской области «Университет «Дубна»

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

**по курсовой работе по дисциплине**

**“Программирование на языке высокого уровня”**

**Вариант №19**

Выполнил:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

студент группы ИВТ-11 Третьяков Д.А.

Проверил:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

доцент, к.т.н. Артамонов Ю.Н.

Котельники – 2019

**Введение**

В связи с развитием информационных и телекоммуникационных технологий, начиная с XX века, мы смогли застать различные изменения в сферах жизни людей, а также в отрасли хозяйствования. В результате глобальных изменений в экономике и взятие курса на инновационное развитие, предприятия и организации во всем мире стали использовать различные средства ЭВМ(электронно-вычислительных машин), а позже и программного обеспечения. Но не смотря на эффективность электронных средств, они требовали определенного опыта и знаний, требуемых от человека. Возникла необходимость учета аппаратной организации каждой конкретной машины, то есть необходимость перекодировки программ при переносе с одной машины на другую – зачастую наблюдалась непереносимость алгоритмов, разработанных для одних машин при переносе на другие. Практически не представлялось возможным понять принципы построения чужой программы. Написанные на машинных кодах программы содержали минимум избыточной информации, которая бы позволяла обнаружить формальные ошибки кодирования. В результате, технические ошибки при набивке программы могли приводить к обескураживающим последствиям, а обнаружить такие ошибки было очень сложно. Так, например, для управления процессами ЭВМ в 1949 году был создан язык Ассемблер, который был более понятным, чем машинный язык. Спустя несколько десятилетий, люди открыли для себя множество других языков программирования «высокого уровня», таких как: ФОРТРАН (FORmula TRANslator – переводчик формул), АЛГОЛ (ALGOritmic Language – алгоритмический язык), БЕЙСИК (BASIC – Beginner’s Allpurpose Symbolic Instrucions Code – дословно: «многоцелевой код символических инструкций для начинающих»). В 1970 году Никлаус Вирт создал язык PASCAL (Паскаль). Этот язык обладает весьма развитыми средствами, особенно те его версии, которые используются в настоящее время. В настоящее время используется еще несколько мощных языков программирования, одним из которых является язык C/С++, созданный Бьёрном Страуструпом. Он предоставил возможность людям создавать программное обеспечение для решения не только организационных и экономических задач, но и повседневных. Основным отличием языка C(Си) от C++ в том, что у второго присутствует поддержка ООП(Объектно-ориентированного программирования).

Целью курсовой работы является изучение языка высокого уровня Си(C) для решения определенных задач: разработку игровых программ, а также решение численных алгоритмов и приближенных методов нахождения корней уравнений. Охарактеризовать процесс решения задач (разработка численных алгоритмов, приближенные методы нахождения корней уравнений, разработка игровых программ), предоставив методы решения и пояснения к каждой задаче (1. Дано; 2.Найти; Решение), описание входных данных(тип входных данных, ограничения, обработка ошибочного ввода, тестовые наборы входных данных), описание выходных данных(тип выходных данных, верификация выходных данных с использованием Wolfram (http://www.wolframalpha.com/), блок-схема реализуемого алгоритма, листинг программы на языке C, расчетные таблицы соответствия входных и выходных данных, выводы по результатам тестирования программного приложения на расчетных примерах.

# **Глава I . РАЗРАБОТКА ЧИСЛЕННЫХ АЛГОРИТМОВ**

**1.1 Суммирование рядов и вычисление элементарных функций**

Целью данного задания является вычисление заданного выражения в варианте №19 и подсчитать, сколько членов ряда и цепной дроби понадобится для нахождения суммы.

При выполнении работы следует понять, что представляет из себя вычисление с помощью членов ряда. **Числовой ряд** – это сумма членов числовой последовательности вида:

Формула 1.1.2 – Cумма членов числовой последовательности;

где называют **общим членом числового ряда** или *k*–ым членом ряда.

**Частичная сумма** числового ряда – это сумма вида формула, где n – некоторое натуральное число.

**Числовой ряд** (формула 1.1.2) называется **сходящимся**, если существует конечный предел последовательности частичных сумм:

Формула 1.1.3 – Предел последовательности частичных сумм;

Если предел последовательности частичных сумм числового ряда не существует или бесконечен, то ряд (формула 1.1.2) называется **расходящимся**.

В качестве примера **расходящегося** ряда можно привести сумму геометрической прогрессии со знаменателем большем, чем единица:

Формула 1.1.4 – Примера расходящегося ряда;

n–ая частичная сумма определяется выражением:

Формула 1.1.5 – N-ая частичная сумма;

а предел частичных сумм бесконечен:

Формула 1.1.6 – Предел частичных сумм;

После того, как мы разобрали вычисление с помощью числового ряда, можно сказать, что для данного представления будет истинна следующая последовательность:

Формула 1.1.7 – Нахождение представления в виде числового ряда;

**Дано**: Представление, имеющее вид:

Формула 1.1.1 - Представление;

**Найти**: Вычислить, сколько слагаемых нужно взять, чтобы достичь заданной точности.

**Решение**:

Для начала определимся с тем, какие на вход будут подаваться значения. Под «значениями» подразумевается тип данных, с которым будет работать программа. В данном случае, что и на вход, что и на выводе, мы будем получать значения переменных типа **double**, так как данный тип имеет более высокую точность вычисления, чем тип данных **float**.

Также нам дано ограничение по **x**, а именно:

Формула 1.1.1 – Ограничение по x;

После разбора, можно сказать, что мы можем приступать к разработке программы. На следующей странице представлена блок-схема программы для нахождения данного нам представления:

FindRoot (eps)

// eps – точность вычисления

// n – кол-во слагаемых

// s – сумма представления.

// a – значение n-ого слагаемого

// fabs(a) – абсолютное значение (модуль)

переменной a

Начало

Main()

// eps – точность вычисления

// f – функция нахождения значения соотношения

Начало

int n = 1

double eps, x

double s = 0, a = cos(n \* x)

Ввод x

Вывод f

нет

while (fabs(a) >= eps)

да

Конец

Вывод n

s += pow(-1.0, n) \* a

n++

return s

a = (cos(n \* x))/(n\*n)

Конец

Блок-схема 1.1.8 –Блок-схема программы по нахождению

соотношения с помощью числового ряда;

На следующей странице представлен листинг программного кода по нахождению соотношения с помощью числового ряда.

#include<stdio.h>

#include<stdlib.h>

#include<math.h>

#define PI 3.141592

#define eps 1e-9

double f(double x)

{

int n = 1;

double s = 0, a = cos(n \* x);

while (fabs(a) >= eps)

{

s += pow(-1.0, n) \* a; n++;

a = (cos(n \* x))/(n\*n);

}

printf("Кол-во слагаемых: %d\n", n);

return s;

}

int main()

{

double x;

printf("Введите значение x: "); scanf("%lf", &x);

if ((x < PI/5) || (x > PI)) printf("Неверные данные!\n");

else printf("%lf\t%lf\n", (1.0/4.0)\*(x\*x-(PI\*PI)/3.0), f(x));

return 0;

}

Листинг 1.1.9 –Листинг программного кода по нахождению представления в виде числового ряда

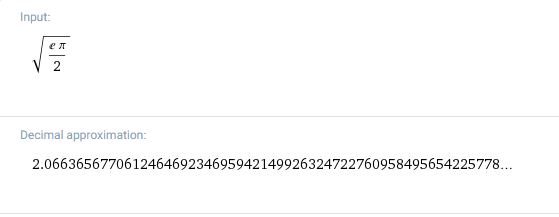
Приведем таблицы входных и выходных данных, а также результат:

|  |  |
| --- | --- |
| Переменная | Значение в программе, заданное по умолчанию |
| e | 1e-9 |

Листинг 1.1.9 –Листинг программного кода;

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Переменная x | Переменная n | Переменная s |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

Листинг 1.1.9 –Листинг программного кода;



Листинг 1.1.9 –Листинг программного кода;

**В заключении** можно сказать, что на примере С.Рамануджанова мы рассмотрели одни из принципов записи чисел в виде числового ряда и цепной дроби.

**1.1 Приближенные методы нахождения корней уравнения**

Классическим средством изучения математических моделей и исследований на их основе свойств реальных объектов являются аналитические методы. Эти методы дают наиболее полную информацию о решении задачи, и они до настоящего времени не утратили своего значения. Однако, к сожалению, класс задач, для которого они могут использоваться, весьма ограничен. Поэтому решение, как правило, осуществляется численными методами.

Численные методы представляют собой отдельную область математики и применяются в различных прикладных направлениях. Для решения задач конкретного типа разрабатывается специальное программное обеспечение, основой алгоритмов которого и служат численные методы.

Актуальность темы заключается в том, что использование численных методов упрощает алгоритм решения задачи полагает возможным нахождение решения абсолютно всех классов экстремальных задач.

В варианте №19 необходимо провести анализ метода деления отрезка пополам и метода секущих и сравнить число итераций при одном и том же значении точности вычисления[6,19].

**1.2.1 Метод деления отрезка пополам**

Метод половинного деления или дихотомии (дихотомия - сопоставленность или противопоставленность двух частей целого) при нахождении корня уравнения f(x)=0 состоит в делении пополам отрезка [a; b], где находится корень.

Уравнения вида могут решаться методом половинного деления. Корень ищется на интервале , таком что на границах интервала функция принимала значения разных знаков (что означает необходимость выполнения условия ). После того, как указан интервал поиска решения, проверяется значение функции в центральной точке . В эту точку переносится та граница интервала, знак функции на которой совпадает со знаком функции в центральной точке. Таким образом, интервал поиска уменьшается в два раза. Продолжая процесс необходимое количество раз, добиваемся нужной точности вычисления корня уравнения.

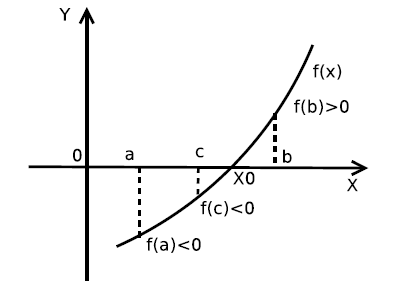


Рис. 1.2.9 – Метод деления отрезка пополам;

**Дано:**

Уравнение: (уравнение №1).

Уравнение: (уравнение №5).

Уравнение: (уравнение №6).

**Найти:**

Значение **x** методом деления отрезка пополам.

**Решение:**

Значение переменных a, b и e (точность) вводятся с клавиатуры пользователем.

Для начала рассмотрим блок-схему будущей программы.

На следующей странице представлен листинг программного кода, где рассмотрен метод половинного деления на уравнении №6.// подключаем библиотеки

#include<stdio.h>

#include<stdlib.h>

#include<math.h> // библиотека для работы с математическими операциями

double F(double, double, double); // объявлем прототипы функций

double FindRoot(double (\*f)(double, double, double), double, double, double, double,double);

double F(double x, double c, double d)// функция для полинома

{

return pow(x,5)+c\*pow(x,2)-d; // возвращаем уравнение

}// функция нахождения корня

double FindRoot(double (\*f)(double, double, double), double a, double b, double c, double d,

double eps){

double cde;

while ((b - a) > eps)

{

cde = (a + b) / 2;

if ((f(a, c, d) \* f(cde, c, d)) > 0) a = cde;

else b = cde; printf("%lf\n", cde);

}

return cde;

}

int main()

{

double a, b, eps, x;

printf("Введите интервалы(a и b): "); scanf("%lf %lf", &a, &b);

printf("Введите значения c и d: "); scanf("%lf %lf", &c, &d);

printf("Введите точность(eps(например: 0.0001)): "); scanf("%lf", &eps);

x = FindRoot(F, a, b, c, d, eps);

printf("Значение x = %lf\n", x);

return 0;

}

Листинг 1.1.9 –Листинг программного кода дл

|  |  |
| --- | --- |
| Переменная | Входные данные |
| a | 0 |
| b | 2 |
| c | 2 |
| d | 5 |
| e | 0.00001 |

Таблица 1.1.9 – Листинг программного кода для

|  |  |
| --- | --- |
| Итерация | Корень уравнения |
| 1 | 1.000000 |
| 2 | 1.500000 |
| 3 | 1.250000 |
| 4 | 1.125000 |
| 5 | 1.187500 |
| 6 | 1.156250 |
| 7 | 1.171875 |
| 8 | 1.179688 |
| 9 | 1.175781 |
| 10 | 1.173828 |
| 11 | 1.174805 |
| 12 | 1.175293 |
| 13 | 1.175049 |
| 14 | 1.174927 |
| 15 | 1.174988 |
| 16 | 1.174957 |
| 17 | 1.174942 |
| 18 | 1.174934 |

Таблица 1.1.9 – Листинг программного кода для

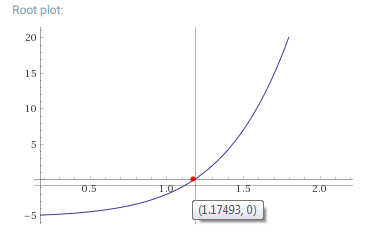


Таблица 1.1.9 – Листинг программного кода для

Теперь рассмотрим уравнение №1.

|  |  |
| --- | --- |
| Переменная | Входные данные |
| a | 2 |
| b | 8 |
| x | 1 |
| e | 0.1 |

Таблица 1.1.9 – Листинг программного кода для

нахождения соотношения с помощью числового ряда;

|  |  |
| --- | --- |
| Итерация | Корень уравнения |
| 1 | 3.500000 |
| 2 | 2.750000 |
| 3 | 2.375000 |
| 4 | 2.187500 |
| 5 | 2.093750 |
| 6 | 2.046875 |

Таблица 1.1.9 – Листинг программного кода для

Теперь уравнение №3.

|  |  |
| --- | --- |
| Переменная | Входные данные |
| a | 2 |
| b | 8 |
| x | 1 |
| e | 0.1 |

Таблица 1.1.9 – Листинг программного кода для

|  |  |
| --- | --- |
| Итерация | Корень уравнения |
| 1 | 3.500000 |
| 2 | 2.750000 |
| 3 | 2.375000 |
| 4 | 2.187500 |
| 5 | 2.093750 |
| 6 | 2.046875 |

Таблица 1.1.9 – Листинг программного кода для

**1.2.2 Метод секущих**

От рассмотренного выше случая в методе хорд(секущих) по-иному выбирается точка, в которой проверяется значение функции. В частности, через граничные точки графика функции проводится хорда. В качестве контрольной точки выбирается точка пересечения этой хорды с координатной осью. Во всем остальном алгоритм такой же, как и в методе половинного деления. При поиске корня на интервале контрольная точка внутри этого интервала выбирается как:

Таблица 1.1.9 – Листинг программного кода для



Таблица 1.1.9 – Листинг программного кода для

**Дано:**

Уравнение: (уравнение №1).

Уравнение: (уравнение №5).

Уравнение: (уравнение №6).

**Найти:**

Значение **x** методом секущих.

**Решение:**

Значение переменных a, b и e (точность) вводятся с клавиатуры пользователем.

Для начала рассмотрим блок-схему будущей программы:

На следующей странице представлен листинг программного кода, где рассмотрен метод секущих уравнения №6.

#include <stdio.h>

#include <math.h>

#define eps 0.00001

typedef double (\*func)(double x, double c, double d); // задаем тип func

double fx(double, double, double); // прототип вычисляемой функции

double fx(double x, double d, double c) // вычисляемая функция

{

return pow(x, 4) + d \* pow(x, 3) - c \* x;

}

double decision(func fx, double x1, double x2, double c, double d)

{

double v;

while (fabs(x1 - x2) > eps) // пока не достигнута точность eps(0.0000001)

{

v = (x1 \* fx(x2, c, d) - x2 \* fx(x1, c, d)) / (fx(x2, c, d) - fx(x1, c, d));

x1 = x2; x2 = v;

printf(“);

}

return x1;

}

int main()

{

double c, d;

double x1, x2; //х1, х2 - начало и конец отрезка, для которого применяем метод секущих

printf("Введите интервал(x2 и x1): "); scanf("%lf %lf", &x1, &x2);// Вывод в консоль интервала

printf("Введите значение c и d: "); scanf("%lf %lf", &c, &d);

printf("x = %f\n", decision(fx, x1, x2, c, d)); // Вывод в консоль ответа

return 0;

}

Таблица 1.1.9 – Листинг программного кода для

На следующей странице представлены расчетные таблицы нахождения уравнения №5 методом хорд(секущих).

|  |  |
| --- | --- |
| Переменная | Входные данные |
| x1 | -100 |
| x2 | -1 |
| c | 5 |
| d | 3 |
| e | 0.0000001 |

Таблица 1.1.9 – Листинг программного кода для

|  |  |
| --- | --- |
| Итерация | Корень уравнения |
| 1 | -1.0000010421019614 |
| 2 | -0.8750001465446502 |
| 3 | -0.8549164606616799 |
| 4 | -0.8504297764216446 |
| 5 | -0.8502578401755808 |
| 6 | -0.8502565875820261 |
| 7 | -0.8502565872429870 |

Таблица 1.1.9 – Листинг программного кода для

нахождения соотношения с помощью числового ряда;

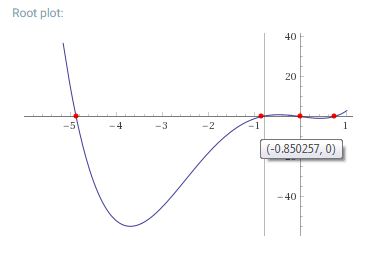


Таблица 1.1.9 – Листинг программного кода для

Теперь рассмотрим уравнение №6.

|  |  |
| --- | --- |
| Переменная | Входные данные |
| x1 | -100 |
| x2 | -1 |
| c | 5 |
| d | 3 |
| e | 0.0000001 |

Таблица 1.1.9 – Листинг программного кода для

|  |  |
| --- | --- |
| Итерация | Корень уравнения |
| 1 | -1.0000072947 |
| 2 | -0.3636401617 |
| 3 | 0.1793568625 |
| 4 | 6.5583126243 |
| 5 | 0.1851679350 |
| 6 | 0.1909677833 |
| 7 | 5.5101628588 |
| 8 | 0.1999339760 |
| 9 | 0.2088687541 |
| 10 | 4.6758136313 |
| 11 | 0.2222029727 |
| 12 | 0.2354532607 |
| 13 | 3.7522278015 |
| 14 | 0.2577548735 |
| 15 | 0.2797520796 |
| 16 | 2.7624399777 |
| 17 | 0.3235454813 |
| 18 | 0.3656178721 |
| 19 | 1.7713782986 |
| 20 | 0.4685929179 |
| 21 | 0.5542406724 |
| 22 | 1.0137120475 |
| 23 | 0.7317078691 |
| 24 | 0.7846540936 |
| 25 | 0.8044629735 |
| 26 | 0.8025547507 |
| 27 | 0.8026005642 |
| 28 | 0.80260068006 |
| 29 | 0.80260068005 |

Таблица 1.1.9 – Листинг программного кода дл

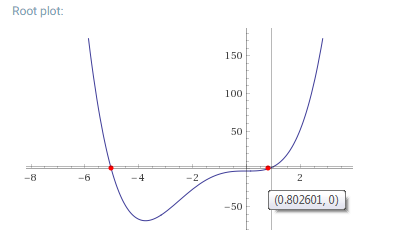


Таблица 1.1.9 – Листинг программного кода для

Теперь уравнение №1.

|  |  |
| --- | --- |
| Переменная | Входные данные |
| a | 2 |
| b | 8 |
| x | 1 |
| e | 0.1 |

Таблица 1.1.9 – Листинг программного кода для нахождения соотношения с помощью числового ряда;

|  |  |
| --- | --- |
| Итерация | Корень уравнения |
| 1 | 3.500000 |
| 2 | 2.750000 |
| 3 | 2.375000 |
| 4 | 2.187500 |
| 5 | 2.093750 |
| 6 | 2.046875 |

Таблица 1.1.9 – Листинг программного кода для

**Используя данные программы проверим, насколько верен результат и какие данные выводит программа при заданных значениях.**

# **Глава II. РАЗРАБОТКА ИГРОВОЙ ПРОГРАММЫ**

В последней части курсовой работы мы разберем написание игровой программы на языке Си.

В варианте №19 предлагается написать программу, моделирующую компьютер. В данное устройство входит специальный регистр - аккумулятор, в который помещается результат арифметических операций, различных операций сравнения. Так же присутствует оперативная память из 100 ячеек, куда можно записать любое целое число. Для работы с устройством присутствуют команды, каждая из которых выполняет то или иное действие. Например, 10 - выводится слово на терминал из указанного адреса памяти, 20 - в аккумулятор помещается слово из указанного адреса памяти.

Для начала рассмотрения материала по главе, стоит обратить внимание на то, что данная программа компилировалась на наборе инструментов разработки программного обеспечения для создания приложений под OC Windows – MinGW, который находится в открытом доступе в сети Интернет. Помимо этого, мы затронем работу заголовочного файла **conio.h,** работающий в операционных системах(OC) MS-DOS, для создания текстового интерфейса пользователя, а также для «живого» взаимодействия с игровой программой.

Перед вступлением в разбор основной части игровой программы, мы обратим своё внимание на стартовое меню нашей программы.



Таблица 1.1.9 – Листинг программного кода для нахождения соотношения с помощью числового ряда;

В данной части программы, пользователь может выбрать с помощью команд управления интересующий его пункт меню. В данном случае, управления реализуется с помощью библиотеки conio.h.

На следующей странице представлен листинг работы раздела меню программы.

void menu(int \*ram, FILE \*battary, FILE \*command, int \*code\_list)

{

char select;

int flag = 1, i = 0;

while (flag == 1)

{

logo();

printf("\t\t\t\tWelcome!\n");

printf("\t\tMenu: \n\n");

output\_menu(i);

select = getch();

switch(select)

{

case 13:

{

if (i == 1) {

list\_command(command, code\_list);

}

if (i == 4) {

flag = 0;

break;

}

if (i == 3) {

run\_shell(command, code\_list, battary);

}

if (i == 2) {

run\_command(command, code\_list);

}

if (i == 0) {

input\_command();

}

}

case 119:

{

if (i == 0) {

i = 4;

output\_menu(i);

system("cls");

}

if (i > 0) {

i--;

output\_menu(i);

system("cls");

}

}

case 115:

{

if (i == 4) {

i = 0;

output\_menu(i);

system("cls");

} else {

i++;

output\_menu(i);

system("cls");

}

}

}

}

}

**Список литературы**