

IJC: DU1

Jazyk C

DU1

22.2.2022

Domácí úkol č.1

Termín odevzdání: 22.3.2022

Hodnocení celkem max. 15 bodů

Čtěte pokyny na konci tohoto textu

Příklady: (budou opravovány v prostředí Linux/GCC,
LC_ALL=cs_CZ.utf8
překlad: gcc -g -std=c11 -pedantic -Wall -Wextra
C11 je potřeba jen pro static_assert(test,"zprava");)

A) V rozhraní "bitset.h" definujte pro datovou strukturu typu pole bitů:

Typ:

```
typedef <DOPLNIT> bitset_t;  
Typ bitového pole (pro předávání parametru do funkce odkazem).
```

```
typedef unsigned long bitset_index_t;  
Typ indexu do bitového pole.
```

Makra:

```
bitset_create(jmeno_pole, velikost)  
definuje a _nuluje_ proměnnou jmeno_pole  
(POZOR: opravdu musí _INICIALIZOVAT_ pole bez ohledu na  
to, zda je pole statické nebo automatické/lokální!  
Vyzkoušejte obě varianty, v programu použijte lokální pole.)  
Použijte static_assert pro kontrolu velikosti pole.  
Př: static bitset_create(p,100); // p = pole 100 bitů, nulováno  
      bitset_create(q,100000L); // q = pole 100000 bitů, nulováno  
      bitset_create(q,-100); // chyba při překladu  
  
bitset_alloc(jmeno_pole, velikost)  
definuje proměnnou jmeno_pole tak, aby byla kompatibilní s polem  
vytvořeným pomocí bitset_create, ale pole bude alokováno dynamicky.  
Př: bitset_alloc(q,100000L); // q = pole 100000 bitů, nulováno  
Použijte assert pro kontrolu maximální možné velikosti pole.  
Pokud alokace selže, ukončete program s chybovým hlášením:  
"bitset_alloc: Chyba alokace paměti"  
  
bitset_free(jmeno_pole)  
uvolní paměť dynamicky (bitset_alloc) alokovaného pole  
  
bitset_size(jmeno_pole)  
vrátí deklarovanou velikost pole v bitech (uloženou v poli)  
  
bitset_setbit(jmeno_pole, index, výraz)  
nastaví zadaný bit v poli na hodnotu zadanou výrazem  
(nulový výraz == bit 0, nenulový výraz == bit 1)  
Př: bitset_setbit(p,20,1);
```

```

bitset_getbit(jmeno_pole, index)
    získá hodnotu zadaného bitu, vrací hodnotu 0 nebo 1
Př: if (bitset_getbit(p,i)==1) printf("1");
    if (!bitset_getbit(p,i))   printf("0");

```

Kontrolujte meze polí. V případě chyby volejte funkci

```

error_exit("bitset_getbit: Index %lu mimo rozsah 0..%lu",
            (unsigned long)index, (unsigned long)mez).

```

(Použijte například modul error.c/error.h z příkladu b)

Programy musí fungovat na 32 (gcc -m32) i 64bitové platformě.

Podmíněným překladem zajistěte, aby se při definovaném symbolu `USE_INLINE` místo těchto maker definovaly inline funkce stejného jména všude kde je to možné (bez změn v následujícím testovacím příkladu!). Pozor: `USE_INLINE` nesmí být definováno ve zdrojovém textu -- překládá se s argumentem `-D (gcc -DUSE_INLINE ...)`.

Program musí fungovat s inline funkcemi i pro vypnuté optimalizace `-O0` (ověřte si to, vyžaduje modul s externími definicemi inline funkcí).

Pro vaši implementaci použijte pole typu `unsigned long []`. V tomto poli na indexu 0 bude velikost bitového pole v bitech. Implementace musí efektivně využívat paměť (využít každý bit pole až na posledních maximálně `CHAR_BIT*sizeof(unsigned long)-1` bitů).

Jako testovací příklad implementujte funkci, která použije algoritmus známý

jako Eratostenovo síto (`void Eratosthenes(bitset_t pole);`) a použijte ji pro výpočet posledních 10 prvočísel ze všech prvočísel od 2 do `N=300000000` (300 milionů). (Doporučuji program nejdříve odladit pro `N=100`.)

Funkci `Eratosthenes` napište do samostatného modulu `"eratosthenes.c"`.

Každé prvočíslo tiskněte na zvláštní řádek v pořadí vzestupném. Netiskněte nic jiného než prvočísla (bude se automaticky kontrolovat!). Pro kontrolu správnosti prvočísel můžete použít program `"factor"` (`./primes|factor`).

Naprogramujte (s využitím funkce `clock()`) měření doby běhu programu v sekundách a výsledek vypište na `stderr` následujícím příkazem:

```

fprintf(stderr, "Time=%.3g\n", (double)(clock()-
start)/CLOCKS_PER_SEC);
(Porovnejte s výsledkem programu "time ./primes".)

```

Pro lokální pole budete potřebovat zvětšit limit velikosti zásobníku. Na Unix-like systémech můžete použít příkaz `"ulimit -a"` pro zjištění velikosti

limitu a potom `"ulimit -s zadana_velikost_v_KiB"` před spuštěním programu.

(Toto názorně demonstruje nevhodnost používání velkých lokálních polí.)

Zdrojový text programu se musí jmenovat `"primes.c"` !

Napište `Makefile` tak, aby příkaz `"make"` vytvořil všechny varianty:

```

primes      používá makra
primes-i    používá inline funkce

```

a aby příkaz "make run" všechny varianty vytvořil a spustil.

(Při nesplnění výše uvedených podmínek: až 0 bodů.)

(7b)

Poznámky: Eratosthenovo síto (přibližná specifikace):

- 1) Nulujeme bitové pole `p` o rozměru `N`,
`p[0]=1; p[1]=1; // 0 a 1 nejsou prvočísla`
index `i` nastavit na 2
- 2) Vybereme nejmenší index `i`, takový, že `p[i]==0`.
Potom je `i` prvočíslo
- 3) Pro všechny násobky `i` nastavíme bit `p[n*i]` na 1
('vyškrtneme' všechny násobky `i` - nejsou to prvočísla)
- 4) `i++`; dokud nejsme za `sqrt(N)`, opakujeme bod 2 až 4
(POZOR: sestavit s matematickou knihovnou parametrem `-lm`)
- 5) Výsledek: v poli `p` jsou na prvočíselných indexech hodnoty 0

https://en.wikipedia.org/wiki/Prime_number

Efektivita výpočtu: cca 2.1s na Intel i5-4690 @ 3.50GHz (gcc -O2)
Porovnejte efektivitu obou variant (makra vs. inline funkce).
Zamyslete se, jak by se ověřila efektivita pro (neinline) funkce.

B) Napište modul "error.c" s rozhraním v "error.h", který definuje funkci `void warning_msg(const char *fmt, ...)` a funkci `void error_exit(const char *fmt, ...)`. Tyto funkce mají stejné parametry jako `printf()`; tisknou text "CHYBA: " a potom chybové hlášení podle formátu `fmt`. Vše se tiskne do `stderr` (funkcí `fprintf`) a potom pouze `error_exit` ukončí program voláním funkce `exit(1)`. Použijte definice ze `stdarg.h`.

* Napište modul "ppm.c" s rozhraním "ppm.h",
ve kterém definujete typ:

```
struct ppm {
    unsigned xsize;
    unsigned ysize;
    char data[]; // RGB bajty, celkem 3*xsize*ysize
};
```

a funkci:

```
struct ppm * ppm_read(const char * filename);
    načte obsah PPM souboru do touto funkcí dynamicky
    alokované struktury. Při chybě formátu použije funkci warning_msg
    a vrátí NULL. Pozor na "memory leaks".
```

```
void ppm_free(struct ppm *p);
    uvolní paměť dynamicky alokovanou v ppm_read
```

Můžete doplnit další funkce, ale pro DÚ1 to není nutné.
[Zamyslete se nad (ne)vhodností použití `warning_msg()` a promyslete alternativní způsoby hlášení různých chyb.]

Můžete omezit max. velikost obrazových dat vhodným implementačním limitem (např 8000*8000*3).

Popis formátu PPM najdete na Internetu, implementujte pouze binární variantu P6 s barvami 0..255 a bez komentářů:

```
"P6" <ws>+
<xsize> <ws>+ <ysize> <ws>+
"255" <ws>
<binární data, 3*xsize*ysize bajtů RGB>
<EOF>
```

* Napište testovací program "steg-decode.c", kde ve funkci main načtete ze

souboru zadaného jako jediný argument programu obrázek ve formátu PPM a v něm najdete uloženou "tajnou" zprávu. Zprávu vytisknete na stdout.

Zpráva je řetězec znaků (char, včetně '\0') uložený po jednotlivých bitech

(počínaje LSB) na nejnižších bitech (LSB) vybraných bajtů barevných složek

v datech obrázku. Dekódování ukončete po dosažení '\0'.

Pro DU1 budou vybrané bajty určeny prvočísky (počínaje od 29) -- použijte

Eratostenovo síto podobně jako v příkladu "primes.c" a začněte prvočíslem 29.

Velikost bitového pole musí odpovídat velikosti obrazových dat RGB.

Program použije error_exit v případě chyby čtení souboru (chybný formát),

a v případě, že zpráva není korektně ukončena '\0'. Předpokládejte možnost uložení textu zprávy ve formátu UTF-8.

Použijte program "make" pro překlad/sestavení programu.

Testovací příkaz: ./steg-decode du1-obrazek.ppm

Zájemci si mohou vytvořit i program "steg-encode.c" (nehodnotí se).

Zamyslete se nad (ne)vhodností použití implementačních limitů.

(8b)

Zařídte, aby příkaz "make" bez parametrů vytvořil všechny spustitelné soubory pro DU1. Při změně kteréhokoli souboru musí přeložit jen změněný

soubor a závislosti. Pokud bude Makefile vypadat jako skript, odečtou se 3b.

Testovací obrázek: [du1-obrazek.ppm](#)

C) Obecné pokyny pro vypracování domácích úkolů (rev 21.2.2022)

* Pro úkoly v jazyce C používejte ISO C11 (soubory *.c)
Použití nepřenositelných konstrukcí není dovoleno.

* Úkoly zkontrolujte překladačem například takto:

```
gcc -g -std=c11 -pedantic -Wall -Wextra priklad1.c
```

místo gcc můžete použít i jiný překladač.

V souvislosti s tím napište do poznámky na začátku souboru jméno překladače, kterým byl program přeložen (implicitní je verze GNU C instalovaná na serveru merlin).

Pro ověření správnosti paměťových operací zkuste extra parametry pro gcc (Makefile: CFLAGS += -fsanitize=address, LDFLAGS += -fsanitize=address).

- * Programy pište, pokud je to možné, do jednoho zdrojového souboru. Dodržujte předepsaná jména souborů.
- * Na začátek každého souboru napište poznámku, která bude obsahovat jméno, fakultu, označení příkladu a datum.

Příklad:

```
// primes.c
// Řešení IJC-DU1, příklad a), 20.3.2111
// Autor: Jára Cimrman, FIT
// Přeloženo: gcc 11.2
// ...popis příkladu - poznámky, omezení, atd
```

- * Úkoly je nutné zabalit programem zip takto:
zip xcimrm99.zip *.c *.h Makefile

Jméno xcimrm99 nahradíte vlastním. ZIP neobsahuje adresáře.

Každý si zkontroluje obsah ZIP archivu jeho rozbalením v prázdném adresáři a napsáním "make run".

- * Řešení se odevzdává elektronicky v IS FIT (velikost souboru je omezena)
- * Posílejte pouze nezbytně nutné soubory -- ne *.EXE !
- * Úkoly neodevzdané v termínu budou za 0 bodů.
- * Opsané úkoly budou hodnoceny 0 bodů pro všechny zúčastněné a to bez výjimky (+bonus v podobě návštěvy u disciplinární komise).

Poslední modifikace: 22. February 2022

Pokud naleznete na této stránce chybu, oznamte to dopisem na adresu peringer AT fit.vutbr.cz