

Семинар #1: Работа с командной строкой. Основы С.

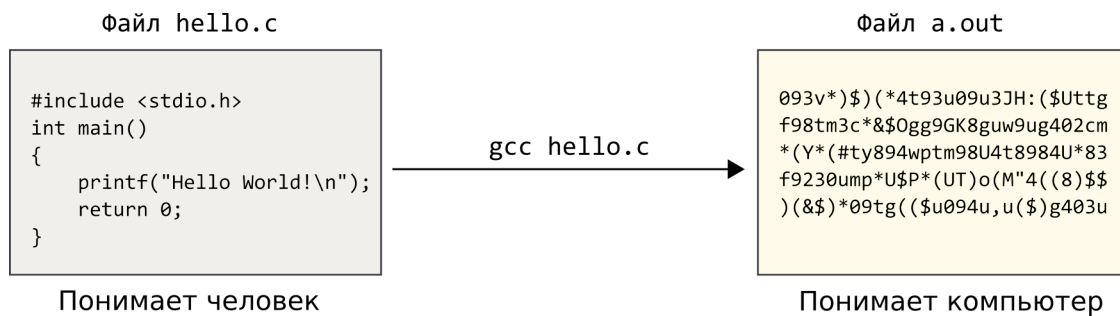
Часть 1: Работа с командной строкой:

Основные команды:

<code>pwd</code>	напечатать имя текущей директории
<code>ls</code>	напечатать все файлы и папки текущей директории
<code>ls -l</code>	то же, что и <code>ls</code> , но больше информации о файлах
<code>cd <имя папки></code>	перейти в соответствующую папку
<code>mkdir <имя новой папки></code>	например: <code>cd /home-local/student</code>
<code>cp <путь до файла> <путь до копии></code>	создать новую папку
<code>mv <путь до файла> <новый путь></code>	скопировать файл
<code>rm <путь до файла></code>	переместить или переименовать файл
<code>rm -r <путь до папки></code>	удалить файл
	удалить папку

Компилятор gcc:

<code>gcc <имя файла исходного кода></code>	скомпилировать программу и создать исполняемый файл <code>a.out</code>
<code><путь до исполняемого файла></code>	файл исходного кода должен иметь расширение <code>.c</code>
<code>./a.out</code>	запустить исполняемый файл
<code>gcc -o <исполняемый файл> <.c файл></code>	например, запустить файл <code>a.out</code> в текущей директории
<code>gcc -std=c11 <.c файл></code>	<code>.</code> - текущая директория; <code>a.out</code> - имя файла
<code>gcc -lm <.c файл></code>	скомпилировать программу и создать исполняемый файл
	использовать стандарт языка С 2011-го года
	подключить математическую библиотеку (если вы используете <code>math.h</code>)



Сокращение директорий:

<code>/</code>	корневая директория
<code>.</code>	текущая директория
<code>..</code>	директория, которая содержит текущую
<code>~</code>	директория пользователя (<code>/home-local/student</code>)

Горячие клавиши:

<code>Tab</code>	автозаполнение
<code>2 раза Tab</code>	показать возможные варианты
<code>стрелка вверх</code>	перейти к предыдущей команде
<code>Ctrl-C</code>	выход из программы, например той, которая зависла
<code>Ctrl-R</code>	поиск по всем предыдущим командам

Задание на работу с командной строкой:

1. Откройте терминал и узнайте в какой папке вы находитесь. Для этого напечатайте `pwd` и нажмите `Enter`.
2. Перейдите в папку `/home-local/student`. Для этого введите команду:

```
cd /home-local/student
```

3. С помощью команды `pwd` проверьте, что вы действительно находитесь в нужной папке.
4. С помощью команды `ls` просмотрите всё содержимое папки `/home-local/student`.
5. Создайте вашу папку, в которой вы будете работать в течении семестра. Используйте команду:

```
mkdir <имя новой папки>
```

За место `<имя новой папки>` подставьте название вашей папки (треугольные скобки писать не нужно). Желательно, чтобы название содержало только латинские символы без пробелов.

6. С помощью команды `ls` убедитесь, что ваша папка создалась.
7. Перейдите в вашу созданную папку командой `cd <имя папки>`.
8. Перейдите в эту папку с помощью файлового менеджера(проводника) и создайте там файл `test.txt`.
9. Откройте этот файл с помощью любого текстового редактора и напишите в нём что-нибудь.
10. В командной строке введите команду `ls`, чтобы убедиться что в папке содержится единственный файл `test.txt`. Если этот файл не отображается с помощью `ls`, то убедитесь, что вы находитесь в нужной папке, используя команду `pwd`.
11. Скопируйте этот файл в эту же директорию командой

```
cp test.txt <имя копии>
```

12. Убедитесь, что копия создалась. Для этого используйте `ls` или файловый менеджер.
13. Используя командную строку, создайте новую папку и скопируйте туда файл `test.txt`
14. Перейдите в созданную вами новую папку: `cd <имя папки>`.
15. Используйте `ls`, чтобы просмотреть содержимое этой папки.
16. Выйдите из этой папки (перейдите выше командой: `cd ..`)
17. Переименуйте файл `test.txt`. Для этого используйте команду `mv test.txt <новое имя>`.
18. Удалить созданные файлы и папки в терминале с помощью `rm`. Обратите внимание, что обычные файлы и папки удаляются по-разному.
19. В файловом менеджере создайте файл `test.c` и напишите в нём текст программы *hello world*.
20. В терминале проверьте, что этот файл существует командой `ls`.
21. Скомпилируйте этот файл следующей командой:

```
gcc -o hello test.c
```

После этого в папке создастся новый файл по имени `hello` (это имя мы указали в опции `-o`).

22. Запустите файл `hello` напечатав команду:

```
/home-local/student/<ваша папка>/hello
```

Или просто

```
./hello
```

23. Можно объединить команды компиляции и запуска:

```
gcc -o hello test.c && ./hello
```

Измените программу так, чтобы она печатала **Hello MIPТ!**, скомпилируйте и запустите программу.

Примечание: каждый раз вводить эту команду не нужно, можно просто нажать клавишу вверх.

Часть 2: Основы C

Hello World!

Простейшая программа на языке C выглядит следующим образом:

```
#include <stdio.h>
int main() {
    printf("Hello world!");
}
```

Эта программа печатает на экран строку "Hello world!".

- `#include <stdio.h>` - включаем библиотеку `stdio` (standard input/output), которая содержит `printf`.
- `int main() { ... }` - основная функция программы, с неё начинается исполнение любой программы.
- `printf("Hello world!");` - печатаем на экран.

Задание на основы printf

1. Скомпилируйте программу, используя `gcc` и запустите.
2. В строке функции `printf()` можно использовать некоторые специальные символы `\n`, `\t` и `\b`. Добавьте эти символы в строку функции `printf` (в произвольное место) и выясните, что они делают.
3. Напишите программу, которая будет выводить на экран:

```
First
    Second
        Third
```

Используйте 1 вызов функции `printf`. Для отступов используйте пробелы или знаки табуляции(`\t`).

Целочисленные переменные int:

В переменных `int` можно хранить целые числа от -2^{31} до $2^{31} - 1$. (2^{31} примерно равно двум миллиардам)

```
#include <stdio.h>
int main() {
    int a;
    int b = 5;
    a = 3;
    int res = a * b + (b / a);
    printf("Result = %i\n", res);
}
```

- `int a` - Объявляем, что у нас есть переменная `a`, которая будет хранить целые числа.
- `int b = 5` - Объявляем, что есть переменная `b`, которая будет хранить целые числа и присваиваем ей 5.
- `a = 3` - Присваиваем переменной `a` число 3.
- `res = a * b + (b / a)` - Сохраняем в переменной `res` результат вычислений.
- `printf("Result = %i\n", res)` Печатаем, за место спецификатора `%i` (сокращение от `int`) подставится значение переменной.

Задание на целочисленные переменные:

1. Создайте переменные `a` и `b` и присвойте им значения `a = 26`, `a b = 7`. Затем:

- Напечатайте на экран число `a`. Вот так:

```
printf("%i\n", a);
```

- Напечатайте на экран 2 числа `a` и `b`, разделённые пробелом. Вот так:

```
printf("%i %i\n", a, b);
```

- Напечатайте на экран 2 числа `a` и `b` в следующем формате (26, 7).

```
printf("( %i, %i)\n", a, b);
```

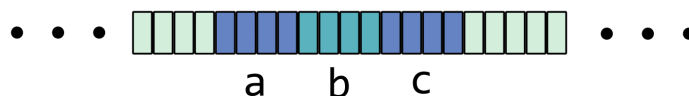
- Напечатайте на экран 2 числа `a` и `b` в следующем формате [26:7]).
- Напечатайте на экран 2 числа `a` и `b` в следующем формате (A = 26 and B = 7).
- Напечатайте на экран сумму чисел `a` и `b`.
- Напечатайте на экран произведение чисел `a` и `b`.
- Напечатайте на экран результат целочисленного деления `a` на `b`. Используйте оператор: `a / b`. В результате этой операции должно получиться целое число 3 (так как это операция деления нацело).
- Напечатайте на экран остаток деления `a` на `b`. Используйте оператор: `a % b`. В результате этой операции должно получиться целое число 5.

2. Пусть `a = 2147483647` (максимальное возможное значение для `int`). Напечатайте значение `a + 1` и `2a`.

Адрес и размер переменной:

- 1 бит - минимальная единица измерения памяти. В 1 бите может храниться либо 0 либо 1.
- Вся память делится на ячейки, размером в 8 бит = 1 байт.
- Все эти ячейки занумерованы, номер ячейки называется адресом.
- Все переменные содержатся в памяти. Адрес переменной - это адрес первого байта переменной.
- Чтобы найти адрес переменной, нужно перед ней поставить `&`, например, `&a`
- Чтобы найти размер переменной в байтах: `sizeof(a)`
- Например, переменная типа `int` имеет размер 4 байта = 32 бита. Значит в ней может храниться максимум 2^{32} значений.

```
int a, b, c;
```



Задание:

1. Напечатать размер переменной типа `int` в байтах. Для этого используйте оператор `sizeof`:

```
printf("%i\n", sizeof(a));
```

2. Напечатать адреса переменных типа `int`. Для этого используйте оператор `&`. Адреса памяти обычно хранятся не в переменных типа `int`, а в больших по размеру переменных. Поэтому для их печати нужно использовать не `%i`, а `%lli` или `%p`:

```
printf("%lli %lli\n", &a, &b);
```

Убедитесь, что переменные `a` и `b` лежат в памяти вплотную друг к другу.

Считывание переменных - scanf:

Считывание переменных из терминала осуществляется с помощью функции `scanf` из библиотеки `stdio`. В отличие от `printf`, в `scanf` нужно передавать не саму переменную, а её адрес. Это естественно, так как `scanf` должен записать считываемое значение в соответствующие ячейки памяти.

Пример программы, которая считывает переменные `a` и `b` и печатает на экран их произведение:

```
#include <stdio.h>
int main() {
    int a, b;
    scanf("%i", &a); // <-- не забудьте тут амперсанд &
    scanf("%i", &b); // <-- не забудьте тут амперсанд &
    printf("Result = %i\n", a * b);
}
```

Примечание: При задании формата в `scanf` не нужно ставить пробелы и символы переноса строки. Т.е. не нужно писать так:

```
scanf("%i\n", &a); // будет ожидать ввода ещё одного числа
```

Задание на считывание:

1. Написать программу, которая считывает целое число и печатает на экран квадрат этого числа.
2. Считать 2 целых числа и напечатать результат целочисленного деления первого на второе. Считать 2 числа с помощью `scanf` можно и одной строкой:

```
scanf("%i%i", &a, &b); // <-- не забывайте тут амперсанд &
```

3. Считать 2 целых числа и напечатать остаток деления первого на второе.
4. Считать целое число и напечатать его последнюю цифру. Используйте оператор остатка.
5. На вход подаётся прошедшее время в формате `hh:mm`, например, `05:14`. Нужно напечатать, общее количество минут (314). Создайте 2 переменные `hours` и `minutes` и считать значения этих переменных с помощью `scanf`. Вот так:

```
scanf("%i:%i", &hours, &minutes); // <-- не забывайте тут амперсанд &
```

Операторы инкремента:

Для удобства в языке C введены следующие операторы:

`+=` `-=` `*=` `/=` `++` `--` и другие

Например оператор присваивания сложения `+=` увеличивает левый аргумент на величину правого.

Оператор `++` увеличивает значение аргумента на 1.

```
#include <stdio.h>
int main() {
    int a = 100;
    a = a + 5; // увеличиваем a на 5
    a += 5;    // увеличиваем a на 5 ( то же самое )

    a++;       // увеличиваем a на 1
    ++a;       // увеличиваем a на 1
}
```

Чему будет равно значение переменной `a` после выполнение данного кода?

Логические операторы:

==	равно		
!=	не равно		
>	больше	&&	логическое И
>=	больше и равно		логическое ИЛИ
<	меньше	!	логическое НЕ
<=	меньше и равно		

Пример программы, которая считывает возраст человека и печатает **Yes**, если возраст больше или равен 18:

```
#include <stdio.h>
int main() {
    int age;
    scanf("%i", &age);
    if (age >= 18) {
        printf("Yes\n");
    }
}
```

Пример программы, которая считывает число **n** и печатает **Yes**, если число двузначно и **No** иначе:

```
#include <stdio.h>
int main() {
    int n;
    scanf("%i", &n);
    if (n >= 10 && n < 100) {
        printf("Yes\n");
    }
    else {
        printf("No\n");
    }
}
```

Пример программы, которая принимает на вход число и печатает **Positive**, если число положительное, **Negative**, если число отрицательное и **Zero**, если число равно нулю:

```
#include <stdio.h>
int main() {
    int n;
    scanf("%i", &n);
    if (n > 0) {
        printf("Positive\n");
    }
    else if (n == 0){
        printf("Zero\n");
    }
    else {
        printf("Negative\n");
    }
}
```

Задание на логические операторы:

1. Написать программу, которая считывает число и печатает **Yes**, если число равно 42 и **No** иначе. Обратите внимание, что для сравнения чисел нужно использовать оператор `==` ("два равна").
2. Написать программу, которая принимает на вход число и печатает **Yes**, если число принадлежит множеству $(-\infty, -12] \cup (97, +\infty)$ и **No** иначе.
3. Написать программу, которая принимает на вход число и печатает **Even**, если число четное и **Odd**, если число нечетное. Подсказка: число чётное, если остаток от деления на 2 равен 0.
4. Написать программу, которая принимает на вход два числа и печатает **First**, если первое число больше второго, **Second**, если второе больше первого и **Equal**, если числа равны.
5. Написать программу, которая принимает на вход два числа и печатает большее из этих двух чисел.
6. Написать программу, которая принимает на вход три числа и печатает **Unique**, если все числа различны и **Not Unique**, если хотя бы 2 числа равны.

Цикл while:

Пример:

Пример программы, которая печатает числа от 0 до 9, разделённые пробелом:

```
#include <stdio.h>
int main() {
    int i = 0;
    while (i < 10) {
        printf("%i ", i);
        i += 1;
    }
}
```

Задачи:

Измените программу выше так чтобы:

1. Программа печатала числа от 0 до 20
2. Программа печатала числа от 5 до 15
3. Программа печатала числа от 5 до 15, разделённые не пробелом, а запятой:

5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,
4. Программа печатала числа, разделённые символом +
5. Программа печатала числа, разделённые символом переноса строки `\n`. (каждое число в новой строке)
6. Программа печатала квадраты этих чисел
7. Программа печатала только чётные числа от 0 до 100
8. Программа печатала только числа, делящиеся на 7 (от 0 до 100)
9. Программа должна считывать число `n` и печатать все числа от 0 до `n` через пробел.
10. Программа должна считывать число `n` и печатать все квадраты чисел от 0 до `n` через перенос строки.
11. Программа должна считывать число `n` и для каждого числа из диапазона от 0 до `n` программа должна печатать **Foo**, если число делится на 3 и **Bar**, если число делится на 5.
12. Программа должна считывать числа `a`, `b`, `c`, и печатать все числа, делящиеся на `c` на отрезке от `a` до `b` через пробел.

Пример:

Пример программы, которая вычисляет сумму чисел от 1 до n.

```
#include <stdio.h>
int main() {
    int n;
    scanf("%d", &n);
    int sum = 0;
    int i = 1;
    while (i <= n) {
        sum += i;
        i += 1;
    }
    printf("%d\n", sum);
}
```

Задачи:

Измените программу выше так чтобы:

1. Программа находила произведение всех чисел от 1 до n.
2. Программа находила сумму всех нечётных чисел от 1 до n.
3. Программа находила сумму квадратов всех чисел от 1 до n.
4. Программа вычисляла следующее выражение:

$$1^2 - 2^2 + 3^2 - 4^2 + 5^2 - 6^2 + \dots + (-1)^{n+1}n^2$$

Пример:

Пример программы, которая считывает числа последовательно и печатает квадраты этих чисел. Если попадётся отрицательное число, то программа закончится.

```
#include <stdio.h>
int main() {
    while (1) {
        int a;
        scanf("%i", &a);
        if (a < 0) {
            break;
        }
        printf("%d\n", a * a);
    }
}
```

Задачи:

Измените программу выше так чтобы:

1. Программа выводила кубы чисел, пока не встретит отрицательное число.
2. Программа печатала **Odd**, если число нечётное и **Even**, если число чётное, пока не встретит отрицательное число
3. Для каждого введённого числа **a** программа должна печатать последовательность чисел от 1 до **a** через пробел. Для этого вам нужно использовать ещё один цикл **while** внутри цикла **while**.
4. Для каждого введённого числа **a** программа должна печатать сумму последовательности чисел от 1 до **a**.

Цикл for:

Пример:

Пример программы с циклом `for`, которая печатает числа от 0 до 9.

```
#include <stdio.h>
int main() {
    for (int i = 0; i < 10; ++i) {
        printf("%i ", i);
    }
}
```

Для компиляции этой программы возможно потребуется указать опцию компилятора `-std=c11`. Вот так:

```
gcc -o prog -std=c11 <файл исходного кода>
```

Задачи:

Измените программу выше так чтобы:

1. Программа печатала числа от 0 до 20
2. Программа печатала числа от 5 до 15
3. Программа печатала числа от 5 до 15, разделённые не пробелом, а запятой:

5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,
4. Программа печатала числа, разделённые символом переноса строки `\n`. (каждое число в новой строке)
5. Программа печатала только числа, делящиеся на 7 (от 0 до 100)
6. Программа считывала `n` и печатала все числа от 1 до `n` и их квадраты в следующем виде:

```
1 1
2 4
3 9
4 16
...
```

7. Программа считывала `n` и печатала `n` символов звёздочка `*`. Например, если ввести 7, то программа должна напечатать `*****`.

Пример:

Что напечатает данная программа?

```
#include <stdio.h>
int main() {
    int n;
    scanf("%i", &n);
    for (int i = 0; i < n; ++i) {
        for (int j = 0; j < n; ++j) {
            printf("(%i %i) ", i, j);
        }
        printf("\n");
    }
}
```

Задачи:

Измените программу выше так чтобы:

1. Программа печатала таблицу умножения.
2. Программа считывала n и печатала квадрат из звёздочек размером $n \times n$.