

# Informatika 3

3.

# Deklarácia (informatívna deklarácia)

Oznamuje kompilátoru:



„*Táto funkcia alebo premenná niekde existuje a bude vypadat' takto.*“

```
int  func(int x, int y);    // deklarácie funkcie
extern int  a;              // deklarácia premennej
```

- Môže byť viacnásobná (ak je zhodná)
- Väčšinou sa umiestňuje do hlavičkového (včleňovaného) súboru
- Deklarácie funkcie = **prototyp funkcie**
  - Prototyp funkcie musíme umiestniť pred prvé použitie funkcie
    - Prototyp funkcie napíšeme explicitne do zdrojového kódu sami alebo
    - Včleníme do zdrojového kódu hlavičkový súbor, ktorý tento prototyp obsahuje.

# Definícia (definičná deklarácia)

Prikazuje kompilátoru:

„*Vytvor túto premennú na tomto mieste*“

alebo

„*Vytvor túto funkciu na tomto mieste*“.



```
int a;                // definícia premennej
int func1(int,int)    // definícia funkcie
{
    // ... telo funkcie
}
```

- Alokuje pamäť pre identifikátor.
- Môže byť iba jedna (ODR – one definition rule)
- Umiestňuje sa do zdrojového súboru

- Flexibilné deklarácie (C++, C99)



# Hlavička funkcie ako rozhranie

- rozhranie medzi **volanou** funkciou a **volajúcou** funkciou

návratový typ      meno funkcie

`int fun(long pocet)`

zoznam parametrov (argumentov)



- **návratový typ** - popis informácie, ktorá ide z volanej funkcie do volajúcej funkcie
- **zoznam parametrov (argumentov)** - popis informácie, ktorá ide z volajúcej do funkcie volanej funkcie

# Prototyp funkcie

**Deklarácie funkcie = prototyp funkcie**



- Prototyp funkcie musíme umiestniť pred prvé použitie funkcie
- Prototyp funkcie napíšeme explicitne do zdrojového kódu sami alebo
- Včleníme do zdrojového kódu hlavičkový súbor, ktorý tento prototyp obsahuje

# Funkcie

## S návratovou hodnotou - vytvára a vracia hodnotu

- môžeme ju priradiť do premennej alebo
- použiť v inom výraze

```
double sqrt(double) ;  
x = sqrt(6.25) ;
```

## Bez návratovej hodnoty - niečo vykonáva, nevracia hodnotu

- procedúry alebo podprogramy

```
void fun(double) ;  
fun(10.3) ;
```

# Knižničné funkcie

- uložené v knižničných súboroch
- automatické prehľadávanie knižníc a pripájanie knižnice
- explicitné prehľadávanie knižníc (-lm)
- štandardná knižnica C jazyka - viac ako 140 preddefinovaných funkcií

**Ak použitie štandardnej funkcie postačuje,  
treba ju použiť a nevytvárať vlastnú.**



# Funkcie definované programátorom

- prototyp funkcie – v hlavičkovom súbore
- definícia tela funkcie – v zdrojovom súbore

```
// mojafun.h - hlavičkový súbor
```

```
void mojaFun(int pocet);
```

```
// mojafun.c - zdrojový súbor
```

```
#include "mojaFun.h"
```



```
void mojaFun(int pocet)
```

```
{
```

```
    // ... kód
```

```
}
```

```
// hlavny.c- vstupný bod programu
```

```
#include "mojaFun.h"
```



```
int main(void)
```


```
{
```

```
    mojaFun(10);
```

```
}
```



# Kľúčové slová

- slovník počítačového jazyka
- **nepoužívať na iné účely (ako identifikátory)** 

# Konvencie pomenovania

- závisia od riešiteľského tímu
- mali by byť jednotné 

# Premenné

## Nástroj na identifikáciu dát



Program musí sledovať 3 vlastnosti:



- Kde je informácia uložená
- Akú hodnotu uchováva
- O aký druh informácie sa jedná

# Názvy premenných

**Názov musí byť zmysluplný !**



## Pravidlá tvorby:

1. V menách môžeme používať písmena abecedy, číslice a podtržítka (\_).
2. Prvým znakom mena nesmie byť číslica. 
3. Malé a veľké písmena sa rozlišujú. 
4. Ako názov nemôžeme použiť kľúčové slovo jazyka C++.
5. Názvy, začínajúce podtržítkom alebo dvomi podtržítkami sú rezervované pre použitie kompilátorom a prostriedkami, ktoré používa.
6. C++ neohraničuje dĺžku názvu a všetky znaky mena sú významné.  
(Avšak niektoré platformy môžu mať svoje vlastné limity. ANSI C99 garantuje len 63 znakov.)

# Štandardné celočíselné typy

- **char** - má minimálnu šírku 8 bitov
- **short** - má minimálnu šírku 16 bitov
- **int** - je minimálne taký veľký ako short
- **long** - má minimálnu šírku 32 bitov a je minimálne taký ako int
- **long long** - má minimálnu šírku 64 bitov a je minimálne taký ako long
- **wchar\_t** - široký znak – variabilná šírka

## C++11

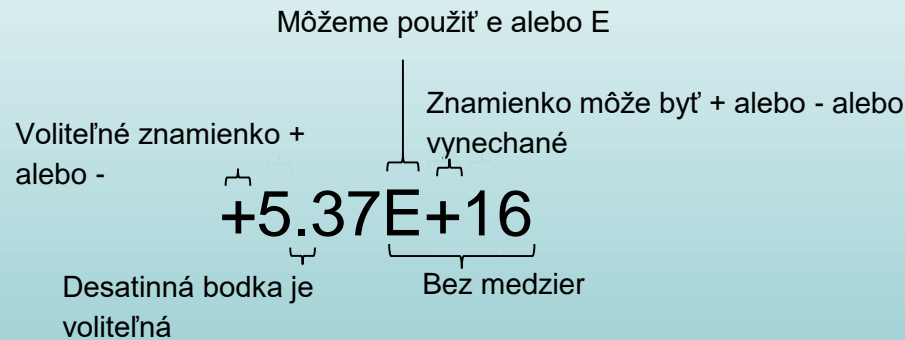
- **char16\_t** - šírka 16 bitov
- **char32\_t** - šírka 32 bitov

- Štandardne **signed**
- Modifikátor **unsigned**



# Štandardné typy pohyblivej rádovej bodky

- **float** - 32 bitov
- **double** - 64 bitov a nie menej float
- **long double** - nie menej ako double (80, 96, 128)



- čísla medzi celými číslami
- omnoho väčší rozsah hodnôt
- strata presnosti



# Číselné konštanty

## Celočíselné


- celé číslo 1536
- celé čísla bez znamienka (54321u, 31U)
- hexadecimálne konštanty (**0x**31, **0X**1b2C)
- októlové konštanty (**0**15, **0**324)
- Celé číslo typu long 1536**l** alebo 1536**L**



## C++11

- Celé číslo typu long long 1536**ll** alebo 1536**LL**

## Čísla s pohyblivou rádovou bodkou

- v desatinnom tvare (-35.245)
- v semilogaritmickej tvare (1e12, -22.56E-11, 1E+3)
- pridaním f, F k celému číslu 15**f**, -321**F** 

# Znakové konštanty



## Znakové konštanty - znak uzavretý v apostrofoch

- ľubovoľný ('a', '2')
- L'a' alebo l'a' - konštantu typu wchar\_t
- u'a' – konštantu typu char16\_t
- U'a' – konštantu typu char32\_t
- špeciálne znaky:

Názov znaku	ASCII symbol	C++ kód	Desiatkový/Hexa kód
Nový riadok	NL (LF)	\n	10/0xA
Horizontálny tabelátor	HT	\t	9/0x9
Vertikálny tabelátor	VT	\v	11/0xB
Krok späť	BS	\b	8/0x8
Návrat vozíka	CR	\r	13/0xD
Výstraha	BEL	\a	7/0x7
Opačné lomítko	\	\\	92/0x5C
Otáznik	?	\?	63/0x3F
Jednoduchá úvodzovka	'	\'	39/0x27
Dvojitá úvodzovka	"	\"	34/0x22

## Reťazcové konštanty – znaky uzavreté v úvodzovkách

"Ahoj.\nSom na prednaske z C-cka\n"



# Definícia konštanty

## Konštanty typu const

**const typ premenná**

- konštanta, ktorú môžeme používať ako premennú, ale nemôžeme do nej priamo zapisovať
- ak v deklarácii chýba typ, predpokladá sa „int“

```
const float pi = 3.1415926535;
```

```
const max = 10000;
```

## Symbolické konštanty (literálové)

- sú konštanty definované „#define“
- nie je to ozajstná konštanta
- **nahrádza identifikátor textom uvedeným za ním**
- zvykom je písať ich veľkými písmenami

```
#define PI 3.1415926535
```


```
#define OZNAM "Toto je oznam"
```

```
#define begin {
```

```
#define end ;}
```



# Inicializácia premennej

- `int pocet = INT_MAX; // C, C++`
- `int pocet(INT_MAX); // C++` 
- `int pocet = {INT_MAX}; // C++11`
- `int pocet {INT_MAX}; // C++11`
- `int pocet {};` `// C++11, inicializácia na 0`

# Aritmetické operátory

- **+** pre sčítanie
- **-** pre odčítanie
- **\*** pre násobenie
- **/** pre delenie (ak sú obidva operandy celočíselného typu, výsledkom je celočíselná časť podielu a zlomková časť sa zahodí)
- **%** pre výpočet modula, tj, zvyšku po delení (obidva operandy musia byť celočíselného typu)

```
int rozsah = 10;  
int i = 0;  
  
i = (i + 1) % rozsah;
```



# Konverzie pri inicializácii a priradovaní



Typ konverzie	Potencionálny problém
Väčší typ pohyblivej rádovej bodky na menší typ pohyblivej rádovej bodky	Strata presnosti (platné číslice) <ul style="list-style-type: none"><li>- hodnota môže byť mimo rozsah cieľového typu (výsledok nedefinovaný)</li></ul>
Typ pohyblivej rádovej bodky na celočíselný typ	<ul style="list-style-type: none"><li>- Strata zlomkovej časti</li><li>- Pôvodná hodnota môže byť mimo rozsah cieľovej hodnoty (výsledok nedefinovaný)</li></ul>
Väčší celočíselný typ do menšieho celočíselného typu	Pôvodná hodnota môže byť mimo rozsah cieľového typu (zvyčajne sa priradia iba spodné bity hodnoty)

# Pretypovanie

```
int rozsah = 10;  
long celkom;
```

```
rozsah = (int)celkom; // C i C++  
rozsah = int(celkom); // len C++
```



```
rozsah = static_cast<int>(celkom); // pre smerníky, nerobí  
//kontrolu
```

```
dynamic_cast  
reinterpret_cast  
const_cast
```

# auto deklarácia – len C++11

```
auto n = 100; // n je int  
auto x = 1.5; // x je double  
auto y = 1.3e12L; // y je long double
```

- Vhodné pre zložitejšie typy



# Pole

Deklarácia (definícia) musí obsahovať:

- Typ hodnoty každého prvku
- Názov poľa
- Počet prvkov poľa

```
short tyzden[7];
```

- Indexovanie od 0 po PočetPrvkov-1



```
short matica[7][3];
```

# Inicializácia poľa

```
int noha[4] = {3, 6, 8, 10};    // OK
int koleso[4];                  // OK
koleso[4] = {5, 6, 7, 9};      // Nesprávne, chyba typ
koleso = noha;                  // Nesprávne

int koleso[4] = {1,2};          // OK. Incializujú sa iba
                                // dve, zvyšok bude nula
int koleso[500] = {0};          // Všetky nulové

int koleso[] = {3, 6, 8, 10};    // OK
```





# Inicializácia poľa C++2011

```
int noha[4] {3, 6, 8, 10}; // OK
```



```
int koleso[4] = {};           // Všetky nulové
```

```
int koleso[4]    {};          // Všetky nulové
```

```
long koleso[4] = {5, 6.3, 7, 9}; // Nesprávne
```

```
char znacka[4] = {'x', 'y', 'z', 568}; // Nesprávne
```

```
char znacka[4] = {'x', 'y', 'z', 121}; // OK
```

# Reťazec

Postupnosť znakov, uložená v po sebe idúcich bytoch pamäti, ukončená nulou.

```
char meno[5] = {'k', 'a', 'r', 'o', 'l'}; // Pole, NIE reťazec
```



```
char budova[4] = {'d', 'o', 'm', '\\0'}; // Reťazec
```

```
char budova[4] = {"dom"}; // Reťazec
```

```
char budova[] = {"dom"}; // Reťazec
```

C++ - aj typ string

# C++11 a ret'azec

```
char adresar[] {"c\\:temp\\test"};    // C++11  
char adresar[] {R"c\:temp\test"};    // C++11 - raw
```



```
wchar_t adresar[] = L"c\\:temp\\test"; // w_char ret'azec  
char16_t adresar[] = u"c\\:temp\\test"; // char_16 ret'azec  
char32_t adresar[] = U"c\\:temp\\test"; // char_32 ret'azec
```

# Funkcie pre prácu s reťazcami

```
#include <string.h> // C, C++  
#include <cstring>  // C++11
```

- strcpy
- strlen
- strcat
- strrev
- strchr
- strstr

# Štruktúra

```
struct student
{
    char meno[20];
    char priezvisko[60];
    int  rocnik;
};
```



```
student FRI;           // C++
struct student FRI;    // C
```

- V C iba dátové položky
- V C++ predstavuje druh triedy – môže mať i metódy

## Inicializácia

```
student FRI = {"Novak", "Rene", 1 };
```

# Lokálna štruktúra

```
void fun()  
{  
    struct student  
    {  
        char meno[20];  
        char priezvisko[60];  
        int  rocnik;  
    } FRI;  
  
    student PEDAS;  
}
```

student FHV; // Nesprávne



# Bitové položky štruktúry

```
struct indikator
{
    unsigned int port : 6;
    bool zapnuty : 1;
    bool aktivny : 1;
};
```

```
indikator siet = { 23, false, true };
```

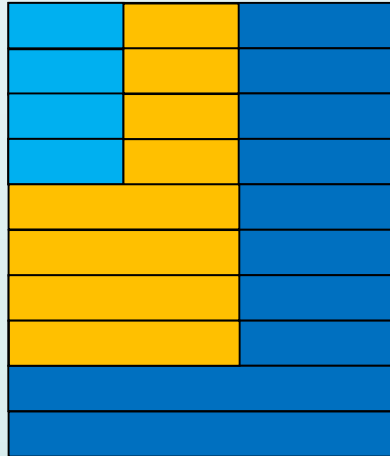


# union

```
union spolocny
{
    int ival;
    long lval;
    double dval;
};

spolocny.ival = 5;
```

0x2000



ival, lval, dval

Anonymné union

```
union
{
    int ival;
    long lval;
    double dval;
};
```

```
ival = 5;
```

