

Univerzális programozás

Írd meg a saját programozás tankönyvedet!

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

Copyright © 2019 Dr. Bátfai Norbert

Copyright (C) 2019, Norbert Bátfai Ph.D., batfai.norbert@inf.unideb.hu, nbatfai@gmail.com, Copyright (C) 2019, László Mihály Nagy, laszlo.nagy.98@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>

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Univerzális programozás		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Bátfai, Norbert Ács Nagy, László Mihály	2019. szeptember 28.	

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	Aktualizálás, javítások.	nbatfai
0.0.5	2019-03	2. és 3. fejezet kitöltése	nlm
0.0.6	2019-04	4., 5., 6. fejezet kitöltése	nlm
0.0.7	2019-05	7., 8., 9. fejezet kitöltése	nlm

Ajánlás

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

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

Tartalomjegyzék

I. Bevezetés	1
1. Vízió	2
1.1. Mi a programozás?	2
1.2. Milyen doksikat olvassak el?	2
1.3. Milyen filmeket nézzek meg?	2
II. Tematikus feladatok	3
2. Helló, Turing!	5
2.1. Végtelen ciklus	5
2.2. Lefagyott, nem fagyott, akkor most mi van?	5
2.3. Változók értékének felcserélése	7
2.4. Labdapattogás	7
2.5. Szóhossz és a Linus Torvalds féle BogoMIPS	7
2.6. Helló, Google!	8
2.7. 100 éves a Brun tétel	8
2.8. A Monty Hall probléma	9
3. Helló, Chomsky!	10
3.1. Decimálisból unárisba átváltó Turing gép	10
3.2. Az $a^n b^n c^n$ nyelv nem környezetfüggetlen	10
3.3. Hivatkozási nyelv	10
3.4. Saját lexikális elemző	12
3.5. l33t.1	13
3.6. A források olvasása	15
3.7. Logikus	17
3.8. Deklaráció	17

4. Helló, Caesar!	19
4.1. int *** háromszögmátrix	19
4.2. C EXOR titkosító	21
4.3. Java EXOR titkosító	22
4.4. C EXOR törő	23
4.5. Neurális OR, AND és EXOR kapu	25
4.6. Hiba-visszaterjesztéssel perceptron	25
5. Helló, Mandelbrot!	26
5.1. A Mandelbrot halmaz	26
5.2. A Mandelbrot halmaz a <code>std::complex</code> osztállyal	27
5.3. Biomorfok	27
5.4. Mandelbrot nagyító és utazó C++ nyelven	27
5.5. Mandelbrot nagyító és utazó Java nyelven	27
6. Helló, Welch!	29
6.1. Első osztályom	29
6.2. LZW	30
6.3. Fabejárás	31
6.4. Tag a gyökér	31
6.5. Mutató a gyökér	32
6.6. Mozgató szemantika	32
7. Helló, Conway!	33
7.1. Hangyaszimulációk	33
7.2. Java életjáték	33
7.3. Qt C++ életjáték	34
7.4. BrainB Benchmark	34
8. Helló, Schwarzenegger!	35
8.1. Szoftmax Py MNIST	35
8.2. Szoftmax R MNIST	35
8.3. Mély MNIST	35
8.4. Deep dream	36
8.5. Minecraft MALMÖ	36

9. Helló, Chaitin!	37
9.1. Iteratív és rekurzív faktoriális Lisp-ben	37
 III. Második felvonás	 38
10. Helló, Berners-Lee!	39
10.1. C++ vs. Java	39
10.2. Python alapok	39
 11. Helló, Arroway!	 42
11.1. OO szemlélet	42
11.2. Homokozó	43
11.3. "Gagyí"	45
11.4. Yoda	45
11.5. Kódolás from Scratch	45
 IV. Irodalomjegyzék	 46
11.6. Általános	47
11.7. C	47
11.8. C++	47
11.9. Lisp	47

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

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

Hogyan forgasd

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

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

Milyen nyelven nyomjuk?

C (mutatók), C++ (másoló és mozgató szemantika) és Java (lebutított C++) nyelvekből kell egy jó alap, ezt kell kiegészíteni pár R (vektoros szemlélet), Python (gépi tanulás bevezető), Lisp és Prolog (hogy lássuk mást 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 találsz az informatikai szövegek jelölésére használható gazdag „API” elemenkénti bemutatását.

I. rész

Bevezetés

1. fejezet

Vízió

1.1. Mi a programozás?

1.2. Milyen doksikat olvassak el?

- Olvasgasd a kézikönyv lapjait, kezd a **man man** parancs kiadásával. A C programozásban a 3-as szintű lapokat fogod nézegetni, például az első feladat kapcsán ezt a **man 3 sleep** lapot
- [[KERNIGHANRITCHIE](#)]
- [[BMECPP](#)]
- Az igazi kockák persze csemegéznek a C nyelvi szabvány [ISO/IEC 9899:2017](#) kódcsipeteiből is.

1.3. Milyen filmeket nézzek meg?

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

II. rész

Tematikus feladatok

**Bátf41 Haxor Stream**

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

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 forrása: `/bhax_sources/fejezet2/vegtelen_ciklus_1szal.c`; `/bhax_sources/fejezet2/vegtelen_ciklus_sokszal.c`; `/bhax_sources/fejezet2/vegtelen_ciklus_noload.c`

Látható, hogy alapból a leforduló C programok 1 szálon futnak. Amikor végtelen ciklust indítok, azonnal gőzerővel elkezdte darálni az ütemező által épp szabadnak ítélt magot. Az OpenMP könyvtár segítségével megoldható az is viszont, hogy több szálat terheljen a vezérlés. Ekkor egyszerre minden elérhető magot terhel a ciklus. A ciklus extrém processzorterhelése megelőzhető a polling lelassításával, pl. a példakódban használt `sleep(1)` segítségével. Ez az adott szálat kisorolja az átadott időtartamig.

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 forrása: tegyük fel, hogy akkora haxorok vagyunk, hogy meg tudjuk írni a `Lefagy` függvényt, amely tetszőleges programról el tudja dönteni, hogy van-e benne végtelen ciklus:

```
Program T100
{
    boolean Lefagy(Program P)
    {
        if(P-ben van végtelen ciklus)
            return true;
        else
            return false;
    }

    main(Input Q)
```

```
{
  Lefagy(Q)
}
```

A program futtatása, például akár az előző v. c ilyen pszeudókódjára:

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

akár önmagára

```
T100(T100)
false
```

ezt a kimenetet adja.

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

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

  boolean Lefagy2(Program P)
  {
    if(Lefagy(P))
      return true;
    else
      for(;;);
  }

  main(Input Q)
  {
    Lefagy2(Q)
  }
}
```

Mit for kiírni erre a T1000 (T1000) futtatásra?

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

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

Ez a pszeudokód Turing megállási problémáját mutatja be. Ez példázza hogy egy Turing gép sosem lesz képes megmondani, hogy egy másik Turing gép megáll-e vagy végtelen ciklusba kerül, mert logikai ellentmondásba kerülne menet közben. Ha egy ilyen gépnek átadjuk a saját kódját, azt fogja mondani hogy nem áll meg, de ez nem lehetséges, hisz azzal hogy ezt megmondta, megállt.

2.3. Változók értékének felcserélése

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

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

Megoldás forrása: `/bhax_sources/fejezet2/valtozocsere.c`

A cserélendő változók ábrázolása lehetővé teszi ezt a fajta cserét. Az aritmetikai rész nem igényel további dokumentációt, sima matek, ld. kommentek a kódban.

2.4. Labdapattogás

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

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

Megoldás forrása: `/bhax_sources/fejezet2/labda_iffel.c`; `/bhax_sources/fejezet2/labda_ifnelkul.c`

Az eredeti forrás egyszerű: `boundary checkinget` hajtunk végre minden `draw` után. Az `ncurses` segítségével felvesszük a konzolablak teljes méretét, lehelyezünk egy `O`-t egy koordinátára, várunk, mozgatjuk az `O`-t, `boundary checkelünk` `if`ekkel, majd minden megy előről. A feltételek megnézik, hogy balról, jobbról, felülről és alulról elérte-e már a "labda" az ablak szélét, és ez alapján negálja a mozgásra használt "vektorok" irányát.

Az `if` mentes módszer a C-ben való osztás tulajdonságát `abuse`-olja. Megnézi hogy milyen távolságra van a két széltől egy adott irányban (`x` vagy `y`), de mivel ez egészt ad vissza, így mindig 0 vagy 1 lesz az eredmény. A két részt összeadva (a labda előtti rész, és a labda utáni rész) megmutatja, hogy ha elértük az egyik szélt. 1 értéket vesz fel, ha szélén vagyunk, 0-t ha bárhol máshol. -1-et ezzel hatványra emelve megkapjuk, hogy mennyivel szorozzuk meg a mozgatóvektort. -1 a nulladikon az 1, így a mozgatóvektor 1-gyel lesz szorozva, azaz nem változik. -1 az elsőn viszont már -1, így a mozgatóvektort ezzel szorozva a negáltjára fordul, a labda mozgásának az iránya megfordul. Így már működik.

2.5. Szóhossz és a Linus Torvalds féle `BogoMIPS`

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

Megoldás forrása: `/bhax_sources/fejezet2/szohossz.c`

Ahogy a kód alapján is látható, lesz két változónk: egy `hossz` nevű, amiben számoljuk a biteket, és egy `pivot` nevű, amiben egy ún. jelzőbitet helyezünk el, a legalacsonyabb helyiértéken (hex: `0x1 == dec: 1`). Az utótesztelő (do-while) ciklus először leszámolja a `pivot` elemet, ami létezik, tehát 1 bitet már biztos tárol az `int` - majd `loopba` lép.

A ciklusfej a `BogoMIPS`-ben hivatkozott részen alapul. A trükk a `<=<` operátorban rejlik. Amit csinál, igazából nem is olyan bonyolult: balra bitshifteli a változó tartalmát, jelen esetben 1-gyel (ld. a kód). Így a jelzőbit fokozatosan "le fog csúszni" balra. Eközben egyre nagyobb értéket vesz fel a módosított változó - de mivel C-ben a 0 hamist, bármi más pedig igazt jelöl, a ciklus tovább robog. Amint "leesik" a jelzőbit a bal oldalon viszont, a változó értéke 0 lesz, és a ciklus terminál. Így le tudjuk számolni a szóhosszt, hisz az `int` 1 szó hosszú.

2.6. Helló, Google!

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

Megoldás forrása: `/bhax_sources/fejezet2/pagerank.c`

A PageRank algoritmus 1:1 implementálása a diasori példa alapján. 4 oldal egymásra mutató linkjeinek száma alapján (kifelé mutató linkek száma, saját magára mutató linkek száma) alapján súly lesz az adott oldalhoz linkelve, mátrixműveletek segítségével.

2.7. 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

Először lássuk az előre elkészített kódot!

```
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")
```

Vegyük sorra mi mit csinál! Először is létrehozunk egy `stp` nevű függvényt, mely egy tetszőleges x számig kiszámolja a Brun-konstans értékét. Ez a következőképp történik:

- eltárolja a prímeket x -ig
- minden prímet kivon a rákövetkezőből, és ezeket a különbségeket eltárolja
- minden olyan esetnek ahol a különbség 2 volt, kimentti az indexét
- ezzel előállítja a `t1primes` és `t2primes` vektort, amiben az ikerprímeket helyezi el, az `idx` indexű prímek és az `idx` indexű prímek + 2 (ami mindig egy másik prím lesz) segítségével
- képez egy vektort felhasználva az előbb említett 2 vektort, azokra reciprok és páronkénti összeadást alkalmazva
- visszaadja az összegét ennek a vektornak

Ezt követően arbitrary steppinggel megáll pár x értéknél, és kiszámolja a Brun-konstans értékét addig a pontig, majd plotolja. Látható hogy az értékek valóban konstans értékhez tartanak.

2.8. 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

A Monty Hall probléma rendkívül híres, a valószínűségszámítás sajátosságait jól demózó probléma. Az alapprobléma a következő. van 3 ajtó, az egyik mögött pedig a főnyeremény (a többi mögött meg egy-egy kecske). Első körben választunk egy ajtót, ami mögött valószínűnek érezzük a főnyereményt. Ekkor a helyes döntés esélye $1/3$. Ezután a játékvezető kinyit egy (1) ajtót. Amennyiben nem a főnyeremény volt mögötte, dönthetünk: a megmaradt két ajtó közül maradunk annál, amit az első körben kiválasztottunk, vagy cserélünk a másikra.

A helyes döntés mindig cserélni; ekkor kétszer nagyobb esélyünk lesz a nyerésre. A gondolatmenet a következő: mikor először választunk ajtót, $1/3$ esély van arra, hogy mögötte lesz a főnyeremény, $2/3$ arra hogy a másik két ajtó közül valamelyik mögött. Amikor a játékvezető kinyit azok közül egyet, és nem a főnyeremény volt mögötte, az esélye 0% -ra nő, míg a másiké 100% -ra, azaz a két ajtóra eső valószínűség ($2/3$) 100% -át (egészét) birtokolja az az ajtó. Így tehát annak a másik nyitott ajtónak $2/3$ eséllyel lehet a főnyeremény mögötte, míg az általunk választottnak továbbra is $1/3$ -dal, tehát érdemesebb arra váltani.

Statisztikai szimulációval ezt könnyen be lehet látni, ld. a hivatkozott kód.

3. fejezet

Helló, Chomsky!

3.1. Decimálisból unárisba átváltó Turing gép

Állapotátmenet gráfiájával megadva írd meg ezt a gépet!

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

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

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

```
1.   S → a B C
2.   S → a S B C
3.   C B → C Z
4.   C Z → W Z
5.   W Z → W C
6.   W C → B C
7.   a B → a b
8.   b B → b b
9.   b C → b c
10.  c C → c c
```

3.3. Hivatkozási nyelv

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

A C nyelvű utasítások BNF (Backus-Naur-forma) szintaxissal leírva, forrása a Western Michigan University honlapja (<https://bit.ly/2u2urLs>):

```

<statement> ::= <labeled-statement>
              | <expression-statement>
              | <compound-statement>
              | <selection-statement>
              | <iteration-statement>
              | <jump-statement>

<labeled-statement> ::= <identifier> : <statement>
                      | case <constant-expression> : <statement>
                      | default : <statement>

<expression-statement> ::= {<expression>}? ;

<selection-statement> ::= if ( <expression> ) <statement>
                          | if ( <expression> ) <statement> else <statement>
                          | switch ( <expression> ) <statement>

<iteration-statement> ::= while ( <expression> ) <statement>
                       | do <statement> while ( <expression> ) ;
                       | for ( {<expression>}? ; {<expression>}? ; {< ←
                           expression>}? ) <statement>

<jump-statement> ::= goto <identifier> ;
                  | continue ;
                  | break ;
                  | return {<expression>}? ;

```

A Backus-Naur-forma igazából a formális nyelveknél a környezetfüggetlen nyelvek leírására használt jelölés gépi feldolgozásra kidolgozott változata, működésben teljesen megegyezik azzal:

A -> AA | b

Ez egy általános és elterjedt jelölés, mely a generatív grammatikák leírására használatos; **A** egy nemterminális szimbólum, **b** egy terminális szimbólum, -> a leképezés operátora, | a logikai xor művelete operátora. Ez a grammatika például egy **A**-t vagy egy **AA**-ra, vagy egy **b**-re cserél, és addig nem áll meg, amíg minden **A**-ból **b** nem lesz (terminál). Magyarul tetszőleges számú **b** generálására használatos.

Lássuk akkor a C89 vs. C99 példát!

```

int main(void)
{
    /* nem lehet scope-ra vonatkozó lokális változót létrehozni */

    int i;
    for (i = 0; i < 10; i++);
    return 0;
}

```

Ez a kód, egy, a C89 szabványnak megfelelő code snippet. Két jellegzetességet is érdemes megfigyelni:

- // stílusú kommentek nem megengedettek, csak és kizárólag /* */ használata lehetséges

- nem lehet a ciklus scope-jának lifetime-jára vonatkozóan változót deklarálni, kötelező előtte

```
int main(void)
{
    // itt már lehet

    for (int i = 0; i < 10; i++);
    return 0;
}
```

C99-ben ezek egyike sem okoz már gondot.

3.4. Saját lexikális elemző

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

Megoldás forrása: a BHAX "Így neveld a programozód!" c. streamje:

```
%{
#include <stdio.h>
int realnumbers = 0;
}%
digit [0-9]
%%
{digit}* (\. {digit}+)?    {++realnumbers;
    printf("[realnum=%s %f]", yytext, atof(yytext));}
%%
int
main ()
{
    yylex ();
    printf("The number of real numbers is %d\n", realnumbers);
    return 0;
}
```

A lexer megírásához a *nix rendszereken elérhető **lex** (aka. **flex**) tool-t használjuk. Ez az eszköz, amint az feljebb látható, egy saját szintaxist alkalmazó fájl alapján C forráskódot állít elő, mely garantáltan biztonságosan fogja feldolgozni az átadot bemenetet.

Minden **lex** forráskód 3 részből áll, melyeket `% %` választ el. Az első rész "vezérléssel kapcsolatos" definíciókat tartalmaz, a második magukat a matchelendő tokeneket és a match során végrehajtandó utasításokat, a harmadik pedig C kódot tartalmaz, ami az előállított C forrásban 1:1 megjelenik.

Az első szekcióban láthatjuk azonban, hogy `%{` és `%}` szimbólumok közt C kód szerepel. Ebben a szekcióban az ilyen szimbólumokkal körülhatárolt rész szintén C kód beillesztésére használatos, 1:1 másolásra kerül a kimeneti C forrásba.

Amint látható, amellet hogy behúzzuk a **stdio.h** headert, létrehozunk egy **realnumbers** változót is, melyben a megtalált valós számok darabszámát fogjuk eltárolni. Továbbá láthatjuk, hogy a C nyelvű részen kívül definiálásra kerül egy **digit** nevű placeholder, mely a **[0-9]** regex tokenet fogja jelképezni.

A második szakasz **regex { <C utasítások> }** formátumban tokeneket definiál amikre matchelünk, majd utasításokat amiket a megtalálásukkor végre kell hajtani. Itt látható, hogy mintailleszkedés esetén növeljük a **realnumbers** változó értékét, illetve kiírjuk a szövegrészletet ami matchelt (ld. a **yytext** fenntartott változó), valamint magát a számot (az **atof()**, azaz alpha-to-float függvény segítségével).

A harmadik szakasz tiszta C kódot tartalmaz, ami az Áttekintésben leírtak mentén 1:1 belekerül a kimeneti C forrásba. Érdeemes megfigyelni a **yylex()** hívást, az indítja el és hajtja végre az elemzést.

A **lex** forrást a **lex sample.lex** paranccsal tudjuk C kóddá alakítani (ahol a **sample.lex** a lex forrásfájl neve/elérési útja). Ezt követően létrejön egy **lex.yy.c** nevű C forrásfájl jön létre, amit innentől kezdve hagyományosan (pl. **gcc lex.yy.c -o sample_lexer**) lehet fordítani. A szöveget **STDIN** streamen keresztül kapja, a kimenetet a **STDOUT** streamre teszi.

3.5. l33t.l

Lexelj össze egy l33t ciphert!

Megoldás forrása: hasonlóan az előző kódhoz, ez is a BHAX "Így neveld a programozód!" c. streamjéből származik:

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

#define L337SIZE (sizeof l337d1c7 / sizeof (struct cipher))

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

    {'a', {"4", "4", "@", "/-\\\"}},
    {'b', {"b", "8", "|3", "|"}},
    {'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", "|\\"}, {"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"}

};
%}
%%
. {

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

        if(l337d1c7[i].c == tolower(*yytext))
        {

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

            if(r<91)
                printf("%s", l337d1c7[i].leet[0]);
            else if(r<95)
                printf("%s", l337d1c7[i].leet[1]);
            else if(r<98)
                printf("%s", l337d1c7[i].leet[2]);
            else
                printf("%s", l337d1c7[i].leet[3]);

            found = 1;
            break;
        }
    }
}

```

```

    }

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

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

```

Az alapelv hasonló az előzőhöz, a kivitelezés azonban eltér. A kimeneti program egy tetszőleges bemeneti szövegből leetspeak stílusú szöveget készít (<https://simple.wikipedia.org/wiki/Leet>).

Az importok mellett definiáljuk az ún. **leetsize** (stilizáltan: **L337SIZE**) változót mely a lefedett karakterek számát jelöli, illetve egy struktúrát **leetdict** néven (stilizáltan: **l337d1c7**), mely minden egyes karakteréhez 4 lehetséges csere-opciót társít (tárol).

Más taktikát alkalmazunk mint az előzőnél: itt minden egyes karakterre matchelünk (.). Amint matcheltünk egy karakterre, elkezdünk végigiterálni a **leetdict**-en, keresve az adott karakter után, hogy le van-e fedve. Ha megtaláljuk, véletlenszerűen kiírjuk helyetete a hozzátartozó karakternégyes egyik tagját, majd break. Ha nem kiírjuk az eredeti karaktert.

A harmadik szakaszban az előző feladathoz hasonlóan rendkívül triviális dolgok történnek, mindössze annyiban több az előzőnél, hogy az elején rögzítjük a random függvényhez a seedet az **srand(time(NULL) + getpid())** hívással.

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 meggyránézésre, elkapja valamelyiket esetleg a splint vagy a frama?

i.

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

Meglehetősen érdekesen viselkedik. Mindig sikeres a feltétel alapból, amikor nem próbálunk szignált átadni. Amint mégis megpróbálunk, sikeresen el is utasítja, de egy idő után már nem írja ki a jelkezeselo()-ben megadott stringet. Ezt nem vizsgáltam tovább.

ii.

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

iii.

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

A két ciklus működésre megegyezik.

iv.

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

A tomb tömb i-edik eleme i-vel lesz egyenlő, majd az i értéke megnövekedik.

v.

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

Meglepő módon lefordul! A működése számomra rejtély viszont, hisz az assignmentnek nem hiszem hogy kellene lennie logikai értékének.

vi.

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

Meghívja az f() fv-t, a-val és a+1-gyel, valamint a változók megcserélésével is, és kiírja az eredményt.

vii.

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

Kiírja az f(a) visszatérési értékét és az a értékét.

viii.

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

Az f() referenciát kap, ha úgy van megírva működik szépen és kiírásra kerül a visszatérési érték.

Ez a feladat a szignálok kezeléséről szól. Lássuk a kiinduló példakódot:

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

void jelkezeselo()
{
    printf("ugh\n");
}

int main(void)
{
    for(;;)
    {
        if(signal(SIGINT, jelkezeselo) == SIG_IGN)
```

```

    signal(SIGINT, SIG_IGN);
}
return 0;
}

```

Láthatjuk, hogy a **main()**-ben egy végtelen ciklus pörög. A benne lévő feltétel megnézi, hogy a **SIGINT**-ben lévő szignál állapota mi, miután meghívódott a **jelkezezo()**. Amennyiben **SIG_IGN** (azaz szignál ignorálása) a visszaadott érték, ismét beállítja hogy ignorálva legyen. Ebből az szűrhető le, hogy alapból ignorálásra kerülnek a szignálok, mi tudjuk befolyásolni őket, hogy ne legyenek (ld. **man 2 signal**).

3.7. Logikus

Hogyan olvasod természetes nyelven az alábbi Ar nyelvű formulákat?

```

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

$(\forall x \exists y ((x < y) \wedge (y \text{ \textit{prím}})) \wedge (\neg \exists y (y \text{ \textit{prím}}))) \leftrightarrow$
  )$

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

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

```

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

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

- tetszőleges x számhoz létezik olyan y hogy nagyobb nála és prím (~ a prímek végtelenségig nőnek)
- nem értettem mi az az \neg
- minden x prímnél van egy nagyobb y szám
- minden nem prímnél van kisebb y

3.8. Deklaráció

Vezesd be egy programba (forduljon le) a következőket:

- egész
- egészre mutató mutató
- egész referenciája
- egészek tömbje
- egészek tömbjének referenciája (nem az első elemé)

- egészre mutató mutatók tömbje
- egészre mutató mutatót visszaadó függvény
- egészre mutató mutatót visszaadó függvényre mutató mutató
- egészet visszaadó és két egészet kapó függvényre mutató mutatót visszaadó, egészet kapó függvény
- függvénymutató egy egészet visszaadó és két egészet kapó függvényre mutató mutatót visszaadó, egészet kapó függvényre

Mit vezetnek be a programba a következő nevek?

- ```
int a;
```
- ```
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);
```

```
int main(void)
{
    int i; // egy egész
    int *mutat_i = &i; // egészre mutató mutató
    // referenciát passz
    int esezstomb[10]; // egész tömb
    // referenciát passz
    int *mutatotomb[10]; // egészre mutató mutatók tömbje

    int* pelda1(int &ref)
    {
        return ref;
    }
}
```

4. fejezet

Helló, Caesar!

4.1. int *** háromszögmátrix

Megoldás forrása: refaktorált sourceforge-os:

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

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

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

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

    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 ("%f, ", tm[i][j]);
        printf ("\n");
    }
}
```

```
}

tm[3][0] = 42.0;
(*(tm + 3))[1] = 43.0; // mi van, ha itt hiányzik a külső ()
*(tm[3] + 2) = 44.0;
*(*(tm + 3) + 3) = 45.0;

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

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

free (tm);

return 0;
}
```

Mit csinál a kód, mi a lényeg? A lényeg a pointerok és a tömbök hasonlósága a C nyelvben. A tömbelemekre hivatkozás operátora [] használható pointer dereferenciára is.

Az elején lefoglalunk egy 5 double * méretű területet és a tm-hez rendeljük. Ez kb. ugyanaz, mintha lenne egy double *tm[5]-ünk. Ezt követően minden ilyen elemhez rendelünk egy egyre növekvő méretű double tömböt. Így lesz belőle háromszögmátrix.

Az ezt követő dupla ciklus bejárja a háromszögmátrix elemeit, és értéket rendel hozzájuk, majd egy másik ugyanilyen cikluspáros kiírja ezeket az értékeket.

Ezután megkíséreljük felüldefiniálni a háromszögmátrixban tárolt értékeket. Mennyünk végig soronként!

```
tm[3][0] = 42.0;
```

A 4. sor 1. elemét 42-re állítja.

```
(*(tm + 3))[1] = 43.0;
```

A 4. sor 2. elemét 43-ra állítja. A (*(tm + 3)) dereferálja a base + 3. elemét a tm-nek, azaz a 4. sort. Innentől pedig megy tovább a téma ugyanúgy. Ha nem lenne zárójel akkor a 4. oszlop lenne kiválasztva, és mivel az már nem tömb, annak a [1] eleme nem létezik, és elszállna.

```
*(tm[3] + 2) = 44.0;
```

Először kiválasztja a 4. sort, majd 2 offsettel a 3. oszlopot dereferálja. Magyarul tehát a 4. sor 3. oszlopát állítja 44-re.

```
*(*(tm + 3) + 3) = 45.0;
```

Itt már tisztán pointer aritmetikával dereferáljuk a 4. sor 4. oszlopának értékét és 45-re állítjuk.

Ezt követően végigmegy megint két ciklussal a program a háromszögmátrixon, kiírja minden elemét. Majd egy hasonló ciklus felszabadítja az összes benne lévő elemet, majd cikluson kívül kézzel mi magunk felszabadítjuk a `tm` változót is.

4.2. C EXOR titkosító

Írj egy EXOR titkosítót C-ben!

Megoldás forrása: [sourceforge-os](#), refaktorálva:

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

#define MAX_KULCS 100
#define BUFFER_MERET 256

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

    int kulcs_index = 0;
    int olvasott_bajtok = 0;

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

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

Majd folytassuk a titkosítandó szöveggel és a kulccsal! (56789012)

A processz és a szál olyan absztrakciók, amelyeket egy program teremt meg számunkra, az operációs rendszer, azaz a kernel. A konkrétabb tárgyalás kedvéért gondoljunk most egy saját C programunkra! Ha papíron, vagy a monitoron egy szerkesztőben nézegetjük a forrását, akkor valami élettelen dolgot vizsgálunk, amelyben látunk lexikális és szintaktikai egységeket, u

tasításokat, blokkokat, függvényeket; nem túl érdekes. Ha lefordítjuk és futtatjuk, akkor viszont már valami élő dolgot vizsgálhatunk, ez a processz, amely valahol ott van a tárban. Ennek a tárterületnek az elején a program környezete, a parancssor argumentumai, a lokális változóterülete és a paraméterátadás bonyolítására szolgáló veremterület található, amelyet a dinamikusan foglalható területe, a halom követ. Majd jön az inicializált globális és statikus változóit hordozó adat szegmens és az iniciálatlan BSS. Végül jön a kódszegmense, majd a konstansai. Ennek a tárterületnek a kernelben is van egy vetülete, ez a PCB.hogy

A működése vihar egyszerű. A kulcsot elmenti, majd a bemenet karakterein egyenként végighaladva és a kulcs betűin egyenként körbemenve mindegyik betű párt össze xor-ozza (egy betű a bemenetről, egy betű a kulcsból), és visszaírja a kimenetre.

4.3. Java EXOR titkosító

Írj egy EXOR titkosítót Java-ban!

Megoldás videó:

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

```
public class ExorTitkosító {
    public ExorTitkosító(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);
        }
    }

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

```
        try {
            new ExorTitkosító(args[0], System.in, System.out);
        } catch (java.io.IOException e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

4.4. C EXOR törő

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

Megoldás forrása: a tankönyvtáras könyv, refaktolálva:

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

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

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

    return (double) titkos_meret / sz;
}

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

    double szohossz = atlagos_szohossz(titkos, titkos_meret);

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



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

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

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

    return tiszta_lehet(titikos, titkos_meret);
}

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

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

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

    // osszes kulcs eloallitasa, karakterenként végigpörög
    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%c]\nTiszta szoveg: [%s]\n",
               ii, ji, ki, li, mi, ni, oi, pi, titkos);

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

return 0;
}
```

-O3 kapcsolóval a tankönyvi forrás szerint 5 perc alatt végez, bár ez az egyszerű implementáció. A működése egyszerű. Megpróbál minden 8 jegyű számkombinációt, újraexorozza a titkos szöveget vele, majd ha az átlagos szóhossz 6 és 9 karakter között van, valamint a supposed cleartext tartalmazza a hogy, az, ha és nem szavakat, megjelöli lehetséges kulcsként az adott kombinációt. Ezeket és a tisztaszöveget kiíratja stdout-ra.

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

Gyakorlatilag ezeknek a kapuknak az "analóg"-szerű megvalósítása. Egy neurális hálóba behuzalozásra kerül az egyes művelet, és ezeket tetszőleges a1 és a2 próbaadatokon végrehajtja.

4.6. Hiba-visszaterjesztéses perceptron

Megoldás forrása:

Megnéztem a forrást, de nem sikerült felélesztenem. Még majd foglalkozok vele, a perceptronokat már nagyjából értem mik.

5. fejezet

Helló, Mandelbrot!

5.1. A Mandelbrot halmaz

Megoldás forrása: `/book_sources/fejezet5/mandelbrot.cpp`

Van egy $x \in [-2; 2]$ $y \in [-2i; 2i]$ komplex síkunk. Erre mi "ráterítünk" egy tetszőleges felbontású (pl. 800x800-as) rácsot (a kimeneti kép pixeleit). Minden egyes pixelhez tartozó pontban kiértékelünk egy speciális függvényt iteratívan (ld. később), majd ha egy bizonyos, általunk paraméterezhető határszámmig iterálva a fv. érték még mindig része a Mandelbrot-halmaznak, a pixelt beszínezzük. Opcionálisan, ha az iterálás végetér a köszöbszám elérése előtt (a függvényérték elkezd minden határon túl nőni, ld. később), felhasználhatjuk azt az információt a pixel színének árnyalására. A kiértékelendő függvény és iterációja a következő képen működik: c egy konstans komplex szám (a pixelhez tartozó koordináta), z a fv. érték, ahol z_0 mindig 0 (az első kiértékelendő z mindig a 0). Ezutóbbi információt elfelejtve, az általános képlet a következő: $fc(z_1) = z_0^2 + c$ $fc(z_2) = z_1^2 + c \dots fc(z_{n+1}) = z_n^2 + c$, egészen $n < \text{küszöbérték}$ -ig, valamint amíg el tudjuk hinni, hogy adott c esetén véges értékek közt marad z ($|z| \leq 2$). Mivel viszont az utolsó mondatnak nagyon is tudatában vagyunk, látható, hogy igazából az iteráció a következőképpen fog kinézni: $fc(z_1) = 0^2 + c = c$ $fc(z_2) = c^2 + c$ $fc(z_3) = (c^2 + c)^2 + c$ $fc(z_4) = ((c^2 + c)^2 + c)^2 + c \dots$ stb. A dolgot megbonyolíthatja, hogy a c konstans komplex szám. Nézzük meg először tehát ismétlésként, hogy miként működnek a komplex számokkal való műveletek! Komplex számok: szorzása Minden komplex szám egy valós és egy imaginárius komponensből tevődik össze (pl. $a + bi$, ahol a és b valós számok, i az ún. imaginárius állandó, amire igaz az, hogy $i^2 = -1$; a a valós rész, bi a képzetes/imaginárius rész). Ennek ismeretében próbáljunk meg először négyzetre emelni, hiszen igazából úgyis arra lesz szükségünk, és a szorzást is bemutatja. $(a + bi) * (a + bi) = a^2 + a * bi + a * bi + b^2i^2 = a^2 + 2 * a * bi - b^2$ (mivel i^2 ugye -1) Átrendezve: $a^2 - b^2 + 2abi$, ahol $a^2 - b^2$ felfogható egy új komplex szám valós részének, $2abi$ pedig a képzetesnek. Jelölve őket x -szel és y -nal: $= x + yi$ (ahol $x = a^2 - b^2$ és $y = 2ab$) Komplex számok: összeadása Komplex számok összeadása komponensenként történik, tekinthetünk rá úgy is, mint vektorok összeadására. Példa: $(a + bi) + (c + di) = (a + b) + (c + d)i$ Ezek ismeretében most már elméletileg mindent tudnunk kell egy Mandelbrot-halmazt ábrázoló diagram elkészítéséhez.

Szükséges hozzá a `libpng++` package: `sudo apt-get install libpng++-dev` Fordítás menete: `g++ -fopenmp -c mandelbrot.cpp "libpng-config --cflags" g++ -fopenmp -lpthread -o mandelbrot mandelbrot.o "libpng-config --ldflags"` Futtatás: `./mandelbrot "kimenet.png"` A fentiekben elmagyarázott algoritmus 1:1 megvalósítása, apróbb extra infókért ld. kommentek (saját mind). Virtuálisan bármekkora felbontást támogat, csak a memória szab neki határt (na meg a számítási időigény :p).

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

Megoldás forrása: `/book_sources/fejezet5/mandelbrot.cpp`

A kód minimális változtatásokat igényelt csak. A néhány módosított sorban látható, hogy egyszerűbben kifejezhető lett a gondolatmenet, és az újZ változóra sem volt szükség így, hisz nincs komponensenkénti data hazard.

5.3. Biomorfok

Megoldás videó: <https://youtu.be/IJMbgRzY76E>

Megoldás forrása: `/book_sources/fejezet5/biomorf.cpp`

A biomorf fraktálok biológiai entitások formáihoz hasonlítanak (pl. sejtek), ezért különlegesek. Alapvetően elhibázott Julia-halmazról van szó minden esetben, ezért kevés módosítás kell. A Julia-halmazoknál a `c` rögzítve van, és a `z` jár be több értéket. Ha több Julia-halmazt kíván az ember animáltan megjeleníteni, felfogható egy kétváltozós függvényként is, ahol a `c` az adott pixel ami felett pl. az egérmutató van, `z` pedig a viewport összes pixelén csörtet végig; így megkapjuk az egérmutató által kijelölt komplex számhoz tartozó Julia-halmazt. A Julia-halmazok és a Mandelbrot-halmazok közötti egyik legjelentősebb kapcsolat az az, hogy ha egy Mandelbrot-halmazban lévő komplex számra értékeljük ki az ahhoz tartozó Julia-halmazt, akkor egy "pacába" tartozó alakzatot kapunk, ha pedig azon kívül, külön "szigetekbe" csoportosuló alakzatokat kapunk.

5.4. Mandelbrot nagyító és utazó C++ nyelven

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

Megoldás forrása: sourceforge repo

Nem sikerült feléleszteni windows-on a qt-t.

5.5. Mandelbrot nagyító és utazó Java nyelven

forrás: https://forum.processing.org/two/discussion/comment/103600/#Comment_103600

Processing szükséges hozzá.

```
boolean flag;
int count=0;
int acc=3;
double space=0.90;
int stop=0;

float colorinc = 0;
```

```
float rotangle;
float posy;
void setup() {
    size(600, 600, P3D);

    // fullScreen(P3D);
    stop=(int)(width*2/space/space-width*2);
    noStroke();
}
void draw() {
    background(255);

    acc = int(map(mouseX, 0, width, -200, 200));

    flag=true;
    count+=acc;
    if (count < 0) count += stop;

    drawcircle(width/2, height/2, width*2+count%stop, 0.1, space, colorinc);
}

void drawcircle(float x, float y, float size, float umbral, double space, ←
    float _c) {

    color color1 = color(map(size, 0, width, 200, 0), 150, 50);
    color color2 = color(50, 150, map(size, 0, width, 0, 200));

    fill(flag? color1:color2);
    ellipse(x, y, size, size);

    if (size > umbral) {
        _c+=0.1;
        posy+=0.001;
        flag=!flag;
        size*= space;
        drawcircle(x, y, size, umbral, space, _c);
    }
}
```

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 eltérve kiszámolt szám.

Megoldás forrása: diasor

```
public class PolárGenerátor { // osztály
    // fiekdek
    boolean nincsTárolt = true;
    double tárolt;

    public PolárGenerátor() { // konstruktor
        nincsTárolt = true; // újra beállítja, mert ez az eredeti src és ←
        kész
    }

    public double Következő() {
        if (nincsTárolt) {
            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);
            tárolt = r * v2;
            nincsTárolt = !nincsTárolt;
            return r * v1;
        } else {
            nincsTárolt = !nincsTárolt;
```

```
        return tárolt;
    }
}

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

Ahogy a feladat utasítása is tisztázta, itt nem a matek a lényeg. Van egy osztályunk, benne vannak attribútumaink és metódusaink. Az első metódus amit láthatunk a konstruktor, alatta meg van egy ilyen Következő() nevű függvény. Ennek nagyon örülünk, mert szépen egységbe van zárva. A példányosított objektumnak mindig lesz egy állapota amit a fieldjei határoznak meg, és meg lehet rajta hívni a metódusokat, amik azt mutálják. Ez szerencsés, mert elfedi az implementációt. Látható ahogy a main()-ben példányosítottunk egy ilyen objektumot, és kitolunk pár polárkoordinátát (?) a stdout-ra.

6.2. LZW

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

Megoldás forrása: <https://sourceforge.net/p/udprog/code/ci/master/tree/source/labor/ziv/z.c> + jó erős refaktor, ld. /book_sources/binfa.c

A forrás elég kaotikus volt, számos hibával, szóval refaktoráltam csöppet - ami meglepő módon legalább segített felfogni mi is történik, és rávett, hogy beletegyek némi valódi effortot. Márpedig ami lényegében történik, az nem túl bonyolult. Hozzávalók: egy szabványos fa-struktúra, némi boilerplate kód, és egy csipetnyi ciklusmag, ami a bemeneten csörtet végig karakterenként. Amennyiben az éppen beolvasott bájt értéke a [0-255] tartomány alsó felébe esik, 0-t tárolunk el a bal oldali levélelemében az aktuális faelemnek ahol épp vagyunk, ha pedig a felső felébe esik, 1-et tárolunk el a jobb oldali levélelemében az aktuális faelemnek, ahol épp vagyunk. Ezen annyit csavarunk csak, hogy ha két egymást követő olyan bájt van, amelyik ugyanabba a fél-intervallumba tartozik, akkor ahelyett hogy felülírnánk az adott levélelemet ahova a bájt tartozna, készítünk oda egy új levélelemet, továbbágztatva a fát. Ezzel belekódoljuk a fába az adott "mintájú" bájsorozatokat. A fa minden éle egy olyan mintázatot jelöl, ami megtalálható az eredeti bemenetben. Nyilván mivel mi az alapján helyezzük el ezeket a levélelemeket, hogy a [0-255] tartomány alsó vagy felső felébe esnek, ezzel nem megyünk sokra (az adat elvész). Ha azonban nem bináris fát, hanem többelemű fát használunk, ez a faszerkezetes algoritmus tömörítésre használható. A kiíratás inorder sorrendben történik (eredetileg right-first stílusban, én left-first-re írtam át), a memória-felszabadítás pedig postorder sorrendben. A kiíratás kódja elég triviális, magától értetődő. Sima rekurzió.

```
void printInorder(BINFA_PTR elem)
{
    if (elem != NULL)
    {
        printInorder(elem -> bal_nulla);
        printf("%d", elem -> ertek);
    }
}
```

```
        printInorder(elem -> jobb_egy);
    }
}
```

Aki az elemek sorrendjére kíváncsi az ilyen bejárásoknál, látogasson el erre az oldalra: <https://www.geeksforgeeks.org/tree-traversals-inorder-preorder-and-postorder/>.

6.3. Fabejárás

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

forrás: az előző kód, a következő kiegészítésekkel, ld alább

```
void printPreorder(BINFA_PTR elem)
{
    if (elem != NULL)
    {
        printf("%d", elem -> ertek);
        printPreorder(elem -> bal_nulla);
        printPreorder(elem -> jobb_egy);
    }
}

void printPostorder(BINFA_PTR elem)
{
    if (elem != NULL)
    {
        printPostorder(elem -> bal_nulla);
        printPostorder(elem -> jobb_egy);
        printf("%d", elem -> ertek);
    }
}
```

Az elemek sorrendje, például, ld. az előbb linkelt oldalon. Érdekes megfigyelni, hogy az elnevezés rendkívül bőbeszédű (nekem még nem említették soha, most figyeltem fel rá)! Ugye, mindig az -order kap egy előtagot. Ami befolyásolja hogy pre-, in- vagy post- előtagot kap, az az, hogy mikor kerül a gyökér kiíratásra! - ha előbb a gyökér, majd a két levélelem kerül meglátogatásra, preorder - ha levél-gyökér-levél, azaz szép sorban ahogy egymás után jönnek a sorrend, inorder - ha előbb a levelek, majd végül a gyökér kerül meglátogatásra, postorder Ezen kívül más extra ehhez a feladathoz nem nagyon kellett, max. a végén még a main()-ben meghívni a printPreorder() és a printPostorder() metódusokat, egy próba erejéig.

6.4. Tag a gyökér

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

Megoldás forrása: az előző kód, saját átalakításokkal, valamint némi inspirációkkal a "hivatalos" forrásból (<https://sourceforge.net/p/udprog/code/ci/master/tree/source/labor/binfa/binfa.cpp>), ld. binfa.cpp

Mivel az utasítás nem volt túlságosan tiszta, a következő feltételezést tettem: a legyen kompozícióban azt jelenti, hogy része legyen a gyökérem mutatója a Tree osztálynak. Egyébként kb. tök ugyanaz történik, mint a C változat esetében, csak itt struct-ok helyett class-okra támaszkodunk, és szépen eljárszogatunk a láthatósággal és az enkapszulációval. Van egy Tree objektumunk, benne egy root elemmel, ami a gyökéremre mutat (így a root a Tree-vel "kompozícióban" van). Emellett a Tree-ből még nyilvános az addElement() és printInorder() metódusok is, előbbi az LZW-logikát tartalmazza, utóbbi pedig ahogy a nevéből is látszik, egy inorder printoutot. A privát mezőkben található egy position pointer, ami a fában mindig arra az adott elemre mutat, ahol épp dolgozunk - illetve egy resetPosition() helper metódus is, ami elvégzi a position gyökéremre állítását, ha szükséges. Itt található még a nested Node class is, amiben megvannak az adott levélelemek szükséges fieldjei (érték, bal elemre mutató mutató, jobb elemre mutató mutató), és az ezeket elfedő getterek és setterek. Természetesen mind a Tree mind a beágyazott Node class rendelkezik a szükséges destruktorkkal és konstruktorkkal is.

6.5. Mutató a gyökér

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

forrás: Az előző kód, saját átalakításokkal. `/book_sources/fejezet6/binfa_mutato.cpp`

Mivel az utasítás nem volt túlságosan tiszta, a következő feltételezést tettem: a legyen aggregációban azt jelenti, hogy a gyökérem mutatóját a Tree egy példánya csak megkapja. Vegyük sorra a változtatásokat! A legapróbb és legriválisabb az osztály példányosításánál található: a konstruktor megkap egy Node típusú objektumpéldány-mutatót, amit majd a gyökérem mutatójaként tárol el a Tree fa nevű példányának root elemében. Ahhoz, hogy ezt megtehessük, publikussá kell tenni a Node osztályt előbb. Ehhez az osztályt picit átmozgattam a kódban. További változtatás, hogy a konstruktor ugye át lett alakítva, hogy Node-pointert fogadjon és eltároljon, valamint hogy a destruktork mostantól a default destructor, mivel a gyökérobjektum külön létezik az osztáлыпéldánytól, így megtartja saját alfáját (ami ezesetben ugye az egész fa) bármi is történjék - ahhoz, hogy magát a fát töröljük ki, a gyökérobjektum életciklusát kell ezután majd kézzel menedzselnünk (delete xy;). Nagyon fontos például, hogy a jelenlegi példában a gyökérobjektumot csak a fa objektumon keresztül tudjuk elérni, mivel helyben példányosítottunk. Ez azzal jár, hogy ha a fa objektumot felszabadítjuk, a mögötte lévő bináris fa továbbra is jelen marad, viszont mi elvesztjük a mutatónkra rá, így fel sem fogjuk már tudni szabadítani többet (memory leak).

6.6. Mozgató szemantika

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

Próbáltam megoldani amennyire csak lehet, de nem igazán jártam sikerrel. Errefelé nézelődtem legfőképp: <https://docs.microsoft.com/en-us/cpp/cpp/move-constructors-and-move-assignment-operators-cpp?view=vs-2019> és <https://stackoverflow.com/a/3109981>. Elméletileg a lényeg az lenne, hogy "ellopjuk" a másik Tree objektumtól a gyökérmutatót, ezáltal kivéve őt és az alatta lévő fát a másik objektum életciklusából.

7. fejezet

Helló, Conway!

7.1. Hangyaszimulációk

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

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

Megoldás forrása:

Amennyire kivettem a feladatból és a videóból, itt igazából ismét az OO szerkezeten van hangsúly, nem konkrétan a működésen. A hangyák mind külön osztálypéldányok, és úgy hatnak egymásra. Maga a feladat valamennyire hasonlít az életjátékra (ld. 7.2), de nem ugyanazt a működést valósítja meg. Az UML diagram (vagy legalábbis valami ahhoz nagyon hasonló) a könyvben linkelt forrásban is megtalálható. A legfontosabb megfigyelés talán itt, hogy minden Ant külön szálon, AntThread-en fut.

7.2. Java életjáték

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

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://processing.org/examples/gameoflife.html>

Ez már sokkal közelebb áll hozzám. Conway életjátékának a szabályainak az ismertetésétől most eltekintnék, akit érdekel, itt elolvashatja: <https://hu.wikipedia.org/wiki/Életjáték>. Maga a játéknak a célja filozófiai vonatkozású. Azt példázza, hogy néhány, egyszerű szabály segítségével nagyon komplex működések és folyamatok alakulhatnak ki. Erre egy példa a feladat utasításában megemlített "sikló-kilövő" is, amely mozgásban is látható a hivatkozott Wikipédia-oldalon. A kód működtetéséhez a Processing nevű eszközre lesz szükség. A működése nem túl bonyolult, pláne nem valakinek aki már dolgozott Processinggel (aki még nem, annak ajánlom!). Először a setup() metódusban felvesszük a cellarácsot, és véletlenszerűen kitöltjük cellákkal. Ezt követően a draw() felelős minden újonnan megrajzolt képkockért, onnan kerül meghívásra az iteration() metódus, mely a játéklogika alkalmazásáért felelős. A kód tartalmaz némi interaktív részt is, nevezetesen lehetővé teszi a szimuláció megállítását, és a cellák kézzel kitöltését is, egyedi formákat lehetővé téve.

7.3. Qt C++ életjáték

Most Qt C++-ban!

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

7.4. BrainB Benchmark

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

8. fejezet

Helló, Schwarzenegger!

8.1. Szoftmax Py MNIST

Megoldás forrása: `/book_sources/fejezet8/szoftmax.py` <https://www.geeksforgeeks.org/softmax-regression-using-tensorflow/>

Az MNIST egy klasszikus ML kezdőfeladat. Cél hogy felismerjünk kézzel írt számjegyeket 0 és 9 között. Ezt a feladatot classifyingnak nevezzük, azaz osztályozásnak - ennek a folyamatnak a során a bemenet pixeleiből eldöntjük hogy a 10 számjegy-kategóriából melyikbe mennyi eséllyel tartozik az adott kép. A működés alapvetőségének megfelelően triviális. Van egy bemeneti mátrixunk ahova az adott kép pixeleit töltjük be, egy átmeneti layerünk, és egy kimeneti layerünk, illetve ezek között súlyok. A súlyokat fokozatosan fogjuk változtatni az alapján, hogy az ún. training set-ben az adott mintaképhez milyen mintamegoldás tartozik. Ezt a folyamatot backpropagation-nek hívjuk. Magát az algoritmust pedig gradient descent-nek nevezzük. Az MNIST példaadatbázis 28x28 méretű kézzel írt számjegyeket tartalmaz, több tízezret. Segítségével ez a kód kb. 85%-os hatékonysággal képes megtanulni a számjegyek elolvasását.

8.2. Szoftmax R MNIST

Megoldás forrása: `/book_sources/fejezet8/softmax.r` https://tensorflow.rstudio.com/tensorflow/articles/tutorial_mnist_beginners.html

Tök ugyanazt csinálja mint az előző Python-os példa, csak kicsit tömörebben, mivel az R statisztikai használatra specializált nyelv/eszköz.

8.3. Mély MNIST

Megoldás forrása: https://github.com/tensorflow/tensorflow/blob/r1.4/tensorflow/examples/tutorials/mnist/mnist_deep.py

Azért deep, mert ún. deep learningről van itt szó. Itt extra ún. hidden layer-ek, konvolúciós neurális hálók is részt vesznek a feldolgozásban. Az alapvetés azonban továbbra is változatlan. Kifinomultságának köszönhetően ez már magasabb accuracy-t ér el a teszteken, ezért érdemes használni.

8.4. Deep dream

A Deep Dream egy kísérleti projekt volt a Google-nél, mintákat lát bele képekbe előre betanított képek alapján. Attól függően milyen a training set, más-más dolgokat lát bele a képekbe. A végeredmény jellemzően meglehetősen "trippy". Kipróbálható a <https://deepdreamgenerator.com/> weboldalon.

8.5. Minecraft MALMÖ

Megoldás videó:

Megoldás forrása: <https://github.com/Microsoft/malmo>

A Project Malmö egy Minecraft-ot játszó AI ágens, tetszőleges feladatra betanítható.

9. fejezet

Helló, Chaitin!

9.1. Iteratív és rekurzív faktoriális Lisp-ben

Lisp egy funkcionális programozási nyelv, jellegzetessége a zárójelek hadserege amit minden egyes kód felvonultat. Már nem igazán használják. A Scheme egy Lisp-dialektus, a mostani példában azt használjuk.

```
(define (faktorialis n)
  (define (iter product counter)
    (if (> counter n)
        product
        (iter (* counter product) (+ counter 1))))
  (iter 1 1))
(display (faktorialis 3))
```

Először is iterálnunk kellene tudni. Mivel a Scheme-ben nincsenek szokványos vezérlési szerkezetek, így az iterációt is saját kézzel kell, ez látható a második sorban. Az `iter` vár két változót argumentumaként, első a ciklusváltozó, második a számláló. Az eljáráson belül teszteljük a szabad változó értékét (n, előtesztelés ciklust írtunk, ha meghaladja értéke a counter értékét akkor visszaadja az addig kiszámolt faktoriális értéket, ellenben folytatja annak számítását. Hiába tűnik azonban iterációs módszernek, a háttérben ez továbbra is rekurzívan fog futni. Ennek persze megvannak a saját teljesítménybeli következményei, de ez most minket hidegen hagy. Viszont ha már amúgy is rekurzívan fog futni, érdemes inkább alaptól rekurzív megközelítést használni, nem? Rekurzívan:

```
(define (faktorialis n)
  (if (= n 1)
      1
      (* n (faktorialis (- n 1)))))
(display (faktorialis 3))
```

III. rész

Második felvonás

10. fejezet

Helló, Berners-Lee!

10.1. C++ vs. Java

Bár mind a C++ és a Java OO szemléletet előtérbe helyező nyelvek, megvalósításukban jelentős eltéréseket mutatnak. Ezek a különbségek más területen való használatra ösztönzik az adott nyelvek fejlesztőit, de ez nem azt jelenti, hogy nem helyettesíthetnék egymást sikerrel. Ehhez azonban alaposan ismerni kell mindkét nyelvi stacket, különben könnyen levonhatunk hamis következtetéseket.

Vegyük először a legnyilvánvalóbbat, a menedzseltséget. Minden Java kód a JVM (java virtual machine) köztes nyelvére fordul, nem pedig natív kódra. Futtatás során a JVM beindul, és elkezdi futtatni ezt a köztes nyelven írt kódot. Bár úgy tűnhetne, hogy ez jelentősen lelassítja a működést, ez az esetek többségében nem igaz.

A memóriakezelésben is eltér a két nyelv. Javában kizárólag referenciák vannak, mindent kivesz a kezünkől a JVM és a GC. A JVM gráfot épít az objektumreferenciáinkból, és bizonyos időközönként a GC végigjárja ezt a gráfot, nem referrált objektumok után kutatva. A memóriát így a GC tartja karban helyettünk, kizárva a memory leakek lehetőségét.

A java nem támogat többszörös öröklést. Helyette interfészeket kell használni.

10.2. Python alapok

A Python egy rendkívül széleskörűen használt, gyors prototipizálást lehetővé tevő szkriptnyelv. Általános vélekedés, hogy a tanulási görbéje viszonylag alacsonyan van, az előálló kód pedig tömör és jól olvasható. A gyors fejlesztést és tesztelést elősegíti, hogy a nyelv alapból interpretált, így minden változtatás kvázi azonnal leellenőrizhető / kipróbálható.

A nyelv maga számos apróbb ponton eltér a C/C++ stílusú nyelvektől. Gyengén típusos nyelv, a típusok közt automatikusan konvertál (duck typing). A scope-olás szintén eltér, a Python ugyanis whitespace-érzékeny, behúzások jelölik az egy scope-ba tartozó statementeket. A statementeket nem zárja pontosvessző, a statement-végek automatikusan detektáltak a tokenizáció során. Ha egy statement több soros, backtick használható több sorba tördelésre, mint más nyelvekben.

Az adattípusok listája limitált, az említett duck typingnak hála. Elkülönülnek a számszerű objektumok, a karakterek, a boolean értékek, a None, és a szekvenciák (stringek, tuple-ök, listák, dict-ek). A számok

magukban foglalják az előjeles és előjelmentes egészeket, a törteket, a komplex számokat. A None a null megfelelője. A szekvenciákhoz tartozik kb. 10 egységesen használható metódus, valamint mindegyik fajtahoz elérhetőek továbbiak is.

A stringek szekvenciaként vannak kezelve, ez talán emlékeztethet minket a C-ben lévő karaktertömbökre. Literálokat aposztrófok vagy idézőjelek közt lehet megadni. Köszönhetően annak, hogy az általános szekvencia-műveletek alkalmazhatóak rájuk, a stringmanipuláció általánosságban egyszerű Pythonban.

A tuple-ök elem n-esek. Több féle objektumot is össze lehet fogni velük, hasznos mikor például egyszerre több objektumot is vissza akarunk adni egy hívás végeztével. Zárójelek közt, az objektumok és/vagy literálok vesszővel elválasztott felsorolásával lehet őket elsősorban létrehozni.

A lista akár több féle objektum rendezett szekvenciája. Elemeire indexekkel lehet hivatkozni. Ha negatív indexet használunk, akkor a szekvencia végéről szedjük az elemeket (ld. később). Tetszőlegesen bővíthető. Létrehozásuk szögletes zárójelek közti, vesszővel elválasztott objektum-referencia- vagy literálfelsorolással történik.

A dictionary-k (azaz szótárak) kulcs-érték párokból álló elemhalmazok. Ebből kifolyólag nem rendezettek, az elemeikre a kulcsokkal lehet hivatkozni. Más nyelvekben ezeket asszociatív tömbökként is szokták hívni.

Most nézzük a nyelv elemeit! A változódeklaráció egyszerűen egyenlőségjellel történik. Nem szükséges típust megadni, csak nevet (van amikor ez gondot is okoz). Különböző shorthandekeket is lehet használni, mint az "x=y=z=1", ahol mindhárom változó létrejön 1 értékkel. Változócsere is le lehet így rövidíteni, a "x,y = y,x" pontosan ezt fogja tenni. A deklaráción túl a nyelv a predikátumok leírását is le tudja rövidíteni: az "a<b<=c==d" pl. ugyanaz mint az "a<b && b<=c && c==d". Szekvenciákból ki lehet hasítani a Matlabban ismert módokon, pl: a[5:7] az az 'a' szekvenciából kiszedi az elemeket az ötös indextől a hetesig.

Az elágazások az if, elif, else kulcsszavakkal történnek, a kulcsszavak után a szükséges predikátum kerül, majd egy kettőspont. Pl.:

```
if szam < 0:
    print 'Kisebb, mint 0.'
elif szam == 0:
    print 'A szám egyenlő nullával.'
else:
    print 'A szám nagyobb nullánál.'
```

A ciklusok hasonlóak minden más nyelvhez. A szintaxis Matlabhoz hasonlít, jellemzően az iterátoros szekvencia-bejárás a célszerű.

A függvények definiálása a "def" kulcsszóval történik. A paraméterek érték szerint adódnak át, kivéve mutable típusoknál (pl. listák, szótárak). Lehetőség van alapértelmezett érték megadására is, más nyelvekből is ismerhető módon. Bár alapból a pozíció-szerinti argumentumegyeztetés a jellemző, Pythonban lehetőség van név-szerinti argumentum egyeztetésre is, ami extra flexibilitást kölcsönöz a kódnak.

A nyelv bár nem objektum-orientáltként indult, azóta az OO paradigma teljeskörű implementációt kapott. A class osztállyal hozhatunk létre osztályokat, melyekben ugyanúgy elhelyezhetünk attribútumokat és metódusokat mint bármilyen más OO paradigmát támogató nyelvben.

Az osztályokon belül a metódusok definiálása picit eltér a globálisan használható stílustól. Kötelező, hogy az első argumentumuk a self kulcsszó legyen, mely mindig az éppen aktuális objektumpéldányra fog referálni. Az osztályokon belül létre lehet hozni egy speciális, konstruktor szerű metódust is, ennek az

"__init__" nevet kell adni. Más speciális funkciójú metódusok is léteznek, ezeket mivel a forrásanyag sem tárgyalta, most itt is eltekintek a részletezésétől.

A kivételkezelés szintén létező dolog a nyelvben, és a szokványos try/catch stílusban történik; annyi csavarral, hogy itt catch helyett "except" kulcsszót használunk. Funkcionalításra ugyanaz, adott fajta exceptiont lehet vele elkapni.

Végezetül érdemes megemlíteni még a modulrendszert. A Python köré szervezett ecosystem modulokból épül fel; ezek behúzásával lehet extra funkcionalitást könnyen hozzáadni a kódbázisainkhoz. Hasonló más nyelvekben is megtalálható package rendszerekhez, mint C#-nál a Nuget, vagy Java esetén a Maven packagek, JS esetén az NPM modulok, stb..

11. fejezet

Helló, Arroway!

11.1. OO szemlélet

A feladat: Implementáljuk a polátranszformációs alapú randomgenerátor algoritmust Java nyelven. Vizsgáljuk meg mi a különbség a mi implementációnk és a hivatalos OpenJDK-ban lévő implementáció között objektum-orientáltság szempontból! Kiindulási alapként használható a következő diasor: https://arato.inf.unideb.hu/batfai.norbert/UDPROG/deprecated/Prog1_5.pdf (16-22. fólia).

Ahogy a mellékelt diasori segédletből is látható, viszonylag nincs bonyolult dolgunk, alapvető OO koncepciókat kell felhasználnunk csak. Először is létre kell hoznunk egy osztályt "PolárGenerátor" néven. Osztályok segítségével tudjuk leírni, hogyan is épül fel egy adott típusú objektum: milyen fieldjei és metódusai lesznek. A mi *PolárGenerátor* objektumaink márpedig viszonylag triviálisak lesznek. Lesz két fieldjük, egy logikai "nincsTárolt" változó annak eltárolására, hogy van-e érték a "tarsolyunkban", és egy dupla-pontosságú lebegőpontos szám, a "tárolt", ami ezt az értéket fogja tartalmazni; valamint lesz egy metódusuk, ami a következő értékeket fogja mindig generálni ("következő()"). Az osztályunknak emellett lesz egy ún. konstruktora is, ami le fog futni minden egyes objektumpéldány létrehozásakor.

```
public class PolárGenerátor {  
  
    // a két fieldünk  
    boolean nincsTárolt;  
    double tárolt;  
  
    // a konstruktor  
    public PolárGenerátor() {  
        nincsTárolt = true;  
    }  
  
    // a következő() metódus (pontosabban egyelőre csak a szignatúrája)  
    public double következő() {}  
}
```

11.2. Homokozó

A feladat: A C++-os LZW bináris fás kódot portoljuk át Javára és elemezzük a különbségeket. Implementáljuk, hogy Java Servletek segítségével legyenek kiírva a keletkező fák.

Némi refresherként, az eredeti C++ kód ugyanebből a könyvből:

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

using namespace std;

class Tree
{
private:
    class Node
    {
private:
        int ertek;
        Node *bal;
        Node *jobb;

public:
        Node(int val) { ertek = val; bal = jobb = NULL; }

        ~Node() { delete bal; delete jobb; }

        Node * balra() { return bal; }

        Node * jobbra() { return jobb; }

        Node * balra(Node *ujBalLevel) { bal = ujBalLevel; }

        Node * jobbra(Node *ujJobbLevel) { jobb = ujJobbLevel; }

        int & tartalma() { return ertek; }
    };

    Node *position;

    void resetPosition() { position = root; }

public:
    Node *root;

    Tree() { root = new Node('/'); resetPosition(); }

    ~Tree() { delete root; }

    void addElement(int value)
    {
```

```
    if (value < 128)
    {
        if (position->balra() == NULL)
        {
            position->balra(new Node(value));
            resetPosition();
        }
        else
            position = position->balra();
    }
    else
    {
        if (position->jobbra() == NULL)
        {
            position->jobbra(new Node(value));
            resetPosition();
        }
        else
            position = position->jobbra();
    }
}

void printInorder(Node * elem)
{
    if (elem != NULL)
    {
        printInorder(elem -> balra());
        cout << elem -> tartalma() << endl;
        printInorder(elem -> jobbra());
    }
}

};

int main()
{
    Tree *fa = new Tree();
    unsigned char b;

    while (read(fileno(stdin), (void *) &b, sizeof(b))) fa->addElement(b);

    fa->printInorder(fa->root);

    cout << "done" << endl;
    return 0;
}
```

A cél tehát az, hogy ezt Java kóddá alakítsuk. Először is szükség lesz egy *"Tree"* osztályra, amiben el kell helyeznünk a gyökérelemet. Ugyanitt fogjuk definiálni azt a metódust, ami elemeket ad hozzá ehhez a fához, valamint a fát kiírató algoritmusokat is (ezesetben csak inorder bejárást pontosabban). Mivel valamilyen típussal a gyökérelmeknek is rendelkeznie kell, és nem árt ha azok az objektumok is valamennyire "intelligensek" lesznek, egy külön osztályt kell majd számukra létrehozni *"Node"* néven. Ennek az osztálynak a példányai lesznek a mi csomópontjaink, a fánk / fáink építőelemei.

11.3. "Gagyi"

11.4. Yoda

A feladat: Írjunk egy olyan programot, ami `NullPointerException`-nel leáll, ha nem az ún. Yoda-stílusban írunk meg egy feltételt benne. (Segítség: https://en.wikipedia.org/wiki/Yoda_conditions)

Ahogy a hivatkozott Wikipédia cikkben is olvasható, a Yoda-feltételek a megnevezett Star Wars szereplő filmbéli beszédstílusát hivatottak felidézni. Lényege, hogy nem a változótartalomhoz hasonlítjuk a konstansunk, hanem a konstanshoz hasonlítjuk a változónk. Ezt két problémaforrás elkerülésére használják.

Az egyik a C-stílusú nyelvek sajátosságából ered, nevezetesen hogy assignment során az eltárolt érték visszaadásra kerül. Emiatt könnyen előfordulhat, hogy ha véletlenül összehasonlítás helyett assignmentet teszünk egy feltétel helyére (ami nem nehéz, csupán egy darab egyenlőségjelet téve kettő helyett már meg is van a baj), az elágazás szinte biztosan igazként fog kiértékelődni, ami nem várt működéshez vezethet. A Yoda-stílust alkalmazva viszont fordítási hibát kapunk, hisz konstanshoz értéket rendelni nem lehet.

A másik problémaforrás a null értékekkel kapcsolatos. Mivel a `NullPointerException` futásidejű hiba, ami kezeletlenül az egész programot megakaszthatja a működésben, a Yoda-stílus alkalmazásával el lehet kerülni egy ilyen mértékű problémát viszonylag könnyen. Ha egy konstanst hasonlítunk össze egy nullértékkel és nem fordítva, akkor az összehasonlítás hamisként fog kiértékelődni ahelyett hogy kivétel dobódna. Ez azonban még mindig okozhat gondokat, szóval az ilyen jellegű felhasználás továbbra sem ideális.

11.5. Kódolás from Scratch

IV. rész

Irodalomjegyzék

11.6. Általános

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

11.7. C

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

11.8. C++

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

11.9. Lisp

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

Köszönet illeti a NEMESPOR, <https://groups.google.com/forum/#!forum/nemespor>, az UDPROG tanulószoba, <https://www.facebook.com/groups/udprog>, a DEAC-Hackers előszoba, <https://www.facebook.com/groups/DEACHackers> (illetve egyéb alkalmi szerveződésű szakmai csoportok) tagjait inspiráló érdeklődésükért és hasznos észrevételeikért.

Ezen túl kiemelt köszönet illeti az említett UDPROG közösséget, mely a Debreceni Egyetem reguláris programozás oktatása tartalmi szervezését támogatja. Sok példa eleve ebben a közösségben született, vagy itt került említésre és adott esetekben szerepet kapott, mint oktatási példa.