

# **INFORMATICĂ PENTRU ADUCERE LA NIVEL**

**FMI, anul I**

**Cod Teams 5g73qz9**

**Cursul 2 / 15.10.2024**

# CURSUL „INFORMATICĂ PENTRU ADUCERE LA NIVEL”

1. aveți la dispoziție pe Teams materialele de la curs, postate după ce are loc cursul față în față (marți, de la 10 la 12):  
cod **5g73qz9**
2. puteți participa cu întrebări la întâlnirile online pe care le vom organiza la început de lună (în noiembrie, decembrie și ianuarie), în zile și la ore agreate de majoritatea celor de la ID,
3. puteți trimite întrebări/ rezolvări pe Teams sau pe email direct profesorului ([camelia.obreja@fmi.unibuc.ro](mailto:camelia.obreja@fmi.unibuc.ro)),
4. trebuie să vă prezentați (fizic) la ultimul curs din semestru, deci în 14.01.2025, pentru a susține un test scris (nota obținută va fi trecută în catalog).

# PROGRAMA CURSULUI

## ☐ Introducere

- Algoritmi
- Limbaje de programare.
- Introducere în C. Structura unui program C.

## ☐ Fundamentele limbajului C

- Tipuri de date fundamentale. Variabile. Constante. Operatori. Expresii. Conversii.
- Tipuri derivate de date: tablouri, șiruri de caractere, structuri, uniuni, câmpuri de biți, enumerări, pointeri
- Instrucțiuni de control
- Directive de preprocesare. Macrodefiniții.
- Funcții de citire/scriere.
- Etapele realizării unui program C.

## ☐ Fișiere text

- Funcții specifice de manipulare.

## ☐ Funcții (1)

- Declarare și definire. Apel. Metode de transmitere a parametrelor. Pointeri la funcții.

## ☐ Tablouri și pointeri

- Legătura dintre tablouri și pointeri
- Aritmetica pointerilor
- Alocarea dinamică a memoriei
- Clase de memorare

## ☐ Șiruri de caractere

- Funcții specifice de manipulare.

## ☐ Fișiere binare

- Funcții specifice de manipulare.

## ☐ Structuri de date complexe și autoreferite

- Definire și utilizare

## ☐ Funcții (2)

- Funcții cu număr variabil de argumente.
- Preluarea argumentelor funcției main din linia de comandă.
- Programare generică.

# CUPRINSUL CURSULUI DE AZI

1. Tipuri de date fundamentale
2. Variabile și constante
3. Expresii și operatori

# CUPRINSUL CURSULUI DE AZI

1. Tipuri de date fundamentale

2. Variabile și constante

3. Expresii și operatori

# TIPURI DE DATE FUNDAMENTALE

- ❑ programele manipulează date sub formă de numere, litere, cuvinte, etc.
- ❑ tipul de date specifică:
  - ❑ natura datelor care pot fi stocate în variabilele de acel tip
  - ❑ necesarul de memorie
  - ❑ operațiile permise asupra acestor variabile
- ❑ în C89, limbajul C are **cinci categorii fundamentale** de tipuri de date: **int**, **char**, **double**, **float**, **void**
- ❑ C99 a introdus alte 3 tipurile de date:
  - ❑ **\_Bool** (true, false), de fapt valori întregi (0 = fals, altceva = adevărat)
  - ❑ **\_Complex** pentru numere complexe
  - ❑ **\_Imaginary** pentru numere imaginare

# TIPURI DE DATE FUNDAMENTALE

□ în C89, limbajul C are **cinci categorii fundamentale** de tipuri de date:

- tipul **întreg** – **int**: variabilele de acest tip pot reține valori întregi ca 2, 0, -532
- tipul **character** – **char**: variabilele de acest tip pot reține codul ASCII al unui caracter (număr întreg) sau numere întregi mici
- tipul **real** (numere în virgulă mobilă) – **simplă precizie** – **float**: variabilele de acest tip pot reține numere care conțin parte fracționară: 4971.185, -0.72561, 2.000, 3.14
- tipul **real** (numere în virgulă mobilă) **în dublă precizie** – **double**: variabilele de acest tip pot reține valori reale în virgulă mobilă cu o precizie mai mare decât tipul float
- tipul **void**: indică lipsa unui tip anume

# TIPURI DE DATE FUNDAMENTALE

- ❑ se pot crea noi tipuri de date prin combinarea celor de bază
- ❑ reprezentarea și spațiul ocupat în memorie de diferitele tipuri de date depind de platformă, sistem de operare, compilator
- ❑ limitele specifice unui sistem de calcul pot fi aflate din fișierele header **limits.h** și **float.h**
  - ❑ exemplu: CHAR\_MAX, INT\_MAX, INT\_MIN, FLT\_MAX, DBL\_MAX
- ❑ pentru determinarea numărului de octeți ocupați de un anumit tip de date se folosește operatorul ***sizeof***
  - ❑ 1 octet = 1 byte = 8 biți



# SPAȚIUL OCUPAT ÎN MEMORIE

dimensiuneOcteti.c

```
1  #include <stdio.h>
2  #include <limits.h>
3  #include <float.h>
4
5  int main()
6  {
7      //tipul char
8      printf("\nsizeof(char) = %d \n", sizeof(char));
9      printf("valoarea minima pt o variabila de tip char este %d \n", CHAR_MIN);
10     printf("valoarea maxima pt o variabila de tip char este %d \n\n", CHAR_MAX);
11
12     //tipul int
13     printf("sizeof(int) = %d \n", sizeof(int));
14     printf("valoarea minima pt o variabila de tip int este %d \n", INT_MIN);
15     printf("valoarea maxima pt o variabila de tip int este %d \n\n", INT_MAX);
16
17     //tipul float
18     printf("sizeof(float) = %d \n", sizeof(float));
19     printf("valoarea minima > 0 pt o variabila de tip float este %E \n", FLT_MIN);
20     printf("valoarea maxima pt o variabila de tip float este %E \n", FLT_MAX);
21     printf("valoarea maxima pt o variabila de tip float este %lf \n", FLT_MAX);
22     printf("Precizia folosita pentru variabile de tip float este de %d zecimale\n\n\n", FLT_DIG);
23
24     //tipul double
25     printf("sizeof(double) = %d \n", sizeof(double));
26     printf("valoarea minima > 0 pt o variabila de tip double este %E \n", DBL_MIN);
27     printf("valoarea maxima pt o variabila de tip double este %E \n", DBL_MAX);
28     printf("valoarea maxima pt o variabila de tip double este %lf \n", DBL_MAX);
29     printf("Precizia folosita pentru variabile de tip double este de %d zecimale\n\n\n", DBL_DIG);
30
31     return 0;
32 }
```

# SPAȚIUL OCUPAT ÎN MEMORIE

`sizeof(char) = 1`

valoarea minima pt o variabila de tip char este -128

valoarea maxima pt o variabila de tip char este 127

`sizeof(int) = 4`

valoarea minima pt o variabila de tip int este -2147483648

valoarea maxima pt o variabila de tip int este 2147483647

`sizeof(float) = 4`

valoarea minima > 0 pt o variabila de tip float este 1.175494E-38

valoarea maxima pt o variabila de tip float este 3.402823E+38

valoarea maxima pt o variabila de tip float este 340282346638528859811704183484516925440.000000

Precizia folosita pentru variabile de tip float este de 6 zecimale

`sizeof(double) = 8`

valoarea minima > 0 pt o variabila de tip double este 2.225074E-308

valoarea maxima pt o variabila de tip double este 1.797693E+308

valoarea maxima pt o variabila de tip double este 1797693134862315708145274237317043567980705675

258449965989174768031572607800285387605895586327668781715404589535143824642343213268894641827684

675467035375169860499105765512820762454900903893289440758685084551339423045832369032229481658085

59332123348274797826204144723168738177180919299881250404026184124858368.000000

Precizia folosita pentru variabile de tip double este de 15 zecimale

# BAZE DE NUMERAȚIE

□ litera corespunzătoare bazei de numerație

- B - binar (ex. 10011101B)
- Q - octal (ex. 23701Q)
- D - zecimal (ex. 5429D, 5429)
- H - hexazecimal (ex. FD37BH)

□ Baza sau indice = baza în paranteză

- Număr<sub>(2)</sub> - binar (ex. 101101<sub>(2)</sub>)
- Număr(2) - binar (ex. 101101(2))
- Număr(8) - octal (ex. 5572(8))
- Număr(10) - zecimal (ex. 9334(10))
- Număr(16) - hexazecimal (ex. 53FD1(16))

Zecimal	Binar	Octal	Hexazecimal
0	0000	0	0
1	0001	1	1
2	0010	2	2
3	0011	3	3
4	0100	4	4
5	0101	5	5
6	0110	6	6
7	0111	7	7
8	1000	10	8
9	1001	11	9
10	1010	12	A
11	1011	13	B
12	1100	14	C
13	1101	15	D
14	1110	16	E
15	1111	17	F

# BAZE DE NUMERAȚIE

Cea mai simplă metodă de conversie a unui număr din baza 10 în altă bază de numerație este împărțirea succesivă a numărului respectiv la baza în care se dorește conversia: se împarte numărul la bază iar în continuare câtul obținut se împarte la bază până când acesta devine zero. Rezultatul final se obține prin scrierea resturilor fiecărei împărțiri, în ordine inversă.

Binar	Octal	Hexazecimal
$173 : 2 = 86+1$	$173 : 8 = 21+5$	$173 : 16 = 10+13$
$86 : 2 = 43+0$	$21 : 8 = 2+5$	$10 : 16 = 0+10$
$43 : 2 = 21+1$	$2 : 8 = 0+2$	
$21 : 2 = 10+1$		
$10 : 2 = 5+0$		
$5 : 2 = 2+1$		
$2 : 2 = 1+0$		
$1 : 2 = 0+1$		
$10101101_{(2)}$	$255_{(8)}$	$AD_{(16)}$

# BAZA DE NUMERAȚIE 2

Transformarea unui număr natural din baza 10 în baza 2:

$$97:2=49 +1$$

$$49:2=24 +1$$

$$24:2=12 +0$$

$$12:2= 6 +0$$

$$6:2= 3 +0$$

$$3:2= 1 +1$$

$$1:2= 0 +1$$



$$97_{(10)} = 1100011_{(2)}$$

# PUTERILE LUI 2

$$2^0 = 1$$

$$2^1 = 2$$

$$2^2 = 2 \times 2 = 4$$

$$2^3 = 2 \times 2 \times 2 = 8$$

$$2^4 = 2 \times 2 \times 2 \times 2 = 4 \times 4 = 16$$

$$2^5 = 4 \times 4 \times 2 = 16 \times 2 = 32$$

$$2^6 = 32 \times 2 = 64$$

$$2^7 = 64 \times 2 = 128$$

$$2^8 = 128 \times 2 = 256$$

$$2^9 = 256 \times 2 = 512$$

$$2^{10} = 512 \times 2 = 1024$$

# BAZA DE NUMERAȚIE 2

- Transformarea unui număr natural din baza 10 în baza 2

- Exemplu

- $157:2=78+1$
- $78:2=39+0$
- $39:2=19+1$
- $19:2=9+1$
- $9:2=4+1$
- $4:2=2+0$
- $2:2=1+0$
- $1:2=0+1$

$$157_{(10)} = 10011101_{(2)}$$

- Transformarea unui număr natural din baza 2 în baza 10

- Exemplu

7	6	5	4	3	2	1	0
1	0	0	1	1	1	0	1

$$10011101_{(2)} = 1 \cdot 2^0 + 0 \cdot 2^1 + 1 \cdot 2^2 + 1 \cdot 2^3 + 1 \cdot 2^4 + 0 \cdot 2^5 + 0 \cdot 2^6 + 1 \cdot 2^7 = 157_{(10)}$$

# Reprezentarea în memorie

□ **char**: ocupă 1 octet = 8 biți, valori între  $-2^7 = -128$  și  $2^7 - 1 = 127$

```
char ch = 'a';
```

'a' are codul ASCII  $97 = 2^6 + 2^5 + 2^0$



**Bitul de semn**

Reprezentarea intregilor cu semn: **COMPLEMENT FATA DE 2**

**Reprezentarea lui +97:**



1. Complementarea tuturor bitilor:



2. Adunare cu 1:



**Reprezentarea lui -97:**





# Reprezentarea în memorie

□ **char**: ocupă 1 octet = 8 biți, valori între  $-2^7 = -128$  și  $2^7 - 1 = 127$

```
char ch = 'a';
```

'a' are codul ASCII  $97 = 2^6 + 2^5 + 2^0$



**Bitul de semn**

Reprezentarea intregilor cu semn: **COMPLEMENT FATA DE 2**

Reprezentarea lui +97:



Reprezentarea lui -97:



Explicatii complete:

<https://www.cs.cornell.edu/~tomf/notes/cps104/twoscomp.html#whyworks>

# Reprezentarea în memorie

□ **char**: ocupă 1 octet = 8 biți, valori între  $-2^7 = -128$  și  $2^7 - 1 = 127$

```
char ch = 'a';
```

'a' are codul ASCII  $97 = 2^6 + 2^5 + 2^0$



**Bitul de semn**

□ **int**: ocupă 4 octeți = 32 biți, valori între  $-2^{31}$  și  $2^{31} - 1$

```
int i = 190;
```



**Reprezentarea binara a lui 190 in memoria calculatorului**

$$190 = 2^7 + 2^5 + 2^4 + 2^3 + 2^2 + 2^1$$

# Reprezentarea în memorie

- ❑ **signed int** – întreg cu semn (pozitiv sau negativ)
- ❑ **unsigned int** – întreg fără semn (pozitiv)

```
int i = 190;
```

0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Reprezentarea binara a lui 190 in memoria calculatorului

$$190 = 2^7 + 2^5 + 2^4 + 2^3 + 2^2 + 2^1 \text{ (scrierea în baza 2 a lui 190)}$$

- ❑ cum se reprezintă -190 în memoria calculatorului?

1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Reprezentarea binara a lui -190 in memoria calculatorului

# Reprezentarea în memorie

- ❑ **signed int** – întreg cu semn (pozitiv sau negativ)
- ❑ **unsigned int** – întreg fără semn (pozitiv)

0 1 0 1 1 1 1 1 0



1 0 1 0 0 0 0 1 0



0 0

# Reprezentarea în memorie

- ❑ **signed int** – întreg cu semn (pozitiv sau negativ)
- ❑ **unsigned int** – întreg fără semn (pozitiv)

$$\begin{array}{r} 190 \\ + \\ -190 \\ = \\ 0 \end{array}$$

# Modificatori de tip

## ❑ signed

- ❑ modificatorul implicit pentru toate tipurile de date
- ❑ bitul cel mai semnificativ din reprezentarea valorii este semnul

## ❑ unsigned

- ❑ restricționează valorile numerice memorate la valori pozitive
- ❑ domeniul de valori este mai mare deoarece bitul de semn este liber și participă în reprezentarea valorilor

## ❑ short

- ❑ reduce dimensiunea tipului de date întreg la jumătate
- ❑ se aplică doar pe întregi

## ❑ long

- ❑ permite memorarea valorilor care depășesc limita specifică tipului de date
- ❑ se aplică doar pe int sau double: la int dimensiunea tipului de bază se dublează, la double se mărește dimensiunea cu cel puțin doi octeți

## ❑ long long

- ❑ in C99: pentru stocarea unor valori întregi de dimensiuni foarte mari

# Tipuri de date + modificatori

Tip de date + modificator	Dimensiune în biți	Domeniu de valori
char	8	de la -128 la 127
unsigned char	8	de la 0 la 255
signed char	8	de la -128 la 127
int	32	de la $-2^{31}$ la $2^{31}-1$
unsigned int	32	de la 0 la $2^{32}-1$
signed int	32	de la $-2^{31}$ la $2^{31}-1$
short int	16	de la $-2^{15}$ la $2^{15}-1$
unsigned short int	16	de la 0 la $2^{16}-1$
signed short int	16	de la $-2^{15}$ la $2^{15}-1$
long int	64	de la $-2^{63}$ la $2^{63}-1$
float	32	...
double	64	...

# CUPRINSUL CURSULUI DE AZI

1. Tipuri de date fundamentale
2. Variabile și constante
3. Expresii și operatori



# VARIABLE ȘI CONSTANTE

- ❑ stochează datele necesare programului
  - ❑ valorile stocate în memoria sistemului în mod transparent de către programator
  - ❑ referirea la aceste date se face prin numele lor simbolice, adică prin **identificatori**
- ❑ **variabilele** stochează date care pot fi modificate în timpul execuției
- ❑ **constantele** păstrează aceeași valoare (cea cu care au fost inițializate) până la terminarea programului

# VARIABLE

- ❑ se caracterizează prin:
  - ❑ un nume (identificator),
  - ❑ un tip,
  - ❑ o valoare,
  - ❑ adresa de memorie unde se află stocată valoarea variabilei,
  - ❑ domeniu de vizibilitate
- ❑ oricărei variabile i se alocă un spațiu de memorie corespunzător tipului variabile
- ❑ *exemplu:* `int notaExamen = 10;`
  - ❑ `int` = tipul variabilei (de obicei se va stoca pe 32 de biți)
  - ❑ `notaExamen` = numele variabilei
  - ❑ `10` = valoarea variabilei
  - ❑ `&notaExamen` = adresa din memorie unde se află stocată valoarea variabilei cu numele notaExamen

# DOMENIUL DE VIZIBILITATE A VARIABILELOR

- ❑ **domeniul de vizibilitate a unei variabile** = porțiunea de cod la a cărei execuție variabila respectivă este accesibilă
- ❑ Variabile:
  - ❑ **locale** – vizibile local, numai în funcția sau blocul de instrucțiuni unde au fost declarate
  - ❑ **globale** – vizibile global, din orice zonă a codului.
- ❑ **parametrii formali** ai unei funcții se comportă asemenea unor variabile locale.

# VARIABLE LOCALE

- ▣ variabile definite în corpul unei funcții sau al unui bloc de instrucțiuni sunt locale (vizibile) acelei funcții sau bloc.

```
variabileLocale1.c
1  #include <stdio.h>
2
3  void f1()
4  {
5      int x=10;
6      printf("\nIn functia f1 valoarea lui x este %d \n",x);
7  }
8
9  void f2()
10 {
11     int x=20;
12     printf("In functia f2 valoarea lui x este %d \n",x);
13 }
14
15 int main()
16 {
17     int x = 30;
18     f1();
19     f2();
20     printf("In main valoarea lui x este %d \n \n",x);
21     return 0;
22 }
23
```

In functia f1 valoarea lui x este 10  
In functia f2 valoarea lui x este 20  
In main valoarea lui x este 30

# VARIABLE LOCALE

- ▣ variabile definite în corpul unei funcții sau într-un bloc de instrucțiuni sunt locale (vizibile) acelei funcții sau bloc.

```
variabileLocale2.c [X]
1  #include <stdio.h>
2
3  int main()
4  {
5      int i;
6      for(i=0;i<10;i++)
7      {
8          int j = 2*i;
9          printf("j = %d \n",j);
10     }
11     printf("j = %d \n",j);
12
13     return 0;
14 }
```

In function 'main':  
error: 'j' undeclared (first use in this function)  
error: (Each undeclared identifier is reported only once

Eroare la linia 11: variabila j nu a fost declarată. Ea este vizibilă numai în blocul de instrucțiuni anterior.

# VARIABLE LOCALE

- ▣ variabile definite în corpul unei funcții sau într-un bloc de instrucțiuni.  
Sunt locale (vizibile) acelei funcții sau bloc.

```
variabileLocale2.c [X]
1  #include <stdio.h>
2
3  int main()
4  {
5      int i;
6      for(i=0;i<10;i++)
7      {
8          int j = 2*i;
9          printf("j = %d \n",j);
10     }
11     int j = i;
12     printf("j = %d \n",j);
13
14     return 0;
15 }
```

```
j = 0
j = 2
j = 4
j = 6
j = 8
j = 10
j = 12
j = 14
j = 16
j = 18
j = 10
```

# VARIABLE GLOBALE

- ❑ se declară în afara oricărei funcții și sunt vizibile în întreg programul
- ❑ pot fi accesate de către orice zonă a codului
- ❑ orice expresie are acces la ele, indiferent de tipul blocului de cod în care se află expresia

# VARIABLE GLOBALE

variabileGlobale.c

```
1  #include <stdio.h>
2
3  int x = 10;
4
5  void f1(int x)
6  {
7      x = x + 10;
8      printf("\nIn functia f1 valoarea lui x este %d \n",x);
9  }
10
11 void f2(int x)
12 {
13     x = x + 20;
14     printf("In functia f2 valoarea lui x este %d \n",x);
15 }
16
17 int main()
18 {
19     f1(x);
20     x = x * 5;
21     f2(x);
22     printf("In main valoarea lui x este %d \n \n",x);
23     return 0;
24 }
```

Ce afișează programul?

In functia f1 valoarea lui x este 20  
In functia f2 valoarea lui x este 70  
In main valoarea lui x este 50

La apelul funcțiilor f1 și f2 se realizează o copie locală a lui x.  
După ieșirea din f1, copia se distruge. Întrucât f1 nu întoarce nicio valoare, x rămâne cu valoarea de înainte de apelarea lui f1.



# VARIABLE GLOBALE

variabileGloble.c

```
1  #include <stdio.h>
2
3  int x = 10;
4
5  void f1(int x)
6  {
7      x = x + 10;
8      printf("\nIn functia f1 valoarea lui x este %d \n",x);
9  }
10
11 void f2(int x)
12 {
13     x = x + 20;
14     printf("In functia f2 valoarea lui x este %d \n",x);
15 }
16
17 int main()
18 {
19     f1(x);
20     int x = 5;
21     f2(x);
22     printf("In main valoarea lui x este %d \n \n",x);
23     return 0;
24 }
```

Ce afișează programul?

In functia f1 valoarea lui x este 20  
In functia f2 valoarea lui x este 25  
In main valoarea lui x este 5

Variabila locala (linia 20) ia locul variabilei globale

# CONSTANTE ÎNTREGI

- ❑ **zecimale** (baza 10, **prima cifră nenulă**): 1 234
- ❑ **octale** (baza 8, **prima cifră 0**): 01 234
- ❑ **hexazecimale** (baza 16, **prefixul 0x sau 0X**): 0xFA; 0XABBA
- ❑ Efectul sufixului adăugat unei constante întregi (în funcție de valoare):
  - ❑ **U** sau **u**: unsigned int sau unsigned long int: 52u, 400000U
  - ❑ **L** sau **l**: long int: 52L, 32000L
  - ❑ **UL** sau **uL** sau **Ul** sau **ul**: unsigned long int: 52uL, 400000Ul

# CONSTANTE ÎNTREGI

```
main.c x
1  #include <stdio.h>
2  #include <stdlib.h>
3
4
5  int main() {
6      int x;
7      x = 123;
8      printf("%d \n", x);
9
10     x = 0123;
11     printf("%d \n", x);
12
13     x = 0xAA;
14     printf("%d \n", x);
15
16     return 0;
17 }
18
```

Ce afișează programul?

123

83

170

# CONSTANTE ÎN VIRGULĂ MOBILĂ

- ❑ compuse din:
  - ❑ semn,
  - ❑ parte întreagă,
  - ❑ punctul zecimal,
  - ❑ parte fracționară,
  - ❑ marcajul pentru exponent (e sau E)
- ❑ partea întreagă sau fracționară pot lipsi (dar nu ambele)
- ❑ punctul zecimal sau marcajul exponențial pot lipsi (dar nu ambele)
- ❑ **format aritmetic**: 3.1415
- ❑ **format exponențial**: 31415E-4; 6.023E+23
- ❑ implicit constantele în virgulă mobilă sunt **stocate ca double**

# CONSTANTE CHARACTER

- ❑ au ca valoare codul ASCII al caracterelor pe care le reprezintă
- ❑ caractere imprimabile:
  - ❑ caractere grafice (coduri ASCII între 33 și 126)
  - ❑ spațiu (cod ASCII = 32)
- ❑ o constantă caracter corespunzătoare unui caracter imprimabil se reprezintă prin caracterul respectiv inclus între caractere apostrof:  
'a' (codul ASCII 97), 'A' (codul ASCII 65)
- ❑ cum se reprezintă caracterele apostrof și backslash?
  - ❑ apostrof = '\\';    backslash = '\\\\';

# IDENTIFICATORI

- ❑ fiecare constantă și variabilă trebuie să aibă un nume unic
- ❑ Reguli:
  - ❑ sunt permise doar literele alfabetului, cifrele și \_(underscore)
  - ❑ identificadorul nu poate începe cu o cifră
    - ❑ nu putem declara variabile având numele: 2win, 01\_nr, etc.
  - ❑ literele mari sunt tratate diferit de literele mici
    - ❑ Maxim, maxim, maXim și MaxiM ar desemna variabile diferite
  - ❑ numele nu poate fi cuvânt cheie al limbajului C
    - ❑ nu putem declara variabile având numele **for**, **while**, **exit**, etc.

# CUPRINSUL CURSULUI DE AZI

1. Tipuri de date fundamentale
2. Variabile și constante
3. Expresii și operatori

# EXPRESII ȘI OPERATORI

## □ expresii

- sunt formate din **operandi** și **operatori**
- arată modul de calcul al unor valori
- cea mai simplă expresie este formată dintr-un operand.

## □ operatori

- elemente fundamentale ale expresiilor
- operatori aritmetici, relaționali, etc.
- C are foarte mulți operatori (46 în tabelul de la sfârșit)

## □ operandi

- variabile, constante
- apel de funcție
- expresii între paranteze
- etc.



# EXPRESII ARITMETICE ȘI OPERATORI ARITMETICI

Se aplică asupra unui  
singur operand

<b>Unari</b>		+ (plus unar)
		- (minus unar)
<hr/>		
<b>Binari</b>	<i>Aditivi</i>	+ (adunare)
		- (scădere)
<hr/>	<i>Multiplicativi</i>	* (înmulțire)
		/ (împărțire)
		% (restul împărțirii)

Necesită doi operanzi

# EXPRESII ARITMETICE ȘI OPERATORI ARITMETICI

## □ Example

```
int a, b, c = +3;    // operatorul unar +
b = -4;              // operatorul unar -
a = b - c + 1;        // operatorul binar - și +    a este -6
a = a * b / 2;        // operatorul binar * și /    a este 12
c = a % 5;            // operatorul binar %         c este 2
```

- operatorii aritmetici se pot aplica asupra operanzilor
  - de tip **întreg** (int, char) sau
  - de tip **real** (float sau double)
- se pot **combina** aceste tipuri în aceeași expresie
  - **excepție**: % doar între întregi

# EXPRESII ARITMETICE ȘI OPERATORI ARITMETICI

## Observații:

- ❑ Operatorul `/` semnifică:
  - ❑ împărțirea **întreagă** dacă ambii operanzi sunt întregi (int, char)
  - ❑ împărțirea **cu virgulă** dacă cel puțin unul dintre operanzi este de tip real (float, double)

```
int a = 5, b = 2;  
float x = 5.0f;  
a = a / b;           // a este 2  
x = x / b;           // x este 2.5  
x = 5 / b;           // x este 2.0
```

- ❑ Împărțirea la zero:
  - ❑ operatorii `/` și `%` **nu** pot avea operandul din dreapta 0
- ❑ Trunchierea la împărțirea întreagă:

```
c = 7 / 5;           // c este 1 (trunchiat de la 1.4)  
c = -7 / 5;          // c este -1 (trunchiat de la -1.4)  
c = 9 / 5;           // c este 1 (trunchiat de la 1.8)  
c = 9 / -5;          // c este -1 (trunchiat de la -1.8)
```

- ❑ În C/C++ nu există un operator pentru ridicarea la putere!

# EVALUAREA EXPRESIILOR

- ❑ **principii fundamentale** pentru evaluarea oricăror expresii prin intermediul expresiilor aritmetice:
- ❑ **precedența și asociativitatea** operatorilor
  - ❑ dacă într-o expresie apar mai mulți operatori, atunci evaluarea expresiei respectă **ordinea de precedență** a operatorilor
  - ❑ dacă într-o expresie apar mai mulți operatori de aceeași prioritate, atunci se aplică **regula de asociativitate** a operatorilor

# OPERATORI

1. Operatori aritmetici
2. Operatorul de atribuire
3. Operatori de incrementare și decrementare
4. Operatori de egalitate, logici și relaționali
5. Operatori pe biți
6. Alți operatori:

- de acces la elemente unui tablou,
- de apel de funcție,
- de adresa,
- de referențiere,
- sizeof,
- de conversie explicită,
- condițional,
- virgulă

## 2. OPERATORI DE ATRIBUIRE

- ❑ operatorul de **atribuire simplă** =

- ❑ efect: evaluarea expresiei din dreapta operatorului și asignarea acestei valori la variabila din stânga operatorului

```
a = 10;           // a ia valoarea 10
b = a;            // b ia valoarea 10
c = a + (b-7) * 3; // c ia valoarea 19
```

- ❑ valoarea unei atribuirii **var = expresie** este valoarea lui var după asignare

- ❑ expresia de atribuire poate apare ca operand într-o altă expresie unde se așteaptă o valoare de tipul var

```
a = 3;
b = 5 - (c = a); // c ia valoarea 3 care
                // se scade din 5 și astfel b devine 2
```

- ❑ expresia devine greu de înțeles și poate introduce erori greu de depistat

# OPERATORI DE ATRIBUIRE

- ❑ atribuirea formalizată: `expr1 = expr2`
  - ❑ `expr1` este *lvalue* (valoare stânga)
    - ❑ trebuie să permită stocarea valorii lui `expr2` în memorie
      - ❑ corect: `v[i+1]=10`
      - ❑ incorect: `10 = v[i+1]`
- ❑ dacă tipul lui `expr1` și `expr2` nu este același, atunci se aplică **regula conversiei implicite**
  - ❑ valoarea lui `expr2` este convertită la tipul lui `expr1` în momentul asignării

```
int a;  
float x;  
a = 12.34f;           // a ia valoarea 12  
x = 123;              // x ia valoarea 123.0
```

# OPERATORI DE ATRIBUIRE

- ❑ regula de asociativitate
  - ❑ atribuirile se pot înlănțui

```
a = b = c = 0;
```

- ❑ operatori de atribuire compuși (operator = )
  - ❑ exemplu : +=, -=, \*=, /=, %=, șamd. (combinat cu operatori pe biți)
  - ❑ permit calcularea noii valori a variabilei folosind valoarea veche a acesteia

```
a += 1;           // a se incrementează cu 1: a = a + 1;
b -= 3;           // asemănător cu b = b - 3;
c *= 4;           // asemănător cu c = c * 4;
```

- ❑ dar nu este întotdeauna echivalent cu varianta descompusă
  - ❑ contează ordinea de precedentă și efectele secundare

```
a *= b + c;    // nu este echivalent cu a = a * b + c;  
               // este echivalent cu a = a * (b + c);
```



# 3. OPERATORI DE INCREMENTARE ȘI DECREMENTARE

- ❑ operatorii ++ și --
  - ❑ incrementarea/decrementarea unei variabile cu 1
- ❑ forma **prefixă** (++i sau --i)
  - ❑ preincrementare/predecrementare
- ❑ forma **postfixă** (i++ sau i--)
  - ❑ postincrementare/postdecrementare
- ❑ efect secundar: modificarea valorii operandului
- ❑ valoarea returnată
  - ❑ preincrementarea (++a) returnează valoarea a+1
  - ❑ postincrementarea (a++) returnează valoarea a

```
i++;
```

Exemplu echivalent:

```
i = i + 1;  
i += 1;
```

# OPERATORI DE INCREMENTARE ȘI DECREMENTARE

```
int a = 5, b = 2, c;  
c = a - ++b;           // ⇔ b = b+1;  c = a-b;  
                        // valorile a: 5, b: 3, c: 2  
c = ++a + b--;         // ⇔ a = a+1;   c = a + b;  b = b-1;  
                        // valorile a: 6, b: 2, c: 9
```

- ❑ operatorii de **preincrementare** și **predecrementare** au aceeași prioritate ca și operatorii unari **+** și **-**
- ❑ operatorii de **postincrementare** și **postdecrementare** au prioritate crescută în raport cu operatorii unari **+** și **-**

# EXPRESII LOGICE

- ❑ se evaluează la valori de tip *adevărat* sau *fals*
- ❑ sunt construite cu ajutorul a trei categorii de operatori
  - ❑ operatori **relaționali**
  - ❑ operatori de **egalitate**
  - ❑ operatori **logici**
- ❑ limbajul C tratează valorile *adevărat* și *fals* ca valori întregi:
  - ❑ 0 înseamnă fals
  - ❑ orice altă valoare nenulă se interpretează ca adevărat

# OPERATORI RELAȚIONALI

- ❑ operatorii  $<$ ,  $>$ ,  $<=$ ,  $>=$
- ❑ rezultatul este o valoare logică, adică valoarea 0 (fals) sau 1 (adevărat)
- ❑ sunt mai puțin prioritari decât operatorii aritmetici

```
5    < 10           // rezultat: 1
10   <  5           // rezultat: 0
3    > 2.5          // rezultat: 1
                        // se pot combina tipurile întreg și real
a + b <= c - 1      // este de fapt (a + b) <= (c - 1)
                        // respectând ordinea de precedență
```

```
a < b < c // echivalent cu (a < b) < c
           // datorita asociativitatii stanga
```

## 4. OPERATORI DE EGALITATE

- ❑ testează egalitatea dintre două valori
- ❑ `==` este operatorul "egal cu",
- ❑ `!=` este operatorul "diferit de"
- ❑ generează o valoare logică: 0 (fals) sau 1 (adevărat)
- ❑ În ordinea de precedență a operatorilor sunt mai puțin prioritari decât operatorii relaționali

```
a == 2           // returnează 1 dacă a este 2,  
                 // 0 în caz contrar  
a != b           // returnează 1 dacă a nu este egal cu b,  
                 // 0 dacă a și b au valori identice  
a < b == b < c    // este echivalent cu (a < b) == (b < c)  
                 // returnează 1 doar dacă expresiile au  
                 // aceeași valoare:  
                 // ambele sunt adevărate sau ambele false
```

## 5. OPERATORI LOGICI

- limbajul C furnizează 3 operatori logici:

- ! - operatorul unar, **negare logică**

```
!expr      // 1 dacă expr are valoarea logică 0 (fals)  
           // 0 dacă expr are valoarea logică nenulă (adevărat)
```

- && - operator binar, **ȘI logic** (conjuncția logică)

```
expr1 && expr2  // este 1 dacă expr1 și expr2 sunt nenule
```

- || - operator binar, **SAU logic** (disjuncția logică)

```
expr1 || expr2  // este 1 dacă expr1 sau expr2 este nenulă
```

- generează o valoare logică: 0 (fals) sau 1 (adevărat)

# OPERATORI LOGICI

- ❑ Evaluarea:
  - ❑ dacă se poate deduce rezultatul global din evaluarea expresiei din stânga, atunci expresia din dreapta nu se mai evaluează

```
(a != 0) && (a % 4 == 0)
```

- ❑ operatorul ! (negare logică) are prioritate egală cu cea a operatorilor aritmetici unari (+ și -)
- ❑ operatorii && și || sunt mai puțin prioritari decât operatorii relaționali și cei de egalitate

# 6. OPERATORI PE BIȚI

- ❑ două categorii:
  - ❑ operatori **logici pe biți**
    - ❑ **& ȘI pe biți**, operator binar
    - ❑ **| SAU pe biți**, operator binar
    - ❑ **^ SAU EXCLUSIV pe biți**, operator binar
    - ❑ **~ complement față de 1**, operator unar
  - ❑ operatori de **deplasare pe biți**
    - ❑ **<< deplasare stânga pe biți**, operator binar
    - ❑ **>> deplasare dreapta pe biți**, operator binar
- ❑ operanzi de tip întreg (nu merg pe float, double)
- ❑ ordinea de precedență - în cadrul acestei categorii:

Prioritate crescută	~ (complement față de unu)
	<< (deplasare stânga)
	>> (deplasare dreapta)
	& (și pe biți)
	^ (sau exclusiv pe biți)
Prioritate scăzută	(sau pe biți)



# OPERATORI PE BIȚI

- ❑ & seamănă cu &&
- ❑ | seamănă cu ||
- ❑ au un rol similar, dar la nivelul fiecărei perechi de biți de pe poziții identice
- ❑ ~ este echivalentul operației ! dar aplicat la nivel de biți

Expresie	Reprezentare pe 4 biți				Observație
<b>a = 10</b>	1	0	1	0	
<b>b = 7</b>	0	1	1	1	
<b>a &amp; b</b>	0	0	1	0	1 dacă ambi biți sunt 1, 0 în rest
<b>a   b</b>	1	1	1	1	1 dacă cel puțin unul din cei doi biți este 1, 0 în rest
<b>a ^ b</b>	1	1	0	1	1 dacă doar unul din cei doi biți este 1, 0 în rest
<b>~ a</b>	0	1	0	1	1 unde bitul a fost 0 și 0 unde bitul a fost 1
<b>~ b</b>	1	0	0	0	1 unde bitul a fost 0 și 0 unde bitul a fost 1

# OPERATORI DE DEPLASARE PE BIȚI

- condiții:
  - operanzi întregi
  - al doilea operand cu valoare mai mică (nu negativ) decât numărul de biți pe care este reprezentat operandul din stânga
- deplasarea spre stânga  $\Leftrightarrow$  înmulțire cu 2 la puterea deplasamentului
- deplasarea spre dreapta  $\Leftrightarrow$  împărțire cu 2 la puterea deplasamentului

Expresie	Reprezentare binară	Observație
<b>a = 12</b>	0000 0000 0000 1100	
<b>b = 3600</b>	0000 1110 0001 0000	
<b>a &lt;&lt; 1</b>	0000 0000 0001 1000	Valoarea rezultată este $24 = 12 * 2^1$
<b>a &lt;&lt; 2</b>	0000 0000 0011 0000	Valoarea rezultată este $48 = 12 * 2^2$
<b>a &lt;&lt; 5</b>	0000 0001 1000 0000	Valoarea rezultată este $384 = 12 * 2^5$
<b>a &gt;&gt; 1</b>	0000 0000 0000 0110	Valoarea rezultată este $6 = 12 / 2^1$
<b>a &gt;&gt; 2</b>	0000 0000 0000 0011	Valoarea rezultată este $3 = 12 / 2^2$
<b>b &gt;&gt; 4</b>	0000 0000 1110 0001	Valoarea rezultată este $225 = 3600 / 2^4$

# ALȚI OPERATORI

- ❑ operatorul de **acces la elementele tabloului** [ ]

```
int a[100];  
a[5] = 10;
```

- ❑ operatorul de **apel de funcție** (): b = f(a);

- ❑ operatorul **adresă** & și operatorul de **dereferențiere** \*

- ❑ strâns legat de pointeri (cursurile următoare)

```
int a, *p;           // p este un pointer la int  
p = &a;              // p este pointer la a  
*p = 3;              // valoarea lui a devine 3
```

- ❑ operatorul **sizeof**

```
sizeof(a)           // este numărul de octeți  
                   // ocupați în memorie de a
```

- ❑ operatorul de **conversie explicită: (tip)**

```
int a = 1, b = 2;  
float media;  
  
media = ( a + (float)b ) / 2;    // media devine 1.5  
media = ( a + b ) / 2;          // media devine 1.0 - incorect!
```

# ALȚI OPERATORI

## ❑ operatorul condițional ? :

- ❑ operator ternar
- ❑ similar cu instrucțiunea `if`
- ❑ `expresie1 ? expresie2 : expresie3`
- ❑ dacă `expresie1` e adevărată, execută `expresie2`, altfel execută `expresie3`

```
int a=3, b=5, max;  
max = a > b ? a : b;
```

```
a % 2 ? printf("numar impar") : printf("numar par");
```

## ❑ operatorul virgulă

- ❑ evaluarea secvențială a expresiilor (de la stânga la dreapta)
- ❑ valoarea ultimei expresii din înlănțuire este valoarea expresiei compuse
- ❑ cel mai puțin prioritar din lista de precedență

```
int i, n, s;
```

```
printf("n="); scanf("%d", &n);
```

```
for(i=1, s=0; i<=n; s=s+i, i=i+1);
```

Operator	Description	Associativity
( ) [ ] . -> ++ --	Parentheses (function call) (see Note 1) Brackets (array subscript) Member selection via object name Member selection via pointer Postfix increment/decrement (see Note 2)	left-to-right
++ -- + - ! ~ (type) * & sizeof	Prefix increment/decrement Unary plus/minus Logical negation/bitwise complement Cast (convert value to temporary value of <i>type</i> ) Dereference Address (of operand) Determine size in bytes on this implementation	right-to-left
* / %	Multiplication/division/modulus	left-to-right
+ -	Addition/subtraction	left-to-right
<< >>	Bitwise shift left, Bitwise shift right	left-to-right
< <= > >=	Relational less than/less than or equal to Relational greater than/greater than or equal to	left-to-right
== !=	Relational is equal to/is not equal to	left-to-right
&	Bitwise AND	left-to-right
^	Bitwise exclusive OR	left-to-right
	Bitwise inclusive OR	left-to-right
&&	Logical AND	left-to-right
	Logical OR	left-to-right
? :	Ternary conditional	right-to-left
= += -= *= /= %= &= ^=  = <<= >>=	Assignment Addition/subtraction assignment Multiplication/division assignment Modulus/bitwise AND assignment Bitwise exclusive/inclusive OR assignment Bitwise shift left/right assignment	right-to-left
,	Comma (separate expressions)	left-to-right

Resursă disponibilă online:

<https://ro-static.z-dn.net/files/df6/908fe154366a46c397e82b9120877f1c.pdf>

De citit (tot) cap. 1. Elemente de bază ale limbajului C/C++

De efectuat:

1.17 Probleme propuse (pag.45-49)

## CURSUL 2. CUPRINS:

1. Tipuri de date fundamentale
2. Variabile și constante
3. Expresii și operatori

## CURSUL 3. CUPRINS:

1. Pointeri
2. Tablouri. Șiruri de caractere.
3. Structuri, uniuni, câmpuri de biți, enumerări.