

Despre limbajul C

- dezvoltat în 1972 la *AT&T Bell Laboratories* de Dennis Ritchie
- folosit pentru scrierea de sisteme de operare și utilitare (C dezvoltat inițial sub UNIX, apoi UNIX a fost rescris în C)
- carte: Brian Kernighan, Dennis Ritchie: [The C Programming Language](#) (1978)

Un limbaj vechi, dar în evoluție

- standardul ANSI C, 1988 (American National Standards Institute)
- versiunea curentă: C99 (standard ISO 9899)

De ce folosim C?

- foarte *versatil*: acces direct la reprezentarea binară a datelor, libertate în lucrul cu memoria, bună interfață cu hardware
- limbaj *matur*, bază mare de cod (biblioteci pentru multe scopuri)
- *eficient*: compilatoare bune, generează cod compact, rapid
- **ATENȚIE**: foarte ușor de făcut *erori*!

Calcul, funcții și programe

Ce face un program?

- *citește* niște *date de intrare*
- le *prelucrează* prin niște *calcul* (matematice)
- *produce* (scrie) niște *rezultate*

În matematică, efectuăm calcul cu ajutorul *funcțiilor*:

- *cunoaștem* diverse funcții (sin, cos, etc.)
- *definim* funcții noi (depinzând de problemă)
- *combinăm* funcțiile existente și definite de noi
- și le *folosim* într-o anumită ordine

Toate aceste aspecte le întâlnim și în programare

Funcții în matematică și în C

Exemplu: funcția de ridicare la pătrat pentru întregi

$sqr : \mathbb{Z} \rightarrow \mathbb{Z}$	<pre>int sqr(int x) { return x * x; }</pre>
$sqr(x) = x \cdot x$	

Definiția unei funcții conține:

- *antetul* funcției: specifică un domeniu de valori (întregi), numele funcției și parametrii acesteia (un singur parametru, întreg)
- *corpul* funcției: aici, o singură *instrucțiune* (`return`) cu o *expresie* care dă valoarea funcției (pornind de la parametri)

Limbajul are *reguli* precise de scriere (*sintaxa*):

- diversele elemente scrise într-o anumită *ordine*;
- se folosesc *separatori* pentru a le delimita precis: () ; { }

O a doua funcție

Ridicarea la pătrat pentru numere *reale*

$sqr_f : \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}$	<pre>float sqr_f(float x) { return x * x; }</pre>
$sqr_f(x) = x \cdot x$	

- o altă funcție decât cea dinainte: alt domeniu de definiție și de valori
- trebuie să-i dăm alt nume dacă o folosim în același program
- strict vorbind și operația `*` e alta, fiind definită pe altă mulțime

Cuvintele `int`, `float` denotă *tipuri*.

Un *tip* e o *mulțime de valori* împreună cu un *set de operații* permise pentru aceste valori.

Alt tip pentru reali: `double` (dublă precizie)
recomandabil față de `float` (și folosit de funcțiile standard).

Întregi, reali și operații matematice

Există diferențe importante între tipuri numerice în C și matematică.

- în matematică, $\mathbb{Z} \subset \mathbb{R}$, ambele sunt infinite, \mathbb{R} e densă
- în C, `int` și `float` sunt tipuri finite; realii au precizie finită

Constantele numerice au tip determinat de modul de scriere:

- 2 e un întreg, 2.0 e un real
- putem scrie un real în notație științifică: 1.0e-3 în loc de 0.001
- sunt echivalente scrierile 1.0 și 1. respectiv 0.1 și .1
- unele operații sunt diferite pentru întregi și reali:

Împărțirea întreagă e împărțire cu rest !!!
 $7 / 2$ dă valoarea 3, pe când $7.0 / 2.0$ dă valoarea 3.5
 $-7 / 2$ dă valoarea -3, deci la fel cu $-(7 / 2)$

Operatorul *modulo* (scris `%`) e definit doar pentru întregi.
 $9 / 5$ este 1 $9 \% 5$ este 4 $9 / -5$ este -1 $9 \% -5$ este 4
 $-9 / 5$ este -1 $-9 \% 5$ este -4 $-9 / -5$ este 1 $-9 \% -5$ este -4

semnul restului e același cu semnul deîmpărțitului

e valabilă egalitatea $a == a / b * b + a \% b$ (ecuația împărțirii cu rest)

Puțină terminologie

- *cuvinte cheie*: au un înțeles predefinit (nu poate fi schimbat)
- Exemple: instrucțiuni (`return`), tipuri (`int`, `float`, `double`), etc.

- *identificatori* (de ex. `sqr`, `x`) aleși de programator pentru a denumi funcții, parametri, variabile, etc.

Def.: Un identificator e o secvență de caractere formată din litere (mari și mici), liniuța de subliniere `_` și cifre, care nu începe cu o cifră și nu este un cuvânt cheie

Exemple: `x3`, `a12_34`, `_exit`, `main`, `printf`, `int16_t`

- *constante* (numerice: -2, 3.14; mai târziu: caractere, șiruri)

- *semne de punctuație*, cu diverse semnificații:

`*` e un operator

`{ }` delimitează sfârșitul unei instrucțiuni

parantezele `()` grupează parametrii unei funcții sau o subexpresie

acoladele `{ }` grupează instrucțiuni sau declarații etc.

Funcții cu mai mulți parametri

Exemplu: discriminantul ecuației de gradul II: $a \cdot x^2 + b \cdot x + c = 0$

```
float discrim(float a, float b, float c)
{
    return b * b - 4 * a * c;
}
```

Între parantezele rotunde () din antetul funcției putem specifica oricâți parametri, fiecare cu tipul propriu, separați prin virgulă.

Apelul de funcție

Până acum, am *definit* funcții, fără să le folosim.

Valoarea unei funcții poate fi folosită într-o expresie cu aceeași sintaxă ca și în matematică: *funcție(parametru, parametru, ..., parametru)*
Exemplu: în discriminantul dinainte, puteam scrie:

```
return sqrt(b) - 4 * a * c;
```

Sau putem defini:

```
int cube(int x)
{
    return x * sqrt(x);
}
```

IMPORTANT: înainte de a folosi orice identificator (nume) în C, el trebuie să fie *declarat* (trebuie să știm ce reprezintă)

⇒ Exemplele sunt corecte dacă *sqrt* respectiv *sqrt* sunt definite *înainte* de *discrim*, respectiv *cube* în program.

Un prim program C

```
int main(void)
{
    return 0;
}
```

- cel mai mic program: nu face nimic !
- orice program conține funcția *main* și e executat prin apelarea ei (programul poate conține și alte funcții)
- în acest caz: funcția nu are parametri (*void*)
 void e un cuvânt cheie pentru tipul vid (fără nici un element)
- cf. standard: *main* returnează un cod întreg către sistemul de operare (convenție: 0 pt. terminare cu succes, ≠ 0 pt. cod de eroare)

Un program comentat

```
/* Acesta este un comentariu */
int main(void) // comentariu pana la capat de linie
{
    /* Acesta e un comentariu pe mai multe linii
       obisnuit, aici vine codul programului */
    return 0;
}
```

- programele pot conține comentarii, înscrise între */** și **/* sau începând cu *//* și terminându-se la capătul liniei
- orice conținut între aceste caractere nu are nici un efect asupra generării codului și execuției programului
- programele *trebuie* comentate
 - pentru ca un cititor să le înțeleagă (alții, sau noi, mai târziu)
 - ca documentație și specificație: funcționalitate, restricții, etc.
 - ce reprezintă parametrii funcțiilor, rezultatul, variabilele, ce condiții trebuie îndeplinite, cum se comportă la eroare

Tipărirea (scrierea)

```
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    printf("hello, world!\n"); // tipareste un text
    return 0;
}
```

- *printf* (de la "print formatted"): o funcție standard (N.B.: *printf* nu este *instrucțiune* sau *cuvânt cheie*)
- e apelată aici cu un parametru șir de caractere
- constantele șir de caractere: incluse între ghilimele " "
- *\n* este notația pentru caracterul de linie nouă
- prima linie e o *directivă de preprocesare*, include fișierul *stdio.h* cu *declarațiile* funcțiilor standard de intrare / ieșire
- *declarația* = informațiile (nume, parametri) necesare pentru folosire
- *implementarea* (codul obiect, compilat): într-o bibliotecă din care compilatorul ia cele necesare pentru generarea programului executabil

Tipărirea unei valori numerice

```
#include <math.h> #include <stdio.h>
#include <stdio.h> int sqrt (int x) { return x * x; }
int main(void) int main(void)
{ {
    printf("cos(0) = "); printf("2 ori -3 la patrat e ");
    printf("%f", cos(0)); printf("%d", 2 * sqrt(-3));
    return 0; return 0;
} }
```

Pentru a tipări valoarea unei expresii, *printf* ia două argumente:

- un șir de caractere (specificator de format):
 %d (întreg, *decimal*), *%f* (real, *floating point*)
- expresia, al cărei tip trebuie să fie compatibil cu cel indicat (verificarea cade în sarcina programatorului !!!)

Secvențierea: instrucțiunile unei funcții se execută *una după alta*

- excepții: instrucțiunea *return* încheie execuția funcției (după ea nu se mai execută nimic)

Funcții definite pe cazuri

$$\text{abs} : \mathbb{Z} \rightarrow \mathbb{Z} \quad \text{abs}(x) = \begin{cases} x & x \geq 0 \\ -x & \text{altfel} \end{cases}$$

Cu cele discutate până acum, nu putem defini această funcție în C.

Valoarea funcției nu e dată de o singură expresie, ci de una din două expresii diferite (x sau $-x$), în funcție de o condiție ($x \geq 0$ sau nu)

⇒ e necesară o facilitate de limbaj pentru a *decide* valoarea pe care o ia o expresie în funcție de valoarea unei condiții (adevărat/fals)

Funcții definite pe mai mult de două cazuri

$$\text{sgn} : \mathbb{Z} \rightarrow \{-1, 0, 1\} \quad \text{sgn}(x) = \begin{cases} -1 & x < 0 \\ 0 & x = 0 \\ 1 & x > 0 \end{cases}$$

Chiar cu operatorul condițional nu putem transcrie funcția direct în C (el permite doar decizia cu două ramuri (adevărat/fals), nu cu un număr mai mare de condiții / ramuri)

⇒ trebuie să descompunem calculul funcției *sgn* (de fapt decizia asupra valorii parametrului x)

– *descompunerea în subprobleme* mai mici: principiu *foarte important* în rezolvarea de probleme

Rescriem funcția cu o singură decizie în fiecare punct:

$$\text{sgn}(x) = \begin{cases} \text{dacă } x < 0 & -1 \\ \text{altfel } (x \geq 0) & \begin{cases} \text{dacă } x = 0 & 0 \\ \text{altfel } (x > 0) & 1 \end{cases} \end{cases}$$

Să înțelegem: apelul de funcție

```
#include <stdio.h>
int sqr(int x) {
    printf("Patratul lui %d e %d\n", x, x*x);    x6 = (x · x2)2
    return x * x;
}
int main(void) {
    printf("2 la a 6-a e %d\n",                În ce ordine se
        sqr(2 * sqr(2)));                      scrie pe ecran ?
    return 0;
}
```

În C, transmiterea parametrilor la funcții se face *prin valoare*
 – se *valuează* (calculează valoarea) toate argumentele funcției
 – valorile se atribuie la *parametrii formali* (numele din def. fct.)
 – apoi se începe execuția funcției cu aceste valori

Operatorul condițional ? : în C

O *expresie condițională* în C are sintaxa: *condiție ? expr1 : expr2*
 – dacă condiția e adevărată, se evaluează doar *expr1*, și întreaga expresie ia valoarea acesteia
 – dacă e falsă, se evaluează doar *expr2* și întreaga expresie ia valoarea acesteia

```
int abs(int x)
{
    return x >= 0 ? x : -x;    // operator minus unar
}
```

Operatori de comparație în C: == (egalitate), != (diferit), <, <=, >, >=
 IMPORTANT! Testul de egalitate în C e == și nu = simplu !!!

Obs.: Funcția *abs* exist ca funcție standard, declarată în *stdlib.h*

Scrierea unei funcții pe mai multe cazuri în C

$$\text{sgn}(x) = \begin{cases} \text{dacă } x < 0 & -1 \\ \text{altfel } (x \geq 0) & \begin{cases} \text{dacă } x = 0 & 0 \\ \text{altfel } (x > 0) & 1 \end{cases} \end{cases}$$

```
int sgn (int x)
{
    return x < 0 ? -1
           : x == 0 ? 0 : 1;
}
```

– putem grupa arbitrar de mulți operatori ? :
 – *expr1* și *expr2* pot fi la rândul lor expresii condiționale
 – într-o expresie scrisă corect, un : corespunde univoc unui ?

Să înțelegem: apelul de funcție

În exemplu: programul începe cu execuția lui *main*, deci tipărirea *printf*
 – *printf* are nevoie de valoarea argumentelor sale. Prima se știe (o *constantă șir*), a doua trebuie *calculată*: *sqr(2 * sqr(2))*
 – pentru a efectua apelul *exterior* al lui *sqr* trebuie știut argumentul, adică *2 * sqr(2)*. Deci se efectuează întâi apelul *interior*, *sqr(2)*
 ⇒ ordinea: *sqr(2)*, apoi *sqr(8)*, apoi *printf* din *main*

Cum s-ar mai putea altfel, dar **NU se face** în C:

NU: funcția începe execuția și își calculează argumentele la nevoie
 – *printf* ar tipări întâi *2 la puterea 6 e*, apoi îi trebuie valoarea
 – ar apela *sqr* exterior care scrie *Patratul lui*, apoi îi trebuie *x*
 – ar apela *sqr(2)* care scrie *Patratul lui 2 e 4*, returnează *4*, etc.
NU: se substituie *expresiile* argument pentru parametrii funcției
 – din *printf* s-ar apela *sqr* exterior cu *expresia 2 * sqr(2)*
 – pt. a calcula *(2*sqr(2))*(2*sqr(2))* s-ar apela *sqr(2)* de două ori

⇒ În C, o funcție calculează numai cu *valori*, niciodată cu *expresii*