

Teil II

Kurzeinführung in die Programmiersprache C

■ Literatur zur C-Programmierung:

- ◆ Darnell, Margolis. *C: A Software Engineering Approach*. Springer 1991
- ◆ Kernighan, Ritchie. *The C Programming Language*. Prentice-Hall 1988

Überblick

- ◆ Struktur eines C-Programms
- ◆ Datentypen und Variablen
- ◆ Anweisungen
- ◆ Funktionen
- ◆ C-Preprozessor
- ◆ Programmstruktur und Module
- ◆ Zeiger(-Variablen)
- ◆ sizeof-Operator
- ◆ Explizite Typumwandlung — Cast-Operator
- ◆ Speicherverwaltung
- ◆ Felder
- ◆ Strukturen
- ◆ Ein- /Ausgabe
- ◆ Fehlerbehandlung

Struktur eines C-Programms

globale Variablendefinitionen

Funktionen

```
int main(int argc, char *argv[]) {
    Variablendefinitionen
    Anweisungen
}
```

■ Beispiel

```
int main(int argc, char *argv[]) {
    printf("Hello World!");
}
```

■ Übersetzen mit dem C-Compiler:

`cc -o hello hello.c`

■ Ausführen durch Aufruf von `hello`

Datentypen und Variablen

■ Datentypen legen fest:

- ◆ Repräsentation der Werte im Rechner
- ◆ Größe des Speicherplatzes für Variablen
- ◆ erlaubte Operationen

1 Standardtypen in C

- Eine Reihe häufig benötigter Datentypen ist in C vordefiniert

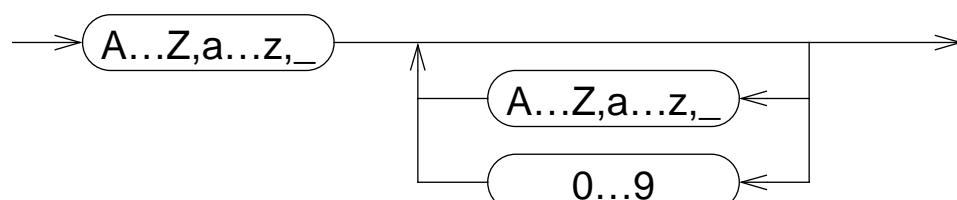
<code>char</code>	Zeichen (im ASCII-Code dargestellt, 8 Bit)
<code>int</code>	ganze Zahl (16 oder 32 Bit)
<code>float</code>	Gleitkommazahl (32 Bit) etwa auf 6 Stellen genau
<code>double</code>	doppelt genaue Gleitkommazahl (64 Bit) etwa auf 12 Stellen genau
<code>void</code>	ohne Wert

2 Variablen

- Variablen besitzen

- ◆ **Namen** (Bezeichner)
- ◆ Typ
- ◆ zugeordneten Speicherbereich für einen Wert des Typs
 Inhalt des Speichers (= **aktueller Wert** der Variablen) ist veränderbar!
- ◆ **Lebensdauer**

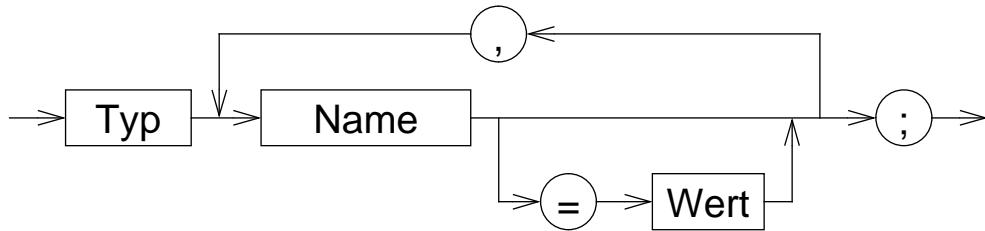
- Variablenname:



(Buchstabe oder _,
 evtl. gefolgt von beliebig vielen Buchstaben, Ziffern oder _)

2 Variablen (2)

- eine **Variablen-Definition** deklariert eine Variable und reserviert den benötigten Speicherbereich



2 Variablen (3)

- Variablen-Definition: Beispiele

```

int a1;
float a, b, c, dis;
int anzahl_zeilen=5;
char trennzeichen;
  
```

- Position von Variablendefinitionen im Programm:
 - ◆ nach jeder "{"
 - ◆ außerhalb von Funktionen
- Wert kann bei der Definition initialisiert werden
- Wert ist durch Wertzuweisung und spezielle Operatoren veränderbar

3 Strukturierte Datentypen (structs)

- Zusammenfassen mehrerer Daten zu einer Einheit

```
struct person {
    char *name;
    int alter;
};
```

- Variablen-Definition

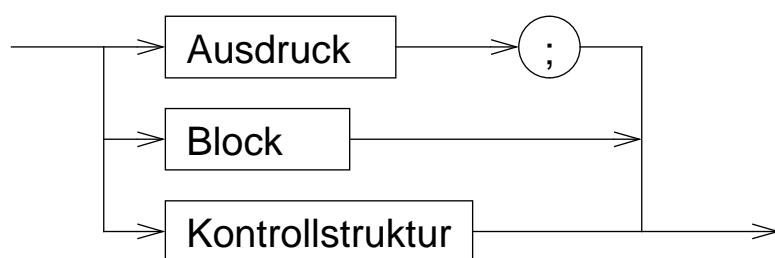
```
struct person p1;
```

- Zugriff auf Elemente der Struktur

```
p1.name = "Hans";
```

Anweisungen

Anweisung:



1 Ausdrücke - Beispiele

- ◆ `a = b + c;`
- ◆ `{ a = b + c; x = 5; }`
- ◆ `if (x == 5) a = 3;`

2 Blöcke

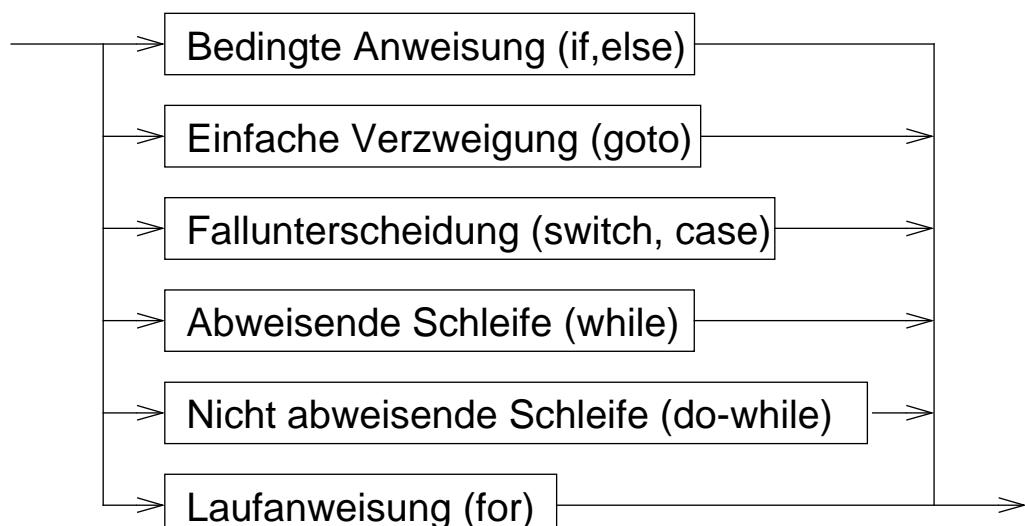
- Zusammenfassung mehrerer Anweisungen
- Lokale Variablendefinitionen → Hilfsvariablen
- Schaffung neuer Sichtbarkeitsbereiche (**Scopes**) für Variablen

```
main()
{
    int x, y, z;
    x = 1;
    {
        int a, b, c;
        a = x+1;
        {
            int a, x;
            x = 2;
            a = 3;
        }
        /* a: 2, x: 1 */
    }
}
```

3 Kontrollstrukturen

- Kontrolle des Programmablaufs in Abhängigkeit vom Ergebnis von Ausdrücken

Kontrollstruktur:



4 Kontrollstrukturen — Schleifensteuerung

■ break

- ◆ bricht die umgebende Schleife bzw. **switch**-Anweisung ab

```
int c;

do {
    if ( (c = getchar()) == EOF ) break;
    putchar(c);
}
while ( c != '\n' );
```

■ continue

- ◆ bricht den aktuellen **Schleifendurchlauf** ab
- ◆ setzt das Programm mit der Ausführung des Schleifenkopfes fort

Funktionen

■ Funktion =

Programmstück (Block), das mit einem **Namen** versehen ist und dem zum Ablauf **Parameter** übergeben werden können

■ Funktionen sind die elementaren Bausteine für Programme

- ➔ verringern die **Komplexität** durch Zerteilen umfangreicher, schwer überblickbarer Aufgaben in kleine Komponenten
- ➔ erlauben die **Wiederverwendung** von Programmkomponenten
- ➔ verbergen **Implementierungsdetails** vor anderen Programmteilen (**Black-Box-Prinzip**)

1 Funktionsdefinition

- Schnittstelle (Ergebnistyp, Name, Parameter)
- + Implementierung

2 Beispiel Sinusberechnung

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

double sinus (double x)
{
    double summe;
    double x_quadrat;
    double rest;
    int k;

    k = 0;
    summe = 0.0;
    rest = x;
    x_quadrat = x*x;

    while ( fabs(rest) > 1e-9 ) {
        summe += rest;
        k += 2;
        rest *= -x_quadrat/(k*(k+1));
    }
    return(summe);
}
```

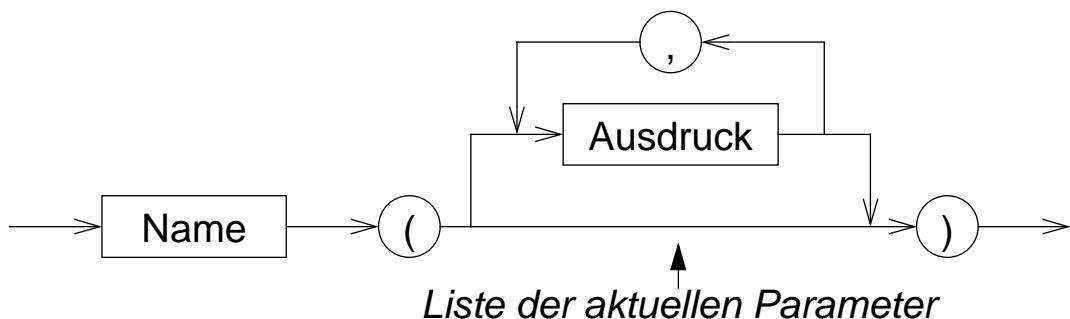
```
int main(int argc, char *argv[])
{
    double wert;

    printf("Berechnung des Sinus von ");
    scanf("%lf", &wert);
    printf("sin(%lf) = %lf\n",
           wert, sinus(wert));
}
```

- beliebige Verwendung von **sinus** in Ausdrücken:

y = exp(tau*t) * sinus(f*t);

3 Funktionsaufruf



- Die Ausdrücke in der Parameterliste werden ausgewertet, **bevor** in die Funktion gesprungen wird
→ aktuelle Parameter
- Anzahl und Typen der Ausdrücke in der Liste der aktuellen Parameter müssen mit denen der formalen Parameter in der Funktionsdefinition übereinstimmen
- Die Auswertungsreihenfolge der Parameterausdrücke ist **nicht** festgelegt

4 Regeln

- Funktionen werden global definiert
- **main()** ist eine normale Funktion, die aber automatisch als erste beim Programmstart aufgerufen wird
- rekursive Funktionsaufrufe sind zulässig
 - eine Funktion darf sich selbst aufrufen (z. B. zur Fakultätsberechnung)

```
int fakultaet(int n)
{
    if ( n == 1 )
        return(1);
    else
        return( n * fakultaet(n-1) );
}
```

4 Regeln (2)

- Funktionen müssen **deklariert** sein, bevor sie aufgerufen werden
 - = Rückgabetyp und Parametertypen müssen bekannt sein
 - ◆ durch eine Funktionsdefinition ist die Funktion automatisch auch deklariert
- wurde eine verwendete Funktion vor ihrer Verwendung nicht deklariert, wird automatisch angenommen
 - Funktionswert vom Typ **int**
 - 1. Parameter vom Typ **int**
 - **schlechter Programmierstil → fehleranfällig**

5 Funktionsdeklaration

- soll eine Funktion vor ihrer Definition verwendet werden, kann sie durch eine **Deklaration** bekannt gemacht werden (Prototyp)

◆ Syntax:

Typ Name (Liste formaler Parameter);

- Parameternamen können weggelassen werden, die Parametertypen müssen aber angegeben werden!

◆ Beispiel:

```
double sinus(double);
```

6 Funktionsdeklarationen — Beispiel

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

double sinus(double);
/* oder: double sinus(double x); */

main()
{
    double wert;

    printf("Berechnung des Sinus von ");
    scanf("%lf", &wert);
    printf("sin(%lf) = %lf\n",
           wert, sinus(wert));
}
```

```
double sinus (double x)
{
    double summe;
    double x_quadrat;
    double rest;
    int k;

    k = 0;
    summe = 0.0;
    rest = x;
    x_quadrat = x*x;

    while ( fabs(rest) > 1e-9 ) {
        summe += rest;
        k += 2;
        rest *= -x_quadrat/(k*(k+1));
    }
    return(summe);
}
```

7 Parameterübergabe an Funktionen

- allgemein in Programmiersprachen vor allem zwei Varianten:
 - call by value (wird in C verwendet)
 - call by reference (wird in C **nicht** verwendet)
- call-by-value: Es wird eine Kopie des aktuellen Parameters an die Funktion übergeben
 - die Funktion kann den Übergabeparameter durch Zugriff auf den formalen Parameter lesen
 - die Funktion kann den Wert des formalen Parameters (also die Kopie!) ändern, ohne dass dies Auswirkungen auf den Wert des aktuellen Parameters beim Aufrufer hat
 - die Funktion kann über einen Parameter dem Aufrufer keine Ergebnisse mitteilen

- ## C-Preprozessor
- bevor eine C-Quelle dem C-Compiler übergeben wird, wird sie durch einen Makro-Preprozessor bearbeitet
 - Anweisungen an den Preprozessor werden durch ein #-Zeichen am Anfang der Zeile gekennzeichnet
 - die Syntax von Preprocessoranweisungen ist unabhängig vom Rest der Sprache
 - Preprocessoranweisungen werden nicht durch ; abgeschlossen!
 - wichtigste Funktionen:

#define	Definition von Makros
#include	Einfügen von anderen Dateien

1 Makrodefinitionen

- Makros ermöglichen einfache textuelle Ersetzungen (parametrierbare Makros werden später behandelt)
- ein Makro wird durch die `#define`-Anweisung definiert
- Syntax:

```
#define Makroname Ersatztext
```

- eine Makrodefinition bewirkt, dass der Preprozessor im nachfolgenden Text der C-Quelle alle Vorkommen von **Makroname** durch **Ersatztext** ersetzt
- Beispiel:

```
#define EOF -1
```

2 Einfügen von Dateien

- `#include` fügt den Inhalt einer anderen Datei in eine C-Quelldatei ein
- Syntax:


```
#include < Dateiname >
oder
#include "Dateiname "
```
- mit `#include` werden Header-Dateien mit Daten, die für mehrere Quelldateien benötigt werden, einkopiert
 - Deklaration von Funktionen, Strukturen, externen Variablen
 - Definition von Makros
- wird **Dateiname** durch `< >` geklammert, wird eine **Standard-Header-Datei** einkopiert
- wird **Dateiname** durch `" "` geklammert, wird eine Header-Datei des Benutzers einkopiert (vereinfacht dargestellt!)