

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,

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	2019. március 26.	

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

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?	6
2.3. Változók értékének felcserélése	8
2.4. Labdapattogás	9
2.5. Szóhossz és a Linus Torvalds féle BogomIPS	10
2.6. Helló, Google!	12
2.7. 100 éves a Brun tétel	13
2.8. A Monty Hall probléma	14
3. Helló, Chomsky!	17
3.1. Decimálisból unárisba átváltó Turing gép	17
3.2. Az $a^n b^n c^n$ nyelv nem környezetfüggetlen	18
3.3. Hivatkozási nyelv	19
3.4. Saját lexikális elemző	19
3.5. l33t.1	20
3.6. A források olvasása	23
3.7. Logikus	24
3.8. Deklaráció	25

4. Helló, Caesar!	27
4.1. int ** háromszögmátrix	27
4.2. C EXOR titkosító	28
4.3. Java EXOR titkosító	29
4.4. C EXOR törő	30
4.5. Neurális OR, AND és EXOR kapu	33
4.6. Hiba-visszaterjesztékes perceptron	33
5. Helló, Mandelbrot!	40
5.1. A Mandelbrot halmaz	40
5.2. A Mandelbrot halmaz a std::complex osztállyal	43
5.3. Biomorfok	46
5.4. A Mandelbrot halmaz CUDA megvalósítása	49
5.5. Mandelbrot nagyító és utazó C++ nyelven	49
5.6. Mandelbrot nagyító és utazó Java nyelven	49
6. Helló, Welch!	50
6.1. Első osztályom	50
6.2. LZW	50
6.3. Fabejárás	50
6.4. Tag a gyökér	50
6.5. Mutató a gyökér	51
6.6. Mozgató szemantika	51
7. Helló, Conway!	52
7.1. Hangyaszimulációk	52
7.2. Java életjáték	52
7.3. Qt C++ életjáték	52
7.4. BrainB Benchmark	53
8. Helló, Schwarzenegger!	54
8.1. Szoftmax Py MNIST	54
8.2. Szoftmax R MNIST	54
8.3. Mély MNIST	54
8.4. Deep dream	54
8.5. Robotpszichológia	55

9. Helló, Chaitin!	56
9.1. Iteratív és rekurzív faktoriális Lisp-ben	56
9.2. Weizenbaum Eliza programja	56
9.3. Gimp Scheme Script-fu: króm effekt	56
9.4. Gimp Scheme Script-fu: név mandala	56
9.5. Lambda	57
9.6. Omega	57
 III. Második felvonás	 58
10. Helló, Arroway!	60
10.1. A BPP algoritmus Java megvalósítása	60
10.2. Java osztályok a Pi-ben	60
11. Helló, Gutenberg!	61
11.1. Programozási alapfogalmak	61
11.2. Programozás bevezetés	61
11.3. Programozás	70
 IV. Irodalomjegyzék	 71
11.4. Általános	72
11.5. C	72
11.6. C++	72
11.7. Lisp	72

Ábrák jegyzéke

3.1. Sample	18
-------------	----

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?

Ránts 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.

DRAFT

2. fejezet

Helló, Turing!

2.1. Végtelen ciklus

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

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

A következő program egy magot 100 százalékban dolgoztat meg:

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    while(1) {};
}
```

Ez a program egy egyszerű while ciklus, aminek ha a feltétele teljesül, akkor nem csinál semmit. Ebben az esetben a feltétel 1, ami 'igaz' vagy angolul 'true' boolean típusú értékkel bír, tehát az adott ciklus egy végtelen ciklus, azaz sosem áll le, kivéve ha arra kényszerítjük a CTRL+C betűkombinációval, hiszen az 'igaz' értéke mindig igaz.

A következő program minden magot 100 százalékban dolgoztat meg:

```
]
// compile: gcc name.c -fopenmp

#include <stdio.h>

int main()
{
    #pragma omp parallel
    while(1) {};
}
```

Ez az előző program módosítása. Ugyanabból a while cikusból áll némi változtatással. A #pragma feladata, hogy a gép vagy az operációs rendszerre vonatkozó specifikus utasítást adjon a compilernek, azaz megmondja hogy a compiler tegyen valamit vagy felülírjon valamilyen általánosnak vett utasítást. Itt a #pragma szerepe a felülírás. Normális esetben, mint azt felül is láthattuk, ez a program #pragma nélkül csak 1 processzort dolgoztat meg 100 százalékon, de az omp parallel utsítás azt mondja a compilernek, hogy egyszerre több szálon fusson a program, azaz több processzor dolgozzon rajta egy időben, aminek az eredménye, hogy ez a program az összes processzort 100 százalékosan megdolgoztatja.

A következő program 0 százalékon dolgoztat meg egy magot:

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

int main()
{
    while(1)
    {
        usleep(1000);
    }
}
```

Ez a program a while ciklusban a usleep(1000) utasítást végzi el. A usleep(seconds_t usec) az unistd.h fájlban definiált függvény. Adott usec mennyiségű mikroszekundumig megszakítja a program működését.

2.2. Lefagyott, nem fagyott, akkor most mi van?

Mutasd meg, hogy nem lehet olyan programot írni, amely bármely más programról eldönti, hogy le fog-e fagyni vagy sem!

Megoldás videó:

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

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

    main(Input Q)
```



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

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

```
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.

A megoldási probléma lényege hogy nem tudunk olyan programot írni, amely eldönti egy másik programról, hogy az lefagy-e vagy sem. Ahhoz hogy a T100 eldöntse, hogy egy program lefagy-e vagy sem, először le kell futtatnia azt és megvizsgálni a következményeket. Ha a program lefutott, a T100 kiírja hogy a programunk lefutott, de ha a program lefagy, akkor a T100 is le fog fagyni, mert a döntés előtt le kell futtatnia azt. Ha a fenti T1000 programot önmagára futtatjuk, akkor két eshetőség adódik: Ha a programunk nem fagy le, akkor bekövetkezik a végtelen ciklus a T1000-ben és így lefagy. Ha pedig lefagy a programunk, akkor mivel a program lefagy ezért a T1000 is lefagy.

2.3. Változók értékének felcserélése

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

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

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    int a = 10;
    int b = 4;
    printf("a = %d\n", a);
    printf("b = %d\n", b);

    a = a - b;  a = 10 - 4 / 6
    b = a + b;  b = 6 + 4 / 10
    a = b - a;  a = 10 - 6 / 4

    printf("a = %d\n", a);
    printf("b = %d\n", b);
}
```

A fenti C program kiírja két változó értékét, felcseréli őket, majd kiírja a változók új értékeit. Az `int a = 10` és `int b = 4` megadják a és b értékeit. Először a-t egyenlővé tesszük a - b -vel (itt így $a = 10 - 4 = 6$). Majd b-t egyenlővé tesszük a + b -vel, de mivel $a = a - b$, ezért $b = a + b = a - b + b = a$ ($b = 10 - 4 + 4 = 10$). Ekkor a-t egyenlővé tesszük b - a -val. Itt $b = a$ és $a = a - b$ -ként van definiálva, tehát $a = b - a = a - (a - b) = a - a + b = b$ ($a = 6 + 4 - (10 - 4) = 4$). A `printf()` függvény kiírja a paraméterül kapott stringet. Például a fent látható `printf("a = %d\n", a)` azt fogja kiírni hogy $a = 10$, majd egy új sort kezd. Ebből "a = %d\n" a string rész, amiben a %d egy format specifier. Feladata, hogy megmondja, a %d helyére egy decimális egész szám (itt: a) fog kerülni, amit a string rész utáni vesszővel elválasztott helyre kell írni. Ugyanitt a \n egy escape sequence, ami azt mondja a printf függvénynek, hogy a \n helyére egy új sort írjon.

Ezek után megkezdődik a változók felcserélése a fenti műveletek segítségével. Miután az kész, a program ismét kiírja a változók immár új felcserélt értékeit.

2.4. Labdapattogás

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

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

Labdapattogtatás if nélkül:

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

int write_x(x,y)
{
    int xi,yi;

    for(xi=0;xi<x;xi++)
    {
        printf("\n");
    }

    for(yi=0;yi<y;yi++)
    {
        printf(" ");
    }
    printf("X\n");
    return 0;
}

int main()
{
    int width = 90;
    int height = 25;
    long int x=0,y=0;

    while(1)
    {
        system("cls");
        write_x(abs(height - (x++ % (height * 2))), abs(width - (y ←
            ++ % (width*2))));
        usleep(10);
    }

    return 0;
}
```

```
}
```

A program Windows alatt egy adott 'pályán' pattogtat egy x-el jelölt 'labdát' a konzolon. Két függvényből áll, a már megszokott int main() és egy int write_x(x,y) függvényből. A main függvényben meg van adva a pálya hossza, magassága és a labda koordinátái, amelyek alapesetben nullával egyenlők. Ezek után a program egy végtelen ciklusban először törli a képernyőt a system("cls") függvénnyel, majd meghívja a write_x() függvényt két abszolút értékre. Egy szám abszolút értékét az abs() függvénnyel számoljuk ki, ami a math.h fájlban van meghatározva. Ha a write_x() lefutott, akkor egy ideig megszűnik a munkavégzés és előről kezdődnek a ciklusban definiált lépések.

Az int write_x(x,y) itt egy a felhasználó által megadott függvény. Az előtte lévő int szó azt jelenti, hogy a függvény egy integer, azaz egész szám típusú értéket fog visszaadni, amit a return 0 paranccsal teszünk meg (return 0 azt jelenti, hogy a program probléma nélkül lefutott. Ha nem nullát ad vissza, akkor futás közben hiba történt.). A zárójelek közötti x és y számok a függvény paraméterei, tehát ezekkel fog dolgozni. A számokat függvényhívásnál kell megadni. A függvényen belül két for ciklus található. Az első feladata, hogy a labda függőleges helyzetének megfelelő új sort írjon ki, a másodiké pedig, hogy ugyanúgy a labda vízszintes pozíciójának megfelelő szóközt írasson ki. Ha ez megtörtént, akkor a labda jelenlegi koordinááihoz érkezett a kurzor. A for ciklusok befejeződnek és printf()-el kiíratunk egy X-et.

2.5. Szóhossz és a Linus Torvalds féle BogoMIPS

Írj 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 videó:

Megoldás forrása:

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

```
// This program is based on
//
// - Linus Torvalds's original code (https://mirrors.edge.kernel.org/pub/ ↵
//   linux/kernel/v1.0/linux-1.0.tar.gz init/main.c)
// - and Jeff Tranter's standalone version (archive.debian.org/debian/pool/ ↵
//   main/s/sysutils/sysutils\_1.3.8.5.1.tar.gz).
//
// See also UDPROG
//

#include <time.h>
#include <stdio.h>

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

int
main (void)
{
    unsigned long long loops_per_sec = 1;
    unsigned long long ticks;

    printf ("Calibrating delay loop..\n");
    fflush (stdout);

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

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

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

            return 0;
        }
    }

    printf ("failed\n");
    return -1;
}
```

2.6. Helló, Google!

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

Megoldás videó:

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

void kiir (double tomb[], int db);
double tavolsag(double pagerank[], double pagerank_temp[], int db);

int main(void)
{
    double L[4][4] =
    {
        {0.0, 0.0, 1.0 / 3.0, 0.0},
        {1.0, 1.0 / 2.0, 1.0 / 3.0, 1.0},
        {0.0, 1.0 / 2.0, 0.0, 0.0},
        {0.0, 0.0, 1.0 / 3.0, 0.0}
    };

    double PR[4] = {0.0, 0.0, 0.0, 0.0};
    double PRv[4] = {1.0 / 4.0, 1.0 / 4.0, 1.0 / 4.0, 1.0 / 4.0};

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

        for (int i=0; i<4; i++)
        {
            double temp = 0.0;

            for (int j=0; j<4; j++)
            {
                temp += L[i][j] * PR[j];
                PRv[i] = temp;
            }
        }

        if(tavolsag(PR, PRv, 4) < 0.000001)
        {
            break;
        }
    }
}
```

```
kiir(PR, 4);

return 0;
}

void kiir (double tomb[], int db)
{
    for (int i=0; i<db; i++)
    {
        printf("PageRank [%d]: %lf\n", i, tomb[i]);
    }
}

double tavolsag(double pagerank[], double pagerank_temp[], int db)
{
    double dist = 0.0;

    for(int i=0; i<db; i++)
    {
        dist += (pagerank[i] - pagerank_temp[i]) * (pagerank[i] - pagerank_temp ←
            [i]);
    }

    return sqrt(dist);
}
```

Ez a program egy 4 honlapból álló hálózatra kiszámolja a négy lap Page-Rank értékét.

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

```
# Copyright (C) 2019 Dr. Norbert Bاتفai, nbاتفai@gmail.com
#
# This program is free software: you can redistribute it and/or modify
# it under the terms of the GNU General Public License as published by
# the Free Software Foundation, either version 3 of the License, or
# (at your option) any later version.
#
# This program is distributed in the hope that it will be useful,
# but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of
# MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the
# GNU General Public License for more details.
```

```
#  
# You should have received a copy of the GNU General Public License  
# along with this program. If not, see <http://www.gnu.org/licenses/>  
  
library(matlab)  
  
stp <- function(x) {  
  
  primes = primes(x)  
  diff = primes[2:length(primes)]-primes[1:length(primes)-1]  
  idx = which(diff==2)  
  t1primes = primes[idx]  
  t2primes = primes[idx]+2  
  rt1plust2 = 1/t1primes+1/t2primes  
  return(sum(rt1plust2))  
}  
  
x=seq(13, 1000000, by=10000)  
y=sapply(x, FUN = stp)  
plot(x,y,type="b")
```

A Brun tétel szerint az ikerprímek reciprokösszege egy Brun-konstans nevű értékhez konvergál. Az ikerprímek olyan prímpárok, melyek különbsége 2. Egy prímpár pedig egy olyan prím, ami egy másik prímtől 2-nél nagyobb, vagy kisebb. Példaképp az 1 és a 3 számok. Ekkor $1/1 + 1/3 = 1.333$. A Brun-konstans megközelítő értéke 1,90216. Itt a program első felében a `primes(x)` függvényt definiáljuk, ami egyrészt kiírja x-ig a prímszámokat, másrészt kiszámolja az ikerprímek reciprokösszegeit. Azután a második részben kiplottolhatjuk a függvény által kiszámolt eredményeket. Viggo Brun, norvég matematikus bizonyította be a tételt 1919-ben.

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

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



```
#
# This program is distributed in the hope that it will be useful,
# but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of
# MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the
# GNU General Public License for more details.
#
# You should have received a copy of the GNU General Public License
# along with this program. If not, see <http://www.gnu.org/licenses/>
#
# https://bhaxor.blog.hu/2019/01/03/erdos\_pal\_mit\_keresett\_a\_nagykonyvben ↔
# a\_monty\_hall-paradoxon\_kapcsan
#

kiserletek_szama=10000000
kiserlet = sample(1:3, kiserletek_szama, replace=T)
jatekos = sample(1:3, kiserletek_szama, replace=T)
musorvezeto=vector(length = kiserletek_szama)

for (i in 1:kiserletek_szama) {

  if(kiserlet[i]==jatekos[i]){

    mibol=setdiff(c(1,2,3), kiserlet[i])

  }else{

    mibol=setdiff(c(1,2,3), c(kiserlet[i], jatekos[i]))

  }

  musorvezeto[i] = mibol[sample(1:length(mibol),1)]

}

nemvaltoztatesnyer= which(kiserlet==jatekos)
valtoztat=vector(length = kiserletek_szama)

for (i in 1:kiserletek_szama) {

  holvalt = setdiff(c(1,2,3), c(musorvezeto[i], jatekos[i]))
  valtoztat[i] = holvalt[sample(1:length(holvalt),1)]

}

valtoztatesnyer = which(kiserlet==valtoztat)

sprintf("Kiserletek szama: %i", kiserletek_szama)
length(nemvaltoztatesnyer)
length(valtoztatesnyer)
```

```
length(nemvaltoztatesnyer) / length(valtoztatesnyer)  
length(nemvaltoztatesnyer) + length(valtoztatesnyer)
```

A Monty Hall probléma keretében arról van szó, hogy adott három lehetőség (doboz, ajtó stb.), ebből egy nyerő és kettő nem. Nekünk a feladatunk hogy ezekből válasszunk egyet. Ilyenkor az esély hogy a nyerő dobozt választjuk egy a háromból. Választásunk után egy második fél kinyit a maradék két dobozból egy olyat, ami biztosan nem nyerő, majd felteszi nekünk a kérdést, hogy maradunk-e az előző döntésünknel, vagy változtatunk rajta. Ekkor a helyes válasz az, hogy változtassunk, ugyanis így $2/3$ esélyünk van arra, hogy jó dobozt választunk szemben az előző $1/3$ -al.

3. fejezet

Helló, Chomsky!

3.1. Decimálisból unárisba átváltó Turing gép

Állapotátmenet gráfiával megadva írd meg ezt a gépet!

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    int szam;
    scanf("%d", &szam);
    for(int i = 0; i < szam; ++i)
    {
        printf("|");
    }
    printf("\n");
    return 0;
}
```

Ez a program tízes számrendszerű számokat vált egyes számrendszerbe.

Deklarálunk egy integert, amit beszkenelünk a

```
scanf(string, &input)
```

függvény segítségével. A scanf() hasonlóan a printf() függvényhez két, vagy több argumentummal használható, ahol az első egy karakterlánc, a többi pedig a stringben található "%" + betű kombinációjú jelek helyettesítési értéke.

A program következő részében egy for ciklus található, ahol egy i integert léptetünk nullától addig, amíg el nem éri a szam változó értékét. Minden egyes léptetés után kiírunk egy "|" jelet. Ezzel elérjük, hogy lényegében átváltunk tízes számrendszerből egyes vagy unáris számrendszerbe.


```
A (A -> aAB)
aAB (A -> aC)
aaCB (CB -> bCc)
aabCc (C -> bc)
aabbcc
```

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.

```
#include <stdio.h>
// compiles in C99, not in C89
// -std=C99

int main()
{
    int n = 5;
    for (int i = 0; i < n; ++i) {};
}
```

A fenti kód a C nyelv C99-es és újabb verzióiban lefordul, de azelőttiben, mint a C89 nem, mert a C99-es verzió megjelenése előtt a for ciklusok fejlécében nem lehetett változót inicializálni. Adott verzióval úgy lehet programot fordítani, hogy ha (gcc és C99-es verzió esetén) a következőképpen adjuk meg az utasítást: gcc programnev.c -std=C99

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!

```
%{
#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 fenti program megszámolja az input stringben lévő valós számokat.

3.5. l33t.l

Lexelj össze egy l33t ciphert!

```
/*
Fordítás:
$ lex -o l337d1c7.c l337d1c7.l
```

```
Futtatás:
$ gcc l337d1c7.c -o l337d1c7 -lfl
(kilépés az input vége, azaz Ctrl+D)
```

```
Copyright (C) 2019
Norbert Bátfai, batfai.norbert@inf.unideb.hu
```

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

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

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program. If not, see <<https://www.gnu.org/licenses/>>.

```
*/
%{
    #include <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", "||\\|", "/\\\/", "/V"}},
    {'o', {"0", "0", "()", "[]"}},
    {'p', {"p", "/o", "|D", "|o"}},
    {'q', {"q", "9", "O_", "(,)"}}},
    {'r', {"r", "12", "12", "|2"}},
    {'s', {"s", "5", "$", "$"}},
    {'t', {"t", "7", "7", "'|'"}},
    {'u', {"u", "|_|", "(_)", "[_]"}},
    {'v', {"v", "\\\/", "\\\/", "\\\/"}},
    {'w', {"w", "VV", "\\\/\\\/", "(/\\\/)"}}},
    {'x', {"x", "%", ")(", "()"}}},
    {'y', {"y", "", "", ""}}},
    {'z', {"z", "2", "7_", ">_"}},

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

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

%}
%%
. {

```

```
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;
}
```

Ez egy lexer által írt program, ami ha lefut, az input stringben betűnkénti helyettesítést végez. A program elején egy struktúra van megadva, ami lehetővé teszi a saját típusunk deklarálását. Itt a megadott cipher típushoz tartozik egy c karakter és egy leet karakterre mutató mutatók négyelemű tömbje. Ezután inicializáljuk a cipher típusú l337d1c7 tömbünket. Ezzel véget ér a definíciók része.

A program következő részében egy for ciklus található, ami végigmegy a l337d1c7 tömbön és megkeresi a betűt, amit inputba megkapott a program, majd generál egy véletlenszerű számot 1-től 100-ig és az eredménytől függően kiválasztja az adott c karakterhez tartozó leet helyettesítési értéket.

Lefordítani a "lex -o l337d1c7.c l337d1c7.l" utasítással kell, ahol l337d1c7.c a forrásfájlunk, l337d1c7.l pedig a lexer által írt programunk. A futtatás a "gcc l337d1c7.c -o l337d1c7 -lfl" paranccsal történik.

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 megyránézésre, elkapja valamelyiket esetleg a splint vagy a frama?

i.

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

ii.

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

iii.

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

iv.

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

v.

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

vi.

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

vii.

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

viii.

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

```
for(i=0; i<5; ++i) /* Legyen i egyenlő 0, ha i kisebb 5-nél ←
    akkor inkrementálja egyel, majd nézze meg i értékét újra.
Mivel itt i nincs deklarálva, ezért ez a program nem fog lefutni. */
for(i=0; i<5; i++) /* Legyen i egyenlő 0, ha i kisebb 5-nél akkor ←
    nézze meg i értékét újra, majd inkrementálja egyel.
Mivel itt i nincs deklarálva, ezért ez a program nem fog lefutni. */
for(i=0; i<5; tomb[i] = i++) /* Legyen i egyenlő 0, ha i kisebb 5-nél ←
    a tomb nevű tömb i-edik eleme legyen egyenlő
    i-vel, inkrementálja i-t, majd folytassa a for ciklust.
Mivel itt i nincs deklarálva, ezért ez a program nem fog lefutni. */
```

```

for(i=0; i<n && (*d++ = *s++); ++i); /* Legyen i egyenlő 0, ha i ←
    kisebb n-nél és a s mutató egyenlő az s mutatóval,
    inkrementálja őket, majd i-t is inkrementálja és folytassa a for ←
    ciklust.
Mivel itt i nincs deklarálva, ezért ez a program nem fog lefutni. */
printf("%d %d", f(a, ++a), f(++a, a)); /* a printf() függvény kiírja ←
    az f(a, ++a) és f(++a, a) értékeket egymás mellé,
    ahol f() egy két paraméterű függvény.
Mivel f() függvény mnincs deklarálva ezért ez a program nem fog ←
    lefutni. */
printf("%d %d", f(a), a); /* a printf() függvény kiírja f(a) és a ←
    értékeket egymás mellé, ahhoz az f() egy egy paraméterű
    függvény. */
printf("%d %d", f(&a), a); /* a printf() függvény kiírja f(&a) és a ←
    értékeket ahol az f() egy egy paraméterű függvény, &a
    pedig az a változó címe.
Az utolsó 3 sor kód magában nem fog lefutni, mert sem az f() függvény ←
    sem a változó nincs deklarálva. */

```

3.7. Logikus

Hogyan olvasod természetes nyelven az alábbi Ar nyelvű formulákat?

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

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

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

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

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

Bármely x-re létezik olyan y, hogy x kisebb mint y vagy x egy prímszám

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

Bármely x-re létezik olyan y, hogy x kisebb mint y vagy y prím vagy y + 2 prím

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

Létezik olyan y, hogy bármely x vagy prím, vagy kisebb mint y

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

Létezik olyan y, hogy bármely x-re igaz, hogy y kisebb mint x, amiből következik, hogy x nem prím

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);
```

```
#include <iostream>
int main()
{
 int a; //Ez egy egész szám típusú változó.
 int *b = &a; //Ez egy a egész számra mutató mutató. Értéke a ←
 referenciája.
 int &r = a; //Ez egy egész szám referenciája. Értéke a.
 int c[5]; //Ez egy 5 elemű egészek tömbje.
 int (&tr)[5] = c; //Ez egy 5 elemű egészek tömbjének a referenciája.
 int *d[5]; //Ez egy egészre mutató mutatók tömbje.
 int *h (); //Ez egy egészre mutató mutatót visszaadó függvény
 int *(*l) (); //Ez egy egészre mutató mutatót visszaadó függvényre ←
 mutató mutató
 int (*v (int c)) (int a, int b); //Ez egy egészet visszaadó és két ←
 egészet kapó függvényre mutató mutatót visszaadó, egészet kapó ←
 függvény
 int (*(z) (int)) (int, int); //Ez egy függvényt mutató egy egészet ←
 visszaadó és két egészet kapó függvényre mutató mutatót visszaadó, ←
 egészet kapó függvényre
}
```

## 4. fejezet

# Helló, Caesar!

### 4.1. int \*\* háromszögmátrix

Megoldás videó:

```
#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;
}
```

Ez a program a malloc() és a free() függvényeket felhasználva helyet foglal egy alsó háromszög mátrixnak a szabad tárban, majd szabaddá teszi azt a helyet. A malloc() függvény feladata a megadott számú bájtoknak való memóriablokk lefoglalása. Visszatérítési értéke egy void típusú pointer. Ebben a programban két malloc() függvény van, mindkettő egy egy if függvényben. Ez azért van, hogyha az allokáció sikertelen, tehát nullpointer a visszatérési értéke, akkor a program befejeződjön. A malloc() által foglalt memóriaterület magától nem fog felszabadulni, ezért ezt a program végén nekünk kell megtenni a free() függvénnyel.

## 4.2. C EXOR titkosító

Írj egy EXOR titkosítót C-ben!

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

```
#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);

}
}
```

A XOR kódoló mögötti alapötlet, hogy a fájl bájtjait össze XOR-ozzuk a kulcs bájtjaival. Ekkor az eredmény egy titkosított fájl, aminek az eredetijét visszakaphatjuk, ha az eredményt ismét össze XOR-ozzuk a kulccsal. A XOR jelentése kizáró vagy, elvégezni az ^ operátorral lehet. A XOR B eredménye csak akkor igaz, ha vagy csak A, vagy csak B igaz. Minden más esetben hamis. Tehát:  $1 \wedge 1 = 0$   $0 \wedge 1 = 1$   $1 \wedge 0 = 1$   $0 \wedge 0 = 0$

### 4.3. Java EXOR titkosító

Írj egy EXOR titkosítót Java-ban!

Megoldás videó:

```
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();

 }

}
```

Ez az előző feladatnak a Java nyelven megvalósított változata.

## 4.4. C EXOR törő

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

A következő program megtöri a titkosított fájlunkat.

```
#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
tisztalehet (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
xor (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
```



```
 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;
}
```

## 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](https://gitlab.com/nbatfai/bhax/tree/master/attention_raising/NN_R)

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

## 4.6. Hiba-visszaterjesztéses perceptron

C++

Megoldás videó:

```
class Perceptron
{
public:
 Perceptron (int nof, ...)
 {
 n_layers = nof;

 units = new double*[n_layers];
 n_units = new int[n_layers];
 }
};
```

```
va_list vap;

va_start (vap, nof);

for (int i {0}; i < n_layers; ++i)
{
 n_units[i] = va_arg (vap, int);

 if (i)
 units[i] = new double [n_units[i]];
}

va_end (vap);

weights = new double**[n_layers-1];

#ifdef RND_DEBUG
 std::random_device init;
 std::default_random_engine gen {init() };
#else
 std::default_random_engine gen;
#endif

std::uniform_real_distribution<double> dist (-1.0, 1.0);

for (int i {1}; i < n_layers; ++i)
{
 weights[i-1] = new double *[n_units[i]];

 for (int j {0}; j < n_units[i]; ++j)
 {
 weights[i-1][j] = new double [n_units[i-1]];

 for (int k {0}; k < n_units[i-1]; ++k)
 {
 weights[i-1][j][k] = dist (gen);
 }
 }
}

Perceptron (std::fstream & file)
{
 file >> n_layers;

 units = new double*[n_layers];
 n_units = new int[n_layers];

 for (int i {0}; i < n_layers; ++i)
 {
```

```
 file >> n_units[i];

 if (i)
 units[i] = new double [n_units[i]];
}

weights = new double**[n_layers-1];

for (int i {1}; i < n_layers; ++i)
{
 weights[i-1] = new double *[n_units[i]];

 for (int j {0}; j < n_units[i]; ++j)
 {
 weights[i-1][j] = new double [n_units[i-1]];

 for (int k {0}; k < n_units[i-1]; ++k)
 {
 file >> weights[i-1][j][k];
 }
 }
}

double sigmoid (double x)
{
 return 1.0/ (1.0 + exp (-x));
}

double operator() (double image [])
{
 units[0] = image;

 for (int i {1}; i < n_layers; ++i)
 {
#ifdef CUDA_PRCPS

 cuda_layer (i, n_units, units, weights);

#else

 #pragma omp parallel for
 for (int j = 0; j < n_units[i]; ++j)
 {
 units[i][j] = 0.0;
 }
 }
}
```

```
 for (int k = 0; k < n_units[i-1]; ++k)
 {
 units[i][j] += weights[i-1][j][k] * units[i-1][k];
 }

 units[i][j] = sigmoid (units[i][j]);
 }

#endif

 }

 return sigmoid (units[n_layers - 1][0]);
}

void learning (double image [], double q, double prev_q)
{
 double y[1] {q};

 learning (image, y);
}

void learning (double image [], double y[])
{
 //(*this) (image);

 units[0] = image;

 double ** backs = new double*[n_layers-1];

 for (int i {0}; i < n_layers-1; ++i)
 {
 backs[i] = new double [n_units[i+1]];
 }

 int i {n_layers-1};

 for (int j {0}; j < n_units[i]; ++j)
 {
 backs[i-1][j] = sigmoid (units[i][j]) * (1.0-sigmoid (units[i][←
 j])) * (y[j] - units[i][j]);

 for (int k {0}; k < n_units[i-1]; ++k)
 {
 weights[i-1][j][k] += (0.2* backs[i-1][j] *units[i-1][k]);
 }
 }
}
```

```
for (int i {n_layers-2}; i >0 ; --i)
{
 #pragma omp parallel for
 for (int j =0; j < n_units[i]; ++j)
 {
 double sum = 0.0;

 for (int l = 0; l < n_units[i+1]; ++l)
 {
 sum += 0.19*weights[i][l][j]*backs[i][l];
 }

 backs[i-1][j] = sigmoid (units[i][j]) * (1.0-sigmoid (units ←
 [i][j])) * sum;

 for (int k = 0; k < n_units[i-1]; ++k)
 {
 weights[i-1][j][k] += (0.19* backs[i-1][j] *units[i-1][k] ←
);
 }
 }
}

for (int i {0}; i < n_layers-1; ++i)
{
 delete [] backs[i];
}

delete [] backs;
}

~Perceptron()
{
 for (int i {1}; i < n_layers; ++i)
 {
 for (int j {0}; j < n_units[i]; ++j)
 {
 delete [] weights[i-1][j];
 }

 delete [] weights[i-1];
 }

 delete [] weights;

 for (int i {0}; i < n_layers; ++i)
```

```
 {
 if (i)
 delete [] units[i];
 }

 delete [] units;
 delete [] n_units;

 }

 void save (std::fstream & out)
 {
 out << " "
 << n_layers;

 for (int i {0}; i < n_layers; ++i)
 out << " " << n_units[i];

 for (int i {1}; i < n_layers; ++i)
 {
 for (int j {0}; j < n_units[i]; ++j)
 {
 for (int k {0}; k < n_units[i-1]; ++k)
 {
 out << " "
 << weights[i-1][j][k];

 }
 }
 }

 }

}

private:
 Perceptron (const Perceptron &);
 Perceptron & operator= (const Perceptron &);

 int n_layers;
 int* n_units;
 double **units;
 double ***weights;

};
```

A fenti osztály egy hiba-visszaterjesztéses perceptron definíciója. Az így definiált perceptronnak helyet foglalhatunk úgy, hogy `Perceptron* p = new Perceptron(int layer, int neuron1, int neuron2, ..., int neuronN)` Ahol a layer a rétegek számát jelöli és az azutáni egész számok pedig az egyes rétegekhez rendelt neuronok



számát.

DRAFT

## 5. fejezet

# Helló, Mandelbrot!

### 5.1. A Mandelbrot halmaz

```
// mandelpngt.c++
// Copyright (C) 2019
// Norbert Bátfai, batfai.norbert@inf.unideb.hu
//
// This program is free software: you can redistribute it and/or modify
// it under the terms of the GNU General Public License as published by
// the Free Software Foundation, either version 3 of the License, or
// (at your option) any later version.
//
// This program is distributed in the hope that it will be useful,
// but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of
// MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the
// GNU General Public License for more details.
//
// You should have received a copy of the GNU General Public License
// along with this program. If not, see <https://www.gnu.org/licenses/>.
//
// Version history
//
// Mandelbrot png
// Programozó Páternosztter/PARP
// https://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop412A/2011-0063 ↵
// _01_parhuzamos_prog_linux
//
// https://youtu.be/gvaqijHlRUs
//
#include <iostream>
#include "png++/png.hpp"
#include <sys/times.h>

#define MERET 600
```

```
#define ITER_HAT 32000

void
mandel (int kepadat[MERET][MERET]) {

 // MÉRÜNK IDŐT (PP 64)
 clock_t delta = clock ();
 // MÉRÜNK IDŐT (PP 66)
 struct tms tmsbuf1, tmsbuf2;
 times (&tmsbuf1);

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

 // a számítás
 float dx = (b - a) / szelesseg;
 float dy = (d - c) / magassag;
 float reC, imC, reZ, imZ, ujreZ, ujimZ;
 // Hány iterációt csináltunk?
 int iteracio = 0;
 // Végigzongorázzuk a szélesség x magasság rácsot:
 for (int j = 0; j < magassag; ++j)
 {
 //sor = j;
 for (int k = 0; k < szelesseg; ++k)
 {
 // c = (reC, imC) a rács csomópontjainak
 // megfelelő komplex szám
 reC = a + k * dx;
 imC = d - j * dy;
 // z_0 = 0 = (reZ, imZ)
 reZ = 0;
 imZ = 0;
 iteracio = 0;
 // z_{n+1} = z_n * z_n + c iterációk
 // számítása, amíg |z_n| < 2 vagy még
 // nem értük el a 255 iterációt, ha
 // viszont elértük, akkor úgy vesszük,
 // hogy a kiindulási c komplex számra
 // az iteráció konvergens, azaz a c a
 // Mandelbrot halmaz eleme
 while (reZ * reZ + imZ * imZ < 4 && iteracio < iteraciosHatar)
 {
 // z_{n+1} = z_n * z_n + c
 ujreZ = reZ * reZ - imZ * imZ + reC;
 ujimZ = 2 * reZ * imZ + imC;
 reZ = ujreZ;
 imZ = ujimZ;
 }
 }
 }
}
```

[illegible]

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

A Mandelbrot halmaz egy nevezetes alakzat a komplex számsíkon. A komplex számok azon számok, amelyek az  $a+bi$  alakot veszik fel, ahol  $i$  a  $-1$  gyöke. Az  $i$ -t nem értelmezzük, de a segítségével megkaphatjuk a negatív számok gyökeit. Példaként a  $-2$  gyöke egyenlő a kettő gyökének az  $i$ -szeresével.

A program kiszámolja, hogy mely értékek tartoznak a mandelbrot halmazba, majd lerajzolja őket. A rács minden pontját megvizsgáljuk a  $z_{n+1}=z_n^2 + c$ , ( $0 \leq n$ ) képlet alapján úgy, hogy a  $c$  az éppen vizsgált rács-pont. A  $z_0$  az origó.

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

```
// Verzio: 3.1.2.cpp
// Forditas:
// g++ 3.1.2.cpp -lpng -O3 -o 3.1.2
// Futtatas:
// ./3.1.2 mandel.png 1920 1080 2040 ↵
-0.01947381057309366392260585598705802112818 ↵
-0.0194738105725413418456426484226540196687 ↵
0.7985057569338268601555341774655971676111 ↵
0.798505756934379196110285192844457924366
// ./3.1.2 mandel.png 1920 1080 1020 ↵
0.4127655418209589255340574709407519549131 ↵
0.4127655418245818053080142817634623497725 ↵
0.2135387051768746491386963270997512154281 ↵
0.2135387051804975289126531379224616102874
// Nyomtatás:
// a2ps 3.1.2.cpp -o 3.1.2.cpp.pdf -1 --line-numbers=1 --left-footer=" ↵
BATF41 HAXOR STR34M" --right-footer="https://bhaxor.blog.hu/" --pro= ↵
color
// ps2pdf 3.1.2.cpp.pdf 3.1.2.cpp.pdf.pdf
//
//
// Copyright (C) 2019
// Norbert Bátfaí, batfai.norbert@inf.unideb.hu
//
// This program is free software: you can redistribute it and/or modify
// it under the terms of the GNU General Public License as published by
// the Free Software Foundation, either version 3 of the License, or
// (at your option) any later version.
//
```

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

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

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

 int szelesseg = 1920;
 int magassag = 1080;
 int iteraciosHatar = 255;
 double a = -1.9;
 double b = 0.7;
 double c = -1.3;
 double d = 1.3;

 if (argc == 9)
 {
 szelesseg = atoi (argv[2]);
 magassag = atoi (argv[3]);
 iteraciosHatar = atoi (argv[4]);
 a = atof (argv[5]);
 b = atof (argv[6]);
 c = atof (argv[7]);
 d = atof (argv[8]);
 }
 else
 {
 std::cout << "Hasznalat: ./3.1.2 fajlnev szelesseg magassag n a b c d ←\n" << std::endl;
 return -1;
 }

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

 double dx = (b - a) / szelesseg;
 double dy = (d - c) / magassag;
 double reC, imC, reZ, imZ;
 int iteracio = 0;

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

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

 for (int k = 0; k < szelesseg; ++k)
 {

 // c = (reC, imC) a halo racspontjainak
 // megfelelo komplex szam

 reC = a + k * dx;
 imC = d - j * dy;
 std::complex<double> c (reC, imC);

 std::complex<double> z_n (0, 0);
 iteracio = 0;

 while (std::abs (z_n) < 4 && iteracio < iteraciosHatar)
 {
 z_n = z_n * z_n + c;

 ++iteracio;
 }

 kep.set_pixel (k, j,
 png::rgb_pixel (iteracio%255, (iteracio*iteracio <=
)%255, 0));
 }

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

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

A fenti program ugyanazt csinálja, mint az előző, de felhasználja az `std::complex` osztályt.

Az `std::complex` osztály egy az `complex.h` fájlban definiált osztály amit a komplex számok reprezentálására és az azokkal való műveletek elvégzésére találtak ki. A komplex osztállyal való deklaráció a következőképpen néz ki:

```
std::complex<double> z_1 = (0,0)
```

Amivel például a  $z_1 = 0 + 0*i$  komplex szám van megadva.

Az osztályon belül definiálva vannak a komplex osztállyal végzett műveletek, mint az összeadás, kivonás, osztás és szorzás, vagy egyéb a komplex számokkal kapcsolatos műveletek, mint a valós vagy a képzeletbeli rész visszadadása, az abszolútérték megadása. Ezeket úgy lehet felhasználni, mint más nem komplex számokkal, például, ha definiáltuk a  $z_1$  és  $z_2$  komplex számokat elég azt leírunk, hogy  $z_1 + z_2$ . Egy  $z$  nevű komplex szám valós részének a kiírása:

```
std::cout << std::real(z)
```

## 5.3. Biomorfok

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

Megoldás forrása: [https://gitlab.com/nbatfai/bhax/tree/master/attention\\_raising/Biomorf](https://gitlab.com/nbatfai/bhax/tree/master/attention_raising/Biomorf)

```
// Verzio: 3.1.3.cpp
// Forditas:
// g++ 3.1.3.cpp -lpng -O3 -o 3.1.3
// Futtatas:
// ./3.1.3 bmorf.png 800 800 10 -2 2 -2 2 .285 0 10
// Nyomtatas:
// a2ps 3.1.3.cpp -o 3.1.3.cpp.pdf -1 --line-numbers=1 --left-footer=" ←
// BATF41 HAXOR STR34M" --right-footer="https://bhaxor.blog.hu/" --pro= ←
// color
// ps2pdf 3.1.3.cpp.pdf 3.1.3.cpp.pdf.pdf
//
// BHAX Biomorphs
// Copyright (C) 2019
// Norbert Batfai, batfai.norbert@inf.unideb.hu
//
// This program is free software: you can redistribute it and/or modify
// it under the terms of the GNU General Public License as published by
// the Free Software Foundation, either version 3 of the License, or
// (at your option) any later version.
//
// This program is distributed in the hope that it will be useful,
// but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of
// MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the
// GNU General Public License for more details.
//
// You should have received a copy of the GNU General Public License
// along with this program. If not, see <https://www.gnu.org/licenses/>.
//
// Version history
//
// https://youtu.be/IJMbgRzY76E
```



```
// See also https://www.emis.de/journals/TJNSA/includes/files/articles/Vol9_Iss5_2305--2315_Biomorphs_via_modified_iterations.pdf ↵
//

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

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

 int szelesseg = 1920;
 int magassag = 1080;
 int iteraciosHatar = 255;
 double xmin = -1.9;
 double xmax = 0.7;
 double ymin = -1.3;
 double ymax = 1.3;
 double reC = .285, imC = 0;
 double R = 10.0;

 if (argc == 12)
 {
 szelesseg = atoi (argv[2]);
 magassag = atoi (argv[3]);
 iteraciosHatar = atoi (argv[4]);
 xmin = atof (argv[5]);
 xmax = atof (argv[6]);
 ymin = atof (argv[7]);
 ymax = atof (argv[8]);
 reC = atof (argv[9]);
 imC = atof (argv[10]);
 R = atof (argv[11]);

 }
 else
 {
 std::cout << "Hasznalat: ./3.1.2 fajlnev szelesseg magassag n a b c ↵
 d reC imC R" << std::endl;
 return -1;
 }

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

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

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

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

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

 for (int x = 0; x < szelesseg; ++x)
 {

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

 int iteracio = 0;
 for (int i=0; i < iteraciosHatar; ++i)
 {

 z_n = std::pow(z_n, 3) + cc;
 //z_n = std::pow(z_n, 2) + std::sin(z_n) + cc;
 if(std::real (z_n) > R || std::imag (z_n) > R)
 {
 iteracio = i;
 break;
 }
 }

 kep.set_pixel (x, y,
 png::rgb_pixel ((iteracio*20)%255, (iteracio *
 *40)%255, (iteracio*60)%255));
 }

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

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

A fenti program Julia halmazt ábrázol. A különbség a Julia és a Mandelbrot halmazok között, hogy az előbbiben a  $c$  változó, a befutott rácson egy pont, itt viszont egy állandó

## 5.4. A Mandelbrot halmaz CUDA megvalósítása

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

## 5.5. Mandelbrot nagyító és utazó C++ nyelven

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

Megoldás forrása:

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

## 5.6. Mandelbrot nagyító és utazó Java nyelven

## 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 elspájzold és egy további logikai taggal az osztályban jelzed, hogy van vagy nincs eltérve kiszámolt szám.

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

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

### 6.2. LZW

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

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

### 6.3. Fabejárás

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

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

### 6.4. Tag a gyökér

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

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

## 6.5. Mutató a gyökér

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

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

## 6.6. Mozgató szemantika

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

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

## 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:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

### 7.2. Java életjáték

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

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

### 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...

DRAFT

## 8. fejezet

# Helló, Schwarzenegger!

### 8.1. Szoftmax Py MNIST

aa Python

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

### 8.2. Szoftmax R MNIST

R

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

### 8.3. Mély MNIST

Python

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

### 8.4. Deep dream

Keras



Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

## 8.5. Robotpszichológia

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

DRAFT

## 9. fejezet

# Helló, Chaitin!

### 9.1. Iteratív és rekurzív faktoriális Lisp-ben

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

### 9.2. Weizenbaum Eliza programja

Éleszd fel Weizenbaum Eliza programját!

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

### 9.3. Gimp Scheme Script-fu: króm effekt

Írj olyan script-fu kiterjesztést a GIMP programhoz, amely megvalósítja a króm effektet egy bemenő szövegre!

Megoldás videó: [https://youtu.be/OKdAkI\\_c7Sc](https://youtu.be/OKdAkI_c7Sc)

Megoldás forrása: [https://gitlab.com/nbatfai/bhax/tree/master/attention\\_raising/GIMP\\_Lisp/Chrome](https://gitlab.com/nbatfai/bhax/tree/master/attention_raising/GIMP_Lisp/Chrome)

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

### 9.4. Gimp Scheme Script-fu: név mandala

Írj olyan script-fu kiterjesztést a GIMP programhoz, amely név-mandalát készít a bemenő szövegből!

Megoldás videó: [https://bhaxor.blog.hu/2019/01/10/a\\_gimp\\_lisp\\_hackelese\\_a\\_scheme\\_programozasi\\_nyelv](https://bhaxor.blog.hu/2019/01/10/a_gimp_lisp_hackelese_a_scheme_programozasi_nyelv)

Megoldás forrása: [https://gitlab.com/nbatfai/bhax/tree/master/attention\\_raising/GIMP\\_Lisp/Mandala](https://gitlab.com/nbatfai/bhax/tree/master/attention_raising/GIMP_Lisp/Mandala)

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

## 9.5. Lambda

Hasonlítsd össze a következő programokat!

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

## 9.6. Omega

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

DRAFT

## **III. rész**

### **Második felvonás**

**Bátf41 Haxor Stream**

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

---

DRAFT

---

## 10. fejezet

# Helló, Arroway!

### 10.1. A BPP algoritmus Java megvalósítása

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

### 10.2. Java osztályok a Pi-ben

Az előző feladat kódját fejleszd tovább: vizsgáld, hogy Vannak-e Java osztályok a Pi hexadecimális kifejtésében!

Megoldás videó:

Megoldás forrása:

Tanulságok, tapasztalatok, magyarázat...

# 11. fejezet

## Helló, Gutenberg!

### 11.1. Programozási alapfogalmak

[?]

### 11.2. Programozás bevezetés

[KERNIGHANRITCHIE]

Megoldás videó: <https://youtu.be/zmfT9miB-jY>

The C Programming Language, Brian W. Kernighan, Dennis M. Ritchie

1.1 Indulás.

A könyv írói szerint minden program elsajátítása a "Helló Világ!" program megírásával történik. Ez C nyelven így néz ki:

```
include <stdio.h>

int main()
{
 printf("Hello World!\n");
}
```

Ezt a forráskódot programnev.c néven kell elmenteni, futtatása operációs rendszertől függ. Lefordítása a "gcc programnev.c -nev" paranccsal történik, futtatása Linuxon "./nev" , Windows alatt "nev" a terminálból. A program eredménye a következőképpen fog kinézni: Hello World!

Egy C program függvényekből (function) és változókból (variable) áll. Egy függvény pedig állításokból (statement). Az állítások megmondják, hogy mit kell csinálni, a változók pedig a számításokhoz szükséges

értékeket tárolják. A munkánkat különböző könyvtárak segíthetik, amelyeket inkludálni kell. Ezt itt az első sor teszi. A legelső sor azt mondja a compilernek, hogy az `stdio.h` (standard input/output) fájl tartalmát másolja át a mi programfájlunkba.

Az argumentumok azok az értékek, amelyeket függvényhíváskor adunk meg. Például a `printf("Helló Világ!\n")` esetén az `printf()` függvény argumentuma a "Helló Világ!\n" karakterlánc. Az argumentumokat mindig egy zárójelbe tesszük.

## 1.2 Változók és aritmetikai kifejezések

A következő program két oszlopban kiírja nullától háromszázig huszassával haladva a hőmérsékletet fahrenheitben mérve, és mellé celsiusban a  $C = (5/9)(F-32)$  képletet használva, ahol a C a celsius, F a fahrenheitben mért hőmérséklet.

```
#include <stdio.h>

/* fahrenheit celsius tabla kiíratása
fahr = 0, 20, ..., 300-ra */
main()
{
 int fahr, celsius;
 int lower, upper, step;

 lower = 0; /* minimum hőmérséklet */
 upper = 300; /* maximum hőmérséklet */
 step = 20; /* lépések nagysága */

 /* 20-al növeljük fahr értéket a maximum eléréséig */
 fahr = lower;
 while (fahr <= upper) {
 celsius = 5 * (fahr - 32) / 9;
 printf("%d\t%d\n", fahr, celsius);
 fahr = fahr + step;
 }
}
```

A változókat, használatuk előtt, mindig deklarálni kell a "típus név" formában. Ezeket deklarációknak hívjuk. A C nyelvben több különböző változótípust ismerünk, mint az `int` (integer - valósszám), `char` (character - karakter), `float` (floating point - lebegőpontos szám). A változók méretét tekintve is beszélhetünk mutatókról (pointer), tömbökről (array), uniókról (union), vagy struktúrákról (structure)

A program azzal kezdődik, hogy elvégezzük a szükséges deklarációkat, illetve értékeket adunk a `step`, `lower` és `upper` értékeknek. Ezután következik egy `while` loop, miszerint amíg a `fahr` kisebb vagy egyenlő az `upper` számnál, addig számolja ki a `fahr`-hoz tartozó `celsius` értéket és írassa ki. Végül növeljük a `fahr` értékét `step`-vel.

A `while` loopon belül láthatjuk, hogy a `printf()` függvényt használhatjuk az output formázására is. A `%d` decimális egész szám helyét jelöli, melyeket a kiírandó karakterlánc után adunk meg. Azt, hogy milyen



értéket akarunk kiírni a % jel utáni betűk és számok kombinációjával tudjuk meghatározni. Például %6d (minimum 6 karakter széles decimális integer), %6.2f (minimum 6 karakter széles, tizedes vessző után két számjeggyel rendelkező lebegőpontos szám). Ugyanitt láthatunk példát escape sequence-re is (/n és /t). Az escape sequence-ek olyan / után írt karakterek, amelyeknek speciális funkcióik vannak. Például a /n új sort ír, a /t pedig egy tabulátort.

### 1.3 A for állítás

Ebben a részben a következő kódrészletet láthatjuk:

```
#include <stdio.h>

main()
{
 int fahr;

 for(fahr = 0; fahr <= 300; fahr = fahr + 20)
 printf("%3d %6.1f\n", fahr, (5.0/9.0*(fahr - 32)));
}
```

Ez a program ugyanazt csinálja, mint az előző, csak rövidebben van leírva. A legnagyobb változás a legtöbb változó elhagyása, csak a fahr marad meg. A másik nagyobb változás a for ciklus használata a while helyett, illetve a celsius értéket itt a printf() függvényen belül számoltatjuk ki.

A

```
for (int mettol; mettol < meddig; lepes);
```

for ciklus mettol értéktől meddig értékig lepes lépésszámmal haladva elvégez valamilyen a ciklus belsejében lévő műveletet, vagy azok halmazát.

### 1.4 Szimbolikus konstansok

A konstansok olyan változók, amelyeknek az értékeit nem tervezzük megváltoztatni. Konstansokat a C nyelvben a következőképpen lehet definiálni:

```
#define NEV érték
```

Ahol a NEV a konstans neve, hagyományosan nagybetűkkel írva a könnyű megkülönböztetés érdekében, érték pedig a konstans értéke.

### 1.5 Karakter input és output

A C programunk a szöveget karakterláncként kezeli, legegyszerűbb függvények, amelyek a szövegekkel dolgoznak a getchar() és a putchar(). Híváskor a getchar() beolvassa a kapott szöveget és visszaadja azt értékként, tehát a

```
c = getchar();
```

beolvassa a kapott input szöveget és azt az értéket adja a c változónak.

A `getchar()` párja a `putchar( string )`, amely kiírja egy adott string változó értékét,

A következő egyszerű program kiírja a beolvasott értéket a konzolra:

```
#include <stdio.h>

main()
{
 int c;

 c = getchar();
 while(c != EOF)
 {
 putchar(c);
 c = getchar();
 }
}
```

A program úgy működik, hogy beolvassa az input értékeket és amíg az nem egyenlő az EOF értékkel (end of file, az az érték, ami azt jelzi, hogy nincs több input)

Ugyanígy megszámlálhatjuk a beírt sorokat, ha a `while` ciklusba rekunk egy `if` függvényt, ahol megnézzük, hogyha a beírt karakter egy új sor ( `/n` ), akkor egy `nl = 0` változó értékét megnöveljük egyel, majd a program végén `printf()` -fel kiíratjuk azt.

## 1.6 Tömbök

Tömböket (array) a következőképpen adhatunk meg: `int digits[10]`, ami például 10 egész szám típusú értéket tartalmazó `digits` nevű tömböt ad meg. A tömbök számozása nullától kezdődik, tehát hivatkozni az `n`-edik elemre `digits[n-1]` -ként kell. Ez fontos a `for` ciklusokkal való tömbök körbejárásánál, feltöltésénél, ahol ezért a számozást `int i = 0` -tól kell kezdeni.

A függvényeket (function) általában a `main` után szoktuk definiálni a következőképpen:

```
vszt_ert fgv_nev (parameterek)
{
 deklaraciok;
 utasitasok;
}
```

Minden függvénymegadást a visszatérési értékkel (return value) kell kezdeni, ami a függvény által visszaadott érték típusa, majd ezután jön a függvény neve és utána `()` jelek között a paraméterei, azaz azok az értékek, amelyekkel a függvényünk dolgozni fog. Ezután jön a függvény teste, amelyekbe azokat az értékeket kell írunk, amelyekkel dolgozni fog a függvényünk, illetve az utasításokat, amelyeket el fogja végezni. Ha a visszatérési értékünk nem nulla, azaz nem semmit ad vissza (void), akkor a `return` utasítással adhatjuk meg, hogy mit is adjon vissza a függvényünk.

Bevett szokás még a prototipizálás, amely lényege, hogy még a `main` függvény előtt deklaráljuk, hogy milyen függvényeket fogunk használni. Tesszük ezt a függvény visszatérési értékének, nevének és paramétereinek a megadásával. Majd a `main` után definiáljuk, hogy mit is értünk a deklarált függvények alatt.

A függvények azért hasznosak, mert csak egyszer kell őket megírni, ha az megvan, akkor a compiler beilleszti a kódjukat a megfelelő helyre. Tehát oda, ahol meghívjuk őket.

### 1.8 Argumentumok, érték szerinti hívás

C-ben minden függvény érték szerint hívja meg alapesetben az értékeket, azaz, nem az eredeti értékeket módosítják, hanem azoknak csak egy másolatát. Ennek az ellentetje, a referencia szerinti hívás, ahol a függvény a paramétereket módosítja, nem csak azok segítségével adja meg a visszatérési értéket.

### 1.9 Karaktertömbök

C-ben a leggyakoribb tömb a karaktertömb, azaz a karakterlánc, ami nevéhez hűen karakterek egy tömbje. Vegyük például a "hello\n" karakterláncot, ami áll lényegében a hello szóból és egy új sort jelképező \n jelből. A karaktertömbben, amiben ez a string el van tárolva, minden karakternek megvan a maga értéke, és minden karakter egy helyet foglal el (itt a "\n" egy karakternek minősül) plusz egy /0 karakter jelzi az adott karakterlánc végét. A %c és a %s formátum specifikációk egyenként egy karaktert és egy karakterláncot jelképeznek.

### 1.10 Scope

Hatókör (scope) szerint megkülönböztetünk lokális és globális értékeket. A lokális értékek csak abban a függvényblokkban érhetők el, ahol azokat deklaráltuk, de a globális értékek mindenhol. A globális értékeket a main függvényen kívül szokták deklarálni. Fontos, hogyha egy blokkon belül definiálunk egy lokális változót, amelynek a neve megegyezik egy globális változóéval, akkor az adott blokkon belül a lokális változó felülírja a globálisat. Explicit módon deklarálhatunk globális változót az extern kulcsszó használatával. Ha egy külső változót szeretnénk használni egy függvénnyel, akkor annak a változónak a nevét tudatnunk kell a függvénnyel, ezt az extern kulcsszóval tehetjük meg.

### 2.1 Változók nevei

A változók névadásainak vannak bizonyos szabályai. Minden változónév betűkből és számokból áll. Az első karakternek betűnek kell lennie. Az aláhúzásjel ( \_ ) itt betűnek számít, de nem ajánlott velük változónevet kezdeni, mert a könyvtárakban sok folyamat azzal kezdődik.

A C nyelvben vannak bizonyos kulcsszavak ( például: if, else, continue, int), amelyek nem lehetnek változónevek

Jó ha olyan változóneveket választunk, amiknek közük van a feladatukhoz és nem túl hosszúak.

### 2.2 Típusok és méretek

A következő alaptípusok léteznek C-ben: char ( egy karakter tárolására alkalmas bájt. ), int (integer, egész szám), float (lebegőpontos szám), double (lebegőpontos szám, de nagyobb méretű, mint a float)

Ezekon kívül még használhatóak a short és long kifejezések egész számokra, amelyek egyenként 16 és 32 bit méretűek. Megadásuk nem kötelező.

A signed és az unsigned a char és int típusokkal használható, unsigned típusok mindig vagy 0 vagy pozitív értéket vesznek fel, signed értékek ezzel szemben lehetnek negatív számok is, a maximálisan felvehető pozitív értékük a felére mínusz egyre csökken, tehát mivel a char 255 bitet vehet fel unsigned értéként, a maximális pozitív értéke signed értéként 127 bit. Minimum értéke -127.

### 2.3 Konstansok

A long és unsigned kulcsszavakon kívül egyenként felhasználhatjuk az L és U betűket is. Azaz az 1234 egy integer szám, az 123456789L egy long integer. A kettőt kombinálhatjuk UL-ként.

Értéket megadhatunk nyolcas és hexadecimális számrendszerben is. Példaként a 31 számot leírhatjuk úgy hogy 037 (37<sub>8</sub>), vagy 0x1f (1F<sub>16</sub>)

Az escape sequence egy / jel és egy betű kombinációja, ami egy speciális karaktert jelöl. Példaként a már látott 'n' egy új sort jelöl. Az összes C-beli escape sequence:

```
\a \\ alert jel, sipolas
\b \\ backspace
\f \\ formfeed, lapdobas
\n \\ uj sor
\r \\ kocszi vissza
\t \\ horizontalis tab
\v \\ vertikalis tab
\\ \\ \
\? \\ ?
\' \\ '
\" \\ "
\ooo \\ oktalis szam
\xhh \\ hexadecimalis szam
```

A konstans kifejezés egy olyan kifejezés, amely csak konstansokat tartalmaz. Például

```
#define MAXLINE 1000
```

Egy MAXLINE nevű 1000 értékkel rendelkező konstanst definiál. A string konstans egy "" jelek közötti karakterlánc. Fontos tudni, hogy a stringet csak a "" jelek határozzák meg, tehát a "ab" "cd" egymás mellett egyenlő lesz "abcd"-vel, mindegy mennyi szóköz van közöttük.

Egy másik fajta konstans az enumerációs konstans (enumeration constant), amire egy példa:

```
enum boolean { NO, YES }
```

Ami egy boolean nevű enum konstanst definiál. Az első értékhez ( itt: NO ) a 0 tartozik, a másodikhoz pedig az 1 és így tovább további elemek esetén.

## 2.4 Deklarációk

Minden változót deklarálni kell használat előtt. Egy tipikus deklaráció:

```
char c, d;
```

Ami egy c és egy d nevű char típusú változók deklarálása. A változókat lehet külön-külön és egyben is deklarálni. Természetesen a különböző típusú változókat külön kell deklarálnunk.

Az inicializáció a deklaráció azon altípusa, amikor értéket is adunk a változónak. Például:

```
char c = "x", d = "y";
```

Itt megadjuk, hogy `c` legyen "x" betű és `d` legyen "y".

deklarálhatunk a `const` kulcsszóval is, ha konstant kívánunk deklarálni. A folyamat ugyanaz, csak a típus elé oda kell írunk, hogy `const`.

## 2.5 Aritmetikai műveletek

Binér (kétváltozós) aritmetikai operátorok a `+`, `-`, `*`, `/`, `%`. Ezek közül a `%` a modulus operátor. Feladata megmondani, hogy a `% b` esetén mennyi az `a`-nak `b`-vel való osztása eseténi maradék. Nem lehet `float` vagy `double`-lel alkalmazni. Precedencia szerint `+` és `-` azonos rangú, felettük a `*`, `/`, és `%` operátorok foglalnak helyet.

## 2.6 Relációs és logikai operátorok

Relációs operátorok a `<`, `<=`, `>` és `>=`. Egyenlőség operátorok az `==` és `!=`, ahol `!` nemet jelent. Precedenciájuk az aritmetikai operátorok alatt van.

Logikai operátorok az `&&` (és) és `||` (vagy)

## 2.7 Típus átváltások

Különböző függvények léteznek típusok átváltásaira, például az

```
atoi(str)
```

Átváltja `str`-t egész számmá. Egyéb hasonló függvények a `lower()` és `upper()` amelyek egyenként csupa kis vagy nagybetűkké válnak egy stringet.

## 2.8 Inkrementálás és dekrementálás

Az inkrementálás annyit tesz, mint egyel megnövelni valami értékét (operátora: `++`). Ellentetje a dekrementálás (`--`). Az inkrementálás a következőképpen jelölendő: `n++`, vagy `++n`. A dekrementálás: `n--` vagy `--n`. A különbség aközött, hogy az érték elé írjuk (prefix) vagy után (postfix), hogy a prefixes alakban `n` használatba kerülése előtt inkrementáljuk/dekrementáljuk az értékét, postfix alakban pedig használat után.

## 2.9 Bitműveletek

A C nyelv 6 bitműveletet tartalmaz: `&` (ÉS), `|` (inklúzív VAGY), `^` (exklúzív/kizáró VAGY), `<<` (left shift), `>>` (right shift) és `~` (komplementer). A left és a right shift balra, vagy jobbra tolja az operátor bal oldalán lévő érték bitjeit az operátor jobb oldalán lévő számmal. (`x << 2`; `x` bitjeit kettővel balra tolja.)

## 2.10 Kifejezések és a megfeleltetés operátor

Megfeleltetni az egyenlőség jellel kell. Ha `op` egy operátor, `kif1` és `kif2` kifejezések akkor

```
kif1 op= kif2
```

Megegyezik a következővel:

```
kif1 = kif1 op kif2
```

## 2.11 Feltételes kifejezések

```
z = (a > b) ? a : b;
```

A fenti egy feltételes kifejezés. Jelentése: Ha a nagyobb b-nél, akkor z legyen a, egyébként legyen b. Ha a kérdőjel előtti kifejezés igazságértéke igaz, akkor a kettőpont előtti érték kerül felhasználásra, egyébként az azutáni.

## 2.12 Precedencia

Ez a rész a precedenciával, azaz a különböző operátorok végrehajtási sorrendjével. Először a zárójelek közötti kifejezéseket kell kiértékelni, aztán a kivonás, összeadás, a sizeof operátor, osztás, szorzás. Majd a relációs operátorok, aztán a bitműveletek, a logikai operátorok. A következő a feltételes kifejezés ?: operátor, majd végül a megfeleltető operátorok.

## 3.1 Utasítások és blokkok

Egy kifejezés utasítás lesz, ha pontosvessző követi. A {} jelek utasításcsoportokat blokkokra osztanak.

## 3.2 If-else

Az if-else utasítás a következőképpen néz ki:

```
if (kifejezes)
 utasitasok
else
 utasitasok
```

Működése a következő: Az if() részben lévő kifejezés igazságértékét megnézve, ha az érték igaz, teljesíti az if alatti utasításokat, majd átugorja az else alattiakat. Ha az érték hamis, akkor az if alattiakat ugorja át és az else alatti utasításokat végzi el. Egy soros utasítások esetén a () jelek nem szükségesek az if() és else() után.

## 3.3 Else-if

```
if (kifejezes)
 utasitasok1
else if (kifejezes)
 utasitasok2
.....
else if (kifejezes)
 utasitasokX
else
 utasitasokx+1
```

Az else-if utasítás hasonlóan működik az if-else-hez, a különbség az else utasítások számában rejlik, amiből annyit írhatunk, amennyire szükségünk van. A kiértékelés fentről lefelé halad, tehát ha az utolsó előtti kifejezés sem igaz, akkor az utolsó else-hez tartozó utasításokat fogja elvégezni a program.

## 3.4 Switch

```
switch (kifejezes)
 case konstans: utasitasok
 case konstans: utasitasok
 default: utasitasok
```

A switch utasítás úgy működik, hogy a switch-beli kifejezés értéke lesz összevetve a case kulcsszavak utáni konstansokkal. Ha egyezés van, akkor az adott konstans utáni utasítások lesznek teljesítve. Ha nincs, akkor a default (alapértelmezett) utasításokra kerül a sor. Fontos, hogy ha egyezés van, akkor a többi case konstansaival való összevetés nem lesz átugorva, csak ha használjuk a break parancsot.

### 3.5 While és for

```
while (kifejezes)
 utasitas
```

Ez egy egyszerű while ciklus, ha a kifejezés igaz, az utasítások teljesülnek. Tipikusan az egyik utasítás a kifejezés módosításával van kapcsolatban, egyébként ha az igaz, akkor végtelen ciklusunk születik.

```
for(i = 0; i < n; i++)
 utasitasok
```

Ez a for ciklus  $i = 0$  értéket vizsgálja. Addig folytatódik a ciklus, amíg teljesül az első pontosvessző utáni kifejezés. A második pontosvessző utáni utasítás minden egyes ciklus után (az utasítások végrehajtása után) végrehajtódik.

### 3.6 Do while

```
do
 utasitasok
while (kifejezes);
```

A do-while ciklus hasonló a while ciklushoz, de azzal ellentétben itt mindenképp végrehajtódnak az utasítások egyszer. Majd aztán lesz megvizsgálva a releváns kifejezés igazságértéke. Fontos, hogy a while ciklussal ellentétben a do-while után kell a pontosvessző.

### 3.7 Break és continue

A break utasítás feladata a jelenlegi ciklusból való kilépés. A continue feladata a következő iteráció elkezdése.

### 3.8 Goto és label

A goto és a label utasítások használata szorosan összefügg. A goto leggyakoribb használata a beágyazott ciklusokból való kilépés. A label-t mindig egy kettőspont követi, a goto utasítást pedig a label neve, ahová szeretnénk "elugrani".

## 11.3. Programozás

[BMECPP]

DRAFT



## **IV. rész**

### **Irodalomjegyzék**

DRAFT

## 11.4. Általános

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

## 11.5. C

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

## 11.6. C++

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

## 11.7. Lisp

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