

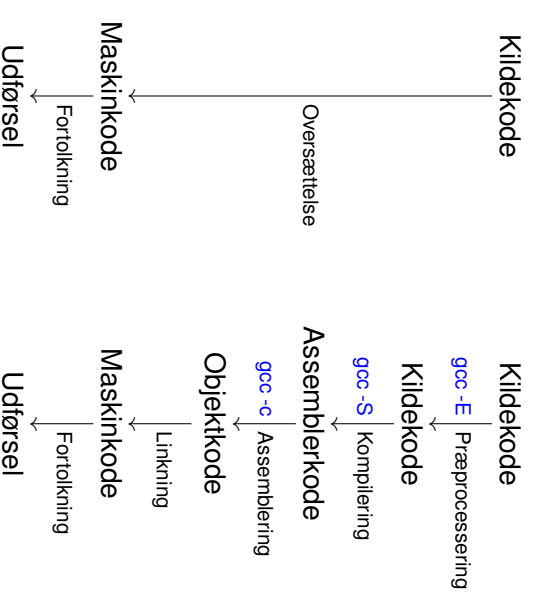
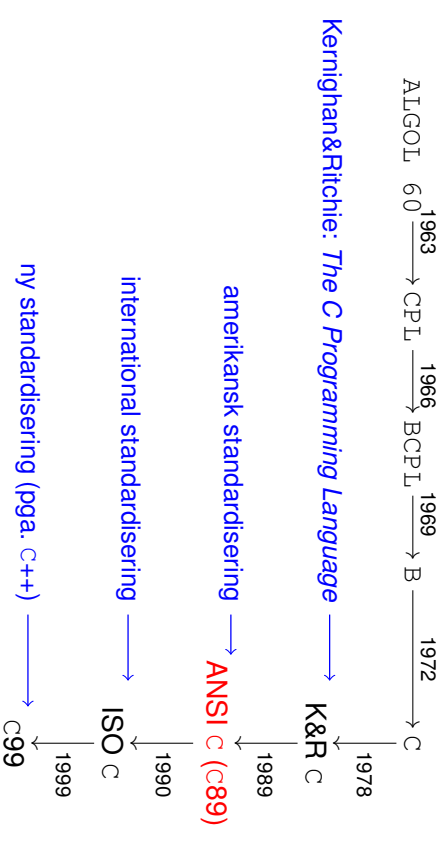
Programming iC

Lektion 2

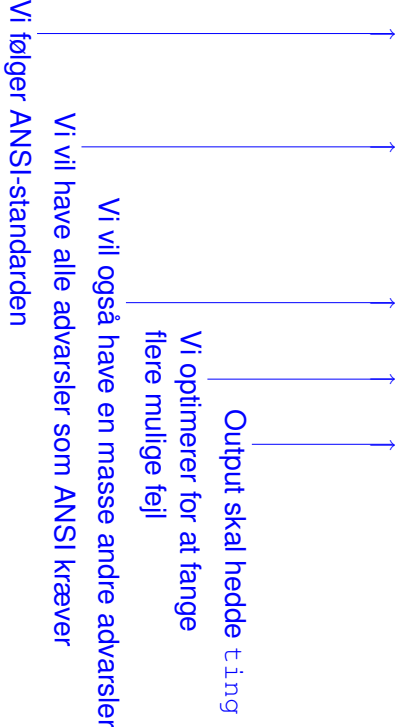
21 september 2007

Fra sidst

- 1 Historie
- 2 Processen
- 3 At kompilere



```
gcc -ansi -pedantic -Wall -O -o ting ting.c
```



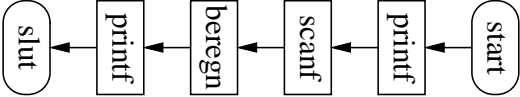
5 / 23

Kontrolstrukturer

- 4 Sekventiel kontrol
- 5 Logiske udtryk
- 6 Short circuit evaluering
- 7 Udvælgelse af kommandoer

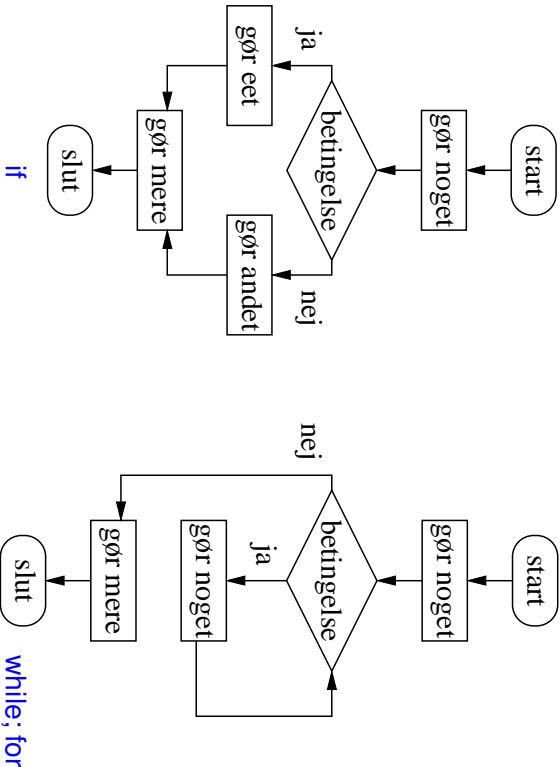
```
#include <stdio.h>

int main( void ) { /* seconds.c */
    long int input, temp, h, m, s;
    printf( "Giv mig et heltal l\n" );
    scanf( "%ld", &input );
    h= input / 3600;
    temp= input - h * 3600;
    m= temp / 60;
    s= temp% 60;
    printf( "\n%ld sekunder svarer til \
%ld timer, %ld minutter og %ld sekunder\n",
        input, h, m, s );
    return 0;
}
```



7 / 23

Udvælgelse af kommandoer: Gentagelse af kommandoer:



6 / 23

8 / 23

Udvælgelse: *if (logisk udtryk)*
 Gentagelse: *while (logisk udtryk)*

Logiske udtryk:

- $x < y$, $x \leq y$, $x \geq y$, $x > y$, $x != y$, $x == y$
- **!A**, **A&&B**, **A||B**, hvor **A** og **B** selv er logiske udtryk
- har værdien *falsk* (0) eller *sandt* (1, i de fleste(!) compilere)
- && har højere prioritet end ||
- ⇒ brug parenteser!
 (Hvad er værdien af **3==5 || 1==1 && 1==2 ?...**) **[oper.c]**

9 / 23

include <stdio.h>

```
int main( void ) { /* lighed.c */
    int a, b, lig;
```

```
    printf( "Vi sammenligner to tal.\n\
    Output 0 betyder at de er forskellige.\n\n\
    Må jeg bede om to heltal?\n");
    scanf( "%d %d", &a, &b);
```

```
    lig = a== b; /* bedre med parenteser... */
    printf( "\nOutput: %d\n", lig);
    return 0;
}
```

10 / 23

Observation:

- Hvis **A** er falsk, da er **A&&B** også falsk
- Hvis **A** er sandt, da er **A||B** også sandt
- ⇒ i udtrykket **A&&B** beregnes **B kun hvis A er sandt**
 – og i udtrykket **A||B** beregnes **B kun hvis A er falsk**
- Smart, men kilde til fejl

11 / 23

include <stdio.h>

```
int main( void ) { /* lighed2.c */
    int a, b;
    char lig;
```

```
    printf( "Vi sammenligner to tal.\n\n\
    Må jeg bede om to heltal?\n");
    scanf( "%d %d", &a, &b);
```

```
    (a== b) &&( lig = ' ');
    (a!= b) &&( lig = 'u ');
    printf( "%d er %c lig %d\n", a, lig, b);
    return 0;
}
```

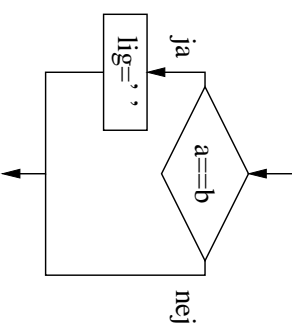
12 / 23

Udvælgelse med **&&**:

- $(a == b) \ \&\& \ (lig == '')$;
- kryptisk...

Udvælgelse med **if**:

- $if \ (a == b) \ lig == ''$;
- det var bedre!



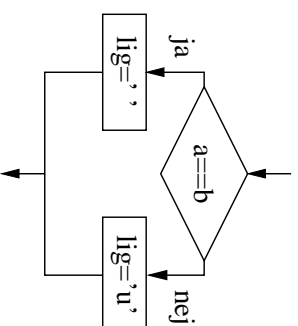
13 / 23

Udvælgelse med **&&**:

- $(a == b) \ \&\& \ (lig == '')$;
- kryptisk...

Udvælgelse med **if**:

- $if \ (a == b) \ lig == ''$;
- det var bedre!
- $if \ (a == b) \ lig == ''$;
- $else \ lig == 'u'$;



if (udtryk) kommando1 ; **else** kommando2 ;

- først beregnes **udtryk**
- hvis **udtryk** er sandt, udføres **kommando1**
- hvis **udtryk** er falsk, udføres **kommando2**

14 / 23

include <stdio.h>

```
int main( void ) { /* lighed2.c */
```

```
int a, b;
char lig;
```

```
printf( "Vi sammenligner to tal.\n\n\
Må jeg bede om to heltal?\n");
scanf( "%d %d", &a, &b);
```

```
if ( a == b ) lig = ' ';
else lig = 'u';
```

```
printf( "%d er %c lig %d\n", a, lig, b);
return 0;
}
```

15 / 23

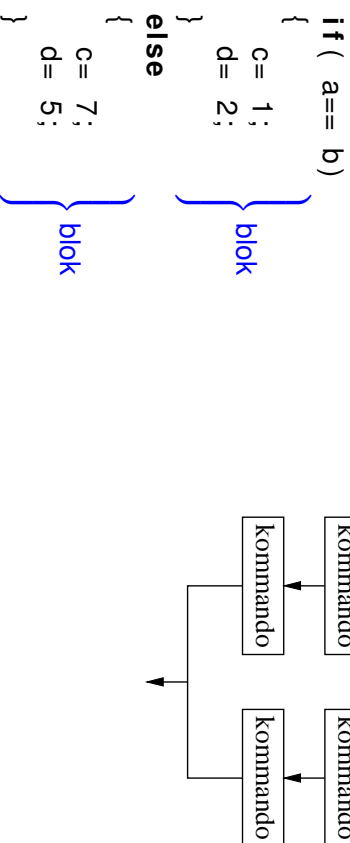
Kontrolstrukturer, 2.

- 8 Kommandoblokke; scope
- 9 Udvælgelse med if, 2.
- 10 Udvælgelse med switch
- 11 Gentagelse med while
- 12 Gentagelse med for

16 / 23

Problem: Vil gerne udvælge mellem to **blokke** af kommandoer

Løsning: **Sammensætning** af kommandoer:



17/23

- blok = antal kommandoer omkranset af { og }
- en blok behandles som **een** kommando
- blokke kan indlejres i hinanden
- i starten af en blok kan variabelerklæringer forekomme
- !! disse variable er **lokale** for blokken (deres **scope** er blokken)

```

#include <stdio.h>
int main(void){ /* blok. c */
  int a=5;
  printf("Før: a==%d\n", a);

  /* en blok */
  int a=7; /* deklaration */
  printf("I: a==%d\n", a);
}

printf("Efter: a==%d\n", a);

return 0;
}
    
```

```

#include <stdio.h>
int main(void){ /* blok2. c */
  int a=5;
  printf("Før: a==%d\n", a);

  /* en blok */
  a=7; /* assignment */
  printf("I: a==%d\n", a);
}

printf("Efter: a==%d\n", a);

return 0;
}
    
```

18/23

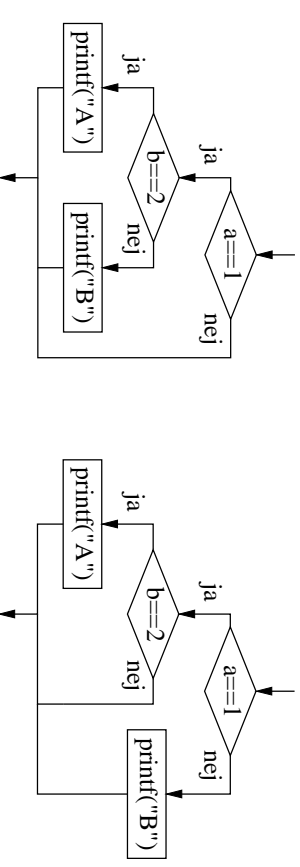
“Dangling else”-problemet:

```

if ( a== 1 )
  if ( b== 2 )
    printf ( "A" );
  else
    printf ( "B" );
    
```

```

if ( a== 1 ) {
  if ( b== 2 )
    printf ( "A" );
}
else
  printf ( "B" );
    
```



- en **else** knytter sig altid til den **inderste if**
- brug kommandoblokke hvis i tvivl!

19/23

Hvad hvis der er flere end to valgmuligheder? Brug **switch** !

#include <stdio.h>

```

int main( void ) { /* switch. c */
  int a;
  char * dyr;
  printf( "Giv mig et heltal !\n" );
  scanf( "%d", &a );

  switch( a ) {
    case 1: dyr= "hest"; break;
    case 2: dyr= "gris"; break;
    case 3: dyr= "brilleabe"; break;
    default: dyr= "ko"; break;
  }
    
```

```

printf( "\n\nDu er en %s!\n", dyr );
return 0;
}
    
```

20/23

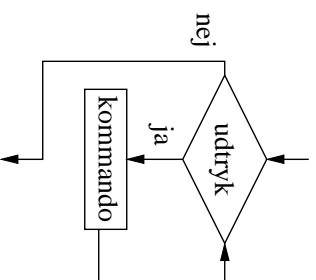
```
switch ( udtryk ) {
    case const1 : command1;
    case const2 : command1;
    ...
    case constN : commandN;
    default : command;
}
```

- først beregnes **udtryk**. Resultatet skal være et heltal eller noget der ligner (f.x. en `char`)
- **udtryk** \neq `const` \Rightarrow **command**, udføres. **Herefter udføres** `command++` osv.
- **udtryk** \neq `const`, for alle $i \Rightarrow$ default-kommandoen udføres, og herefter de efterfølgende! Hvis der ingen **default** er, gøres ingenting.
- man ønsker næsten altid at afslutte et **case** med en **break**-kommando; så springes de efterfølgende kommandoer over.

21 / 23

while (udtryk) kommando ;

- først beregnes **udtryk**
- hvis **udtryk** er sandt, udføres **kommando**, og løkken startes forfra
- hvis **udtryk** er falsk, afsluttes løkken



```
#include <stdio.h>
int main( void ) { /* while.c */
    int h= 0;
    while ( h!= 1234 ) {
        printf("Indtast det hemmelige heltal: ");
        scanf( "%d", &h);
    }
    printf( "\nHurra!\n");
    return 0;
}
```

22 / 23

for (start; forts; update) kommando ;
(den mest generelle løkkekonstruktion i C)

- 1 først udføres **start**
- 2 så beregnes **forts**, og hvis den er falsk, afbrydes
- 3 **kommando** udføres
- 4 **update** udføres, og vi springer tilbage til trin 2.

```
#include <stdio.h>
int main( void ) { /* for.c */
    int i= 1;

    printf( "%d elefant\n", i );
    for ( i= 2; i<=10; ) {
        printf( "%d elefanter\n", i );
        i++;
    }
    return 0;
}
```

23 / 23