

Программирование на языке Си

1. [Введение](#)
2. [Переменные](#)
3. [Ввод и вывод](#)
4. [Ветвления](#)
5. [Сложные условия](#)
6. [Циклы](#)
7. [Циклы с условием](#)
8. [Оператор выбора](#)
9. [Отладка программ](#)
10. [Графика](#)
11. [Графики функций](#)
12. [Процедуры](#)
13. [Анимация](#)
14. [Функции](#)
15. [Случайные числа](#)

Программирование на языке Си

Тема 1. Введение

Алгоритм

Алгоритм – это четко определенный план действий для исполнителя.

Свойства алгоритма

- **дискретность**: состоит из отдельных шагов (команд)
- **понятность**: должен включать только команды, известные исполнителю (входящие в СКИ)
- **определенность**: при одинаковых исходных данных всегда выдает один и тот же результат
- **конечность**: заканчивается за конечное число шагов
- **массовость**: может применяться многократно при различных исходных данных
- **корректность**: дает верное решение при любых допустимых исходных данных

Программа

Программа – это

- алгоритм, записанный на каком-либо языке программирования
- набор команд для компьютера

Команда – это описание действий, которые должен выполнить компьютер.



- откуда взять исходные данные?
- что нужно с ними сделать?
- куда поместить результат?

Языки программирования

- **Машинно-ориентированные (низкого уровня)** - каждая команда соответствует одной команде процессора (ассемблер)
- **Языки высокого уровня** – приближены к естественному (английскому) языку, легче воспринимаются человеком, **не зависят от конкретного компьютера**
 - *для обучения*: Бейсик, ЛОГО, Паскаль
 - *профессиональные*: Си, Фортран, Паскаль
 - *для задач искусственного интеллекта*: Пролог, ЛИСП
 - *для Интернета*: JavaScript, Java, Perl, PHP, ASP

Язык Си

1972-1974 – Б. Керниган, Д. Ритчи

-  высокая скорость работы программ
- много возможностей
- стал основой многих современных языков (*C++*, *C#*, *Javascript*, *Java*, *ActionScript*, *PHP*)
-  много шансов сделать ошибку, которая не обнаруживается автоматически

Простейшая программа

главная (основная) программа
всегда имеет имя *main*

```
main()  
{  
  
}  
}
```

начало
программы

«тело»
программы
(основная
часть)

конец
программы



Что делает эта программа?

Что происходит дальше?

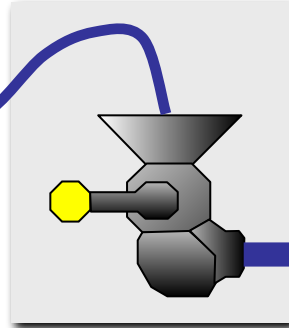
текст программы на Си или Си++

first.cpp

```
main ()
{
}
```

исходный файл

транслятор



first.o

```
ЪBzЦ2?|ё3БKa
n/36ШпlC+И-
Ц3_5MyPЧ6
s6bd^:/@:лЖ1_
```

объектный файл

стандартные
функции



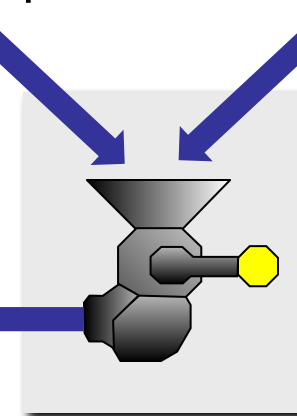
- по исходному файлу можно восстановить остальные
- исполняемый файл можно запустить

first.exe

```
MZPo:ЄPэ_e3"!_
`кп,ЦbЄ-Щр1
G_БАС,
_Ощяхя9жФ
```

исполняемый файл

редактор
связей
(компоновка)



Вывод текста на экран

include = ВКЛЮЧИТЬ

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

файл *stdio.h*:
описание
стандартных
функций ввода
и вывода

вызов стандартной
функции

printf = *print format*
(форматный вывод)

этот текст
будет на
экране

Оболочка Dev C ++ 4.9

IDE = *Integrated Development Environment*

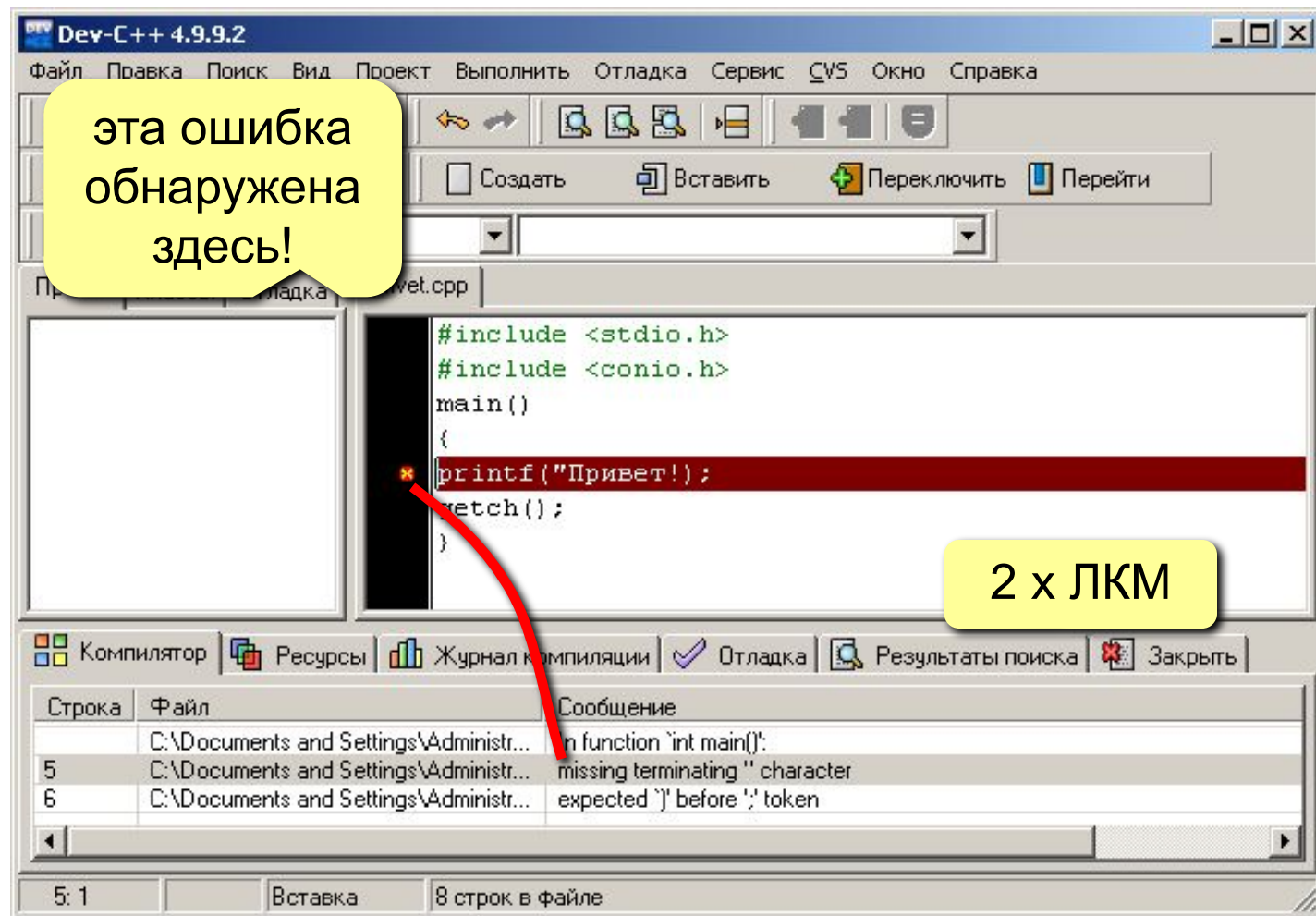
интегрированная среда разработки:

- **текстовый редактор** для создания и редактирования текстов программ
- **транслятор** для перевода текстов программ на Си и Си++ в команды процессора
- **КОМПОНОВЩИК** для создания исполняемого файла (EXE-файла), подключаются стандартные функции
- **отладчик** для поиска ошибок в программах

Управление клавишами

Новый файл (Создать)	Ctrl+N	
Открыть файл	Ctrl+O	
Сохранить файл	Ctrl+S	
Закреть окно с программой	Ctrl-F4	
Запуск программы	F9	
Отменить	Ctrl-Z	
Восстановить отмененное	Shift-Ctrl-Z	

Где ошибки?



Ошибка может быть в конце предыдущей строки!

Наиболее «популярные» ошибки

xxx.h: No such file or directory

не найден заголовочный файл 'xxx.h' (неверно указано его имя, он удален или т.п.)

'xxx' undeclared (first use this function)

функция или переменная 'xxx' неизвестна

missing terminating " character

не закрыты кавычки "

expected ;

нет точки с запятой в конце оператора **в предыдущей строке**

expected }

не закрыта фигурная скобка

Ждем нажатия любой клавиши

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
main ()
{
printf("Привет!"); // вывод на экран
getch(); /* ждать нажатия клавиши */
}
```

файл **conio.h**: описание функций для работы с клавиатурой и монитором

комментарий до конца строки

ждать нажатия на любую клавишу

комментарий между /* и */

Переход на новую строку

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
main ()
{
printf ("Привет, \n Вася!");
getch ();
}
```

последовательность
\n (код 10)
переход на новую строку

на экране:

```
Привет ,
Вася!
```


Задания

«4»: Вывести на экран текст "лесенкой"

Вася

пошел

гулять

«5»: Вывести на экран рисунок из букв

Ж

ЖЖЖ

ЖЖЖЖЖ

ЖЖЖЖЖЖЖ

НН НН

ZZZZZ

Программирование на языке Си

Тема 2. Переменные

Что такое переменная?

Переменная – это ячейка в памяти компьютера, которая имеет имя и хранит некоторое значение.

- Значение переменной может меняться во время выполнения программы.
- При записи в ячейку нового значения старое стирается.

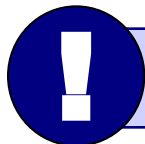
Типы переменных

- **int** – целое число (4 байта)
- **float** – вещественное число, *floating point* (4 байта)
- **char** – символ, *character* (1 байт)

Имена переменных

Могут включать

- латинские буквы (A-Z, a-z)
- знак подчеркивания _
- цифры 0-9



Имя не может начинаться с цифры!

НЕ могут включать

- русские буквы
- пробелы
- скобки, знаки +, =, !, ? и др.

Какие имена правильные?

AXby R&B 4Wheel Вася "PesBarbos"
TU154 [QuQu] _ABBA A+B

Объявление переменных

Объявить переменную = определить ее имя, тип, начальное значение, и выделить ей место в памяти.

```
main ()
```

```
{
i
f
```

целая и дробная
части отделяются
точкой

целая переменная a

вещественные
перемен

целые переменные
Tu104, I186 и Yak42

```
int Tu104, I186=23, Yak42;
```

```
float x=4.56, y, z;
```

вещественные
переменные x, y и z
x = 4,56

```
char c, c2='A', m;
```

СИМВОЛЬНЫЕ
переменные c, c2 и m
c2 = 'A'

```
}
```



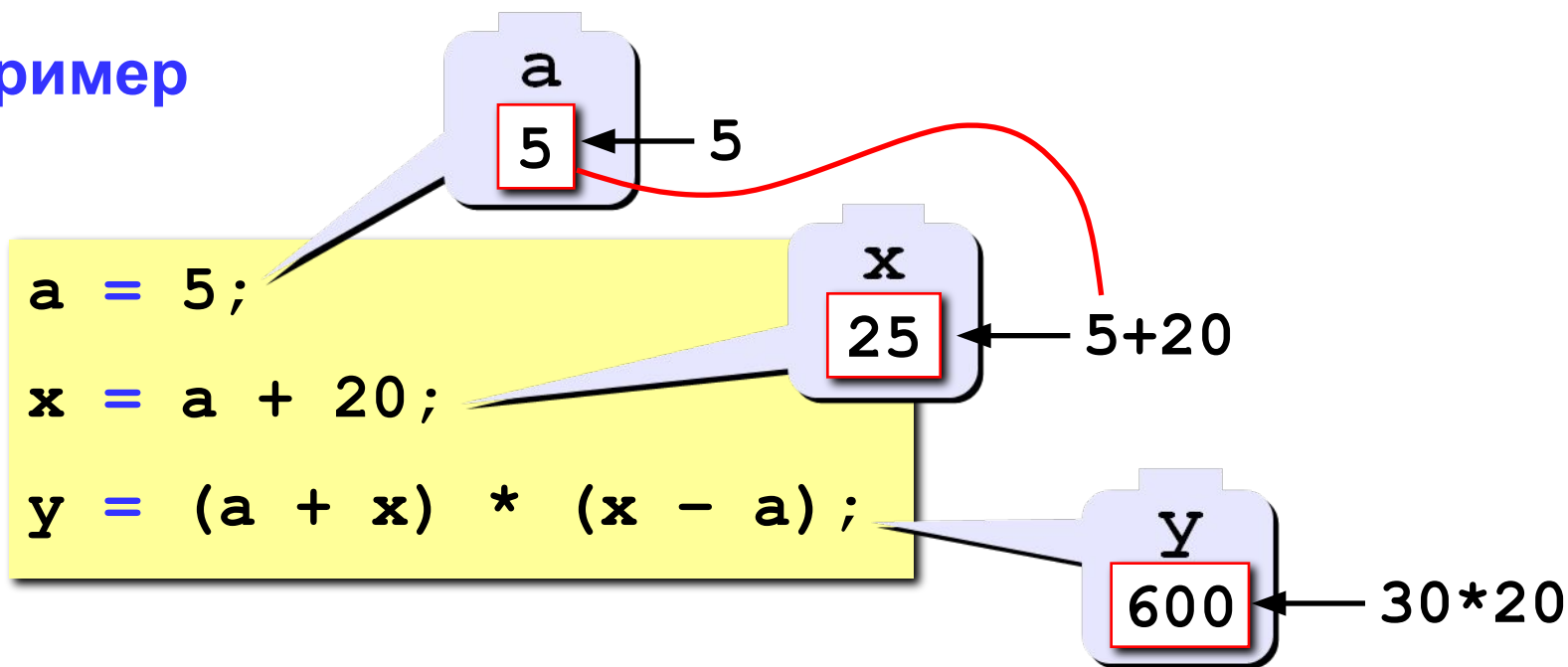
Если начальное значение не задано, в этой ячейке находится «мусор»!

Оператор присваивания

Оператор – это команда языка программирования высокого уровня.

Оператор присваивания служит для изменения значения переменной.

Пример



Оператор присваивания

Общая структура:

куда записать

что

имя переменной = выражение;

Арифметическое выражение может включать

- константы (постоянные)
- имена переменных
- знаки арифметических операций:

+ - * / %

умножение

деление

остаток от
деления

- вызовы функций
- круглые скобки ()



Для чего служат
круглые скобки?

Какие операторы неправильные?

```
main ()
{
    int a, b;
    float x, y;
    a = 5;
    10 = x;
    y = 7,8;
    b = 2.5;
    x = 2*(a + y);
    a = b + x;
}
```

имя переменной
должно быть слева
от знака =

целая и дробная часть
отделяются точкой

при записи вещественного
значения в целую
переменную **дробная**
часть будет отброшена

Особенность деления в Си

! При делении целых чисел остаток отбрасывается!

```
main ()
{
  int a = 7;
  float x;
  x = a / 4;
  x = 4 / a;
  x = float(a) / 4;
  x = 1.*a / 4;
}
```

1

0

1.75

1.75

Сокращенная запись операций в Си

полная запись	сокращенная запись
<code>a = a + 1;</code> инкремент	<code>a++;</code>
<code>a = a + b;</code>	<code>a += b;</code>
<code>a = a - 1;</code> декремент	<code>a--;</code>
<code>a = a - b;</code>	<code>a -= b;</code>
<code>a = a * b;</code>	<code>a *= b;</code>
<code>a = a / b;</code>	<code>a /= b;</code>
<code>a = a % b;</code>	<code>a %= b;</code>

Ручная прокрутка программы

```
main ()
{
    int a, b;
    a = 5;
    b = a + 2;
    a = (a + 2) * (b - 3);
    b = a / 5;
    a = a % b;
    a++;
    b = (a + 14) % 7;
}
```

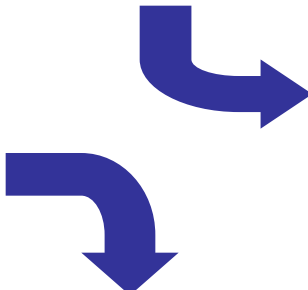
a	b
?	?
5	
	7
28	
	5
3	
4	
	4

Порядок выполнения операций

- вычисление выражений в скобках
- умножение, деление, % слева направо
- сложение и вычитание слева направо

2 3 5 4 1 7 8 6 9

$$z = (5*a*c + 3*(c-d)) / a * (b-c) / b;$$

$$x = \frac{a^2 + 5c^2 - d(a+b)}{(c+d)(d-2a)}$$


$$z = \frac{5ac + 3(c-d)}{ab} (b-c)$$

2 6 3 4 7 5 1 12 8 11 10 9

$$x = (a*a + 5*c*c - d*(a+b)) / ((c+d) * (d-2*a));$$

Программирование на языке Си

Тема 3. Ввод и вывод

Сложение двух чисел

Задача. Ввести два целых числа и вывести на экран их сумму.

Простейшее решение:

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
main ()
{
    int a, b, c;
    printf("Введите два целых числа\n");
    scanf ("%d%d", &a, &b);
    c = a + b;
    printf("%d", c);
    getch();
}
```

подсказка для
ввода

ВВОД ДВУХ
чисел с
клавиатуры

ВЫВОД результата

Ввод чисел с клавиатуры

scanf –
форматный ввод

формат ввода

адреса ячеек, куда
записать введенные
числа

```
scanf ("%d%d", &a, &b);
```

Формат – символная строка, которая показывает, какие числа вводятся (выводятся).

%d – целое число

%f – вещественное число

%c – 1 символ

%s – символная строка

&a – адрес
переменной **a**

ждать ввода с клавиатуры двух целых чисел (через пробел или *Enter*), первое из них записать в переменную **a**, второе – в **b**

7652

12

a – значение
переменной **a**

Что неправильно?

```
int a, b;
```

```
scanf ("%d", a);
```

```
scanf ("%d", &a, &b);
```

```
scanf ("%d%d", &a);
```

убрать пробел

```
scanf ("%d %d", &a, &b);
```

```
scanf ("%f%f", &a, &b);
```

&a

%d%d

&a, &b

%d%d

Вывод чисел на экран

здесь вывести
целое число

это число взять
из ячейки **c**

```
printf ("%d", c);
```

```
printf ("Результат: %d", c);
```

```
printf ("%d+%d=%d", a, b, c);
```

формат вывода

список значений

```
printf ("%d+%d=%d", a, b, a+b);
```

арифметическое
выражение

Вывод целых чисел

```
int x = 1234;  
printf ("%d", x);
```

1234

или "%i"

МИНИМАЛЬНОЕ
ЧИСЛО ПОЗИЦИЙ

или "%9i"

```
printf ("%9d", x);
```

1234

всего 9 позиций

5

4

Вывод вещественных чисел

```
float x = 123.4567;
printf ("%f", x);
```

123.456700

минимальное число
позиций, **6 цифр** в
дробной части

```
printf ("%9.3f",  
x);
```

123.456

всего 9 позиций,
3 цифры в дробной
части

```
printf ("%e", x);
```

1.234560e+02

стандартный вид:
1.23456·10²

```
printf ("%10.2e", x);
```

1.23e+02

всего 10 позиций,
2 цифры в дробной
части мантииссы

Полное решение

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
main()
{
    int a, b, c;
    printf("Введите два целых числа\n");
    scanf("%d%d", &a, &b);
    c = a + b;
    printf("%d+%d=%d", a, b, c);
    getch();
}
```

ЭТО ВЫВОДИТ
КОМПЬЮТЕР

Протокол:

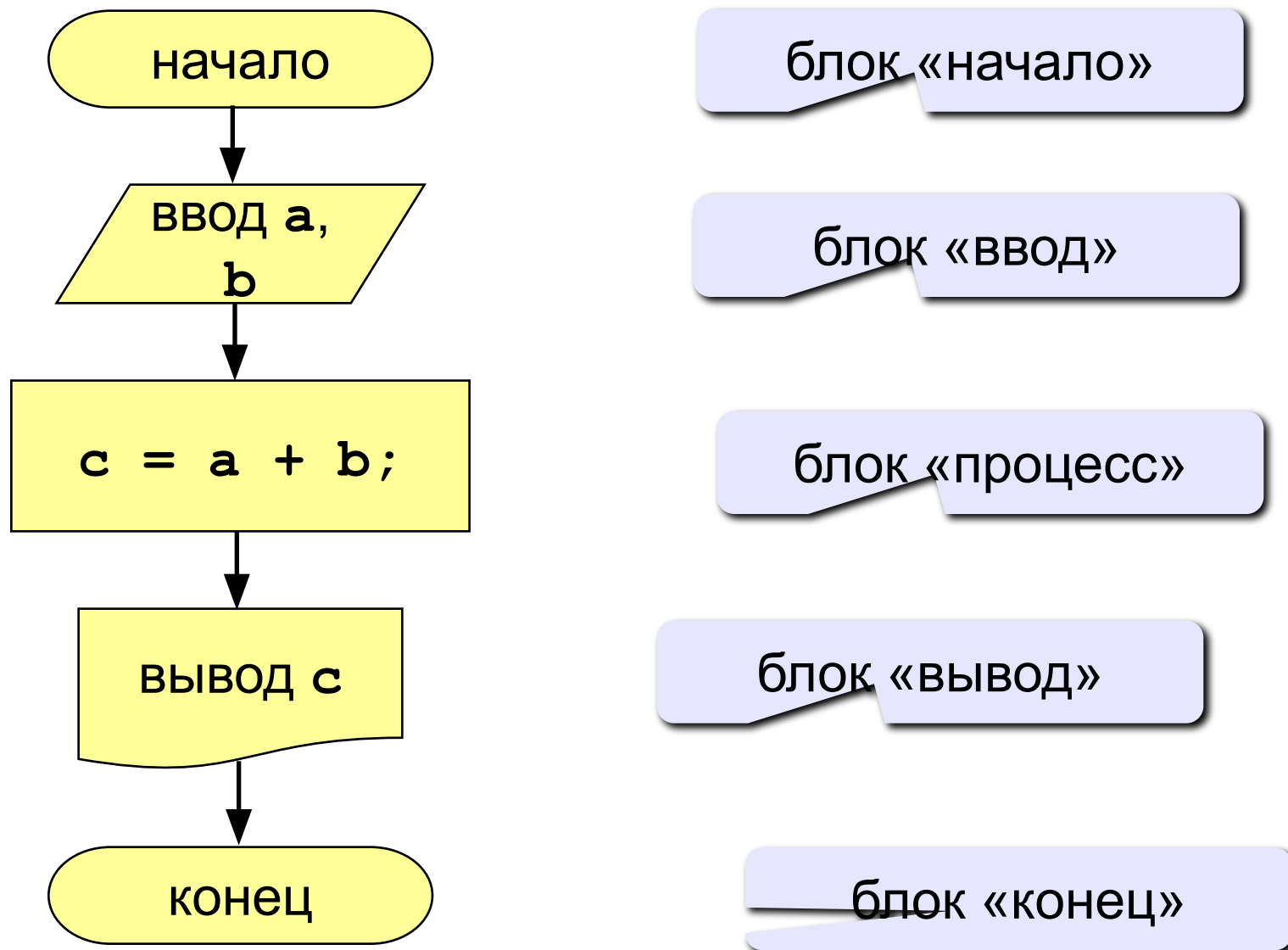
Введите два целых числа

25 30

25+30=55

ЭТО ВВОДИТ
ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ

Блок-схема линейного алгоритма



Задания

«4»: Ввести три числа, найти их сумму и произведение.

Пример:

Введите три числа:

4 5 7

$$4+5+7=16$$

$$4*5*7=140$$

«5»: Ввести три числа, найти их сумму, произведение и среднее арифметическое.

Пример:

Введите три числа:

4 5 7

$$4+5+7=16$$

$$4*5*7=140$$

$$(4+5+7) / 3 = 5.33$$

Программирование на языке Си

Тема 4. Ветвления

Разветвляющиеся алгоритмы

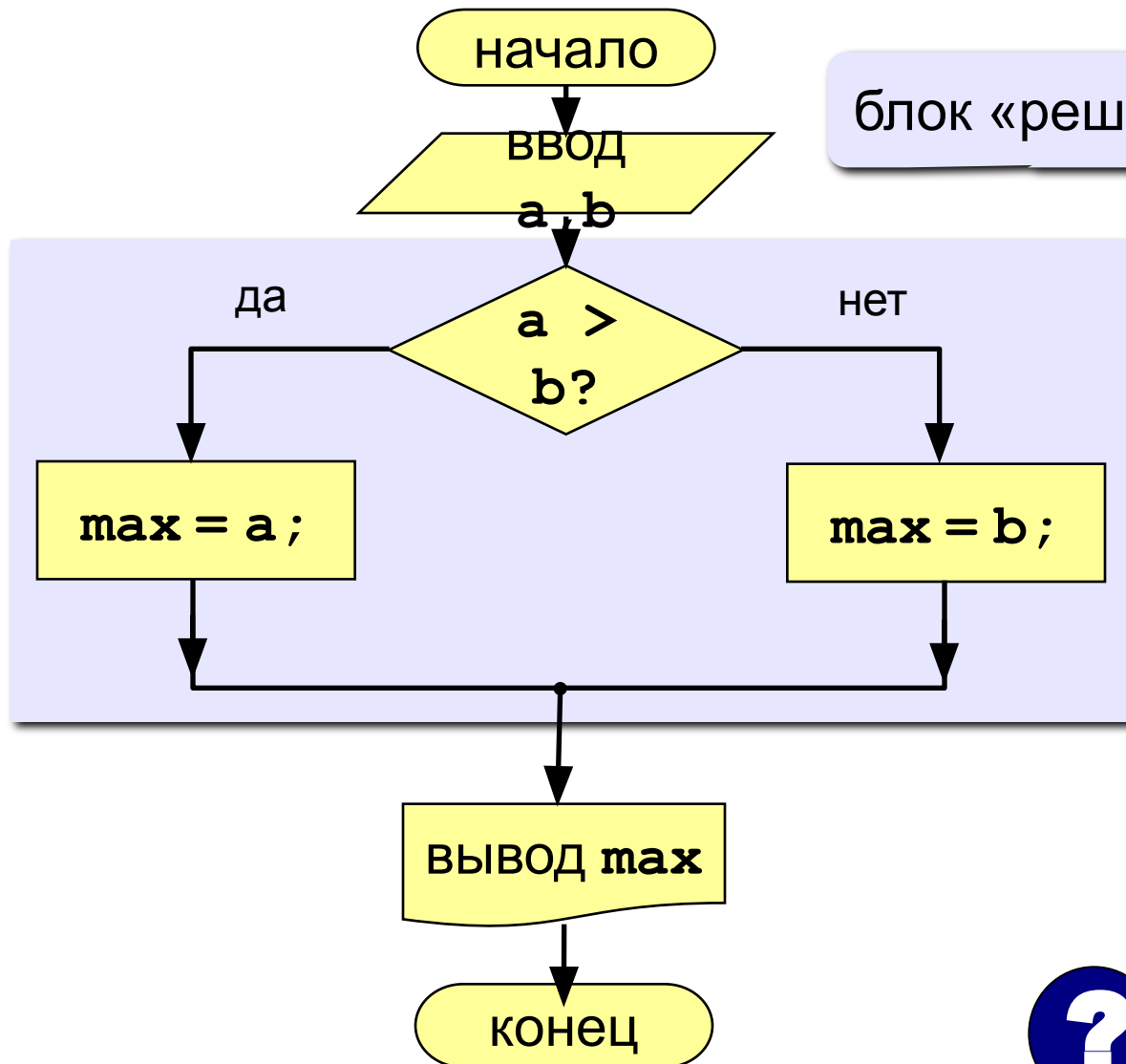
Задача. Ввести два целых числа и вывести на экран наибольшее из них.

Идея решения: надо вывести на экран первое число, если оно больше второго, или второе, если оно больше первого.

Особенность: действия исполнителя зависят от некоторых условий (*если ... иначе ...*).

Алгоритмы, в которых последовательность шагов зависит от выполнения некоторых условий, называются **разветвляющимися.**

Вариант 1. Блок-схема



блок «решение»

полная форма
ветвления



Если $a = b$?

Вариант 1. Программа

```
main ()
{
    int a, b, max;
    printf("Введите два целых числа\n");
    scanf("%d%d", &a, &b );
    if (a > b) {
        max = a;
    }
    else {
        max = b;
    }
    printf("Наибольшее число %d", max);
}
```

полная форма
условного
оператора

Условный оператор

```
if ( условие )
{
    // что делать, если условие верно
}
else
{
    // что делать, если условие неверно
}
```

Особенности:

- вторая часть (***else*** ...) может отсутствовать (неполная форма)
- если в блоке один оператор, можно убрать { }

Что неправильно?

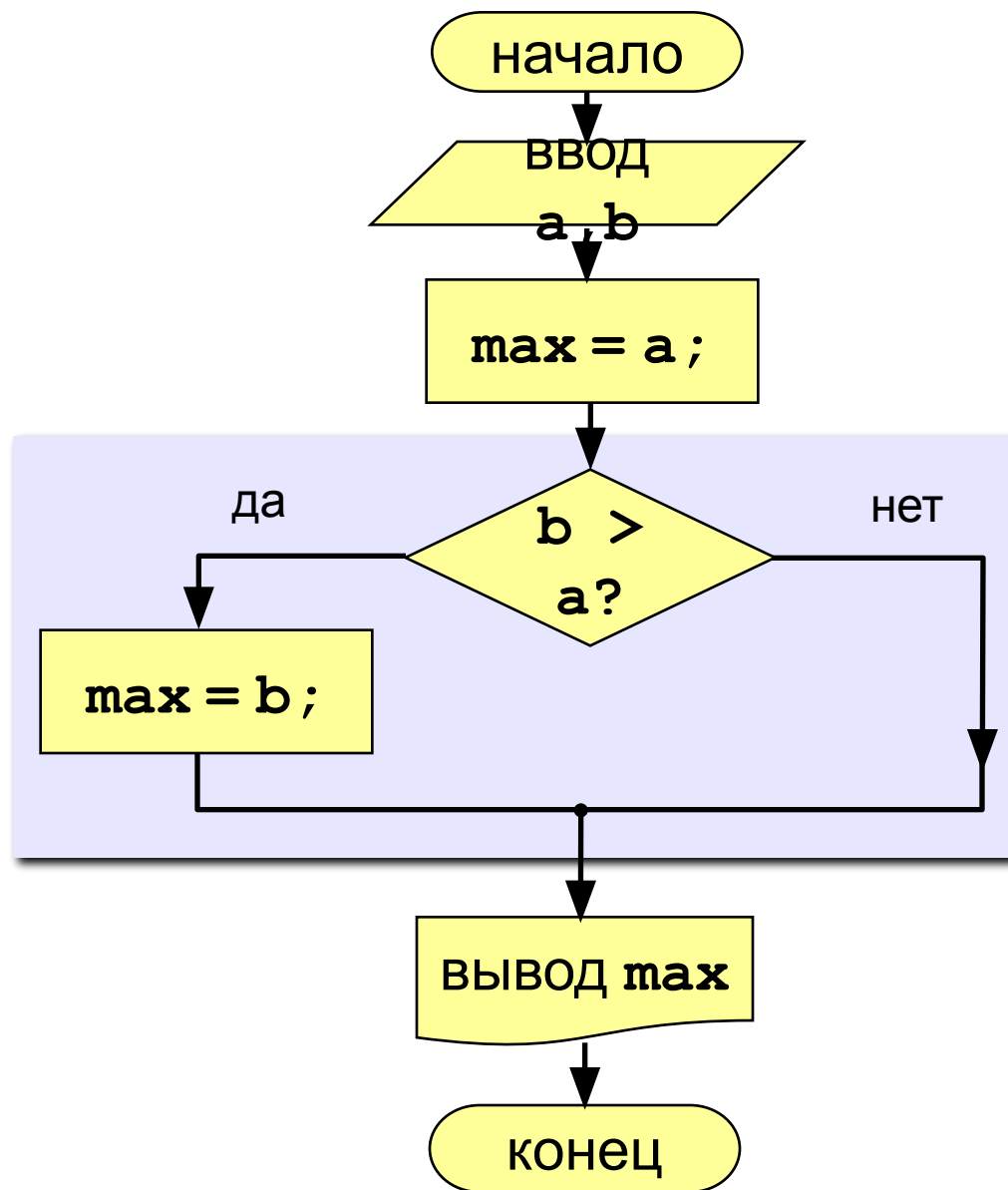
```
if ( a > b ) {  
    a = b;  
}  
else  
    b = a;
```

```
if ( a > b ) {  
    a = b; }  
else  
    b = a;
```

```
if ( a > b ) a = b;  
else  
    b = a;
```

```
if ( a > b ) {  
    a = b;  
    c = 2*a; }  
else  
    b = a;
```

Вариант 2. Блок-схема



неполная форма
ветвления

Вариант 2. Программа

```
main ()
{
    int a, b, max;
    printf("Введите два целых числа\n");
    scanf("%d%d", &a, &b );
    max = a;
    if (b > a)
        max = b;
    printf("Наибольшее число %d", max);
}
```

неполная форма
условного
оператора

Вариант 2Б. Программа

```
main ()
{
    int a, b, max;
    printf("Введите два целых числа\n");
    scanf("%d%d", &a, &b );
    max = b;
    if ( a > b )
        max = a;
    printf("Наибольшее число %d", max);
}
```

Задания

«4»: Ввести три числа и найти наибольшее из них.

Пример:

Введите три числа:

4 15 9

Наибольшее число 15

«5»: Ввести пять чисел и найти наибольшее из них.

Пример:

Введите пять чисел:

4 15 9 56 4

Наибольшее число 56

Программирование на языке Си

Тема 5. Сложные условия

Сложные условия

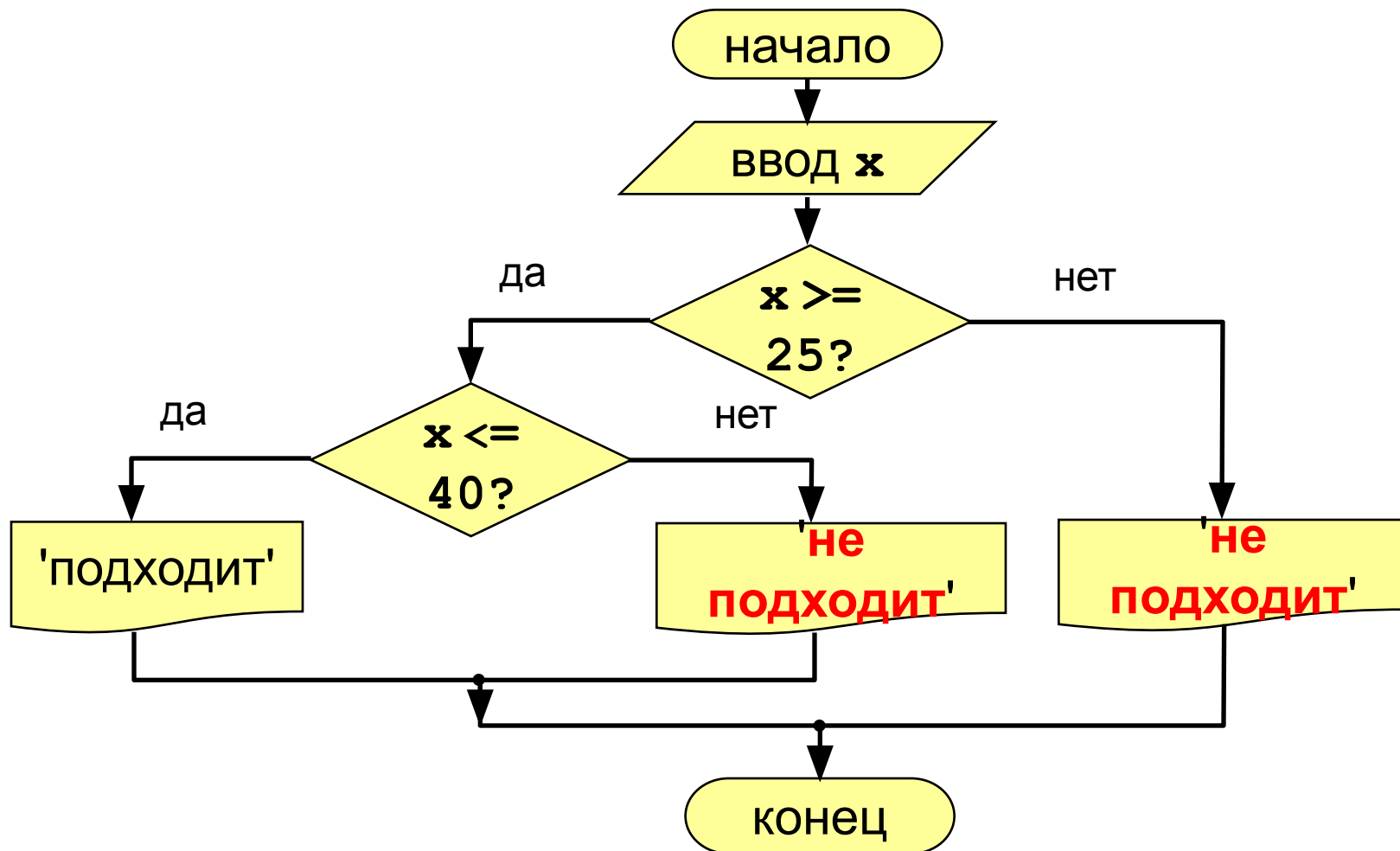
Задача. Фирма набирает сотрудников от 25 до 40 лет включительно. Ввести возраст человека и определить, подходит ли он фирме (вывести ответ «подходит» или «не подходит»).

Особенность: надо проверить, выполняются ли два условия одновременно.



Можно ли решить известными методами?

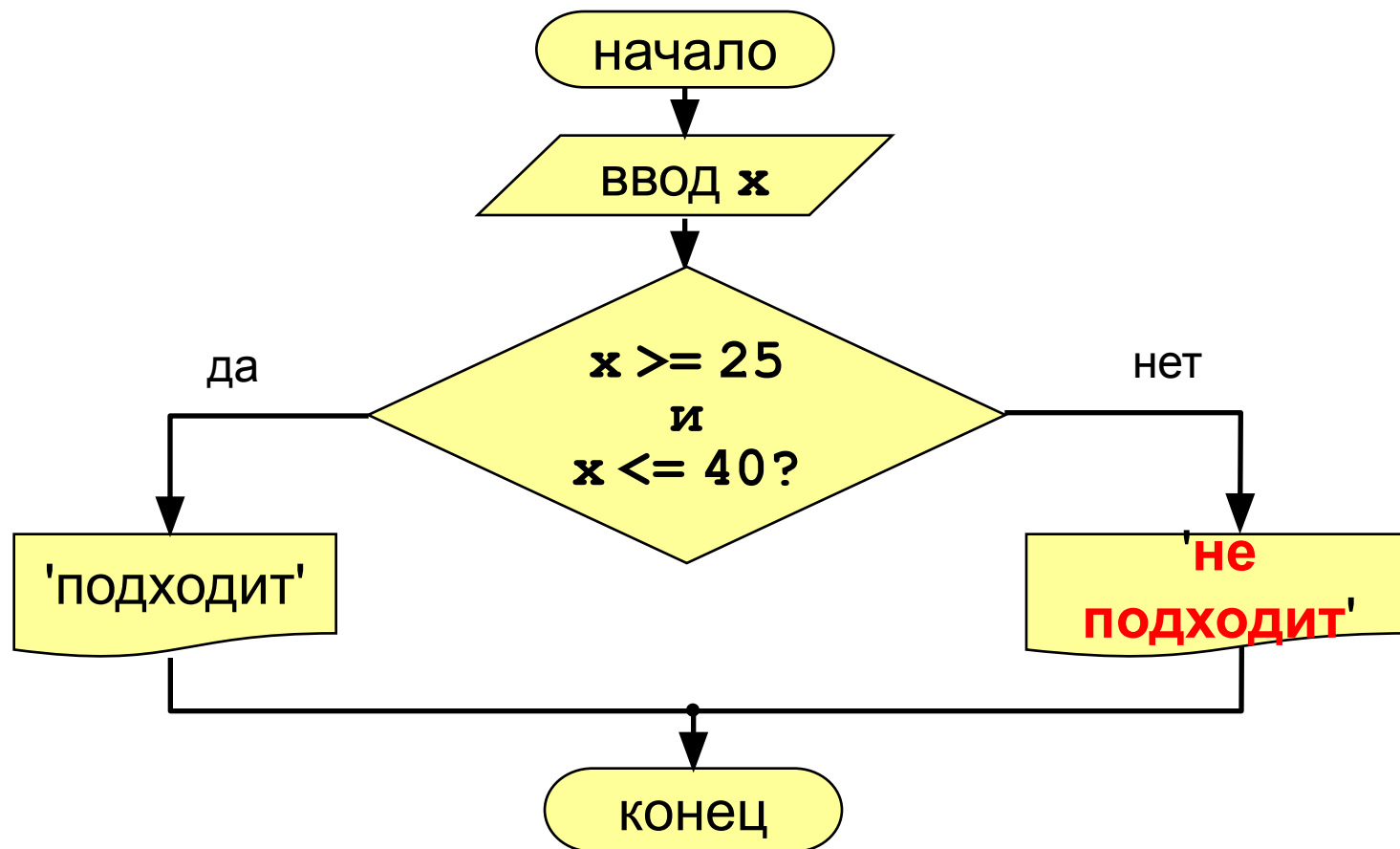
Вариант 1. Алгоритм



Вариант 1. Программа

```
main()  
{  
    int x;  
    printf("Введите возраст\n");  
    scanf("%d", &x);  
    if (x >= 25)  
        if (x <= 40)  
            printf("Подходит");  
        else printf("Не подходит");  
    else  
        printf("Не подходит");  
}
```

Вариант 2. Алгоритм



Вариант 2. Программа

```
main ()
{
int x;
printf("Введите возраст\n");
scanf("%d", &x);

if ( x >= 25 && x <= 40 )
    printf("Подходит");
else printf("Не подходит");
}
```

СЛОЖНОЕ
УСЛОВИЕ

Сложные условия

Сложное условие – это условие, состоящее из нескольких простых условий (отношений), связанных с помощью **логических операций**:

- !** – НЕ (*not*, отрицание, инверсия)
- &&** – И (*and*, логическое умножение, конъюнкция, одновременное выполнение условий)
- ||** – ИЛИ (*or*, логическое сложение, дизъюнкция, выполнение хотя бы одного из условий)

Простые условия (отношения)

< <= > >= == !=

равно

не равно

Сложные условия

Порядок выполнения сложных условий:

- выражения в скобках
- ! (НЕ, отрицание)
- <, <=, >, >=
- ==, !=
- && (И)
- || (ИЛИ)

Пример:

```
if ( 2 1 6 3 5 4
    !(a > b) || c != d && b == a)
{
    ...
}
```


Сложные условия

Истинно или ложно при $a = 2$; $b = 3$; $c = 4$;

$!(a > b)$

1

$a < b \ \&\& \ b < c$

1

$!(a \geq b) \ || \ c == d$

1

$a < c \ || \ b < c \ \&\& \ b < a$

1

$a > b \ || \ !(b < c)$

0

Для каких значений x истинны условия:

$x < 6 \ \&\& \ x < 10$

$x < 6 \ \&\& \ x > 10$

$x > 6 \ \&\& \ x < 10$

$x > 6 \ \&\& \ x > 10$

$x < 6 \ || \ x < 10$

$x < 6 \ || \ x > 10$

$x > 6 \ || \ x < 10$

$x > 6 \ || \ x > 10$

$(-\infty, 6)$	$x < 6$
\emptyset	
$(6, 10)$	
$(10, \infty)$	$x > 10$
$(-\infty, 10)$	$x < 10$
$(-\infty, 6) \cup (10, \infty)$	
$(-\infty, \infty)$	
$(6, \infty)$	$x > 6$

Задания

«4»: Ввести номер месяца и вывести название времени года.

Пример:

Введите номер месяца:

4

весна

«5»: Ввести возраст человека (от 1 до 150 лет) и вывести его вместе с последующим словом «год», «года» или «лет».

Пример:

Введите возраст:

24

Вам 24 года

Введите возраст:

57

Вам 57 лет

Программирование на языке Си

Тема 6. Циклы

Циклы

Цикл – это многократное выполнение одинаковой последовательности действий.

- цикл с **известным** числом шагов
- цикл с **неизвестным** числом шагов (цикл с условием)

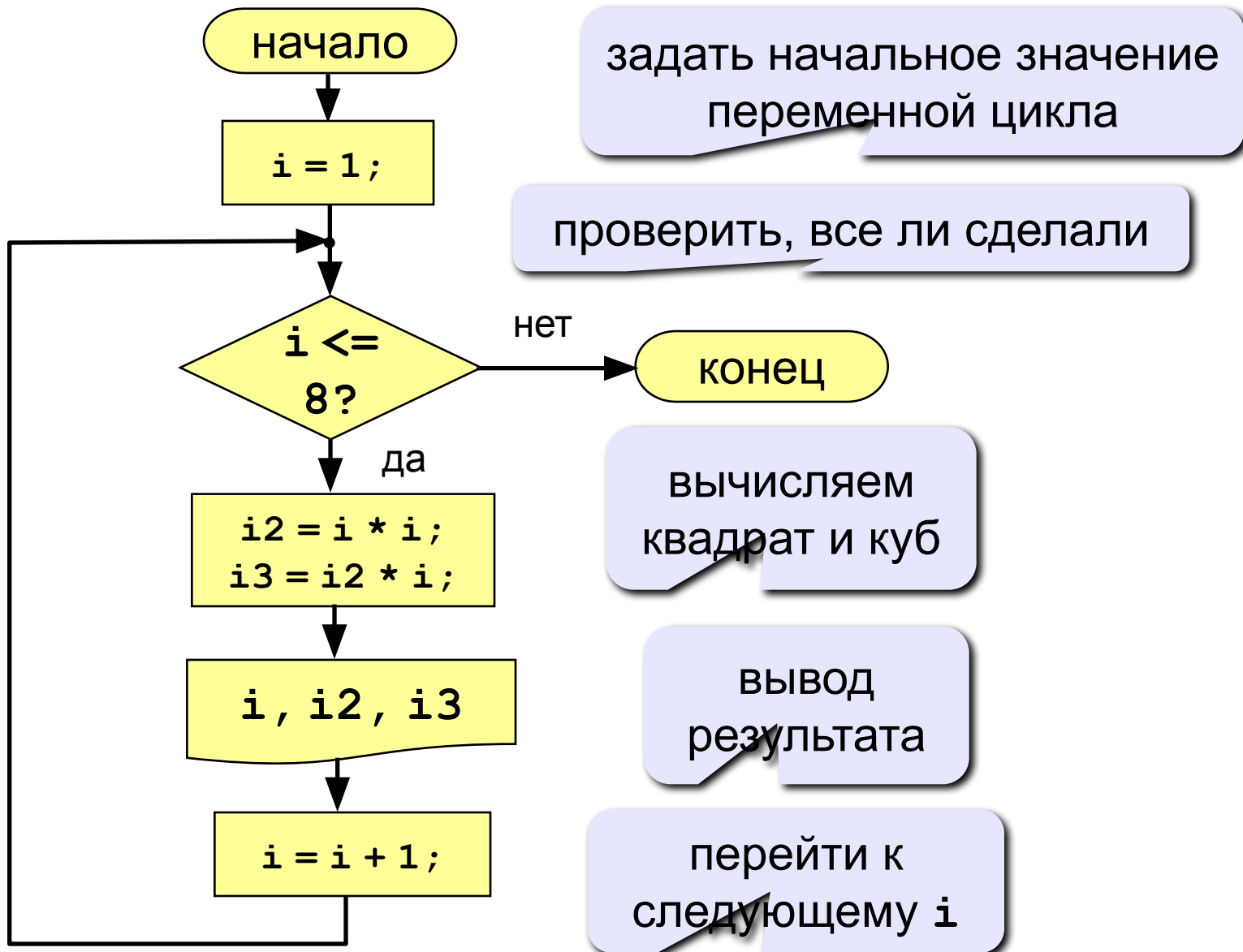
Задача. Вывести на экран квадраты и кубы целых чисел от 1 до 8 (от **a** до **b**).

Особенность: одинаковые действия выполняются 8 раз.

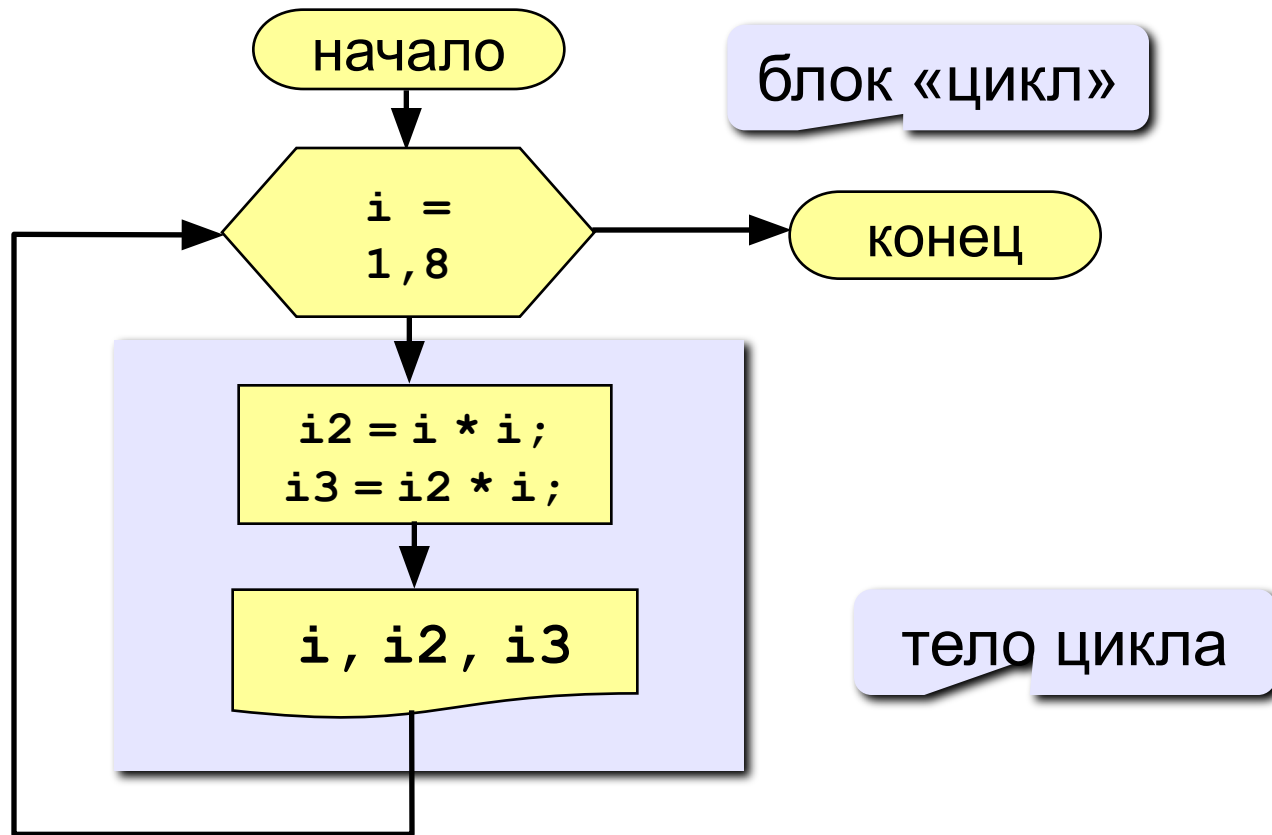


Можно ли решить известными методами?

Алгоритм



Алгоритм (с блоком «цикл»)



Программа

```
main ()
```

```
{
int i, i2, i3;
```

переменная цикла

начальное
значение
заголовков
цикла

конечное
значение

ЦИКЛ

```
for (i=1; i<=8; i++)
```

начало цикла

изменение на
каждом шаге:
`i=i+1`

```
{
i2 = i*i;
```

```
i3 = i2*i;
```

```
printf("%4d %4d %4d\n", i, i2,
i3);
```

тело цикла

конец цикла

ровные
столбики

```
}
```

Цикл с уменьшением переменной

Задача. Вывести на экран квадраты и кубы целых чисел от 8 до 1 (в обратном порядке).

Особенность: переменная цикла должна уменьшаться.

Решение:

```
for ( i = 8; i >= 1; i -- )
{
    i2 = i*i;
    i3 = i2*i;
    printf("%4d %4d %4d\n", i, i2, i3);
}
```


Цикл с переменной

```
for (начальные значения;  
     условие продолжения цикла;  
     изменение на каждом шаге)  
{  
  // тело цикла  
}
```

Примеры:

```
for (a = 2; a < b; a += 2) { ... }
```

```
for (a = 2, b = 4; a < b; a += 2) { ... }
```

```
for (a = 1; c < d; x++) { ... }
```

```
for (; c < d; x++) { ... }
```

```
for (; c < d; ) { ... }
```

Цикл с переменной

Особенности:

- **условие** проверяется в начале очередного шага цикла, если оно ложно цикл не выполняется;
- **изменения** (третья часть в заголовке) выполняются в конце очередного шага цикла;
- если **условие** никогда не станет ложным, цикл может продолжаться бесконечно (**зацикливание**)

```
for (i=1; i<8; i++) { i--; }
```



Не рекомендуется менять переменную цикла в теле цикла!

- если в теле цикла один оператор, **скобки** `{ }` можно не ставить:

```
for (i=1; i<8; i++) a+=b;
```

Цикл с переменной

Особенности:

- после выполнения цикла **во многих системах** устанавливается первое значение переменной цикла, при котором нарушено условие:

```
for (i=1; i<=8; i++)  
    printf("Привет");  
printf("i=%d", i);
```

i=9

```
for (i=8; i>=1; i--)  
    printf("Привет");  
printf("i=%d", i);
```

i=0

Сколько раз выполняется цикл?

```
a = 1;  
for (i = 1; i < 4; i++) a++;
```

a = 4

```
a = 1;  
for (i = 1; i < 4; i++) a = a + i;
```

a = 7

```
a = 1; b = 2;  
for (i = 3; i >= 1; i--) a += b;
```

a = 7

```
a = 1;  
for (i = 1; i >= 3; i--) a = a + 1;
```

a = 1

```
a = 1;  
for (i = 1; i <= 4; i--) a++;
```

зацикливание

Задания

«4»: Ввести a и b и вывести квадраты и кубы чисел от a до b .

Пример:

Введите границы интервала:

4 6

4 16 64

5 25 125

6 36 216

«5»: Вывести квадраты и кубы 10 чисел следующей последовательности: 1, 2, 4, 7, 11, 16, ...

Пример:

1 1 1

2 4 8

4 16 64

...

46 2116 97336

Программирование на языке Си

Тема 7. Циклы с условием

Цикл с неизвестным числом шагов

Пример: Отпилить полено от бревна. Сколько раз надо сделать движения пилой?

Задача: Ввести целое число (< 2000000) и определить число цифр в нем.

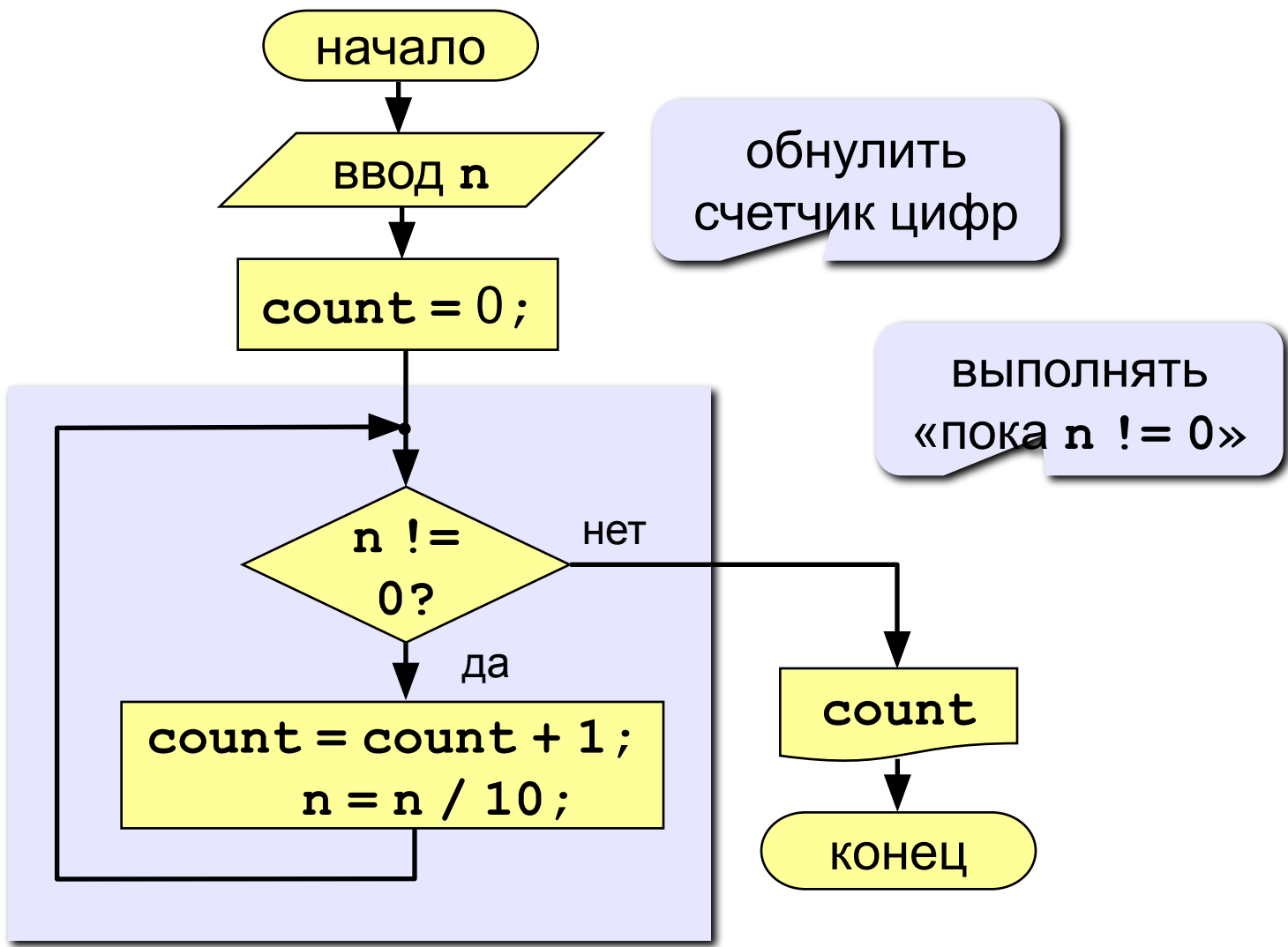
Идея решения: Отсекаем последовательно последнюю цифру, увеличиваем счетчик.

n	count
123	0
12	1
1	2
0	3

Проблема: Неизвестно, сколько шагов надо сделать.

Решение: Надо остановиться, когда $n = 0$, т.е. надо делать «пока $n \neq 0$ ».

Алгоритм



Программа

```
main()
{
  int n, count, n1;
  printf("Введите целое число\n");
  scanf("%d", &n);
  count = 0; n1 = n;
  while (n != 0)
  {
    count++;
    n = n / 10;
  }
  printf("В числе %d нашли %d цифр", n1, count);
}
```

ВЫПОЛНЯТЬ
«ПОКА n != 0»



Что плохо?

Цикл с условием

```
while ( условие )  
  {  
  // тело цикла  
  }
```

Особенности:

- МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ СЛОЖНЫЕ УСЛОВИЯ:

```
while ( a < b && b < c ) { ... }
```

- если в теле цикла только один оператор, скобки {}
МОЖНО НЕ ПИСАТЬ:

```
while ( a < b ) a ++;
```

Цикл с условием

Особенности:

- условие пересчитывается **каждый раз** при входе в цикл
- если условие на входе в цикл ложно, цикл не выполняется ни разу

```
a = 4; b = 6;  
while ( a > b ) a = a - b;
```

- если условие никогда не станет ложным, программа **зацикливается**

```
a = 4; b = 6;  
while ( a < b ) d = a + b;
```

Сколько раз выполняется цикл?

```
a = 4; b = 6;  
while ( a < b ) a ++;
```

2 раза

~~a~~ = 6

```
a = 4; b = 6;  
while ( a < b ) a += b;
```

1 раз

~~a~~ = 10

```
a = 4; b = 6;  
while ( a > b ) a ++;
```

0 раз

~~a~~ = 4

```
a = 4; b = 6;  
while ( a < b ) b = a - b;
```

1 раз

~~b~~ = -2

```
a = 4; b = 6;  
while ( a < b ) a --;
```

зацикливание

Замена for на while и наоборот

```
for ( i=1; i<=10; i++)  
{  
  // тело цикла  
}
```

```
i = 1;  
while ( i <= 10 ) {  
  // тело цикла  
  i ++;  
}
```

```
for ( i=a; i>=b; i-- )  
{  
  // тело цикла  
}
```

```
i = a;  
while ( i >= b ) {  
  // тело цикла  
  i --;  
}
```



В языке Си замена цикла *for* на *while* и наоборот возможна **всегда!**

Задания

«4»: Ввести целое число и найти сумму его цифр.

Пример:

Введите целое число:

1234

Сумма цифр числа 1234 равна 10.

«5»: Ввести целое число и определить, верно ли, что в его записи есть две одинаковые цифры.

Пример:

Введите целое число:

1234

Нет.

Введите целое число:

1224

Да.

Последовательности

Примеры:

• 1, 2, 3, 4, 5, ...

$$a_n = n$$

$$a_1 = 1, a_{n+1} = a_n + 1$$

• 1, 2, 4, 7, 11, 16, ...

$$a_1 = 1, a_{n+1} = a_n + n$$

• 1, 2, 4, 8, 16, 32, ...

$$a_n = 2^{n-1}$$

$$a_1 = 1, a_{n+1} = 2a_n$$

• $\frac{1}{2}, \frac{1}{2}, \frac{3}{8}, \frac{1}{4}, \frac{5}{32}, \dots$

$\frac{1}{2}, \frac{2}{4}, \frac{3}{8}, \frac{4}{16}, \frac{5}{32}, \dots$

$$a_n = \frac{b_n}{c_n}$$

$$b_1 = 1, b_{n+1} = b_n + 1$$

$$c_1 = 2, c_{n+1} = 2c_n$$

Последовательности

Задача: найти сумму всех элементов последовательности,

$$1, -\frac{1}{2}, \frac{2}{4}, -\frac{3}{8}, \frac{4}{16}, -\frac{5}{32}, \dots$$

которые по модулю больше 0,001:

$$S = 1 - \frac{1}{2} + \frac{2}{4} - \frac{3}{8} + \frac{4}{16} - \frac{5}{32} + \dots$$

Элемент последовательности (начиная с №2):

$$a = z \frac{b}{c}$$

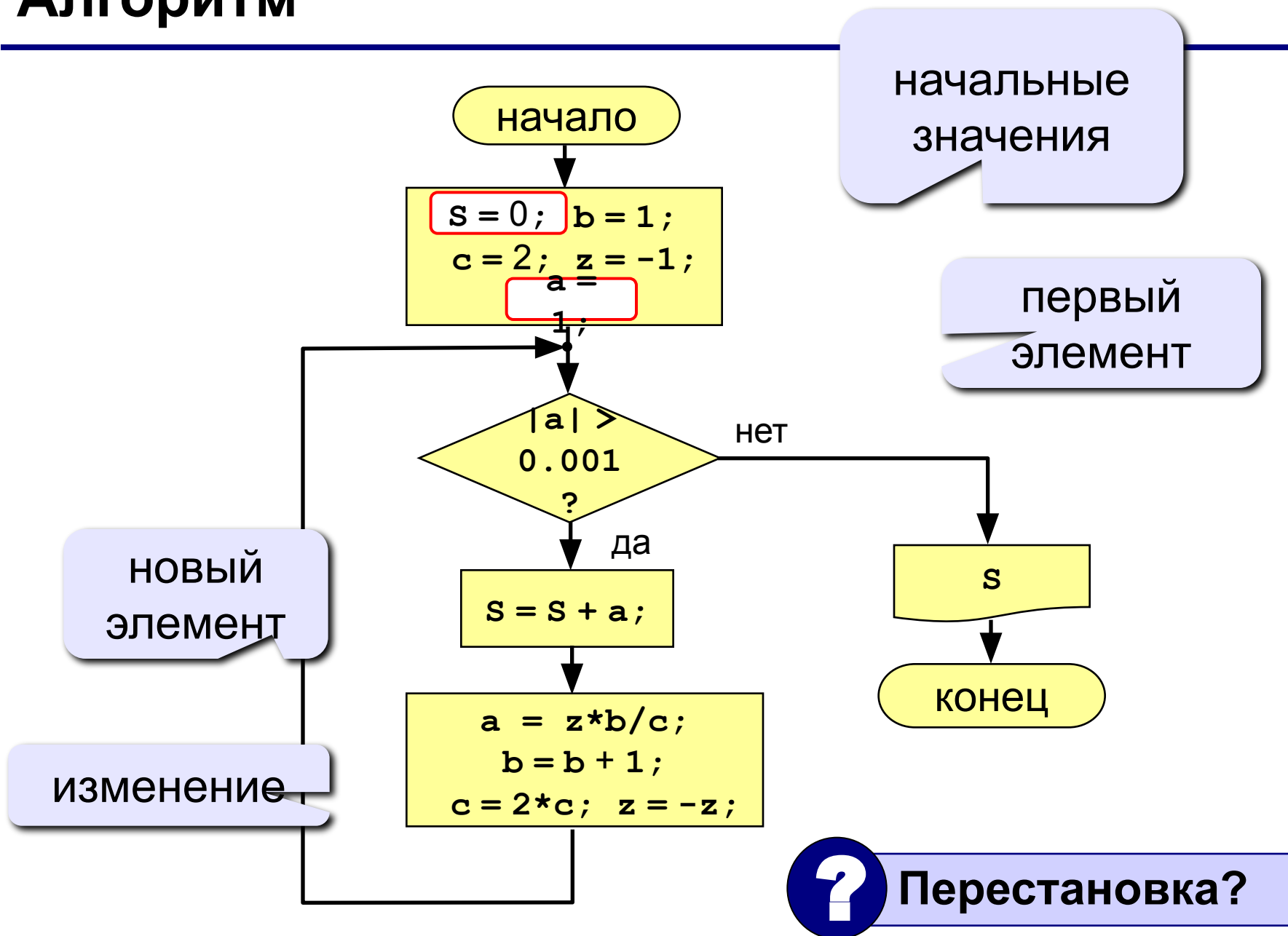
n	1	2	3	4	5	...
b	1	2	3	4	5	...
c	2	4	8	16	32	...
z	-1	1	-1	1	-1	...

$$b = b + 1;$$

$$c = 2 * c;$$

$$z = -z;$$

Алгоритм



Программа

```

#include <math.h>
main ()
{
    int x, c, z;
    float S, a, b;
    S = 0; z = -1;
    b = 1; c = 2; a = 1;
    while (fabs(a) > 0.001) {
        S += a;
        a = z * b / c;
        z = -z;
        b++;
        c *= 2;
    }
    printf ("S = %10.3f", S);
}

```

математические функции

чтобы не было
округления при
делении

модуль
абсолютного
числа

знач

увеличение
суммы

расчет элемента
последовательности



Что плохо?

Задания

«4»: Найти сумму элементов последовательности с точностью 0,001:

$$S = 1 + \frac{2}{3 \cdot 3} - \frac{4}{5 \cdot 9} + \frac{6}{7 \cdot 27} - \frac{8}{9 \cdot 81} + \dots$$

Ответ:

$$S = 1.157$$

«5»: Найти сумму элементов последовательности с точностью 0,001:

$$S = 1 + \frac{2}{2 \cdot 3} - \frac{4}{3 \cdot 9} + \frac{6}{5 \cdot 27} - \frac{8}{8 \cdot 81} + \frac{10}{13 \cdot 243} - \dots$$

Ответ:

$$S = 1.220$$

Цикл с постусловием

Задача: Ввести целое **положительное** число (<2000000) и определить число цифр в нем.

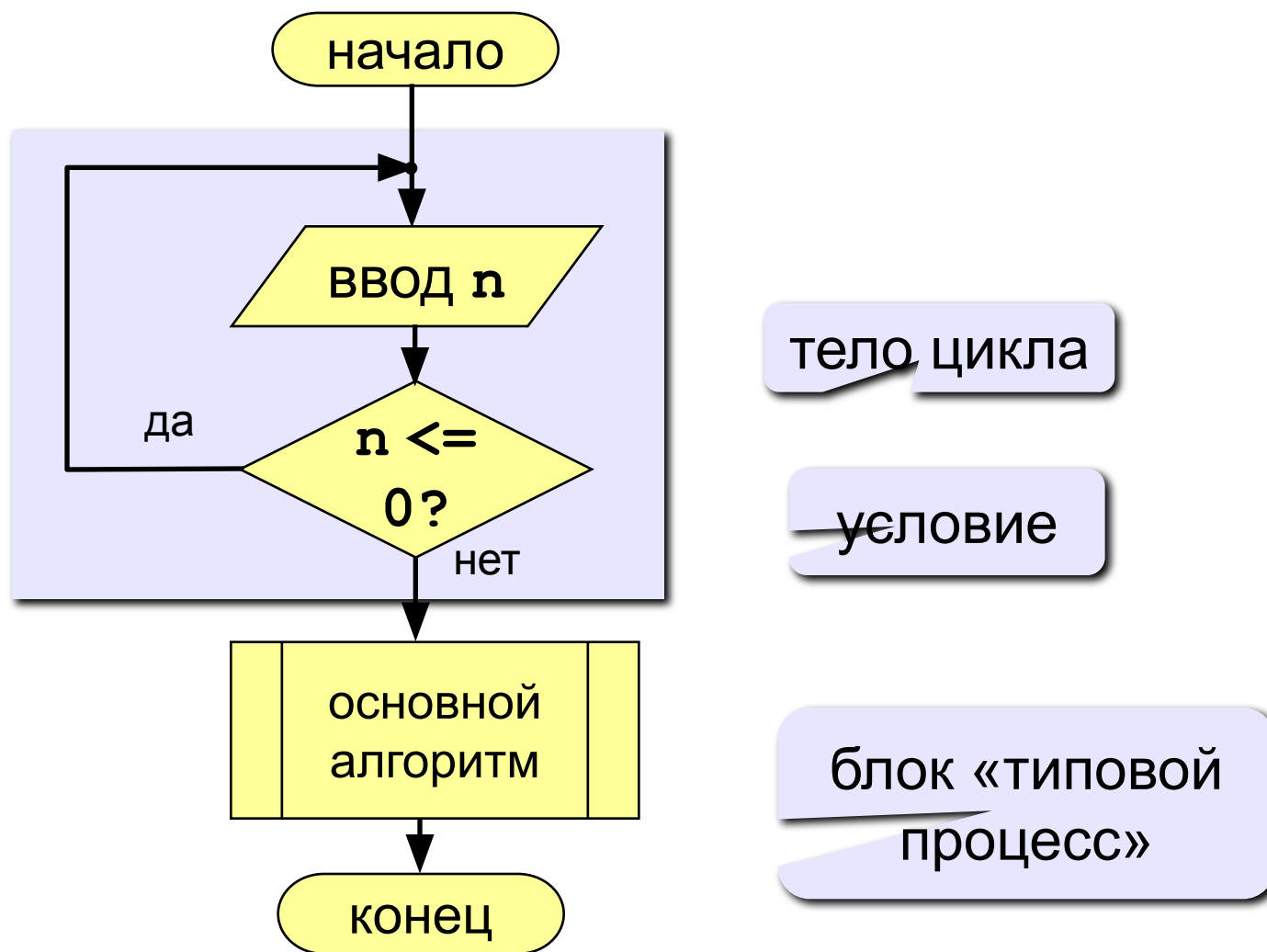
Проблема: Как не дать ввести отрицательное число или ноль?

Решение: Если вводится неверное число, вернуться назад к вводу данных (цикл!).

Особенность: Один раз тело цикла надо сделать в любом случае \Rightarrow проверку условия цикла надо делать в конце цикла (цикл с **постусловием**).

Цикл с постусловием – это цикл, в котором проверка условия выполняется в конце цикла.

Цикл с постусловием: алгоритм



Программа

```
main ()
{
    int n;
    do {
        printf("Введите положительное число\n");
        scanf("%d", &n);
    }
    while ( n <= 0 );
    ... // основной алгоритм
}
```

условие

Особенности:

- тело цикла всегда выполняется хотя бы один раз
- после слова **while** («пока...») ставится условие продолжения цикла

Сколько раз выполняется цикл?

```
a = 4; b = 6;  
do { a++; } while (a <= b);
```

3 раза

a = 7

```
a = 4; b = 6;  
do { a += b; } while (a <= b);
```

1 раз

a = 10

```
a = 4; b = 6;  
do { a += b; } while (a >= b);
```

зацикливание

```
a = 4; b = 6;  
do b = a - b; while (a >= b);
```

2 раза

b = 6

```
a = 4; b = 6;  
do a += 2; while (a >= b);
```

зацикливание

Задания (с защитой от неверного ввода)

«4»: Ввести натуральное число и определить, верно ли, что сумма его цифр равна 10.

Пример:

Введите число ≥ 0 :

-234

Нужно положительное число.

Введите число ≥ 0 :

1234

Да

Введите число ≥ 0 :

1233

Нет

«5»: Ввести натуральное число и определить, какие цифры встречаются несколько раз.

Пример:

Введите число ≥ 0 :

2323

Повторяются: 2, 3

Введите число ≥ 0 :

1234

Нет повторов.

Программирование на языке Си

Тема 8. Оператор выбора

Оператор выбора

Задача: Ввести номер месяца и вывести количество дней в этом месяце.

Решение: Число дней по месяцам:

28 дней – 2 (февраль)

30 дней – 4 (апрель), 6 (июнь), 9 (сентябрь), 11 (ноябрь)

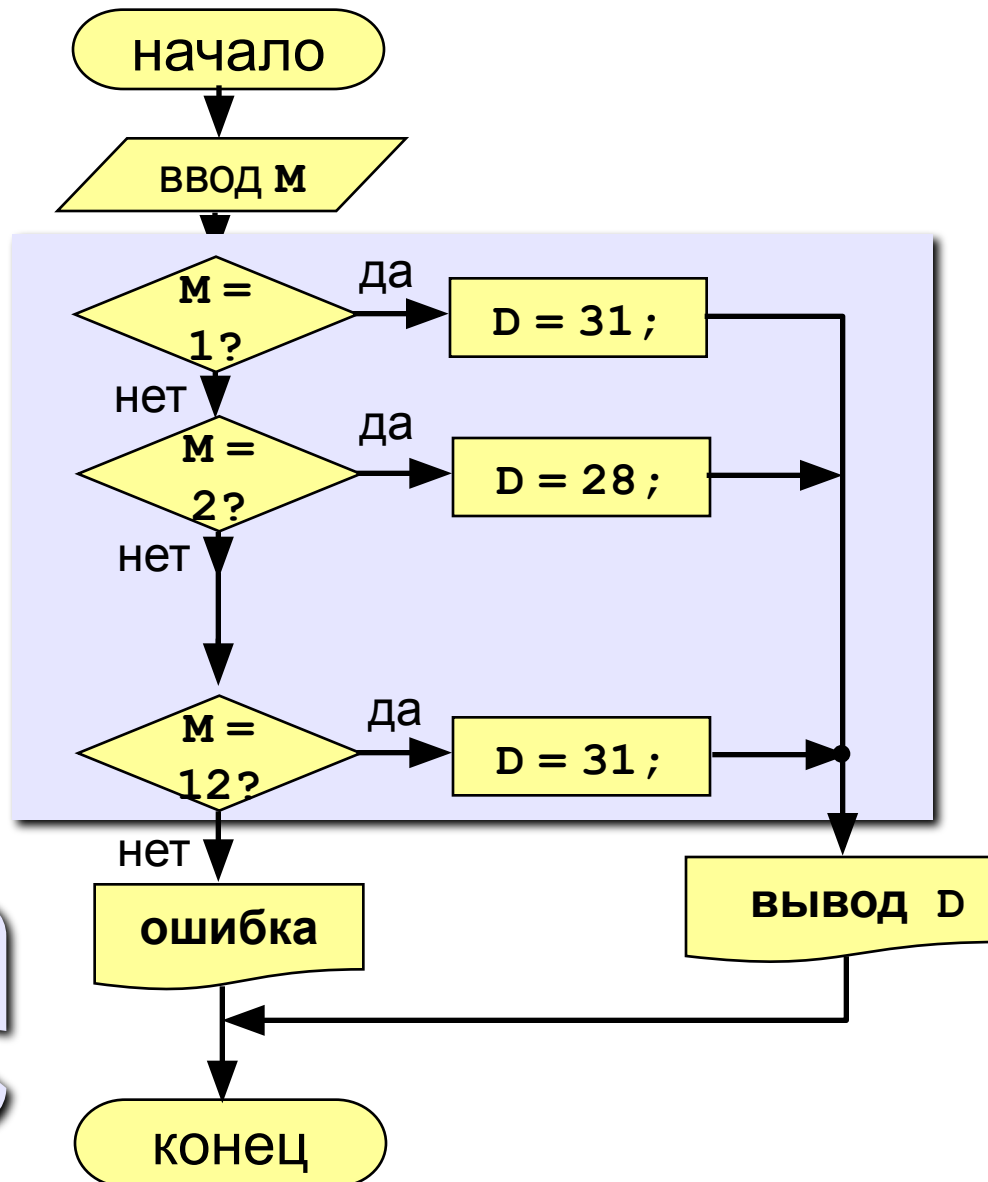
31 день – 1 (январь), 3 (март), 5 (май), 7 (июль),
8 (август), 10 (октябрь), 12 (декабрь)

Особенность: Выбор не из двух, а из нескольких вариантов в зависимости от номера месяца.



Можно ли решить известными методами?

Алгоритм



оператор
выбора

ни один
вариант не
подошел

Программа

```
main()
{
    int M, D;
    printf("Введите номер месяца:\n");
    scanf("%d", &M);

    switch ( M ) {
        case 2:  D = 28; break;
        case 4: case 6: case 9: case 11:
                D = 30; break;
        case 1: case 3: case 5: case 7:
        case 8: case 10: case 12:
                D = 31; break;
        default: D = -1;
    }

    if (D > 0)
        printf("В этом месяце %d дней.", D);
    else printf("Неверный номер месяца");
}
```

ВЫЙТИ ИЗ
switch

НИ ОДИН
вариант не
подошел

Оператор выбора

Задача: Ввести букву и вывести название животного на эту букву.

Особенность: выбор по символьной величине.

```
main()
{
    char c;
    printf("Введите первую букву названия животного:\n");
    scanf("%c", &c);

    switch ( c ) {
        case 'a': printf("Антилопа"); break;
        case 'б': printf("Бизон"); break;
        case 'в': printf("Волк"); break;
        default:  printf("Я не знаю!");
    }
}
```



Что будет, если везде убрать break?

Оператор выбора

Особенности:

- после **switch** может быть имя переменной или арифметическое выражение целого типа (**int**)

```
switch ( i+3 ) {  
    case 1: a = b; break;  
    case 2: a = c;  
}
```

или СИМВОЛЬНОГО ТИПА (**char**)

- **нельзя** ставить два **одинаковых** значения:

```
switch ( x ) {  
    case 1: a = b; break;  
    case 1: a = c;  
}
```

Задания (с защитой от неверного ввода)

«4»: Ввести номер месяца и вывести количество дней в нем, а также число ошибок при вводе.

Пример:

Введите номер месяца:

-2

Введите номер месяца:

11

В этом месяце 30 дней.

Вы вводили неверно 1 раз.

Введите номер месяца:

2

В этом месяце 28 дней.

Вы вводили неверно 0 раз.

«5»: Ввести номер месяца и номер дня, вывести число дней, оставшихся до Нового года.

Пример:

Введите номер месяца:

12

Введите день:

25

До Нового года осталось 6 дней.

Программирование на языке Си

Тема 9. Отладка программ

Отладка программ

Отладка – поиск и исправление ошибок в программе.

Англ. *debugging*, *bug* = моль, жучок

Методы:

- **трассировка** – вывод сигнальных сообщений
- **отключение части кода** (в комментариях)
- **пошаговое выполнение** – выполнить одну строчку программы и остановиться
- **точки останова** – выполнение программы останавливается при достижении отмеченных строк (переход в пошаговый режим)
- просмотр и изменение **значений переменных** в пошаговом режиме

Трассировка

```
main()
{
    int i, X;
    printf("Введите целое число:\n");
    scanf("%d", &X);
    printf("Введено X=%d\n", X);
    for(i=1; i<10; i++)
    {
        printf("В цикле: i=%d, X=%d\n", i, X);
        ...
    }
    printf("После цикла: X=%d\n", X);
    ...
}
```

Отключение части кода (комментарии)

```
main ()
{
  int i, X;
  printf("Введите целое число:\n");
  scanf("%d", &X);
  // X *= X + 2;
  for(i=1; i<10; i++) X *= i;
  /* while ( X > 5 ) {
     ...
  } */
  ...
}
```

комментарий до
конца строки //

закомментированный
блок /* ... */

Точки останова

ЛКМ или
Ctrl+F5

ЭТО ТОЧКА
ОСТАНОВА

F8 – запустить и выполнить до следующей точки останова

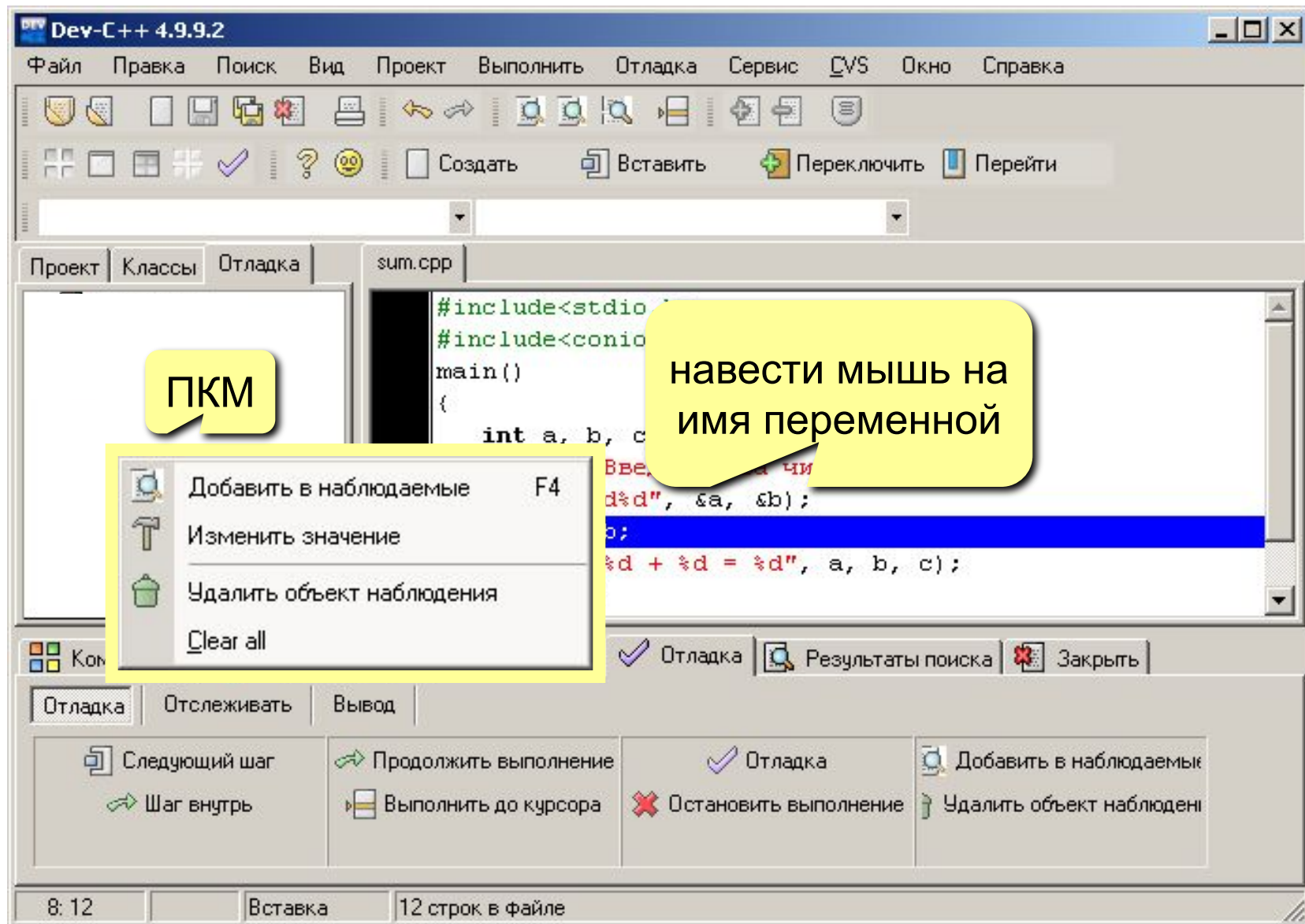
F7 – выполнить одну строку

Shift+F7 – войти в процедуру (функцию)

Ctrl-F7 – выполнять дальше

Ctrl-Alt-F2 – остановить программу

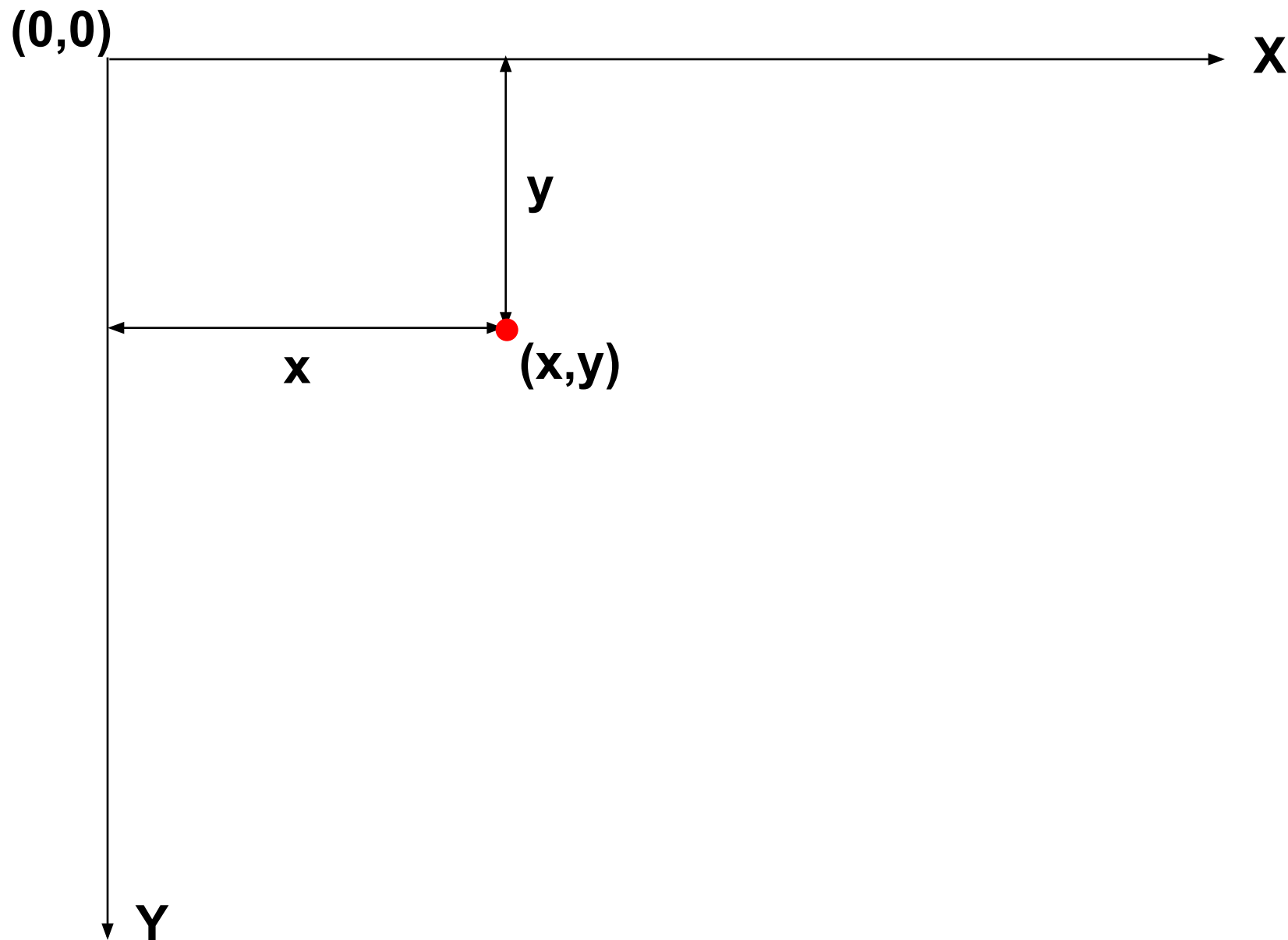
Просмотр значений переменных



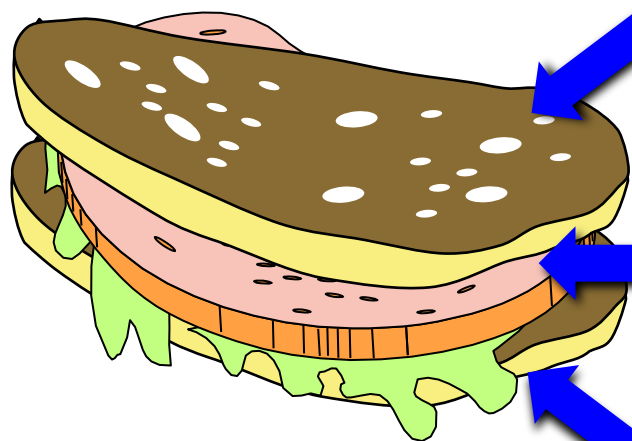
Программирование на языке Си

Тема 10. Графика

Система координат



Принцип сэндвича



открыть окно для графики

**рисование в графическом
режиме**

закрыть окно для графики

Структура графической программы

```
#include <graphics.h>
```

```
#include <conio.h>
```

```
main()
```

```
{
```

ширина

высота

```
initwindow ( 400 , 300 );
```

```
... // рисуем на экране
```

```
getch();
```

чтобы посмотреть результат

```
closegraph();
```

```
}
```

закреть

окно

библиотека для
работы с графикой

открыть
окно для
графики

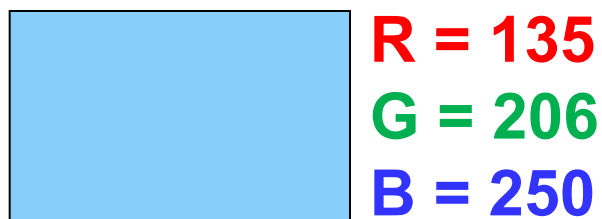
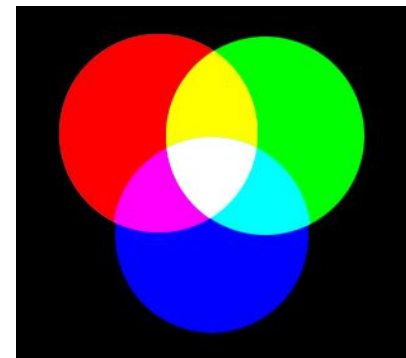
Цвета

Код	Название
0	BLACK
1	BLUE
2	GREEN
3	CYAN
4	RED
5	MAGENTA
6	BROWN
7	LIGHTGRAY

Код	Название
8	DARKGRAY
9	LIGHTBLUE
10	LIGHTGREEN
11	LIGHTCYAN
12	LIGHTRED
13	LIGHTMAGENTA
14	YELLOW
15	WHITE

Полная палитра цветов

цвет = R + G + B
Red *Green* *Blue*
красный **зеленый** **синий**
 0..255 0..255 0..255



Сколько разных цветов?

256·256·256 = 16 777 216 (True Color)

Управление цветом

Цвет линий и текста:

set color = установить цвет

номер
цвета

```
setcolor ( 12 );
```

R

G

B

```
setcolor ( COLOR(255,255,0) );
```

Цвет и стиль заливки:

set fill style = установить стиль заливки

```
setfillstyle ( СТИЛЬ, ЦВЕТ );
```

0 – выключить 3..6 – наклонные линии

1 – сплошная 7..8 – сетка

9..11 – точечная

Точки, отрезки и ломаные

ЦВЕТ

 (x, y) 

```
putpixel (x, y, 9);
```

 (x_1, y_1)  (x_2, y_2) 

```
setcolor ( 10 );  
line (x1, y1, x2, y2);
```

 (x_1, y_1)  (x_2, y_2)  (x_5, y_5)  (x_3, y_3)  (x_4, y_4)

```
setcolor ( 12 );  
moveto (x1, y1);  
lineto (x2, y2);  
lineto (x3, y3);  
lineto (x4, y4);  
lineto (x5, y5);
```

Прямоугольники

(x_1, y_1)



(x_2, y_2)

```
setcolor ( 9 );  
rectangle (x1, y1, x2, y2);
```

СТИЛЬ

(1 - сплошная)

ЦВЕТ

(x_1, y_1)



(x_2, y_2)

```
setfillstyle ( 1, 12 );  
bar (x1, y1, x2, y2);
```

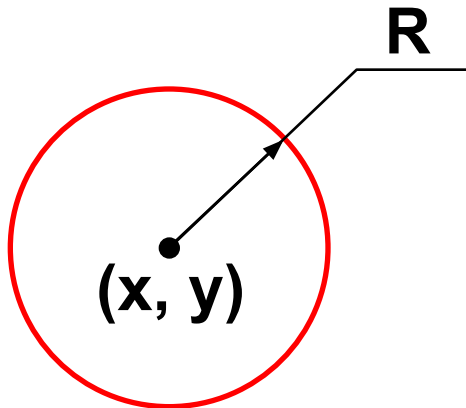
(x_1, y_1)



(x_2, y_2)

```
setfillstyle ( 1, 12 );  
bar (x1, y1, x2, y2);  
setcolor ( 9 );  
rectangle (x1, y1, x2, y2);
```

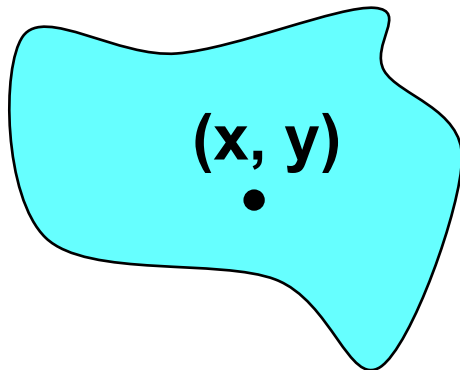
Окружность, заливка, текст



```
setcolor ( COLOR(255,0,0) );
circle ( x, y, R );
```

СТИЛЬ
(1 - сплошная)

ЦВЕТ
заливки



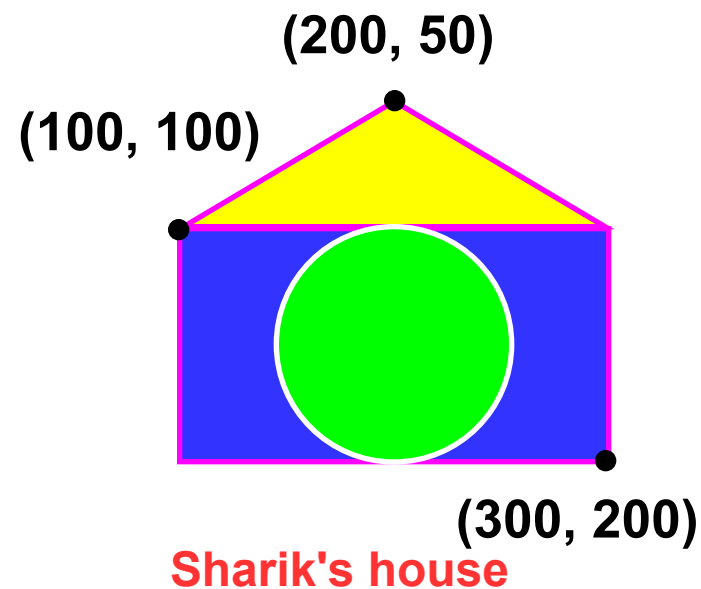
```
setfillstyle ( 1, 11 );
floodfill ( x, y, 0);
```

цвет границы

(x, y)
•
Вася

```
setcolor ( 9 );
outtextxy ( x, y, "Вася" );
```

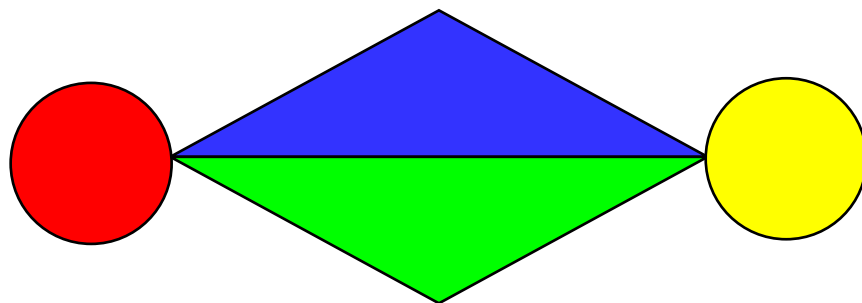
Пример



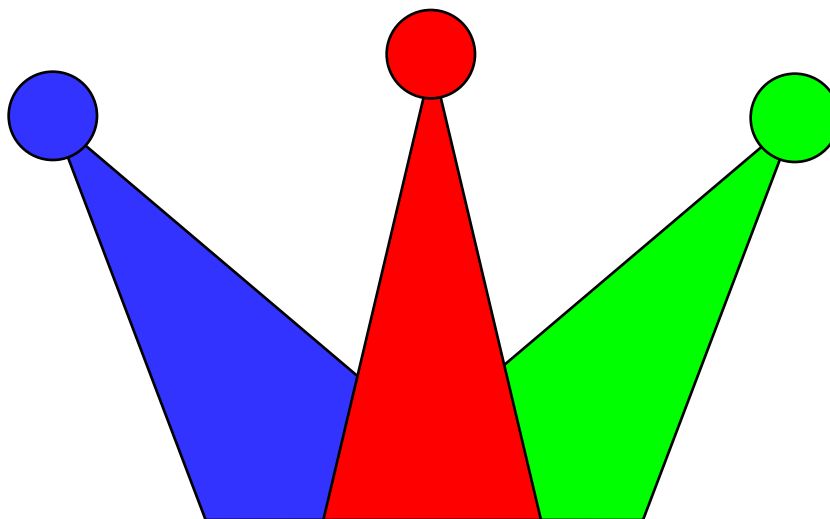
```
setfillstyle (1, 9);  
bar (100,100,300,200);  
setcolor (13);  
rectangle (100,100,300,200);  
moveto (100,100);  
lineto (200, 50);  
lineto (300,100);  
setfillstyle (1, 14);  
floodfill (200, 75, 13);  
setcolor (15);  
circle (200, 150,50);  
setfillstyle (1, 10);  
floodfill (200,150, 15);  
setcolor (12);  
outtextxy (100, 230,  
           "Sharik's house.");
```


Задания

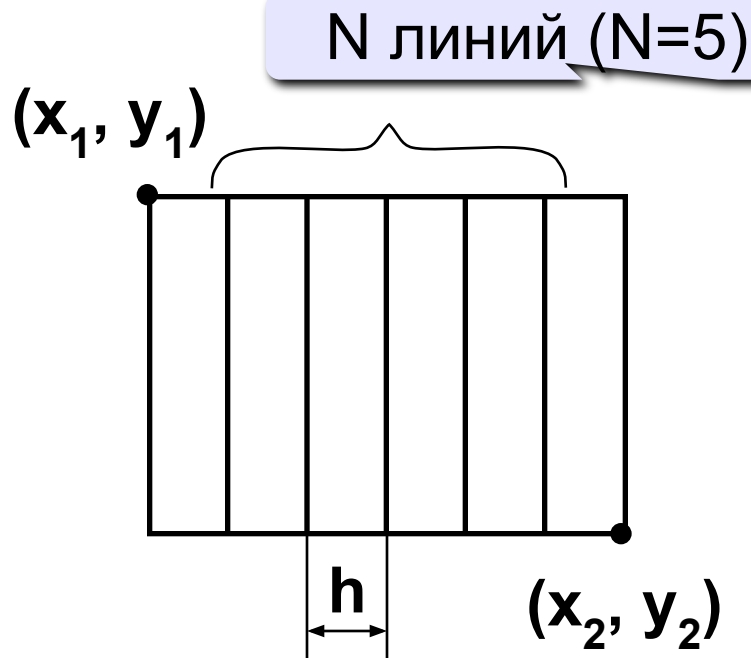
«4»: Лягушка



«5»: Корона



Штриховка



$$h = \frac{x_2 - x_1}{N + 1}$$

```
rectangle (x1, y1, x2, y2);
line (x1+h, y1, x1+h, y2);
line (x1+2*h, y1, x1+2*h, y2);
line (x1+3*h, y1, x1+3*h, y2);
...
```

x

x

```
rectangle (x1, y1, x2, y2);
h = (x2 - x1) / (N + 1.);
for (x = x1+h; x < x2; x += h)
    line (x, y1, x, y2);
```

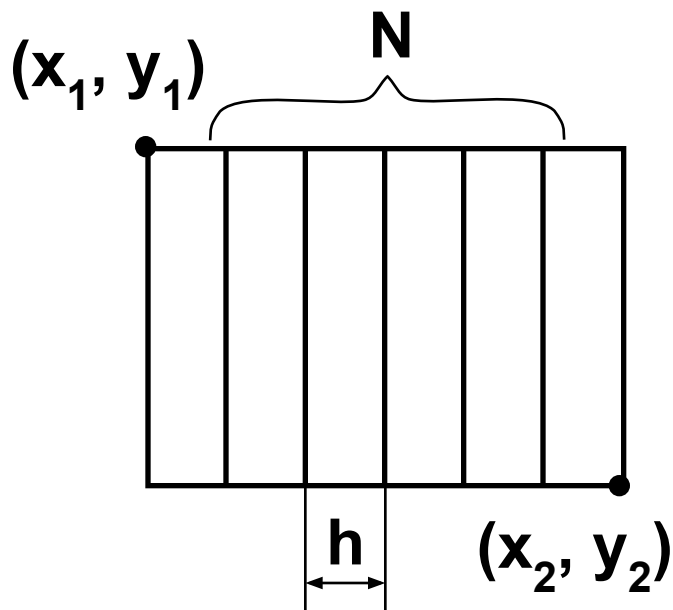
результат –
дробное число



float x, h;

дробная часть x
отбрасывается

Штриховка (программа)



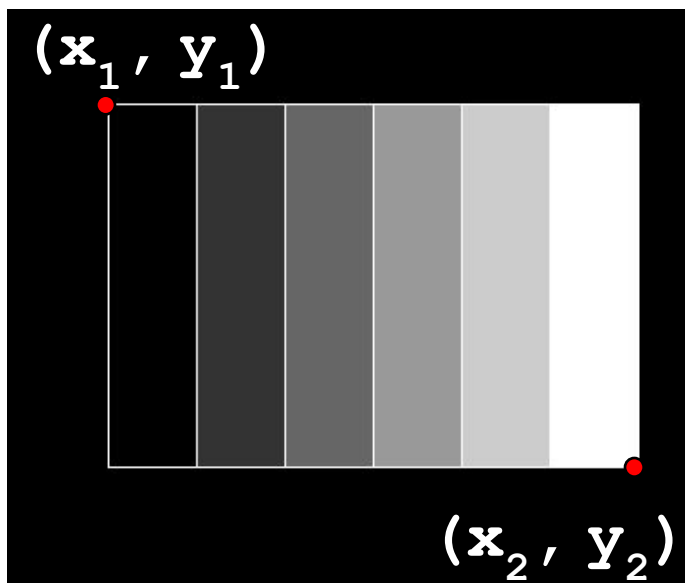
прямоугольник

штриховка

```
#include <graphics.h>
#include <conio.h>
main()
{
    int N = 10, x1 = 100,
        x2 = 300, y1 = 100,
        y2 = 200;
    float h, x;
    initwindow(800, 600);
    rectangle(x1, y1, x2, y2);
    h = (x2 - x1) / (N + 1.);
    for (x = x1 + h; x < x2; x += h)
        line(x, y1, x, y2);
    getch();
    closegraph();
}
```

Как менять цвет?

серый: $R = G = B$



Цвет: `COLOR (c, c, c)`

Изменение c : $0, \dots, 255$
 N

Шаг изменения c :

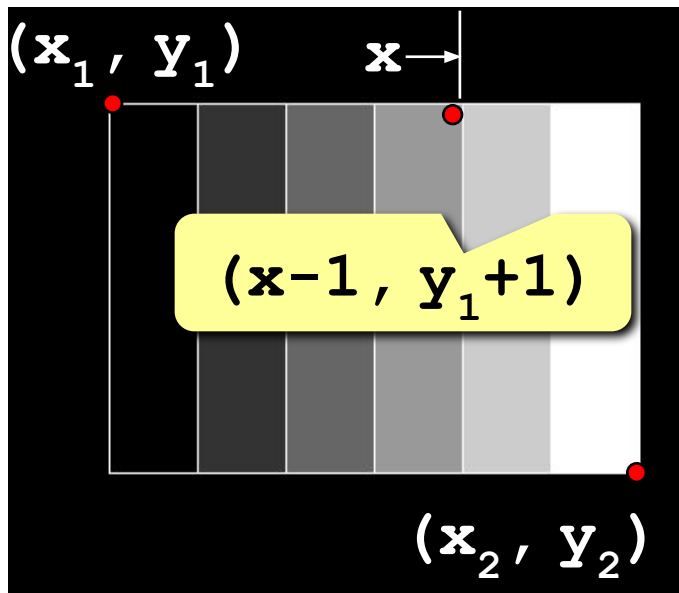
$$h_c = \frac{255}{N}$$

```
hc = 255 / N;
c = 0;
for ( i=1; i<=N+1; i++ ) {
    setfillstyle ( 1, COLOR(c,c,c) );
    floodfill( ???, ???, 15 );
    c += hc;
}
```

цвет
границы

Как менять цвет?

```
setfillstyle( 1, COLOR(с,с,с) );
floodfill ( ???, ???, 15 );
```



```
hc = 255 / N;
```

```
с = 0;
```

```
x = x1 + h;
```

```
for ( i=1; i <= N+1; i++ ) {
```

```
  setfillstyle(1, COLOR(с,с,с) );
```

```
  floodfill ( x-1, y1+1, 15 );
```

```
  x += h;
```

```
  с += hc;
```

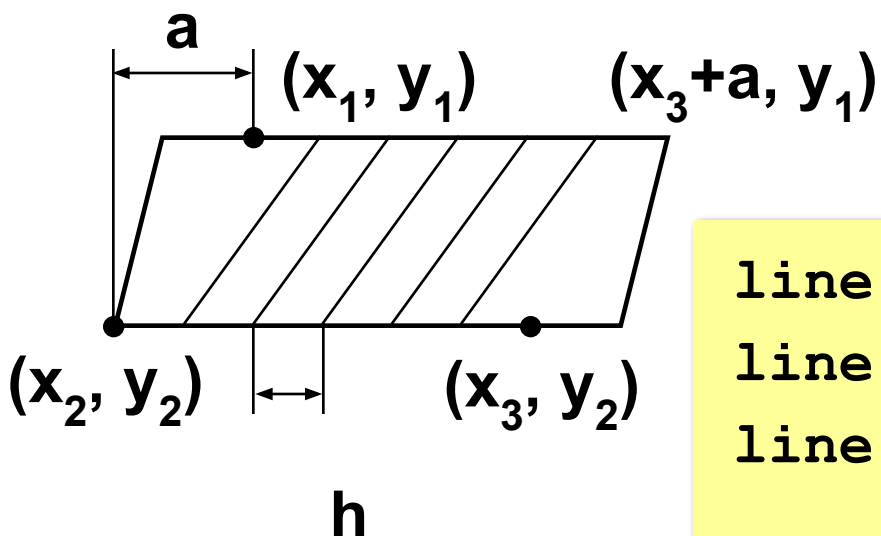
```
}
```

правая
граница
полосы



Как объединить циклы штриховки и заливки?

Штриховка



$$a = x_1 - x_2$$

$$h = \frac{x_3 - x_2}{N + 1}$$

```
line (x1+h, y1, x1+h-a, y2);
line (x1+2*h, y1, x1+2*h-a, y2);
line (x1+3*h, y1, x1+3*h-a, y2);
...
```

x

x-a

```
h = (x3 - x2) / (N + 1.);
```

```
a = x2 - x1;
```

```
x = x1 + h;
```

```
for (i = 1; i <= N; i ++, x += h)
```

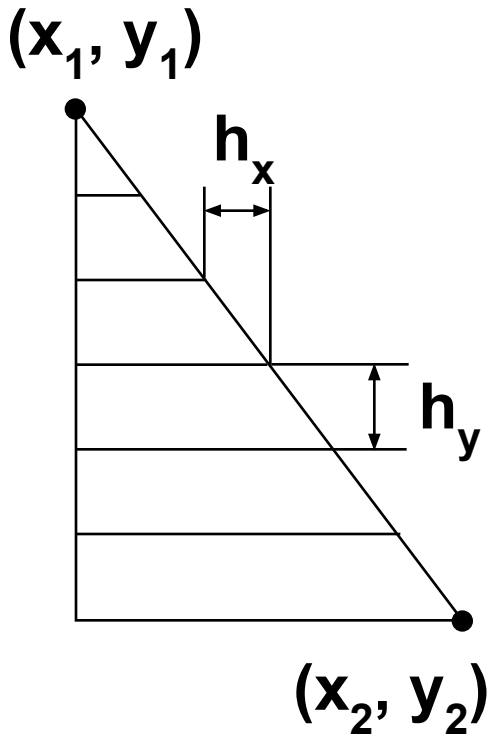
```
    line(x, y1, x-a, y2);
```

после каждого шага выполняются две команды



Плюсы и минусы?

Штриховка



$$h_x = \frac{x_2 - x_1}{N + 1}$$

$$h_y = \frac{y_2 - y_1}{N + 1}$$

```

line ( x1, y1+hy, x1+hx, y1+hy );
line ( x1, y1+2*hy, x1+2*hx, y1+2*hy );
line ( x1, y1+3*hy, x1+3*hx, y1+3*hy );
...

```

y

x

y

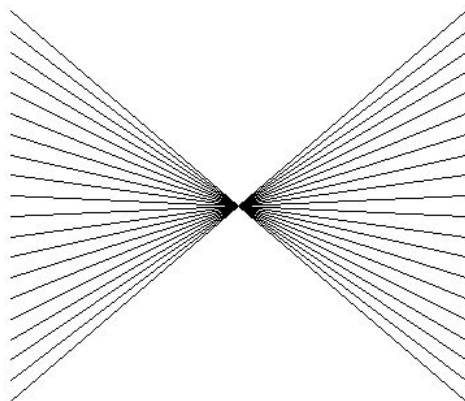
```

hx = (x2 - x1) / (N + 1.);
hy = (y2 - y1) / (N + 1.);
x = x1 + hx; y = y1 + hy;
for (i=1; i <= N; i++) {
    line ( x1, y, x, y );
    x += hx; y += hy;
}

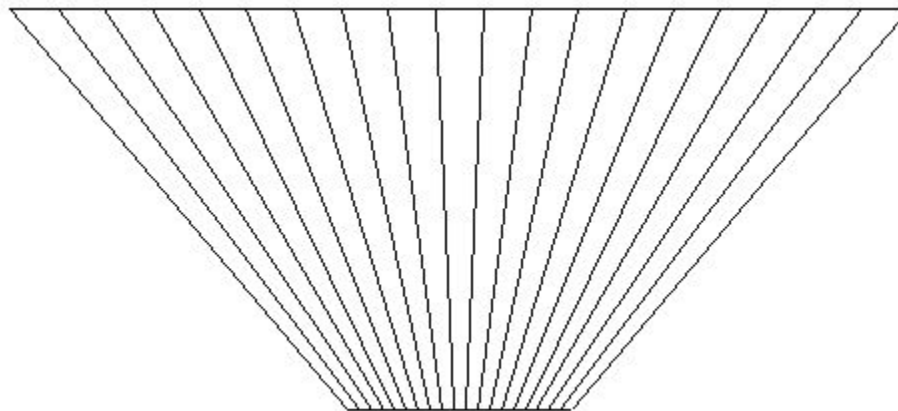
```

Задания

«4»: Ввести с клавиатуры число линий и построить фигуру:

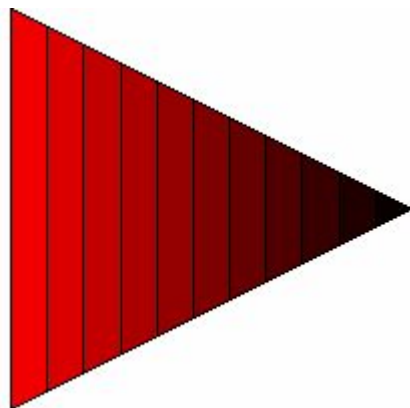


«5»: Ввести с клавиатуры число линий и построить фигуру:

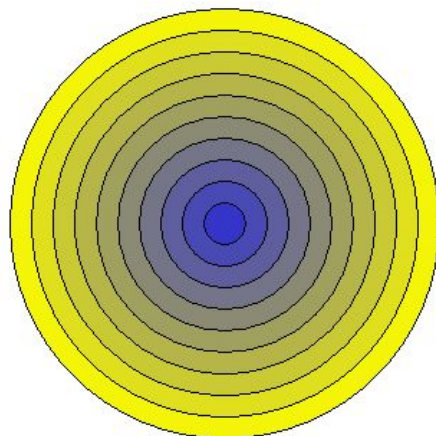


Задания

«4»: Ввести с клавиатуры число линий штриховки и построить фигуру, залив все области разным цветом.



«5»: Ввести с клавиатуры число окружностей и построить фигуру, залив все области разным цветом.



Программирование на языке Си

Тема 11. Графики функций (только с 9 класса)

Построение графиков функций

Задача: построить график функции $y = 3 \sin(x)$ на интервале от 0 до 2π .

Анализ:

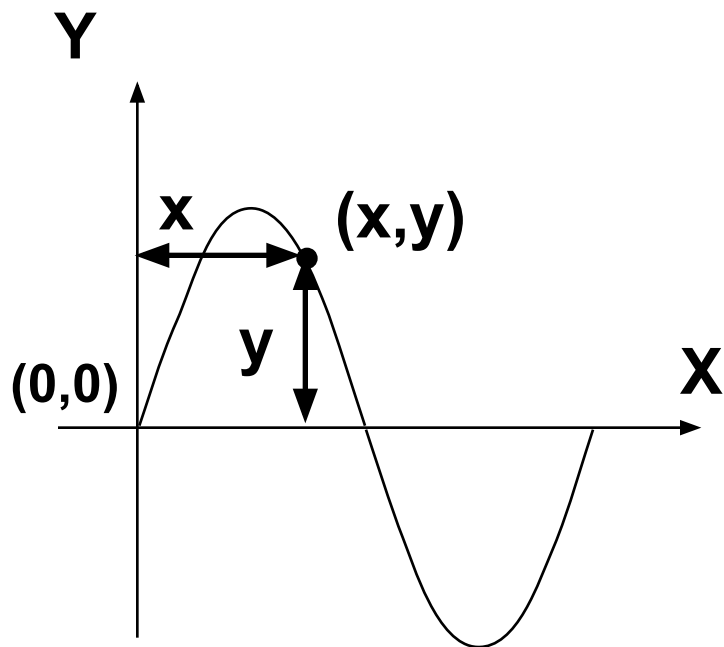
максимальное значение $y_{\max} = 3$ при $x = \pi/2$

минимальное значение $y_{\min} = -3$ при $x = 3\pi/2$

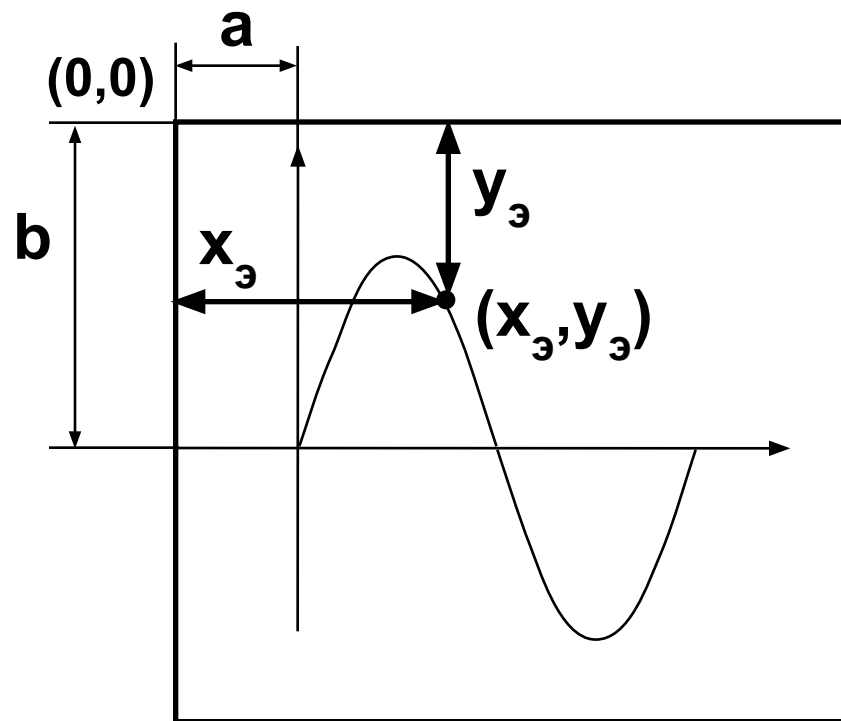
Проблема: функция задана в математической системе координат, строить надо на экране, указывая координаты в пикселях.

Преобразование координат

Математическая
система координат



Экранная система
координат (пиксели)



k — масштаб (длина
изображения единичного
отрезка на экране)

$$x_э = a + kx$$

$$y_э = b - ky$$

Программа

```

const a = 50, b = 200, k = 50;
const float xmin = 0, xmax = 2*M_PI;
float x, y, h = 0.01;
int xe, ye, w;
w = (xmax - xmin)*k;
line(a-10, b, a+w, b);
line(a, 0, a, 2*b);
for (x = xmin; x < xmax; x += h)
{
    y = 3*sin(x);
    xe = a + k*x;
    ye = b - k*y;
    putpixel (xe, ye, 12);
}

```

2π

h – шаг изменения x

w – длина оси OX в пикселях

оси координат

обязательно

#include <math.h>

координаты точки на
экране

Что плохо?

Как соединить точки?

Алгоритм:

Если первая точка
перейти в точку $(x_э, y_э)$
иначе
отрезок в точку $(x_э, y_э)$

выбор
варианта
действий

Программа:

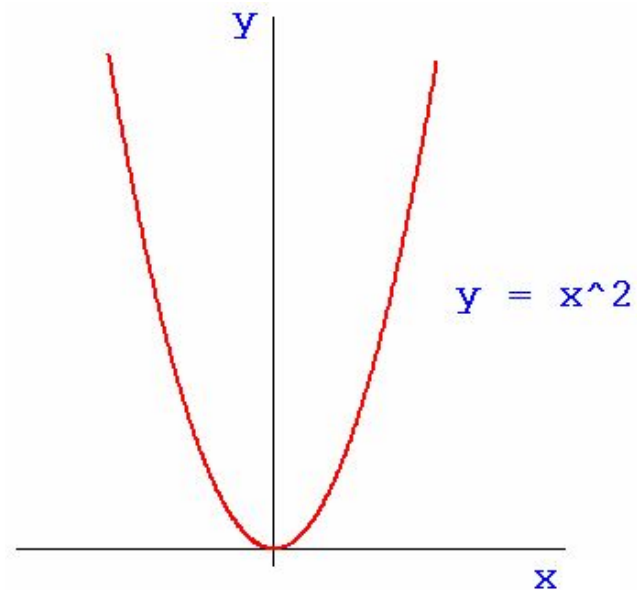
```
int first;
...
first = 1;
for (x = xmin; x < xmax; x += h)
{
    ...
    if ( first ) {
        moveto(xe, ye);
        first = 0;
    }
    else lineto(xe, ye);
    ...
}
```

переменная-
флаг (1 или 0)

начальное значение

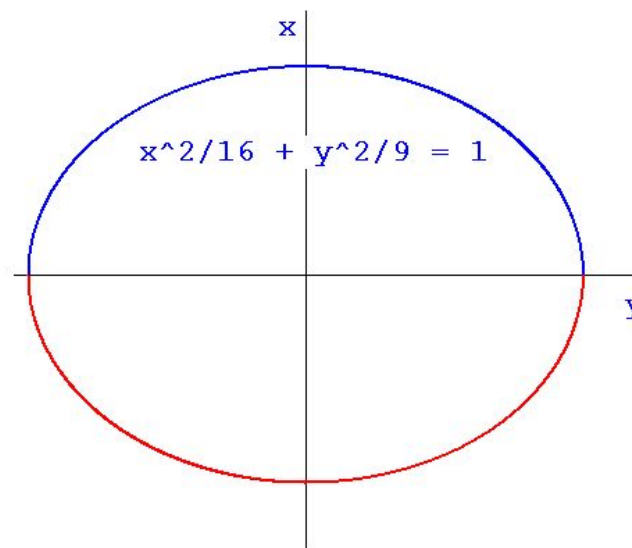
Задания

«4»: Построить график функции $y = x^2$ на интервале $[-3,3]$.



«5»: Построить график функции (эллипс)

$$\frac{x^2}{16} + \frac{y^2}{9} = 1$$

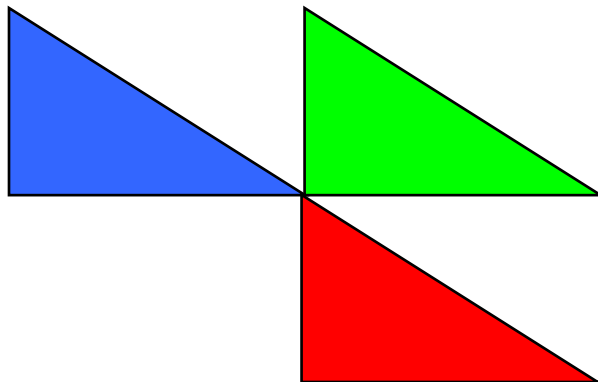


Программирование на языке Си

Тема 12. Процедуры

Процедуры

Задача: Построить фигуру:



Можно ли решить известными методами?

Общность: три похожие фигуры.

общее: размеры, угол поворота

отличия: координаты, цвет



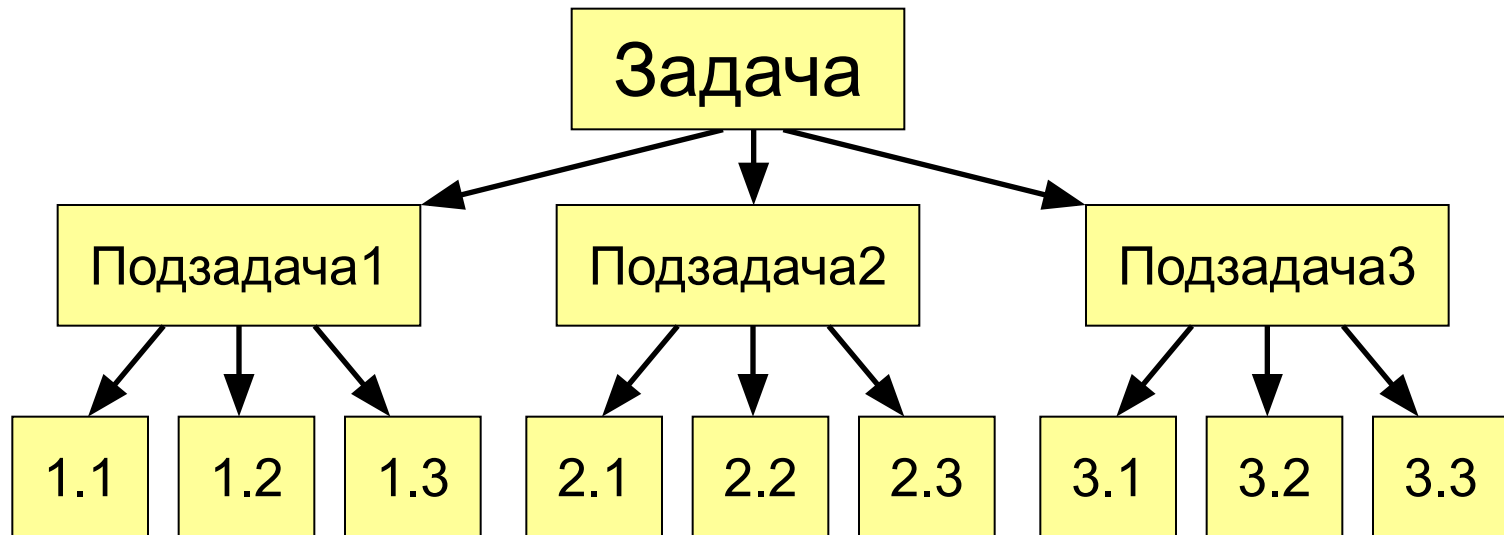
Сколько координат надо задать?

Процедуры

Процедура – это вспомогательный алгоритм, который предназначен для выполнения некоторых действий.

Применение:

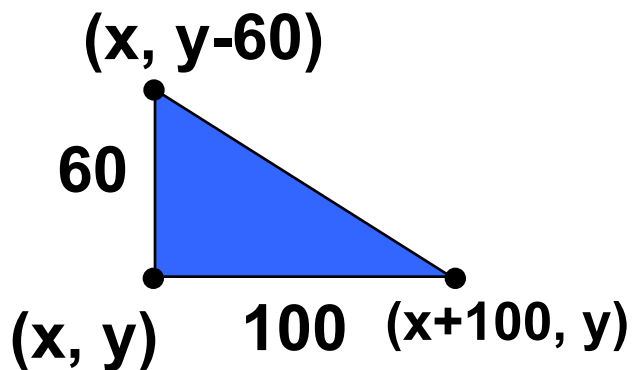
- выполнение одинаковых действий в разных местах программы
- разбивка программы (или другой процедуры) на подзадачи для лучшего восприятия



Процедуры

Порядок разработки:

- выделить одинаковое или похожее (*три фигуры*)
- найти в них **общее** (размеры, форма, угол поворота) и **отличия** (координаты, цвет)
- отличия записать в виде неизвестных переменных, они будут **параметрами** процедуры



ИМЯ
процедуры

параметры

```
void Tr( int x, int y, int c )
{
  ...
}
```

тело

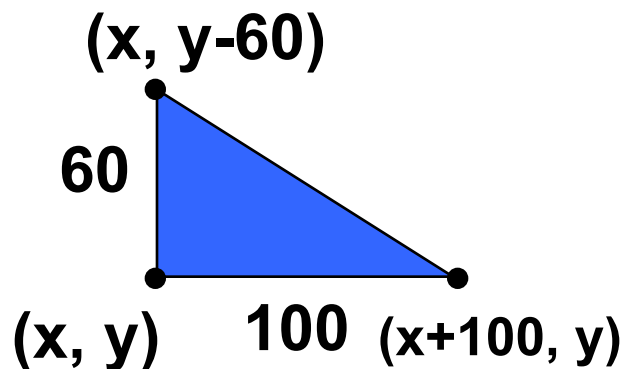
ЦВЕТ

координаты

`void` – «пустой» (некоторые действия)

Процедуры

формальные
параметры

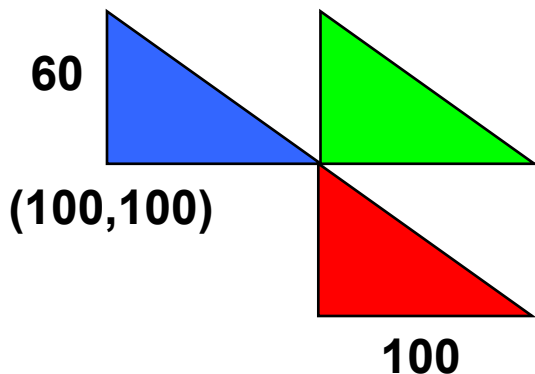


тело процедуры

```
void Tr( int x, int y, int c )  
{  
    moveto ( x, y );  
    lineto ( x, y-60 );  
    lineto ( x+100, y );  
    lineto ( x, y );  
    setfillstyle ( 1, c );  
    floodfill ( x+20, y-20, 15 );  
}
```

«**Формальные параметры**» могут изменяться, заранее неизвестны (обозначаются именами, как переменные).

Программа



ВЫЗОВЫ
процедуры

формальные
параметры

```
#include <conio.h>
#include <graphics.h>

void Tr( int x, int y, int c)
{
    ...
}
```

процедура

```
main()
{
    initwindow (400, 300);
    Tr (100, 100, COLOR(0,0,255));
    Tr (200, 100, COLOR(0,255,0));
    Tr (200, 160, COLOR(255,0,0));
    getch();
    closegraph();
}
```

фактические
параметры

Процедуры

Особенности:

- *обычно* процедуры расположены **выше** основной программы
- в заголовке процедуры перечисляются **формальные** параметры, они обозначаются именами, поскольку могут меняться

```
void Tr( int x, int y, int c )
```

- при вызове процедуры в скобках указывают **фактические** параметры (числа или арифметические выражения) **в том же порядке**

```
Tr ( 200 , 100 , COLOR(255,0,0) ) ;
```

A light blue rounded square icon with a white shadow, containing the lowercase letter 'x' in black.A light blue rounded square icon with a white shadow, containing the lowercase letter 'y' in black.A light blue rounded square icon with a white shadow, containing the lowercase letter 'c' in black.

Процедуры

Особенности:

- для каждого формального параметра в заголовке процедуры указывают его **тип**

```
void A ( int x, float y, char z ) { ... }
```

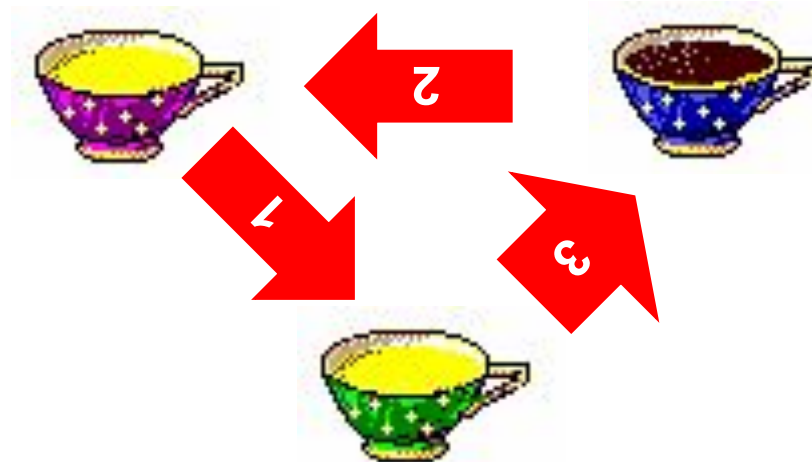
- внутри процедуры параметры используются так же, как и переменные
- в процедуре можно объявлять дополнительные **локальные переменные**, остальные процедуры не имеют к ним доступа

```
void A ( int x, float y, char z )  
{  
  int a2, bbc =  
    345;  
  ...  
}
```

локальные
переменные

Как поменять местами?

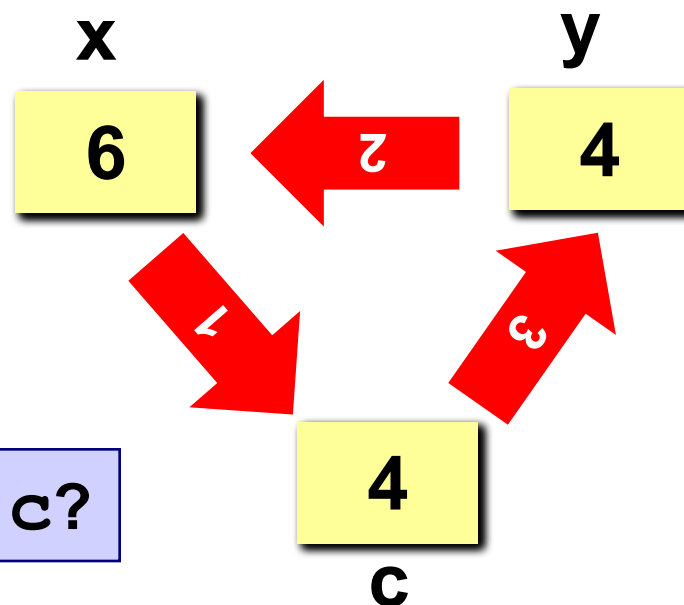
Задача: поменять местами содержимое двух чашек.



Задача: поменять местами содержимое двух ячеек памяти.

~~$x = y;$
 $y = x;$~~

$c = x;$
 $x = y;$
 $y = c;$



Можно ли обойтись без c ?

Параметры-переменные

Задача: составить процедуру, которая меняет местами значения двух переменных.

Особенности: надо, чтобы изменения, сделанные в процедуре, стали известны вызывающей программе.

```
void Swap ( int a, int b )  
{  
  int c;  
  c = a; a = b, b = c;  
}
```

```
main()  
{
```

```
  int x = 1, y = 2;
```

```
  Swap ( x, y );
```

```
  printf ( "x = %d, y = %d", x, y );
```

```
}
```

эта процедура
работает с
КОПИЯМИ
параметров

x = 1, y = 2

Параметры-переменные

```
void Swap ( int &a, int &b )  
{  
    int c;  
    c = a; a = b; b = c;  
}
```

параметры могут
изменяться

Применение:

таким образом процедура (и функция) может возвращать несколько значений

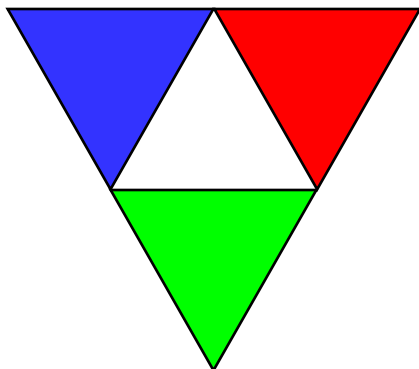
Запрещенные варианты вызова

```
Swap ( 2, 3 ); // числа
```

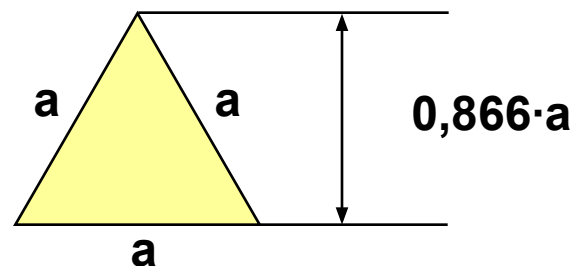
```
Swap ( x+z, y+2 ); // выражения
```

Задания

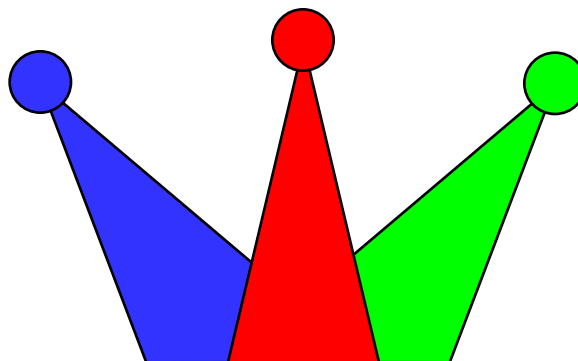
«4»: Используя процедуры, построить фигуру.



равносторонний треугольник



«5»: Используя процедуры, построить фигуру.



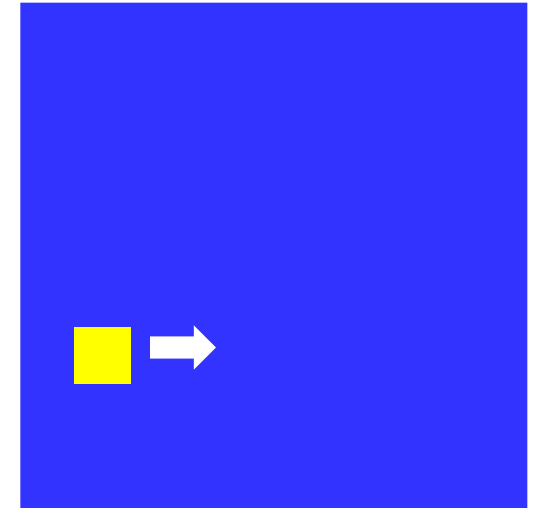
Программирование на языке Си

Тема 13. Анимация

Анимация

Анимация (англ. *animation*) – оживление изображения на экране.

Задача: внутри синего квадрата 400 на 400 пикселей слева направо движется желтый квадрат 20 на 20 пикселей. Программа останавливается, если нажата клавиша **Esc** или квадрат дошел до границы синей области.



Проблема: как изобразить перемещение объекта на экране?

Привязка: состояние объекта задается координатами **(x,y)**

Принцип анимации:

1. рисуем объект в точке **(x,y)**
2. задержка на несколько миллисекунд
3. стираем объект
4. изменяем координаты **(x,y)**
5. переходим к шагу 1

Как «поймать» нажатие клавиши?

`kbhit()` – функция, определяет, было ли нажатие на (любую!) клавишу (**0** – не было, **не 0** – было).

```
if ( kbhit() )  
    printf("Нажата какая-то клавиша...");  
else printf("Нет нажатия...");
```

```
if ( kbhit() != 0 )
```

`getch()` – функция, которая определяет код нажатой клавиши: **27** = *Esc*, **13** = *Enter*, **32** = пробел, ...

```
if ( kbhit() ) {  
    printf("Нажата какая-то клавиша...");  
    c = getch();  
    printf("Код клавиши %d", c);  
}
```

```
int c;
```

Как выйти из цикла?



Как не допустить выход за границу поля?

$x + 20 < 400$

для `kbhit()` и `getch()`

```
#include <conio.h>
main()
{
    ...
    while ( x + 20 < 400 )
    {
        if ( kbhit() )
            if ( getch() == 27 ) break;
        ...
    }
    ...
}
```

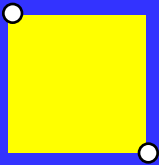
пока не вышли за границу синего квадрата

если нажата клавиша ...

если нажата клавиша
с кодом 27 (*Esc*),
выйти из цикла

Процедура (рисование и стирание)

(x, y)



(x+20, y+20)

Идеи

- одна процедура рисует и стирает
- стереть = нарисовать цветом фона
- границу квадрата отключить (в основной программе)

цвет: желтым рисуем,
синим стираем

```
void Draw( int x, int y, int color )  
{  
  setfillstyle ( 1, color );  
  bar ( x, y, x+20, y+20 );  
}
```

сплошная заливка
цветом color

залитый
прямоугольник

Полная программа

```
#include <conio.h>
#include <graphics.h>
void Draw ( int x, int y, int color )
{
  ...
}
```

процедура

```
main()
{
  int x, y;
  initwindow (500, 500);
  setfillstyle (1, COLOR (0, 0, 255));
  bar (0, 0, 399, 399);
  x = 0; y = 240;
  /* анимация */
  closegraph();
}
```

синий фон

начальные
координаты

Цикл анимации

пока не вышли из
синего квадрата

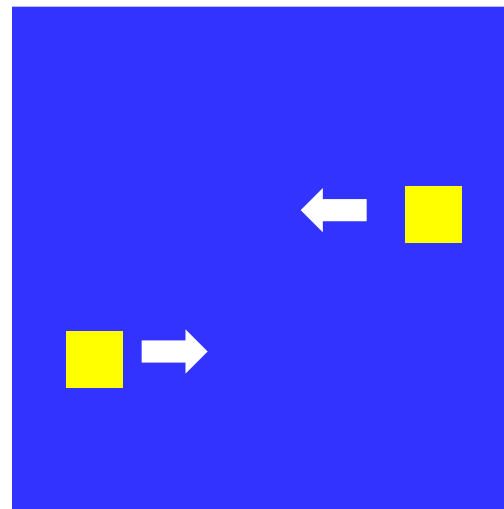
```
while ( x + 20 < 400 )  
{  
  if ( kbhit() )  
    if ( getch() == 27 ) break;  
  Draw ( x, y, COLOR(255,255,0) );  
  delay ( 20 );  
  Draw ( x, y, COLOR(0,0,255) );  
  x ++;  
}
```

ВЫХОД ПО
клавише *Esc*

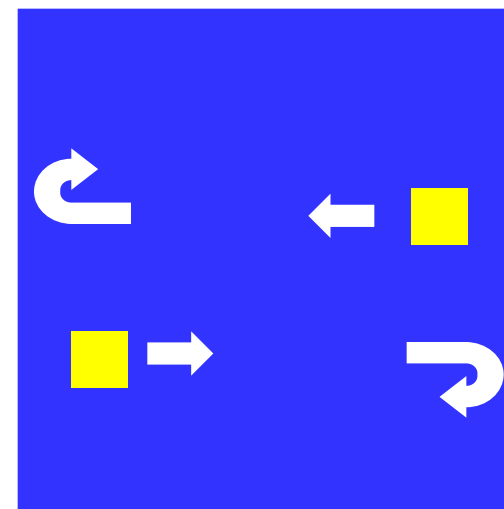
ждем 20 мс

Задания

«4»: Два квадрата двигаются в противоположных направлениях:



«5»: Два квадрата двигаются в противоположных направлениях и отталкиваются от стенок синего квадрата:



Управление клавишами

Задача: жёлтый квадрат внутри синего квадрата управляется клавишами-стрелками. Коды клавиш:

влево – **75** вверх – **72** Esc – **27**
вправо – **77** вниз – **80**

Проблема: как изменять направление

если было нажатие на клавишу, ...

Решение:

получить
код
клавиши

```

if ( kbhit() ) {
    code = getch();
    if (code == 27) break;

    switch ( code ) {
        case 75: x --; break;
        case 77: x ++; break;
        case 72: y --; break;
        case 80: y ++;
    }
}

```

выход по Esc

перемещение

Программа

```
void Draw (int x, int y, int color)
{
    ...
}
```

процедура

```
main()
{
    int x, y, code;
    ...
```

ОСНОВНОЙ ЦИКЛ

```
while ( 1 ) {
    Draw(x, y, COLOR(255,255,0));
    delay(20);
    Draw(x, y, COLOR(0,0,255));
    if ( kbhit() ) {
        ...
    }
}
```

обработка
нажатия на
клавишу



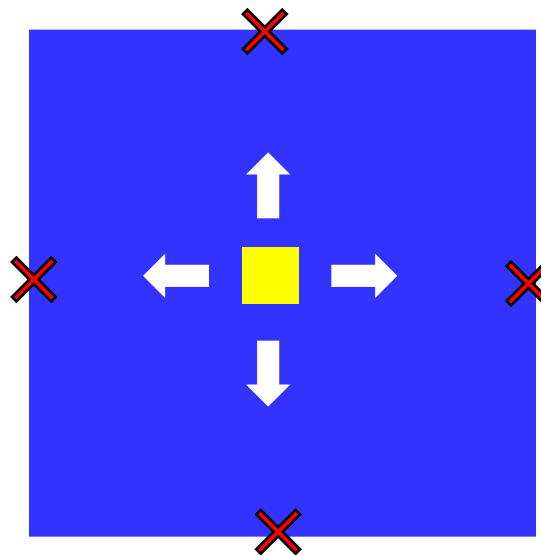
Что плохо?



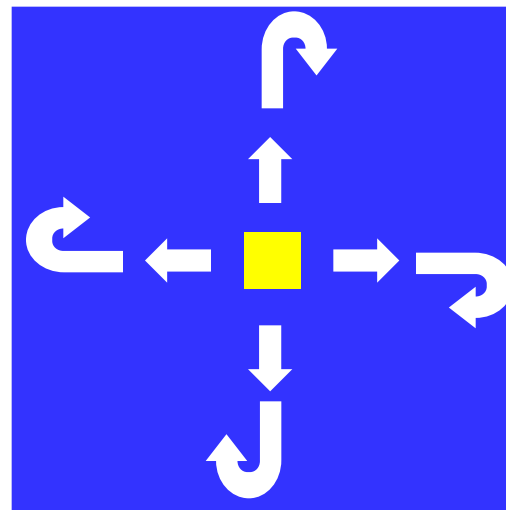
Как убрать мигание?

Задания

«4»: Квадрат двигается при нажатии стрелок, однако не может выйти за границы синего квадрата:



«5»: Квадрат непрерывно двигается, при нажатии стрелок меняет направление и отталкивается от стенок синего квадрата:

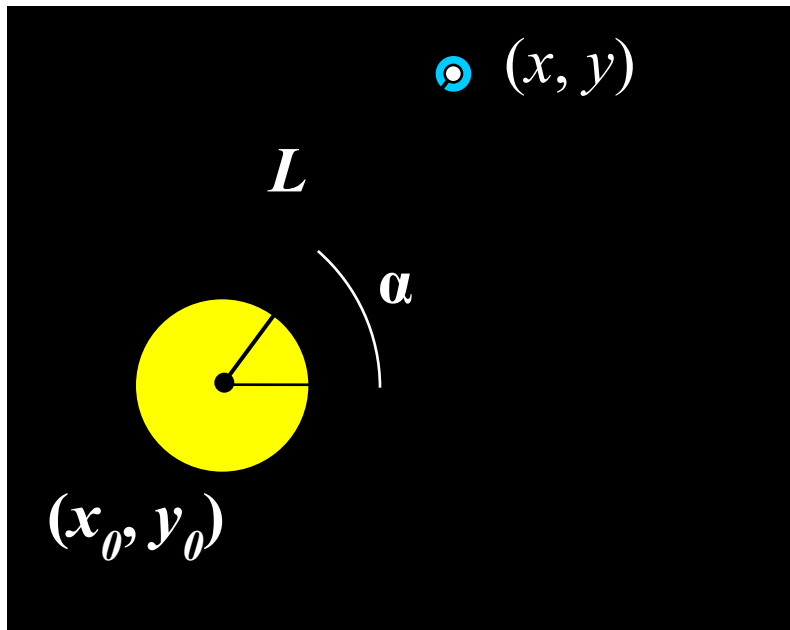


Вращение (для 8-11 класса)

Задача: изобразить модель вращения Земли вокруг Солнца.

Проблема: движение по окружности, как изменять координаты?

Решение: использовать в качестве независимой переменной (менять в цикле) угол поворота α



$$x = x_0 + L \cdot \cos(\alpha)$$

$$y = y_0 - L \cdot \sin(\alpha)$$

Процедура

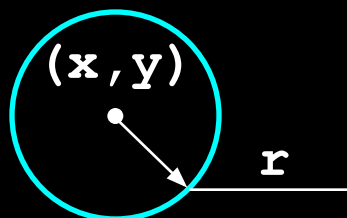
цвет: желтый – рисуем,
черный – стираем

```
void Draw( int x, int y, int color )  
{  
    const int r = 10;  
    setcolor ( color );  
    circle ( x, y, r );  
}
```

ПОСТОЯННАЯ

радиус Земли

установили
цвет линий



Константы и переменные

```
#include <math.h>    // математические функции

void Draw ( int x, int y, int color )
{
    ...
}

main()
{
    const int
        rSun = 60,    // радиус Солнца
        L   = 150,    // радиус орбиты Земли
        x0  = 200,    // координаты центра Солнца
        y0  = 200;

    int    x, y,      // координаты Земли
           code;      // код нажатой клавиши
    float  a, ha;     // угол поворота, шаг
    initwindow( 500, 500 );
    ...
}
```

ОСНОВНОЙ ЦИКЛ

рисует Солнце:
белый контур,
желтая заливка

```
circle ( x0, y0, rSun );
setfillstyle(1, COLOR(255,255,0));
floodfill(x0, y0, COLOR(255,255,255));
a = 0;           // начальный угол
ha = M_PI/180;  // шаг 1° за 20 мс
```

```
while(1) {
    x = x0 + L*cos(a);
    y = y0 - L*sin(a);
    Draw ( x, y, COLOR(0,255,255) );
    delay ( 20 );
    Draw(x, y, 0);
    if ( kbhit() )
        if ( 27 == getch() ) break;
    a = a + ha;
}
```

НОВЫЕ
КООРДИНАТЫ

ждем 20 мс

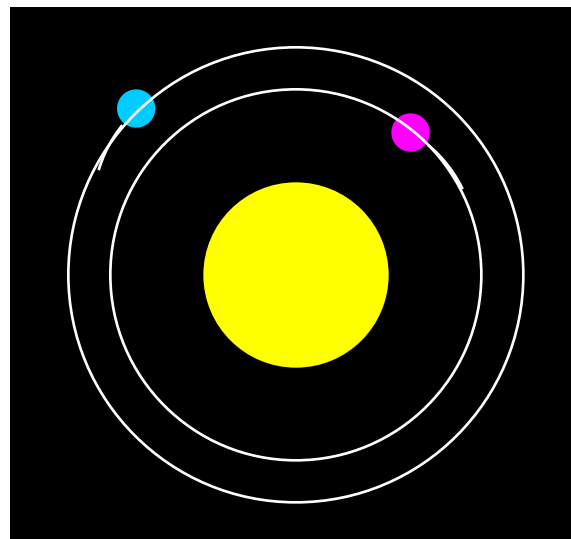
ВЫХОД ПО Esc

поворот на ha

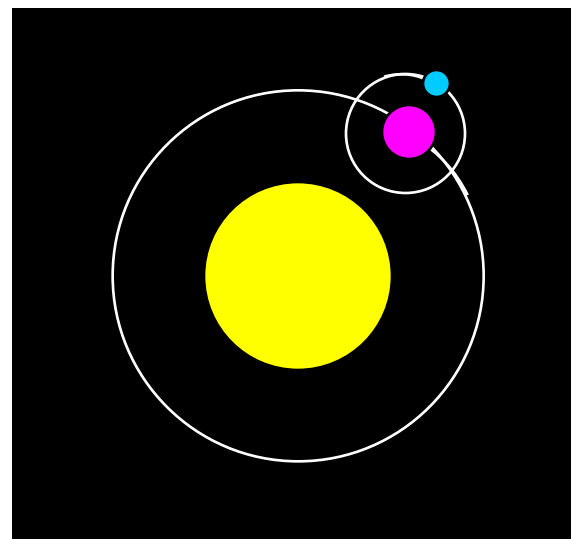
closegraph();  #include<math.h> // sin, cos, M_PI

Задания

«4»: Изобразить модель Солнца с двумя планетами, которые вращаются в противоположные стороны:



«5»: Изобразить модель системы Солнце-Земля-Луна:



Программирование на языке Си

Тема 14. Функции

Функции

Функция – это вспомогательный алгоритм (подпрограмма), результатом работы которого является некоторое значение.

Примеры:

- вычисление модуля числа, \sqrt{x}
- расчет значений по сложным формулам
- ответ на вопрос (простое число или нет?)

Зачем?

- для выполнения одинаковых расчетов в различных местах программы
- для создания общедоступных библиотек функций



В чем отличие от процедур?

Функции

Задача: составить функцию, которая вычисляет наибольшее из двух значений, и привести пример ее использования

Функция:

тип
результата

формальные
параметры

`return` - вернуть
результат функции

```
int Max ( int a, int b )  
{  
    if ( a > b ) return a ;  
    else      return b ;  
}
```

Функции

Особенности:

- в начале заголовка ставится **тип результата**

```
int Max ( int a, int b )
```

- формальные параметры описываются так же, как и для процедур

```
float qq ( int a, float x, char c )
```

- можно использовать параметры-переменные

```
int Vasya (int &a, int &b )
```

- функции обычно располагаются до основной программы

Функции

Особенности:

- МОЖНО ОБЪЯВЛЯТЬ И ИСПОЛЬЗОВАТЬ **локальные переменные**

```
float qq ( int a, int b)
{
  float x, y;
  ...
}
```

локальные
переменные



Локальные переменные недоступны в основной программе и других процедурах и функциях.

Программа

```
int Max ( int a, int b )  
{  
    ...  
}
```

формальные
параметры

```
main ()
```

```
{  
    int a, b, c;  
    printf ( "Введите два числа\n" );  
    scanf ( "%d%d", &a, &b );  
    c = Max ( a, b );  
    printf ( "Наибольшее число %d", c );  
}
```

фактические
параметры

ВЫЗОВ
функции

Задания

«4»: Составить функцию, которая определяет сумму всех чисел от 1 до N и привести пример ее использования.

Пример:

Введите число:

100

сумма чисел от 1 до 100 = 5050

«5»: Составить функцию, которая определяет, сколько зерен попросил положить на N-ую клетку изобретатель шахмат (на 1-ую – 1 зерно, на 2-ую – 2 зерна, на 3-ю – 4 зерна, ...)

Пример:

Введите номер клетки:

28

На 28-ой клетке 134217728 зерен.

Задания (вариант 2 для 9-11 класса)

«4»: Составить функцию, которая определяет наибольший общий делитель двух натуральных и привести пример ее использования.

Пример:

Введите два числа:

14 21

$$\text{НОД}(14, 21) = 7$$

«5»: Составить функцию, которая вычисляет функцию синус как сумму ряда (с точностью 0.001)

$$\sin x = x - \frac{x^3}{3!} + \frac{x^5}{5!} - \frac{x^7}{7!} + \dots$$

x в радианах!

Пример:

Введите угол в градусах:

45

$$\sin(45) = 0.707$$

Логические функции

Задача: составить функцию, которая определяет, верно ли, что заданное число – простое.

Особенности:

- ответ – **логическое** значение: «да» (1) или «нет» (0)
- результат функции можно использовать как логическую величину **в условиях** (`if`, `while`)

Алгоритм: считаем число делителей в интервале от 2 до N-1, если оно не равно нулю – число составное.

```
count = 0;
for (i = 2; i < N; i++)
    if (N % i == 0) count++;
if (count == 0)
    // число N простое}
else // число N составное
```



Как улучшить?

Функция: простое число или нет

```
int Prime ( int N )  
{  
    int count = 0, i;  
    for (i = 2; i*i <= N; i++)  
        if (N % i == 0) count ++;  
    return (count == 0);  
}
```

перебор только до \sqrt{N}

```
if (count == 0) return 1;  
else return 0;
```

Логические функции

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

```
int Prime ( int N )  
{  
    ...  
}
```

функция

```
main()
```

```
{  
    int N;  
    printf ( "Введите целое число\n" );  
    scanf ( "%d", &N );  
    if ( Prime ( N ) )  
        printf ( "%d - простое число", N );  
    else printf ( "%d - составное число", N );  
}
```

Задания

«4»: Составить функцию, которая определяет, верно ли, что сумма его цифр – четное число.

Пример:

Введите число:

136

Сумма цифр четная.

Введите число:

245

Сумма цифр нечетная.

«5»: Составить функцию, которая определяет, верно ли, что в заданном числе все цифры стоят по возрастанию.

Пример:

Введите число:

258

Верно.

Введите число:

528

Неверно.

Программирование на языке Си

Тема 15. Случайные числа

Случайные числа

Случайные явления: везде...

- бросание монеты («орел» или «решка»)
- падение снега
- броуновское движение
- помехи при телефонной связи
- шум радиозэфира

Случайные числа – это такая последовательность чисел, для которой невозможно предсказать следующее даже зная все предыдущие.

Проблема: как получить на компьютере?

Возможные решения:

- использовать внешний источник шумовых помех
- с помощью математических преобразований

Псевдослучайные числа

Псевдослучайные числа – это такая последовательность чисел, которая обладает свойствами случайных чисел, но каждое следующее число вычисляется по заданной формуле.

Примеры:

а, с, m - целые числа

1. Случайные *целые* числа $[0, m)$ (**линейный конгруэнтный метод**)

$$x_n = (a \cdot x_{n-1} + c) \bmod m$$

$2^{30}-1$

$$x_n = (16807 \cdot x_{n-1} + 12345) \bmod 1073741823$$

простое число

остаток от деления

2. Случайные *вещественные* числа $[0, 1]$

$$x_n = \left\{ (\pi + x_{n-1})^k \right\}$$

дробная часть числа

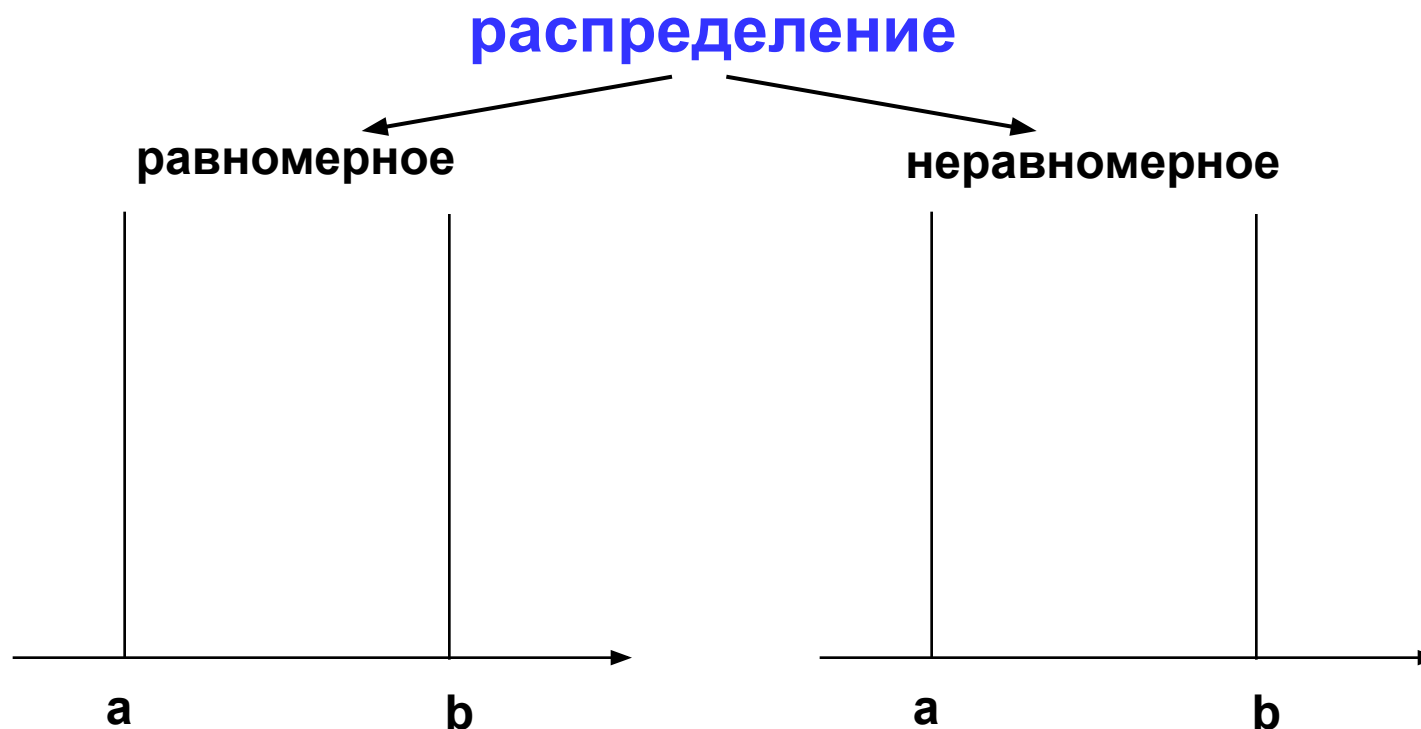
Литература:

например, $k = 5$

Д. Кнут, Искусство программирования для ЭВМ, т.2.

Распределение случайных чисел

Модель: снежинки падают на отрезок $[a, b]$

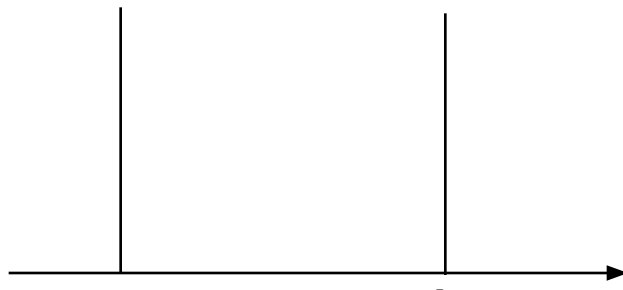


Сколько может быть разных распределений?


Распределение случайных чисел

Особенности:

- распределение – это характеристика **всей последовательности**, а не одного числа
- **равномерное** распределение одно, компьютерные датчики (псевдо)случайных чисел дают равномерное распределение
- неравномерных – много
- любое неравномерное можно получить с помощью равномерного



$$x = \frac{x_1 + x_2}{2}$$



$$x = \frac{x_1 + x_2 + \boxtimes + x_{12}}{12}$$

x_1, x_2, \boxtimes равномерное распределение

Генератор случайных чисел в Си

```
#include <stdlib.h> // случайные числа
```

RAND_MAX – максимальное случайное целое число
(обычно `RAND_MAX = 32767`)

rand() – случайное целое число в интервале
[0,RAND_MAX]

```
int x, y;  
x = rand(); // первое число [0,RAND_MAX]  
y = rand(); // уже другое число
```

srand(N) – установить начальное значение
последовательности случайных чисел N:

```
srand ( 345 ); // начнем с 345
```

Целые числа в заданном интервале

Целые числа в интервале $[0, N-1]$:

```
int random(int N) {  
    return rand() % N;  
}
```

Примеры:

```
x = random ( 100 ) ;    // интервал [0, 99]  
x = random ( z ) ;     // интервал [0, z-1]
```

Целые числа в интервале $[a, b]$:

```
x = random ( z ) + a ;    // интервал [a, z-1+a]  
x = random ( b - a + 1 ) + a ; // интервал [a, b]
```

Генератор случайных чисел в Си

Вещественные числа в интервале $[0, 1]$

```
float x;
```

```
[0, RAND_MAX] = [0, 32767]
```

```
x = 1.*rand() / RAND_MAX; // интервал [0, 1]
```

Вещественные числа в интервале $[0, z]$

```
x = 1.*z*rand() / RAND_MAX;
```

Вещественные числа в интервале $[a, z+a]$

```
x = 1.*z*rand() / RAND_MAX + a;
```

Вещественные числа в интервале $[a, b]$

```
x = 1.*(b-a)*rand() / RAND_MAX + a;
```

Случайные числа

Задача: заполнить прямоугольник 400 на 300 пикселей равномерно точками случайного цвета



Как получить случайные координаты точки?

```
x = random ( 400 ) ;
```

```
y = random ( 300 ) ;
```

Как добиться равномерности?

обеспечивается автоматически при использовании функции `random`

Как получить случайный цвет?

```
R = random ( 256 ) ; G = random ( 256 ) ;
```

```
B = random ( 256 ) ;
```

```
COLOR ( R , G , B )
```


Программа

```
#include <graphics.h>
#include <conio.h>
#include <stdlib.h>
```

функция для получения
случайного числа от 0
до N-1

```
int random(int N) {
    return rand() % N;
}
```

```
main()
{
    int x, y, R, G, B;
    initwindow ( 500, 500 );
    // цикл до нажатия на Esc
    closegraph();
}
```

ОСНОВНОЙ ЦИКЛ

бесконечный
цикл???

ВЫХОД ПО
Esc

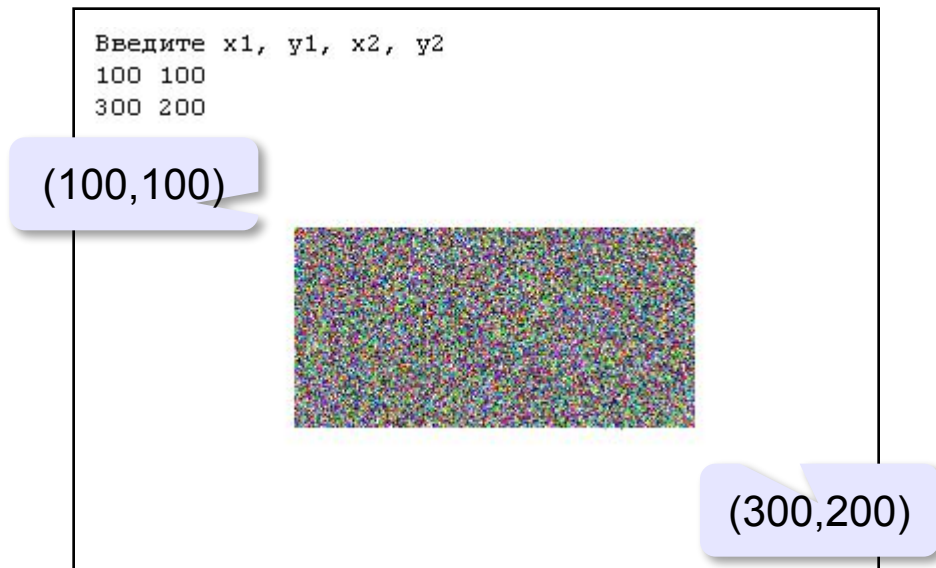
```
while ( 1 ) {  
    if ( kbhit() )  
        if ( 27 == getch() ) break;  
  
    x = random(400);  
    y = random(300);  
    R = random(256);  
    G = random(256);  
    B = random(256);  
    putpixel ( x, y, COLOR(R,G,B) );  
}
```

случайные
координаты

случайный цвет

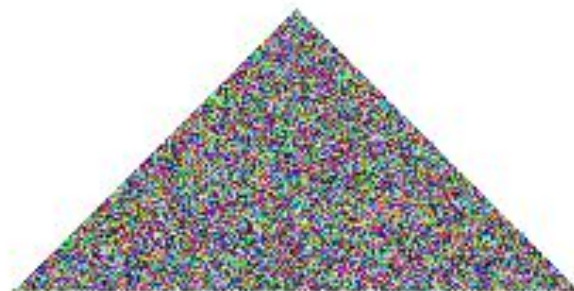
Задания

«4»: Ввести с клавиатуры координаты углов прямоугольника и заполнить его точками случайного цвета.



«5»: Заполнить треугольник точками случайного цвета (равномерно или неравномерно).

Подсказка: возьмите равнобедренный треугольник с углом 45° .



Конец фильма
