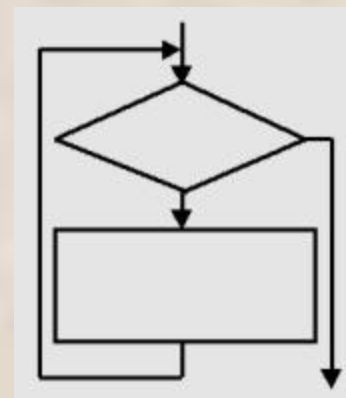
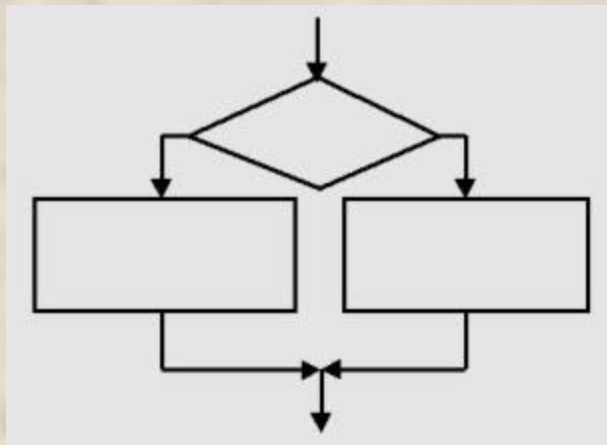
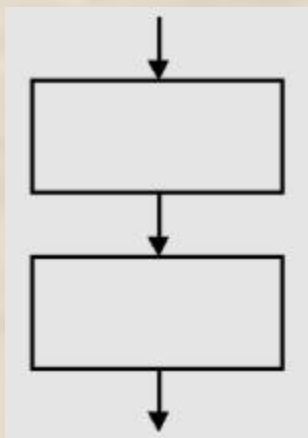


## Лекция 21/01/2021г.

---

**Рассматриваются основные операторы языка: ветвления, циклы, передача управления, а также типы и структуры данных, унаследованные из языка С: указатели, массивы, строки, перечисления, структуры и объединения.**

# Базовые конструкции структурного программирования



# Условный оператор

```
if ( выражение ) оператор_1; [else оператор_2;]
```

```
if (a<0) b = 1; // 1
if (a<b && (a>d || a==0)) b++;
else {b* = a; a = 0;} // 2
if (a<b){
    if (a<c) m = a;
    else m = c;}
else {if (b<c) m = b;
      else m = c;} // 3
if (a++) b++; // 4
if (b>a) max = b;
else max = a; // max = (b > a) ? b : a;
```

```
if (int i = fun(t)) a -= i; else a += i;
```

# Оператор **switch**

```
switch ( выражение ) {  
    case константное_выражение_1 :  
        [список_операторов_1]  
    case константное_выражение_2 :  
        [список_операторов_2]  
    ...  
    case константное_выражение_n :  
        [список_операторов_n]  
    [default: операторы ]  
}
```

# Пример оператора switch

```
#include <iostream.h>

int main() {
    int a, b, res; char op; bool f = true;
    cout << "\nВведите 1й операнд : ";    cin >> a;
    cout << "\nВведите знак операции : ";  cin >> op;
    cout << "\nВведите 2й операнд : ";    cin >> b;
    switch (op) {
        case '+': res = a + b; break;
        case '-': res = a - b; break;
        case '*': res = a * b; break;
        case '/': res = a / b; break;
        default : cout << "\nНеизвестная операция"; f = false;
    }
    if (f) cout << "\nРезультат : " << res;
```

# Оператор цикла **while**

**while** ( выражение ) оператор

```
#include <stdio.h>
int main() {
    float Xn, Xk, Dx;
    printf("Введите диапазон и шаг изм-я аргумента: ");
    scanf("%f%f%f", &Xn, &Xk, &Dx);
    printf("|   X   |   Y   |\n");
    float X = Xn;
    while (X <= Xk) {
        printf("| %5.2f | %5.2f |\n", X, X*X + 1);      X
        X += Dx;
    }
}
```

`while (int x = 0) { /* область действия x */ }`

# Оператор цикла **do while**

**do** оператор **while** выражение;

```
#include <iostream.h>
int main() {
    char answer;
    do{
        cout << "\nКупи слоника! ";
        cin >> answer;
    }while (answer != 'y');
}
```

# Пример 6 - вычисление квадратного корня

```
#include <stdio.h>
#include <math.h>
int main() {
    double X, Eps;
    double Yp, Y = 1;
    printf("Введите аргумент и точность: ");
    scanf("%lf%lf", &X, &Eps);
    do{
        Yp = Y;
        Y = (Yp + X/Yp)/2;
    }while (fabs(Y - Yp) >= Eps);
    printf("\n %lf %lf", X, Y);
}
```

$$y_n = \frac{1}{2} (y_{n-1} + x/y_{n-1})$$



# Оператор цикла **for**

**for** ( инициализация; выражение; модификации) оператор;

```
for (int i = 1, s = 0; i<=100; i++) s += i;
```

```
#include <iostream.h>
int main(){
    int num;
    cout << "\nВведите число : "; cin >> num;
    for (int half = num / 2, div = 2; div <= half; div++)
        if (!(num % div)) cout << div << "\n";
}
```

# Операторы передачи управления

- оператор безусловного перехода goto;
- оператор выхода из цикла break;
- оператор перехода к следующей итерации цикла continue;
- оператор возврата из функции return.

# Пример 7 - Вычисление суммы ряда

```
#include <iostream.h>
```

```
#include <math.h>
```

$$\operatorname{sh} x = 1 + x^3/3! + x^5/5! + x^7/7! + \dots$$

```
int main() {
```

```
    const int MaxIter = 500;
```

```
    double x, eps;
```

```
    cout << "\nВведите аргумент и точность: ";
```

```
    cin >> x >> eps;
```

```
    bool ok = true;
```

```
    double y = x, ch = x;
```

```
    for (int n = 0; fabs(ch) > eps; n++) {
```

```
        ch *= x * x / (2 * n + 2) / (2 * n + 3);
```

```
        y += ch;
```

```
        if (n > MaxIter) {ok = false; break;}
```

```
    }
```

```
    if (ok) cout << "\nЗначение функции: " << y;
```

```
    else    cout << "\nРяд расходится!";
```

```
}
```

# Операция получения адреса &

Унарная операция получения адреса & применима к величинам, имеющим имя и размещенным в оперативной памяти. Таким образом, нельзя получить адрес скалярного выражения, неименованной константы или регистровой переменной.

```
int a = 5;
```

```
int* p = &a;
```

# Массивы

```
#include <iostream.h>
int main(){
    const int n = 10;
    int marks[n] = {3, 4, 5, 4, 4};
    int i, sum;
    for ( i = 0, sum = 0; i<n; i++)
        sum += marks[i];
    cout << "Сумма элементов: " << sum;
}
```

```
int a[100], b[100];
int *pa = a;    // или int *p = &a[0];
int *pb = b;
for(int i = 0; i<100; i++) *pb++ = *pa++;
    // или pb[i] = pa[i];
```

```
float p[10]; *u[20];  
int a[5] = {1, 2, 3};  
int b[] = {1, 2, 3};  
char cv[4] = { 'a', 's', 'd', 'f', 0 }; // error
```

**p[5]      5[p]      \*(p+5)**

# Пример - сортировка выбором

```
#include <iostream.h>
int main(){
    const int n = 20;      int b[n];    int i;
    for (i = 0; i<n; i++) cin >> b[i];
    for (i = 0; i<n-1; i++){
        int imin = i;
        for (int j = i + 1; j<n; j++) if (b[j] < b[imin]) imin = j;
        int a = b[i]; b[i] = b[imin]; b[imin] = a;
    }
    for (i = 0; i<n; i++)cout << b[i] << ' ';
    return 0;
}
```

# Динамические массивы

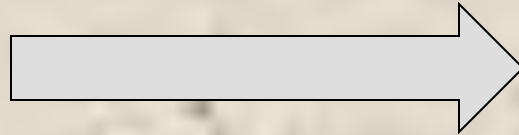
```
float *p = new float [100];  
float *q = (float *) malloc(100 * sizeof(float));
```

```
delete [] p; free  
      (q);
```



# Многомерные массивы

```
int matr [6][8];
```



```
matr[i][j]  
*(matr[i]+j)  
* (* (matr+i)+j)
```

```
int mass2 [] [2]={ {1, 1}, {0, 2}, {1, 0} };  
int mass2 [3] [2]={1, 1, 0, 2, 1, 0};
```

```
int x3d[3][5][7];  
float y[4][3] = { { 1 }, { 2 }, { 3 }, { 4 } };  
// первый столбец, остальные 0
```

```
int nstr = 5;  
int ** m = (int **) new int [nstr][10];
```

```
int nstr, nstb;  
cout << " Введите количество строк и столбцов :";  
cin >> nstr >> nstb;  
int **a = new int *[nstr];           // 1  
for(int i = 0; i<nstr; i++)          // 2  
    a[i] = new int [nstb];           // 3
```

# Строки

Строка - массив символов, заканчивающийся нуль-символом (символ с кодом, равным 0; записывается '\0').

```
char str[10] = "Vasia"; // переменная
```

```
char str[] = "Vasia"; // переменная
```

```
char *str = "Vasia" // константа
```

Библиотека - `<string.h>`

## Пример 1 - строки

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>
int main(){
    char s[5], passw[] = "kuku";
    /* Можно - *passw = "kuku"; */
    int i, k = 0;
    for (i = 0; !k && i<3; i++){
        printf("\nвведите пароль:\n");
        gets(s);
        if
        (strstr(s,passw))k = 1;
    }
    if (k) printf("\nпароль принят");
    else printf("\nпароль не принят");
}
```

## Пример 2 - строки

```
char src[10], dest[10];  
for (int i = 0; i <= strlen(src); i++)  
    dest[i] = src[i];
```

```
char *src = new char [10];  
char *dest = new char [10], *d = dest;  
cin << src;  
while ( *src != 0) *d++ = *src++;  
*d = 0;
```

```
while ( *d++ = *src++);
```

# Типы данных, определяемые пользователем

enum  
struct  
union

Переименование типов (`typedef`)

*`typedef тип новое_имя [ размерность ];`*

```
typedef unsigned int UINT;
```

```
typedef char Msg[100];
```

```
typedef struct{  
    char fio[30];  
    int date, code;  
    float salary;} Worker;
```

```
UINT i, j;  Msg str[10];  
Worker stuff[100];
```

# Перечисления (enum)

```
enum [ имя_типа ] { список_констант };
```

```
enum Err { ERR_READ, ERR_WRITE, ERR_CONVERT};  
Err error;
```

```
switch (error) {  
case ERR_READ: /* оп */ break;  
case ERR_WRITE: /* оп */ break;  
case ERR_CONVERT: /* оп */ break;  
}
```

```
enum {two = 2, three, four, ten = 10,  
eleven, fifty = 50};
```

# Структуры ( struct )

```
struct [ имя_типа ] {  
тип_1 элемент_1;  
тип_2 элемент_2;  
...  
тип_n элемент_n;  
} [ список_описателей ];
```

```
struct {  
    char fio[30];  
    int date, code;  
    float salary;  
}staff[100], *ps;
```

```
struct List;  
    struct Link{  
        List *p;  
        Link *prev,  
        *succ;  
    };  
struct List {  
    /* оnp-e List */};
```



# Инициализация структур

```
struct{
    char fio[30];
    int date, code;
    float salary;
}worker = {"Страусенко", 31, 215, 3400.55};
```

```
struct complex {
    float real, im;
} compl [2][3]={
{{1, 1}, {1, 1}, {1, 1}},
{{2, 2}, {2, 2}, {2, 2}}
};
```

# Доступ к полям структуры

```
Worker worker, staff[100], *ps;
```

```
worker.fio = "Страусенко";
```

```
staff[8].code = 215;
```

```
ps->salary = 0.12;
```

```
struct A {int a; double x;};
```

```
struct B {A a; double x;} x[2];
```

```
x[0].a.a = 1;
```

```
x[1].x = 0.1;
```

```
struct Options {
    bool centerX:1;
    bool centerY:1;
    unsigned int shadow:2;
    unsigned int palette:4;
};
union {
    unsigned char ch;
    Options bit;
}option = {0xC4};
cout << option.bit.palette;
option.ch &= 0xF0;
```

# Ограничения объединений

- объединение может инициализироваться только значением его первого элемента;
- объединение не может содержать битовые поля;
- объединение не может содержать виртуальные методы, конструкторы, деструкторы и операцию присваивания;
- объединение не может входить в иерархию классов.