

Programmering i C

Lektion 2

21 september 2007

Historie

Processen

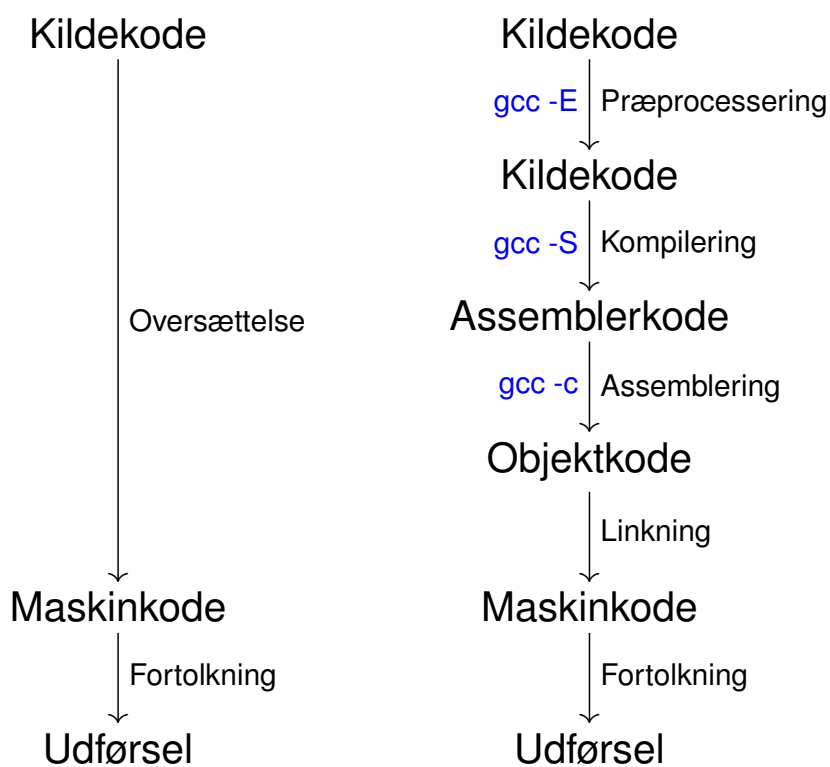
At compilere

Fra sidst

- 1 Historie
- 2 Processen
- 3 At compilere



3 / 23



4 / 23

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

↑
Vi følger ANSI-standarden

↑
Vi vil have alle advarsler som ANSI kræver

↑
Vi vil også have en masse andre advarsler

↑
Vi optimerer for at fange flere mulige fejl

↑
Output skal hedde `ting`

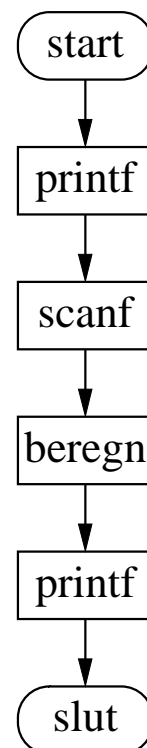
5/23

Kontrolstrukturer

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

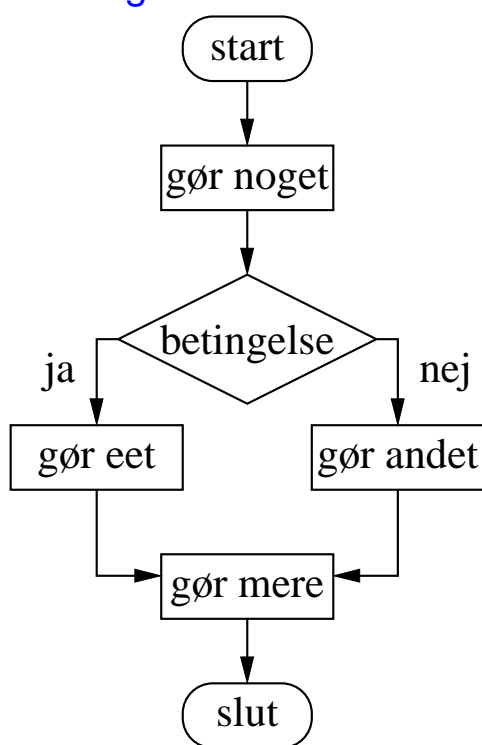
```
#include <stdio.h>
```

```
int main( void) { /* seconds.c */
    long int input, temp, h, m, s;
    printf( "Giv mig et heltal!\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;
}
```



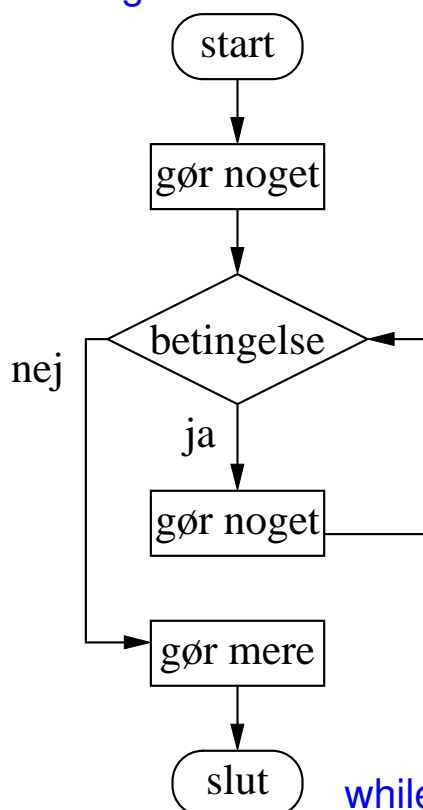
7/23

Udvælgelse af kommandoer:



if

Gentagelse af kommandoer:



while; for

8/23

Udvælgelse: *if(logisk udtryk)*

Gentagelse: *while(logisk udtryk)*

Logiske udtryk:

- $x < y$, $x \leq y$, $x \geq y$, $x > y$, $x \neq y$, $x == y$
- $!A$, $A \&\& B$, $A || B$, 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 $3 == 5 || 1 == 1 \&\& 1 == 2 ? \dots$)

[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\  
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;  
}
```

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 %clig %d\n", a, lig, b);  
    return 0;  
}
```

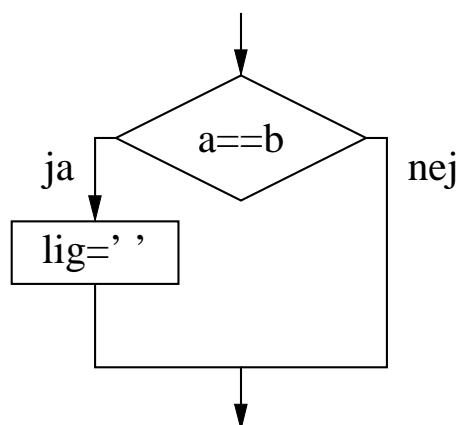
12/23

Udvælgelse med **&&**:

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

Udvælgelse med **if**:

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



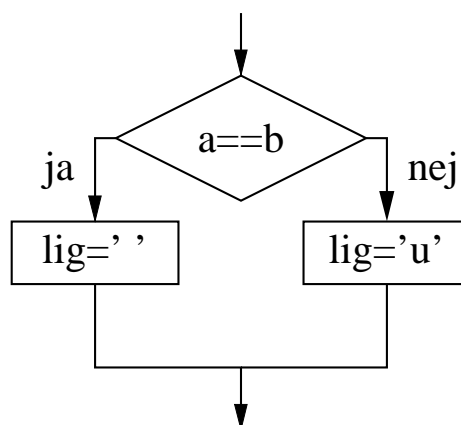
13 / 23

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 %clig %d\n", a, lig, b);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

15/23

Kommandoblokke; scope

Udvælgelse med if, 2.

Udvælgelse med switch

Gentagelse med while

Gentagelse med for

Kontrolstrukturer, 2.

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

16/23

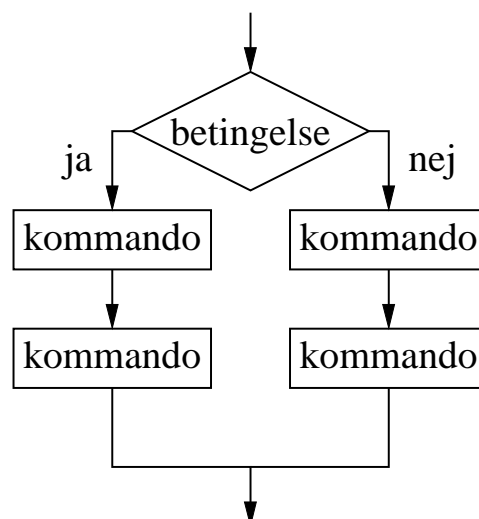
Problem: Vil gerne udvælge mellem to **blokke** af kommandoer

Løsning: **Sammensætning** af kommandoer:

```
if ( a== b)
{
    c= 1;
    d= 2;
}
else
{
    c= 7;
    d= 5;
}
```

} blok

} blok



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);
    }

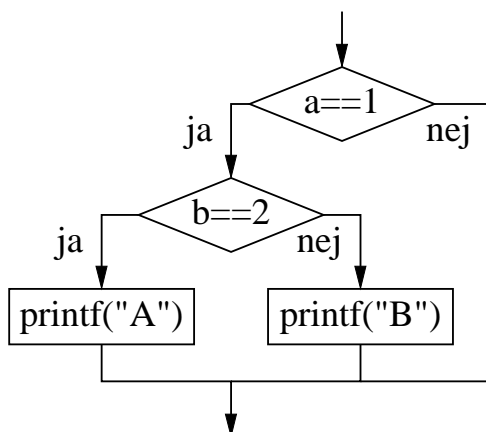
    printf("Efter: a==%d\n",a);

    return 0;
}
```

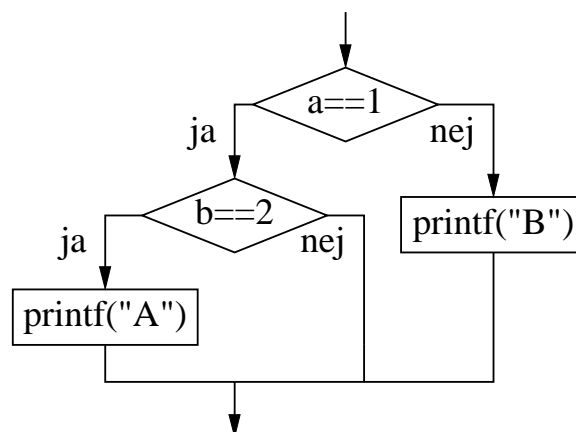
18/23

“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;
}

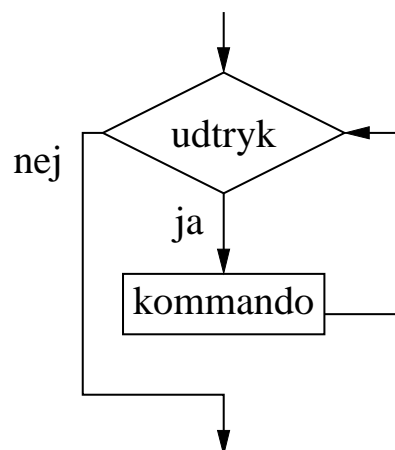
```

- først beregnes **udtryk**. Resultatet skal være et heltal eller noget der ligner (f.x. en `char`)
- **udtryk** = **const**_{*i*} \Rightarrow **command**_{*i*} udføres. Herefter udføres **command**_{*i+1*} osv.
- **udtryk** \neq **const**_{*i*} 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 elephant\n", i);
```

```
    for( i= 2; i<=10; ) {
```

```
        printf( "%d elefanter\n", i);
```

```
        i++;
```

```
    }
```

```
    return 0;
```

```
}
```