

Univerzális programozás

Így neveld a programozód!

Ed. BHAX, DEBRECEN,
2020. március 2, v. 0.0.5

Copyright © 2019 Dr. Bátfai Norbert

Copyright (C) 2019, 2020, 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>

DRAFT

COLLABORATORS

| | <i>TITLE :</i> Univerzális programozás | | |
|---------------|--|----------------|------------------|
| <i>ACTION</i> | <i>NAME</i> | <i>DATE</i> | <i>SIGNATURE</i> |
| WRITTEN BY | Bátfai, Norbert, Bátfai, Mátyás, Bátfai, Nándor, ÁCs Bátfai, Margaréta | 2020. május 7. | |

REVISION HISTORY

| NUMBER | DATE | DESCRIPTION | NAME |
|--------|------------|---|---------|
| 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 | A Brun tételes feladat kidolgozása. | nbatfai |
| 0.0.5 | 2020-03-02 | Az Chomsky/ $a^n b^n c^n$ és Caesar/EXOR csokor feladatok kiírásának aktualizálása (a heti előadás és laborgyakorlatok támogatására). | 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]

DRAFT

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 | 4 |
| 2. Helló, Turing! | 6 |
| 2.1. Végtelen ciklus | 6 |
| 2.2. Lefagyott, nem fagyott, akkor most mi van? | 8 |
| 2.3. Változók értékének felcserélése | 10 |
| 2.4. Labdapattogás | 10 |
| 2.5. Szóhossz és a Linus Torvalds féle BogoMIPS | 12 |
| 2.6. Helló, Google! | 14 |
| 2.7. A Monty Hall probléma | 16 |
| 2.8. 100 éves a Brun téTEL | 18 |
| 3. Helló, Chomsky! | 23 |
| 3.1. Decimálisból unárisba átváltó Turing gép | 23 |
| 3.2. Az $a^n b^n c^n$ nyelv nem környezetfüggetlen | 24 |
| 3.3. Hivatkozási nyelv | 26 |
| 3.4. Saját lexikális elemző | 28 |
| 3.5. Leetspeak | 29 |
| 3.6. A források olvasása | 33 |
| 3.7. Logikus | 34 |
| 3.8. Deklaráció | 35 |

| | |
|--|------------|
| 4. Helló, Caesar! | 39 |
| 4.1. double ** háromszögmátrix | 39 |
| 4.2. C EXOR titkosító | 42 |
| 4.3. Java EXOR titkosító | 45 |
| 4.4. C EXOR törő | 47 |
| 4.5. Neurális OR, AND és EXOR kapu | 51 |
| 4.6. Hiba-visszaterjesztéses perceptron | 55 |
| 5. Helló, Mandelbrot! | 58 |
| 5.1. A Mandelbrot halmaz | 58 |
| 5.2. A Mandelbrot halmaz a std::complex osztállyal | 64 |
| 5.3. Biomorfok | 68 |
| 5.4. A Mandelbrot halmaz CUDA megvalósítása | 73 |
| 5.5. Mandelbrot nagyító és utazó C++ nyelven | 78 |
| 5.6. Mandelbrot nagyító és utazó Java nyelven | 90 |
| 6. Helló, Welch! | 103 |
| 6.1. Első osztályom | 103 |
| 6.2. LZW | 107 |
| 6.3. Fabejárás | 112 |
| 6.4. Tag a gyökér | 115 |
| 6.5. Mutató a gyökér | 115 |
| 6.6. Mozgató szemantika | 115 |
| 7. Helló, Conway! | 123 |
| 7.1. Hangyszimulációk | 123 |
| 7.2. Java életjáték | 130 |
| 7.3. Qt C++ életjáték | 140 |
| 7.4. BrainB Benchmark | 150 |
| 8. Helló, Schwarzenegger! | 162 |
| 8.1. Szoftmax Py MNIST | 162 |
| 8.2. Mély MNIST | 166 |
| 8.3. Minecraft-MALMÖ | 166 |

| | |
|--|------------|
| 9. Helló, Chaitin! | 167 |
| 9.1. Iteratív és rekurzív faktoriális Lisp-ben | 167 |
| 9.2. Gimp Scheme Script-fu: króm effekt | 168 |
| 9.3. Gimp Scheme Script-fu: név mandala | 176 |
| 10. Helló, Gutenberg! | 181 |
| 10.1. Programozási alapfogalmak | 181 |
| 10.2. Programozás bevezetés | 182 |
| 10.3. Programozás | 182 |
| III. Második felvonás | 184 |
| 11. Helló, Arroway! | 186 |
| 11.1. A BPP algoritmus Java megvalósítása | 186 |
| 11.2. Java osztályok a Pi-ben | 186 |
| IV. Irodalomjegyzék | 187 |
| 11.3. Általános | 188 |
| 11.4. C | 188 |
| 11.5. C++ | 188 |
| 11.6. Lisp | 188 |

Ábrák jegyzéke

| | |
|---|-----|
| 2.1. A B_2 konstans közelítése | 22 |
| 4.1. A double ** háromszögmátrix a memóriában | 41 |
| 5.1. A Mandelbrot halmaz a komplex síkon | 58 |
| 6.1. C++ Run | 105 |
| 6.2. Java Run | 107 |
| 6.3. Futtatás | 112 |
| 6.4. Futtatás | 113 |
| 6.5. Futtatás | 114 |
| 7.1. Terminálba való futtatás | 124 |
| 7.2. UML ábra | 125 |
| 7.3. Hangya szimuláció kapcsolók nélkül | 129 |
| 7.4. Hangya szimuláció a recommended kapcsolókkal | 130 |
| 7.5. Terminál futtatás 1 | 138 |
| 7.6. Terminál futtatás 2 | 139 |
| 7.7. Program futás közben | 140 |
| 7.8. Terminál | 149 |
| 7.9. ÉLetjáték | 150 |
| 7.10. Futtatás | 160 |
| 7.11. Gameplay | 160 |
| 7.12. Eredmény txt | 161 |
| 8.1. Futtatás | 164 |
| 8.2. Eredmény | 165 |
| 8.3. Terhelés | 166 |

| | |
|-----------------------------------|-----|
| 9.1. Script Fu futtatás | 168 |
| 9.2. Chrome írás | 172 |
| 9.3. Chrome border | 175 |
| 9.4. Mandala | 180 |

DRAFT

Előszó

Amikor programozónak terveztem állni, ellenezték a környezetemben, mondván, hogy kell szövegszerkesztő meg táblázatkezelő, de az már van... nem lesz programozói munka.

Tévedtek. Hogy egy generáció múlva kell-e még tömegesen hús-vér programozó vagy olcsóbb lesz alkalmi igény szerint pár robot programozót a felhőből? A programozók dolgozók lesznek vagy papok? Ki tudhatná ma.

Minden esetre a programozás a teoretikus kultúra csúcsa. A GNU mozgalomban látom annak garanciáját, hogy ebben a szellemi kalandban a gyerekeim is részt vehessenek majd. Ezért programozunk.

Hogyan forgasd

A könyv célja egy stabil programozási szemlélet kialakítása az olvasóban. Módszere, hogy hetekre bontva ad egy tematikus feladatcsokrot. minden feladathoz megadja a megoldás forráskódját és forrásokat feldolgozó videókat. Az olvasó feladata, hogy ezek tanulmányozása után maga adja meg a feladat megoldásának lényegi magyarázatát, avagy írja meg a könyvet.

Miért univerzális? Mert az olvasótól (kvázi az írótól) függ, hogy kinek szól a könyv. Alapértelmezésben gyereknek, mert velük készítem az iniciális változatot. Ám tervezem felhasználását az egyetemi programozás oktatásban is. Ahogy szélesedni tudna a felhasználók köre, akkor lehetne kiadása különböző korosztályú gyereknek, családoknak, szakköröknek, programozás kurzusoknak, felnőtt és továbbképzési műhelyeknek és sorolhatnánk...

Milyen nyelven nyomjuk?

C (mutatók), C++ (másoló és mozgató szemantika) és Java (lebutított C++) nyelvekből kell egy jó alap, ezt kell kiegészíteni pár R (vektoros szemlélet), Python (gépi tanulás bevezető), Lisp és Prolog (hogy lássuk mászt is) példával.

Hogyan nyomjuk?

Rántsd le a <https://gitlab.com/nbatfai/bhax> git repót, vagy méginkább forkolj belőle magadnak egy sajátot a GitLabon, ha már saját könyvön dolgozol!

Ha megvannak a könyv DocBook XML forrásai, akkor az alább látható **make** parancs ellenőrzi, hogy „jól formázottak” és „érvényesek-e” ezek az XML források, majd elkészíti a dblatex programmal a könyved pdf változatát, íme:

```
batfai@entropy:~$ cd glrepos/bhax/thematic_tutorials/bhax_textbook/
batfai@entropy:~/glrepos/bhax/thematic_tutorials/bhax_textbook$ make
rm -f bhax-textbook-fdl.pdf
xmllint --xinclude bhax-textbook-fdl.xml --output output.xml
xmllint --relaxng http://docbook.org/xml/5.0/rng/docbookxi.rng output.xml ←
    --noout
output.xml validates
rm -f output.xml
dblatex bhax-textbook-fdl.xml -p bhax-textbook.xls
Build the book set list...
Build the listings...
XSLT stylesheets DocBook - LaTeX 2e (0.3.10)
=====
Stripping NS from DocBook 5/NG document.
Processing stripped document.
Image 'dblatex' not found
Build bhax-textbook-fdl.pdf
'bhax-textbook-fdl.pdf' successfully built
```

Ha minden igaz, akkor most éppen ezt a legenerált **bhax-textbook-fdl.pdf** fájlt olvasod.



A DocBook XML 5.1 új neked?

Ez esetben forgasd a <https://tdg.docbook.org/tdg/5.1/> könyvet, a végén találod az informatikai szövegek jelölésére használható gazdag „API” elemenkénti bemutatását.

I. rész

Bevezetés

DRAFT

1. fejezet

Vízió

1.1. Mi a programozás?

Ne cifrázzuk: programok írása. Mik akkor a programok? Mit jelent az írásuk?

1.2. Milyen doksikat olvassak el?

- Kezd ezzel: <http://esr.fsf.hu/hacker-howto.html>!
- Olvasgasd aztán 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
- C kapcsán a [**KERNIGHANRITCHIE**] könyv adott részei.
- C++ kapcsán a [**BMECPP**] könyv adott részei.
- Az igazi kockák persze csemegéznek a C nyelvi szabvány [ISO/IEC 9899:2017](#) kódcsipeteiből is.
- Amiből viszont a legeslegjobban lehet tanulni, az a [The GNU C Reference Manual](#), mert gcc specifikus és programozókra van hangolva: szinte csak 1-2 lényegi mondat és apró, lényegi kódcsipete! Aki pdf-ben jobban szereti olvasni: <https://www.gnu.org/software/gnu-c-manual/gnu-c-manual.pdf>
- Az R kódok olvasása kis általános tapasztalat után automatikusan, erőfeszítés nélkül menni fog. A Python nincs ennyire a spektrum magától értetődő végén, ezért ahhoz olvasd el a [**BMECPP**] könyv - 20 oldalas gyorstalpaló részét.

1.3. Milyen filmeket nézzek meg?

- 21 - Las Vegas ostroma, <https://www.imdb.com/title/tt0478087/>, benne a **Monty Hall probléma** bemutatása.
- Kódjátszma, <https://www.imdb.com/title/tt2084970/>, benne a **kódtörő feladat** élménye.

- , , benne a bemutatása.

DRAFT

II. rész

Tematikus feladatok

DRAFT

**Bátf41 Haxor Stream**

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

DRAFT

2. fejezet

Helló, Turing!

2.1. Végtelen ciklus

Írj olyan C végtelen ciklusokat, amelyek 0 illetve 100 százalékban dolgoztatnak egy magot és egy olyat, amely 100 százalékban minden magot!

Megoldás videó: <https://youtu.be/lvmi6tyz-nI>

Megoldás forrása: bhax/thematic_tutorials/bhax_textbook_IgyNeveldaProgramozod/Turing/infty-f.c, bhax/thematic_tutorials/bhax_textbook_IgyNeveldaProgramozod/Turing/infty-w.c.

Számos módon hozhatunk és hozunk létre végtelen ciklusokat. Vannak esetek, amikor ez a célunk, például egy szerverfolyamat fusson folyamatosan és van amikor egy bug, mert ott lesz végtelen ciklus, ahol nem akartunk. Saját péláinkban ilyen amikor a PageRank algoritmus rázza az 1 liter vizet az internetben, de az iteráció csak nem akar konvergálni...

Egy mag 100 százalékban:

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

    return 0;
}
```

vagy az olvashatóbb, de a programozók és fordítók (szabványok) között kevésbé hordozható

```
#include <stdbool.h>
main ()
{
    while(true);

    return 0;
}
```

Azért érdemes a `for (;;)` hagyományos formát használni, mert ez minden C szabvánnyal lefordul, másrészről a többi programozó azonnal látja, hogy az a végtelen ciklus szándékunk szerint végtelen és nem szoftverhiba. Mert ugye, ha a `while`-al trükközünk egy nem triviális 1 vagy `true` feltétellel, akkor ott egy másik, a forrást olvasó programozó nem látja azonnal a szándékunkat.

Egyébként a fordító a `for`-os és `while`-os ciklusból ugyanazt az assembly kódot fordítja:

```
$ gcc -S -o infny-f.S infny-f.c
$ gcc -S -o infny-w.S infny-w.c
$ diff infny-w.S infny-f.S
1c1
< .file "infny-w.c"
---
> .file "infny-f.c"
```

Egy mag 0 százalékban:

```
#include <unistd.h>
int
main ()
{
    for (;;)
        sleep(1);

    return 0;
}
```

Minden mag 100 százalékban:

```
#include <omp.h>
int
main ()
{
#pragma omp parallel
{
    for (;;);
}
    return 0;
}
```

A `gcc infny-f.c -o infny-f -fopenmp` parancssorral készítve a futtathatót, majd futtatva, közben egy másik terminálban a `top` parancsot kiadva tanulmányozzuk, mennyi CPU-t használunk:

```
top - 20:09:06 up 3:35, 1 user, load average: 5,68, 2,91, 1,38
Tasks: 329 total, 2 running, 256 sleeping, 0 stopped, 1 zombie
%Cpu0 :100,0 us, 0,0 sy, 0,0 ni, 0,0 id, 0,0 wa, 0,0 hi, 0,0 si, 0,0 st
%Cpu1 : 99,7 us, 0,3 sy, 0,0 ni, 0,0 id, 0,0 wa, 0,0 hi, 0,0 si, 0,0 st
%Cpu2 :100,0 us, 0,0 sy, 0,0 ni, 0,0 id, 0,0 wa, 0,0 hi, 0,0 si, 0,0 st
```

```
%Cpu3 : 99,7 us, 0,3 sy, 0,0 ni, 0,0 id, 0,0 wa, 0,0 hi, 0,0 si, 0,0 st
%Cpu4 :100,0 us, 0,0 sy, 0,0 ni, 0,0 id, 0,0 wa, 0,0 hi, 0,0 si, 0,0 st
%Cpu5 :100,0 us, 0,0 sy, 0,0 ni, 0,0 id, 0,0 wa, 0,0 hi, 0,0 si, 0,0 st
%Cpu6 :100,0 us, 0,0 sy, 0,0 ni, 0,0 id, 0,0 wa, 0,0 hi, 0,0 si, 0,0 st
%Cpu7 :100,0 us, 0,0 sy, 0,0 ni, 0,0 id, 0,0 wa, 0,0 hi, 0,0 si, 0,0 st
KiB Mem :16373532 total,11701240 free, 2254256 used, 2418036 buff/cache
KiB Swap:16724988 total,16724988 free, 0 used. 13751608 avail Mem
```

| PID | USER | PR | NI | VIRT | RES | SHR | S | %CPU | %MEM | TIME+ | COMMAND |
|------|--------|----|----|-------|-----|-----|---|-------|------|---------|---------|
| 5850 | batfai | 20 | 0 | 68360 | 932 | 836 | R | 798,3 | 0,0 | 8:14.23 | infty-f |



Werkfilm

- <https://youtu.be/lvmi6tyz-nl>

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 pszeudódjára:

```
T100(t.c.pseudo)
true
```

akár önmagára

```
T100(T100)  
false
```

ezt a kimenetet adja.

A T100-as programot felhasználva készítsük most el az alábbi T1000-set, amelyben a Lefagy-ra épőlő Lefagy2 már nem tartalmaz feltételezett, csak csak konkrét kódot:

```
Program T1000  
{  
  
    boolean Lefagy(Program P)  
    {  
        if(P-ben van végtelen ciklus)  
            return true;  
        else  
            return false;  
    }  
  
    boolean Lefagy2(Program P)  
    {  
        if(Lefagy(P))  
            return true;  
        else  
            for(;;);  
    }  
  
    main(Input Q)  
    {  
        Lefagy2(Q)  
    }  
}
```

Mit for kiírni erre a T1000 (T1000) futtatásra?

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

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

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

A feladatnak nincs megoldása mert: ha a program tartalmaz végtelen ciklus akkor lefagy = true és akkor lefagy2 is true lesz ha meg a programban nincs végtelen ciklus akkor lefagy = false és akkor lefagy 2 egy végtelen ciklussá alakul át.

2.3. Változók értékének felcserélése

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

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

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

Ha fel szeretnénk két változónak értékét cserálni, akkor a legegyszerűbb megoldásnak egy segédváltozó bevezetése tűnhet. De ennél sokkal jobb módszerek vannak. Az egyik ilyen megoldás az hogy változó értékét összeadjuk majd ebből az összegből kivonjuk a régi változók értékét.

```
int a = 1;
int b = 2;
a = a+b;
b = a-b;
a = a-b;
```

De nem csak matematikai módszerekkel tudunk két változót felcseréni hanem exorral is. Ennek a tipusnak annyi lenne a lényege hogy a számokat kettes számrendszerben tároljuk vagyis 0-ból és 1-esekből áll. Xor művelet minden esetben 1-et ad vissza kivéve ha a két változónknak az értéke megegyezik.

```
int a = 1;
int b = 2;
a = a^b;
b = a^b;
a = a^b;
```

2.4. Labdapattogás

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

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

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

A labdapattogtatás gyakorlatilag annyiból áll hogy a terminálban egy karakter pattog az ablak jelenlegi méretében. Az initscr feladata az hogy beolvassa az ablak méretét. Ezután létrehozzuk változókat hogy eltároljuk a labda helyzetét x és y, lépésközöt a xnov és ynov-ban, ablak mérete mx és my. Mivel initscr-vel olvassuk be az ablak méretét így ha pattogás közbe változtatunk az ablak nagyságán azt érzékelni fogja a program.

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

```
int x = 0;
int y = 0;

int xnov = 1;
int ynov = 1;

int mx;
int my;
```

Miután végeztünk a változók létrehozásával.Csinálunk egy végtelciklust ebbe fogjuk pattogtatni a labdát.Ehhez használnunk kell getmaxy() függvényt melynek átadjuk az ablakban eltárolt értékeket.A mwprintf() függvény fogja a "labdánkat" a megfelelő kordinátákba pattogtatni.Most már tudjuk az ablak tulajdonságait.Az x és y változó folyamatosan növekedni fog +1-el és így érjük el a pattogást a terminálban.A labda mozgásának a sebességét a usleep() függvénnyel tudjuk megadni minnél nagyobb annál lassabb.Ám nem kell félni a nagyobb számoktól mert a usleep mikroszekundumba számol tehát ha azt akarjuk hogy a labdánk 1/s sebességet menjen egymilliót kell megadni.

```
for ( ; ; ) {

    getmaxyx ( ablak, my , mx );

    mvprintw ( y, x, "O" );

    refresh ();
    usleep ( 100000 );
```

Ennél a résznél fog különdözni az if-es és a nem ifes megoldás.Elsőnek az if-est nézve

```
if ( x>=mx-1 ) { // jobb oldalt ellenőrzi
    xnov = xnov * -1;
}
if ( x<=0 ) { // bal oldalt ellenőrzi
    xnov = xnov * -1;
}
if ( y<=0 ) { // tetejét ellenőrzi
    ynov = ynov * -1;
}
if ( y>=my-1 ) { // alját ellenőrzi
    ynov = ynov * -1;
}
```

Tehát ha valamelyik érték eléri a határát beszorozzuk minusz egyel és így elérjük hogy visszafele pattogjon.A nem if-es megoldásnál maradékos osztást használunk hogy a labda egy bizonyos értéknél visszapattanjon.Ennek a megoldásnak annyi lenne a lényege hogy a szám értékét fogja visszaadni amit osztunk addig amíg a két számnak az értéke vagyis az ablak szélességevel és magaságával.

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

```
yk = (yk + 1) % my;
//clear ();
mvprintw (abs (yj + (my - yk)),
abs (xj + (mx - xk)), "X");
refresh ();
usleep (100000);
```

2.5. Szóhossz és a Linus Torvalds féle BogoMIPS

Írj egy programot, ami megnézi, hogy hány bites a szó a gépeden, azaz makkora az int mérete. Használd ugyanazt a while ciklus fejet, amit Linus Torvalds a BogoMIPS rutinjában!

Megoldás videó: https://youtu.be/9KnMqrkj_kU, <https://youtu.be/KRZlt1ZJ3qk>.

Megoldás forrása: bhaxi.com/thematic_tutorials/bhaxi_textbook_IgyNeveldaProgramozod/Turing/bogomips.c

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    int word = 1; //kettes számrendszerben: 00000000 ←
                  00000000 00000000 00000001
    int length = 0;

    do
    {
        length++;
    }
    while (word<<=1); //itt léptetjük eggyel:00000000 ←
                      00000000 00000000 00000010
                      // újra: 00000000 00000000 00000000 ←
                      00000100
                      //...

    printf("A szó %d bites\n", length);

    return 0;
}
```

A típus méretét, illetve hogy hány bitet foglal, bitshifteléssel könnyen meghatározhatjuk. A while ciklusunkban minden shiftelünk egyet balra a biteken és addig növeljük a length változót, amíg csupa 0 bitet nem fog tartalmazni a word változónk.

Ahogy a feladatban már említve lett a BogoMIPS hát akkor ő következik. Azért foglalkozunk ezzel, mert ennek a while fejléce ugyan azt a módszert használja amit az előbb csináltunk.

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

Először deklarálunk 2 változót, az első a `loops_per_sec`, melynek kezdetkor az értékét egyre állítjuk. A bitshiftelés hatására ebbe 2 hatványokat fogunk tárolni. A `ticks` pedig a CPU időt fogja tárolni.

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

    ...
}
```

A while ciklus addig tart, ameddig a `loops_per_sec` le nem nullázódik. A ciklusba belépve, minden iterációban, az aktuális CPU időt, eltároljuk a `ticks` változóban. Ezután pedig meghívjuk a `delay` függvényt.

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

Ez a függvény egy hosszú egész számot kér paraméterként, ezek után a for ciklus megy végig 0-tól paraméter-1-ig. Utána a while ciklusban újra lekérjük az aktuális processzor időt és kivonjuk belőle a kezdeti étéket. Így megtudjuk, hogy mennyi ideig tartott a cpu-nak befejezni a `delay` függvényben lévő for ciklust. Ezt egészen addig ismételjük, ameddig nem teljesül az if-ben lévő feltétel.

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

    if (ticks >= CLOCKS_PER_SEC)
    {
        loops_per_sec = (loops_per_sec / ticks) * CLOCKS_PER_SEC; // ←
        loops_per_sec/ticks = ???/CLOCKS_PER_SEC

        printf ("ok - %llu.%02llu BogoMIPS\n", loops_per_sec/500000,
               (loops_per_sec/5000) % 100);
        return 0;
    }
}
```

A CLOCKS_PER_SEC szabvány értéke 1.000.000, vagyis akkor teljesül az if-ben lévő feltétel ha a szabvány értéket eléri vagy meghaladja a processzor idő. Majd kiszámoljuk mennyi CLOCKS_PER_SEC idő alatt milyen hosszú ciklust képes végrahajtani a gép. A eredmény megadásához használhatjuk a log függvényt a következő módosítások után.

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

2.6. Helló, Google!

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

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

A PageRank képlete: $PR(A) = (1-d) + d \left(\frac{PR(T_1)}{C(T_1)} + \dots + \frac{PR(T_n)}{C(T_n)} \right)$ A: az aktuális oldal T: oldalak amik az a-ra hoz vannak linkelve PR(A): a oldal pagerank száma PR(Tn): azok oldalak pagerank száma amik az a-ra mutatnak C(Tn): t oldalon az összes link ami a-ra mutatnak d: 0 és 1 közé esik

Elsőnek is a kapcsolatokat a mátrixba tároljuk. Sorok és oszlopok metszetébe láthatjuk milyen kapcsolat van az oldalak között. Ezt a mátrixot adjuk a pagerank() -nak függvénynek. A tömbben tároljuk az oldalak értékét, és a PR-ben tároljuk el a mátrixszorzás eredményét. A mátrixszorzást a L és PRv tömbökkel hajtjuk végre. Ezek a tömbök összeszorzásával kapunk egy 4x1 oszlopvektort ami a 4 oldalunk pagerankja lesz.

```
#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) {

    int i;
    double osszeg=0;

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

    return sqrt(osszeg);
}
```

```
}

void
pagerank(double T[4][4]){
    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] = PR[i] + T[i][j]*PRv[j];
            }
        }

        if (tavolsag(PR,PRv,4) < 0.0000000001)
            break;

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

    kiir (PR, 4);
}

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 L1[4][4] = {
        {0.0, 0.0, 1.0/3.0, 0.0},
        {1.0, 1.0/2.0, 1.0/3.0, 0.0},
        {0.0, 1.0/2.0, 0.0, 0.0},
        {0.0, 0.0, 1.0/3.0, 0.0}
    };

    double L2[4][4] = {
        {0.0, 0.0, 1.0/3.0, 0.0},
        {1.0, 1.0/2.0, 1.0/3.0, 0.0},
        {0.0, 1.0/2.0, 0.0, 0.0},
        {0.0, 0.0, 1.0/3.0, 1.0}
    };
}
```

```
printf("\nAz eredeti mátrix értékeivel történő futás:\n");
pagerank(L);

printf("\nAmikor az egyik oldal semmire sem mutat:\n");
pagerank(L1);

printf("\nAmikor az egyik oldal csak magára mutat:\n");
pagerank(L2);

printf("\n");

return 0;
}
```

```
laci@laci-GL503VD: ~/programok
Fájl Szerkesztés Nézet Keresés Terminál Súgó
collect2: error: ld returned 1 exit status
laci@laci-GL503VD:~/programok$ ^C
laci@laci-GL503VD:~/programok$ gcc pagerank.c -o pagerank -lm
laci@laci-GL503VD:~/programok$ ./pagerank

Az eredeti mátrix értékeivel történő futás:
0.090909
0.545455
0.272727
0.090909

Amikor az egyik oldal semmire sem mutat:
0.000000
0.000000
0.000000
0.000000

Amikor az egyik oldal csak magára mutat:
0.000000
0.000000
0.000000
1.000000

laci@laci-GL503VD:~/programok$
```

2.7. A Monty Hall probléma

Írj R szimulációt a Monty Hall problémára!

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

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

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

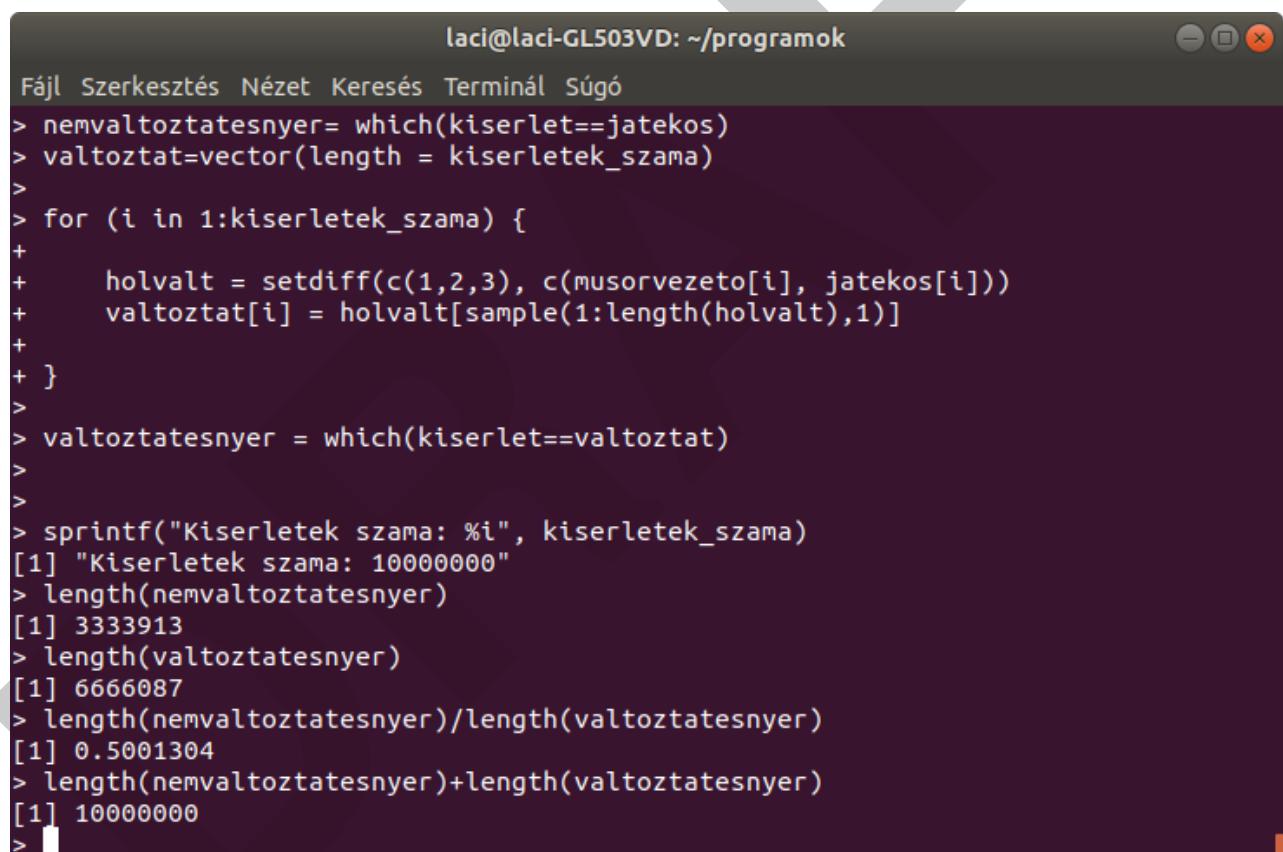
A Monty Hall probléma alapja három ajtó, mely mindegyike rejt valamit: két ajtó mögött egy-egy roncs autó van, egy ajtó mögött pedig egy vadiúj autó. Ez annyit jelent, hogy két ajtó értéktelen és egy ajtó pedig értékes ajándékot rejt. Azért, hogy könnyebben tudunk beszélni az egészről, mondjuk azt, hogy két ajtó mögött nincs és egy ajtó alatt pedig van ajándék.

```
# An illustration written in R for the Monty Hall Problem
# Copyright (C) 2019 Dr. Norbert Bátfai, nbatfai@gmail.com
#
# This program is free software: you can redistribute it and/or modify
# it under the terms of the GNU General Public License as published by
# the Free Software Foundation, either version 3 of the License, or
# (at your option) any later version.
#
# This program is distributed in the hope that it will be useful,
# but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of
# MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the
# GNU General Public License for more details.
#
# You should have received a copy of the GNU General Public License
# along with this program. If not, see <http://www.gnu.org/licenses/>
#
# https://bhaxor.blog.hu/2019/01/03/ ←
# erdos_pal_mit_keresett_a_nagykonyvben_a_monty_hall-paradoxon_kapcsan
#
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)
```



The screenshot shows a terminal window titled "laci@laci-GL503VD: ~/programok". The window contains the following R session:

```
Fájl Szerkesztés Nézet Keresés Terminál Súgó  
> 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)  
[1] "Kiserletek szama: 10000000"  
> length(nemvaltoztatesnyer)  
[1] 3333913  
> length(valtoztatesnyer)  
[1] 6666087  
> length(nemvaltoztatesnyer)/length(valtoztatesnyer)  
[1] 0.5001304  
> length(nemvaltoztatesnyer)+length(valtoztatesnyer)  
[1] 10000000  
>
```

2.8. 100 éves a Brun téTEL

Írj R szimulációt a Brun téTEL demonstrálására!

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

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

A természetes számok építőelemei a prímszámok. Abban az értelemben, hogy minden természetes szám előállítható prímszámok szorzataként. Például $12=2\cdot2\cdot3$, vagy például $33=3\cdot11$.

Prímszám az a természetes szám, amely csak önmagával és eggyel osztható. Eukleidész görög matematikus már Krisztus előtt tudta, hogy végtelen sok prímszám van, de ma sem tudja senki, hogy végtelen sok ikerprím van-e. Két prím ikerprím, ha különbségük 2.

Két egymást követő páratlan prím között a legkisebb távolság a 2, a legnagyobb távolság viszont bármilyen nagy lehet! Ez utóbbit könnyű bebizonyítani. Legyen n egy tetszőlegesen nagy szám. Akkor szorozzuk össze $n+1$ -ig a számokat, azaz számoljuk ki az $1\cdot2\cdot3\cdots\cdot(n-1)\cdot n\cdot(n+1)$ szorzatot, aminek a neve $(n+1)$ faktoriális, jele $(n+1)!$.

Majd vizsgáljuk meg az a sorozatot:

$(n+1)!+2, (n+1)!+3, \dots, (n+1)!+n, (n+1)!+(n+1)$ ez n db egymást követő azám, ezekre (a jól ismert bizonyítás szerint) rendre igaz, hogy

- $(n+1)!+2=1\cdot2\cdot3\cdots\cdot(n-1)\cdot n\cdot(n+1)+2$, azaz $2^{\text{valamennyi}}+2$, 2 többszöröse, így ami osztható kettővel
- $(n+1)!+3=1\cdot2\cdot3\cdots\cdot(n-1)\cdot n\cdot(n+1)+3$, azaz $3^{\text{valamennyi}}+3$, ami osztható hárommal
- ...
- $(n+1)!+(n-1)=1\cdot2\cdot3\cdots\cdot(n-1)\cdot n\cdot(n+1)+(n-1)$, azaz $(n-1)^{\text{valamennyi}}+(n-1)$, ami osztható $(n-1)$ -el
- $(n+1)!+n=1\cdot2\cdot3\cdots\cdot(n-1)\cdot n\cdot(n+1)+n$, azaz $n^{\text{valamennyi}}+n$, ami osztható n -el
- $(n+1)!+(n+1)=1\cdot2\cdot3\cdots\cdot(n-1)\cdot n\cdot(n+1)+(n-1)$, azaz $(n+1)^{\text{valamennyi}}+(n+1)$, ami osztható $(n+1)$ -el

tehát ebben a sorozatban egy prim nincs, akkor a $(n+1)!+2$ -nél kisebb első prim és a $(n+1)!+(n+1)$ -nél nagyobb első prim között a távolság legalább n .

Az ikerprímszám sejtés azzal foglalkozik, amikor a prímek közötti távolság 2. Azt mondja, hogy az egymástól 2 távolságra lévő prímek végtelen sokan vannak.

A Brun téTEL azt mondja, hogy az ikerprímszámok reciprokaiból képzett sor összege, azaz a $(1/3+1/5)+(1/5+1/7)+(1/11+1/13)+\dots$ véges vagy végtelen sor konvergens, ami azt jelenti, hogy ezek a törtek összeadva egy határt adnak ki pontosan vagy azt át nem lépve növekednek, ami határ számot B_2 Brun konstansnak neveznek. Tehát ez nem dönti el a több ezer éve nyitott kérdést, hogy az ikerprímszámok halmaza végtelen-e? Hiszen ha véges sok van és ezek reciprokait összeadjuk, akkor ugyanúgy nem lépjük át a B_2 Brun konstans értékét, mintha végtelen sok lenne, de ezek már csak olyan csökkenő mértékben járulnának hozzá a végtelen sor összegéhez, hogy így sem lépnék át a Brun konstans értékét.

Ebben a példában egy olyan programot készítettünk, amely közelíteni próbálja a Brun konstans értékét. A repó [bhax/attention_raising/Primek_R/stp.r](#) mevű állománya kiszámolja az ikerprímeket, összegzi a reciprokaikat és vizualizálja a kapott részeredményt.

```
# Copyright (C) 2019 Dr. Norbert Bátfai, nbatfai@gmail.com
#
# This program is free software: you can redistribute it and/or modify
# it under the terms of the GNU General Public License as published by
# the Free Software Foundation, either version 3 of the License, or
# (at your option) any later version.
```

```
#  
# This program is distributed in the hope that it will be useful,  
# but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of  
# MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the  
# GNU General Public License for more details.  
#  
# You should have received a copy of the GNU General Public License  
# along with this program. If not, see <http://www.gnu.org/licenses/>  
  
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")
```

Soronként értelemezzük ezt a programot:

```
primes = primes(13)
```

Kiszámolja a megadott száigmig a prímeket.

```
> primes=primes(13)  
> primes  
[1] 2 3 5 7 11 13
```

```
diff = primes[2:length(primes)]-primes[1:length(primes)-1]
```

```
> diff = primes[2:length(primes)]-primes[1:length(primes)-1]  
> diff  
[1] 1 2 2 4 2
```

Az egymást követő prímek különbségét képzi, tehát 3-2, 5-3, 7-5, 11-7, 13-11.

```
idx = which(diff==2)  
  
> idx = which(diff==2)  
> idx
```

```
[1] 2 3 5
```

Megnézi a `diff`-ben, hogy melyiknél lett kettő az eredmény, mert azok az ikerprím párok, ahol ez igaz. Ez a `diff`-ben lévő 3-2, 5-3, 7-5, 11-7, 13-11 különbségek közül ez a 2., 3. és 5. indexűre teljesül.

```
t1primes = primes[idx]
```

Kivette a `primes`-ból a párok első tagját.

```
t2primes = primes[idx]+2
```

A párok második tagját az első tagok kettő hozzáadásával képezzük.

```
rt1plust2 = 1/t1primes+1/t2primes
```

Az $1/t1primes$ a `t1primes` 3,5,11 értékéből az alábbi reciprokokat képzi:

```
> 1/t1primes  
[1] 0.33333333 0.20000000 0.09090909
```

Az $1/t2primes$ a `t2primes` 5,7,13 értékéből az alábbi reciprokokat képzi:

```
> 1/t2primes  
[1] 0.20000000 0.14285714 0.07692308
```

Az $1/t1primes + 1/t2primes$ pedig ezeket a törteket rendre összeadja.

```
> 1/t1primes+1/t2primes  
[1] 0.5333333 0.3428571 0.1678322
```

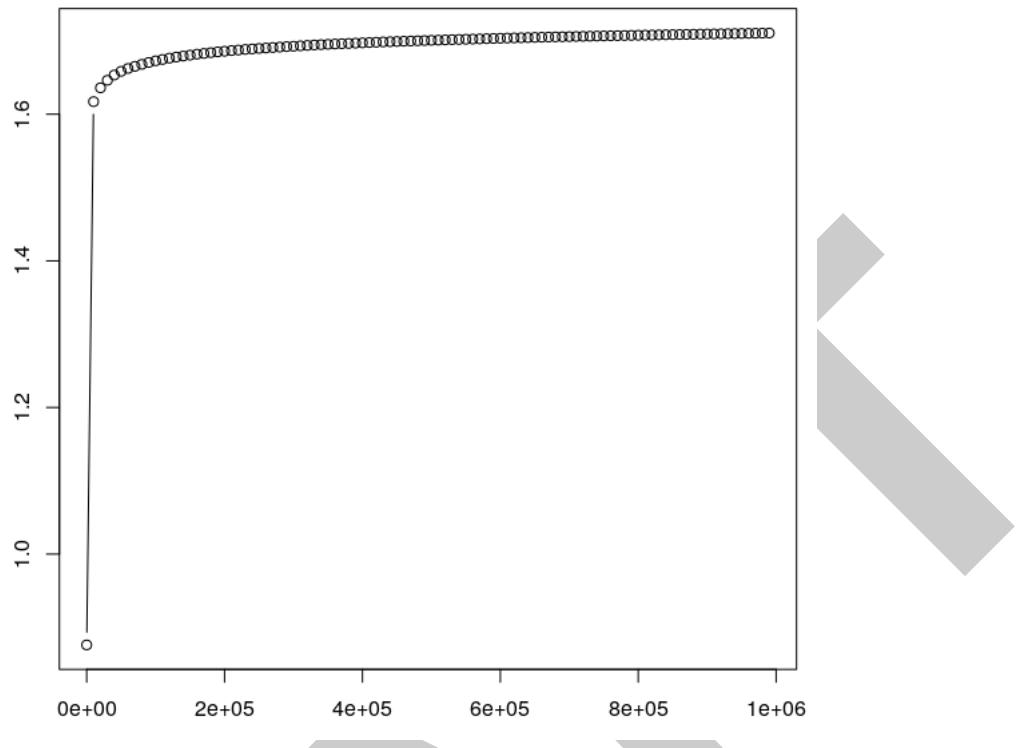
Nincs más dolgunk, mint ezeket a törteket összeadni a `sum` függvényel.

```
sum(rt1plust2)
```

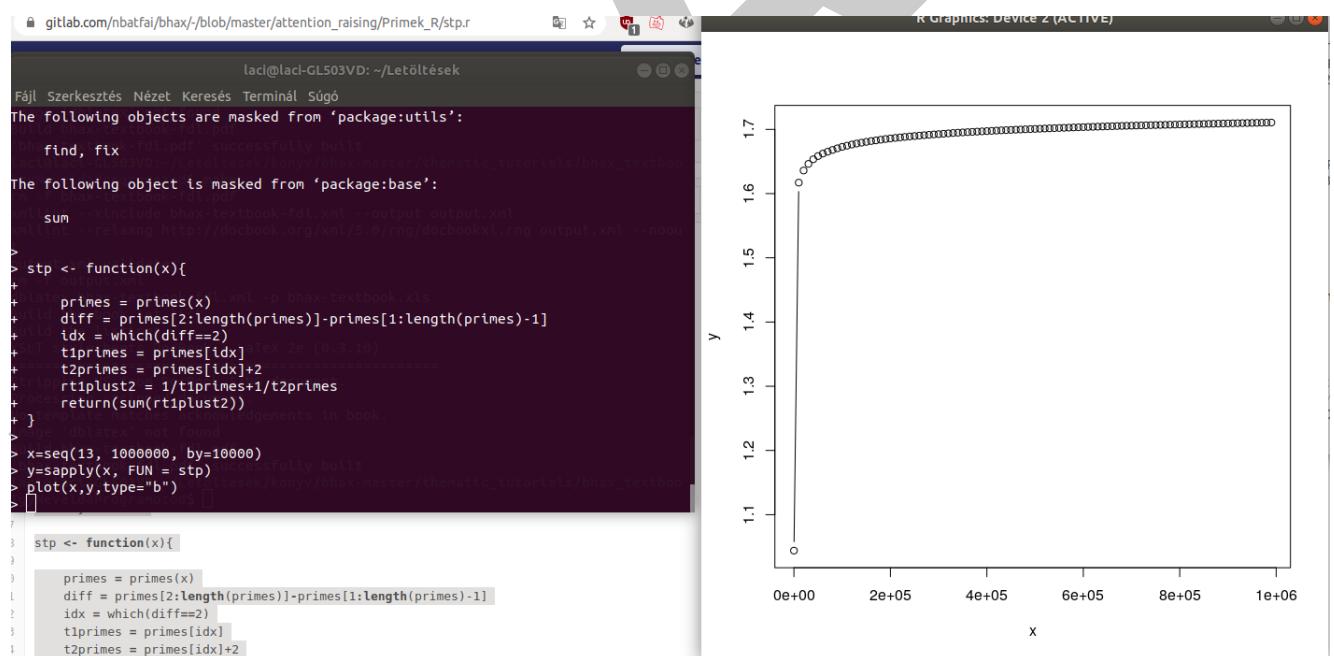
```
> sum(rt1plust2)  
[1] 1.044023
```

A következő ábra azt mutatja, hogy a szumma értéke, hogyan nő, egy határértékhez tart, a B_2 Brun konstanshoz. Ezt ezzel a csipettel rajzoltuk ki, ahol először a fenti számítást 13-ig végezzük, majd 10013, majd 20013-ig, egészen 990013-ig, azaz közel 1 millióig. Vegyük észre, hogy az ábra első köre, a 13 értékhez tartozó 1.044023.

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



2.1. ábra. A B_2 konstans közelítése



Werkfilm

- <https://youtu.be/VkMFrgBhN1g>
- <https://youtu.be/aF4YK6mBwf4>

3. fejezet

Helló, Chomsky!

3.1. Decimálisból unárisba átváltó Turing gép

Állapotátmenet gráfjával megadva írd meg ezt a gépet!

Megoldás videó:

Megoldás forrása: az első előadás [27 fólia](#).

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat... ezt kell az olvasónak kidolgoznia, mint labor- vagy otthoni mérési feladatot! Ha mi már megtettük, akkor használd azt, dolgozd fel, javítsd, adj hozzá értéket!

A unáris számrendszer a legegyszerűbb az összes számrendszer közül. Gyakorlatilag ugyanaz, mintha az ujjaink segítségével számolnánk, tehát a számokat vonalakkal jelöljük. A szám ábrázolása pont annyi darab vonalból áll, amennyi a szám. A könnyebb olvashatóság érdekében minden ötödik után rakhunk helyközt vagy bármilyen karaktert amit tetszik.

A forrásként megadott program lényegében egy átváltó, mely függőleges vonalakat ír ki a bemenettől függően. Mivel ez egy C++ program, ezért ennek a fordításához a g++-t érdemes használni, a szintaxisa teljesen megegyezik a gcc-nél megszokottakkal. Ha futtatjuk ezt kell látnunk.

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main()
{
    int b;
    int szamlalo = 0;
    cout<<"Add meg egy decimalis szamot!\n";
    cin >> b;
    cout<<"Unárisban:\n";
    for (int i = 0; i < b; ++i)
    {
        cout<<"1";
        ++szamlalo;
        if (szamlalo % 5 == 0)
            cout<< " ";
```

```
    }
    cout<<' \n';
    return 0;
}
```

```
Fájl Szerkesztés Nézet Keresés Terminál Súgó
laci@laci-GL503VD:~/programok$ ./unaris
Add meg egy decimalis szamot!
12
Unárisban:
||||| ||||| ||
laci@laci-GL503VD:~/programok$
```

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

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

Megoldás videó:

Megoldás forrása: az első előadás [30-32 fólia](#).

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat... ezt kell az olvasónak kidolgoznia, mint labor- vagy otthoni mérési feladatot! Ha mi már megtettük, akkor használd azt, dolgozd fel, javítsd, adj hozzá értéket!

A generatív grammatika Noam Chomsky nevéhez kötödik. Úgy vizsgálja a nyelvtant mint az ismeret alapját, "hiszen ha nem lenne nyelvtanunk, akkor a tudást nem tudnánk se megörökíteni, se továbbadni. Nézete azt a vállotta, hogy a tudás és az ismeret többnyire öröklött (generációról generációra terjed), vagyis univerzális (gondolván a gyerekekre, akik könnyedén elsajátítják anyanyelvüket). A generatív grammatikának négy fontos része van: nemterminális jelek, terminális jelek, helyettesítési/képzési szabályok és mondat/kezdo szimbólumok, illetve három nyelvtan fajtája: környezetfüggetlen és reguláris. Nézzünk meg két példát környezetfüggetlen leírásra (a nyilak jelölik majd a képzési szabályokat)

1. példa

S, X, Y "változók"

a, b, c "konstansok"

S → abc, S → aXbc, Xb → bX, Xc → Ybcc, bY → Yb, aY → aaX, aY → aa
S-ből indulunk ki

S (S → aXbc)

aXbc (Xb → bX)

abXc (Xc → Ybcc)

abYbcc (bY → Yb)

aYbbcc (aY → aa)

aabbcc

S (S → aXbc)

aXbc (Xb → bX)

abXc (Xc → Ybcc)

abYbcc (bY → Yb)

aYbbcc (aY → aaX)

aaXbbcc (Xb → bX)

aabXbcc (Xb → bX)

aabbXcc (Xc → Ybcc)

aabbYbcc (bY → Yb)

aabYbbccc (bY → Yb)

aaYbbbccc (aY → aa)

aaabbccc

2. példa

A, B, C "változók"

a, b, c "konstansok"

A → aAB, A → aC, CB → bCc, cB → Bc, C → bc

S-ből indulunk ki

A (A → aAB)

aAB (A → aC)

aaCB (CB → bCc)

aabCc (C → bc)

aabbcc

A (A → aAB)

aAB (A → aAB)

aaABB (A → aAB)

aaaABBB (A → aC)

aaaaACBBB (CB → bCc)

```
aaaabCcBB (cB -> Bc)
aaaabCBcB (cB -> Bc)
aaaabCBBc (CB -> bCc)
aaaabbCcBc (cB -> Bc)
aaaabbCBcc (CB -> bCc)
aaaabbbCccc (C -> bc)
aaaabbbbcccc
```

3.3. Hivatkozási nyelv

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

Megoldás videó:

Megoldás forrása: az első előadás [63-65 fólia](#).

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat... ezt kell az olvasónak kidolgozna, mint labor- vagy otthoni mérési feladatot! Ha mi már megtettük, akkor használd azt, dolgozd fel, javítsd, adj hozzá értéket!

A C utasítás fogalma BNF-ben való definiálása:

```
<utasítás> ::= <kifejezés> | <összetett_utasítás> | <feltételes_utasítás> | ←
    <while_utasítás> | <do_utasítás> | <for_utasítás> | <switch_utasítás> | ←
    <break_utasítás> | <continue_utasítás> | <return_utasítás> | <←
    goto_utasítás> | <cimke_utasítás> | <>nulla_utasítás>

<kifejezés> ::= <értékadás> | <függvényhívás>
<értékadás> ::= <változó><szám>
<változó> ::= <betű>{<betű>}
<betű> ::= a-z
<szám> ::= <számjegy>{<számjegy>}
<számjegy> ::= 0|1|2|3|4|5|6|7|8|9
<függvényhívás> ::= <típus><függvénynév>
<típus> ::= <betű>{<betű>}
<függvénynév> ::= <betű>{<betű>}

<összetett_utasítás> ::= <deklarációlista> | <utasításlista>
<deklarációlista> ::= <deklaráció>{<deklaráció>}
<deklaráció> ::= <típus><változó>
<utasításlista> ::= <utasítás>{<utasítás>

<feltételes_utasítás> ::= if<kifejezés><utasítás> | if<kifejezés><utasítás> ←
    else<utasítás>

<break_utasítás> ::= break
```

```
<while_utasítás> ::= while<kifejezés><utasítás> | while<kifejezés><utasítás <-
    ><break_utasítás>

<do_utasítás> ::= do<utasítás>while<kifejezés> | do<utasítás>while< <-
    kifejezés><break_utasítás>

<for_utasítás> ::= for([<kifejezés>] [<kifejezés>] [<kifejezés>])<utasítás> | <-
    for([<kifejezés>] [<kifejezés>] [<kifejezés>])<utasítás><break_utasítás>

<switch_utasítás> ::= switch<kifejezés><utasítás> | switch<kifejezés>< <-
    utasítás><case><kifejezés><default> | switch<kifejezés><utasítás>< <-
    break_utasítás>

<continue_utasítás> ::= continue

<return_utasítás> ::= return | return<kifejezés>

<goto_utasítás> ::= goto<azonosító>

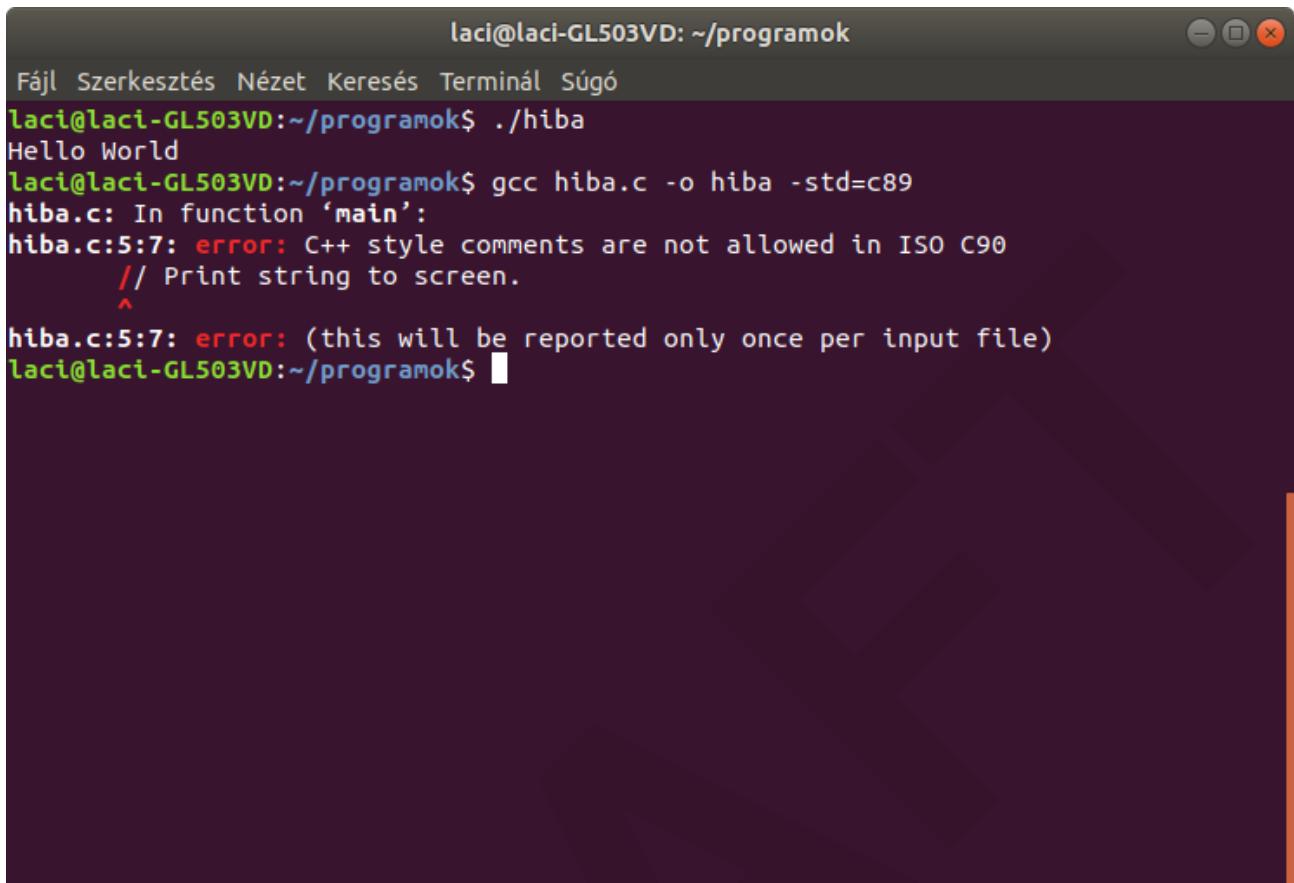
<cimke_utasítás> ::= <azonosító>
<azonosító> ::= <cimke>
<cimke> ::= <betű>{<betű>}

<>nulla_utasítás> ::=
```

Program nyelveket nem hiába nevezzük "nyelvnek" mert olyan mint egy normális nyelv fejlődik új funkciókat tulajdonságokat kap mint ebbe a feladatban is.c89 és a c99 verziók is ilyenek.Ez a példaprogram azért nem fut le c89-be mert c99-ben implementálták a kommenteket így c89 nem ismeri fel így hátról hibaüzenetet dob be.

```
[  
#include <stdio.h>  
  
int main ()  
{  
    // Print string to screen.  
    printf ("Hello World\n");  
    return 0;  
}
```

```
for (int i = 0; i < 10; i++) {  
    x=i*i;  
    printf("%d", x);  
}
```



The screenshot shows a terminal window titled "laci@laci-GL503VD: ~/programok". The terminal displays the following text:

```
Fájl Szerkesztés Nézet Keresés Terminál Súgó
laci@laci-GL503VD:~/programok$ ./hiba
Hello World
laci@laci-GL503VD:~/programok$ gcc hiba.c -o hiba -std=c89
hiba.c: In function 'main':
hiba.c:5:7: error: C++ style comments are not allowed in ISO C90
    // Print string to screen.
    ^
hiba.c:5:7: error: (this will be reported only once per input file)
laci@laci-GL503VD:~/programok$
```

3.4. Saját lexikális elemző

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

Megoldás videó: https://youtu.be/9KnMqrkj_kU (15:01-től).

Megoldás forrása: bhax/thematic_tutorials/bhax_textbook_IgyNeveldaProgramozod/Chomsky/realnumber.l

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

A forrásból kapott program egy lex program melyel egy lexiális elemzőt lehet készíteni. Szóvegfájlokkal olvassa be a lexikális szabályokat, és egy c forráskódot készít melyet gcc-vel tudunk fordítani. A mi lex forráskódunk 3 részből áll ezeket a részeket %%-al vannak elválasztva egymástól. Az első az a definíciós rész ahol bármilyen c-s forrást lehet használni itt lehet a header-et meghívni. A kapcsos zároljelekbe levő kódot ahogy beírtuk úgy másolja be a c programunkba. Az elején behívjuk a szokásos include-dal deklaráljuk a studio header fájlt ezután létrehozunk egy realnumber nevezetű int-et melyet majd arra fogjuk használni hogy tárolja hány számot olvas be a program. Ezek után jönnek a definíciók és a mi helyzetünkben a digit nevű definícióval a szöglletes zárójelben való 0-9 ig való számokat vesszük.

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

```
%}  
digit [0-9]
```

A második részünk a fordítási szabályoknak van fenntartva. Ez 2 részből áll reguláris kifejezésekkel és az azokhoz tartozó c utasításokhoz.

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

A harmadik rész az már a tényleges program, ahol meghívjuk az előbb létrehozott yylex függvényt.

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

The screenshot shows a terminal window titled "laci@laci-GL503VD: ~/programok". The terminal output is as follows:

```
Fájl Szerkesztés Nézet Keresés Terminál Súgó  
laci@laci-GL503VD:~/programok$ lex -o realnumber.c realnumber.l  
laci@laci-GL503VD:~/programok$ gcc realnumber.c -o realnumber -lfl  
laci@laci-GL503VD:~/programok$ ./realnumber  
dsdasd323fdsfsd  
dsdasd[realnum=323 323.000000]fdsfsd  
dsds112ffffbvbvf  
dsds[realnum=112 112.000000]ffffbvbvf  
dasdasdaddmkdmvfkfmfvme3dgmkd1fkmdfkdmf6  
dasdasdaddmkdmvfkfmfvme[realnum=3 3.000000]dgmkd[realnum=1 1.000000]fkmdfkdmf[real  
num=6 6.000000]  
^C  
laci@laci-GL503VD:~/programok$
```

3.5. Leetspeak

Lexelj össze egy l33t cipher-t!

Megoldás videó: https://youtu.be/06C_PqDpD_k

Megoldás forrása: bhax/thematic_tutorials/bhax_textbook_IgyNeveldaProgramozod/Chomsky/1337d1c7.1

Mi előtt átnéznénk a forráskódot találjuk ki hogy mi is az a leet nyelv.A leet nyelv arre lett létrehozva hogy a szavakban lévő betűket számokra vagy speciális karakterekre cseréljék le. Az 3.4-es feladatban megnéztük hogy hogy épül fel egy lexer és hogy hogy lehet használni. A program elején mint az előző feladatban importálva vannak a header fájlok.

```
% {
    #include <stdio.h>
    #include <stdlib.h>
    #include <time.h>
    #include <ctype.h>
```

A második részben találkozunk egy #define-al amivel azt tudjuk elérni ha a programban valahol hivatkozunk a l337size-ra akkor mellette lévő értékkel fogja helyettesíteni.A következő részben láthatjuk a cipher struktúrát amely egy char-c-ből és egy 4 elemű tömbre mutató char *-ből áll.Ezek alapján hozzuk létre a l337d1c7 [] tömböt .Ez a tömb tárolja az egyes betűket és a hozzá tartozó helyettesítő karaktereket.

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

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

{'a', {"4", "4", "@", "/-\\"}}, {'b', {"b", "8", "13", "|{}"}}, {'c', {"c", "(", "<", "{}"}}, {'d', {"d", "|)", "[", "|{}"}}, {'e', {"3", "3", "3", "3"}}, {'f', {"f", "|=", "ph", "|#"}}, {'g', {"g", "6", "[", "+"}}, {'h', {"h", "4", "|-", "[-"]}}, {'i', {"1", "1", "|", "!"}}, {'j', {"j", "7", "_|", "_/"}}, {'k', {"k", "|<", "1<", "|{"}}, {'l', {"l", "1", "|", "|_"}}, {'m', {"m", "44", "(V)", "|\\//|"}}, {'n', {"n", "|\\|", "/\\/", "/V"}}, {'o', {"0", "0", "()", "[]"}}, {'p', {"p", "/o", "|D", "|o"}}, {'q', {"q", "9", "O_", "(,)"}}, {'r', {"r", "12", "12", "|2"}}, {'s', {"s", "5", "$", "$"}}, {'t', {"t", "7", "7", "'|/'"}}, {'u', {"u", "|_|", "(_)", "[_]"}}, {'v', {"v", "\\\/", "\\\/", "\\\/"}}}, {'w', {"w", "vv", "\\\/\\", "(/\\)"}},
```

```
{'x', {"x", "%", " ") (" ) (" } },
{'y', {"y", "", "", "" } },
{'z', {"z", "2", "7_", ">_" } },

{'0', {"D", "0", "D", "0" } },
{'1', {"I", "I", "L", "L" } },
{'2', {"Z", "Z", "Z", "e" } },
{'3', {"E", "E", "E", "E" } },
{'4', {"h", "h", "A", "A" } },
{'5', {"S", "S", "S", "S" } },
{'6', {"b", "b", "G", "G" } },
{'7', {"T", "T", "j", "j" } },
{'8', {"X", "X", "X", "X" } },
{'9', {"g", "g", "j", "j" } }

// https://simple.wikipedia.org/wiki/Leet
};

% }
```

A harmadik részben a for ciklusunkba lekérjük a l337size értékét ami a l337dlc7[] tömb oszta a chiper struktúra méretével. Mivel 1337dlc7[] egy struktúrált tömb ezért 1337dlc7[i].c ként tudunk hivatkozni a tömb egy bizonyos elemére. A tolower az átalakítja a nagybetűs bemenetet kisbetűkre. Ezek után pörgetünk egy random számot 1-100 között. Ettől a számtól fog eldőlni hogy a karakterünket melyik másik karakterre írja át a programunk pl:ha a gép 92-öt sorsol akkor a char *leet[0] tömb első elemére cserélünk. Az int found változónak az a feladat hogy jelzni hogy a tömbünkbe megtalálható-e a karakterünk ha nem akkor visszaadjuk úgy ahogy van.

```
% {
%%
. {

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

    {

        if(1337dlc7[i].c == tolower(*yytext))
        {

            int r = 1+(int) (100.0*rand() / (RAND_MAX+1.0));

            if(r<91)
                printf("%s", 1337dlc7[i].leet[0]);
            else if(r<95)
                printf("%s", 1337dlc7[i].leet[1]);
            else if(r<98)
                printf("%s", 1337dlc7[i].leet[2]);
            else
                printf("%s", 1337dlc7[i].leet[3]);
```

```
    found = 1;
    break;
}

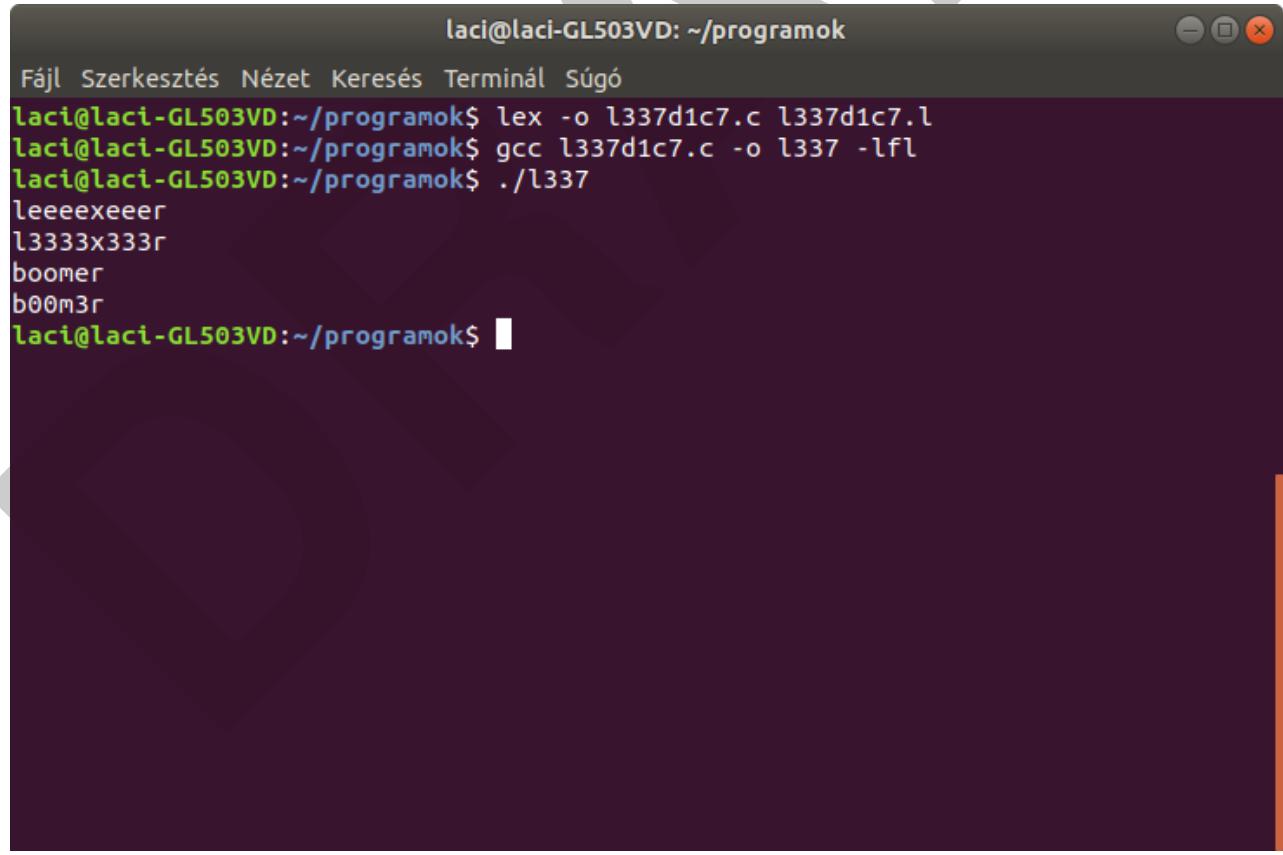
}

if (!found)
    printf("%c", *yytext);

}
```

A legutolsó részben elindítjuk a lexelést.

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



The screenshot shows a terminal window titled "laci@laci-GL503VD: ~/programok". The window contains the following text:

```
Fájl Szerkesztés Nézet Keresés Terminál Súgó
laci@laci-GL503VD:~/programok$ lex -o l337d1c7.c l337d1c7.l
laci@laci-GL503VD:~/programok$ gcc l337d1c7.c -o l337 -lfl
laci@laci-GL503VD:~/programok$ ./l337
leeeexeeeer
l3333x333r
boomer
b00m3r
laci@laci-GL503VD:~/programok$
```

3.6. A források olvasása

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

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

Ha a SIGINT jel kezelése figyelmen kívül volt hagyva, akkor ezen túl is legyen figyelmen kívül hagyva, ha nem volt figyelmen kívül hagyva, akkor a jelkezelő függvény kezelje. (Miután a **man 7 signal** lapon megismertem a SIGINT jelet, a **man 2 signal** lapon pedig a használt rendszerhívást.)

Bugok

Vigyázz, sok csipet kerülendő, mert bugokat visz a kódba! Melyek ezek és miért? Ha nem megy ránézésre, elkapja valamelyiket esetleg a **splint** vagy a **frama**?

i.

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

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

ii.

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

Ez egy teljesen alap for ciklus ahol első iterációba az i az 0 majd ellenőrizzük hogy i kisebb mint 5 és minden körrrel növeljük az i-t 1-el

iii.

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

Gyakorlatilag ez a for ciklus megegyezik a felette lévővel de nem mindegy melyik oldalra tesszük a ++-okat mert ha bal oldalt tesszük akkor megváltoztatjuk a változó értékét de az i++-al nem változik a változó értéke

```
i = 1;
j = ++i;
(i az 2, j az 2)
```

```
i = 1;
j = i++;
(i az 1, j az 2)
```

iv.

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

Ez egy bugos program mert egyszerre hozzuk létre az i-t és hivatkozunk a tomb[i]-re és ez nem fog lefutni.

v.

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

Ez a program is bugos mivel értékkadó operátort használunk ezért a `&&` jobb oldalán nem egy logikai operandus áll

vi.
vi.

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

Ez a kódcsipet is hibás mivel két int-et adunk de nincs kiértékelési sorrendjük

vii.
vii.

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

Ez a programrész nincs baj kiírjuk az a értékét utánna meg a módosított a-t

viii.
viii.

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

Ennek a kódcsipetnek is kiértékelési problémája van.

Megoldás forrása:

Megoldás videó:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

3.7. Logikus

Hogyan olvasod természetes nyelven az alábbi Ar nyelvű formulákat?

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

```
$ (\forall x \exists y ((x < y) \wedge (y \text{ prim})) \wedge (\forall y \text{ prim})) \leftrightarrow
```

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

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

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

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

1. minden számnál van nagyobb prím szám.
2. minden számnál létezik nagyobb ikerprím számpáros.
3. van olyan szám amelynél minden prím szám kisebb.
4. van olyan szám aminél bármely nagyobb szám nem prím.

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

3.8. Deklaráció

Mit vezetnek be a programba a következő nevek?

- egész

```
int a;
```

- egészre mutató mutató

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

- egész referenciaja

```
int &c = a;
```

- egészek tömbje

```
int d[5];
```

- egészek tömbjének referenciaja (nem az első elemé)

```
int (&tr)[2] = c;
```

- egészre mutató mutatók tömbje

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

- egészre mutató mutatót visszaadó függvény

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

- egészre mutató mutatót visszaadó függvényre mutató mutató

```
int *(*1)();
```

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

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

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

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

Vezesd be egy programba (forduljon le) a következőket:

- int a;

- `int *b = &a;`
- `int &r = a;`
- `int c[5];`
- `int (&tr)[5] = c;`
- `int *d[5];`
- `int *h();`
- `int *(*l)();`
- `int (*v(int c))(int a, int b)`
- `int (*(*z)(int))(int, int);`

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Az utolsó két deklarációs példa demonstrálására két olyan kódot írtunk, amelyek összehasonlítása azt mutatja meg, hogy miért érdemes a **typedef** használata: [bhax/thematic_tutorials/bhax_textbook_IgyNeveldaProgramozod/Chomsky/fptr.c](#), [bhax/thematic_tutorials/bhax_textbook_IgyNeveldaProgramozod/Chomsky/fptr2.c](#).

```
#include <stdio.h>

int
sum (int a, int b)
{
    return a + b;
}

int
mul (int a, int b)
{
    return a * b;
}

int (*sumormul (int c))(int a, int b)
{
    if (c)
        return mul;
    else
```

```
        return sum;

}

int
main ()
{
    int (*f) (int, int);

    f = sum;

    printf ("%d\n", f (2, 3));

    int (*(*g) (int)) (int, int);

    g = sumormul;

    f = *g (42);

    printf ("%d\n", f (2, 3));

    return 0;
}
```

```
#include <stdio.h>

typedef int (*F) (int, int);
typedef int (*(*G) (int)) (int, int);

int
sum (int a, int b)
{
    return a + b;
}

int
mul (int a, int b)
{
    return a * b;
}

F sumormul (int c)
{
    if (c)
        return mul;
    else
        return sum;
}
```

```
int
main ()
{
    F f = sum;

    printf ("%d\n", f (2, 3));

    G g = sumormul;

    f = *g (42);

    printf ("%d\n", f (2, 3));

    return 0;
}
```

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

DRAFT

4. fejezet

Helló, Caesar!

4.1. double ** háromszögmátrix

Írj egy olyan malloc és free párost használó C programot, amely helyet foglal egy alsó háromszög mátrixnak a szabad tárban!

Megoldás videó: <https://youtu.be/1MRTuKwRsB0>, <https://youtu.be/RKbX5-EWpzA>.

Megoldás forrása: [bhax/thematic_tutorials/bhax_textbook_IgyNeveldaProgramozod/Caesar/tm.c](https://bhax.thematic_tutorials/bhax_textbook_IgyNeveldaProgramozod/Caesar/tm.c)

Elsőnek tiszátnunk kell mi is az a hárömszögmátrix.Háromszögmátrixnak 2 tulajdonsága van az első hogy négyzetes,tehát a sorai és oszlopai száma megegyeznek a másidik tulajdonsága az hogy a főátlója alatt csupa nulla szerepel a mi mátrixunk az egy alsó mátrix.Most már tudjuk mit várunk el a programtól nézzünk is bele a forrásba.

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

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

Először is include-áljuk a megsokott header file-okat. Ezek után létrehozunk egy int típusú nr nevű változót aminek az értéke 5 lesz. A későbbiekben ez fogja majd meghatározni, hogy a kirajzolásnál hány sort fog a program a futtatás után megjeleníteni. Még itt deklaráljuk a **tm pointert is.

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

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

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

Először kiíratjuk a tm memóriacímét majd ezek után az if-en belül látható egy malloc nevezetű függvény ami annyit csinál, hogy helyet foglal a memóriában jelen esetben 40 bájtot, mert az nr értéke 5 a double 8 így ha összeszorozzuk a kettőt, akkor megkapjuk a 40 bájtot. A malloc alapból egy void típusat ad vissza vagyis ha típuskényszerítést alkalmazunk, akkor bármilyen tetszőleges típusat vissza tud adni. Jelen esetben ezt is használtuk, ezért látható itt a double ** mert ezzel elérjük azt hogy a visszatérés típusa egy double ** legyen. Az if még annyit tesz, hogy leellenőrzi, hogy a malloc sikeresen lefoglalta-e a helyet a memóriában és hogy sikeresen vissza adta-e a double ** mutatót. Ha ez nem sikerült, akkor egyenlő a NULL-al, vagyis nem mutat seholvá és kilép a programból, de ha sikerült akkor kiírjuk a memóriacímét.

```

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

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

```

A forciklussal végigmegyünk az 5 soron és minden egyik sorban újra megtörténik a memória foglalás. Például nézzük az alábbi esetet amikor is az i=2: A malloc a tm[2]-nek most $(2+1 * 8)$ bájtot foglal, vagyis a harmadik sorban három 8 bájtnyi helyet foglal le. Ez az egész egy if feltételeként szerepel, melyben ismét ellenőrizzük, hogy sikeres volt-e a helyfoglalás. Ha sikeresen jártunk, akkor kiíratjuk a tm[0] memóriacímét.

```

for (int i = 0; i < nr; ++i)
    for (int j = 0; j < i + 1; ++j)
        tm[i][j] = i * (i + 1) / 2 + j;

for (int i = 0; i < nr; ++i)
{
    for (int j = 0; j < i + 1; ++j)
        printf ("%d, ", tm[i][j]);
    printf ("\n");
}

```

A következő forciklusokkal létrehozzuk az alsó háromszögmátrixot. A for cikluson belül értéket adunk a harmadik sori int-eknek. Az i-vel megyünk a 4-ig, vagyis nr-1-ig, j-vel pedig mindenkor 0-tól i-ig. Az i jelöli a sorok számát, a j pedig az oszlopokat. Mátrix minden eleméhez a sorszám*(szorszám+1)/2+oszlopszám, és ezzel megkapjuk a feladat legelején felvázolt mátrixot, amit a következő for-ban már csak elemenként kiíratunk.

```

tm[3][0] = 42;
(* (tm + 3)) [1] = 43; // mi van, ha itt hiányzik a külső ←
()
* (tm[3] + 2) = 44;
* (* (tm + 3) + 3) = 45;
for (int i = 0; i < nr; ++i)
{
    for (int j = 0; j < i + 1; ++j)
        printf ("%f, ", tm[i][j]);
}

```

```
        printf ("\n");
    }
```

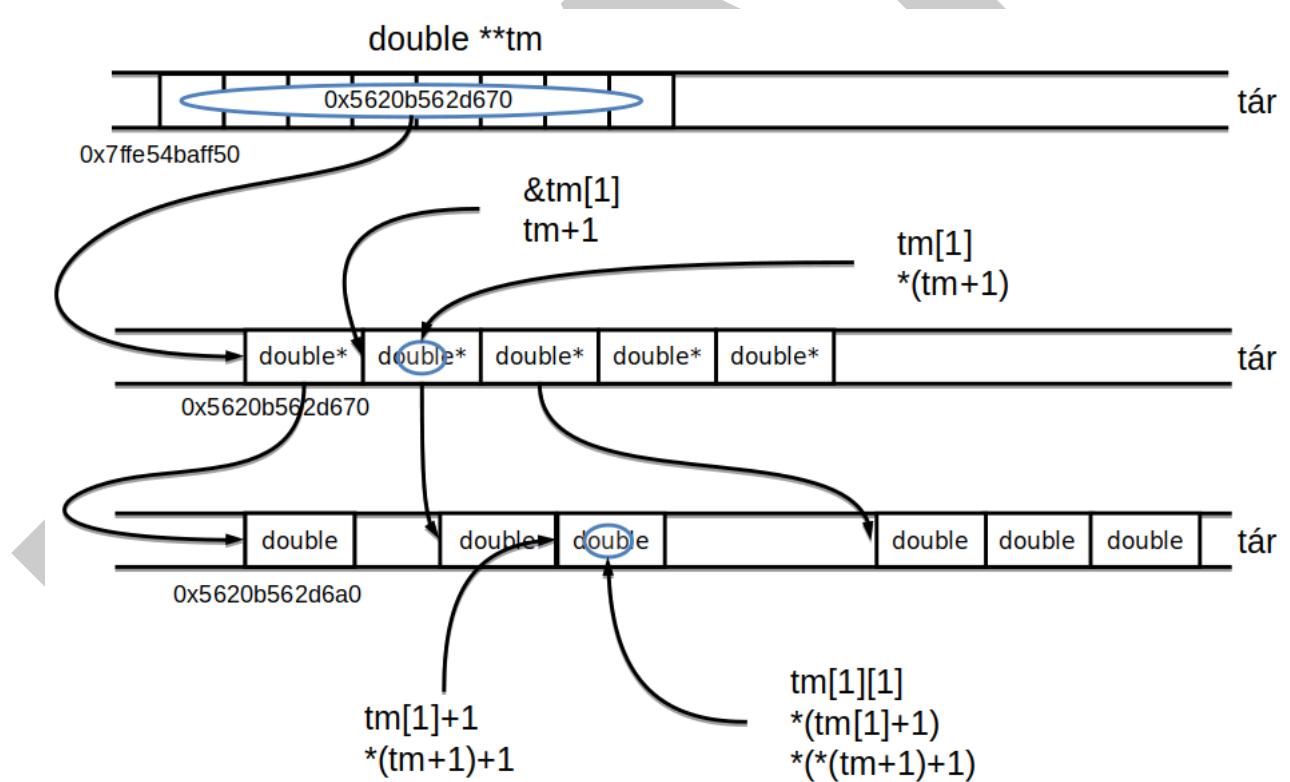
A tm 3. sorának első elemének értékét 42-re módosítjuk. Utána a harmadik sor második elemének az értékét változtatjuk, majd a harmadik sor harmadik elemét, végül pedig a harmadik sor negyedik elemét. A második lehetőségnél felmerül a kérdés, hogy elhagyható-e a külső zárójel. Elhagyható viszont, így nem a harmadik sorba lesz a módosítás, hanem a 4. sor első eleménél, mivel $*(tm + 3)[1]$ azzal ekvivalens, hogy $*(tm+4)$. Az értékek megváltoztatása után újra kiíratjuk az alsó háromszögmátrixunkat a forciklus segítségével.

```
for (int i = 0; i < nr; ++i)
    free (tm[i]);

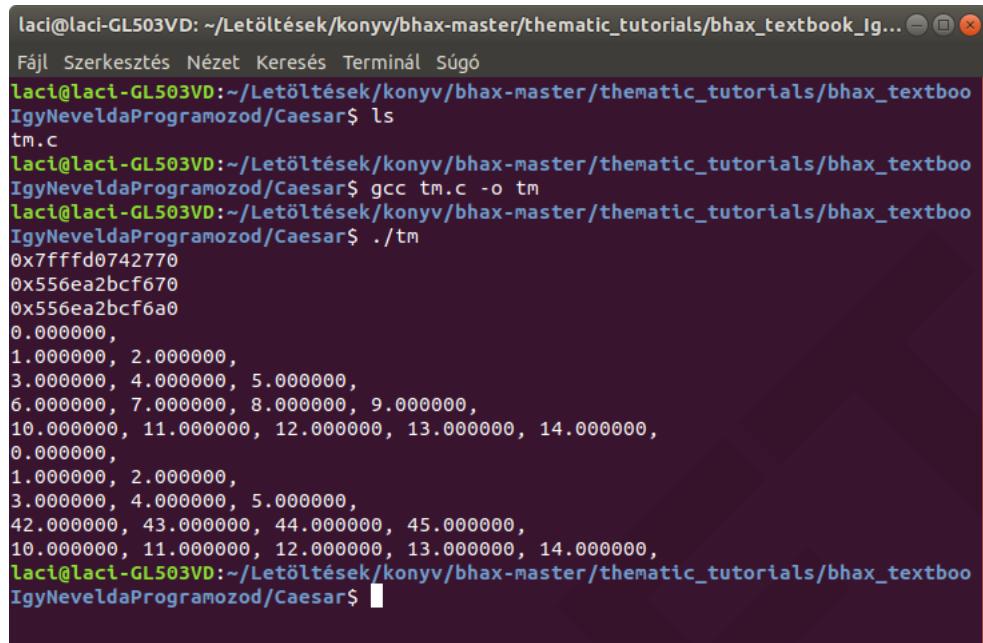
free (tm);

return 0;
}
```

A program utolsó részében a free függvény segítségével felszabadítjuk az egyes sorokban illetve az egész tm által foglalt memóriát.



4.1. ábra. A `double **` háromszögmátrix a memóriában



```
laci@laci-GL503VD:~/Letöltések/konyv/bhax-master/thematic_tutorials/bhax_textbook_lg... Fájl Szerkesztés Nézet Keresés Terminál Súgó
laci@laci-GL503VD:~/Letöltések/konyv/bhax-master/thematic_tutorials/bhax_textbook_lg... IgyNeveldaProgramozod/Caesar$ ls
tm.c
laci@laci-GL503VD:~/Letöltések/konyv/bhax-master/thematic_tutorials/bhax_textbook_lg... IgyNeveldaProgramozod/Caesar$ gcc tm.c -o tm
laci@laci-GL503VD:~/Letöltések/konyv/bhax-master/thematic_tutorials/bhax_textbook_lg... IgyNeveldaProgramozod/Caesar$ ./tm
0x7ffd0742770
0x556ea2bcf670
0x556ea2bcf6a0
0.000000,
1.000000, 2.000000,
3.000000, 4.000000, 5.000000,
6.000000, 7.000000, 8.000000, 9.000000,
10.000000, 11.000000, 12.000000, 13.000000, 14.000000,
0.000000,
1.000000, 2.000000,
3.000000, 4.000000, 5.000000,
42.000000, 43.000000, 44.000000, 45.000000,
10.000000, 11.000000, 12.000000, 13.000000, 14.000000,
laci@laci-GL503VD:~/Letöltések/konyv/bhax-master/thematic_tutorials/bhax_textbook_lg... IgyNeveldaProgramozod/Caesar$
```

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

4.2. C EXOR titkosító

Írj egy EXOR titkosítót C-ben!

Megoldás videó:

Megoldás forrása: egy részletes feldolgozása az [e.c és t.c forrásoknak](#).

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat... ezt kell az olvasónak kidolgoznia, mint labor- vagy otthoni mérési feladatot! Ha mi már megtettük, akkor használj azt, dolgozd fel, javítsd, adj hozzá értéket!

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

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

Először a kulcs és a buffer méretének maximumát konstansban tároljuk el, ezek nem módosíthatóak.

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

A main függvénynek argumentumokat adunk, argc-vel adjuk át az argumentumok számát, és az argumentumokra mutatók pedig az argv tömbben tároljuk el.

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

A main() belül deklarálunk két tömböt, egyikbe a kulcsot tároljuk, a másikban pedig a beolvasott karaktereket, mind a kettőnek a mérete korlátozott.

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

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

Létrehozunk számlálókat, melyek segítségével bejárjuk majd a kulcs tömböt, és számoljuk a beolvasott bajtokat. A kulcs méretét a strlen() függvényel kapjuk meg, amely visszadja a másodjára megadott érték hosszát. Ezután a strncpy() függvényel átmásoljuk az argv[1]-ben tárolt sztringet karakterenként a kulcs tömbe, lényegében mindegyikhez visszaad egy pointert. A MAX_KULCS-csal pedig meghatározzuk, hogy mennyi karaktert másoljon át.

```
while ((olvasott_bajtok = read (0, (void *) buffer, ←
    BUFFER_MERET)) )
{
    for (int i = 0; i < olvasott_bajtok; ++i)
    {
        buffer[i] = buffer[i] ^ kulcs[kulcs_index];
        kulcs_index = (kulcs_index + 1) % kulcs_meret;
    }

    write (1, buffer, olvasott_bajtok);
}
```

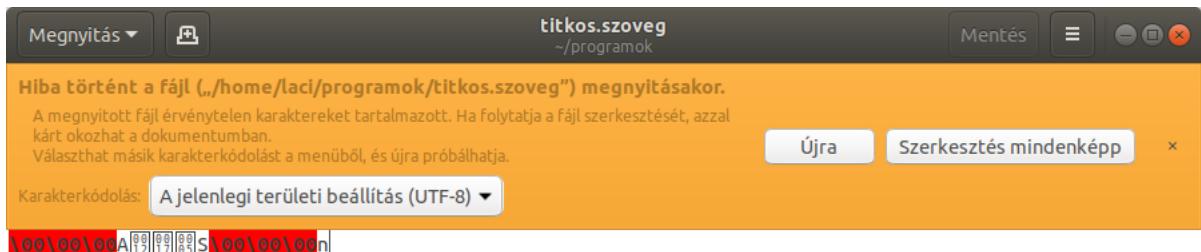
A while ciklus feltétele addig lesz igaz, ameddig a read parancs beolvassa a megadott mennyiségi bajtokat. A read 3 argumentumot kap: az első az, hogy honnan olvassuk be a bajtokat, jelen esetben a standard inputról olvasunk, a beolvasott bajtokat a buffer-ben tároljuk egészen addig, ameddig el nem érjük a megadott mennyiséget, amit BUFFER_MERET definiál. Ezután pedig végigmegyünk elemenként a bufferben eltárolt karaktereken és össze EXOR-ozzuk a kulcs tömb megfelelő elemével, majd inkrementáljuk a kulcs_index-et 1-el, mely egészen addig nő, ameddig el nem érjük a kulcs_meret-et, ekkor lenullázódik. Végezetül pedig kiírjuk a buffer tartalmát a standard outputra.

```
laci@laci-GL503VD:~/programok$ gcc exor.c -o exor
laci@laci-GL503VD:~/programok$ ./exor asd <asd.szoveg > titkos.szoveg
laci@laci-GL503VD:~/programok$
```

Megnyitás ▾ asd.szoveg ~/programok Mentés

asd asd das|

Egyeszerű szöveg ▾ Tabulátorszélesség: 8 ▾ 1. sor, 12. oszlop ▾ BESZ



4.3. Java EXOR titkosító

Írj egy EXOR titkosítót Java-ban!

Megoldás videó:

Megoldás forrása: https://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tkt/javat-tanitok-javat/ch01.html#exor_titkosito

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

A legfontosabb dolog hogy a java az egy objektum orientált programozási nyelv azaz létre tudunk hozni objektumokat másnéven class-okat amikkel bizonyos utasításokat végezhetünk.Javában a classok nem különülnek ell mint c++-ba hanem main() függvénybe számítanak.A jexor függvény meghívjuk a input és ostream függvényeket hogy tudjuk mahd olvasni a bajtokat és ha ez nem sikerül throws hibát fog kiírni.Ezek után byte-okból álló tömböt hozunk létre kulcs és buffer néven. A getBytes() függvényel olvassuk be a kulcsot a kulcs tömbbe. A buffer tömbnek foglaltunk 256 bajt-nyi helyet a memóriába.Majd definíáljuk a kulcs tmb bejárásához, és a beolvasott bajtok számlálására.A while ciklus addig fog menni amíg nem olvassuk be a buffert vagy már nem tudunk többet beolvasni.Majd a beágyazott for ciklussal elemenként összeszorozzuk a buffer tartalmát a kulcsal és növeljük a kulcsindexet a % operátorral.Ennek következtében ha elérjük a kulcs hosszát, akkor lenullázódik.

```
public class jexor {  
  
    public jexor(String kulcsSzöveg,  
                 java.io.InputStream bejövőCsatorna,  
                 java.io.OutputStream kimenőCsatorna)  
        throws java.io.IOException {
```

```
byte [] kulcs = kulcsSzöveg.getBytes();
byte [] buffer = new byte[256];
int kulcsIndex = 0;
int olvasottBájtok = 0;

while((olvasottBájtok =
    bejövőCsatorna.read(buffer)) != -1) {

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

        buffer[i] = (byte)(buffer[i] ^ kulcs[kulcsIndex]);
        kulcsIndex = (kulcsIndex+1) % kulcs.length;

    }

    kimenőCsatorna.write(buffer, 0, olvasottBájtok);

}

}
```

Ebben a részben csak meghívjuk ez elején deklarált jexort és futtatjuk a try catch pedig ha valami baj történik hibát fog kidobni.Ha nem adunk meg kulcsot akkor hibát fogunk kapni.

```
public static void main(String[] args) {

    try {

        new jexor(args[0], System.in, System.out);

    } catch(java.io.IOException e) {

        e.printStackTrace();

    }

}
```

The terminal window shows the following commands and their output:

```
laci@laci-GL503VD:~/programok$ java jexor.java
error: class found on application class path: jexor
laci@laci-GL503VD:~/programok$ javac jexor.java
laci@laci-GL503VD:~/programok$ java jexor 00000001 <asd.szöveg > titkos.txt
laci@laci-GL503VD:~/programok$
```

The Microsoft Word document shows the following content in the 'titkos.txt' file:

QCT⁰⁰QCT⁰⁰TQC:

Below the document, the status bar displays:

Egyszerű szöveg ▾ Tabulátorszélesség: 8 ▾ 1. sor, 13. oszlop ▾ BESZ

4.4. C EXOR törő

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

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

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

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

Mint az exorban is itt is meghatározunk bizonyos konstansokat, és includoljuk a header fájlokat.

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

    return (double) titkos_meret / sz;
}
```

Az atlagos_szohossz függvényel kiszámoljuk a bemenünk átlagos szóhosszát, odaadunk neki egy tömböt és a tömbnek a méretét. Majd a for ciklussal körbejárjuk a tömböt és minden elem után hozzáadunk 1-et az sz-hez.Return-ként pedig a tömb méretét/sz értéket adjuk.

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

    double szohossz = atlagos_szohossz (titkos, titkos_meret);

    return szohossz > 6.0 && szohossz < 9.0
        && strcasestr (titkos, "hogy") && strcasestr (titkos, "nem")
        && strcasestr (titkos, "az") && strcasestr (titkos, "ha");

}
```

Ebbe tiszta_lehet függvényben azt akarnánk ellenőrizni hogy a bemenetként adott szövegünk tiszta szöveg e. Ezt úgy ellenőrzük hogy megnézzük hogy tartalmazza-e a szövegünk a leggyakoribb magyar szavakat. Ám mi van ha szövegünk nem tartalmazza a kért szavakat de mégis tiszta szöveg kap nem tudja visszafejteni.

```
void
exor (const char kulcs[], int kulcs_meret, char titkos[], int titkos_meret)
{
```

```
int kulcs_index = 0;

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

}
```

Az exor függvény ugyan azt csinálja mint az exor titkosító mivel ha valamit 2x exoro-zunk akkor visszakapjuk a tiszta szöveget. Az argumentumban kap egy lehetséges kulcsot és annak a méretét meg a titkos szöveget a méretével.

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

    return tiszta_lehet (titkos, titkos_meret);
}
```

Az exor_tores meghívja az előtte definiált függvényeket és vagy 0-t vagy 1-et ad vissza ami attól függ hogy a szövegünk tiszta vagy nem.

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

Most a mainben elsőnek deklarálunk egy kulcs tömböt és egy titkos tömbet melyeknek a mérete a program elején megadott konstansok. Még definiálunk egy mutatót, mely a titkos tömbre mutat és létrehozunk egy számlálót az olvasott_bajtok néven.

```
// 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;
```

Ezzel a while ciklussal addig olvassuk a bájtokat amíg a buffer tele nem lesz.

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

A for ciklussal kinullázzuk a buffer megmaradt helyeit és előállítjuk az összes létező kulcsot.

```
// osszes kulcs eloallitasa
for (int ii = '0'; ii <= '9'; ++ii)
    for (int ji = '0'; ji <= '9'; ++ji)
        for (int ki = '0'; ki <= '9'; ++ki)
            for (int li = '0'; li <= '9'; ++li)
                for (int mi = '0'; mi <= '9'; ++mi)
                    for (int ni = '0'; ni <= '9'; ++ni)
                        for (int oi = '0'; oi <= '9'; ++oi)
                            for (int pi = '0'; pi <= '9'; ++pi)
                            {
                                kulcs[0] = ii;
                                kulcs[1] = ji;
                                kulcs[2] = ki;
                                kulcs[3] = li;
                                kulcs[4] = mi;
                                kulcs[5] = ni;
                                kulcs[6] = oi;
                               kulcs[7] = pi;

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

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

                        return 0;
}
```

Itt a végén lefuttatjuk az összes kulcsot és meghívjuk az exor_tores ←
függvényt és ha igazat ad
kiirajta a szöveget és a használt kulcsot

4.5. Neurális OR, AND és EXOR kapu

R

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

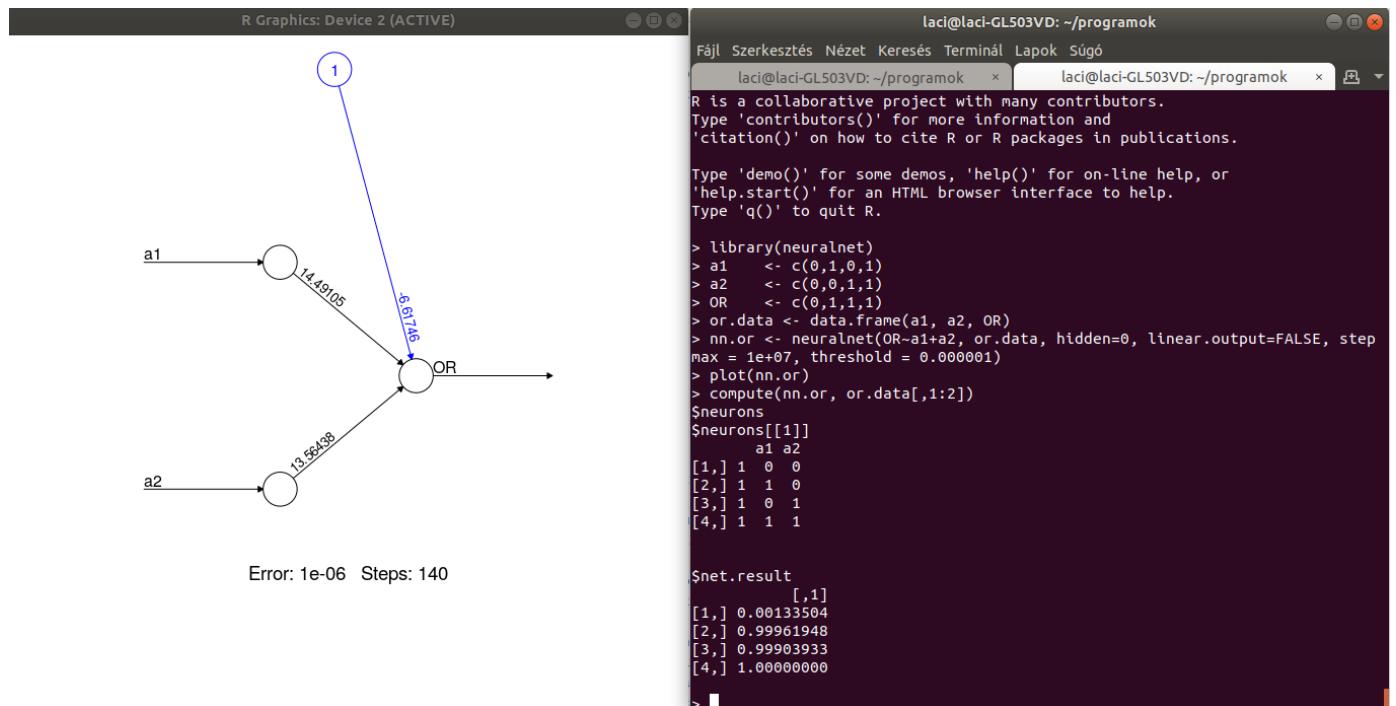
Megoldás forrása: https://gitlab.com/nbatfai/bhax/tree/master/attention_raising/NN_R

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

OR

```
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])
```

Az a1 és az a2-ben megadtunk 0-k és 1-sek sorozatát majd az OR-ra az "a1 or a2" művelet eredményét, majd ebből adatot csinálunk az or.data változóba. Az nn.or változóba használjuk a neuralnet függvényt, amely kiszámolja nekünk a neutrális hálót. Átadjuk neki az adatokat (amit az előbb előállítottunk az a1, a2 és az OR-ból), tehát megtanítjuk neki ezt az OR műveletet, majd saját magát továbbfejlesztve beállítja a súlyokat úgy hogy megtanulja a dolgok menetét. Fontos hogy a neuralnet függvényt nem a logikai műveletet végzi el, hanem tényleges tanulás után probálja megmondani az eredményt nekünk. A plot függvénytel kirajzoltatjuk az első csatolt képen látható ábrát, ami illusztrálja a számításokat. Itt látható az ismétlések száma, hogy hányszor végezte a műveletet (steps) és hogy ezekből hányszor kapott rossz eredményt (errors, nagyon kicsi). A compute parancccsal beadjuk neki az adatokat és számításra utasítjuk a függvényünket, tehát kikérdezzük tőle azt amit megtanítottunk neki az elején. És ahogy a második kép mutatja ügyesen megtanulta és vissza is adta a helyes eredményeket.



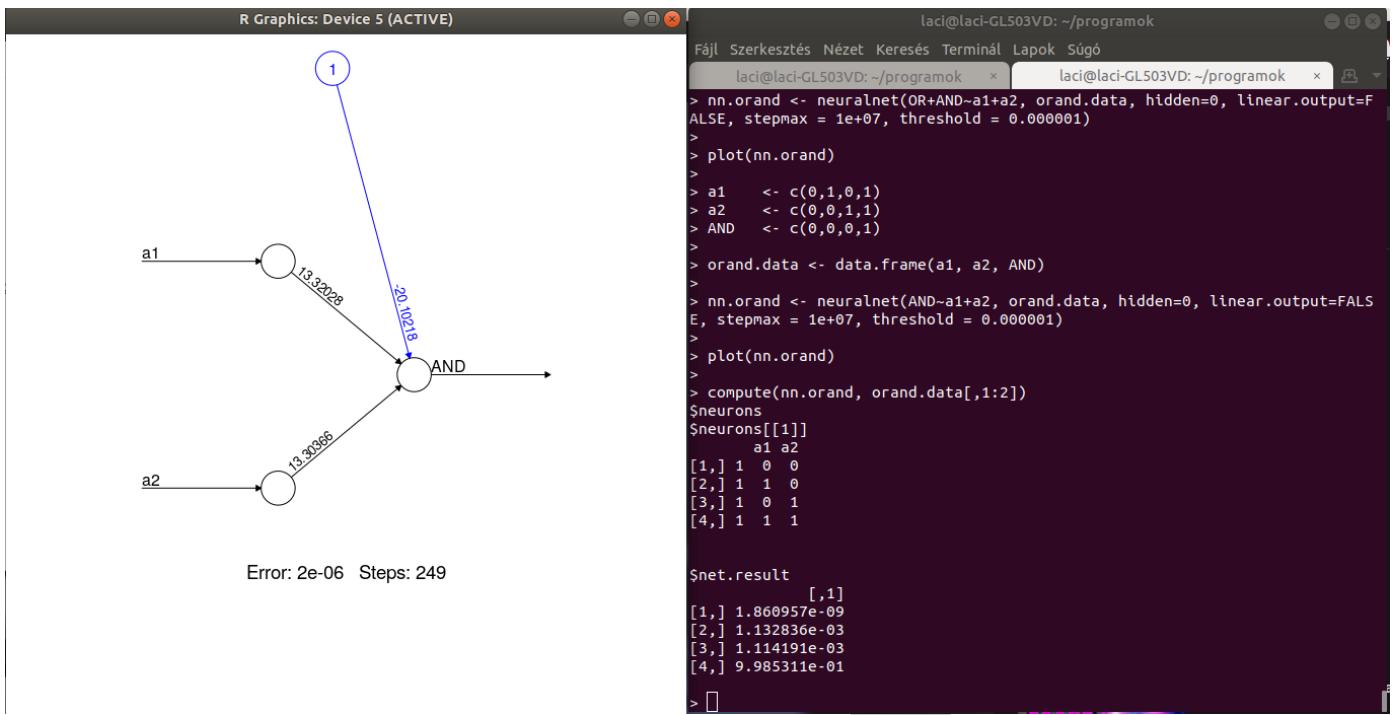
AND

```

a1      <- c(0,1,0,1)
a2      <- c(0,0,1,1)
AND     <- c(0,0,0,1)
and.data <- data.frame(a1, a2, AND)
nn.and <- neuralnet(AND~a1+a2, orand.data, hidden=0, linear.output=FALSE, ←
    stepmax = 1e+07, threshold = 0.000001)
plot(nn.and)
compute(nn.and, and.data[,1:2])

```

Ugyan ez folyik le az end műveletnél is.



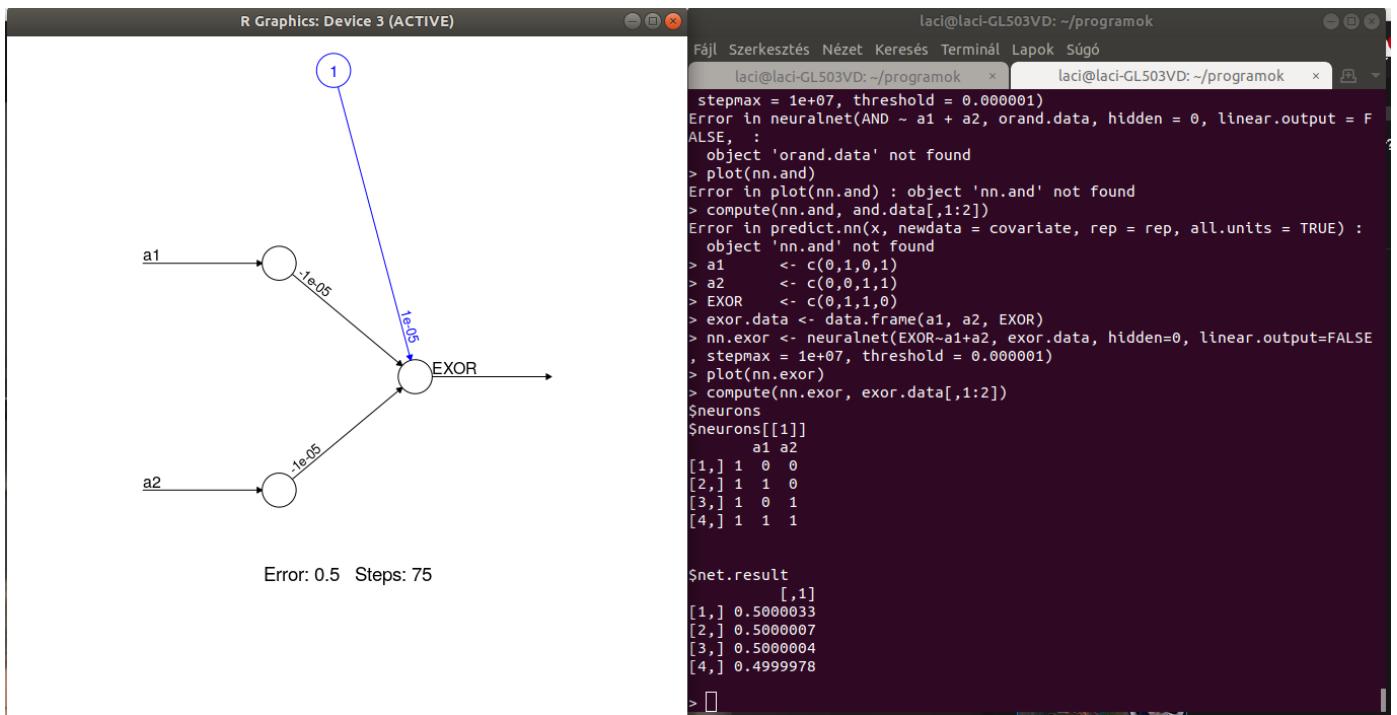
EXOR

```

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])

```

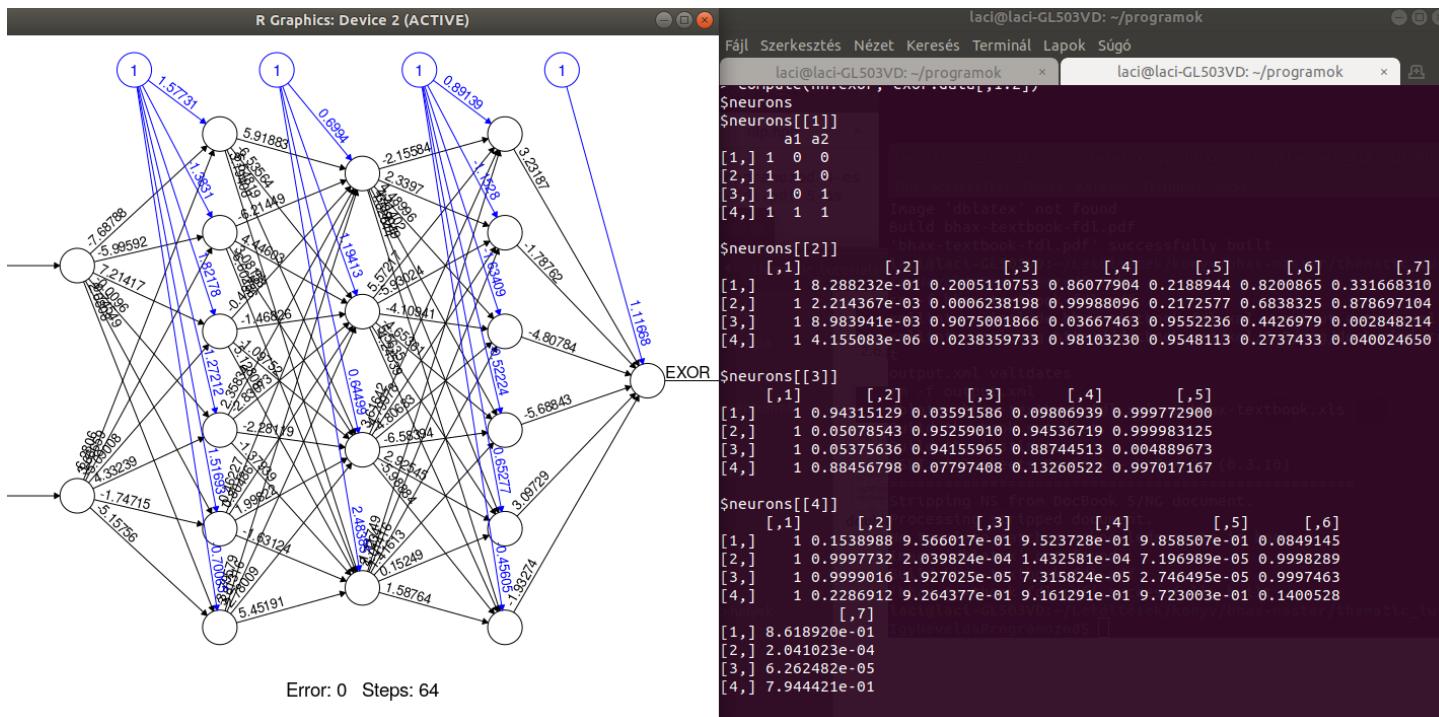
Ezután pedig jönne az EXOR, viszont ez már nem annyira egyszerű. Amikor régen ezt a technológiát kitalálták, és az EXOR nem működött, sokan elpártoltak tőle. Majd a kor nagy matematikusai megfejtették, hogy nem lehetetlen feladat, csak egy apróságra van szükség, létre kell hozni a rejtett neuronokat,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



EXOR neuronokkal

```
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])
```

Most hogy 6 4 6 neuron beállítást adtunk meg a programunk hibarátája lement 0.5-ről 0-ra esett.



4.6. Hiba-visszaterjesztéses perceptron

C++

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

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

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

```

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

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);

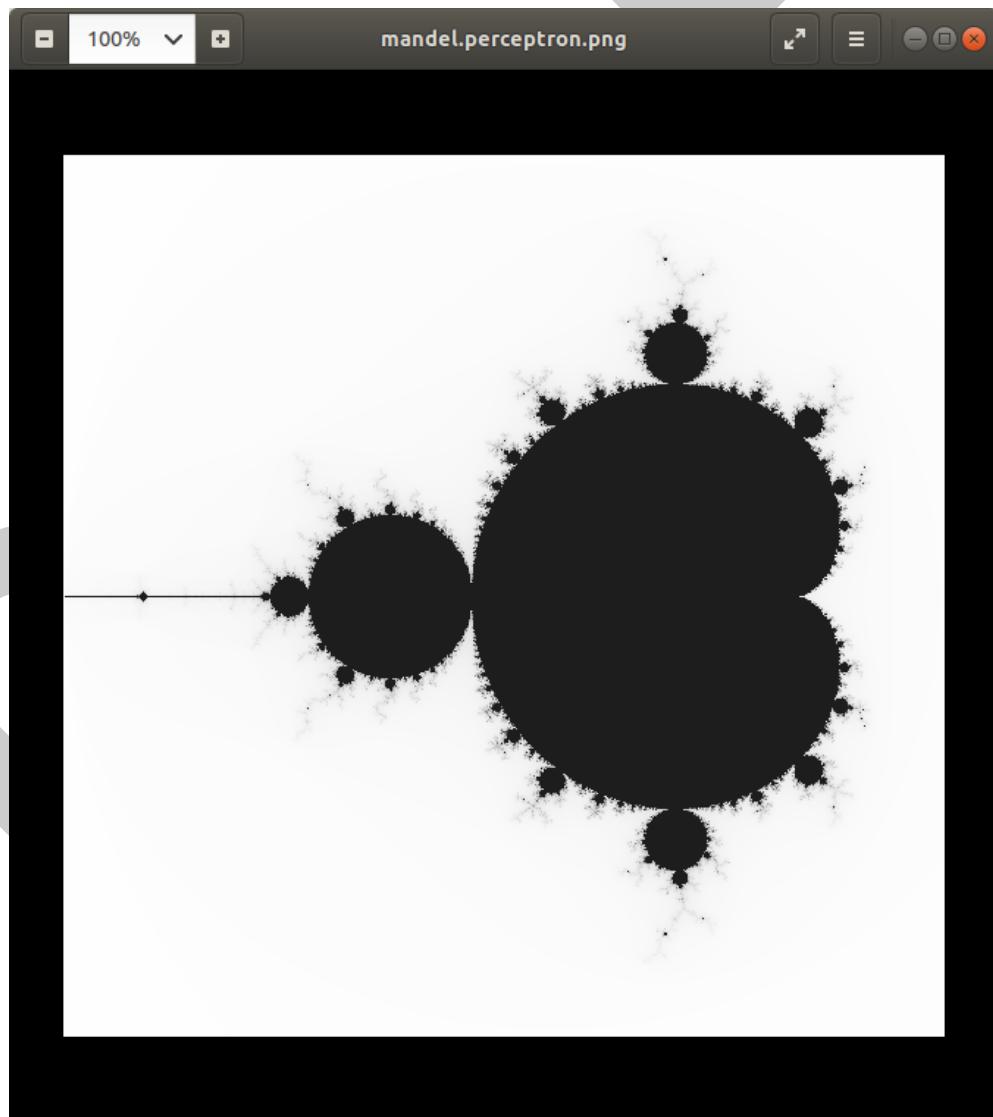
```

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

    delete p;
    delete [] image;

}
```

A fentebb említett perceptron.cpp programot a mainben meg is hívjuk header fájlként, átláthatóbbá téve a főprogramot. A fő számítások viszont a perceptron.hpp-ben vannak, a mainben az ott deklarált Perceptron osztályt hívjuk segítségül meg az eredmény kiszámolásának céljából. A mainben a png.hpp header fájl segítségével létrehozunk egy új png kiterjesztésű képet, úgyanolyan szélességgel és magasséggel mint a mandelbrotos kép volt. A két egymásbaágazódó for ciklus segítségével végigmegyünk a kép minden pixelén és az előzőekben lementett mandel_perceptron.png pixeleinek piros (red) komponenseit rámásoljuk a most létrehozott kép pixeleire. A program végén pedig kiíratjuk ezt a percceptron értéket a value változó segítségével.



5. fejezet

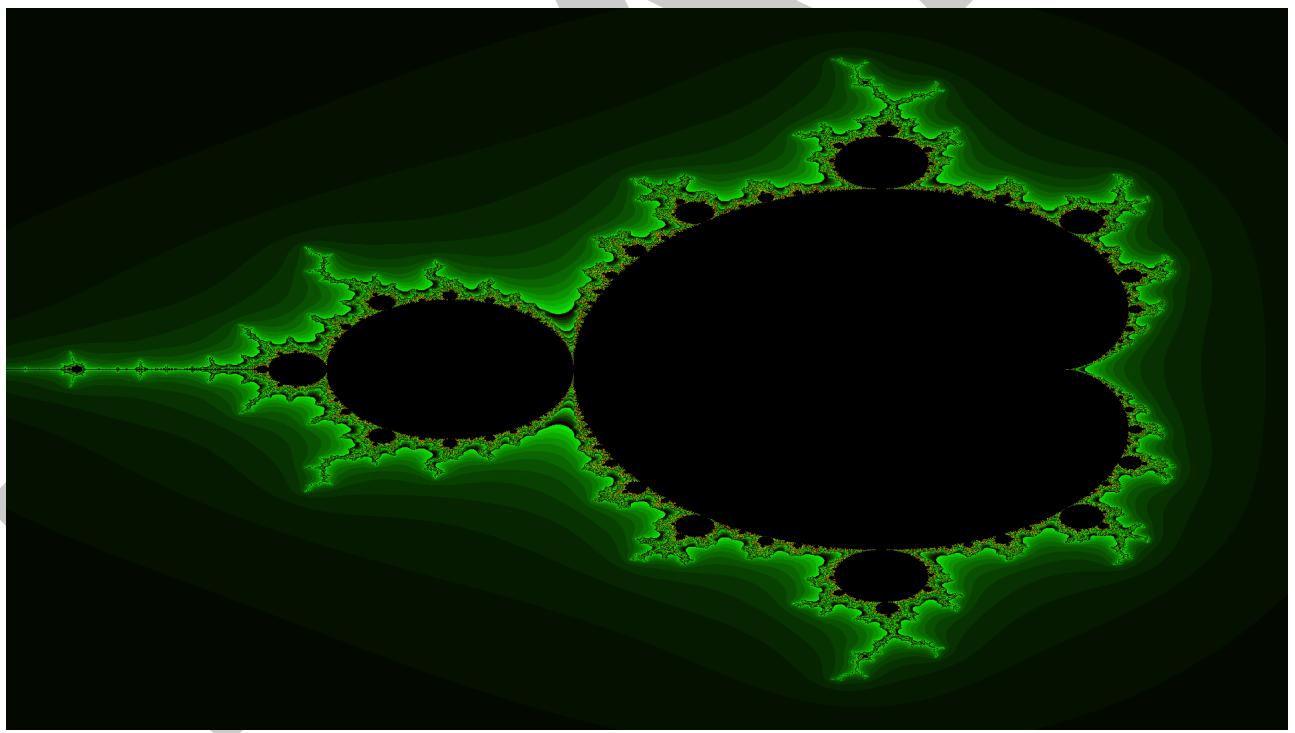
Helló, Mandelbrot!

5.1. A Mandelbrot halmaz

Írj olyan C programot, amely kiszámolja a Mandelbrot halmazt!

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

Megoldás forrása: bhax/attention_raising/CUDA/mandelpngt.cpp nevű állománya.



5.1. ábra. A Mandelbrot halmaz a komplex síkon

A Mandelbrot halmazt 1980-ban találta meg Benoit Mandelbrot a komplex számsíkon. Komplex számok azok a számok, amelyek körében válaszolni lehet az olyan egyébként értelmezhetetlen kérdésekre, hogy melyik az a két szám, amelyet összeszorozva -9-öt kapunk, mert ez a szám például a 3i komplex szám.

A Mandelbrot halmazt úgy láthatjuk meg, hogy a sík origója középpontú 4 oldalhosszúságú négyzetbe lefektetünk egy, mondjuk 800x800-as rácsot és kiszámoljuk, hogy a rács pontjai mely komplex számoknak felelnek meg. A rács minden pontját megvizsgáljuk a $z_{n+1} = z_n^2 + c$, ($0 \leq n$) képlet alapján úgy, hogy a c az éppen vizsgált rácspont. A z_0 az origó. Alkalmazva a képletet a

- $z_0 = 0$
- $z_1 = 0^2 + c = c$
- $z_2 = c^2 + c$
- $z_3 = (c^2 + c)^2 + c$
- $z_4 = ((c^2 + c)^2 + c)^2 + c$
- ... s így tovább.

Azaz kiindulunk az origóból (z_0) és elugrunk a rács első pontjába a $z_1 = c$ -be, aztán a c -től függően a további z -kbe. Ha ez az utazás kivezet a 2 sugarú körből, akkor azt mondjuk, hogy az a vizsgált rácspont nem a Mandelbrot halmaz eleme. Nyilván nem tudunk végletesen sok z -t megvizsgálni, ezért csak véges sok z elemet nézünk meg minden rácsponthoz. Ha eközben nem lép ki a körből, akkor feketére színezzük, hogy az a c rácspont a halmaz része. (Színes meg úgy lesz a kép, hogy változatosan színezzük, például minél későbbi z -nél lép ki a körből, annál sötétebbre).

A kép kreálásához szükségünk lesz a png++ header fájlra amit a sudo apt -get install libpng++-dev parancsal tudjk feltelepíteni és a g++ fordítónál szükségünk van a -lpng kapcsolóra.

```
// mandelpngt.c++
// Copyright (C) 2019
// Norbert Bátfai, batfai.norbert@inf.unideb.hu
//
// This program is free software: you can redistribute it and/or modify
// it under the terms of the GNU General Public License as published by
// the Free Software Foundation, either version 3 of the License, or
// (at your option) any later version.
//
// This program is distributed in the hope that it will be useful,
// but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of
// MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the
// GNU General Public License for more details.
//
// You should have received a copy of the GNU General Public License
// along with this program. If not, see <https://www.gnu.org/licenses/>.
//
// Version history
//
// Mandelbrot png
// Programozó Páternoszter/PARP
// https://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop412A/2011-0063\_01\_parhuzamos\_prog\_linux
//
```

```
// https://youtu.be/gvaqijHlRUs
//
#include <iostream>
#include "png++/png.hpp"
#include <sys/types.h>
```

Itt meghívjuk az általános header fájlokat itt az érdekesség a png++ és a sys/times a png++ azért importáljuk hogy tudjunk képet generálni és sys/times pedig hogy letödjük mérni a futási időt a programnak.

```
[  
#define MERET 600  
#define ITER_HAT 32000
```

Létrehozunk 2 konstant értéket.

```
[  
void  
mandel (int kepadat[MERET] [MERET]) {  
  
    // Mérünk időt (PP 64)  
    clock_t delta = clock ();  
    // Mérünk időt (PP 66)  
    struct tms tmsbuf1, tmsbuf2;  
    times (&tmsbuf1);
```

Itt mérjük az időt az elsőbe csak egy 4 jegyű számként a másodikba pedig 4 tizedes jegy pontosságig másodpercben.

```
[  
    // számítás adatai  
    float a = -2.0, b = .7, c = -1.35, d = 1.35;  
    int szelesseg = MERET, magassag = MERET, iteraciosHatar = ITER_HAT;
```

Ezen a rész adjuk meg a mandelbrot halmaz tulajdonságait.

```
[  
    // 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;  
    // Végigzongorázzuk a szélesség x magasság rátcsot:  
    for (int j = 0; j < magassag; ++j)  
    {  
        //sor = j;  
        for (int k = 0; k < szelesseg; ++k)  
        {  
            // c = (reC, imC) a rátcs csomópontjainak  
            // megfelelő komplex szám  
            reC = a + k * dx;
```

```
imC = d - j * dy;
// z_0 = 0 = (reZ, imZ)
reZ = 0;
imZ = 0;
iteracio = 0;
// z_{n+1} = z_n * z_n + c iterációk
// számítása, amíg |z_n| < 2 vagy még
// nem értük el a 255 iterációt, ha
// viszont elértük, akkor úgy vesszük,
// hogy a kiinduláci c komplex számra
// az iteráció konvergens, azaz a c a
// Mandelbrot halmaz eleme
while (reZ * reZ + imZ * imZ < 4 && iteracio < iteraciosHatar)
{
    // z_{n+1} = z_n * z_n + c
    ujreZ = reZ * reZ - imZ * imZ + reC;
    ujimZ = 2 * reZ * imZ + imC;
    reZ = ujreZ;
    imZ = ujimZ;

    ++iteracio;

}

kepadat[j][k] = iteracio;
}
}

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;
}
```

Itt folynak le számítások. Magát az értékeket 2 változóban kell tárolnunk mivel a programunk nem képes komplex számok feldolgozására. Miután feltöltöttük a tömbünket képadatokkal kiiratjuk a lefutási időt amiket a program elején hoztunk létre.

```
[

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

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

```
}

int kepadat [MERET] [MERET];

mandel (kepadat);

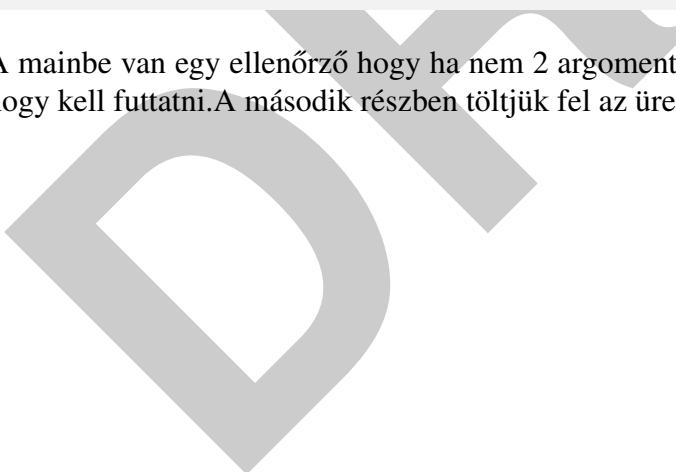
png::image < png::rgb_pixel > kep (MERET, MERET);

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 ←
                                       )) ;
    }
}

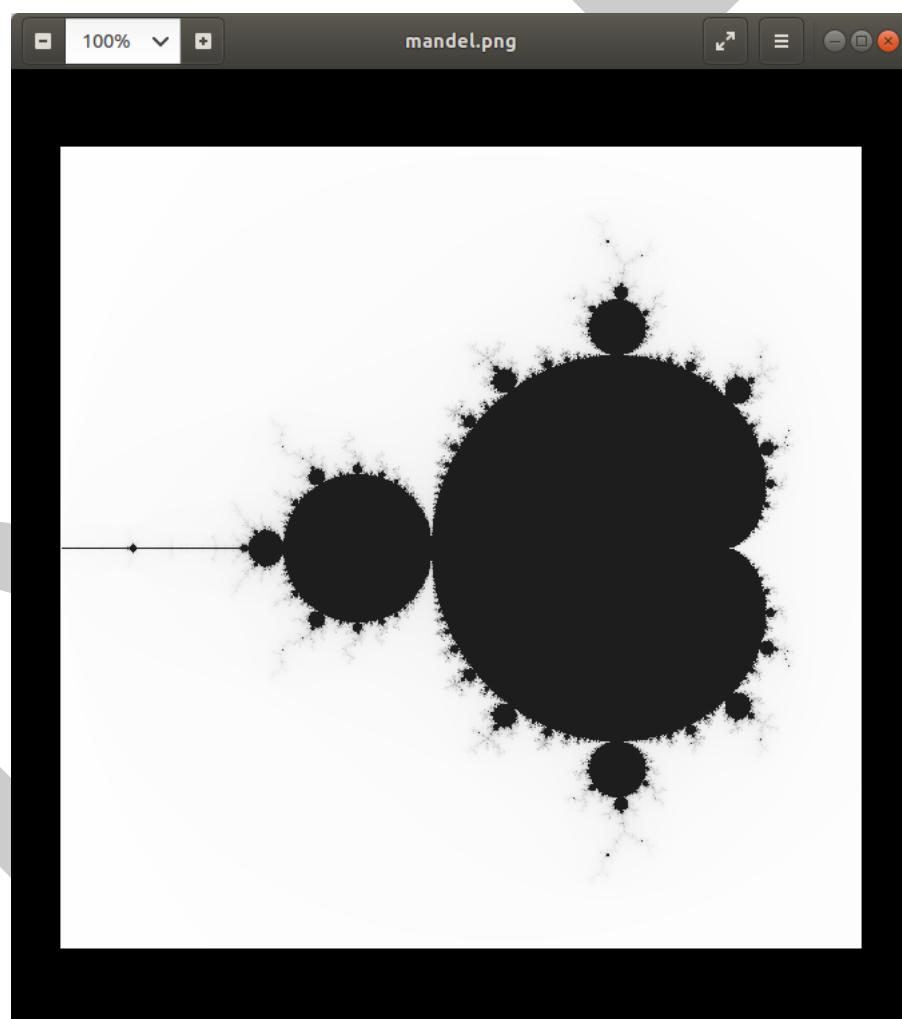
kep.write (argv[1]);
std::cout << argv[1] << " mentve" << std::endl;

}
```

A mainbe van egy ellenőrző hogy ha nem 2 argomentumot kap a consoloból akkor hibát ír ki és kiprinteli hogy kell futtatni.A második részben töltjük fel az üres png-et a kiszámolt pixel színekkel.



```
Fájl Szerkesztés Nézet Keresés Terminál Súgó
laci@laci-GL503VD:~/programok$ touch mandel2019.cpp
laci@laci-GL503VD:~/programok$ g++ mandel2019.cpp -o mandel2019 -lpng
laci@laci-GL503VD:~/programok$ ./mandel2019 mandel2019.png
1614
16.1451 sec
mandel2019.png mentve
laci@laci-GL503VD:~/programok$
```



5.2. A Mandelbrot halmaz a std::complex osztályal

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

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

Megoldás forrása:

A **Mandelbrot halmaz** pontban vázolt ismert algoritmust valósítja meg a repó [bhax/attention_raising/Mandelbrot/3.1.2.cpp](#) nevű állománya.

```
// Verzio: 3.1.2.cpp
// Forditas:
// g++ 3.1.2.cpp -lpng -O3 -o 3.1.2
// Futtatas:
// ./3.1.2 mandel.png 1920 1080 2040 ←
// -0.01947381057309366392260585598705802112818 ←
// -0.0194738105725413418456426484226540196687 ←
// 0.7985057569338268601555341774655971676111 ←
// 0.798505756934379196110285192844457924366
// ./3.1.2 mandel.png 1920 1080 1020 ←
// 0.4127655418209589255340574709407519549131 ←
// 0.4127655418245818053080142817634623497725 ←
// 0.2135387051768746491386963270997512154281 ←
// 0.2135387051804975289126531379224616102874
// Nyomtatás:
// a2ps 3.1.2.cpp -o 3.1.2.cpp.pdf -l --line-numbers=1 --left-footer="←
// BATF41 HAXOR STR34M" --right-footer="https://bhaxor.blog.hu/" --pro= ←
// color
// ps2pdf 3.1.2.cpp.pdf 3.1.2.cpp.pdf
//
//
// Copyright (C) 2019
// Norbert Bátfai, batfai.norbert@inf.unideb.hu
//
// This program is free software: you can redistribute it and/or modify
// it under the terms of the GNU General Public License as published by
// the Free Software Foundation, either version 3 of the License, or
// (at your option) any later version.
//
// This program is distributed in the hope that it will be useful,
// but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of
// MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the
// GNU General Public License for more details.
//
// You should have received a copy of the GNU General Public License
// along with this program. If not, see <https://www.gnu.org/licenses/>.

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

```
#include <complex>
```

Mint minden elején include-oljuk a header fájlokat. Ami itt újnak tűnhet az a complex header ez annyit tesz lehetővé hogy a programunk képes legyen komplex számok feldolgozására így nem kell 2 változóként mentenünk a számokat hanem csak elég egybe.

```
[  
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;  
    }  
}
```

Mint az előző feladatban itt megtaláljuk a mandelbrot halmazunk értékeit csak annyi a különbség hogy a felhasználó megadhatja az attribútum értékeit de nem muszály mert ha nem adunk meg semmit akkor az alamértelmezett számokkal fut le. Meg persze van egy ellenőrző hogy ha több vagy kevesebb argumentumot ad meg a felhasználó akkor hibát dob ki és ki írja hogyan kéne futtatni.

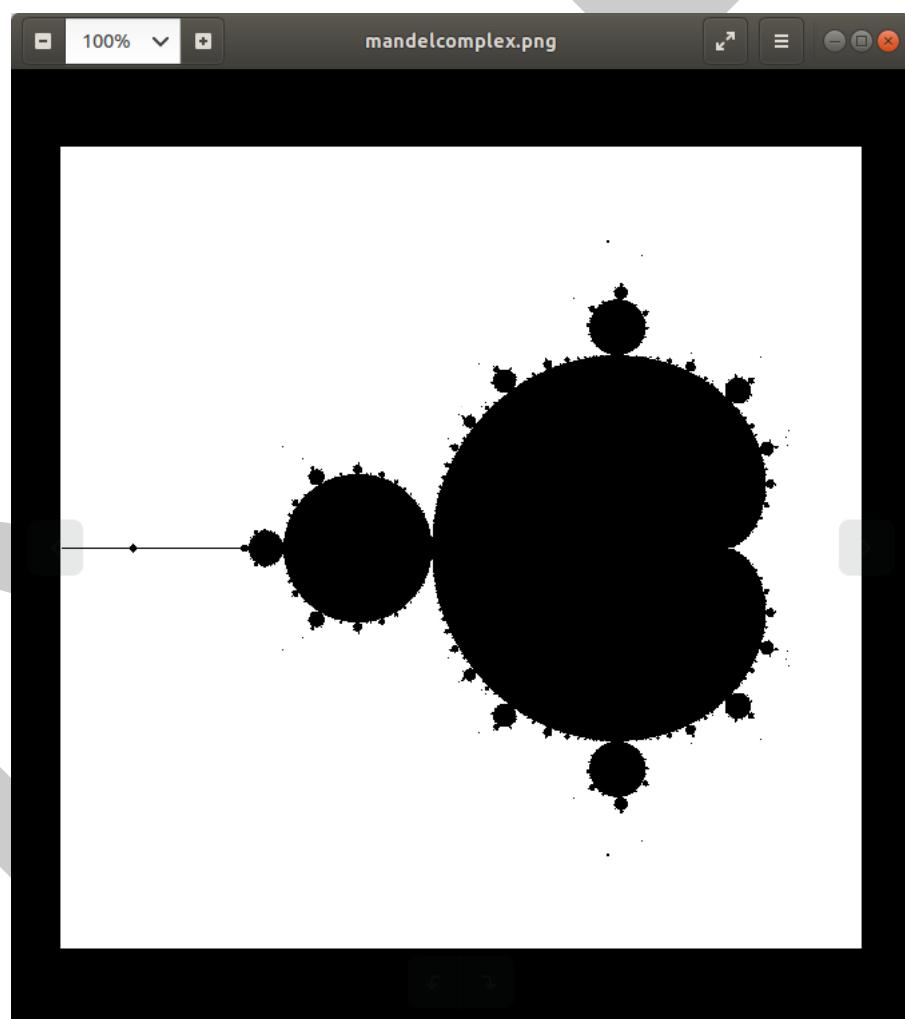
```
[  
    png::image < png::rgb_pixel > kep ( szelesseg, magassag );  
  
    double dx = ( b - a ) / szelesseg;  
    double dy = ( d - c ) / magassag;  
    double reC, imC, reZ, imZ;  
    int iteracio = 0;
```

Itt hozzuk létre az öres png-t és létrehozzuk az iteracio számlálót.

```
[ 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;  
}
```

Ebben a részben használjuk elsőnek a double-ket amik tartalmazzák a szám valódi alakját és az imaginárius alakját. Ennek köszönve tudjuk létrehozni a a c és a z_n változókat. Ezután számoljuk ki a c esetén a z_n-eket, és ha elérjük az iterációs határt akkor, tudhatjuk, hogy az iteráció konvergens.

```
laci@laci-GL503VD: ~/programok
Fájl Szerkesztés Nézet Keresés Terminál Súgó
laci@laci-GL503VD:~/programok$ g++ mandelpngt.cpp -o mandelcomplex -lpng
laci@laci-GL503VD:~/programok$ ./mandelcomplex mandelcomplex.png
1581
15.8174 sec
mandelcomplex.png mentve
laci@laci-GL503VD:~/programok$
```



5.3. Biomorfok

Megoldás videó: <https://youtu.be/IJMbqRzY76E>

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

A biomorfokra (a Julia halmazokat rajzoló bug-os programjával) rátaláló Clifford Pickover azt hitte természeti törvényre bukkant: https://www.emis.de/journals/TJNSA/includes/files/articles/Vol9_Iss5_2305--2315_Biomorphs_via_modified_iterations.pdf (lásd a 2307. oldal aljától).

A különbség a **Mandelbrot halmaz** és a Julia halmazok között az, hogy a komplex iterációban az előbbiben a c változó, utóbbiban pedig állandó. A következő Mandelbrot csipet azt mutatja, hogy a c befutja a vizsgált összes rácspontot.

```
// j megy a sorokon
for ( int j = 0; j < magassag; ++j )
{
    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;
        }
}
```

Ezzel szemben a Julia halmazos csipetben a cc nem változik, hanem minden vizsgált z rácpontra ugyanaz.

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

        double rez = a + k * dx;
        double imZ = d - j * 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;  
    if(std::real ( z_n ) > R || std::imag ( z_n ) > R)  
    {  
        iteracio = i;  
        break;  
    }  
}
```

A bimorfos algoritmus pontos megismeréséhez ezt a cikket javasoljuk: https://www.emis.de/journals/TJNSA/includes/files/articles/Vol9_Iss5_2305--2315_Biomorphs_via_modified_iterations.pdf. Az is jó gyakorlat, ha magából ebből a cikkből from scratch kódoljuk be a sajátunkat, de mi a királyi úton járva a korábbi **Mandelbrot halmazt** kiszámoló forrásunkat módosítjuk. Viszont a program változóinak elnevezését összhangba hozzuk a közlemény jelöléseivel:

```
// Verzio: 3.1.3.cpp  
// Forditas:  
// g++ 3.1.3.cpp -lpng -O3 -o 3.1.3  
// Futtatas:  
// ./3.1.3 bmorf.png 800 800 10 -2 2 -2 2 .285 0 10  
// Nyomtatás:  
// a2ps 3.1.3.cpp -o 3.1.3.cpp.pdf -1 --line-numbers=1 --left-footer=" ←  
// BATF41 HAXOR STR34M" --right-footer="https://bhaxor.blog.hu/" --pro= ←  
// color  
//  
// BHAX Biomorphs  
// Copyright (C) 2019  
// Norbert Batfai, batfai.norbert@inf.unideb.hu  
//  
// This program is free software: you can redistribute it and/or modify  
// it under the terms of the GNU General Public License as published by  
// the Free Software Foundation, either version 3 of the License, or  
// (at your option) any later version.  
//  
// This program is distributed in the hope that it will be useful,  
// but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of  
// MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the  
// GNU General Public License for more details.  
//  
// You should have received a copy of the GNU General Public License  
// along with this program. If not, see <https://www.gnu.org/licenses/>.  
//  
// Version history  
//  
// https://youtu.be/IJMbqRzY76E  
// See also https://www.emis.de/journals/TJNSA/includes/files/articles/Vol9\_Iss5\_2305--2315\_Biomorphs\_via\_modified\_iterations.pdf  
//
```

```
#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;
    }
}
```

A programunk eleje megegyezik a mandelbrotos programunkal csak annyiban tér el hogy a felhasználótól kérük be a cc konstans értékét és a különböszámot. Van 10 db parancssorban argumentumunk amit a felhasználónk tud megadni de ha nem ad meg semmit akkor az alapértelmezett értékeket használja fel a program. Az else akkor fog kiírórni ha nem megfelelően adjuk meg az értékeket ekkor a program is le áll.

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

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

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

Ebben a részben hozzunk létre egy üres pnt-t, a lépésközt a rácsok között a cc számmal fogjuk számolni.

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

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

    for ( int x = 0; x < szelessseg; ++x )

        double rez = xmin + x * dx;
        double imZ = ymax - y * dy;
        std::complex<double> z_n ( rez, imZ );

        int iteracio = 0;
        for (int i=0; i < iteracionsHatar; ++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 ) );
    }

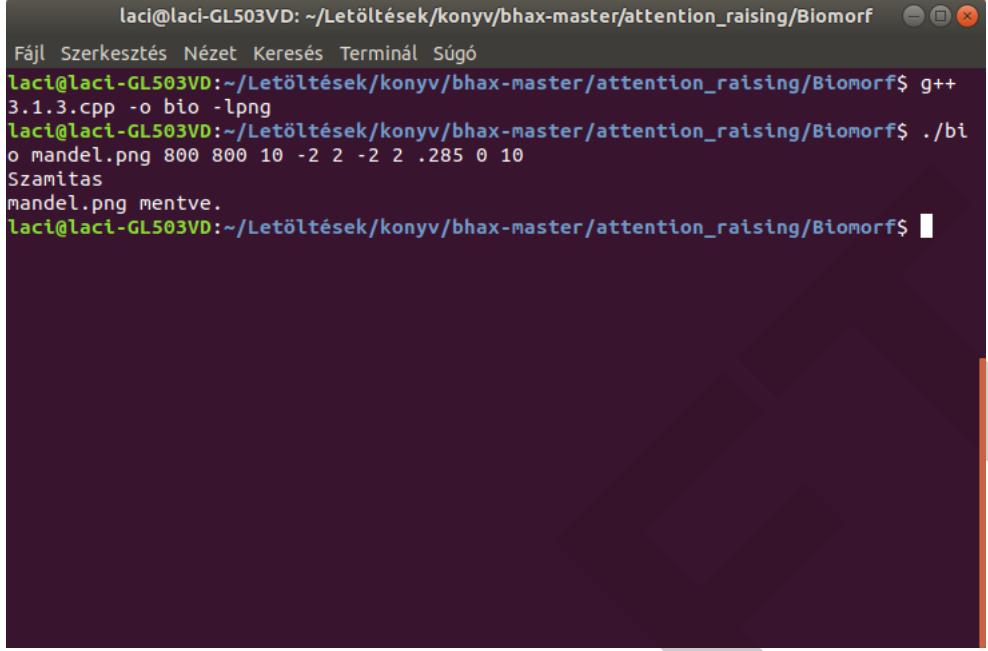
    int szazalek = ( double ) y / ( double ) magassag * 100.0;
    std::cout << "\r" << szazalek << "%" << std::flush;
}

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

A két egymásba lévő for ciklussal végigmegyünk a rácspontokon és egy harmadik for ciklussal kiszámoljuk a függvényértéket, addig amíg el nem érjük az iterációs határt.

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

Ez volt a bugos kódcsipet amit Clifford Pickover programja tartalmazott.

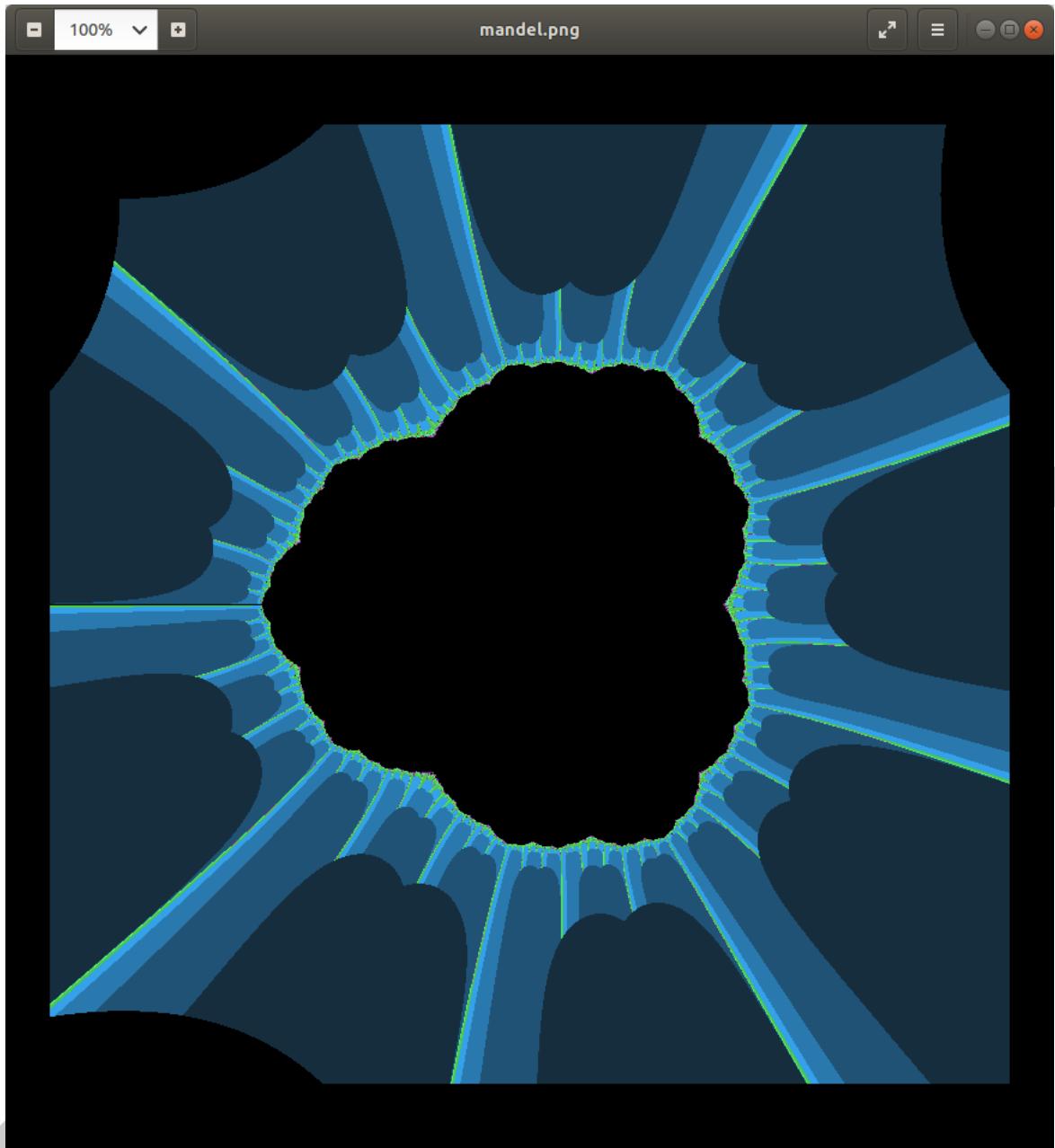


A screenshot of a terminal window titled "laci@laci-GL503VD: ~/Letöltések/konyv/bhax-master/attention_raising/Biomorf". The terminal shows the following command sequence:

```
laci@laci-GL503VD:~/Letöltések/konyv/bhax-master/attention_raising/Biomorf$ g++ 3.1.3.cpp -o bio -lpng
laci@laci-GL503VD:~/Letöltések/konyv/bhax-master/attention_raising/Biomorf$ ./bio mandel.png 800 800 10 -2 2 -2 2 .285 0 10
Szamitas
mandel.png mentve.
laci@laci-GL503VD:~/Letöltések/konyv/bhax-master/attention_raising/Biomorf$
```

The terminal window has a dark background and light-colored text. It includes standard Linux terminal icons for closing, minimizing, and maximizing.

DRAFT



5.4. A Mandelbrot halmaz CUDA megvalósítása

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

Megoldás forrása: [bhax/attention_raising/CUDA/mandelpngc_60x60_100.cu](https://github.com/bhax/attention_raising/CUDA/mandelpngc_60x60_100.cu) nevű állománya.

```
[  
// mandelpngc_60x60_100.cu  
// Copyright (C) 2019  
// Norbert Bátfai, batfai.norbert@inf.unideb.hu  
//  
// This program is free software: you can redistribute it and/or modify
```

```
// it under the terms of the GNU General Public License as published by
// the Free Software Foundation, either version 3 of the License, or
// (at your option) any later version.
//
// This program is distributed in the hope that it will be useful,
// but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of
// MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the
// GNU General Public License for more details.
//
// You should have received a copy of the GNU General Public License
// along with this program. If not, see <https://www.gnu.org/licenses/>.
//
// Version history
//
// Mandelbrot png
// Programozó Páternoszter/PARP
// https://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop412A/2011-0063 ←
// _01_parhuzamos_prog_linux
//
// https://youtu.be/gvaqijHlRUs
//

#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 eppen a j. sor k. oszlopaban 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 elértek, akkor úgy vesszük,
// hogy a kiinduláci c komplex számra
// az iteráció konvergens, azaz a c a
// Mandelbrot halmaz eleme
while (reZ * reZ + imZ * imZ < 4 && iteracio < iteraciosHatar)
{
    // z_{n+1} = z_n * z_n + c
    ujreZ = reZ * reZ - imZ * imZ + reC;
    ujimZ = 2 * reZ * imZ + imC;
    reZ = ujreZ;
    imZ = ujimZ;

    ++iteracio;

}
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)
    {
```

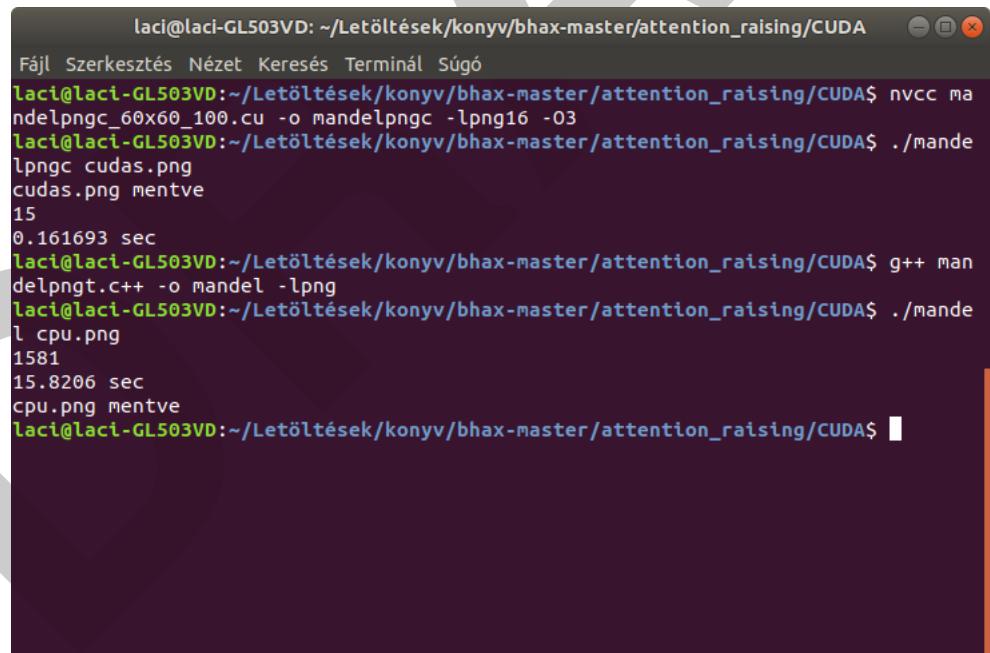
```
//sor = j;
for (int k = 0; k < MERET; ++k)
{
    kep.set_pixel (k, j,
        png::rgb_pixel (255 -
            (255 * kepadat[j][k]) / ITER_HAT,
            255 -
            (255 * kepadat[j][k]) / ITER_HAT,
            255 -
            (255 * kepadat[j][k]) / ITER_HAT));
}
kep.write (argv[1]);

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;

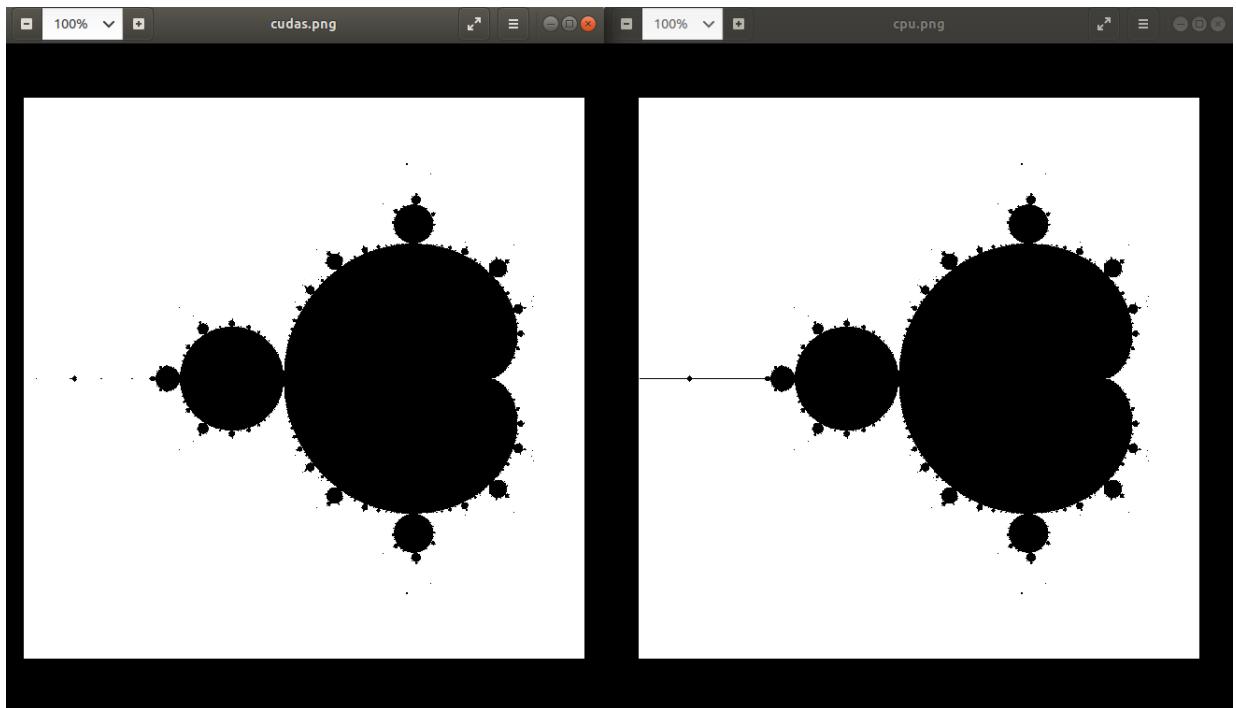
delta = clock () - delta;
std::cout << (float) delta / CLOCKS_PER_SEC << " sec" << std::endl;

}
```



A terminal window titled 'laci@laci-GL503VD: ~/Letöltések/konyv/bhax-master/attention_raising/CUDA' displays the execution of a CUDA kernel and a CPU version of the Mandelbrot set generation. The CUDA execution (using nvcc) takes approximately 0.161693 seconds to generate a 60x60 image. The CPU execution (using g++) takes approximately 15.8206 seconds to generate a similar image. Both versions output the generated image to 'cudas.png'.

```
Fájl Szerkesztés Nézet Keresés Terminál Súgó
laci@laci-GL503VD:~/Letöltések/konyv/bhax-master/attention_raising/CUDA$ nvcc mandelpngc_60x60_100.cu -o mandelpngc -lpng16 -O3
laci@laci-GL503VD:~/Letöltések/konyv/bhax-master/attention_raising/CUDA$ ./mandelpngc cudas.png
cudas.png mentve
15
0.161693 sec
laci@laci-GL503VD:~/Letöltések/konyv/bhax-master/attention_raising/CUDA$ g++ mandelpngt.cpp -o mandel -lpng
laci@laci-GL503VD:~/Letöltések/konyv/bhax-master/attention_raising/CUDA$ ./mandel cpu.png
1581
15.8206 sec
cpu.png mentve
laci@laci-GL503VD:~/Letöltések/konyv/bhax-master/attention_raising/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 videó: Illetve https://bhaxor.blog.hu/2018/09/02/ismerkedes_a_mandelbrot_halmazzal.

Megoldás forrása:

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

Fordítás: Az szükséges 4 fájlnak egy mappában kell lennie. A mappában futtatni kell a qmake -project parancsot. Ez létre fog hozni egy *.pro fájlt. Ebbe a fájlba be kell írni a következőt: QT += widgets sort. Ezután futtatni kell a qmake *.pro. Ezután lesz a mappában egy Makefile, ezt kell majd használni. Kiadjuk a make parancsot, mely létrehoz egy bináris fájlt. Ezt pedig a szokásos módon futtatjuk. Ahhoz, hogy részletesebb képet kapj a ránagyított területről, az "n" billentyűt kell lenyomnod, mely kiszámlálja a z-ket a megadott területen. Ahogy folyamatosan nagyítjuk, észre vehetjük, hogy a újra meg újra Mandelbrot halmazokat kapunk.

Main.cpp

```
// main.cpp
#include <QApplication>
#include "frakablak.h"

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

```
FrakAblak w1;
w1.show();

/*
FrakAblak w1,
w2(-.08292191725019529, -.082921917244591272,
    -.9662079988595939, -.9662079988551173, 600, 3000),
w3(-.08292191724880625, -.0829219172470933,
    -.9662079988581493, -.9662079988563615, 600, 4000),
w4(.14388310361318304, .14388310362702217,
    .6523089200729396, .6523089200854384, 600, 38655);
w1.show();
w2.show();
w3.show();
w4.show();
*/
return a.exec();
}
```

Frakablak.cpp

```
// frakablak.cpp
//
// Mandelbrot halmaz nagyító

#include "frakablak.h"

FrakAblak::FrakAblak(double a, double b, double c, double d,
                      int szelesseg, int iteraciosHatar, QWidget *parent)
    : QMainWindow(parent)
{
    setWindowTitle("Mandelbrot halmaz");

    szamitasFut = true;
    x = y = mx = my = 0;
    this->a = a;
    this->b = b;
    this->c = c;
    this->d = d;
    this->szelesseg = szelesseg;
    this->iteraciosHatar = iteraciosHatar;
    magassag = (int)(szelesseg * ((d-c) / (b-a)));

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

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

```
}
```

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

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

```
void FrakAblak::mousePressEvent(QMouseEvent* event)
{
    if (event->button() == Qt::LeftButton)
    {

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

        int iteracio = 0;

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

        reZ = 0;
```

```
imZ = 0;
iteracio = 0;

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

    ++iteracio;
}

update();
}

void FrakAblak::mouseMoveEvent(QMouseEvent* event) {

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

update();
}

void FrakAblak::mouseReleaseEvent(QMouseEvent* event) {

if(szamitasFut)
    return;

szamitasFut = true;

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

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

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

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

update();
}

void FrakAblak::screenshot()
{
    QPainter draw(fraktal);
    draw.setPen(QColor(255,255,0));
    QString a_s = "a="+QString::number(a);
    QString b_s = "b="+QString::number(b);
    QString c_s = "c="+QString::number(c);
    QString d_s = "d="+QString::number(d);
    QString n_s = "n="+QString::number(iteraciosHatar);

    draw.drawText(10,15,a_s);
    draw.drawText(10,30,b_s);
    draw.drawText(10,45,c_s);
    draw.drawText(10,60,d_s);
    draw.drawText(10,75,n_s);

}

void FrakAblak::keyPressEvent (QKeyEvent *event)
{

    if(szamitasFut)
        return;

    if (event->key() == Qt::Key_N) {
        iteraciosHatar *= 2;
        szamitasFut = true;

        delete mandelbrot;
        mandelbrot = new FrakSzal(a, b, c, d, szelesseg, magassag, ←
            iteraciosHatar, this);
        mandelbrot->start();
    }
    else if (event->key() == Qt::Key_S) {
        screenshot();
        fraktal -> save("image.png");
    }
}

void FrakAblak::vissza(int magassag, int *sor, int meret)
{
```

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

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

Frakablak.h

```
#ifndef FRAKABLAK_H
#define FRAKABLAK_H

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

class FrakSzal;

class FrakAblak : public QMainWindow
{
    Q_OBJECT

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

protected:
    void paintEvent (QPaintEvent*);
```

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

Frakszal.cpp

```
// frakszal.cpp  
//  
// Mandelbrot halmaz rajzoló  
  
#include "frakszal.h"  
  
FrakSzal::FrakSzal(double a, double b, double c, double d,  
                    int szelesseg, int magassag, int iteraciosHatar, ←  
                    FrakAblak *frakAblak)  
{  
    this->a = a;  
    this->b = b;  
    this->c = c;  
    this->d = d;  
    this->szelesseg = szelesseg;  
    this->iteraciosHatar = iteraciosHatar;  
    this->frakAblak = frakAblak;  
    this->magassag = magassag;  
  
    egySor = new int[szelesseg];  
}  
  
FrakSzal::~FrakSzal()  
{  
    delete[] egySor;  
}  
  
void FrakSzal::run()  
{
```

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

            ujrez = rez*rez - imZ*imZ + reC;
            ujimZ = 2*rez*imZ + imC;

            rez = ujrez;
            imZ = ujimZ;

            ++iteracio;
        }
        // ha a < 4 feltétel nem teljesült és a
        // iteráció < iterációsHatár sérülésével lépett ki, azaz
        // feltesszük a c-ről, hogy itt a z_{n+1} = z_n * z_n + c
        // sorozat konvergens, azaz iteráció = iterációsHatár
        // ekkor az iteráció %= 256 egyenlő 255, mert az esetleges
        // nagyítások során az iteráció = valahány * 256 + 255

        iteracio %= 256;
    }
    //a színezést viszont már majd a FrakAblak osztályban lesz
    egySor[k] = iteracio;
}
```

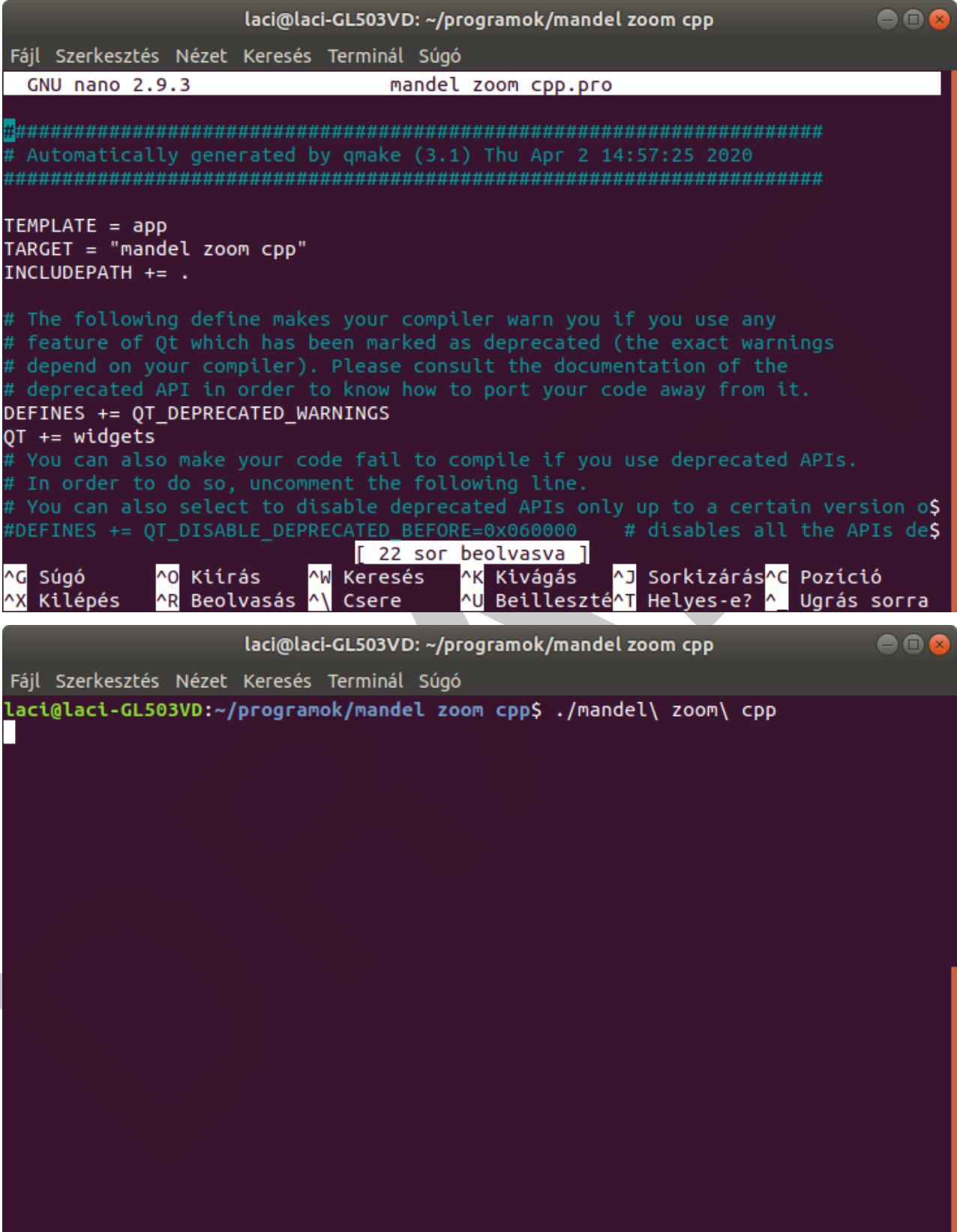
```
// Ábrázolásra átadjuk a kiszámolt sort a FrakAblak-nak.  
frakAblak->vissza(j, egySor, szelesseg);  
}  
frakAblak->vissza();  
}
```

Fraksal.h

```
#ifndef FRAKSZAL_H  
#define FRAKSZAL_H  
  
#include <QThread>  
#include <math.h>  
#include "frakablak.h"  
  
class FrakAblak;  
  
class FrakSzal : public QThread  
{  
    Q_OBJECT  
  
public:  
    FrakSzal(double a, double b, double c, double d,  
              int szelesseg, int magassag, int iteraciosHatar, FrakAblak * ←  
              frakAblak);  
    ~FrakSzal();  
    void run();  
  
protected:  
    // A komplex sík vizsgált tartománya [a,b]x[c,d].  
    double a, b, c, d;  
    // A komplex sík vizsgált tartományára feszített  
    // háló szélessége és magassága.  
    int szelesseg, magassag;  
    // Max. hány lépésig vizsgáljuk a  $z_{n+1} = z_n \cdot z_n + c$  iterációt?  
    // (tk. most a nagyítási pontosság)  
    int iteraciosHatar;  
    // Kinek számolok?  
    FrakAblak* frakAblak;  
    // Soronként küldöm is neki vissza a kiszámoltakat.  
    int* egySor;  
};  
  
#endif // FRAKSZAL_
```

```
laci@laci-GL503VD: ~/programok/mandel zoom cpp
Fájl Szerkesztés Nézet Keresés Terminál Súgó
laci@laci-GL503VD:~/programok/mandel zoom cpp$ qmake -project
laci@laci-GL503VD:~/programok/mandel zoom cpp$
```

```
laci@laci-GL503VD: ~/programok/mandel zoom cpp
Fájl Szerkesztés Nézet Keresés Terminál Súgó
laci@laci-GL503VD:~/programok/mandel zoom cpp$ qmake mandel\ zoom\ cpp.pro
Info: creating stash file /home/laci/programok/mandel zoom cpp/.qmake.stash
laci@laci-GL503VD:~/programok/mandel zoom cpp$ make
g++ -c -pipe -O2 -Wall -W -D_REENTRANT -fPIC -DQT_DEPRECATED_WARNINGS -DQT_NO_DEBUG -DQT_WIDGETS_LIB -DQT_GUI_LIB -DQT_CORE_LIB -I. -I. -isystem /usr/include/x86_64-linux-gnu/qt5 -isystem /usr/include/x86_64-linux-gnu/qt5/QtWidgets -isystem /usr/include/x86_64-linux-gnu/qt5/QtGui -isystem /usr/include/x86_64-linux-gnu/qt5/QtCore -I. -isystem /usr/include/libdrm -I/usr/lib/x86_64-linux-gnu/qt5/mkspecs/linux-g++ -o frakablak.o frakablak.cpp
frakablak.cpp: In member function ‘virtual void FrakAblak::paintEvent(QPaintEvent*)’:
frakablak.cpp:44:27: warning: comparison between signed and unsigned integer expressions [-Wsign-compare]
    for(int i=0; i<zX.size(); i++)
                           ^
frakablak.cpp: In member function ‘virtual void FrakAblak::mouseReleaseEvent(QMouseEvent*)’:
frakablak.cpp:108:48: warning: unused parameter ‘event’ [-Wunused-parameter]
    void FrakAblak::mouseReleaseEvent(QMouseEvent* event) {
                           ^
g++ -c -pipe -O2 -Wall -W -D_REENTRANT -fPIC -DQT_DEPRECATED_WARNINGS -DQT_NO_DEBUG -DQT_WIDGETS_LIB -DQT_GUI_LIB -DQT_CORE_LIB -I. -I. -isystem /usr/include/x86_64-linux-gnu/qt5 -isystem /usr/include/x86_64-linux-gnu/qt5/QtWidgets -isystem /usr/include/x86_64-linux-gnu/qt5/QtGui -isystem /usr/include/x86_64-linux-gnu/qt5/QtCore -I. -isystem /usr/include/libdrm -I/usr/lib/x86_64-linux-gnu/qt5/mkspecs/linux-g++ -o frakablak.o frakablak.cpp
```



The screenshot shows two windows side-by-side. The left window is a terminal session titled 'laci@laci-GL503VD: ~/programok/mandel zoom.cpp'. It displays the contents of a QMake project file named 'mandel zoom.cpp.pro'. The file includes definitions for the template, target, and include path, as well as comments about deprecated Qt features and their handling. The right window is another terminal session titled 'laci@laci-GL503VD: ~/programok/mandel zoom.cpp'. It shows the command './mandel\ zoom\ cpp' being run, which results in a large, complex fractal image (the Mandelbrot set) displayed in the terminal window.

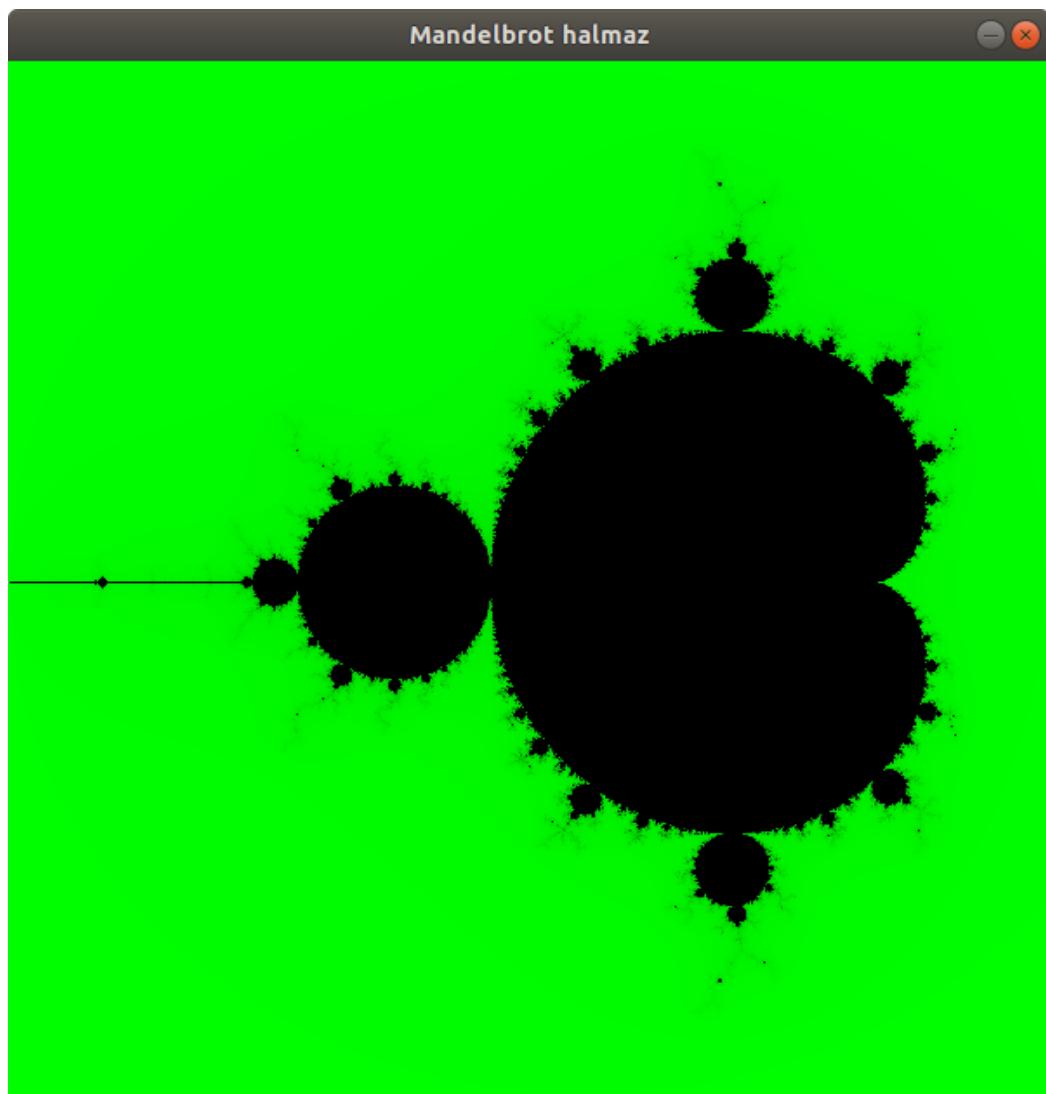
```
laci@laci-GL503VD: ~/programok/mandel zoom.cpp
Fájl Szerkesztés Nézet Keresés Terminál Súgó
GNU nano 2.9.3          mandel zoom.cpp.pro

#####
# Automatically generated by qmake (3.1) Thu Apr 2 14:57:25 2020
#####

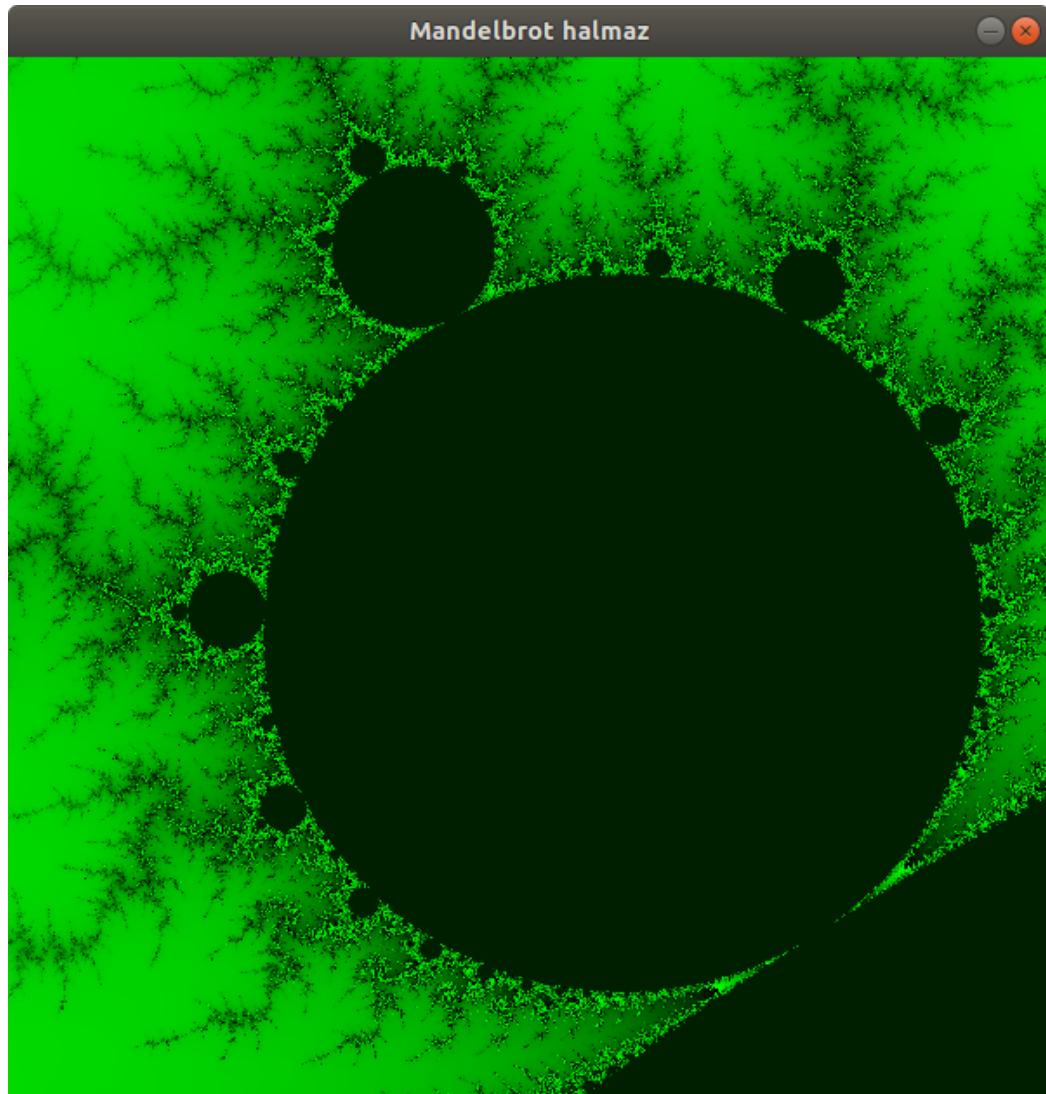
TEMPLATE = app
TARGET = "mandel zoom cpp"
INCLUDEPATH += .

# The following define makes your compiler warn you if you use any
# feature of Qt which has been marked as deprecated (the exact warnings
# depend on your compiler). Please consult the documentation of the
# deprecated API in order to know how to port your code away from it.
DEFINES += QT_DEPRECATED_WARNINGS
QT += widgets
# You can also make your code fail to compile if you use deprecated APIs.
# In order to do so, uncomment the following line.
# You can also select to disable deprecated APIs only up to a certain version o$
#DEFINES += QT_DISABLE_DEPRECATED_BEFORE=0x060000    # disables all the APIs de$ [ 22 sor beolvasva ]
^G Súgó      ^O Kiírás     ^W Keresés   ^K Kivágás   ^J Sorkizárá$ ^C Pozíció
^X Kilépés   ^R Beolvasás  ^V Csere      ^U Beilleszté^T Helyes-e? ^_ Ugrás sorra

laci@laci-GL503VD: ~/programok/mandel zoom.cpp
Fájl Szerkesztés Nézet Keresés Terminál Súgó
laci@laci-GL503VD:~/programok/mandel zoom.cpp$ ./mandel\ zoom\ cpp
```



DRAFT



5.6. Mandelbrot nagyító és utazó Java nyelven

Megoldás videó: <https://youtu.be/Uj3B6IJnssY>, 4:27-től. Illetve https://bhaxor.blog.hu/2018/09/02/ismerkedes_ap/

Megoldás forrása: <https://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tkt/javat-tanitok-javat/apbs02.html#id570518>

MandelbrotHalmazNagyító.java

```
/*
 * MandelbrotHalmazNagyító.java
 *
 * DIGIT 2005, Javat tanítok
 * Bátfai Norbert, nbatfai@inf.unideb.hu
 *
 */
/**
 * A Mandelbrot halmazt nagyító és kirajzoló osztály.
 *
 * @author Bátfai Norbert, nbatfai@inf.unideb.hu
 */
```

```
* @version 0.0.1
*/
import java.util.*;
public class MandelbrotHalmazNagyító extends MandelbrotHalmaz {
    /** A nagyítandó kijelölt területet bal felső sarka. */
    private int x, y;
    /** A nagyítandó kijelölt terület szélessége és magassága. */
    private int mx, my;
    private List<Integer> zX = new ArrayList<>();
    private List<Integer> zX2 = new ArrayList<>();
    private List<Integer> zY = new ArrayList<>();
    private List<Integer> zY2 = new ArrayList<>();

    /**
     * Létrehoz egy a Mandelbrot halmazt a komplex sík
     * [a,b]x[c,d] tartománya felett kiszámoló és nyígtani tudó
     * <code>MandelbrotHalmazNagyító</code> objektumot.
     *
     * @param a           a [a,b]x[c,d] tartomány a koordinátája.
     * @param b           a [a,b]x[c,d] tartomány b koordinátája.
     * @param c           a [a,b]x[c,d] tartomány c koordinátája.
     * @param d           a [a,b]x[c,d] tartomány d koordinátája.
     * @param szélesség   a halmazt tartalmazó tömb szélessége.
     * @param iterációsHatár a számítás pontossága.
     */
    public MandelbrotHalmazNagyító(double a, double b, double c, double d,
                                     int szélesség, int iterációsHatár) {
        // Az ős osztály konstruktörának hívása
        super(a, b, c, d, szélesség, iterációsHatár);
        setTitle("A Mandelbrot halmaz nagyításai");
        // Egér kattintó események feldolgozása:
        addMouseListener(new java.awt.event.MouseAdapter() {
            // Egér kattintással jelöljük ki a nagyítandó területet
            // bal felső sarkát:
            public void mousePressed(java.awt.event.MouseEvent m) {
                if (m.getButton() == java.awt.event.MouseEvent.BUTTON1) {
                    // A nagyítandó kijelölt területet bal felső sarka:
                    x = m.getX();
                    y = m.getY();
                    mx = 0;
                    my = 0;
                }
                else if(m.getButton() == java.awt.event.MouseEvent.BUTTON3) {
                    double dx = (b-a)/szélesség;
                    double dy = (d-c)/szélesség;
                    double reC, imC, reZ, imZ, ujreZ, ujimZ;

                    int iteracio = 0;
```

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

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

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

        ++iteracio;
    }
    repaint();
}
// Vonszolva kijelölünk egy területet...
// Ha felengedjük, akkor a kijelölt terület
// újraszámítása indul:
public void mouseReleased(java.awt.event.MouseEvent m) {
    double dx = (MandelbrotHalmazNagyító.this.b
                  - MandelbrotHalmazNagyító.this.a)
                /MandelbrotHalmazNagyító.this.szélesség;
    double dy = (MandelbrotHalmazNagyító.this.d
                  - MandelbrotHalmazNagyító.this.c)
                /MandelbrotHalmazNagyító.this.magasság;
    // Az új Mandelbrot nagyító objektum elkészítése:
    if(m.getButton() == java.awt.event.MouseEvent.BUTTON3) {
        return;
    }
    dispose();
    new MandelbrotHalmazNagyító(MandelbrotHalmazNagyító.this.a+
                                  x*dx,
                                  MandelbrotHalmazNagyító.this.a+x*dx+mx*dx,
                                  MandelbrotHalmazNagyító.this.d-y*dy-my*dy,
                                  MandelbrotHalmazNagyító.this.d-y*dy,
                                  600,
                                  MandelbrotHalmazNagyító.this.iterációsHatár);
}
});
// Egér mozgás események feldolgozása:
addMouseMotionListener(new java.awt.event.MouseMotionAdapter() {
    // Vonszolással jelöljük ki a négyzetet:
```

```
public void mouseDragged(java.awt.event.MouseEvent m) {
    // A nagyítandó kijelölt terület szélessége és magassága:
    mx = m.getX() - x;
    my = mx;
    repaint();
}
});
}
/** 
 * Pillanatfelvétellek készítése.
 */
public void pillanatfelvétel() {
    // Az elmentendő kép elkészítése:
    java.awt.image.BufferedImage mentKép =
        new java.awt.image.BufferedImage(szélesség, magasság,
            java.awt.image.BufferedImage.TYPE_INT_RGB);
    java.awt.Graphics g = mentKép.getGraphics();
    g.drawImage(kép, 0, 0, this);
    g.setColor(java.awt.Color.YELLOW);
    g.drawString("a=" + a, 10, 15);
    g.drawString("b=" + b, 10, 30);
    g.drawString("c=" + c, 10, 45);
    g.drawString("d=" + d, 10, 60);
    g.drawString("n=" + iterációsHatár, 10, 75);
    if (számításFut) {
        g.setColor(java.awt.Color.RED);
        g.drawLine(0, sor, getWidth(), sor);
    }
    g.setColor(java.awt.Color.WHITE);
    g.drawRect(x, y, mx, my);
    if (!zX.isEmpty())
    {
        for (int i = 0; i<zX.size(); ++i){
            g.drawLine(zX.get(i), zY.get(i), zX2.get(i), zY2.get(i));
        }
    }
    g.dispose();
    // A pillanatfelvétel képfájl nevének képzése:
    StringBuffer sb = new StringBuffer();
    sb = sb.delete(0, sb.length());
    sb.append("MandelbrothalmazNagyitas_");
    sb.append(++pillanatfelvételszámLálo);
    sb.append("_");
    // A fájl nevébe belelevesszük, hogy melyik tartományban
    // találtuk a halmazt:
    sb.append(a);
    sb.append("_");
    sb.append(b);
    sb.append("_");
    sb.append(c);
}
```

```
sb.append("_");
sb.append(d);
sb.append(".png");
// png formátumú képet mentünk
try {
    javax.imageio.ImageIO.write(mentKép, "png",
        new java.io.File(sb.toString()));
} catch(java.io.IOException e) {
    e.printStackTrace();
}
}
/***
 * A nagyítandó kijelölt területet jelző négyzet kirajzolása.
 */
public void paint(java.awt.Graphics g) {
    // A Mandelbrot halmaz kirajzolása
    g.drawImage(kép, 0, 0, this);
    // Ha éppen fut a számítás, akkor egy vörös
    // vonallal jelöljük, hogy melyik sorban tart:
    if(számításFut) {
        g.setColor(java.awt.Color.RED);
        g.drawLine(0, sor, getWidth(), sor);
    }
    // A jelző négyzet kirajzolása:
    g.setColor(java.awt.Color.WHITE);
    g.drawRect(x, y, mx, my);
    if (!zX.isEmpty())
    {
        for (int i = 0; i<zX.size(); ++i){
            g.drawLine(zX.get(i), zY.get(i), zX2.get(i), zY2.get(i));
        }
    }
}
/***
 * Példányosít egy Mandelbrot halmazt nagyító obektumot.
 */
public static void main(String[] args) {
    // A kiinduló halmazt a komplex sík [-2.0, .7]x[-1.35, 1.35]
    // tartományában keressük egy 600x600-as hálóval és az
    // aktuális nagyítási pontossággal:
    new MandelbrothalmazNagyító(-2.0, .7, -1.35, 1.35, 600, 255);
}
}
```

MandelbrotHalmaz.java

```
/*
 * MandelbrotHalmaz.java
 *
 * DIGIT 2005, Javat tanítok
 * Bátfai Norbert, nbatfai@inf.unideb.hu
```

```
*  
*/  
/**  
 * A Mandelbrot halmazt kiszámoló és kirajzoló osztály.  
 *  
 * @author Bátfa Norbert, nbatfai@inf.unideb.hu  
 * @version 0.0.1  
 */  
import java.awt.Color;  
public class MandelbrotHalmaz extends java.awt.Frame implements Runnable {  
    /** A komplex sík vizsgált tartománya [a,b]x[c,d]. */  
    protected double a, b, c, d;  
    /** A komplex sík vizsgált tartományára feszített  
     * háló szélessége és magassága. */  
    protected int szélesség, magasság;  
    /** A komplex sík vizsgált tartományára feszített hálónak megfelelő kép ←  
     */  
    protected java.awt.image.BufferedImage kép;  
    /** Max. hány lépésig vizsgáljuk a  $z_{n+1} = z_n \cdot z_n + c$  iterációt?  
     * (tk. most a nagyítási pontosság) */  
    protected int iterációsHatár = 255;  
    /** Jelzi, hogy éppen megy-e a számítás? */  
    protected boolean számításFut = false;  
    /** Jelzi az ablakban, hogy éppen melyik sort számoljuk. */  
    protected int sor = 0;  
    /** A pillanatfelvételek számozásához. */  
    protected static int pillanatfelvételSzámláló = 0;  
    /**  
     * Létrehoz egy a Mandelbrot halmazt a komplex sík  
     * [a,b]x[c,d] tartománya felett kiszámoló  
     * <code>MandelbrotHalmaz</code> objektumot.  
     *  
     * @param a a [a,b]x[c,d] tartomány a koordinátája.  
     * @param b a [a,b]x[c,d] tartomány b koordinátája.  
     * @param c a [a,b]x[c,d] tartomány c koordinátája.  
     * @param d a [a,b]x[c,d] tartomány d koordinátája.  
     * @param szélesség a halmazt tartalmazó tömb szélessége.  
     * @param iterációsHatár a számítás pontossága.  
     */  
    public MandelbrotHalmaz(double a, double b, double c, double d,  
                            int szélesség, int iterációsHatár) {  
        this.a = a;  
        this.b = b;  
        this.c = c;  
        this.d = d;  
        this.szélesség = szélesség;  
        this.iterációsHatár = iterációsHatár;  
        // a magasság az  $(b-a) / (d-c) = szélesség / magasság$   
        // arányból kiszámolva az alábbi lesz:  
        this.magasság = (int)(szélesség * ((d-c)/(b-a)));  
    }
```

```
// a kép, amire rárajzoljuk majd a halmazt
kép = new java.awt.image.BufferedImage(szélesség, magasság,
                                         java.awt.image.BufferedImage.TYPE_INT_RGB);
// Az ablak bezárásakor kilépünk a programból.
addWindowListener(new java.awt.event.WindowAdapter() {
    public void windowClosing(java.awt.event.WindowEvent e) {
        setVisible(false);
        System.exit(0);
    }
});
// A billentyűzetről érkező események feldolgozása
addKeyListener(new java.awt.event.KeyAdapter() {
    // Az 's', 'n' és 'm' gombok lenyomását figyeljük
    public void keyPressed(java.awt.event.KeyEvent e) {
        if(e.getKeyCode() == java.awt.event.KeyEvent.VK_S)
            pillanatfelvétel();
        // Az 'n' gomb benyomásával pontosabb számítást végzünk.
        else if(e.getKeyCode() == java.awt.event.KeyEvent.VK_N) {
            if(számításFut == false) {
                MandelbrotHalmaz.this.iterációsHatár += 256;
                // A számítás újra indul:
                számításFut = true;
                new Thread(MandelbrotHalmaz.this).start();
            }
            // Az 'm' gomb benyomásával pontosabb számítást végzünk,
            // de közben sokkal magasabbra vesszük az iterációs
            // határt, mint az 'n' használata esetén
        } else if(e.getKeyCode() == java.awt.event.KeyEvent.VK_M) {
            if(számításFut == false) {
                MandelbrotHalmaz.this.iterációsHatár += 10*256;
                // A számítás újra indul:
                számításFut = true;
                new Thread(MandelbrotHalmaz.this).start();
            }
        }
    }
});
// Ablak tulajdonságai
setTitle("A Mandelbrot halmaz");
setResizable(false);
setSize(szélesség, magasság);
setVisible(true);
// A számítás indul:
számításFut = true;
new Thread(this).start();
}
/**
 * A halmaz aktuális állapotának kirajzolása.
 */
public void paint(java.awt.Graphics g) {
```

```
// A Mandelbrot halmaz kirajzolása
g.drawImage(kép, 0, 0, this);
// Ha éppen fut a számítás, akkor egy vörös
// vonallal jelöljük, hogy melyik sorban tart:
if(számításFut) {
    g.setColor(java.awt.Color.RED);
    g.drawLine(0, sor, getWidth(), sor);
}
// Ne villogjon a felület (mert a "gyári" update()
// lemeszelné a vászon felületét).
public void update(java.awt.Graphics g) {
    paint(g);
}
/**
 * Pillanatfelvételek készítése.
 */
public void pillanatfelvétel() {
    // Az elmentendő kép elkészítése:
    java.awt.image.BufferedImage mentKép =
        new java.awt.image.BufferedImage(szélesség, magasság,
            java.awt.image.BufferedImage.TYPE_INT_RGB);
    java.awt.Graphics g = mentKép.getGraphics();
    g.drawImage(kép, 0, 0, this);
    g.setColor(java.awt.Color.YELLOW);
    g.drawString("a=" + a, 10, 15);
    g.drawString("b=" + b, 10, 30);
    g.drawString("c=" + c, 10, 45);
    g.drawString("d=" + d, 10, 60);
    g.drawString("n=" + iterációsHatár, 10, 75);
    g.dispose();
    // A pillanatfelvétel képfájl nevének képzése:
    StringBuffer sb = new StringBuffer();
    sb = sb.delete(0, sb.length());
    sb.append("MandelbrotHalmaz_");
    sb.append(++pillanatfelvételszámláló);
    sb.append("_");
    // A fájl nevébe belelevesszük, hogy melyik tartományban
    // találtuk a halmazt:
    sb.append(a);
    sb.append("_");
    sb.append(b);
    sb.append("_");
    sb.append(c);
    sb.append("_");
    sb.append(d);
    sb.append(".png");
    // png formátumú képet mentünk
    try {
        javax.imageio.ImageIO.write(mentKép, "png",
```

```
        new java.io.File(sb.toString())));
    } catch(java.io.IOException e) {
        e.printStackTrace();
    }
}
/***
 * A Mandelbrot halmaz számítási algoritmusa.
 * Az algoritmus részletes ismertetését lásd például a
 * [BARNESLEY KÖNYV] (M. Barnsley: Fractals everywhere,
 * Academic Press, Boston, 1986) hivatkozásban vagy
 * ismeretterjesztő szinten a [CSÁSZÁR KÖNYV] hivatkozásban.
 */
public void run() {
    // A [a,b]x[c,d] tartományon milyen sűrű a
    // megadott szélesség, magasság háló:
    double dx = (b-a)/szélesség;
    double dy = (d-c)/magasság;
    double reC, imC, reZ, imZ, ujreZ, ujimZ;
    int rgb;
    // Hány iterációt csináltunk?
    int iteráció = 0;
    // Végigzongorázzuk a szélesség x magasság hálót:
    for(int j=0; j<magasság; ++j) {
        sor = j;
        for(int k=0; k<szélesség; ++k) {
            // c = (reC, imC) a háló rácspontjainak
            // megfelelő komplex szám
            reC = a+k*dx;
            imC = d-j*dy;
            // z_0 = 0 = (reZ, imZ)
            reZ = 0;
            imZ = 0;
            iteráció = 0;
            // z_{n+1} = z_n * z_n + c iterációk
            // számítása, amíg |z_n| < 2 vagy még
            // nem értük el a 255 iterációt, ha
            // viszont elértek, akkor úgy vesszük,
            // hogy a kiinduláci c komplex számra
            // az iteráció konvergens, azaz a c a
            // Mandelbrot halmaz eleme
            while(reZ*reZ + imZ*imZ < 4 && iteráció < iterációsHatár) {
                // z_{n+1} = z_n * z_n + c
                ujreZ = reZ*reZ - imZ*imZ + reC;
                ujimZ = 2*reZ*imZ + imC;
                reZ = ujreZ;
                imZ = ujimZ;

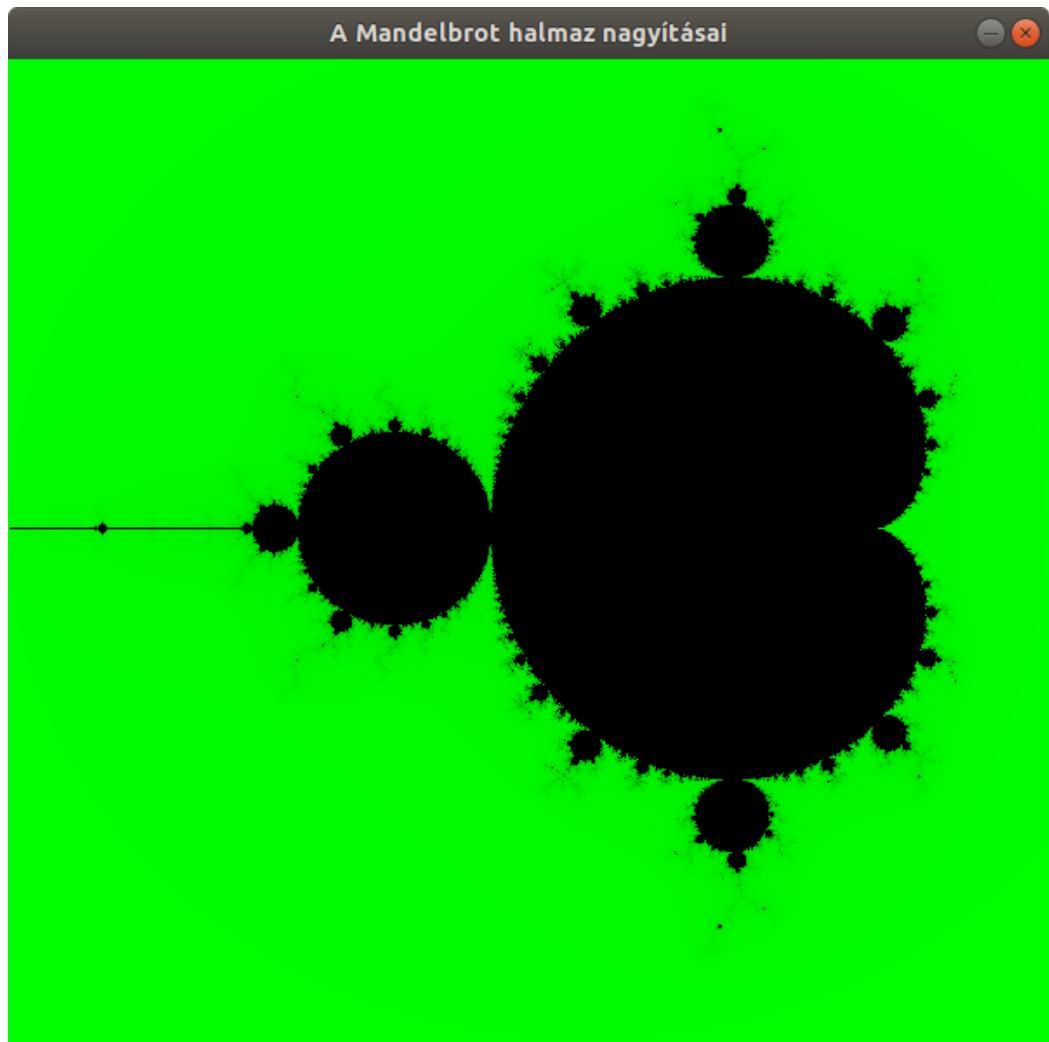
                ++iteráció;
            }
        }
    }
}
```

```
// ha a < 4 feltétel nem teljesült és a
// iteráció < iterációsHatár sérülésével lépett ki, azaz
// feltesszük a c-ről, hogy itt a z_{n+1} = z_n * z_n + c
// sorozat konvergens, azaz iteráció = iterációsHatár
// ekkor az iteráció %= 256 egyenlő 255, mert az esetleges
// nagyítások során az iteráció = valahány * 256 + 255
// iteráció %= 256;
// így a halmaz elemeire 255-255 értéket használjuk,
// azaz (Red=0,Green=0,Blue=0) fekete színnel:
Color bg = new Color(0, 255-iteráció, 0);
rgb = bg.getRGB();
// rajzoljuk a képre az éppen vizsgált pontot:
kép.setRGB(k, j, rgb);
}
repaint();
}
számításFut = false;
}
/**
 * Példányosít egy Mandelbrot halmazt kiszámoló obektumot.
 */
public static void main(String[] args) {
    // A halmazt a komplex sík [-2.0, .7]x[-1.35, 1.35] tartományában
    // keressük egy 400x400-as hálóval:
    new MandelbrotHalmaz(-2.0, .7, -1.35, 1.35, 600, 255);
}
}
```

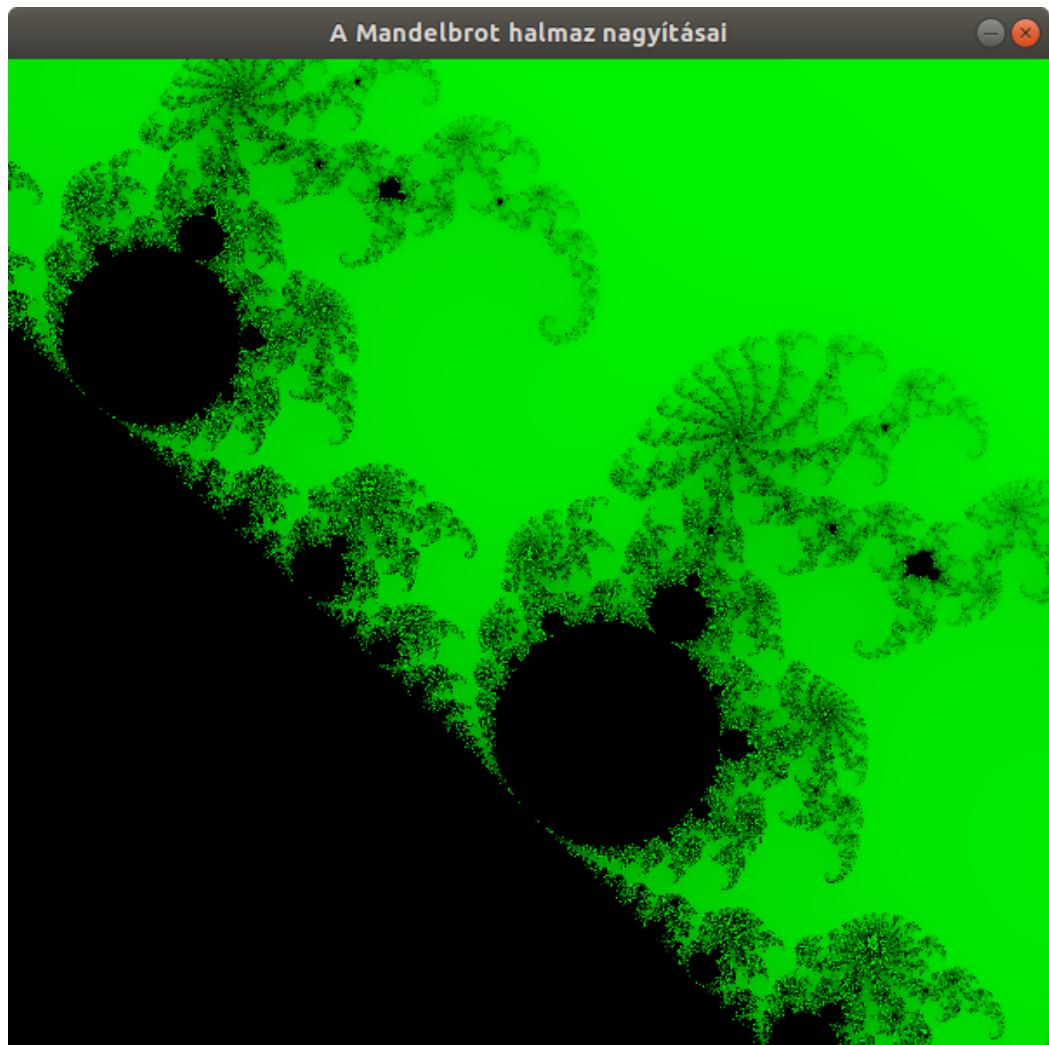


```
laci@laci-GL503VD: ~/programok/mandel_zoom_java
Fájl Szerkesztés Nézet Keresés Terminál Súgó
laci@laci-GL503VD:~/programok/mandel_zoom_java$ javac MandelbrotHalmazNagyító.java
laci@laci-GL503VD:~/programok/mandel_zoom_java$ java MandelbrotHalmazNagyító
```

DRY



DRAFT



Dísz

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:

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

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

//Random osztály
class PolarGen {

public:
    PolarGen(); //konstruktor
    ~PolarGen(){} //destruktur
    double kovetkezo(); //random lekérés

private:
    bool nincsTarolt;
    double tarolt; //random értéke
```

```
};
```

Include-oljuk a szükséges osztályokat ami újnak tűnhetnek azok a ctime és ctime az elsőbe a nevéből eredően matematikai műveleteket importálunk a ctime-al le lehet kérni a rendszeridőt meg dátum formátumot átlehet alakítani string formátumba. Most hogy átnéztük a header-öket lássunk is bele mi a public és a private között a különbség .A public-ba írt tagok elérhetőek a class-on kívül is ellentéte a private meg csak a classon belül érhetőek el. A konstruktor az egy olyan függvény ami csak akkor megy végbe amikor létrehozzunk a PolarGen típusú objektumokat. Ez az állítás a destruktora is igaz csak ez a program végén fut le.

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

Ebbe a konstruktorba adunk egy alap értéket a nincsTarolt és meghívjuk a srand() függvényt ami generál egy random számot.

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

        do{
            u1 = std::rand () / (RAND_MAX + 1.0); //innentől jön az algoritmus
            u2 = std::rand () / (RAND_MAX + 1.0);
            v1 = 2 * u1 - 1;
            v2 = 2 * u2 - 1;
            w = v1 * v1 + v2 * v2;
        }
        while (w > 1);

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

        tarolt = r * v2;
        nincsTarolt = !nincsTarolt;

        return r * v1; //idáig tart az algoritmus
    }

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

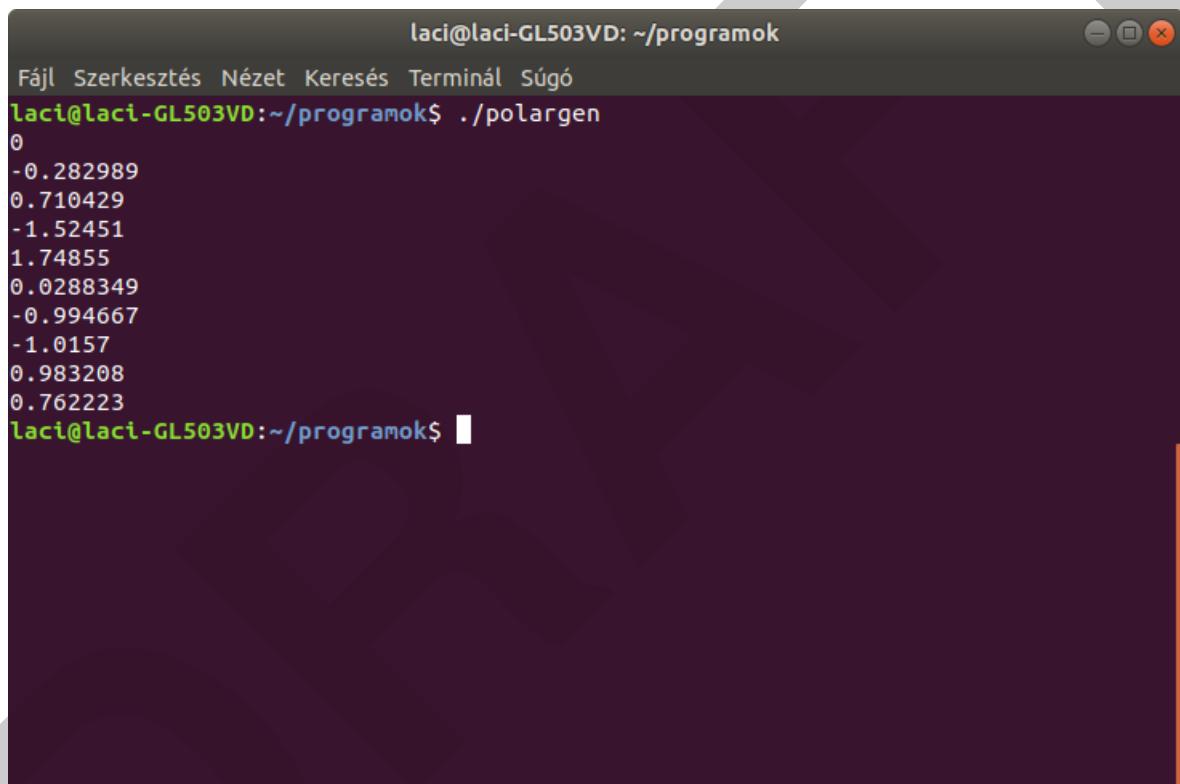
A kovetkezo() függvényünkbe van egy algoritmus mellyel ellenőrizzük hogy van-e tárolt random számunk ha nincs létrehozzunk 2-őt az egyiket visszaadjuk a másikat eltároljuk.

```
int main()
{
    PolarGen rnd;

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

}
```

A mainbe létrehozzuk a PolarGen típusú változót és létrehozunk 10 random számot.



```
laci@laci-GL503VD:~/programok$ ./polargen
0
-0.282989
0.710429
-1.52451
1.74855
0.0288349
-0.994667
-1.0157
0.983208
0.762223
laci@laci-GL503VD:~/programok$
```

6.1. ábra. C++ Run

```
public class PolarGenerator
{
    boolean nincsTarolt = true;
    double tarolt;

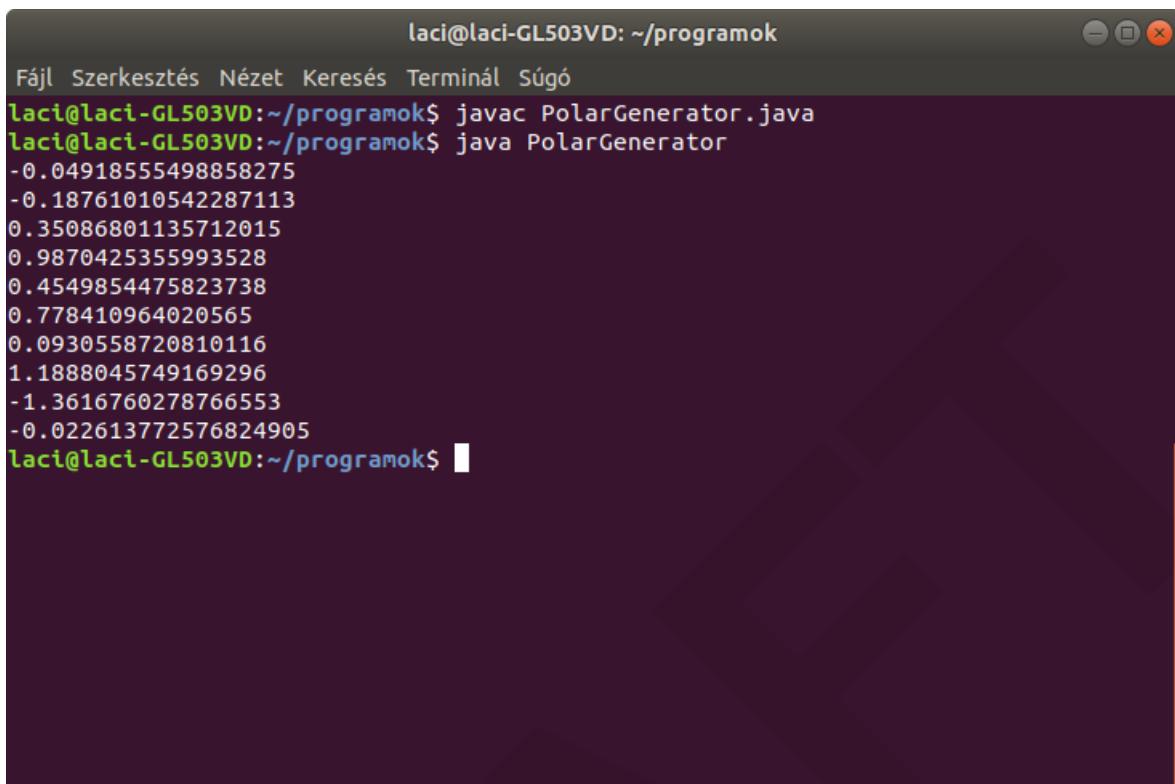
    public PolarGenerator()
    {
        nincsTarolt = true;
    }
```

```
public double kovetkezo()
{
    if(nincsTarolt)
    {
        double u1, u2, v1, v2, w;
        do{
            u1 = Math.random();
            u2 = Math.random();
            v1 = 2* u1 -1;
            v2 = 2* u2 -1;
            w = v1*v1 + v2*v2;
        } while (w>1);

        double r = Math.sqrt((-2 * Math.log(w) / w));
        tarolt = r * v2;
        nincsTarolt = !nincsTarolt;
        return r * v1;
    }
    else
    {
        nincsTarolt = !nincsTarolt;
        return tarolt;
    }
}

public static void main(String[] args)
{
    PolarGenerator g = new PolarGenerator();
    for (int i = 0; i < 10; ++i)
    {
        System.out.println(g.kovetkezo());
    }
}
```





A screenshot of a terminal window titled "laci@laci-GL503VD: ~/programok". The window shows the following command-line session:

```
Fájl Szerkesztés Nézet Keresés Terminál Súgó
laci@laci-GL503VD:~/programok$ javac PolarGenerator.java
laci@laci-GL503VD:~/programok$ java PolarGenerator
-0.04918555498858275
-0.18761010542287113
0.35086801135712015
0.9870425355993528
0.4549854475823738
0.778410964020565
0.0930558720810116
1.1888045749169296
-1.3616760278766553
-0.022613772576824905
laci@laci-GL503VD:~/programok$
```

6.2. ábra. Java Run

6.2. LZW

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

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

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

typedef struct binfa
{
    int ertek;
    struct binfa *bal_nulla;
    struct binfa *jobb_egy;
} BINFA, *BINFA_PTR;
```

A header-öket nem is magyarázom mert már ismerjük őket. Elsőnek amit látunk létrehozunk egy struktúrát binfa néven ami tartalmaz 3 értéket a bal és jobb gyermekét és a gyermekekre mutató mutatót.

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

Az uh_elem() függvény az foglal egy helyet a BINFA tipusú változónak majd a return-be visszaadunk egy üres területre mutató pointert.

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

Deklarálunk néhány statisztikára használható függvényt.

```
int  
main (int argc, char **argv)  
{  
    char b;  
  
    BINFA_PTR gyoker = uj_elem ();  
    gyoker->ertek = '/';  
    gyoker->bal nulla = gyoker->jobb_egy = NULL;  
    BINFA_PTR fa = gyoker;
```

Itt létrehozzuk a gyökeret a gyökér értéket per jelre állítjuk és a bal és jobb gyereket null-ra állítjuk mivel még üres a fánk és vegül a fa mutatót a gyökérre állítjuk.

```
while (read (0, (void *) &b, 1))  
{  
//     write (1, &b, 1);  
    if (b == '0')  
    {  
        if (fa->bal nulla == NULL)  
        {  
            fa->bal nulla = uj_elem ();  
            fa->bal nulla->ertek = 0;  
            fa->bal nulla->bal nulla = fa->bal nulla->jobb_egy = NULL;  
            fa = gyoker;  
        }  
    }
```

```
else
{
    fa = fa->bal_nulla;
}
else
{
    if (fa->jobb_egy == NULL)
    {
        fa->jobb_egy = uj_elem ();
        fa->jobb_egy->ertek = 1;
        fa->jobb_egy->bal_nulla = fa->jobb_egy->jobb_egy = NULL;
        fa = gyoker;
    }
    else
    {
        fa = fa->jobb_egy;
    }
}
}
```

A while ciklusban hozzuk létre a binfákat. A standard inputól fogadjuk a bemenetet bitenként. Ha a bemenet 0, akkor megnézzük hogy van-e nullás gyermeké ha nincs a akkor kreálunk egyet és a fa mutatót visszaállítjuk a gyökérre.Ha a bemenet nem 0 akkor ellenőrizzük hogy van jobb oldali gyermeké ha nincs létrehozzuk és ismét a fa mutatót visszaállítjuk a gyökérre de ha van akkor a mutató a jobb oldali gyermekre fog mutatni.

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

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

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

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

/* Ághosszak szórásának kiszámítása */
atlagosszeg = 0;
```

```
melyseg = 0;
atlagdb = 0;
szorasosszeg = 0.0;

rszoras (gyoker);

double szoras = 0.0;

if (atlagdb - 1 > 0)
    szoras = sqrt( szorasosszeg / (atlagdb - 1));
else
    szoras = sqrt (szorasosszeg);

printf ("altag=%f\nszoras=%f\n", atlag, szoras);

szabadit (gyoker);
}
```

A mainbe létrehozunk egy pár változót amibe statisztikai adatokat fogunk tárolni.

```
int atlagosszeg = 0, melyseg = 0, atlagdb = 0;

void
ratlag (BINFA_PTR fa)
{

if (fa != NULL)
{
    ++melyseg;
    ratlag (fa->jobb_egy);
    ratlag (fa->bal_nulla);
    --melyseg;

    if (fa->jobb_egy == NULL && fa->bal_nulla == NULL)
    {

        ++atlagdb;
        atlagosszeg += melyseg;

    }
}

}
```

Itt a fa átlagját számoljuk ki.

```
// a Javacska ONE projekt Hetedik Szem/TudatSzamitas.java mintajara
// http://sourceforge.net/projects/javacska/
```

```
// az atlag() hivasakor is inicializálni kell őket, a
// a rekurzív bejárás használja
double szorasosszeg = 0.0, atlag = 0.0;

void
rszoras (BINFA_PTR fa)
{

    if (fa != NULL)
    {
        ++melyseg;
        rszoras (fa->jobb_egy);
        rszoras (fa->bal nulla);
        --melyseg;

        if (fa->jobb_egy == NULL && fa->bal nulla == NULL)
        {

            ++atlagdb;
            szorasosszeg += ((melyseg - atlag) * (melyseg - atlag));
        }
    }
}
```

Itt meg a szórást.



```
//static int melyseg = 0;
int max_melyseg = 0;

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

}

A kiír segítségével fogjuk a fánkat kiírni standard outputra most inorder bejárást fogunk használni.

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

Szabadít rész a programunk destruktora.A lefoglalt tárterületet a free() függvényel szabadítjuk fel.De mi előtt a szülőtől eltávolítjuk előtte a gyerekeket kell persz.

```
laci@laci-GL503VD: ~/programok/oldbinfa
Fájl Szerkesztés Nézet Keresés Terminál Súgó
laci@laci-GL503VD:~/programok/oldbinfa$ gcc alap.c -o alap
laci@laci-GL503VD:~/programok/oldbinfa$ ./alap <t.txt
0100010
1010001
2323525671
346319653

-----1(7)
-----1(6)
-----1(5)
-----1(4)
-----1(3)
-----1(2)
---/(1)
-----1(4)
-----1(3)
-----0(4)
---0(2)
-----1(4)
-----0(3)
melyseg=7laci@laci-GL503VD:~/programok/oldbinfa$
```

6.3. ábra. Futtatás

6.3. Fabejárás

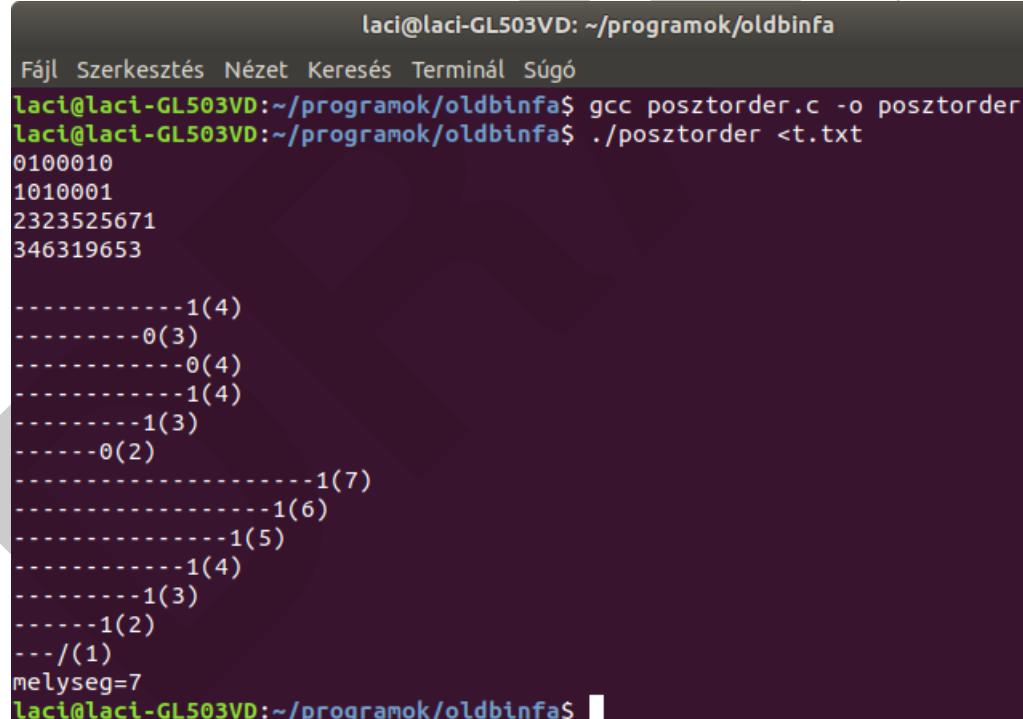
Járd be az előző (inorder bejárású) fát pre- és posztorder is!

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Posztorder Bejárás

```
void
kiir (BINFA_PTR elem)
{
    if (elem != NULL)
    {
        ++melyseg;
        if (melyseg > max_melyseg)
            max_melyseg = melyseg;
        kiir (elem->jobb_egy);
        kiir (elem-> bal_nulla)
        for (int i = 0; i < melyseg; ++i)
            printf ("---");
        printf ("%c(%d)\n", elem->ertek < 2 ? '0' : elem->ertek ↔
               , melyseg-1);
        --melyseg;
    }
}
```



The screenshot shows a terminal window titled "laci@laci-GL503VD: ~/programok/oldbinfa". The terminal displays the following output:

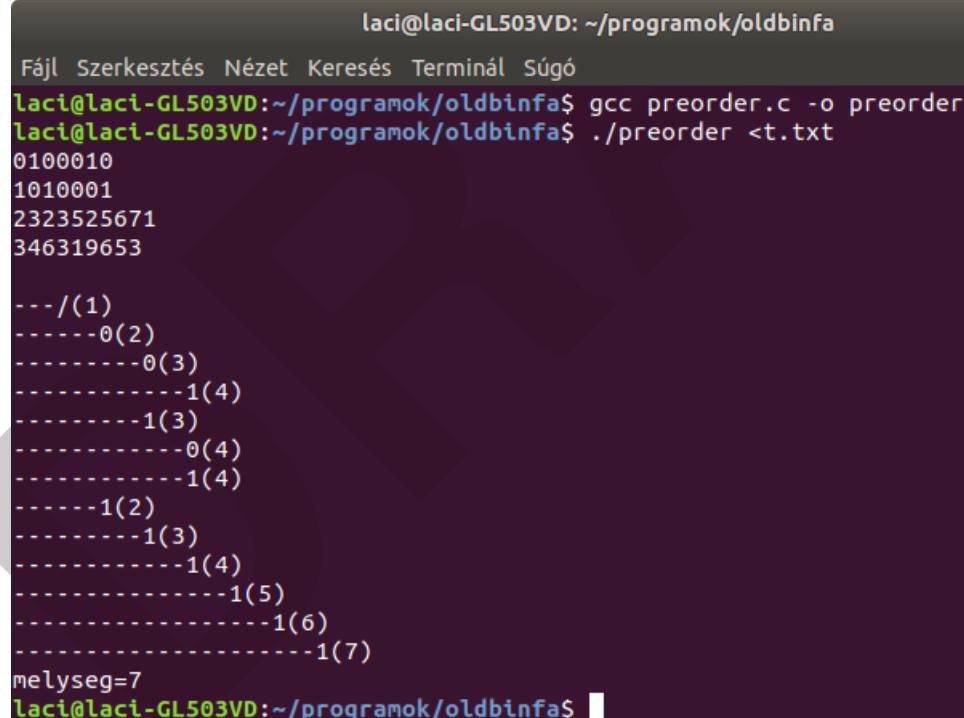
```
Fájl Szerkesztés Nézet Keresés Terminál Súgó
laci@laci-GL503VD:~/programok/oldbinfa$ gcc posztorder.c -o posztorder
laci@laci-GL503VD:~/programok/oldbinfa$ ./posztorder <t.txt
0100010
1010001
2323525671
346319653

-----1(4)
----0(3)
----0(4)
----1(4)
---1(3)
--0(2)
-----1(7)
-----1(6)
-----1(5)
-----1(4)
-----1(3)
-----1(2)
---/(1)
melyseg=7
laci@laci-GL503VD:~/programok/oldbinfa$
```

6.4. ábra. Futtatás

Preorder Bejárás

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



```
laci@laci-GL503VD: ~/programok/oldbinfa
Fájl Szerkesztés Nézet Keresés Terminál Súgó
laci@laci-GL503VD:~/programok/oldbinfa$ gcc preorder.c -o preorder
laci@laci-GL503VD:~/programok/oldbinfa$ ./preorder <t.txt
0100010
1010001
2323525671
346319653

---/(1)
-----0(2)
-----0(3)
-----1(4)
-----1(3)
-----0(4)
-----1(4)
-----1(2)
-----1(3)
-----1(4)
-----1(5)
-----1(6)
-----1(7)
melyseg=7
laci@laci-GL503VD:~/programok/oldbinfa$
```

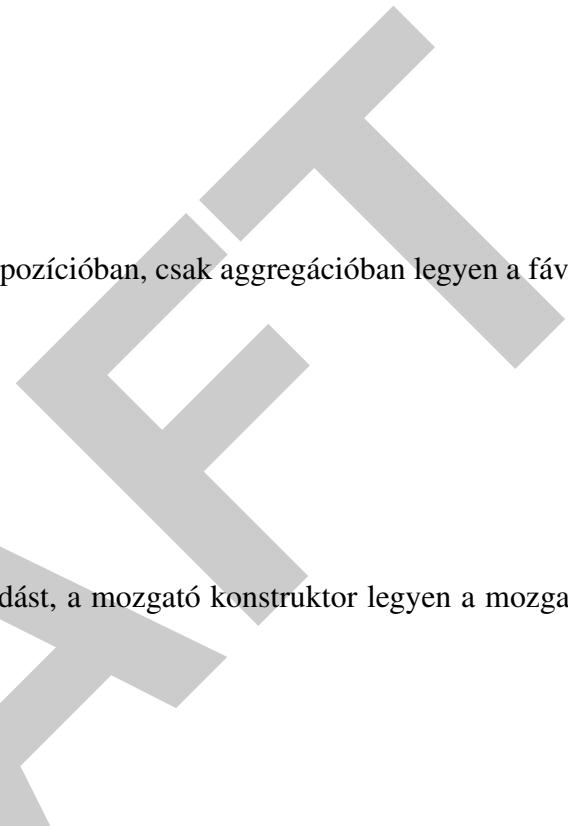
6.5. ábra. Futtatás

6.4. Tag a gyökér

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

Megoldás videó:

Megoldás forrása:



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:

6.6. Mozgató szemantika

Írj az előző programhoz mozgató konstruktort és értékkadást, a mozgató konstruktor legyen a mozgató értékkadásra alapozva!

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

6.4-6.6

```
#include <iostream>

template <typename ValueType>
class BinTree {

protected:
    class Node {

private:
    ValueType value;
    Node *left;
    Node *right;
    int count{0};

    // TODO rule of five
    Node(const Node &);
    Node & operator=(const Node &);
    Node(Node &&);
    Node & operator=(Node &&);

public:
```

```

Node(ValueType value): value(value), left(nullptr), right(nullptr) ←
{
    ValueType getValue(){return value;}
    Node * leftChild(){return left;}
    Node * rightChild(){return right;}
    void leftChild(Node * node){left = node;}
    void rightChild(Node * node){right = node;}
    int getCount(){return count;}
    void incCount(){++count;}
};

Node *root;
Node *treep;
int depth{0};

```

Elsőnek includeoljuk az iostream-et utána létrehozunk egy template osztályt aminek adunk egy ValueType tipus paramétert amire a nodokba lévő értékekre mutatunk. Protected részbe csinálunk egy node osztályt. Private részben definiáljuk a ValueType-unkat value-re létrehozunk a bal és jobb gyermekre pointereket és létrehozunk egy számlálót "programozó pukkasztó" stílusban. TODO résznél felvesszük a Node másoló konstruktort ami kap egy konstants referenciát és ezt eljátszik mégegyszer a jobb gyermek referenciaira is. A public elsőnek megírjuk a node konstuktorát aminek megadjuk a value értékét tipust a bal és jobb gyermeket. Csinálunk egy node gyökér mutatót és egy treep mutatót plusz egy mélység számlálót.

```

private:
    // TODO rule of five
    BinTree(const BinTree &);
    BinTree & operator=(const BinTree &);
    BinTree(const BinTree &&);
    BinTree & operator=(const BinTree &&);

public:
    BinTree(Node *root = nullptr, Node *treep = nullptr): root(root), treep ←
        (treep) {}
    ~BinTree() {
        deltree(root);
    }
    BinTree & operator<<(ValueType value);
    void print(){print(root, std::cout);}
    void print(Node *node, std::ostream & os);
    void deltree(Node *node);

};

```

Privátban újra elvégezzük amit részleteztem csak a BinTree -re. Publicban BinTree nek megadunk 2 alapértelmezett értéket és root-ba berakom a root pointert és így járok el a treep-el is. Példűnyosítjuk a BinTree-t és a destrukturát.

```

template <typename ValueType>
class ZLWTtree : public BinTree<ValueType> {

```

```
public:  
    ZLWTree(): BinTree<ValueType>(new typename BinTree<ValueType>::Node ←  
        ('/')) {  
        this->treep = this->root;  
    }  
    ZLWTree & operator<<(ValueType value);  
};
```

Itt megadjuk hogy a fát / jellet legyen feldarabolva

```
template <typename ValueType>  
BinTree<ValueType> & BinTree<ValueType>::operator<<(ValueType value)  
{  
    if(!treep) {  
  
        root = treep = new Node(value);  
  
    } else if (treep->getValue() == value) {  
  
        treep->incCount();  
  
    } else if (treep->getValue() > value) {  
  
        if(!treep->leftChild()) {  
  
            treep->leftChild(new Node(value));  
  
        } else {  
  
            treep = treep->leftChild();  
            *this << value;  
        }  
  
    } else if (treep->getValue() < value) {  
  
        if(!treep->rightChild()) {  
  
            treep->rightChild(new Node(value));  
  
        } else {  
  
            treep = treep->rightChild();  
            *this << value;  
        }  
  
    }  
}
```

```
treep = root;  
  
return *this;  
}
```

Itt van a binfa feltöltésa ami röviden megnézi hogy van e a node-nak bal vagy jobb gyereke ha nincs csinálha meg van akkor továbbléünk.

```
template <typename ValueType>  
ZLWTree<ValueType> & ZLWTree<ValueType>::operator<< (ValueType value)  
{  
  
    if(value == '0') {  
  
        if(!this->treep->leftChild()) {  
  
            typename BinTree<ValueType>::Node * node = new typename BinTree <=   
                <ValueType>::Node (value);  
            this->treep->leftChild(node);  
            this->treep = this->root;  
  
        } else {  
  
            this->treep = this->treep->leftChild();  
        }  
  
    } else {  
  
        if(!this->treep->rightChild()) {  
  
            typename BinTree<ValueType>::Node * node = new typename BinTree <=   
                <ValueType>::Node (value);  
            this->treep->rightChild(node);  
            this->treep = this->root;  
  
        } else {  
  
            this->treep = this->treep->rightChild();  
        }  
  
    }  
  
    return *this;  
}
```

Itt ismét a gyermeket létezését vizsgáljuk.

```
template <typename ValueType>  
void BinTree<ValueType>::print (Node *node, std::ostream & os)  
{
```

```
if (node)
{
    ++depth;
    print(node->leftChild(), os);

    for(int i{0}; i<depth; ++i)
        os << "---";
    os << node->getValue() << " " << depth << " " << node->getCount() ←
        << std::endl;

    print(node->rightChild(), os);
    --depth;
}

}
```

Itt nézzük meg a fánknak a depth-jét.

```
template <typename ValueType>
void BinTree<ValueType>::deltree(Node *node)
{
    if (node)
    {
        deltreetree(node->leftChild());
        deltreetree(node->rightChild());

        delete node;
    }
}
```

Itt van a destrukturunk aminek a feladat hogy a binfat és a gyeremekeit likvidálja amivel memóriát szabadít fel.

```
int main(int argc, char** argv, char ** env)
{
    BinTree<int> bt;

    bt << 8 << 9 << 5 << 2 << 7;

    bt.print();

    std::cout << std::endl;

    ZLWTtree<char> zt;

    zt ←
    <<'0'<<'1'<<'1'<<'1'<<'1'<<'0'<<'0'<<'1'<<'0'<<'0'<<'1'<<'0'<<'0'<<'1'<<'0'
```

```
    zt.print();  
}
```

Main-nünkben meg csak tolunk egy pár tesztet hogy működik e amit írtunk.

A másoló és mozgató rész z3a18-ból

```
public:  
    BinTree(Node *root = nullptr, Node *treep=nullptr): root(root), treep( ←  
        treep){  
        std::cout << "BT ctor "<< std::endl;  
    }  
    BinTree(const BinTree & old){  
        std::cout << "BT copy ctor "<< std::endl;  
        root = cp(old.root,old.treep);  
    }  
  
    Node * cp(Node *node, Node *treep){  
        Node * newNode = nullptr;  
  
        if(node){  
            newNode = new Node(node->getValue());  
  
            newNode->leftChild(cp(node->leftChild(),treep));  
            newNode->rightChild(cp(node->rightChild(),treep));  
  
            if(node == treep){  
                this->treep= newNode;  
            }  
        }  
  
        return newNode;  
    }  
  
    BinTree & operator =(const BinTree & old){  
        std::cout << "BT copy assign "<< std::endl;  
  
        BinTree tmp{old};  
        std::swap(*this, tmp);  
        return *this;  
    }  
    BinTree(BinTree && old){  
        std::cout << "BT move ctor "<< std::endl;  
        root= nullptr;
```

```
*this = std::move(old);

}

BinTree & operator =(BinTree && old) {
    std::cout << "BT move assign " << std::endl;

    std::swap(old.root, root);
    std::swap(old.treep, treep);

    return *this;
}

~BinTree() {
    std::cout << "BT dtor " << std::endl;
    deltree(root);
}
```

A BinTree osztály public részbe kerül és eltávolítjuk a lekötéseket amiket z3a17-ben használtunk.

```
BinTree(Node *root = nullptr, Node *treep=nullptr): root(root), treep(←
    treep) {
    std::cout << "BT ctor " << std::endl;

}
```

Itt a node*root és a node*treep alapértelmezett értéket kapnak amik nullpointerek lesznek és a root megkapja a root-ot és a treep is megkapja az értékét. Ha ezek sikérülnek kiírjuk hogy BT ctor.

```
BinTree(const BinTree & old) {
    std::cout << "BT copy ctor " << std::endl;

    root = cp(old.root,old.treep);
}
```

Ez lesz itt a másoló konstruktorunk. Bintree bekéri a másolandó fát és az old-ot. Ezek után a rootnak odaadjuk a cp függvenyel az old gyökerünket ls treepet.

```
Node * cp(Node *node, Node *treep) {

    Node * newNode = nullptr;

    if(node) {
        newNode = new Node(node->getValue());

        newNode->leftChild(cp(node->leftChild(),treep));
        newNode->rightChild(cp(node->rightChild(),treep));
    }
}
```

```
    if(node == treep) {
        this->treep= newNode;
    }
}

return newNode;

}
```

A másoló függvény kéri a másolandó Node pointerjét és a treep mutatót. Ezután létrehozunk egy új node* pointert amiit a nullpointerre állítjuk. Ha van node-unk akkor új node egyenlő egy new node-ra amibe beletoljuk a node értékét. Ezek után az új node-unkba bal és jobb gyermekéibe beletoljuk a másolandó fa gyermekeit és treep-jét. Végül ha a node egyenlő a treep-el akkor a treep megkapja az új node-ot.

```
BinTree & operator =(const BinTree & old){
    std::cout << "BT copy assign "<< std::endl;

    BinTree tmp{old};
    std::swap(*this, tmp);
    return *this;

}
```

A másolás konstruktor hozzárendelése.

```
BinTree(BinTree && old){
    std::cout << "BT move ctor "<< std::endl;
    root= nullptr;

    *this = std::move(old);

}
```

A mozgató konstruktor. A root-ot nullpointerre mutatjuk kiirajtuk hogy bt move assisgn és felcseéljük az old.root, root-al és a old.treep-et treep-el majd vissza terunoljuk a this* pointert

```
BinTree & operator =(BinTree && old){
    std::cout << "BT move assign "<< std::endl;

    std::swap(old.root,root);
    std::swap(old.treep,treep);

    return *this;
}
```

7. fejezet

Helló, Conway!

7.1. Hangyszimulációk

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

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

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

A program a hangyák feromonnal való kommunikációját szimulálja. A képernyőt felosztjuk cellákra és a cellákban levő hangyák megpróbálják elérni azt a társukat akinek a legerőbb a feromon szintje. A cellák feromon szintje folyamatosan csökken kivéve ha egy hangya belesétál egy feromon foltba mert akkor megnő a cella feromon tartalma.

The screenshot shows a terminal window with a dark background and light-colored text. The title bar reads "laci@laci-GL503VD: ~/programok/hangya-sim". The terminal content is as follows:

```
Fájl Szerkesztés Nézet Keresés Terminál Súgó
laci@laci-GL503VD:~/programok/hangya-sim$ qmake -project
laci@laci-GL503VD:~/programok/hangya-sim$ qmake hangya-sim.pro
laci@laci-GL503VD:~/programok/hangya-sim$ make
make: Nothing to be done for 'first'.
laci@laci-GL503VD:~/programok/hangya-sim$ ./myrmecologist
```

7.1. ábra. Terminálba való futtatás

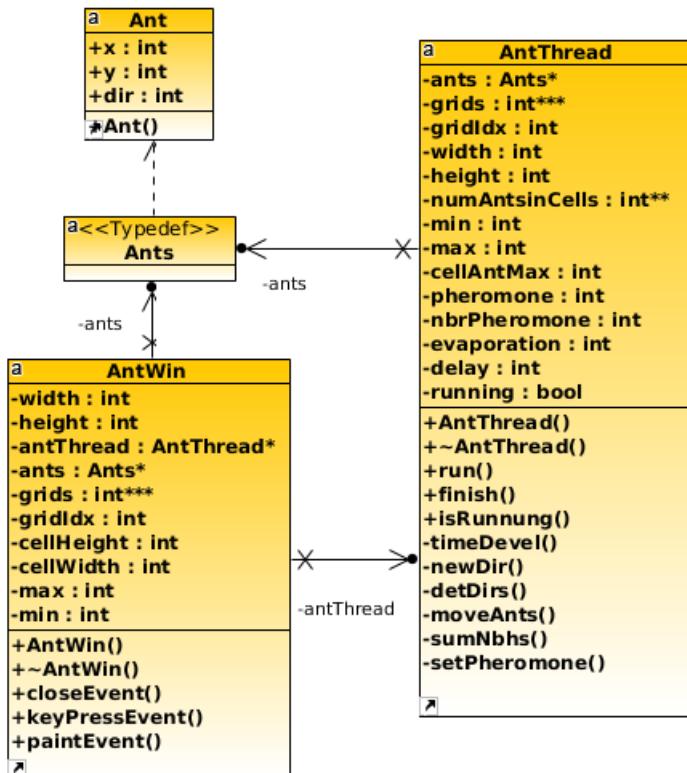
A szimulációnkon renegetek minden beállíthatunk kapcsolók segítségével. De persze nem kötelező megadni kapcsolókat mert vannak alapértelmezett értékek.

Lista a kapcsolókról:

- w cellák szélességét
- m cellák magasságát
- n a hangyák száma
- t a lépések gyakorisága (Milliszekundum)
- p feromon párolgás gyorsasága
- f hangya rálép egy feromon cellára mennyivel növelje annak értékét
- d feromon cellák kezdő értéke
- a maximális feromon érték
- i minimális feromon érték
- s hangya mennyi feromont hagyjon a szomszédos cellákba
- c egy cellába max hány hangy lehet

A main.cpp-be lévő futtatási javaslat

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



7.2. ábra. UML ábra

Na most hogy átnéztük a futtatást nézzünk is bele a forráskódba.

```

#ifndef ANT_H
#define ANT_H

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

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

};

typedef std::vector<Ant> Ants;

```

Ebben a részben a hangyák helyzetét határozzuk meg az x és y kordinátákkal. A helyzetén kívül a hangya irányát is itt számoljuk ki melyet a dir változóba tároljuk. Az utolsó sorban levő typefef -el az Ant tipusú elemekből álló vektorokat az Ants -el tudunk hivatkozni. A következő osztályunk az AntWin mely az antwin.h és antwin.cpp-ben találunk.

```
#ifndef ANTWIN_H
#define ANTWIN_H

#include <QMainWindow>
#include <QPainter>
#include <QString>
#include <QCloseEvent>
#include "antthread.h"
#include "ant.h"

class AntWin : public QMainWindow
{
    Q_OBJECT

public:
    AntWin(int width = 100, int height = 75,
            int delay = 120, int numAnts = 100,
            int pheromone = 10, int nbhPheromon = 3,
            int evaporation = 2, int cellDef = 1,
            int min = 2, int max = 50,
            int cellAntMax = 4, QWidget *parent = 0);

    AntThread* antThread;

    void closeEvent ( QCloseEvent *event ) {

        antThread->finish();
        antThread->wait();
        event->accept();
    }

    void keyPressEvent ( QKeyEvent *event )
    {

        if ( event->key() == Qt::Key_P ) {
            antThread->pause();
        } else if ( event->key() == Qt::Key_Q
                    || event->key() == Qt::Key_Escape ) {
            close();
        }
    }

    virtual ~AntWin();
    void paintEvent(QPaintEvent*);
```

```
private:

    int ***grids;
    int **grid;
    int gridIdx;
    int cellWidth;
    int cellHeight;
    int width;
    int height;
    int max;
    int min;
    Ants* ants;

public slots :
    void step ( const int &);

};

#endif
```

A QMainWIndow osztály meghívásából tudjuk létrehozni a programunk ablakát. Mivel valamit ábrázolni is akarunk szükségünk van a QPainter osztályra. A QTString osztályal tudunk unicode stringeket tárolni, a QCloseEvent segítségével tudjuk a program bezárását szabályozni. Ez a header kapcsolja össze az Ant és az AntThread osztályokat. Szöval gyakorlatilag ebben a fájlban történik az ablak létrehozás és itt állítjuk be az egyes paramétereket plusz a program futtatását és szüneteltetését is itt vegezzük.

```
#ifndef ANTTHREAD_H
#define ANTTHREAD_H

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

class AntThread : public QThread
{
    Q_OBJECT

public:
    AntThread(Ants * ants, int ***grids, int width, int height,
              int delay, int numAnts, int pheromone, int nbrPheromone,
              int evaporation, int min, int max, int cellAntMax);

    ~AntThread();

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

```
void pause()
{
    paused = !paused;
}

bool isRunning()
{
    return running;
}

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

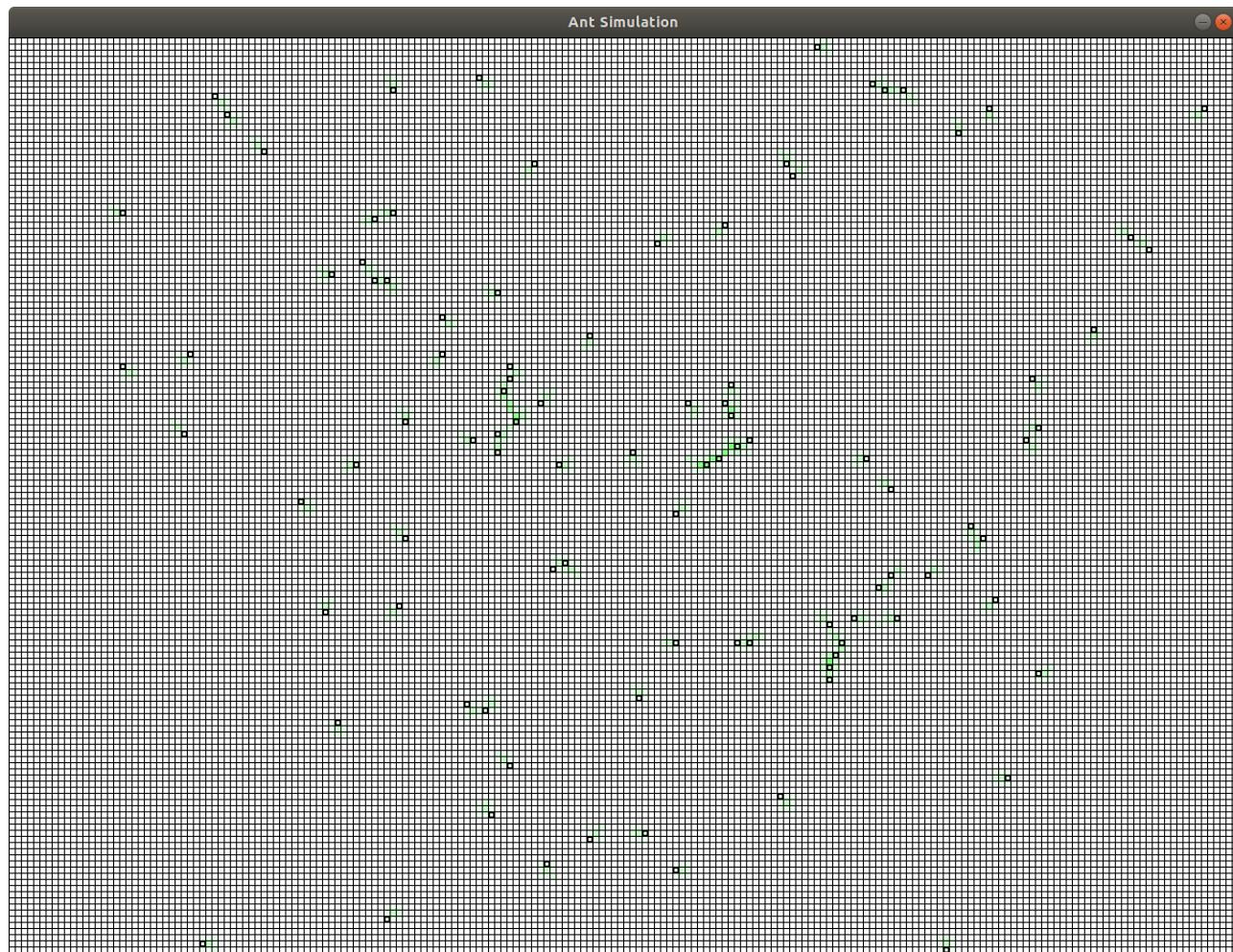
    void timeDevel();

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

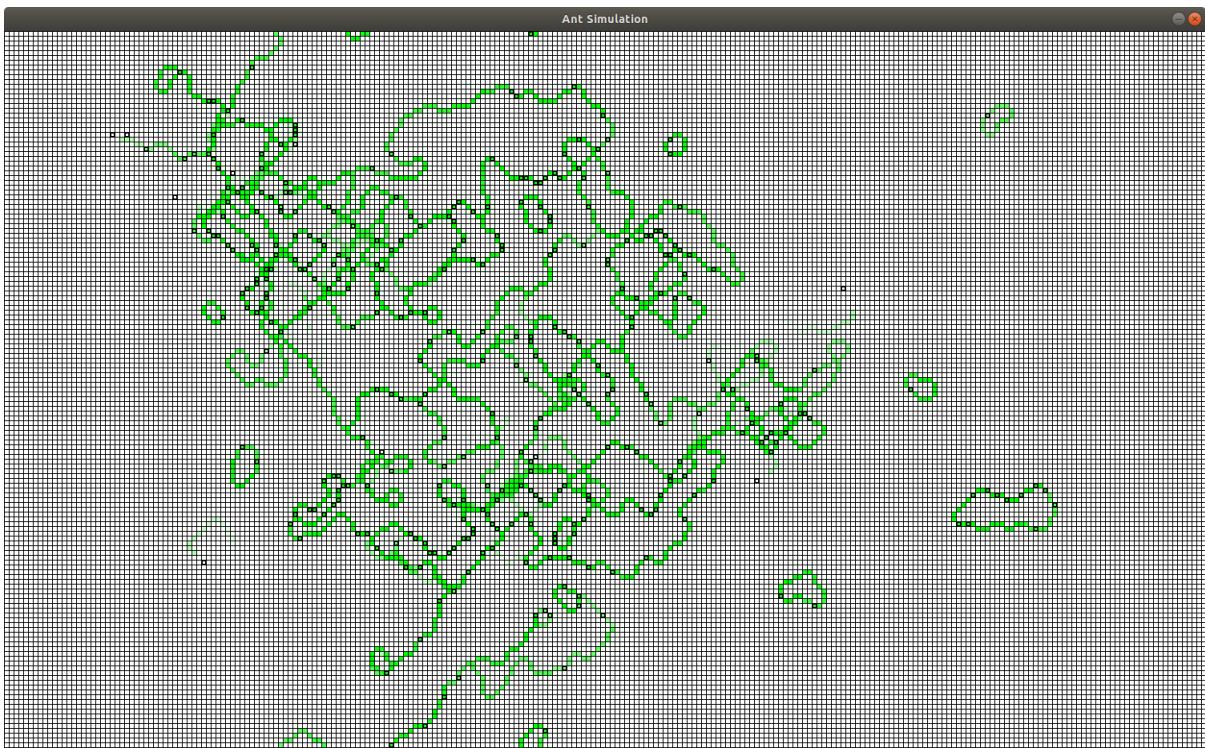
signals:
    void step ( const int &);

};
```

A számításokat az AntThread.h és AntThread.cpp -ben végezzük.A QThread osztályra szükségünk van hogy kezelje a program szálait. Az AntThread osztály megkapja azokat az értékeket amit az AntWin megkapott program elkezdi mozgatni a hangyákat.Kiszámolja hogy merre menjenek a feromon éréküket a cella max érték alapján állítja az egyes cellák feromonértékeit és magadja az AntWIIn osztálynak, hogy mely cellákat kell átfesteni.



7.3. ábra. Hangya szimuláció kapcsolók nélkül



7.4. ábra. Hangya szimuláció a recommended kapcsolókkal

7.2. Java életjáték

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

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

A négyzetrács mezőit celláknak, a korongokat sejteknek nevezzük. Egy cella környezete a hozzá legközelebb eső 8 mező (tehát a cellához képest „átlósan” elhelyezkedő cellákat is figyelembe vesszük, feltesszük hogy a négyzetrácsnak nincs széle). Egy sejt/cella szomszédai a környezetében lévő sejtek. A játék körökre osztott, a kezdő állapotban tetszőleges számú (egy vagy több) cellába sejteket helyezünk. Ezt követően a játékosnak nincs beleszólása a játékmenetbe. Egy sejttel (cellával) egy körben a következő három dolog történhet: A sejt túléli a kört, ha két vagy három szomszédja van. A sejt elpusztul, ha kettőnél kevesebb (elszigetelődés), vagy háromnál több (túlnépesedés) szomszédja van. Új sejt születik minden olyan cellában, melynek környezetében pontosan három sejt található.

```
public class Sejtautomata extends java.awt.Frame implements Runnable ←  
{  
    /** Egy sejt lehet élő */  
    public static final boolean ÉLŐ = true;  
    /** vagy halott */  
    public static final boolean HALOTT = false;  
    /** Két rácst használunk majd, az egyik a sejttér állapotát
```

```
* a t_n, a másik a t_n+1 időpillanatban jellemzi. */
protected boolean [][] [] rácsok = new boolean [2][][];
/** Valamelyik rácsra mutat, technikai jellegű, hogy ne kelljen a
 * [2][][]-ból az első dimenziót használni, mert vagy az egyikre
 * állítjuk, vagy a másikra. */
protected boolean [] [] rács;
/** Megmutatja melyik rács az aktuális: [rácsIndex][][] */
protected int rácsIndex = 0;
/** Pixelben egy cella adatai. */
protected int cellaSzélesség = 20;
protected int cellaMagasság = 20;
/** A sejttér nagysága, azaz hányszor hány cella van? */
protected int szélesség = 20;
protected int magasság = 10;
/** A sejttér két egymást követő t_n és t_n+1 diszkrét időpillanata
 * közötti valós idő. */
protected int várakozás = 1000;
// Pillanatfelvétel készítéséhez
private java.awt.Robot robot;
/** Készítsünk pillanatfelvételt? */
private boolean pillanatfelvétel = false;
/** A pillanatfelvételek számozásához. */
private static int pillanatfelvételSzámláló = 0;
/**
 * Létrehoz egy <code>Sejtautomata</code> objektumot.
 *
 * @param szélesség a sejttér szélessége.
 * @param magasság a sejttér szélessége.
 */
public Sejtautomata(int szélesség, int magasság) {
    this.szélesség = szélesség;
    this.magasság = magasság;
    // A két rács elkészítése
    rácsok[0] = new boolean[magasság][szélesség];
    rácsok[1] = new boolean[magasság][szélesség];
    rácsIndex = 0;
    rács = rácsok[rácsIndex];
    // A kiinduló rács minden cellája HALOTT
    for(int i=0; i<rács.length; ++i)
        for(int j=0; j<rács[0].length; ++j)
            rács[i][j] = HALOTT;
    // A kiinduló rácsra "élőlényeket" helyezünk
    //sikló(rács, 2, 2);
    siklóKilövő(rács, 5, 60);
    // Az ablak bezárásakor kilépünk a programból.
    addWindowListener(new java.awt.event.WindowAdapter() {
        public void windowClosing(java.awt.event.WindowEvent e) {
            setVisible(false);
            System.exit(0);
        }
    }
```

```
});  
// A billentyűzetről érkező események feldolgozása  
addKeyListener(new java.awt.event.KeyAdapter() {  
    // Az 'k', 'n', 'l', 'g' és 's' gombok lenyomását figyeljük  
    public void keyPressed(java.awt.event.KeyEvent e) {  
        if(e.getKeyCode() == java.awt.event.KeyEvent.VK_K) {  
            // Felezük a cella méreteit:  
            cellaSzélesség /= 2;  
            cellaMagasság /= 2;  
            setSize(Sejtautomata.this.szélesség*cellaSzélesség,  
                    Sejtautomata.this.magasság*cellaMagasság);  
            validate();  
        } else if(e.getKeyCode() == java.awt.event.KeyEvent.VK_N) {  
            // Duplázzuk a cella méreteit:  
            cellaSzélesség *= 2;  
            cellaMagasság *= 2;  
            setSize(Sejtautomata.this.szélesség*cellaSzélesség,  
                    Sejtautomata.this.magasság*cellaMagasság);  
            validate();  
        } else if(e.getKeyCode() == java.awt.event.KeyEvent.VK_S)  
            pillanatfelvétel = !pillanatfelvétel;  
        else if(e.getKeyCode() == java.awt.event.KeyEvent.VK_G)  
            várakozás /= 2;  
        else if(e.getKeyCode() == java.awt.event.KeyEvent.VK_L)  
            várakozás *= 2;  
        repaint();  
    }  
});  
// Egér kattintó események feldolgozása:  
addMouseListener(new java.awt.event.MouseAdapter() {  
    // Egér kattintással jelöljük ki a nagyítandó területet  
    // bal felső sarkát vagy ugyancsak egér kattintással  
    // vizsgáljuk egy adott pont iterációt:  
    public void mousePressed(java.awt.event.MouseEvent m) {  
        // Az egérmutató pozíciója  
        int x = m.getX()/cellaSzélesség;  
        int y = m.getY()/cellaMagasság;  
        rácsok[rácsIndex][y][x] = !rácsok[rácsIndex][y][x];  
        repaint();  
    }  
});  
// Egér mozgás események feldolgozása:  
addMouseMotionListener(new java.awt.event.MouseMotionAdapter() {  
    // Vonszolással jelöljük ki a négyzetet:  
    public void mouseDragged(java.awt.event.MouseEvent m) {  
        int x = m.getX()/cellaSzélesség;  
        int y = m.getY()/cellaMagasság;  
        rácsok[rácsIndex][y][x] = ÉLŐ;  
        repaint();  
    }  
})
```

```
});  
// Cellaméretek kezdetben  
cellaSzélesség = 10;  
cellaMagasság = 10;  
// Pillanatfelvétel készítéséhez:  
try {  
    robot = new java.awt.Robot()  
        java.awt.GraphicsEnvironment.  
        getLocalGraphicsEnvironment().  
        getDefaultScreenDevice());  
} catch(java.awt.AWTException e) {  
    e.printStackTrace();  
}  
// A program ablakának adatai:  
setTitle("Sejtautomata");  
setResizable(false);  
setSize(szélesség*cellaSzélesség,  
       magasság*cellaMagasság);  
setVisible(true);  
// A sejttér életrekeltése:  
new Thread(this).start();  
}  
/** A sejttér kirajzolása. */  
public void paint(java.awt.Graphics g) {  
    // Az aktuális  
    boolean [][] rács = rácsok[rácsIndex];  
    // rácsot rajzoljuk ki:  
    for(int i=0; i<rács.length; ++i) { // végig lépked a sorokon  
        for(int j=0; j<rács[0].length; ++j) { // s az oszlopok  
            // Sejt cella kirajzolása  
            if(rács[i][j] == ÉLŐ)  
                g.setColor(java.awt.Color.BLACK);  
            else  
                g.setColor(java.awt.Color.WHITE);  
            g.fillRect(j*cellaSzélesség, i*cellaMagasság,  
                      cellaSzélesség, cellaMagasság);  
            // Rács kirajzolása  
            g.setColor(java.awt.Color.LIGHT_GRAY);  
            g.drawRect(j*cellaSzélesség, i*cellaMagasság,  
                      cellaSzélesség, cellaMagasság);  
        }  
    }  
    // Készítünk pillanatfelvételt?  
    if(pillanatfelvétel) {  
        // a biztonság kedvéért egy kép készítése után  
        // kikapcsoljuk a pillanatfelvételt, hogy a  
        // programmal ismerkedő Olvasó ne írja tele a  
        // fájlrendszerét a pillanatfelvételekkel  
        pillanatfelvétel = false;  
        pillanatfelvétel(robot.createScreenCapture
```

```
(new java.awt.Rectangle
    (getLocation().x, getLocation().y,
     szélesség*cellaSzélesség,
     magasság*cellaMagasság)));
}

}

/***
 * Az kérdezett állapotban lévő nyolcszomszédok száma.
 *
 * @param rács a sejttér rács
 * @param sor a rács vizsgált sora
 * @param oszlop a rács vizsgált oszlopa
 * @param állapot a nyolcszomszédok vizsgált állapota
 * @return int a kérdezett állapotbeli nyolcszomszédok száma.
 */
public int szomszédochSzáma(boolean [][] rács,
    int sor, int oszlop, boolean állapot) {
    int állapotúSzomszéd = 0;
    // A nyolcszomszédok végigzongorázása:
    for(int i=-1; i<2; ++i)
        for(int j=-1; j<2; ++j)
            // A vizsgált sejtet magát kihagyva:
            if(!((i==0) && (j==0))) {
                // A sejttérből szélénk szomszédai
                // a szembe oldalakon ("periódikus határfeltétel")
                int o = oszlop + j;
                if(o < 0)
                    o = szélesség-1;
                else if(o >= szélesség)
                    o = 0;

                int s = sor + i;
                if(s < 0)
                    s = magasság-1;
                else if(s >= magasság)
                    s = 0;

                if(rács[s][o] == állapot)
                    ++állapotúSzomszéd;
            }
    return állapotúSzomszéd;
}
/***
 * A sejttér időbeli fejlődése a John H. Conway féle
 * életjáték sejtautomata szabályai alapján történik.
 * A szabályok részletes ismertetését lásd például a
 * [MATEK JÁTÉK] hivatkozásban (Csákány Béla: Diszkrét
 * matematikai játékok. Polygon, Szeged 1998. 171. oldal.)
 */

```

```
public void időFejlődés() {  
  
    boolean [][] rácsElőtte = rácsok[rácsIndex];  
    boolean [][] rácsUtána = rácsok[(rácsIndex+1)%2];  
  
    for(int i=0; i<rácsElőtte.length; ++i) { // sorok  
        for(int j=0; j<rácsElőtte[0].length; ++j) { // oszlopok  
  
            int élők = szomszédokSzáma(rácsElőtte, i, j, ÉLŐ);  
  
            if(rácsElőtte[i][j] == ÉLŐ) {  
                /* Élő élő marad, ha kettő vagy három élő  
                szomszedja van, különben halott lesz. */  
                if(élők==2 || élők==3)  
                    rácsUtána[i][j] = ÉLŐ;  
                else  
                    rácsUtána[i][j] = HALOTT;  
            } else {  
                /* Halott halott marad, ha három élő  
                szomszedja van, különben élő lesz. */  
                if(élők==3)  
                    rácsUtána[i][j] = ÉLŐ;  
                else  
                    rácsUtána[i][j] = HALOTT;  
            }  
        }  
    }  
    rácsIndex = (rácsIndex+1)%2;  
}  
/** A sejttér időbeli fejlődése. */  
public void run() {  
  
    while(true) {  
        try {  
            Thread.sleep(várakozás);  
        } catch (InterruptedException e) {}  
  
        időFejlődés();  
        repaint();  
    }  
}  
/**  
 * A sejttérbe "élőlényeket" helyezünk, ez a "sikló".  
 * Adott irányban halad, másolja magát a sejttérben.  
 * Az élőlény ismertetését lásd például a  
 * [MATEK JÁTÉK] hivatkozásban (Csákány Béla: Diszkrét  
 * matematikai játékok. Polygon, Szeged 1998. 172. oldal.)  
 *  
 * @param rács a sejttér ahová ezt az állatkát helyezzük  
 * @param x a befoglaló téglalal bal felső sarkának oszlopja
```

```
* @param      y      a befoglaló téglalap bal felső sarkának sora
*/
public void sikló(boolean [][] rács, int x, int y) {

    rács[y+ 0][x+ 2] = ÉLŐ;
    rács[y+ 1][x+ 1] = ÉLŐ;
    rács[y+ 2][x+ 1] = ÉLŐ;
    rács[y+ 2][x+ 2] = ÉLŐ;
    rács[y+ 2][x+ 3] = ÉLŐ;

}

/**
 * A sejttérbe "élőlényeket" helyezünk, ez a "sikló ágyú".
 * Adott irányban siklókat lő ki.
 * Az élőlény ismertetését lásd például a
 * [MATEK JÁTÉK] hivatkozásban /Csákány Béla: Diszkrét
 * matematikai játékok. Polygon, Szeged 1998. 173. oldal./,
 * de itt az ábra hibás, egy oszloppal told még balra a
 * bal oldali 4 sejtes négyzetet. A helyes ágyú rajzát
 * láasd pl. az [ÉLET CIKK] hivatkozásban /Robert T.
 * Wainwright: Life is Universal./ (Megemlíthetjük, hogy
 * mindenkettő tartalmaz két felesleges sejtet is.)
 *
 * @param      rács      a sejttér ahová ezt az állatkát helyezzük
 * @param      x      a befoglaló téglalap bal felső sarkának oszlopa
 * @param      y      a befoglaló téglalap bal felső sarkának sora
*/
public void siklóKilövő(boolean [][] rács, int x, int y) {

    rács[y+ 6][x+ 0] = ÉLŐ;
    rács[y+ 6][x+ 1] = ÉLŐ;
    rács[y+ 7][x+ 0] = ÉLŐ;
    rács[y+ 7][x+ 1] = ÉLŐ;

    rács[y+ 3][x+ 13] = ÉLŐ;

    rács[y+ 4][x+ 12] = ÉLŐ;
    rács[y+ 4][x+ 14] = ÉLŐ;

    rács[y+ 5][x+ 11] = ÉLŐ;
    rács[y+ 5][x+ 15] = ÉLŐ;
    rács[y+ 5][x+ 16] = ÉLŐ;
    rács[y+ 5][x+ 25] = ÉLŐ;

    rács[y+ 6][x+ 11] = ÉLŐ;
    rács[y+ 6][x+ 15] = ÉLŐ;
    rács[y+ 6][x+ 16] = ÉLŐ;
    rács[y+ 6][x+ 22] = ÉLŐ;
    rács[y+ 6][x+ 23] = ÉLŐ;
    rács[y+ 6][x+ 24] = ÉLŐ;
```

```
rács[y+ 6][x+ 25] = ÉLŐ;

rács[y+ 7][x+ 11] = ÉLŐ;
rács[y+ 7][x+ 15] = ÉLŐ;
rács[y+ 7][x+ 16] = ÉLŐ;
rács[y+ 7][x+ 21] = ÉLŐ;
rács[y+ 7][x+ 22] = ÉLŐ;
rács[y+ 7][x+ 23] = ÉLŐ;
rács[y+ 7][x+ 24] = ÉLŐ;

rács[y+ 8][x+ 12] = ÉLŐ;
rács[y+ 8][x+ 14] = ÉLŐ;
rács[y+ 8][x+ 21] = ÉLŐ;
rács[y+ 8][x+ 24] = ÉLŐ;
rács[y+ 8][x+ 34] = ÉLŐ;
rács[y+ 8][x+ 35] = ÉLŐ;

rács[y+ 9][x+ 13] = ÉLŐ;
rács[y+ 9][x+ 21] = ÉLŐ;
rács[y+ 9][x+ 22] = ÉLŐ;
rács[y+ 9][x+ 23] = ÉLŐ;
rács[y+ 9][x+ 24] = ÉLŐ;
rács[y+ 9][x+ 34] = ÉLŐ;
rács[y+ 9][x+ 35] = ÉLŐ;

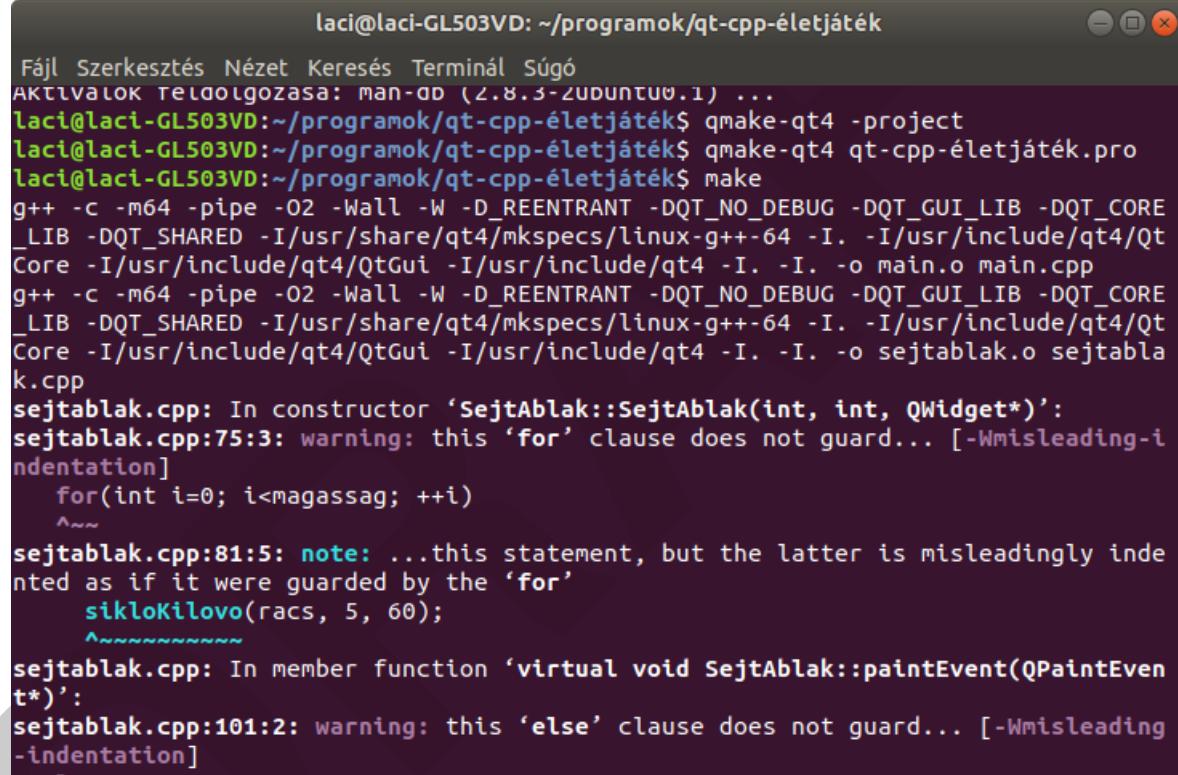
rács[y+ 10][x+ 22] = ÉLŐ;
rács[y+ 10][x+ 23] = ÉLŐ;
rács[y+ 10][x+ 24] = ÉLŐ;
rács[y+ 10][x+ 25] = ÉLŐ;

rács[y+ 11][x+ 25] = ÉLŐ;

}

/** Pillanatfelvételek készítése. */
public void pillanatfelvétel(java.awt.image.BufferedImage felvetel) {
    // A pillanatfelvétel kép fájlneve
    StringBuffer sb = new StringBuffer();
    sb = sb.delete(0, sb.length());
    sb.append("sejtautomata");
    sb.append(++pillanatfelvételszámláló);
    sb.append(".png");
    // png formátumú képet mentünk
    try {
        javax.imageio.ImageIO.write(felvetel, "png",
            new java.io.File(sb.toString()));
    } catch(java.io.IOException e) {
        e.printStackTrace();
    }
}
// Ne villogjon a felület (mert a "gyári" update()
```

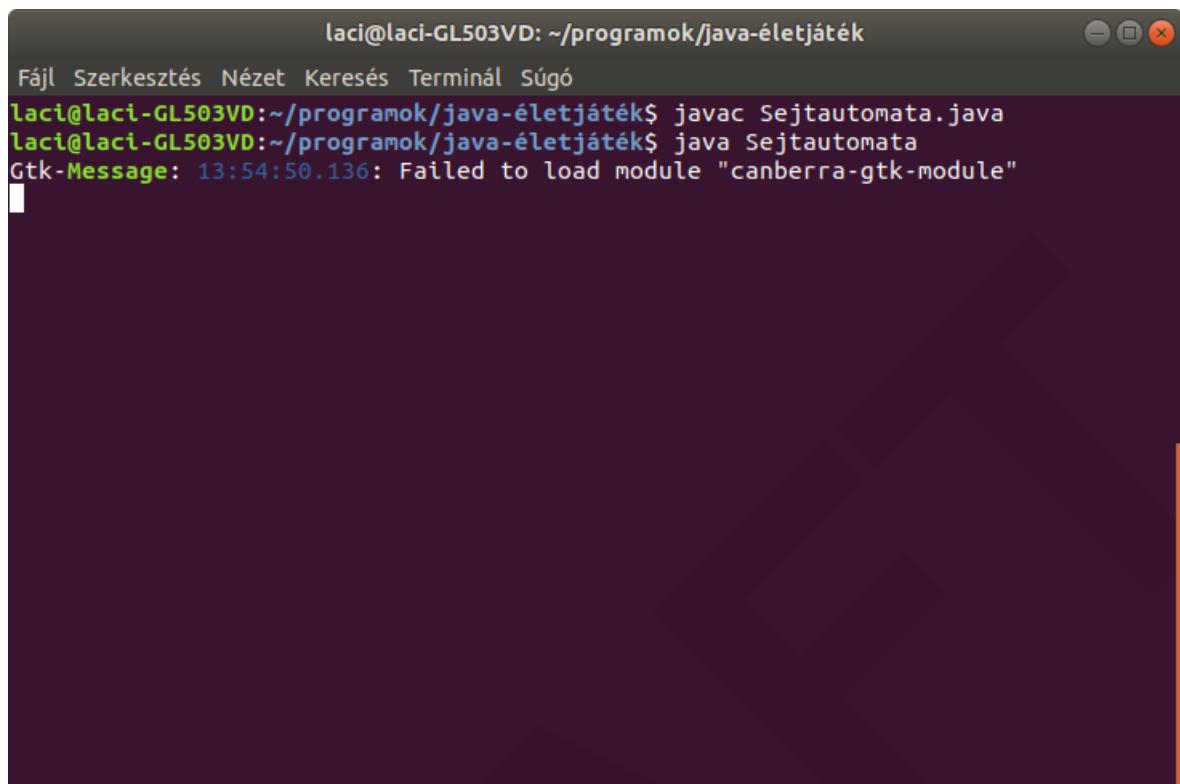
```
// lemeszelné a vászon felületét).
public void update(java.awt.Graphics g) {
    paint(g);
}
/**
 * Példányosít egy Conway-féle életjáték szabályos
 * sejttér obektumot.
 */
public static void main(String[] args) {
    // 100 oszlop, 75 sor mérettel:
    new Sejtautomata(100, 75);
}
```



A terminal window titled "laci@laci-GL503VD: ~/programok/qt-cpp-életjáték". The window shows the following command-line session:

```
Fájl Szerkesztés Nézet Keresés Terminál Súgó
AKTÍVÁLOK TELAOLOGZASA: man-OO (2.8.3-ZUBUNTU0.1) ...
laci@laci-GL503VD:~/programok/qt-cpp-életjáték$ qmake-qt4 -project
laci@laci-GL503VD:~/programok/qt-cpp-életjáték$ qmake-qt4 qt-cpp-életjáték.pro
laci@laci-GL503VD:~/programok/qt-cpp-életjáték$ make
g++ -c -m64 -pipe -O2 -Wall -W -D_REENTRANT -DQT_NO_DEBUG -DQT_GUI_LIB -DQT_CORE_LIB -DQT_SHARED -I/usr/share/qt4/mkspecs/linux-g++-64 -I. -I/usr/include/qt4/QtCore -I/usr/include/qt4/QtGui -I/usr/include/qt4 -I. -I. -o main.o main.cpp
g++ -c -m64 -pipe -O2 -Wall -W -D_REENTRANT -DQT_NO_DEBUG -DQT_GUI_LIB -DQT_CORE_LIB -DQT_SHARED -I/usr/share/qt4/mkspecs/linux-g++-64 -I. -I/usr/include/qt4/QtCore -I/usr/include/qt4/QtGui -I/usr/include/qt4 -I. -I. -o sejtablak.o sejtablak.cpp
sejtablak.cpp: In constructor 'SejtAblak::SejtAblak(int, int, QWidget*)':
sejtablak.cpp:75:3: warning: this 'for' clause does not guard... [-Wmisleading-indentation]
    for(int i=0; i<magassag; ++i)
    ^
sejtablak.cpp:81:5: note: ...this statement, but the latter is misleadingly indented as if it were guarded by the 'for'
    sikloKilovo(racs, 5, 60);
    ^
sejtablak.cpp: In member function 'virtual void SejtAblak::paintEvent(QPaintEvent*)':
sejtablak.cpp:101:2: warning: this 'else' clause does not guard... [-Wmisleading-indentation]
    ^
```

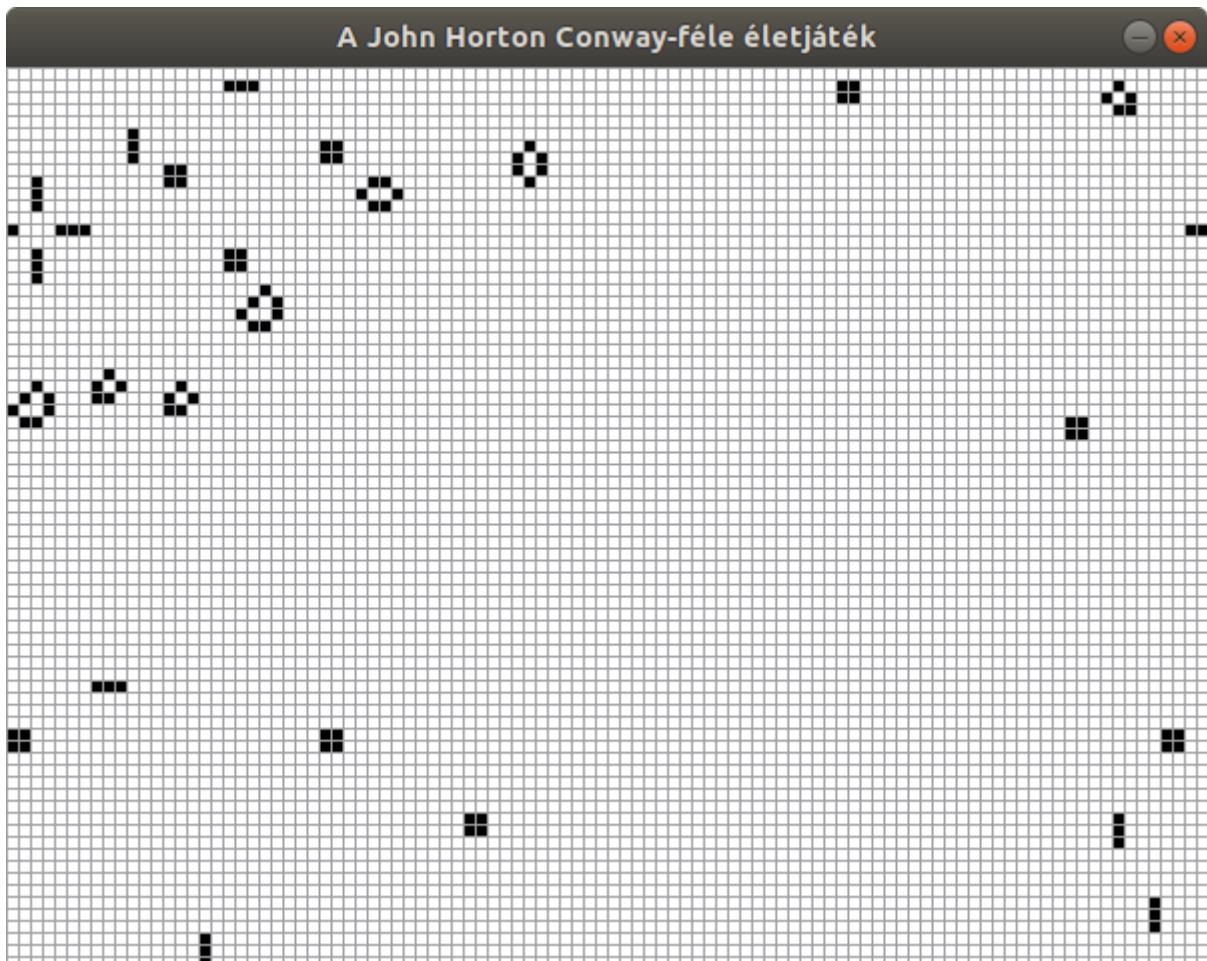
7.5. ábra. Terminál futtatás 1



The screenshot shows a terminal window titled "laci@laci-GL503VD: ~/programok/java-életjáték". The window contains the following text:

```
Fájl Szerkesztés Nézet Keresés Terminál Súgó
laci@laci-GL503VD:~/programok/java-életjáték$ javac Sejtautomata.java
laci@laci-GL503VD:~/programok/java-életjáték$ java Sejtautomata
Gtk-Message: 13:54:50.136: Failed to load module "canberra-gtk-module"
```

7.6. ábra. Terminál futtatás 2



7.7. ábra. Program futás közben

7.3. Qt C++ életjáték

Most Qt C++-ban!

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

Sejtszál.h Elsőnek includoljuk a QThread osztályt és a sejtablak.h-t Létrehozunk egy QThread osztályt melyet Sejtszál -nak nevezünk el. Publikusan tagben deklaráljuk a konstruktort és a destruktort és a run() függvényt. A protected részben létrehozzunk egy páros változót mint az előző feladatunkban és az utolsó sorban létrehozunk egy SejtAblakra mutatót mutatót.

```
#ifndef SEJTSZAL_H
#define SEJTSZAL_H

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

```
class SejtAblak;

class SejtSzal : public QThread
{
    Q_OBJECT

public:
    SejtSzal(bool ***racsok, int szelesseg, int magassag,
              int varakozas, SejtAblak *sejtAblak);
    ~SejtSzal();
    void run();

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

};

#endif // SEJTSZAL_H
```

Sejtablak.h Hozzáadjuk a QtGui/QMainWIndow és a QPainter osztályokat ezeket már részleteztem az első feladatban valamint a sejszal.h-t utóbbiból deklaráljuk a SejtSzal classt. A QMainWIndow kiterjesztékként beállítjuk a SejtAblak osztályt. Publikusként létrehozunk 2 egy konstruktort és egy destruktort és deklaráljuk a vissza függvényt. Protectedben ismét változókat és boolean-eket vezetünk be ezeknek a feladatuk magába foglalja a nevük csak az utolsó 3 érdekes a paintEvent() ami a kirajzolásért lesz felelős a siklo() kirajzolja a siklót és a sikloKilovo() kirajzolja a siklokilovot.

```
#ifndef SEJTABLAK_H
#define SEJTABLAK_H

#include <QMainWindow>
#include <QPainter>
#include "sejtszal.h"

class SejtSzal;

class SejtAblak : public QMainWindow
{
    Q_OBJECT
```

```
public:  
    SejtAblak(int szelesseg = 100, int magassag = 75, QWidget *parent = 0);  
  
    ~SejtAblak();  
    // Egy sejt lehet élő  
    static const bool ELO = true;  
    // vagy halott  
    static const bool HALOTT = false;  
    void vissza(int racsIndex);  
  
protected:  
    // Két rácsot használunk majd, az egyik a sejttér állapotát  
    // a t_n, a másik a t_n+1 időpillanatban jellemzi.  
    bool ***racsok;  
    // Valamelyik rácsra mutat, technikai jellegű, hogy ne kelljen a  
    // [2][][]-ból az első dimenziót használni, mert vagy az egyikre  
    // állítjuk, vagy a másikra.  
    bool **racs;  
    // Megmutatja melyik rács az aktuális: [räcsIndex][][]  
    int racsIndex;  
    // Pixelben egy cella adatai.  
    int cellaSzelesseg;  
    int cellaMagassag;  
    // A sejttér nagysága, azaz hányszor hány cella van?  
    int szelesseg;  
    int magassag;  
    void paintEvent(QPaintEvent*);  
    void siklo(bool **racs, int x, int y);  
    void sikloKilovo(bool **racs, int x, int y);  
  
private:  
    SejtSzal* eletjatek;  
  
};  
#endif // SEJTABLAK_H
```

Sejtszal.cpp A konstruktor csak bekéri az értékeket és a racsIndex-et 0-ra állítja. A szomszedokSzama() megadott állapotú elemek számát adja vissza az aktuális sejt szomszedságából. Az idoFejlodes() az aktuális rács alapján kiállítja a következő állapotot a következő rácsba. Végig megy az összes sejten és átnézi az összeset. Egy sejt csak akkor maradhat élő ha 2 vagy 3 szomszéda van és ha egy sejt halott csak akkor éledhet fel ha nincs 3 elő szomszéda miután ezeket elvégezte a rácsindexet lépteti. A run() egy végtelen ciklus mely elindítja el a folyamatot benne altatjuk a varakozas függvényt és mentjük az állapotot ha kapánk egy varakozást tudjuk mire kell visszaállítani a rácokat.

```
#include "sejtszal.h"  
  
SejtSzal::SejtSzal(bool ***racsok, int szelesseg, int magassag, int ←  
    varakozas, SejtAblak *sejtAblak)  
{
```

```
this->racsok = racsok;
this->szelesseg = szelesseg;
this->magassag = magassag;
this->varakozas = varakozas;
this->sejtAblak = sejtAblak;

racsIndex = 0;
}
/***
 * Az kérdezett állapotban lévő nyolcszomszédok száma.
 *
 * @param rács a sejttér rács
 * @param sor a rács vizsgált sora
 * @param oszlop a rács vizsgált oszlopa
 * @param állapor a nyolcszomszédok vizsgált állapota
 * @return int a kérdezett állapotbeli nyolcszomszédok száma.
 */
int SejtSzal::szomszedokSzama(bool **racs,
                                int sor, int oszlop, bool allapot) {
    int allapotuSzomszed = 0;
    // A nyolcszomszédok végigzongorázása:
    for(int i=-1; i<2; ++i)
        for(int j=-1; j<2; ++j)
            // A vizsgált sejtet magát kihagyva:
            if(!((i==0) && (j==0))) {
                // A sejttérből szélénk szomszédai
                // a szembe oldalakon ("periódikus határfeltétel")
                int o = oszlop + j;
                if(o < 0)
                    o = szelesseg-1;
                else if(o >= szelesseg)
                    o = 0;

                int s = sor + i;
                if(s < 0)
                    s = magassag-1;
                else if(s >= magassag)
                    s = 0;

                if(racs[s][o] == allapot)
                    +allapotuSzomszed;
            }
    return allapotuSzomszed;
}

/***
 * A sejttér időbeli fejlődése a John H. Conway féle
 * életjáték sejtautomata szabályai alapján történik.
 * A szabályok részletes ismertetését lásd például a
```

```
* [MATEK JÁTÉK] hivatkozásban (Csákány Béla: Diszkrét
* matematikai játékok. Polygon, Szeged 1998. 171. oldal.)
*/
void SejtSzal::idoFejlodes() {

    bool **racsElotte = racsok[racsIndex];
    bool **racsUtana = racsok[(racsIndex+1)%2];

    for(int i=0; i<magassag; ++i) { // sorok
        for(int j=0; j<szelesség; ++j) { // oszlopok

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

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

/** A sejttér időbeli fejlődése. */
void SejtSzal::run()
{
    while(true) {
        QThread::msleep(varakozas);
        idoFejlodes();
        sejtAblak->vissza(racsIndex);
    }
}

SejtSzal::~SejtSzal()
{
}
```

Sejtblak.cpp Megadja az ablak nevét és beállítja a szelesség és magasság változókat. A cellák méretét kódon belül kell megadni beállíthatjuk az ablak méretét is szintén kódon belül. létrehozunk 2 rácsot és az őket tároló objektumokat. A racsIndexet 0-ra állítjuk és feltöljük a rácsokat halott sejtekkel. Ezután meghívjuk a sikloKilovo() függvényt így kapunk egy siklókilövőt. Ezek után márcsak annyi dolgunk maradt, hogy példányosítunk egy SejtSzal-at a megfelelő paraméterekkel, aztán meghívjuk az így létrehozott objektum örökölt start() függvényét, ami meghívja a SejtSzal-unk run() metódusát, ezzel elindítva az életjátékot. A paintEvent() az végigmegy a rácsokon és minden élő sejet feketére fest egyábként meg fehére plusz rajzol egy téglalapot és beszínezi szürkére. A destruktur törli a threadet , rácsokat. rácsok tartalmát.

```
#include "sejtblak.h"

SejtAblak::SejtAblak(int szelessseg, int magassag, QWidget *parent)
: QMainWindow(parent)
{
    setWindowTitle("A John Horton Conway-féle életjáték");

    this->magassag = magassag;
    this->szelessseg = szelessseg;

    cellaSzelessseg = 6;
    cellaMagassag = 6;

    setFixedSize(QSize(szelessseg*cellaSzelessseg, magassag*cellaMagassag));

    racsok = new bool**[2];
    racsok[0] = new bool*[magassag];
    for(int i=0; i<magassag; ++i)
        racsok[0][i] = new bool [szelessseg];
    racsok[1] = new bool*[magassag];
    for(int i=0; i<magassag; ++i)
        racsok[1][i] = new bool [szelessseg];

    racsIndex = 0;
    racs = racsok[racsIndex];

    // A kiinduló racs minden cellája HALOTT
    for(int i=0; i<magassag; ++i)
        for(int j=0; j<szelessseg; ++j)
            racs[i][j] = HALOTT;
    // A kiinduló racsra "ELölényeket" helyezünk
    //siklo(racs, 2, 2);

    sikloKilovo(racs, 5, 60);

    eletjatek = new SejtSzal(racsok, szelessseg, magassag, 120, this);

    eletjatek->start();

}
```

```
void SejtAblak::paintEvent(QPaintEvent*) {
    QPainter qpainter(this);

    // Az aktuális
    bool **racs = racsok[racsIndex];
    // racsot rajzoljuk ki:
    for(int i=0; i<magassag; ++i) { // végig lépked a sorokon
        for(int j=0; j<szelesseg; ++j) { // s az oszlopok
            // Sejt cella kirajzolása
            if(racs[i][j] == ELO)
                qpainter.fillRect(j*cellaSzelesseg, i*cellaMagassag,
                                   cellaSzelesseg, cellaMagassag, Qt::black);
            else
                qpainter.fillRect(j*cellaSzelesseg, i*cellaMagassag,
                                   cellaSzelesseg, cellaMagassag, Qt::white);
            qpainter.setPen(QPen(Qt::gray, 1));

            qpainter.drawRect(j*cellaSzelesseg, i*cellaMagassag,
                              cellaSzelesseg, cellaMagassag);
        }
    }

    qpainter.end();
}

SejtAblak::~SejtAblak()
{
    delete eletjatek;

    for(int i=0; i<magassag; ++i) {
        delete[] racsok[0][i];
        delete[] racsok[1][i];
    }

    delete[] racsok[0];
    delete[] racsok[1];
    delete[] racsok;
}

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

/**
```

```
* A sejttérbe "ELOlényeket" helyezünk, ez a "sikló".  
* Adott irányban halad, másolja magát a sejttérben.  
* Az ELOlény ismertetését lásd például a  
* [MATEK JÁTÉK] hivatkozásban (Csákány Béla: Diszkrét  
* matematikai játékok. Polygon, Szeged 1998. 172. oldal.)  
*  
* @param    racs      a sejttér ahová ezt az állatkát helyezzük  
* @param    x          a befoglaló téglalap bal felső sarkának oszlopa  
* @param    y          a befoglaló téglalap bal felső sarkának sora  
*/  
void SejtAblak::siklo(bool **racs, int x, int y) {  
  
    racs[y+ 0][x+ 2] = ELO;  
    racs[y+ 1][x+ 1] = ELO;  
    racs[y+ 2][x+ 1] = ELO;  
    racs[y+ 2][x+ 2] = ELO;  
    racs[y+ 2][x+ 3] = ELO;  
  
}  
/**  
* A sejttérbe "ELOlényeket" helyezünk, ez a "sikló ágyú".  
* Adott irányban siklókat lö ki.  
* Az ELOlény ismertetését lásd például a  
* [MATEK JÁTÉK] hivatkozásban /Csákány Béla: Diszkrét  
* matematikai játékok. Polygon, Szeged 1998. 173. oldal./,  
* de itt az ábra hibás, egy oszloppal told még balra a  
* bal oldali 4 sejtes négyzetet. A helyes ágyú rajzát  
* lásd pl. az [ÉLET CIKK] hivatkozásban /Robert T.  
* Wainwright: Life is Universal./ (Megemlíthetjük, hogy  
* minden kettő tartalmaz két felesleges sejtet is.)  
*  
* @param    racs      a sejttér ahová ezt az állatkát helyezzük  
* @param    x          a befoglaló téglalap bal felső sarkának oszlopa  
* @param    y          a befoglaló téglalap bal felső sarkának sora  
*/  
void SejtAblak::sikloKilovo(bool **racs, int x, int y) {  
  
    racs[y+ 6][x+ 0] = ELO;  
    racs[y+ 6][x+ 1] = ELO;  
    racs[y+ 7][x+ 0] = ELO;  
    racs[y+ 7][x+ 1] = ELO;  
  
    racs[y+ 3][x+ 13] = ELO;  
  
    racs[y+ 4][x+ 12] = ELO;  
    racs[y+ 4][x+ 14] = ELO;  
  
    racs[y+ 5][x+ 11] = ELO;  
    racs[y+ 5][x+ 15] = ELO;  
    racs[y+ 5][x+ 16] = ELO;
```

```
    racs[y+ 5][x+ 25] = ELO;

    racs[y+ 6][x+ 11] = ELO;
    racs[y+ 6][x+ 15] = ELO;
    racs[y+ 6][x+ 16] = ELO;
    racs[y+ 6][x+ 22] = ELO;
    racs[y+ 6][x+ 23] = ELO;
    racs[y+ 6][x+ 24] = ELO;
    racs[y+ 6][x+ 25] = ELO;

    racs[y+ 7][x+ 11] = ELO;
    racs[y+ 7][x+ 15] = ELO;
    racs[y+ 7][x+ 16] = ELO;
    racs[y+ 7][x+ 21] = ELO;
    racs[y+ 7][x+ 22] = ELO;
    racs[y+ 7][x+ 23] = ELO;
    racs[y+ 7][x+ 24] = ELO;

    racs[y+ 8][x+ 12] = ELO;
    racs[y+ 8][x+ 14] = ELO;
    racs[y+ 8][x+ 21] = ELO;
    racs[y+ 8][x+ 24] = ELO;
    racs[y+ 8][x+ 34] = ELO;
    racs[y+ 8][x+ 35] = ELO;

    racs[y+ 9][x+ 13] = ELO;
    racs[y+ 9][x+ 21] = ELO;
    racs[y+ 9][x+ 22] = ELO;
    racs[y+ 9][x+ 23] = ELO;
    racs[y+ 9][x+ 24] = ELO;
    racs[y+ 9][x+ 34] = ELO;
    racs[y+ 9][x+ 35] = ELO;

    racs[y+ 10][x+ 22] = ELO;
    racs[y+ 10][x+ 23] = ELO;
    racs[y+ 10][x+ 24] = ELO;
    racs[y+ 10][x+ 25] = ELO;

    racs[y+ 11][x+ 25] = ELO;

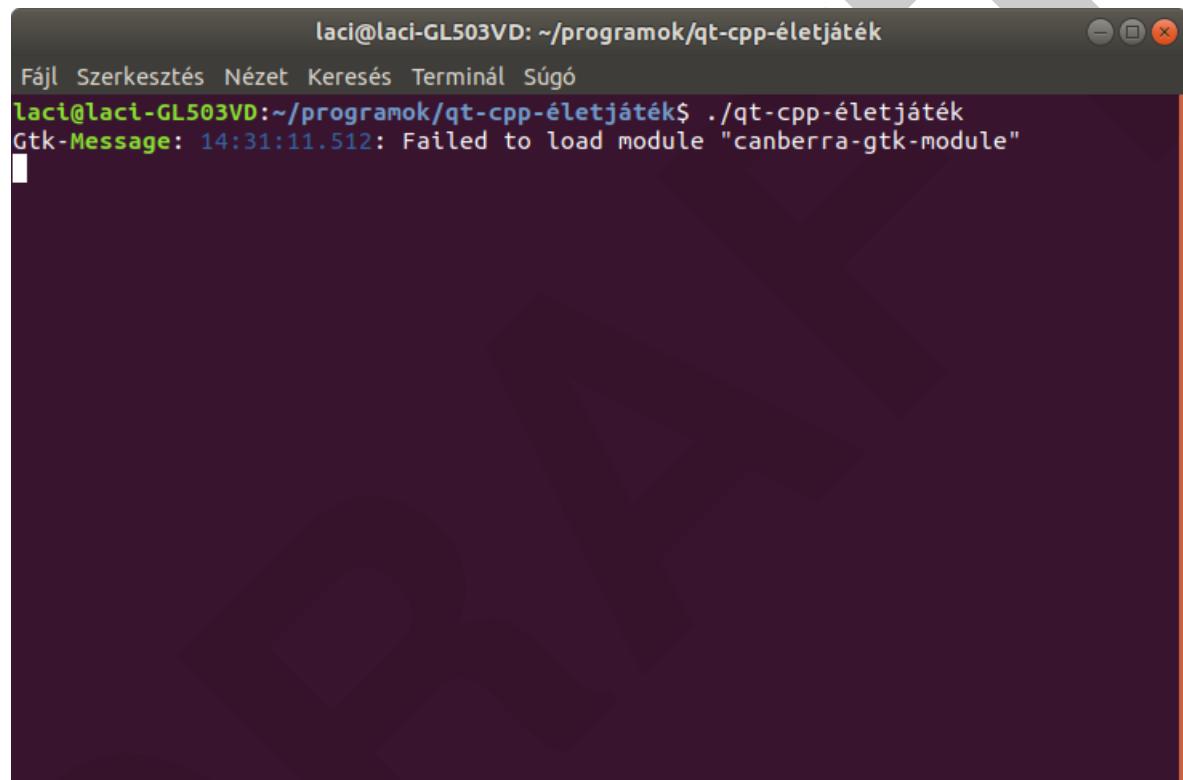
}
```

Main.cpp nem kap sok dolgot. Includoljuk QtGui-t QApplication könyvtárat és a sejtablak.h header. Meghívjuk a QApplication-t paraméternként argomentumkat adva neki. Meghívjuk a SejtAblak-ot paraméternként argomentumkat adva neki.

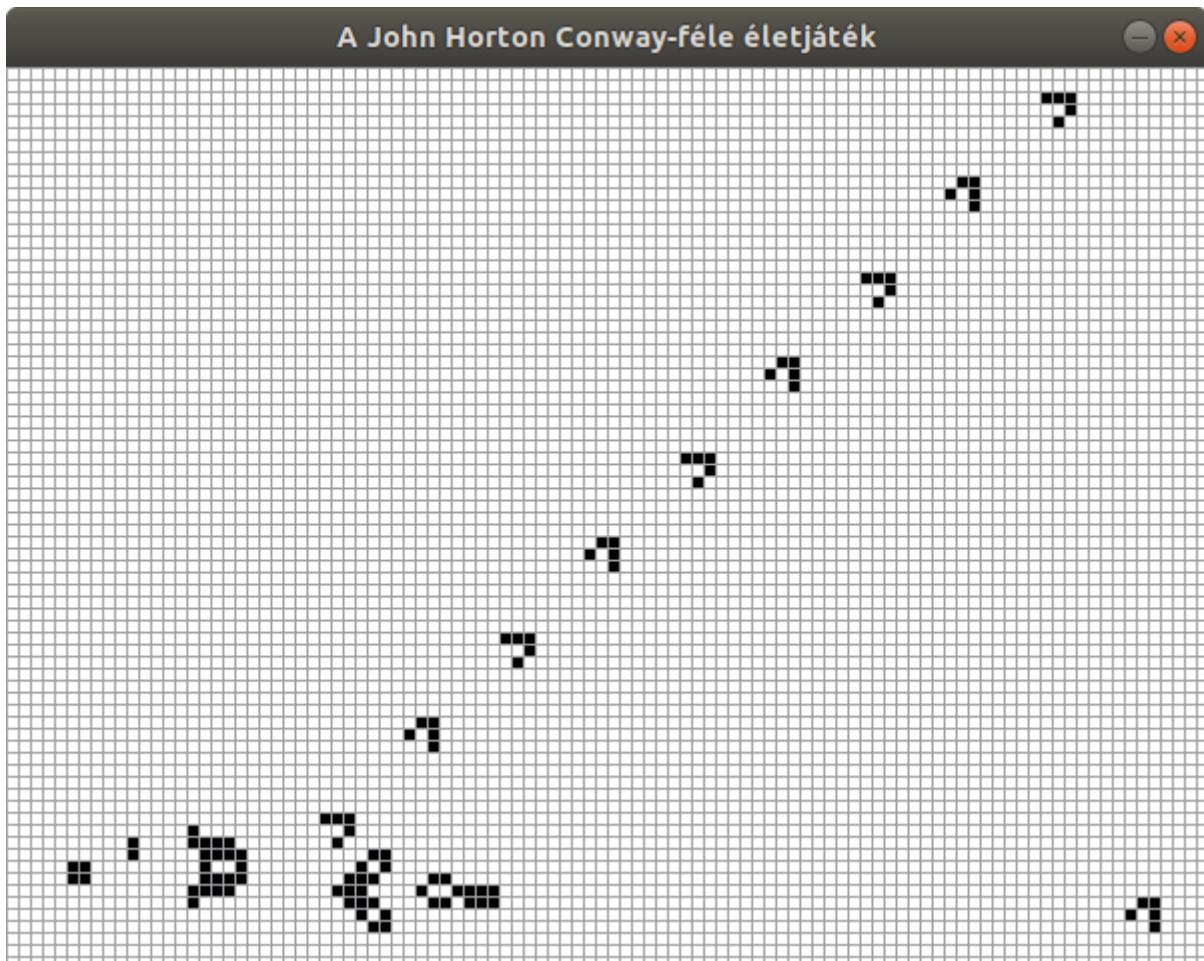
```
#include <QApplication>
#include "sejtablak.h"
#include <QDesktopWidget>
```

```
int main(int argc, char *argv[])
{
    QApplication a(argc, argv);
    SejtAblak w(100, 75);
    w.show();

    return a.exec();
}
```



7.8. ábra. Terminál



7.9. ábra. ÉLetjáték

7.4. BrainB Benchmark

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

A BrainB-s program fő célja a tehetségkutatás az e-sport terén. Azt vizsgálja, hogy az egyes sportolóknak milyen a reakcióképessége. A program futtatása után annyi a dolgunk, hogy a jobb egérgomb lenyomása alatt kövessük a Samu Entropy nevű karaktert. Ha kellő ideig tudjuk követni a négyzetben lévő kis teli kört, akkor új játékosok fognak megjelenni a képernyőn. Ha figylemesek vagyunk, akkor egyre több karakter lesz egy idő után, és természetesen egyre nehezebb is lesz követni Samut.

```
/**  
 * @brief Benchmarking Cognitive Abilities of the Brain with Computer Games  
 *  
 * @file BrainBThread.h  
 * @author Norbert Bátfai <nbatfai@gmail.com>  
 * @version 6.0.1
```

```
*  
* @section LICENSE  
*  
* Copyright (C) 2017, 2018 Norbert Bátfai, nbatfai@gmail.com  
*  
* This program is free software: you can redistribute it and/or modify  
* it under the terms of the GNU General Public License as published by  
* the Free Software Foundation, either version 3 of the License, or  
* (at your option) any later version.  
*  
* This program is distributed in the hope that it will be useful,  
* but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of  
* MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the  
* GNU General Public License for more details.  
*  
* You should have received a copy of the GNU General Public License  
* along with this program. If not, see <http://www.gnu.org/licenses/>.  
*  
* @section DESCRIPTION  
*  
*/  
  
#ifndef BrainBThread_H  
#define BrainBThread_H  
  
#include <QThread>  
#include <QSize>  
#include <QImage>  
#include <QDebug>  
#include <sstream>  
#include <QPainter>  
#include <cstdlib>  
#include <ctime>  
#include <vector>  
#include <opencv2/opencv.hpp>  
#include <opencv2/core/core.hpp>  
#include <opencv2/imgproc/imgproc.hpp>
```

Az adott program egy header fájl lesz, az első két sorban definiáljuk is ezt. A defíció menete a fenti C++-os életjátékban ki lett fejtve. Más header féjlokat hívunk segítségül hozzá, mint látjuk többnyire az összes az OpenCV programra épül, mivel annak a segítségével tudjuk majd megvalósítani a grafikus felületet.

```
class Hero;  
typedef std::vector<Hero> Heroes;  
  
class Hero  
{  
  
public:  
    int x;  
    int y;
```

```
int color;
int agility;
intconds {0};
std::string name;

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

A class Hero a hősünk (akit követnünk kell) megalkotásában játszik szerepet. A publikus részben lévő deklarációkra a karakter megjelenítéséhez van szükség: x, y a méretek (a téglalap szélessége és magassága), color a színe, agility a mozgásának a sebessége, name pedig a karakter neve. Ezeket felhasználva jön a konstruktur és a destruktur megadása.

```
void move ( int maxx, int maxy, int env ) {

    int newx = x+ ( ( ( double ) agility*1.0 ) * ( double ) ( std::rand ←
        () / ( RAND_MAX+1.0 ) )-agility/2 ) ;
    if ( newx-env > 0 && newx+env < maxx ) {
        x = newx;
    }
    int newy = y+ ( ( ( double ) agility*1.0 ) * ( double ) ( std::rand ←
        () / ( RAND_MAX+1.0 ) )-agility/2 );
    if ( newy-env > 0 && newy+env < maxy ) {
        y = newy;
    }
}
```

A move függvény mint ahogy a neve is mutatja, a karakterek mozgásban van szerepe, hogy ne legyen annyira könnyű dolgunk a karakter követésével. A függvény egy mozgást ír le. A mozgás során az x és az y változók új értéket kapnak, persze az új (newx és newy) érétek a régi x-től és y-tól, a gyorsaságtól függnek.

A program következő részének elején lévő néhány sor a karakter megszerkeztésére szolgálnak, utánna pedig rengeteg függvénydeklaráció, illetve hogy azok a milyen visszatérítési értéket adnak vissza.

```
void draw ()
{
    cv::Mat src ( h+3*heroRectSize, w+3*heroRectSize, CV_8UC3, cBg );

    for ( Hero & hero : heroes ) {

        cv::Point x ( hero.x-heroRectSize+dispShift, hero.y- ←
                      heroRectSize+dispShift );
        cv::Point y ( hero.x+heroRectSize+dispShift, hero.y+ ←
                      heroRectSize+dispShift );
```

```
cv::rectangle ( src, x, y, cBorderAndText );

cv::putText ( src, hero.name, x, cv::FONT_HERSHEY_SIMPLEX, .35, ←
    cBorderAndText, 1 );

cv::Point xc ( hero.x+dispShift, hero.y+dispShift );

cv::circle ( src, xc, 11, cCenter, CV_FILLED, 8, 0 );

cv::Mat box = src ( cv::Rect ( x, y ) );

cv::Mat cbox ( 2*heroRectSize, 2*heroRectSize, CV_8UC3, cBoxes ←
    );
box = cbox*.3 + box*.7;
}

cv::Mat comp;

cv::Point focusx ( heroes[0].x- ( 3*heroRectSize ) /2+dispShift, ←
    heroes[0].y- ( 3*heroRectSize ) /2+dispShift );
cv::Point focusy ( heroes[0].x+ ( 3*heroRectSize ) /2+dispShift, ←
    heroes[0].y+ ( 3*heroRectSize ) /2+dispShift );
cv::Mat focus = src ( cv::Rect ( focusx, focusy ) );

cv::compare ( prev, focus, comp, cv::CMP_NE );

cv::Mat aRgb;
cv::extractChannel ( comp, aRgb, 0 );

bps = cv::countNonZero ( aRgb ) * 10;

prev = focus;

QImage dest ( src.data, src.cols, src.rows, src.step, QImage::Format_RGB888 );
dest=dest.rgbSwapped();
dest.bits();

emit heroesChanged ( dest, heroes[0].x, heroes[0].y );
}

long getT() const
{
    return time;
}

void finish ()
{
    time = endTime;
}
```

```
signals:
```

```
    void heroesChanged ( const QImage &image, const int &x, const int &y );
    void endAndStats ( const int &t );
};

#endif // BrainBThread_H
```

Ebben a részben mint ahogy a függvény neve is mondja draw a rajzolásról lesz szó. Mégpedig a hősök és és maga a megjeleníts kirajzolásában. Újra látjuk az ismerő "Q"-val kezdődő függvényhívásokat, az OpenCV jóvoltából. A számolások bevitelé után ami alapjaán lesz majd a megjelenítés, deklaráljuk a finish függvényt is, ami megmondja hogy az egész játék addig tart amíg a idő eléri az endtime-ot tehát a 10 percet.

```
void millis2minsec ( int millis, int &min, int &sec ) {

    sec = ( millis * 100 ) / 1000;
    min = sec / 60;
    sec = sec - min * 60;
}

bool save ( int t ) {

    bool ret = false;

    if ( !QDir ( statDir ).exists() )
        if ( !QDir().mkdir ( statDir ) ) {
            return false;
        }

    QString name = statDir + "/Test-" + QString::number ( t );
    QFile file ( name + "-screenimage.png" );
    if ( file.open ( QIODevice::WriteOnly ) ) {
        ret = pixmap.save ( &file, "PNG" );
    }

    QFile tfile ( name + "-stats.txt" );
    ret = tfile.open ( QIODevice::WriteOnly | QIODevice::Text );
    if ( ret ) {
        QTextStream textStremam ( &tfile );

        textStremam << appName + " " + appVersion << "\n";
        textStremam << "time      : " << brainBThread->getT() << "\n";
        textStremam << "bps       : " << brainBThread->get_bps() << "\n";
        textStremam << "noc      : " << brainBThread->nofHeroes() << "\n";
        textStremam << "nop      : " << brainBThread->get_nofPaused() << "\n";
    }
}
```

```
textStremam << "lost      : " << "\n";
std::vector<int> l = brainBThread->lostV();
for ( int n : l ) {
    textStremam << n << ' ';
}
textStremam << "\n";
int m = mean ( l );
textStremam << "mean      : " << m << "\n";
textStremam << "var       : " << var ( l, m ) << "\n";

textStremam << "found     : " ;
std::vector<int> f = brainBThread->foundV();
for ( int n : f ) {
    textStremam << n << ' ';
}
textStremam << "\n";
m = mean ( f );
textStremam << "mean      : " << m << "\n";
textStremam << "var       : " << var ( f, m ) << "\n";

textStremam << "lost2found: " ;
for ( int n : lost2found ) {
    textStremam << n << ' ';
}
textStremam << "\n";
int m1 = m = mean ( lost2found );
textStremam << "mean      : " << m << "\n";
textStremam << "var       : " << var ( lost2found, m ) << "\n" ←
;

textStremam << "found2lost: " ;
for ( int n : found2lost ) {
    textStremam << n << ' ';
}
textStremam << "\n";
int m2 = m = mean ( found2lost );
textStremam << "mean      : " << m << "\n";
textStremam << "var       : " << var ( found2lost, m ) << "\n" ←
;

if ( m1 < m2 ) {
    textStremam << "mean(lost2found) < mean(found2lost)" << "\n" ←
    ";
}

int min, sec;
millis2minsec ( t, min, sec );
textStremam << "time      : " << min << ":" << sec << "\n";
```

```
        double res = ( ( ( ( double ) m1+ ( double ) m2 ) /2.0 ) /8.0 ) ←
                     /1024.0;
    textStremam << "U R about " << res << " Kilobytes\n";
    tfile.close();
}
return ret;
}
#endif // BrainBWin
```

A következő program legfontosabb szerepe abban rejlik amikor deklaráljuk hogy az eredményeket hova mentésük. Ezt is az OpenCV segítségével csináljuk. Mint látjuk elég hosszú kód foglalja magába a mentés folyamatát. A fájl megnyitása után már tudunk is írni bele. Láthatjuk benne azt, hogy milyen nevű és hol található fájlba mentésük majd az eredményeket és hogy ezek az eredmények mik legyenek. A fájl egy szöveges fájl lesz, mely tartalmazni fogja a jéték nevét, a jétékidőt (mivel a 10 perc lejárta előtt is le lehet állítani a játékot az Esc billentyű segítségével), a "bábuk számát", hogy mikor veszette el felhasználó Samut stb. Az adatok fájlba való beírása után, be kell azt zárni a close segítségével.

```
#include "BrainBThread.h"

BrainBThread::BrainBThread ( int w, int h )
{
    dispShift = heroRectSize+heroRectSize/2;

    this->w = w - 3 * heroRectSize;
    this->h = h - 3 * heroRectSize;

    std::srand ( std::time ( 0 ) );

    Hero me ( this->w / 2 + 200.0 * std::rand() / ( RAND_MAX + 1.0 ) - ←
              100,
              this->h / 2 + 200.0 * std::rand() / ( RAND_MAX + 1.0 ) - ←
              100, 255.0 * std::rand() / ( RAND_MAX + 1.0 ), 9 );

    Hero other1 ( this->w / 2 + 200.0 * std::rand() / ( RAND_MAX + 1.0 ) ←
                  - 100,
                  this->h / 2 + 200.0 * std::rand() / ( RAND_MAX + 1.0 ) ←
                  - 100, 255.0 * std::rand() / ( RAND_MAX + 1.0 ), ←
                  5, "Norbi Entropy" );
    Hero other2 ( this->w / 2 + 200.0 * std::rand() / ( RAND_MAX + 1.0 ) ←
                  - 100,
                  this->h / 2 + 200.0 * std::rand() / ( RAND_MAX + 1.0 ) ←
                  - 100, 255.0 * std::rand() / ( RAND_MAX + 1.0 ), ←
                  3, "Greta Entropy" );
    Hero other4 ( this->w / 2 + 200.0 * std::rand() / ( RAND_MAX + 1.0 ) ←
                  - 100,
                  this->h / 2 + 200.0 * std::rand() / ( RAND_MAX + 1.0 ) ←
                  - 100, 255.0 * std::rand() / ( RAND_MAX + 1.0 ), ←
```

```
    5, "Nandi Entropy" );
Hero other5 ( this->w / 2 + 200.0 * std::rand() / ( RAND_MAX + 1.0 ←
    ) - 100,
            this->h / 2 + 200.0 * std::rand() / ( RAND_MAX + 1.0 ←
                ) - 100, 255.0 * std::rand() / ( RAND_MAX + 1.0 ), ←
                7, "Matyi Entropy" );

heroes.push_back ( me );
heroes.push_back ( other1 );
heroes.push_back ( other2 );
heroes.push_back ( other4 );
heroes.push_back ( other5 );
}
```

Ebben a részebn azt deklaráljuk, hogy abban az esetben ha nagyon ügyesen tudjuk követni Samut, akkor a következőleg megjelenő játékosokat hozzá képest hova helyezzük. Az elhelyezés lényege az hogy minnen kövelebb Samu Entropy-hoz, hiszen így tudja befolyásolni a felhasználó reakció, figyelési és kognitív képességét.

```
void BrainBWin::mousePressEvent ( QMouseEvent *event )
{
    brainBThread->set_paused ( false );
}

void BrainBWin::mouseReleaseEvent ( QMouseEvent *event )
{
    //brainBThread->set_paused(true);
}

void BrainBWin::mouseMoveEvent ( QMouseEvent *event )
{
    start = true;

    mouse_x = event->pos().x() -xs - 60;
    mouse_y = event->pos().y() - ys - 60;
}

void BrainBWin::keyPressEvent ( QKeyEvent *event )
{
    if ( event->key() == Qt::Key_S ) {
        save ( brainBThread->getT() );
    } else if ( event->key() == Qt::Key_P ) {
        brainBThread->pause();
    } else if ( event->key() == Qt::Key_Q || event->key() == Qt::Key_Escape ) {
        close();
    }
}

BrainBWin::~BrainBWin()
```

{
}

Ebben a részben az egér kúrzon jelentőségét írjuk le a program számára. Fontos szerepe van hiszen ezzel kell tudjuk szem előtt tartani a mi Samunkat. Emellett deklrálunk néhány billentyű tevékenységet is: az S billentyű lenyomásával el tudjuk menteni az eddigi teljesítményünket, a P-vel szünetelteni tudjuk a játékot, a Q illetve az Esc gombok lenyomásával pedig ki tudunk lápni az egész játékból.

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

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

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

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

    qout << "This program is free software: you can redistribute it and ↵
        /or modify it under" << endl;
    qout << "the terms of the GNU General Public License as published ↵
        by the Free Software" << endl;
    qout << "Foundation, either version 3 of the License, or (at your ↵
        option) any later" << endl;
    qout << "version.\n" << endl;

    qout << "This program is distributed in the hope that it will be ↵
        useful, but WITHOUT" << endl;
    qout << "ANY WARRANTY; without even the implied warranty of ↵
        MERCHANTABILITY or FITNESS" << endl;
    qout << "FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public ↵
        License for more details.\n" << endl;

    qout << QString::fromUtf8 ( "Ez a program szabad szoftver; ↵
        terjeszthető illetve módosítható a Free Software" ) << endl;
    qout << QString::fromUtf8 ( "Foundation által kiadott GNU General ↵
        Public License dokumentumában leírtak;" ) << endl;
    qout << QString::fromUtf8 ( "akár a licenc 3-as, akár (tetszőleges) ↵
        későbbi változata szerint.\n" ) << endl;

    qout << QString::fromUtf8 ( "Ez a program abban a reményben kerül ↵
        közreadásra, hogy hasznos lesz, de minden" ) << endl;
    qout << QString::fromUtf8 ( "egyéb GARANCIA NÉLKÜL, az ↵
        ELADHATÓSÁGRA vagy VALAMELY CÉLRA VALÓ" ) << endl;
    qout << QString::fromUtf8 ( "ALKALMAZHATÓSÁGRA való származtatott ↵
```

```
garanciát is beleértve. További" ) << endl;
qout << QString::fromUtf8 ( "részleteket a GNU General Public ←
License tartalmaz.\n" ) << endl;

qout << "http://gnu.hu/gplv3.html" << endl;

QRect rect = QApplication::desktop()->availableGeometry();
BrainBWin brainBWin ( rect.width(), rect.height() );
brainBWin.setWindowState ( brainBWin.windowState() ^ Qt::←
WindowFullScreen );
brainBWin.show();
return app.exec();
}
```

A mainben egy csomo kiíratást látunk, de nem a szokásos módon a cout segítségével, hanem a qout parancssal. A kiíratások a program licenszén alapulnak, illetve annak a helyes használatáról és továbbadásáról.

```
QT += widgets core
CONFIG += c++11 c++14 c++17
QMAKE_CXXFLAGS += -fopenmp
LIBS += -fopenmp
LIBS += `pkg-config --libs opencv`  
  
TEMPLATE = app
TARGET = BrainB
INCLUDEPATH += .  
  
HEADERS += BrainBThread.h BrainBWin.h
SOURCES += BrainBThread.cpp BrainBWin.cpp main.cpp
```

A project fájlnak ugyanaza a szerepe mint az előző programok esetében. Egy helyre begyűjt azoknak a programoknak a neveit amiket majd használni fog a BrainB összehozásához.

Fordítás: qmake BrainB.pro

make

Futtatás: ./BrainB

```
laci@laci-GL503VD: ~/programok/BrainB-Bench
Fájl Szerkesztés Nézet Keresés Terminál Súgó
http://gnu.hu/gplv3.html
laci@laci-GL503VD:~/programok/BrainB-Bench$ ./BrainB

NEMESPOR BrainB Test Copyright (C) 2017, 2018 Norbert Bátfai
This program is free software: you can redistribute it and/or modify it under
the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software
Foundation, either version 3 of the License, or (at your option) any later
version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT
ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS
FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

Ez a program szabad szoftver; terjeszthető illetve módosítható a Free Software
Foundation által kiadott GNU General Public License dokumentumában leírtak;
akár a licenc 3-as, akár (tetszőleges) későbbi változata szerint.

Ez a program abban a reményben kerül közreadásra, hogy hasznos lesz, de minden
egyéb GARANCIA NÉLKÜL, az ELADHATÓSÁGRA vagy VALAMELY CÉLRA VALÓ
ALKALMAZHATÓSÁGRA való származtatott garanciát is beleértve. További
részleteket a GNU General Public License tartalmaz.

http://gnu.hu/gplv3.html
laci@laci-GL503VD:~/programok/BrainB-Bench$
```

7.10. ábra. Futtatás



7.11. ábra. Gameplay

```
Megnyitás ▾  Test-281-stats.txt ~/programok/BrainB... Mentés ⌂ ⌂ ⌂
NEMESPOR BrainB Test 6.0.3
time      : 282
bps       : 0
noc       : 1
nop       : 0
lost      :
16890 8840 6120 6080 2830 8390 60 4140 0 0 0 0
mean      : 4445
var       : 5189.13
found     : 5300 0 1370 7340
mean      : 3502
var       : 3404.53
lost2found: 5300 0
mean      : 2650
var       : 3747.67
found2lost: 6080 8390
mean      : 7235
var       : 1633.42
mean(lost2found) < mean(found2lost)
time      : 0:28
U R about 0.603333 Kilobytes
```

zöveg ▾ Tabulátorszélesség: 8 ▾ 1. sor, 1. oszlop ▾ BESZ

7.12. ábra. Eredmény txt

8. fejezet

Helló, Schwarzenegger!

8.1. Szoftmax Py MNIST

Python

Megoldás videó: <https://youtu.be/j7f9SkJR3oc>

Megoldás forrása: <https://github.com/tensorflow/tensorflow/releases/tag/v0.9.0> (/tensorflow-0.9.0/tensorflow/exa...
https://progpater.blog.hu/2016/11/13/hello_samu_a_tensorflow-bol

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

Az MNIST egy olyan program ami a Tensorflow alapot használja. A tensorflow egy mesterséges intelektuálási rendszert használ, amelynek saját feladata a kézírás számok felismerése. A program a feladatban a tensorflow-t használja, hogy a kézírás számokat megismerni. Minél több ideig engedjük futtatni a programot, annál pontosabb lesz a számok felismerésével.

Na de nem is húzom tovább az időt ugorunk fejest a forráskódba.

```
import tensorflow as tf
```

Itt beimportáljuk a tensorflow deep learning könyvtárát. A tensorok igazából csak több dimenziós array-ek.

```
mnist = tf.keras.datasets.mnist
```

Itt hívjuk le a az mnist dataset-et ami 28x28 pixel nagyságú kézzel írt számok amiknek az értékük a címük.

```
(x_train, y_train), (x_test, y_test) = mnist.load_data()
```

Kicsomagoljuk a képeket az x_train/x_test -be és a y_train/y_test -be

```
x_train, x_test = x_train / 255.0, x_test / 255.0
```

Az x_train, x_test és x_train scaling-jét beállítjuk 1-255-re

```
model = tf.keras.models.Sequential([
    tf.keras.layers.Flatten(input_shape=(28, 28)),
    tf.keras.layers.Dense(128, activation='relu'),
```

```
    tf.keras.layers.Dropout(0.2),  
    tf.keras.layers.Dense(10)  
])
```

Modellünket ezen a részen állítjuk be első sorba beállítjuk a Sequential modelre ami egy basic feed-forward model. Flatten fogja a kapott 28x28 képeket és "kilapítja" 1x784-re. Következő sorba a neuronokat állítjuk be a mi esetünkbe 128 layer teljes összeköttetéssel. A harmadik sorba akadályozzuk meg overfitting-et. Utolsó sorba a dense kiértékeli a mátrxiokat bias értékükkel.

```
loss_fn = tf.keras.losses.SparseCategoricalCrossentropy(from_logits=True)
```

A losst beállítjuk egy alapértelmezett SparseCategoricalCrossentropy módra ami annyit tesz hogy a programunk a pontosságra fog törekedni.

```
model.compile(optimizer='adam',  
              loss=loss_fn,  
              metrics=['accuracy'])
```

Itt compile-oljuk a modellünket az optimezert az adam-ra állítjuk, lossnak megadjuk a loss_fn-t és a metric-el meg beállítjuk mit trackeljen.

```
model.fit(x_train, y_train, epochs=5)  
  
model.evaluate(x_test, y_test, verbose=2)  
  
probability_model = tf.keras.Sequential([  
    model,  
    tf.keras.layers.Softmax()  
])
```

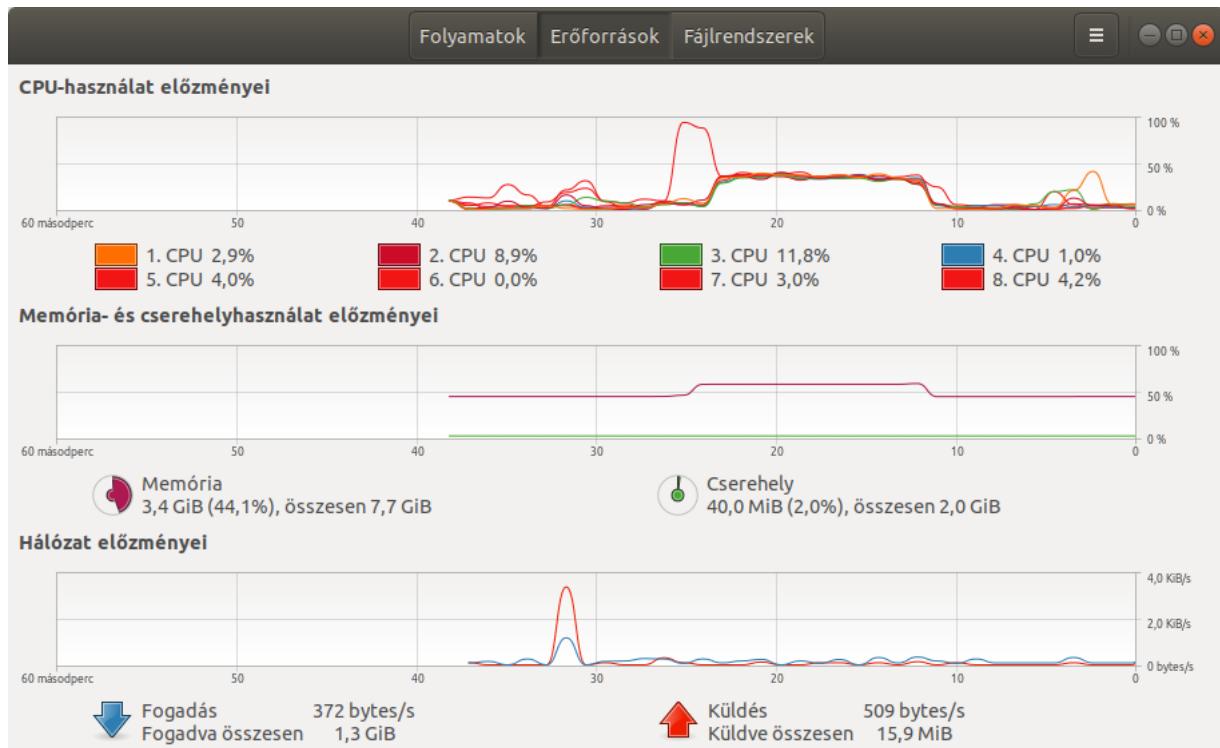
A model.fit-el megadjuk hogy hányszor füssünk át a modellekkel minnél többet adunk meg annál pontosabb eredményeket fogunk kapni de annál hosszabb lesz a program futási ideje.

```
laci@laci-GL503VD: ~/programok/tensorflow
Fájl Szerkesztés Nézet Keresés Terminál Súgó
laci@laci-GL503VD:~/programok/tensorflow$ python3 mnist.py
2020-04-29 10:54:50.773456: W tensorflow/stream_executor/platform/default/dso_loader.cc:55] Could not load dynamic library 'libnvinfer.so.6'; dlerror: libnvinfer.so.6: cannot open shared object file: No such file or directory
2020-04-29 10:54:50.773568: W tensorflow/stream_executor/platform/default/dso_loader.cc:55] Could not load dynamic library 'libnvinfer_plugin.so.6'; dlerror: libnvinfer_plugin.so.6: cannot open shared object file: No such file or directory
2020-04-29 10:54:50.773578: W tensorflow/compiler/tf2tensorrt/utils/py_utils.cc:30] Cannot dlopen some TensorRT libraries. If you would like to use Nvidia GPU with TensorRT, please make sure the missing libraries mentioned above are installed properly.
2020-04-29 10:54:51.528246: I tensorflow/stream_executor/platform/default/dso_loader.cc:44] Successfully opened dynamic library libcuda.so.1
2020-04-29 10:54:51.544893: I tensorflow/stream_executor/cuda/cuda_gpu_executor.cc:981] successful NUMA node read from SysFS had negative value (-1), but there must be at least one NUMA node, so returning NUMA node zero
2020-04-29 10:54:51.545316: I tensorflow/core/common_runtime/gpu/gpu_device.cc:1555] Found device 0 with properties:
pciBusID: 0000:01:00.0 name: GeForce GTX 1050 computeCapability: 6.1
coreClock: 1.493GHz coreCount: 5 deviceMemorySize: 3.95GiB deviceMemoryBandwidth: 104.43GiB/s
2020-04-29 10:54:51.545403: W tensorflow/stream_executor/platform/default/dso_loader.cc:55] Could not load dynamic library 'libcudart.so.10.1'; dlerror: libcudart.so.10.1: cannot open shared object file: No such file or directory
2020-04-29 10:54:51.545481: W tensorflow/stream_executor/platform/default/dso
```

8.1. ábra. Futtatás

```
laci@laci-GL503VD: ~/programok/tensorflow
Fájl Szerkesztés Nézet Keresés Terminál Súgó
60000/60000 [=====] - 2s 37us/sample - loss: 0.0882 - accuracy: 0.9725
Epoch 5/5
 32/60000 [.....] - ETA: 2s - loss: 0.0922 - accuracy
 1376/60000 [.....] - ETA: 2s - loss: 0.0775 - accuracy
 2784/60000 [>.....] - ETA: 2s - loss: 0.0749 - accuracy
 4192/60000 [=>.....] - ETA: 2s - loss: 0.0704 - accuracy
 5568/60000 [=>.....] - ETA: 1s - loss: 0.0720 - accuracy
 6976/60000 ==>.....] - ETA: 1s - loss: 0.0701 - accuracy
 8384/60000 ==>.....] - ETA: 1s - loss: 0.0703 - accuracy
 9728/60000 ==>.....] - ETA: 1s - loss: 0.0705 - accuracy
11136/60000 ==>.....] - ETA: 1s - loss: 0.0701 - accuracy
12544/60000 ==>.....] - ETA: 1s - loss: 0.0680 - accuracy
13920/60000 ==>.....] - ETA: 1s - loss: 0.0669 - accuracy
15296/60000 ==>.....] - ETA: 1s - loss: 0.0677 - accuracy
16672/60000 ==>.....] - ETA: 1s - loss: 0.0699 - accuracy
18048/60000 ==>.....] - ETA: 1s - loss: 0.0702 - accuracy
19456/60000 ==>.....] - ETA: 1s - loss: 0.0701 - accuracy
20864/60000 ==>.....] - ETA: 1s - loss: 0.0698 - accuracy
22144/60000 ==>.....] - ETA: 1s - loss: 0.0709 - accuracy
23424/60000 ==>.....] - ETA: 1s - loss: 0.0713 - accuracy
24800/60000 ==>.....] - ETA: 1s - loss: 0.0714 - accuracy
26208/60000 ==>.....] - ETA: 1s - loss: 0.0725 - accuracy
27616/60000 ==>.....] - ETA: 1s - loss: 0.0742 - accuracy
29024/60000 ==>.....] - ETA: 1s - loss: 0.0739 - accuracy
30432/60000 ==>.....] - ETA: 1s - loss: 0.0729 - accuracy
31808/60000 ==>.....] - ETA: 1s - loss: 0.0741 - accuracy
33184/60000 ==>.....] - ETA: 0s - loss: 0.0745 - accuracy
34560/60000 ==>.....] - ETA: 0s - loss: 0.0756 - accuracy
35936/60000 ==>.....] - ETA: 0s - loss: 0.0748 - accuracy
37280/60000 ==>.....] - ETA: 0s - loss: 0.0746 - accuracy
38656/60000 ==>.....] - ETA: 0s - loss: 0.0747 - accuracy
40032/60000 ==>.....] - ETA: 0s - loss: 0.0752 - accuracy
41408/60000 ==>.....] - ETA: 0s - loss: 0.0750 - accuracy
42752/60000 ==>.....] - ETA: 0s - loss: 0.0747 - accuracy
44160/60000 ==>.....] - ETA: 0s - loss: 0.0746 - accuracy
45536/60000 ==>.....] - ETA: 0s - loss: 0.0742 - accuracy
46976/60000 ==>.....] - ETA: 0s - loss: 0.0737 - accuracy
48384/60000 ==>.....] - ETA: 0s - loss: 0.0736 - accuracy
49792/60000 ==>.....] - ETA: 0s - loss: 0.0735 - accuracy
51168/60000 ==>.....] - ETA: 0s - loss: 0.0738 - accuracy
52544/60000 ==>.....] - ETA: 0s - loss: 0.0737 - accuracy
53984/60000 ==>.....] - ETA: 0s - loss: 0.0742 - accuracy
55392/60000 ==>.....] - ETA: 0s - loss: 0.0743 - accuracy
56768/60000 ==>.....] - ETA: 0s - loss: 0.0748 - accuracy
58176/60000 ==>.....] - ETA: 0s - loss: 0.0750 - accuracy
59584/60000 ==>.....] - ETA: 0s - loss: 0.0747 - accuracy
60000/60000 [=====] - 2s 37us/sample - loss: 0.0745 - accuracy: 0.9769
10000/10000 - 0s - loss: 0.0728 - accuracy: 0.9762
laci@laci-GL503VD:~/programok/tensorflow$
```

8.2. ábra. Eredmény



8.3. ábra. Terhelés

8.2. Mély MNIST

Python

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

8.3. Minecraft-MALMÖ

Megoldás videó: <https://youtu.be/bAPSu3Rndi8>

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

9. fejezet

Helló, Chaitin!

9.1. Iteratív és rekurzív faktoriális Lisp-ben

Megoldás videó: <https://youtu.be/z6NJE2a1zIA>

Megoldás forrása:

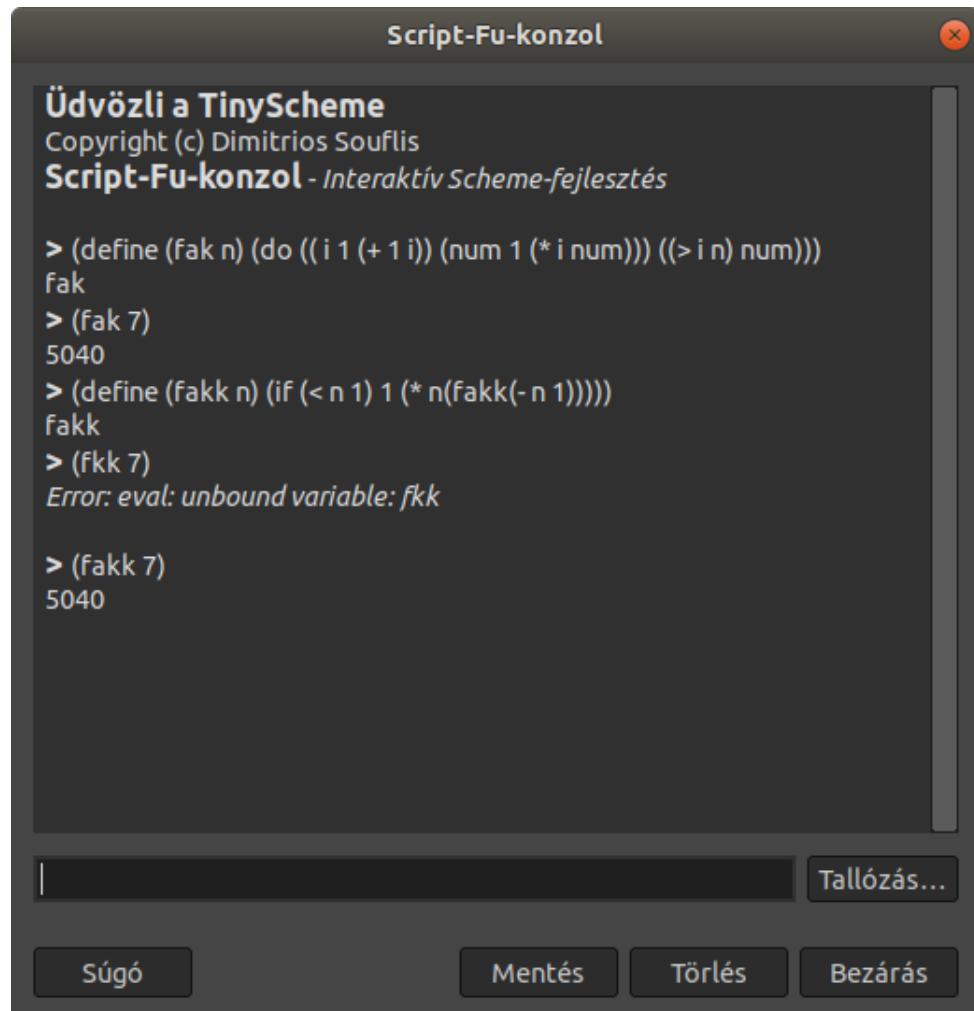
A lisp az alapból egy információ feldolgozó nyelvnek szánták de az évek alatt inkább mesterséges intelligenciai algoritmusok írására. Ma a két fegyverjebb lisp verziók azok a Common Lisp és a Scheme. A Common Lisp az egy multiparadigmás nyelv ami miatt inkrementális és evolúciós fejlesztésre használják. A Scheme pedig egy leegyszerűsített lisp amelyből minden "fölösleges" tulajdonságát proóbáltak kivenni és emiatt a nyelv tanításra tökéletes.

Elsőnek is az iteratív jelentése az hogy ismétlődő ezért is használtam a do paracsot

```
> (define (fak n) (do ((i 1 (+ 1 i)) (num 1 (* i num))) ((> i n) num)))
fak
> (fak 7)
5040
```

A rekurzív pedig olyan hogy a program addig hívja meg magát ameddig nem kapja meg a problmára a választ

```
> (define (fakk n) (if (< n 1) 1 (* n(fakk(- n 1)))))
fakk
> (fakk 7)
5040
```



The screenshot shows a terminal-like window titled "Script-Fu-konzol". The title bar also includes the text "Üdvözli a TinyScheme" and "Copyright (c) Dimitrios Souflis". Below the title, it says "Script-Fu-konzol - Interaktív Scheme-fejlesztés". The main area contains the following Scheme code:

```
> (define (fak n) (do ((i 1 (+ 1 i)) (num 1 (* i num))) ((> i n) num)))
fak
> (fak 7)
5040
> (define (fakk n) (if (< n 1) 1 (* n(fakk(- n 1)))))
fakk
> (fkk 7)
Error: eval: unbound variable: fkk

> (fakk 7)
5040
```

At the bottom of the window, there is a text input field with a cursor, and several buttons: "Súgó", "Mentés", "Törles", and "Bezáras".

9.1. ábra. Script Fu futtatás

9.2. Gimp Scheme Script-fu: króm effekt

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

Megoldás videó: https://youtu.be/OKdAkl_c7Sc

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

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

A Gimp egy primitív képszerkesztő program amelyben lehet scripteket irni előző feladatban beszélt Lisp nyelven azon belül is a Scheme nyelven. Tanárúr által kreált skriptet csak be kell másolni a GIMP 2\share\gimp\2.0\scripts nevű mappába indítani a gimpet ráklikkelünk hogy fájl -> létrehozás -> bhax -> Chrome rá kikkelve beállíthatjuk: szöveget,betútpus,betűtipus méretét,kép magassága,kép szélessége,a színt, és hogy milyen effectel legyen chromosítva. Ezek után létrehozás és a script legenerál egy képet amin a megadott szövegnek chrome mintája van.

Chrome írás

```
(define (color-curve)
  (let*
    (
      (tomb (cons-array 8 'byte))
    )
    (aset tomb 0 0)
    (aset tomb 1 0)
    (aset tomb 2 50)
    (aset tomb 3 190)
    (aset tomb 4 110)
    (aset tomb 5 20)
    (aset tomb 6 200)
    (aset tomb 7 190)
  tomb)
)

; (color-curve)

(define (elem x lista)

  (if (= x 1) (car lista) (elem (- x 1) (cdr lista) ) ) )

)

(define (text-wh text font fontsize)
(let*
  (
    (text-width 1)
    (text-height 1)
  )
  (set! text-width (car (gimp-text-get-extents-fontname text fontsize ←
    PIXELS font)))
  (set! text-height (elem 2 (gimp-text-get-extents-fontname text ←
    fontsize PIXELS font)))

  (list text-width text-height)
  )
)

; (text-width "alma" "Sans" 100)

(define (script-fu-bhax-chrome text font fontsize width height color ←
  gradient)
(let*
  (
    (image (car (gimp-image-new width height 0)))
    (layer (car (gimp-layer-new image width height RGB-IMAGE "bg" 100 ←
      LAYER-MODE-NORMAL-LEGACY)))
  
```

```
(textfs)
  (text-width (car (text-wh text font fontsize)))
  (text-height (elem 2 (text-wh text font fontsize)))
  (layer2)
)

;step 1
(gimp-image-insert-layer image layer 0 0)
(gimp-context-set-foreground '(0 0 0))
(gimp-drawable-fill layer FILL-FOREGROUND )
(gimp-context-set-foreground '(255 255 255))

(set! textfs (car (gimp-text-layer-new image text font fontsize PIXELS) ←
  ))
(gimp-image-insert-layer image textfs 0 0)
(gimp-layer-set-offsets textfs (- (/ width 2) (/ text-width 2)) (- (/ ←
  height 2) (/ text-height 2)))

(set! layer (car(gimp-image-merge-down image textfs CLIP-TO-BOTTOM- ←
  LAYER) ))

;step 2
(plug-in-gauss-iir RUN-INTERACTIVE image layer 15 TRUE TRUE)

;step 3
(gimp-drawable-levels layer HISTOGRAM-VALUE .11 .42 TRUE 1 0 1 TRUE)

;step 4
(plug-in-gauss-iir RUN-INTERACTIVE image layer 2 TRUE TRUE)

;step 5
(gimp-image-select-color image CHANNEL-OP-REPLACE layer '(0 0 0))
(gimp-selection-invert image)

;step 6
(set! layer2 (car (gimp-layer-new image width height RGB-IMAGE "2" 100 ←
  LAYER-MODE-NORMAL-LEGACY)))
(gimp-image-insert-layer image layer2 0 0)

;step 7
(gimp-context-set-gradient gradient)
(gimp-edit-blend layer2 BLEND-CUSTOM LAYER-MODE-NORMAL-LEGACY GRADIENT- ←
  LINEAR 100 0 REPEAT-NONE
    FALSE TRUE 5 .1 TRUE width (/ height 3) width (- height (/ height ←
      3)))
;step 8
(plug-in-bump-map RUN-NONINTERACTIVE image layer2 layer 120 25 7 5 5 0 ←
  0 TRUE FALSE 2)
```

```
;step 9
(gimp-curves-spline layer2 HISTOGRAM-VALUE 8 (color-curve))

(gimp-display-new image)
(gimp-image-clean-all image)
)

; (script-fu-bhax-chrome "Bátf41 Haxor" "Sans" 120 1000 1000 '(255 0 0) " ←
  Crown molding")

(script-fu-register "script-fu-bhax-chrome"
  "Chrome3"
  "Creates a chrome effect on a given text."
  "Norbert Bátfai"
  "Copyright 2019, Norbert Bátfai"
  "January 19, 2019"
  ""
  SF-STRING      "Text"      "Bátf41 Haxor"
  SF-FONT        "Font"       "Sans"
  SF-ADJUSTMENT   "Font size"  '(100 1 1000 1 10 0 1)
  SF-VALUE        "Width"     "1000"
  SF-VALUE        "Height"    "1000"
  SF-COLOR        "Color"     '(255 0 0)
  SF-GRADIENT     "Gradient"  "Crown molding"
)
(script-fu-menu-register "script-fu-bhax-chrome"
  "<Image>/File/Create/BHAX"
)
```





9.2. ábra. Chrome írás

Chrome Border

```
(define (color-curve)
  (let* (
    (tomb (cons-array 8 'byte))
  )
    (aset tomb 0 0)
    (aset tomb 1 0)
    (aset tomb 2 50)
    (aset tomb 3 190)
    (aset tomb 4 110)
    (aset tomb 5 20)
    (aset tomb 6 200)
    (aset tomb 7 190)
  tomb)
)

; (color-curve)

(define (elem x lista)

  (if (= x 1) (car lista) (elem (- x 1) (cdr lista) ) )

)

(define (text-wh text font fontsize)
(let*
```

```
(  
  (text-width 1)  
  (text-height 1)  
)  
  
(set! text-width (car (gimp-text-get-extents-fontname text fontsize ←  
  PIXELS font)))  
(set! text-height (elem 2 (gimp-text-get-extents-fontname text ←  
  fontsize PIXELS font)))  
  
(list text-width text-height)  
)  
)  
  
;(text-width "alma" "Sans" 100)  
  
(define (script-fu-bhax-chrome-border text font fontsize width height new- ←  
  width color gradient border-size)  
(let*  
  (  
    (text-width (car (text-wh text font fontsize)))  
    (text-height (elem 2 (text-wh text font fontsize)))  
    (image (car (gimp-image-new width (+ height (/ text-height 2)) 0)))  
    (layer (car (gimp-layer-new image width (+ height (/ text-height 2) ←  
      ) RGB-IMAGE "bg" 100 LAYER-MODE-NORMAL-LEGACY)))  
    (textfs)  
    (layer2)  
  )  
  
(gimp-image-insert-layer image layer 0 0)  
  
(gimp-image-select-rectangle image CHANNEL-OP-ADD 0 (/ text-height 2) ←  
  width height)  
(gimp-context-set-foreground '(255 255 255))  
(gimp-drawable-edit-fill layer FILL-FOREGROUND )  
  
(gimp-image-select-rectangle image CHANNEL-OP-REPLACE border-size (+ (/ ←  
  text-height 2) border-size) (- width (* border-size 2)) (- height ←  
  (* border-size 2)))  
(gimp-context-set-foreground '(0 0 0))  
(gimp-drawable-edit-fill layer FILL-FOREGROUND )  
  
(gimp-image-select-rectangle image CHANNEL-OP-REPLACE (* border-size 3) ←  
  0 text-width text-height)  
(gimp-drawable-edit-fill layer FILL-FOREGROUND )  
  
(gimp-selection-none image)  
  
;step 1  
(gimp-context-set-foreground '(255 255 255))
```

```
(set! textfs (car (gimp-text-layer-new image text font fontsize PIXELS) ←
    ))
(gimp-image-insert-layer image textfs 0 0)
(gimp-layer-set-offsets textfs (* border-size 3) 0)

(set! layer (car (gimp-image-merge-down image textfs CLIP-TO-BOTTOM- ←
    LAYER)))
;step 2
(plug-in-gauss-iir RUN-INTERACTIVE image layer 25 TRUE TRUE)

;step 3
(gimp-drawable-levels layer HISTOGRAM-VALUE .18 .38 TRUE 1 0 1 TRUE)

;step 4
(plug-in-gauss-iir RUN-INTERACTIVE image layer 2 TRUE TRUE)

;step 5
(gimp-image-select-color image CHANNEL-OP-REPLACE layer '(0 0 0))
(gimp-selection-invert image)

;step 6
(set! layer2 (car (gimp-layer-new image width (+ height (/ text-height ←
    2)) RGB-IMAGE "2" 100 LAYER-MODE-NORMAL-LEGACY)))
(gimp-image-insert-layer image layer2 0 0)

;step 7
(gimp-context-set-gradient gradient)
(gimp-edit-blend layer2 BLEND-CUSTOM LAYER-MODE-NORMAL-LEGACY GRADIENT- ←
    LINEAR 100 0 REPEAT-NONE
    FALSE TRUE 5 .1 TRUE width 0 width (+ height (/ text-height 2)))

;step 8
(plug-in-bump-map RUN-NONINTERACTIVE image layer2 layer 120 25 7 5 5 0 ←
    0 TRUE FALSE 2)

;step 9
(gimp-curves-spline layer2 HISTOGRAM-VALUE 8 (color-curve))

(gimp-image-scale image new-width (/ (* new-width (+ height (/ text- ←
    height 2))) width))

(gimp-display-new image)
(gimp-image-clean-all image)
)
;

;(script-fu-bhax-chrome-border "Bátf41 Haxor Stream" "Sans" 160 1920 1080 ←
  400 '(255 0 0) "Crown molding" 7)
```

```
; (script-fu-bhax-chrome-border "Programozás" "Sans" 110 768 576 300 '(255 0 ←
0) "Crown molding" 6)

(script-fu-register "script-fu-bhax-chrome-border"
"Chrome3-Border2"
"Creates a chrome effect on a given text."
"Norbert Bátfai"
"Copyright 2019, Norbert Bátfai"
"January 19, 2019"
"""

SF-STRING      "Text"      "Bátf41 Haxor"
SF-FONT        "Font"       "Sans"
SF-ADJUSTMENT  "Font size"  '(160 1 1000 1 10 0 1)
SF-VALUE        "Width"     "1920"
SF-VALUE        "Height"    "1080"
SF-VALUE        "New width" "400"
SF-COLOR        "Color"     '(255 0 0)
SF-GRADIENT    "Gradient"  "Crown molding"
SF-VALUE        "Border size" "7"
)
(script-fu-menu-register "script-fu-bhax-chrome-border"
"<Image>/File/Create/BHAX"
)
```



9.3. ábra. Chrome border

9.3. Gimp Scheme Script-fu: név mandala

Írj olyan script-fu kiterjesztést a GIMP programhoz, amely név-mandalát készít a bemenő szövegből!
Megoldás videó: https://bhaxor.blog.hu/2019/01/10/a_gimp_lisp_hackelete_a_scheme_programozasi_nyelv
Megoldás forrása: https://gitlab.com/nbatfai/bhax/tree/master/attention_raising/GIMP_Lisp/Mandala
Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

```
(define (elem x lista)
  (if (= x 1) (car lista) (elem (- x 1) (cdr lista) ) )
)

(define (text-width text font fontsize)
(let*
  (
    (text-width 1)
  )
  (set! text-width (car (gimp-text-get-extents-fontname text fontsize ←
    PIXELS font)))
  text-width
)
)

(define (text-wh text font fontsize)
(let*
  (
    (text-width 1)
    (text-height 1)
  )
  ;;;
  (set! text-width (car (gimp-text-get-extents-fontname text fontsize ←
    PIXELS font)))
  ;;; ved ki a lista 2. elemét
  (set! text-height (elem 2 (gimp-text-get-extents-fontname text ←
    fontsize PIXELS font)))
  ;;;
  (list text-width text-height)
)
)

;(text-width "alma" "Sans" 100)

(define (script-fu-bhax-mandala text text2 font fontsize width height color ←
  gradient)
```

```
(let*
  (
    (image (car (gimp-image-new width height 0)))
    (layer (car (gimp-layer-new image width height RGB-IMAGE "bg" 100 ←
      LAYER-MODE-NORMAL-LEGACY)))
    (textfs)
    (text-layer)
    (text-width (text-width text font fontsize))
    ;;
    (text2-width (car (text-wh text2 font fontsize)))
    (text2-height (elem 2 (text-wh text2 font fontsize)))
    ;;
    (textfs-width)
    (textfs-height)
    (gradient-layer)
  )
  (gimp-image-insert-layer image layer 0 0)

  (gimp-context-set-foreground '(0 255 0))
  (gimp-drawable-fill layer FILL-FOREGROUND)
  (gimp-image-undo-disable image)

  (gimp-context-set-foreground color)

  (set! textfs (car (gimp-text-layer-new image text font fontsize PIXELS) ←
    ))
  (gimp-image-insert-layer image textfs 0 -1)
  (gimp-layer-set-offsets textfs (- (/ width 2) (/ text-width 2)) (/ ←
    height 2))
  (gimp-layer-resize-to-image-size textfs)

  (set! text-layer (car (gimp-layer-new-from-drawable textfs image)))
  (gimp-image-insert-layer image text-layer 0 -1)
  (gimp-item-transform-rotate-simple text-layer ROTATE-180 TRUE 0 0)
  (set! textfs (car (gimp-image-merge-down image text-layer CLIP-TO-BOTTOM ←
    -LAYER)))

  (set! text-layer (car (gimp-layer-new-from-drawable textfs image)))
  (gimp-image-insert-layer image text-layer 0 -1)
  (gimp-item-transform-rotate text-layer (/ *pi* 2) TRUE 0 0)
  (set! textfs (car (gimp-image-merge-down image text-layer CLIP-TO-BOTTOM ←
    -LAYER)))

  (set! text-layer (car (gimp-layer-new-from-drawable textfs image)))
  (gimp-image-insert-layer image text-layer 0 -1)
  (gimp-item-transform-rotate text-layer (/ *pi* 4) TRUE 0 0)
  (set! textfs (car (gimp-image-merge-down image text-layer CLIP-TO-BOTTOM ←
    -LAYER))))
```

```
(set! text-layer (car (gimp-layer-new-from-drawable textfs image)))
(gimp-image-insert-layer image text-layer 0 -1)
(gimp-item-transform-rotate text-layer (/ *pi* 6) TRUE 0 0)
(set! textfs (car (gimp-image-merge-down image text-layer CLIP-TO-BOTTOM ←
-LAYER)))

(plug-in-autocrop-layer RUN-NONINTERACTIVE image textfs)
(set! textfs-width (+ (car (gimp-drawable-width textfs)) 100))
(set! textfs-height (+ (car (gimp-drawable-height textfs)) 100))

(gimp-layer-resize-to-image-size textfs)

(gimp-image-select-ellipse image CHANNEL-OP-REPLACE (- (- (/ width 2) ←
(/ textfs-width 2)) 18)
(- (- (/ height 2) (/ textfs-height 2)) 18) (+ textfs-width 36) (+ ←
textfs-height 36))
(plug-in-sel2path RUN-NONINTERACTIVE image textfs)

(gimp-context-set-brush-size 22)
(gimp-edit-stroke textfs)

(set! textfs-width (- textfs-width 70))
(set! textfs-height (- textfs-height 70))

(gimp-image-select-ellipse image CHANNEL-OP-REPLACE (- (- (/ width 2) ←
(/ textfs-width 2)) 18)
(- (- (/ height 2) (/ textfs-height 2)) 18) (+ textfs-width 36) (+ ←
textfs-height 36))
(plug-in-sel2path RUN-NONINTERACTIVE image textfs)

(gimp-context-set-brush-size 8)
(gimp-edit-stroke textfs)

(set! gradient-layer (car (gimp-layer-new image width height RGB-IMAGE ←
"gradient" 100 LAYER-MODE-NORMAL-LEGACY)))
(gimp-image-insert-layer image gradient-layer 0 -1)
(gimp-image-select-item image CHANNEL-OP-REPLACE textfs)
(gimp-context-set-gradient gradient)
(gimp-edit-blend gradient-layer BLEND-CUSTOM LAYER-MODE-NORMAL-LEGACY ←
GRADIENT-RADIAL 100 0
REPEAT-TRIANGULAR FALSE TRUE 5 .1 TRUE (/ width 2) (/ height 2) (+ (+ (/ ←
width 2) (/ textfs-width 2)) 8) (/ height 2))

(plug-in-sel2path RUN-NONINTERACTIVE image textfs)

(set! textfs (car (gimp-text-layer-new image text2 font fontsize PIXELS ←
)))
(gimp-image-insert-layer image textfs 0 -1)
(gimp-message (number->string text2-height))
```

```
(gimp-layer-set-offsets textfs (- (/ width 2) (/ text2-width 2)) (- (/ ←
    height 2) (/ text2-height 2)))

; (gimp-selection-none image)
; (gimp-image-flatten image)

(gimp-display-new image)
(gimp-image-clean-all image)
)

;

; (script-fu-bhax-mandala "Bátfai Norbert" "BHAX" "Ruge Boogie" 120 1920 ←
  1080 '(255 0 0) "Shadows 3")

(script-fu-register "script-fu-bhax-mandala"
  "Mandala9"
  "Creates a mandala from a text box."
  "Norbert Bátfai"
  "Copyright 2019, Norbert Bátfai"
  "January 9, 2019"
  ""
  SF-STRING      "Text"          "Bátf41 Haxor"
  SF-STRING      "Text2"         "BHAX"
  SF-FONT        "Font"          "Sans"
  SF-ADJUSTMENT   "Font size"     '(100 1 1000 1 10 0 1)
  SF-VALUE        "Width"         "1000"
  SF-VALUE        "Height"        "1000"
  SF-COLOR        "Color"         '(255 0 0)
  SF-GRADIENT    "Gradient"      "Deep Sea"
)
(script-fu-menu-register "script-fu-bhax-mandala"
  "<Image>/File/Create/BHAX"
)
```





9.4. ábra. Mandala

DPL

10. fejezet

Helló, Gutenberg!

10.1. Programozási alapfogalmak

[?]

Ha a programozási alapfogalmakról beszélünk akkor fontos említeni arról hogy milyen szintekre tudjuk őket osztani. Az első szint az a gépi nyelv mely 0-kból és 1-ből álló kód. Ezt követi az assembly szintű nyelv mely közelebb van az általunk beszélt nyelvhez de még messze a könnyű használattól ezt nevezzük alacsony szintű nyelveknek. A harmadik típus a magas szintű programozási nyelvek ezek a nyelvek álnak a legközelebb az ember által értelmezhető nyelvkhöz tipp angol erősen ajánlott mert angolul vannak általában a programozási nyelvek.

A magas szintű programozási nyelven írt programot forrásprogramnak nevezzük. Ennek az létrehozáskor be kell tartani bizonyos az adott nyelvre jellemző formai, szintaktikai szabályokat és a tartalmi, szemantikai szabályokat.

A proceszorok saját gépi nyelvvel rendelkeznek, és csak az ezen írt programokat képesek végrehajtani. Tehát a forráskódokat át kell alakítani olyan kódra amit a számítógépünk is megért. Erre két módunk is van az egyik az analóg a másik megoldás pedig az interpreteres.

A fordítóprogram egyetlen egységeként kezeli a forrást, és lexikai, szintaktikai, szemantikai elemzést hajt végre, majd legenerálja a gépi kódot. Ez még nem futtatható, ebből a kapcsolatszerkesztő állít elő futtatható programot, melyet a betöltő behelyez a tárba, és a futtató rendszer felügyeli a futását. Bizonyos esetekben lehetőség van arra, hogy nem nyelvi elemeket használunk egy forrásprogramban, de ilyenkor szükség van egy előfordítónak.

Az interpreteres megoldás nem készít tárgykódot, viszont a fentebb említett 3 elemzést végrehajtja. Utasításonként sorra veszi a forrásprogramot, értelmezi, és végrehajtja. tehát rögtön kapjuk meg eredményt. Bizonyos nyelvek esetén mind az interpreteres, mind a fordítóprogramos megoldást alkalmazzák.

Minden programozási nyelvhez tartozik egy hivatkozási nyelv, mely a szemantikai és szintaktikai szabályokat határozza meg. Emellett léteznek még implementációk. Az egyes rendszereken több fordítóprogram és interpreter létezik, és ennek következtében az implementációk nem kompatibilisek egymással, ez pedig meggátolja a programok tökéletes hordozását a platformok között.

A programozó dolgának megkönnyítése érdekében létrejöttek az integrált grafikus felületek(IDE), melyek egy csomagban tartalmaznak minden szükséges eszközt a programok megírásához, és futtatásához.

10.2. Programozás bevezetés

[KERNIGHANRITCHIE]

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

A C nyelv utasításai

Utasítások és blokkok: A nyelv bármelyik kifejezése utasítássá válik ha pontosvesszőt teszünk a végére. Akárhány utasítást összefoglalhatunk egyetlen összetett utasításba a kapcsoszárójelek segítségével(pl.: while vagy if utáni több utasítás).

Az if-else utasítás: Döntést, választást írhatunk le a segítségével. Az else rész opcionális, azaz elhagyható. ha az if után zárójelben lévő kifejezés teljesül, akkor az ō utána következő utasítások, vagy blokkba foglalt összetett utasítás fog lezajlani, egyébként pedig az else kulcsszót követő utasítások lépnek érvénybe. Előfordulhat hogy 'egyébként' semmint nem kell tennünk, ilyenkor hagyható el az else. Ha több if utasítás van egymásba ágyazva nem minden egyértelmű hova tartoznak az else-k: minden a hozzájuk legközelebbi if-hez.

Az else-if kifejezés: Több feltételvizsgálatot köthetünk össze, melyeket sorban vizsgálunk és értékelünk ki. Egy if-else if-else láncból minden csak egy utasítás vagy összetett utasítás teljesül. Az else itt is elhagyható

A switch utasítás: A többirányú programelágaztatás egyik eszköze. Megvizsgálja hogy egy változó értéke megegyezik e több állandó értékkel és ennek megfelelően hajta végre a megfelelő utasításokat. A switch után megadott változó értékét az utána felsorolt (case:)-eket követő értékekkel hasonlítja össze és hajta végre a hozzá kapcsolódó utasításokat ha megegyeznek. Megadható egy default: opció, ami akkor lép érvénybe ha nem volt egyezés.

A while és a for utasítások: ciklusok, a while az ōt követő zárójelben lévő kifejezést vizsgálja, ha értéke nem 0 akkor végrehajtja az utasítást, majd újra tesztel, és így tovább.

a for utasítást követő zárójel általában 3 utasítást tartalmaz, ezekből az első és a harmadik értékkedés, a második pedig függvényhívás vagy relációs kifejezés. Ilyen ciklussal adott számú alkalommal futtathatjuk le a ciklusunkat.

A do-while utasítás: szintén ciklus, azonban ez egyszer mindenkor lefut, ha a végén lévő while feltétel utáni kifejezés 0 értékű akkor is. Első lefutása után azonban csak a feltétel vizsgálatának függvényében fut le többször.

A break utasítás: Ezen utasítás hatására a program kilép a legbelől ciklusból(for, while, do-while) vagy switchből.

A continue utasítás: Olyan utasítás ami csak ciklusokra értelmezhető, switchre nem. A ciklus következő iterációjára ugrik.

A goto utasítás: Segítségével a program egy adott címkéjű részére ugorhatunk a végrehajtásban. Ritkán használatos, általában egyszerűen helyettesíthető.

10.3. Programozás

[BMECPP]

A C++ nem objektum orientált újdonságai

Ilyen újdonságok például:

Függvény paraméterek és visszatérési érték: C++-ban meg kell adni paraméterként a void kulcsszót, ha nem szeretnénk paramétert(C-ben elég üresen hagyni), valamint ha C-ben nem írunk visszatérési értéket a program int-et vissza alapértelmezetten, C++-ban viszont ilyenkor a program hibás lesz.

A main függvény: paraméterlistája vagy üres, vagy tartalmazza az argc változót és az argv vektort, a return 0; elhagyható, ugyanis ha nem írjuk ki sikeres futás esetén alapértelmezett 0-val tér vissza a program.

A bool típus: Megadásra kerül a bool típus. Automatikus konverzió bool és int között. C++ kulcsszavak: bool, true, false.

C stílusú több bájtos stringek: használatukhoz nem kell #include-olni semmit, beépített típus lett.

Változódeklaráció mint utasítás: Változódeklaráció akárhol állhat ahol utasítás. Változót minden csak akkor hozzunk létre és adjunk neki kezdőértéket, amikor használni fogjuk.

Függvénynevek túlterhelése: C++-ban túlterhelhetünk függvényeket, azaz ugyan azon nevű függvény többször is létezhet feltéve ha más a paraméterlistája(visszatérési érték különbözősége nem számít). Ezeket a függvényeket úgy különbözteti meg a fordító, hogy a neveket kiegészíti az argumentumokból generált elő vagy utótaggal. Ezt a technológiát "névelferdítésnek" nevezzük. Ha egy C függvény szerenénk C++ programunkban használni akkor ezt a fordítónak az extern "C" kifejezéssel jelezhezjük.

Alapértelmezett függvényargumentumok: C++-ban függvényeink paramétereinek megadhatunk alapértelmezett értékeket, amiket a metódus akkor használ ha nem adtunk meg neki adott paraméterként semmit. Itt figyelembe kell vennünk néhány szabályt: alapértelmezett értéket az argumentumlistában hátulról előre haladva folytatónak adhatunk, hívás során az argumentumok ugyan ilyen sorrendben hagyhatóak el, valamint alapértelmezett érték nem adható meg a egyidejűleg a függvénydefiníció és a függvénydeklaráció helyén.

Paraméterátadás referenciátipussal: A C-vel ellentétben, ahol érték szerinti paraméterátadás történik, a C++-ban hivatkozás szerinti megoldás van megvalósítva a függvényeknél. Ezt akkor alkalmazzuk amikor módosítani is szeretnénk az adott paramétert, nem csak felhasználni. Ilyenkor a paraméterlistában a kívánt paraméter megtoldjuk egy 'és' jelrel, ezzel jelölve azt, hogy a paraméter referenciáját szeretnénk felhasználni.

III. rész

Második felvonás

DRAFT

**Bátf41 Haxor Stream**

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

DRAFT

11. fejezet

Helló, 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

DRAFT

11.3. Általános

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

11.4. C

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

11.5. C++

[BMECPP] Benedek, Zoltán & Levendovszky, Tíhamér, *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 UDPORG tanulószoba, <https://www.facebook.com/groups/udprog>, a DEAC-Hackers előszoba, <https://www.facebook.com/groups/DEACHackers> (illetve egyéb alkalmi szerveződésű szakmai csoportok) tagjait inspiráló érdeklődésekért és hasznos észrevételeikért.

Ezen túl kiemelt köszönet illeti az említett UDPORG közösséget, mely a Debreceni Egyetem reguláris programozás oktatása tartalmi szervezését támogatja. Sok példa eleve ebben a közösségen született, vagy itt került említésre és adott esetekben szerepet kapott, mint oktatási példa.