

Programmering i C

Lektion 4

25 oktober 2007

Funktioner

Eksempel

Fra sidst

- 1 Funktioner
- 2 Eksempel

Eksempel:

```
1  /* funktions-prototyper */  
   int indlaes( void );  
   void udskriv( int a );  
4  char blabla( char c );  
   ...  
  
7  /* main-funktionen */  
   int main( void ) {  
   ...  
10  
   /* funktions-definitioner */  
   int indlaes( void ) {  
13   ...  
  
   void udskriv( int a ) {  
16   ...
```

3/22

Hvorfor:

- top-down-programmering
- abstraktion
- “del-og-hersk”-princippet

Skriv et program der faktoriserer et heltal i primfaktorer.

```
int main( void ) {
    unsigned int x, f;

    greeting();
    x= readPosInt();

    printf( "%u = ", x);

    while( x!= 1) {
        f= findFactor( x);
        printf( "%u * ", f);
        x= x/ f;
    }

    printf( "1\n");
    return 0;
}
```

Funktions-prototyper:

```
void greeting(
    void );
unsigned int readPosInt(
    void );
unsigned int findFactor(
    unsigned int x);
```

5/22

Funktioner:

```
void greeting( void ) {
    printf( "\nWe factor a positive integer \
into primes.\n");
}

unsigned int readPosInt( void ) {
    unsigned int input;

    printf( "Enter a positive integer: ");
    scanf( "%u", &input);

    return input;
}
```

6/22

Funktioner:

```
unsigned int findFactor( unsigned int x) {  
    unsigned int i;  
    int found_one= 0;  
  
    for( i= 2; i<= (int)sqrt( x); i++)  
        if( x% i== 0) {  
            found_one= 1;  
            break;  
        }  
  
    if( found_one)  
        return i;  
    else  
        return x;  
}
```

Hele programmet: [factor.c](#)

7/22

Typer

Typekonvertering

Arrays

Datatyper

- 3 Typer
- 4 Typekonvertering
- 5 Arrays

C er et programmeringssprog med **statisk**, **svag** typning:

- hver variabel har en bestemt type
- typen skal deklareres explicit og kan ikke ændres
- ved *kompilering* efterses om der er type-fejl
- mulighed for *implicitte* typekonverteringer

En variabels type bestemmer

- hvilke værdier den kan antage
- i hvilke sammenhænge den kan bruges

9 / 22

Typer i C:

- **void**, den tomme type
- skalære typer:
 - aritmetiske typer:
 - heltalstyper: **short**, **int**, **long**, **char**!; **enum**
 - kommatals-typer: **float**, **double**, **long double**
 - pointer-typer
- sammensatte typer:
 - array-typer
 - **struct**

[\[typer.c\]](#)

- implicitte konverteringer:
 - *integral promotion*: **short** og **char** konverteres til **int**
 - *widening*: en værdi konverteres til en mere præcis type
 - *narrowing*: en værdi konverteres til en *mindre* præcis type. Information går tabt!

[conversions.c]

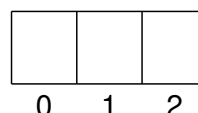
- eksplicitte konverteringer: ved brug af **casts**

```
for( i = 2; i <= (int)sqrt( x); i++)
```

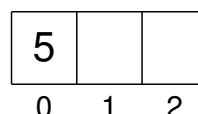
11 / 22

Et **array** er en tabel af variable af samme type der kan tilgås via deres indeks.

```
int tal[3];
```



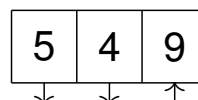
```
tal[0]=5;
```



```
tal[1]=4;
```



```
tal[2]=tal[0]+tal[1];
```



- et array skal deklareres med angivelse af *type*, og helst også *størrelse*: **type a[N]**
- laveste indeks er **0**, højeste er **N - 1**
- indgangene lagres *umiddelbart efter hinanden*

12 / 22

Pas på! C ser ikke efter om et indeks man forsøger at tilgå ligger indenfor arrayets grænser:

```
#include <stdio.h>

int main( void) { /* array-bad.c */
    int a[ 3];

    /* Menigsløst resultat */
    printf( "%d\n", a[ 3]);

    /* FARLIGHT! */
    /* a[ 3]= 17; */

    return 0;
}
```

Programmet skriver i et hukommelsesområde det ikke har reserveret! I bedste tilfælde er det kun programmet der crasher ...

13/22

Scope

- 6 Scope
- 7 Storage class
- 8 Memorisering

Scope ("virkefelt") af en variabel er de dele af programmet hvor variabelen er kendt og tilgængelig.

- I C:
- Scope af en variabel er den blok hvori den er erklæret
 - Variable i en blok "skygger" for variable udenfor der har samme navn

⇒ *huller i scope!*

Eksempel fra lektion 2:

```
#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;
}
```

15/22

Storage class af variable medvirker til at bestemme deres scope.

- **auto** (default): lokal i en blok
- **static**: lokal i en blok, *men bibeholder sin værdi* fra én aktivering af blokken til den næste. Eksempel:

```
#include <stdio.h>

int nextSquare( void ) {
    static int s= 0;
    s++;
    return s*s;
}

int main( void ) {
    int i;
    for( i= 1; i<= 10; i++)
        printf( "%d\n", nextSquare());
    return 0;
}
```

16/22

Tilbage til Fibonaccital:

$$f_1 = 1 \quad f_2 = 1 \quad f_n = f_{n-1} + f_{n-2}$$

```

unsigned long fibo( int n) {
    switch( n) {
    case 1: case 2:
        return 1; break;
    default:
        return fibo( n- 1)+ fibo( n- 2);
    }
}

```

Problem: kører meget langsomt pga. utallige genberegninger

Løsning: Husk tidligere beregninger vha. et **static** array
 ("dynamisk programmering")

17/22

Memoriseret udgave af fibo:

[fibonacci.c]

```

unsigned long fibo( int n) {
    unsigned long result;
    static unsigned long memo[ MAX];
    /* this gets initialised to 0 ! */
    switch( n) {
    case 1: case 2:
        return 1; break;
    default:
        result= memo[ n];
        if( result== 0) { /* need to compute */
            result= fibo( n- 1)+ fibo( n- 2);
            memo[ n]= result;
        }
        return result;
    }
}

```

18/22

Programmeringsstil

- 9 Udseende
- 10 Kommentarer
- 11 Symbolske konstanter

19 / 22

C er et programmeringssprog i **fri format**, dvs. stor frihed mht. *formatering*: mellemrum, tabs og linieskift kan indsættes (og udelades) næsten overalt.

⇒ eget ansvar at koden er letlæselig!

- indentér!
- brug mellemrum omkring operatorer
- sæt afsluttende } på deres egen linie
- inddel koden i logiske enheder vha. tomme linier
- en masse andre (og til dels modsigende!) konventioner

⇒ find din egen stil!

20 / 22

Sætning: Kode er sværere at læse end at skrive.

⇒ brug *mange* kommentarer.

```
/* en kommentar der  
fylder 2 linier */
```

(Det er ikke kun *andre* der skal kunne forstå din kode; måske er det *dig selv* der 4 uger efter forsøger at finde ud af hvad det her program gør.)

- kommentér hver enkelt funktion
- indsæt programmets navn i en kommentar
- skriv en kommentar om hvad det her program gør (medmindre programmet selv fortæller det)
- hvis en kodelinie tog specielt lang tid at skrive, er den nok også svær at forstå. Skriv en kommentar.
- fortæl hvad variablene betyder

21 / 22

Hvis der er en konstant i dit program der ikke er lig 0 eller 1, vil du sandsynligvis lave den værdi om senere.

⇒ definér konstanten **symbolsk** vha. præprocessoren:

```
#define SVAR 42
```

og referér til det symbolske navn i koden:

```
printf( "The answer is %d", SVAR);
```

– Præprocessoren erstatter, som det *første* skridt, *inden* kompilering, alle forekomster af **SVAR** i koden med **42**, undtagen hvis **SVAR** står som del af en streng.

Eksempel på god programmeringsstil: **dag2.c** 😊

22 / 22