

Informatyka 2

Politechnika Białostocka - Wydział Elektryczny
Elektrotechnika, semestr III, studia stacjonarne I stopnia
Rok akademicki 2017/2018

Wykład nr 3 (23.10.2017)

dr inż. Jarosław Forenc

Plan wykładu nr 3

- Funkcje w języku C
 - ogólna struktura funkcji
 - argumenty i parametry funkcji, domyślne wartości parametrów
 - wskaźniki do funkcji
- Prototypy funkcji, typy funkcji
- Przekazywanie argumentów do funkcji
 - przez wartość i przez wskaźnik
 - przekazywanie wektorów, macierzy i struktur
- Pamięć a zmienne w programie
 - klasy pamięci zmiennych
 - struktura procesu w pamięci komputera, ramka stosu
- Programy wielomodułowe

Program w języku C

- Program w języku C składa się z **funkcji** i **zmiennych**
 - funkcje zawierają instrukcje wykonujące operacje
 - zmienne przechowują wartości

```
#include <stdio.h>      /* przekatna kwadratu */
#include <math.h>

int main(void)
{
    float a = 10.0f, d;

    d = a * sqrt(2.0f);
    printf("Bok = %g, przekatna = %g\n", a, d);

    return 0;
}
```

```
Bok = 10, przekatna = 14.1421
```

Program w języku C

- Program w języku C składa się z **funkcji** i **zmiennych**
 - funkcje zawierają instrukcje wykonujące operacje
 - zmienne przechowują wartości

```
#include <stdio.h>      /* przekątna kwadratu */  
#include <math.h>
```

```
int main(void)  
{  
    float a = 10.0f, d;  
  
    d = a * sqrt(2.0f);  
    printf("Bok = %g, przekatna = %g\n", a, d);  
  
    return 0;  
}
```

definicja funkcji

Program w języku C

- Program w języku C składa się z **funkcji** i **zmiennych**
 - funkcje zawierają instrukcje wykonujące operacje
 - zmienne przechowują wartości

```
#include <stdio.h>      /* przekątna kwadratu */
#include <math.h>

int main(void)
{
    float a = 10.0f, d;
    d = a * sqrt(2.0f);
    printf("Bok = %g, przekatna = %g\n", a, d);
    return 0;
}
```

wywołania funkcji

Funkcje w języku C

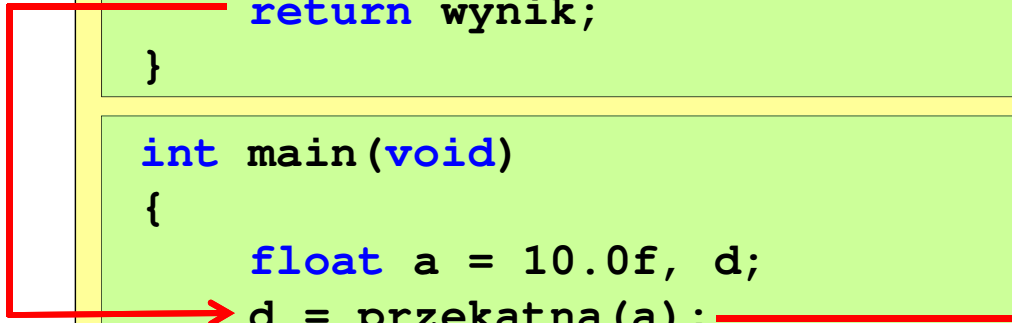
```
#include <stdio.h>      /* przekatna kwadratu */  
#include <math.h>
```

```
float przekatna(float bok)  
{  
    float wynik;  
    wynik = bok * sqrt(2.0f);  
    return wynik;  
}
```

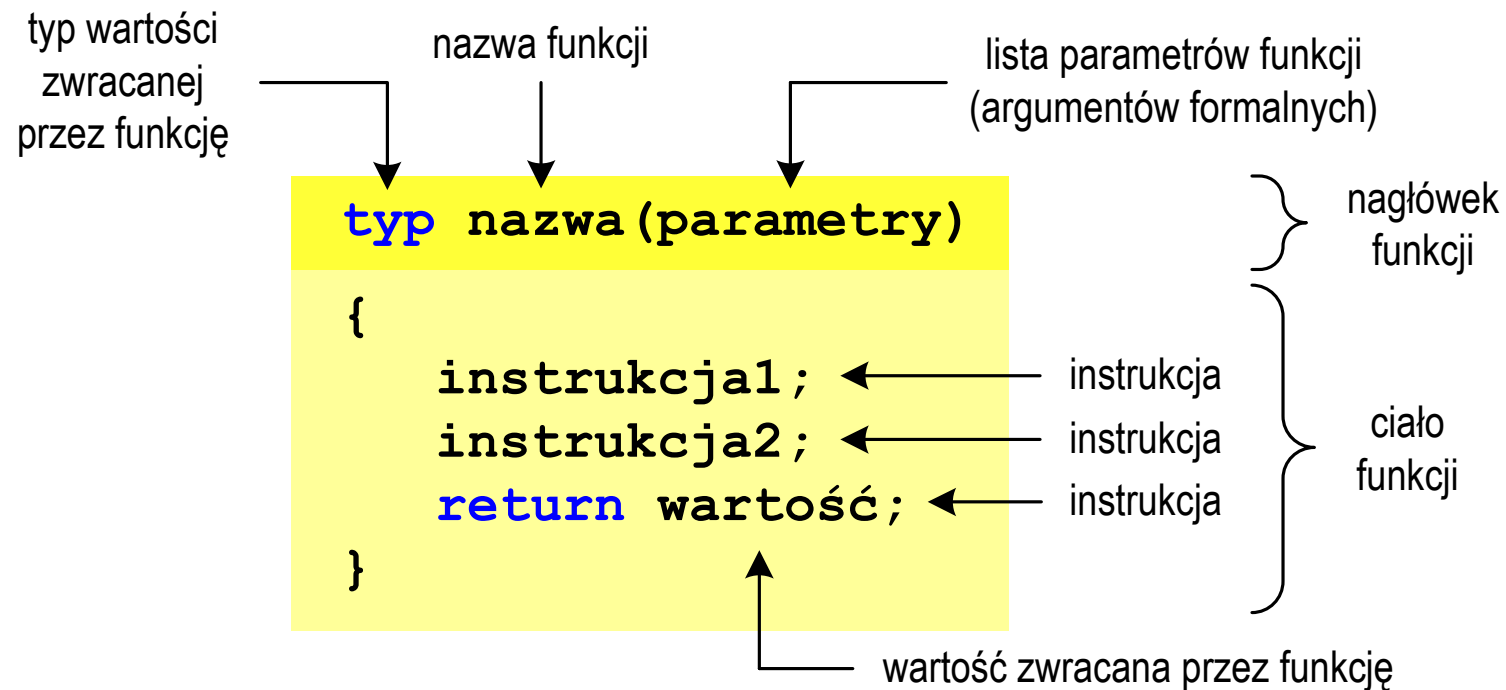
definicja funkcji

```
int main(void)  
{  
    float a = 10.0f, d;  
    d = przekatna(a);  
    printf("Bok = %g, przekatna = %g\n", a, d);  
    return 0;  
}
```

definicja funkcji



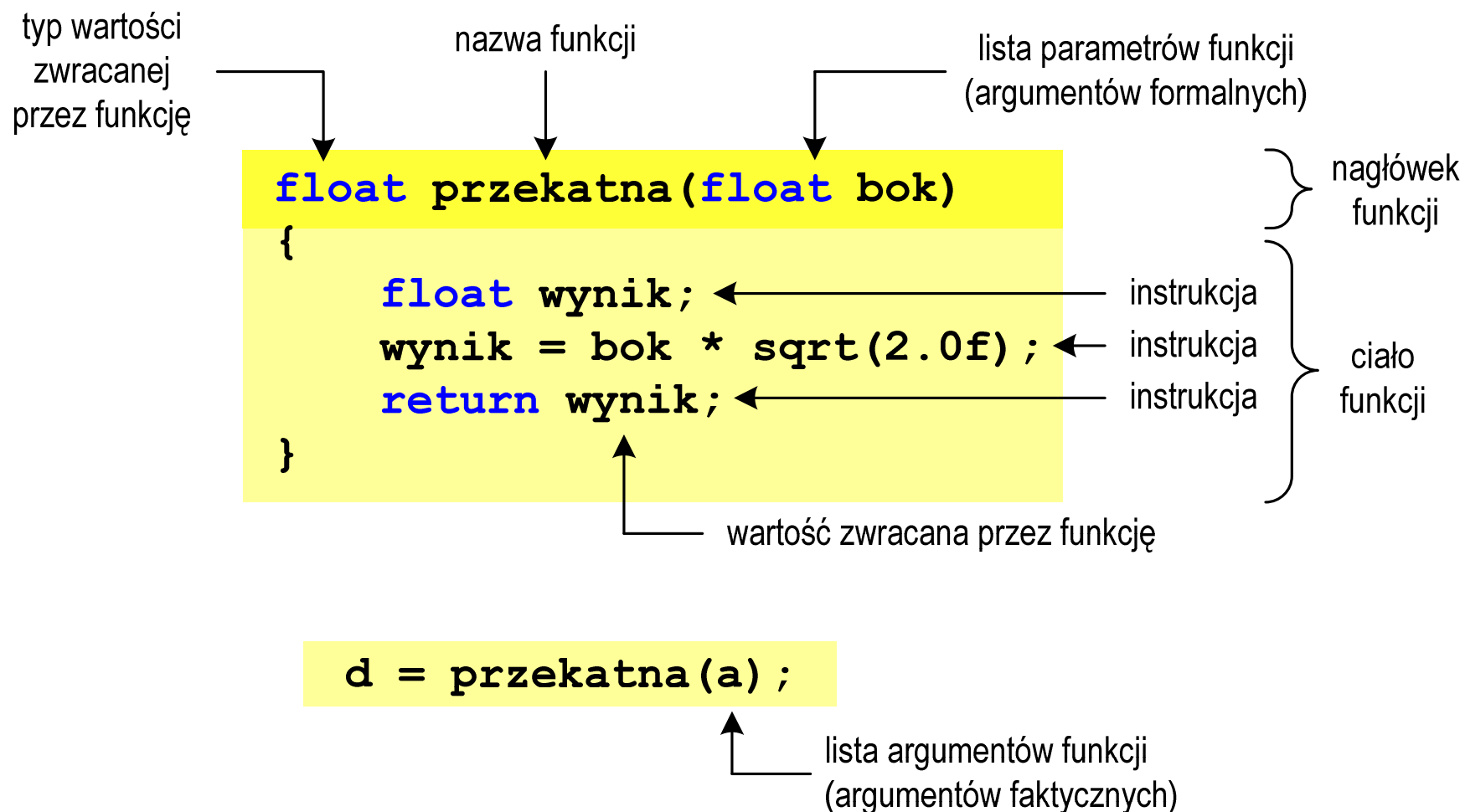
Ogólna struktura funkcji w języku C



```
zmienna = nazwa(argumenty);
```

lista argumentów funkcji
(argumentów faktycznych)

Ogólna struktura funkcji w języku C



Argumenty funkcji

- **Argumentami** funkcji mogą być stałe liczbowe, zmienne, wyrażenia arytmetyczne, wywołania innych funkcji

```
d = przekatna (a) ;  
d = przekatna (10) ;  
d = przekatna (2*a+5) ;  
d = przekatna (sqrt (a)+15) ;
```

- Wywołanie funkcji może być argumentem innej funkcji

```
printf("Bok = %g, przekatna = %g\n",  
      a, przekatna (a)) ;
```

Parametry funkcji

- **Parametry** funkcji traktowane są tak samo jak zmienne zadeklarowane w tej funkcji i zainicjalizowane wartościami argumentów wywołania

```
float przekatna(float bok)
{
    float wynik;
    wynik = bok * sqrt(2.0f);
    return wynik;
}
```

- Funkcję **przekatna()** można zapisać w prostszej postaci:

```
float przekatna(float bok)
{
    return bok * sqrt(2.0f);
}
```

Parametry funkcji

- Jeśli funkcja ma kilka **parametrów**, to dla każdego z nich podaje się:
 - typ parametru
 - nazwę parametru
- Parametry oddzielane są od siebie przecinkami

```
/* przekątna prostokąta */  
  
float przekatna(float a, float b)  
{  
    return sqrt(a*a+b*b);  
}
```

Parametry funkcji

- W różnych funkcjach **zmienne** mogą mieć takie same nazwy

```
#include <stdio.h>      /* przekatna prostokata */
#include <math.h>

float przekatna(float a, float b)
{
    return sqrt(a*a+b*b);
}

int main(void)
{
    float a = 10.0f, b = 5.5f, d;
    d = przekatna(a,b);
    printf("Przekatna prostokata = %g\n",d);
    return 0;
}
```

Domyślne wartości parametrów funkcji

- W definicji funkcji można jej parametrom nadać domyślne wartości

```
float przekatna(float a = 10, float b = 5.5f)
{
    return sqrt(a*a+b*b);
}
```

- W takim przypadku funkcję można wywołać z dwoma, jednym lub bez żadnych argumentów

```
d = przekatna(a, b);
```

```
d = przekatna(a);
```

```
d = przekatna();
```

- Brakujące argumenty zostaną zastąpione wartościami domyślnymi

Domyślne wartości parametrów funkcji

- Nie wszystkie parametry muszą mieć podane domyślne wartości
- Wartości muszą być podawane od prawej strony listy parametrów

```
float przekatna(float a, float b = 5.5f)
{
    return sqrt(a*a+b*b);
}
```

- Powyższa funkcja może być wywołana z jednym lub dwoma argumentami

```
d = przekatna(a, b);
```

```
d = przekatna(a);
```

- Domyślne wartości parametrów mogą być podane w deklaracji **lub** w definicji funkcji

Wartość zwracana przez funkcję

- Słowo kluczowe **return** może wystąpić w funkcji wiele razy

```
float ocena(int pkt)
{
    if (pkt>90)           return 5.0f;
    if (pkt>80 && pkt<91) return 4.5f;
    if (pkt>70 && pkt<81) return 4.0f;
    if (pkt>60 && pkt<71) return 3.5f;
    if (pkt>50 && pkt<61) return 3.0f;
    if (pkt<51)          return 2.0f;
}
```

91-100 pkt. → 5,0

71-80 pkt. → 4,0

51-60 pkt. → 3,0

81-90 pkt. → 4,5

61-70 pkt. → 3,5

0-50 pkt. → 2,0

Wskaźniki do funkcji

- Można deklarować wskaźniki do funkcji

```
typ (*nazwa) (parametry);
```

- Przykłady deklaracji funkcji i odpowiadającym im wskaźników

```
void foo();  
int foo(double x);  
void foo(char *x);  
int *foo(int x, int y);  
float *foo(void);
```

```
void (*fptr)();  
int (*fptr)(double);  
void (*fptr)(char *);  
int *(*fptr)(int, int);  
float *(*fptr)(void);
```


Wywołanie funkcji przez wskaźnik

```
#include <stdio.h>

int suma(int x, int y)
{
    return x + y;
}

int main(void)
{
    int (*fptr)(int, int); // deklaracja wskaźnika do funkcji
    int w;

    fptr = suma; // przypisanie wskaźnikowi adresu funkcji
    w = fptr(5, 10); // wywołanie funkcji przez wskaźnik
    printf("w = %d\n", w);

    return 0;
}
```

w = 15

Prototyp funkcji

- Czy można zmienić kolejność definicji funkcji w kodzie programu?

```
#include <stdio.h>      /* przekatna prostokata */  
#include <math.h>
```

```
int main(void)  
{  
    float a = 10.0f, b = 5.5f, d;  
    d = przekatna(a,b);  
    printf("Przekatna prostokata = %g\n", d);  
    return 0;  
}
```

definicja funkcji

```
float przekatna(float a, float b)  
{  
    return sqrt(a*a+b*b);  
}
```

definicja funkcji

Prototyp funkcji

- Czy można zmienić kolejność definicji funkcji w kodzie programu?

```
#include <stdio.h>      /* przekatna prostokata */  
#include <math.h>
```

```
int main(void)  
{  
    float a = 10.0f, b = 5.5f, d;  
    d = przekatna(a,b);  
    printf("Przekatna prostokata = %g\n", d);  
    return 0;  
}
```

definicja funkcji

```
float przekatna(float a, float b)  
{  
    return sqrt(a*a+b*b);  
}
```

error C3861: 'przekatna':
identifier not found

Prototyp funkcji

```
#include <stdio.h>      /* przekatna prostokata */  
#include <math.h>
```

```
float przekatna(float a, float b);
```

prototyp funkcji

```
int main(void)  
{  
    float a = 10.0f, b = 5.5f, d;  
    d = przekatna(a,b);  
    printf("Przekatna prostokata = %g\n", d);  
    return 0;  
}
```

definicja funkcji

```
float przekatna(float a, float b)  
{  
    return sqrt(a*a+b*b);  
}
```

definicja funkcji

Prototyp funkcji

- Prototyp funkcji jest to jej nagłówek zakończony średnikiem

```
float przekatna(float a, float b);
```

- Inne określenia prototypu funkcji:

- deklaracja funkcji
- zapowiedź funkcji

- Dzięki prototypowi kompilator sprawdza w wywołaniu funkcji:

- nazwę funkcji
- liczbę i typ argumentów
- typ zwracanej wartości

```
d = przekatna(a, b);
```

- Nazwy parametrów nie mają znaczenia i mogą być pominięte:

```
float przekatna(float, float);
```

Prototyp funkcji

- W przypadku umieszczenia prototypu funkcji i pominięcia jej definicji błąd wystąpi nie na etapie kompilacji, ale łączenia (linkowania)

```
#include <stdio.h>      /* przekatna prostokata */  
#include <math.h>
```

```
float przekatna(float a, float b);
```

prototyp funkcji

```
int main(void)  
{  
    float a = 10.0f, b = 5.5f, d;  
    d = przekatna(a,b);  
    printf("Przekatna prostokata = %g\n", d);  
    return 0;  
}
```

definicja funkcji

Prototyp funkcji

- W przypadku umieszczenia prototypu funkcji i pominięcia jej definicji błąd wystąpi nie na etapie kompilacji, ale łączenia (linkowania)

```
1>Compiling...
1>test.cpp
1>Compiling manifest to resources...
1>Microsoft (R) Windows (R) Resource Compiler Version 6.0.5724.0
1>Copyright (C) Microsoft Corporation. All rights reserved.
1>Linking...
1>test.obj : error LNK2019: unresolved external symbol "float __cdecl
przekatna(float,float)" (?przekatna@@YAMMM@Z) referenced in function _main
1>D:\test\Debug\test.exe : fatal error LNK1120: 1 unresolved externals
```

Typy funkcji (1)

- Dotychczas prezentowane funkcje miały argumenty i zwracały wartości
- Struktura i wywołanie takiej funkcji ma następującą postać

```
typ nazwa (parametry)
{
    instrukcje;
    return wartość;
}
```

```
typ zm;
zm = nazwa(argumenty);
```

- Można zdefiniować także funkcje, które nie mają argumentów i/lub nie zwracają żadnej wartości

Typy funkcji (2)

- Funkcja bez argumentów i nie zwracająca wartości:
 - w nagłówku funkcji, typ zwracanej wartości to **void**
 - zamiast parametrów, podaje się słowo **void** lub nie wpisuje się nic
 - jeśli występuje **return**, to nie może po nim znajdować się żadna wartość
 - jeśli **return** nie występuje, to funkcja kończy się po wykonaniu wszystkich instrukcji
- Struktura funkcji:

```
void nazwa(void)
{
    instrukcje;
    return;
}
```

```
void nazwa()
{
    instrukcje;
    return;
}
```

Typy funkcji (2)

- Funkcja bez argumentów i nie zwracająca wartości:
 - w nagłówku funkcji, typ zwracanej wartości to **void**
 - zamiast parametrów, podaje się słowo **void** lub nie wpisuje się nic
 - jeśli występuje **return**, to nie może po nim znajdować się żadna wartość
 - jeśli **return** nie występuje, to funkcja kończy się po wykonaniu wszystkich instrukcji

- Struktura funkcji:

```
void nazwa(void)
{
    instrukcje;
}
```

```
void nazwa()
{
    instrukcje;
}
```

- Wywołanie funkcji:

```
nazwa();
```

Typy funkcji (2) - przykład

```
#include <stdio.h>

void drukuj_linie(void)
{
    printf("-----\n");
}

int main(void)
{
    drukuj_linie();
    printf("Funkcje nie sa trudne!\n");
    drukuj_linie();

    return 0;
}
```

```
-----
Funkcje nie sa trudne!
-----
```

Typy funkcji (3)

- Funkcja z argumentami i nie zwracająca wartości:
 - w nagłówku funkcji, typ zwracanej wartości to **void**
 - jeśli występuje **return**, to nie może po nim znajdować się żadna wartość
 - jeśli **return** nie występuje, to funkcja kończy się po wykonaniu wszystkich instrukcji
- Struktura funkcji:

```
void nazwa (parametry)
{
    instrukcje;
    return;
}
```

```
void nazwa (parametry)
{
    instrukcje;
}
```

- Wywołanie funkcji:

```
nazwa (argumenty) ;
```

Typy funkcji (3) - przykład

```
#include <stdio.h>

void drukuj_dane(char *imie, char *nazwisko, int wiek)
{
    printf("Imie:           %s\n", imie);
    printf("Nazwisko:        %s\n", nazwisko);
    printf("Wiek:             %d\n", wiek);
    printf("Rok urodzenia:    %d\n\n", 2017-wiek);
}

int main(void)
{
    drukuj_dane("Jan", "Kowalski", 23);
    drukuj_dane("Barbara", "Nowak", 28);

    return 0;
}
```

Typy funkcji (3) - przykład

```
#include <stdio.h>

void drukuj_dane(char *imie,
{
    printf("Imie:
    printf("Nazwisko:
    printf("Wiek:
    printf("Rok urodzenia:
}

int main(void)
{
    drukuj_dane("Jan", "Kowalski", 23);
    drukuj_dane("Barbara", "Nowak", 28);

    return 0;
}
```

```
Imie:           Jan
Nazwisko:       Kowalski
Wiek:           23
Rok urodzenia: 1994

Imie:           Barbara
Nazwisko:       Nowak
Wiek:           28
Rok urodzenia: 1989
```

Typy funkcji (4)

- Funkcja bez argumentów i zwracająca wartość:
 - zamiast parametrów, podaje się słowo **void** lub nie wpisuje się nic
 - typ zwracanej wartości musi być zgodny z typem w nagłówku funkcji
- Struktura funkcji:

```
typ nazwa(void)
{
    instrukcje;
    return wartość;
}
```

```
typ nazwa()
{
    instrukcje;
    return wartość;
}
```

- Wywołanie funkcji:

```
typ zm;
zm = nazwa();
```

Typy funkcji (4) - przykład

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

```
int liczba_sekund_rok(void)  
{  
    return (365 * 24 * 60 * 60);  
}
```

```
int main(void)  
{  
    int wynik;  
  
    wynik = liczba_sekund_rok();  
    printf("W roku jest: %d sekund\n", wynik);  
  
    return 0;  
}
```

W roku jest: 31536000 sekund

Przekazywanie argumentów do funkcji

- Przekazywanie argumentów przez **wartość**:
 - po wywołaniu funkcji tworzone są lokalne kopie zmiennych skojarzonych z jej argumentami
 - w funkcji widoczne są one pod postacią parametrów funkcji
 - parametry te mogą być traktowane jak lokalne zmienne, którym przypisano początkową wartość

- Przekazywanie argumentów przez **wskaźnik**:
 - do funkcji przekazywane są adresy zmiennych będących jej argumentami
 - wszystkie operacje wykonywane w funkcji na takich argumentach będą odnosiły się do zmiennych z funkcji wywołującej

Przekazywanie argumentów przez wartość

```
#include <stdio.h>

void fun(int a)
{
    a = 10;
    printf("fun: a = %d\n", a);
}

int main(void)
{
    int a = 20;

    fun(a);
    printf("main: a = %d\n", a);

    return 0;
}
```

Fragment pamięci komputera

| | Adres zmiennej | Wartość | |
|---|----------------|---------|--------|
| a | 0x0024FBDC | 20 | main() |

Przekazywanie argumentów przez wartość

```
#include <stdio.h>

void fun(int a)
{
    a = 10;
    printf("fun: a = %d\n", a);
}

int main(void)
{
    int a = 20;

    fun(a);
    printf("main: a = %d\n", a);

    return 0;
}
```

Fragment pamięci komputera

| | Adres zmiennej | Wartość | |
|---|----------------|---------|--------|
| a | 0x0024FBDC | 20 | main() |
| a | 0x0024FAF8 | 20 | fun() |

Przekazywanie argumentów przez wartość

```
#include <stdio.h>

void fun(int a)
{
    a = 10;
    printf("fun: a = %d\n", a);
}

int main(void)
{
    int a = 20;

    fun(a);
    printf("main: a = %d\n", a);

    return 0;
}
```

Fragment pamięci komputera

| | Adres zmiennej | Wartość | |
|---|----------------|---------|--------|
| a | 0x0024FBDC | 20 | main() |
| a | 0x0024FAF8 | 10 | fun() |

fun: a = 10

Przekazywanie argumentów przez wartość

```
#include <stdio.h>

void fun(int a)
{
    a = 10;
    printf("fun: a = %d\n", a);
}

int main(void)
{
    int a = 20;

    fun(a);
    printf("main: a = %d\n", a);

    return 0;
}
```

Fragment pamięci komputera

| | Adres zmiennej | Wartość | |
|---|----------------|---------|--------|
| a | 0x0024FBDC | 20 | main() |

```
fun: a = 10
main: a = 20
```

Przekazywanie argumentów przez wskaźnik

```
#include <stdio.h>

void fun(int *a)
{
    *a = 10;
    printf("fun: a = %d\n", *a);
}

int main(void)
{
    int a = 20;

    fun(&a);
    printf("main: a = %d\n", a);

    return 0;
}
```

Fragment pamięci komputera

| | Adres zmiennej | Wartość | |
|---|----------------|---------|--------|
| a | 0x0024FBDC | 20 | main() |

Przekazywanie argumentów przez wskaźnik

```
#include <stdio.h>

void fun(int *a)
{
    *a = 10;
    printf("fun: a = %d\n", *a);
}

int main(void)
{
    int a = 20;

    fun(&a);
    printf("main: a = %d\n", a);

    return 0;
}
```

Fragment pamięci komputera

| | Adres zmiennej | Wartość | |
|---|----------------|------------|--------|
| a | 0x0024FBDC | 20 | main() |
| a | 0x0024FAF8 | 0x0024FBDC | fun() |

Przekazywanie argumentów przez wskaźnik

```
#include <stdio.h>

void fun(int *a)
{
    *a = 10;
    printf("fun: a = %d\n", *a);
}

int main(void)
{
    int a = 20;

    fun(&a);
    printf("main: a = %d\n", a);

    return 0;
}
```

Fragment pamięci komputera

| | Adres zmiennej | Wartość | |
|---|----------------|------------|--------|
| a | 0x0024FBDC | 10 | main() |
| a | 0x0024FAF8 | 0x0024FBDC | fun() |

fun: a = 10

Przekazywanie argumentów przez wskaźnik

```
#include <stdio.h>

void fun(int *a)
{
    *a = 10;
    printf("fun: a = %d\n", *a);
}

int main(void)
{
    int a = 20;

    fun(&a);
    printf("main: a = %d\n", a);

    return 0;
}
```

Fragment pamięci komputera

| | Adres zmiennej | Wartość | |
|---|----------------|---------|--------|
| a | 0x0024FBDC | 10 | main() |

```
fun: a = 10
main: a = 10
```

Parametry funkcji - wektory

- Wektory przekazywane są do funkcji przez wskaźnik
- Nie jest tworzona kopia tablicy, a wszystkie operacje na jej elementach odnoszą się do tablicy z funkcji wywołującej
- W nagłówku funkcji podaje się typ elementów tablicy, jej nazwę oraz nawiasy kwadratowe z liczbą elementów tablicy lub same nawiasy kwadratowe

```
void fun(int tab[5])  
{  
    ...  
}
```

```
void fun(int tab[])  
{  
    ...  
}
```

- W wywołaniu funkcji podaje się tylko jej nazwę (bez nawiasów kwadratowych)

```
fun(tab);
```

Parametry funkcji - wektory (przykład)

```
#include <stdio.h>

void drukuj(int tab[])
{
    for (int i=0; i<5; i++)
        printf("%3d", tab[i]);
    printf("\n");
}

void zeruj(int tab[5])
{
    for (int i=0; i<5; i++)
        tab[i] = 0;
}
```

```
float srednia(int tab[])
{
    float sr = 0;
    int suma = 0;

    for (int i=0; i<5; i++)
        suma = suma + tab[i];

    sr = (float)suma / 5;

    return sr;
}
```

Parametry funkcji - wektory (przykład)

```
int main(void)
{
    int tab[5] = {1,2,3,4,5};
    float sred;

    drukuj(tab);

    sred = srednia(tab);
    printf("Srednia elementow: %g\n", sred);
    printf("Srednia elementow: %g\n", srednia(tab));

    zeruj(tab);
    drukuj(tab);

    return 0;
}
```

```
1 2 3 4 5
srednia elementow: 3
srednia elementow: 3
0 0 0 0 0
```

Parametry funkcji - const

- Jeśli funkcja nie powinna zmieniać wartości przekazywanych do niej zmiennych, to w nagłówku, przed odpowiednim parametrem, dodaje się identyfikator **const**

```
void drukuj(const int tab[])
{
    for (int i=0; i<5; i++)
    {
        printf("%3d", tab[i]);
        tab[i] = 0;
    }
    printf("\n");
}
```

- Podczas kompilacji takiej funkcji wystąpi błąd

error C3892: 'tab' : you cannot assign to a variable that is const

Parametry funkcji - const

- Przykładowe prototypy funkcji z pliku nagłówkowego `string.h`

```
char* strcpy(char *dest, const char *source);
```

```
size_t strlen(const char *str);
```

```
char* strdup(char *str);
```

Parametry funkcji - macierze

- Macierze przekazywane są do funkcji przez wskaźnik
- W nagłówku funkcji podaje się typ elementów tablicy, jej nazwę oraz w nawiasach kwadratowych liczbę wierszy i kolumn lub tylko liczbę kolumn

```
void fun(int tab[2][3])  
{  
    ...  
}
```

```
void fun(int tab[][3])  
{  
    ...  
}
```

- W wywołaniu funkcji podaje się tylko jej nazwę (bez nawiasów kwadratowych)

```
fun(tab);
```

Parametry funkcji - macierze (przykład)

```
#include <stdio.h>

void zero(int tab[][3])
{
    for (int i=0; i<2; i++)
        for (int j=0; j<3; j++)
            tab[i][j] = 0;
}

void drukuj(int tab[2][3])
{
    for (int i=0; i<2; i++)
    {
        for (int j=0; j<3; j++)
            printf("%3d", tab[i][j]);
        printf("\n");
    }
}
```

```
int main(void)
{
    int tab[2][3] =
        {1, 2, 3, 4, 5, 6};

    drukuj(tab);
    zero(tab);
    printf("\n");
    drukuj(tab);

    return 0;
}
```


Parametry funkcji - macierze (przykład)

```
#include <stdio.h>

void zero(int tab[][3])
{
    for (int i=0; i<2; i++)
        for (int j=0; j<3; j++)
            tab[i][j] = 0;
}

void drukuj(int tab[2][3])
{
    for (int i=0; i<2; i++)
    {
        for (int j=0; j<3; j++)
            printf("%3d", tab[i][j]);
        printf("\n");
    }
}
```

```
int main
{
    int t
    {
        0 0 0
        0 0 0

        druku
        zero(
        printf("\n");
        drukuj(tab);

        return 0;
    }
```

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 |
| 0 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 |

Parametry funkcji - struktury

- Struktury przekazywane są do funkcji przez wartość (nawet jeśli daną składową jest tablica)

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

struct pkt
{
    float x, y;
};

float odl(struct pkt pkt1, struct pkt pkt2)
{
    return sqrt(pow(pkt2.x-pkt1.x, 2) +
                pow(pkt2.y-pkt1.y, 2));
}
```

Parametry funkcji - struktury (przykład)

```
int main(void)
{
    struct pkt p1 = {2,3};
    struct pkt p2 = {-2,1};
    float wynik;

    wynik = odl(p1,p2);

    printf("Punkt nr 1: (%g,%g)\n",p1.x,p1.y);
    printf("Punkt nr 2: (%g,%g)\n",p2.x,p2.y);
    printf("Odleglosc = %g\n",wynik);

    return 0;
}
```

```
Punkt nr 1: (2,3)
Punkt nr 2: (-2,1)
Odleglosc = 4.47214
```

Pamięć a zmienne w programie

- Ze względu na czas życia wyróżnia się w programie:
 - **obiekty statyczne** - istnieją od chwili rozpoczęcia działania programu aż do jego zakończenia
 - **obiekty dynamiczne** - tworzone i usuwane z pamięci w trakcie wykonania programu
 - automatycznie (bez udziału programisty)
 - kontrolowane przez programistę
- O typie obiektu (**statyczny** lub **dynamiczny**) decyduje klasa pamięci obiektu (ang. storage class)
 - **auto** - zmienne automatyczne
 - **register** - zmienne umieszczane w rejestrach procesora
 - **extern** - zmienne zewnętrzne
 - **static** - zmienne statyczne

Zmienne automatyczne - auto

- Miejsce deklaracji: najczęściej początek bloku funkcyjnego ograniczonego nawiasami klamrowymi { i }
- Pamięć przydzielana automatycznie przy wejściu do bloku i zwalniana po wyjściu z niego
- Zakres widzialności: ograniczony do bloku, w którym zmienne zostały zadeklarowane (**zmienne lokalne**)
- Dostęp do zmiennych z innych bloków możliwy przez wskaźnik
- Jeśli zmienne są inicjalizowane, to odbywa się ona przy każdym wejściu do bloku, w którym zostały zadeklarowane
- Nie ma potrzeby jawnego używania **auto**, gdyż domyślnie zmienne wewnątrz bloków funkcyjnych są lokalne

```
auto int x;
```

Zmienne rejestrowe - register

- Zazwyczaj o miejscu umieszczenia zmiennej automatycznej decyduje kompilator:
 - pamięć operacyjna - wolniejszy dostęp
 - rejestry procesora - szybszy dostęp
- Programista może zasugerować kompilatorowi umieszczenie określonej zmiennej automatycznej w rejestrach procesora
- Najczęściej dotyczy to zmiennych:
 - często używanych
 - takich, dla których czas dostępu jest bardzo ważny

```
register int x;
```

Zmienne zewnętrzne - extern

- Miejsce deklaracji: poza blokami funkcyjnymi, najczęściej na początku pliku z kodem źródłowym
- Pamięć na zmienne jest przydzielana, gdy program rozpoczyna pracę i zwalniana, gdy program kończy się
- Zakres widzialności: globalny - od miejsca deklaracji do końca pliku z kodem źródłowym (**zmienne globalne**)
- Jeśli inna zmienna lokalna, ma taką samą nazwę jak globalna, to lokalna przesłania widoczność zmiennej globalnej
- W większości implementacji języka C zmienne **extern** są automatycznie inicjalizowane **zerem**
- Etykieta **extern** może być pominięta (chyba, że program składa się z kilku plików z kodem źródłowym)
- Zalecane jest ograniczenie stosowania zmiennych globalnych

Zmienne statyczne - static

- Miejsce deklaracji: w bloku funkcyjnym jako automatyczne lub poza blokami funkcyjnymi, jako globalne
- Istnieją przez cały czas wykonywania programu, nawet po zakończeniu bloku funkcyjnego, w którym zostały zadeklarowane
- Zakres widzialności: zależny od sposobu deklaracji (automatyczne lub globalne)
- Zmienne **static** są automatycznie inicjalizowane zerem
- Mogą być inicjalizowane podczas deklaracji (tylko stałą wartością), inicjalizacja jest wykonywana tylko raz, podczas kompilacji programu

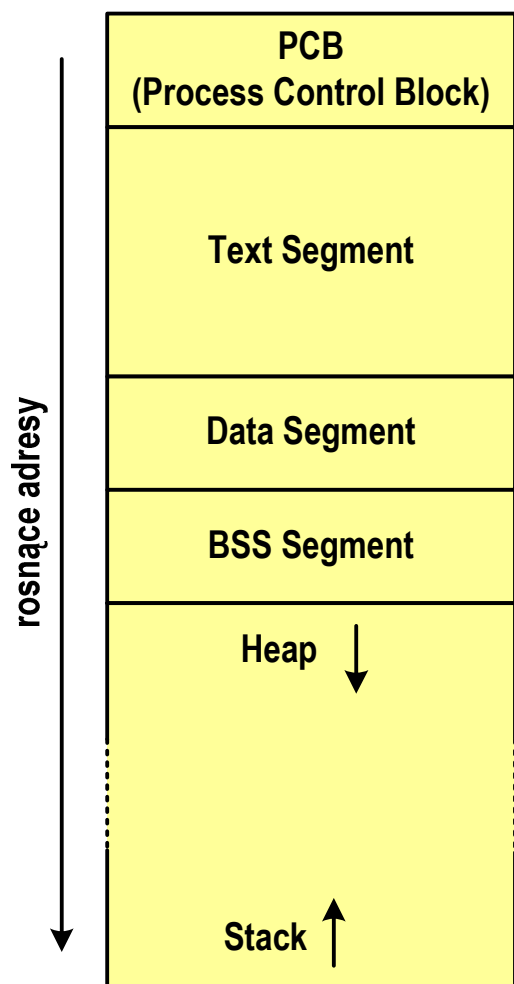
Klasy pamięci zmiennych

```
int a;                /* extern int a; - zmienna globalna */
void fa();

int main(void)
{
    int b;            /* auto int b; - zmienna lokalna */
    register float a; /* zmienna automatyczna, rejestrowa */
    fa(); fa(); fa();
    return 0;
}

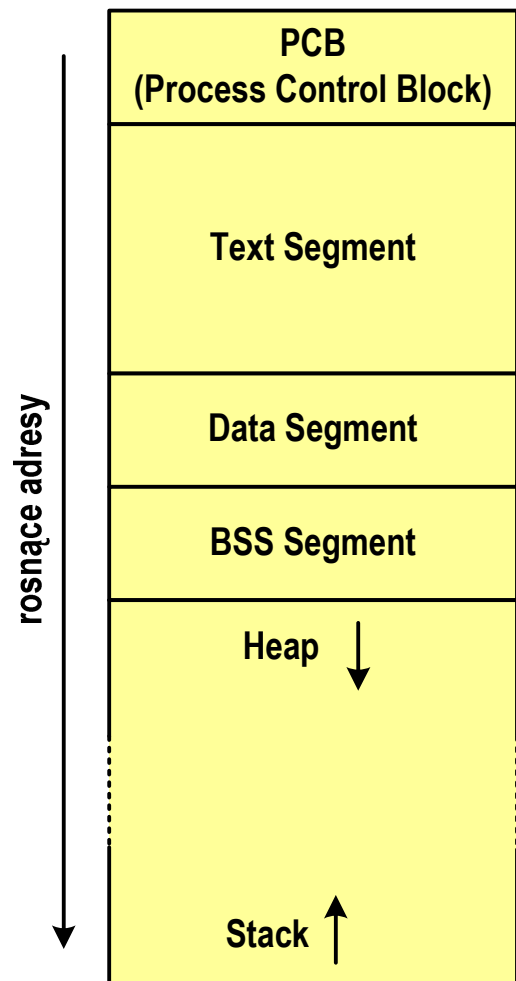
void fa()
{
    static int c = 1; /* zmienna statyczna */
    {
        double a;    /* zmienna lokalna */
    }
    c++;
}
```

Struktura procesu w pamięci komputera



- **PCB** - blok kontrolny procesu
 - obszar pamięci operacyjnej zarezerwowany przez system operacyjny do zarządzania procesem
- **Text Segment**
 - kod programu czyli instrukcje w postaci binarnej
- **Data Segment**
 - zmienne globalne i statyczne zainicjalizowane niezerowymi wartościami
- **BSS Segment** (Block Started by Symbol)
 - zmienne globalne i statyczne domyślnie zainicjalizowane zerowymi wartościami

Struktura procesu w pamięci komputera



- **Heap** - sverta
 - obszar zmiennych dynamicznych
 - pamięć w obszarze sterty przydzielana jest funkcjami **calloc()** i **malloc()**
- **Stack** - stos
 - zmienne lokalne (automatyczne)
 - parametry funkcji i adresy powrotu z funkcji (stack frame)

Zmienne w pamięci komputera

```
int a;                                /* BSS Segment */
void fa();

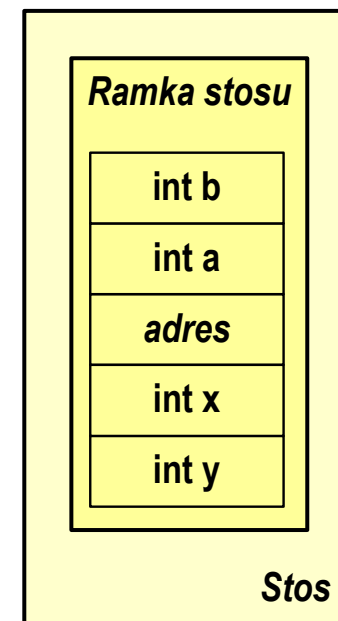
int main(void)
{
    int b;                             /* Stack */
    float *a;                          /* Stack */
    a = (float *) malloc(400);         /* Heap - 400 bajtów */
    return 0;
}

void fa()
{
    static int c = 1;                  /* Data Segment */
    {
        double a;                    /* Stack */
    }
    c++;
}
```

Ramka stosu (stack frame)

- Każde wywołanie funkcji powoduje odłożenie na stosie tzw. **ramki stosu**

```
void fun(int x, int y)
{
    int a, b;
}
```



Programy wielomodułowe

(Przykład w Visual C++ 2008)

Koniec wykładu nr 3

Dziękuję za uwagę!

(Następny wykład: 06.11.2017)