

Informatyka 2 (EZ1E3012)

Politechnika Białostocka - Wydział Elektryczny
Elektrotechnika, semestr III, studia niestacjonarne I stopnia
Rok akademicki 2020/2021

Pracownia nr 1 (11.10.2020)

dr inż. Jarosław Forenc

Dane podstawowe

- dr inż. Jarosław Forenc
- Politechnika Białostocka, Wydział Elektryczny,
Katedra Elektrotechniki, Energoelektroniki i Elektroenergetyki
ul. Wiejska 45D, 15-351 Białystok
WE-204
- e-mail: j.forenc@pb.edu.pl
- tel. (0-85) 746-93-97
- <http://jforenc.prv.pl>
 - Dydaktyka - dodatkowe materiały do pracowni
- Konsultacje
 - wtorek, 16:00-17:00, WE-204 / Teams
 - piątek, 09:00-11:00, 14:00-15:00, WE-204 / Teams
 - sobota, 16:00 -17:00, Teams (zaoczne)
 - niedziela, 14:00 - 15:30, Teams (zaoczne)

Program przedmiotu

1. Zajęcia organizacyjne. Tablice dwuwymiarowe, operacje na tablicach dwuwymiarowych.
2. Łańcuchy znaków. Plik nagłówkowy string.h.
3. Struktury, odwołania do pól struktury. Inicjalizacja zmiennej strukturalnej.
4. Wskaźniki. Dynamiczny przydział pamięci w języku C.
5. Funkcje, ogólna struktura funkcji. Umieszczanie definicji funkcji w programie. Przekazywanie argumentów do funkcji przez wartość i wskaźnik. Rekurencyjne wywołanie funkcji.
6. Kolokwium nr 1. Programy wielomodułowe.

Program przedmiotu

7. Zaawansowane operacje wejścia-wyjścia w języku C. Pliki tekstowe w języku C.
8. Pliki binarne w języku C.
9. Operacje na plikach tekstowych i binarnych. Kolokwium nr 2.
10. Operatory bitowe. Zaliczenie zajęć.

Literatura

1. S. Prata: „Język C. Szkoła programowania. Wydanie VI”. Helion, 2016.
2. B.W. Kernighan, D.M. Ritchie: „Język ANSI C. Programowanie. Wydanie II”. Helion, Gliwice, 2010.
3. P.J. Deitel, H. Deitel: „Język C. Solidna wiedza w praktyce. Wydanie VIII”. Helion, Gliwice, 2020.
4. K.N. King: „Język C. Nowoczesne programowanie. Wydanie II”. Helion, Gliwice, 2011.
5. S.G. Kochan: „Język C. Kompendium wiedzy. Wydanie IV”. Helion, Gliwice, 2015.
6. R. Reese: „Wskaźniki w języku C. Przewodnik”. Helion, Gliwice, 2014.
7. Instrukcje do pracowni specjalistycznej.
8. Materiały na stronie internetowej:
<http://jforenc.prv.pl/dydaktyka.html>

Warunki zaliczenia przedmiotu

- Obecność na zajęciach:
 - więcej niż dwie nieusprawiedliwione nieobecności skutkują niezaliczeniem pracowni
- Realizacja w trakcie zajęć zadań przedstawionych przez prowadzącego
- Zaliczenie dwóch kolokwiów - praktycznych sprawdzianów pisania programów komputerowych
 - kolokwium nr 1: zajęcia nr 6 (ocena efektów EU1 i EU2)
 - kolokwium nr 2: zajęcia nr 9 (ocena efektów EU3 i EU4)

Warunki zaliczenia przedmiotu

- Zaliczenie dwóch kolokwiów - praktycznych sprawdzianów pisania programów komputerowych (c.d.):
 - poprawy kolokwiów odbędą się poza zajęciami
 - oba kolokwia muszą być zaliczone na ocenę pozytywną (min. 51 pkt.)
 - na kolokwiach można korzystać z materiałów w formie drukowanej (instrukcje do przedmiotu, książki, notatki, itp.)
 - za każde kolokwium można otrzymać od 0 do 100 pkt.
 - na podstawie otrzymanych punktów wystawiana jest ocena:

Punkty	Ocena	Punkty	Ocena
91 - 100	5,0	61 - 70	3,5
81 - 90	4,5	51 - 60	3,0
71 - 80	4,0	0 - 50	2,0

Warunki zaliczenia przedmiotu

- Zaliczenie prac domowych:
 - **prace domowe** polegają na napisaniu programów komputerowych wskazanych przez prowadzącego zajęcia
 - pracę domową należy wysłać na adres e-mailowy: j.forenc@pb.edu.pl do końca dnia (godz. 23:59), w którym odbywają się **kolejne** zajęcia
 - błędy w programach mogą być poprawione do końca dnia, w którym będą odbywały się **następne** zajęcia
 - za każdy poprawnie działający program student otrzymuje 1 pkt.
 - w przypadku stwierdzenia niesamodzielności pracy domowej: nie jest ona zaliczana, nie można jej ponownie oddać, student otrzymuje -1 pkt.
 - należy wysyłać tylko pliki z kodem źródłowym (.cpp, .c)
 - przed wysłaniem programu należy sprawdzić czy program:
 - kompiluje się oraz kompilator nie wyświetla ostrzeżeń
 - jest poprawnym rozwiązaniem zadania

Warunki zaliczenia przedmiotu

- przed wysłaniem programu należy sprawdzić czy program:
 - ma odpowiednio sformatowany kod źródłowy (Ctrl + K + F)
 - nosi nazwę zgodną z poniższym wzorcem:
Nazwisko_Imie_NrInstrukcji_NrZadania.cpp
np. **Kowalski_Jan_INF21Z_3.cpp**
 - zawiera na początku komentarz nagłówkowy:

```
/*  
  Nazwa: Kowalski_Jan_INF21Z_3.cpp  
  Autor: Jan Kowalski  
  Album: 123456  
  Data: 01-10-2020  
  Kod: EZ1E3012  
  Forma: Pracownia specjalistyczna  
  IDE: Microsoft Visual Studio 2008  
  Opis: Program wyświetlający tekst "Witaj swiecie"  
*/
```

Warunki zaliczenia przedmiotu

- Zaliczenie prac domowych (c.d.):
 - zaliczenie prac domowych wymaga otrzymania min. **70%** maksymalnej liczby punktów
- Ocena końcowa wyznaczana jest na podstawie sumy otrzymanych punktów za kolokwia oraz punktów za prace domowe:

Punkty	Ocena	Punkty	Ocena
182 - 200	5,0	122 - 141	3,5
162 - 181	4,5	102 - 121	3,0
142 - 161	4,0	0 - 101	2,0

Warunki zaliczenia przedmiotu

Zmiany warunków zaliczenia przedmiotu w okresie czasowego ograniczenia lub zawieszenia funkcjonowania Uczelni

- Obecność na zajęciach prowadzonych zdalnie
- Realizacja w trakcie zajęć zadań przedstawionych przez prowadzącego
- Zaliczenie dwóch kolokwiów - praktycznych sprawdzianów pisania programów komputerowych (kolokwia odbędą się z wykorzystaniem technik zdalnego nauczania)
- Zaliczenie prac domowych

Efekty uczenia się i system ich oceniania

Podstawę do zaliczenia przedmiotu (uzyskanie punktów ECTS) stanowi stwierdzenie, że każdy z założonych **efektów uczenia się** został osiągnięty w co najmniej minimalnym akceptowalnym stopniu.

EU1	wykonuje podstawowe operacje na tablicach dwuwymiarowych w programach w języku C
EU2	definiuje i wykorzystuje własne funkcje w programach w języku C
EU3	tworzy programy wielomodułowe w języku C
EU4	stosuje operacje zapisu i odczytu plików w samodzielnie napisanych programach komputerowych

Język C - tablica elementów

- **Tablica** - ciągły obszar pamięci, w którym umieszczone są elementy tego samego typu

wektor

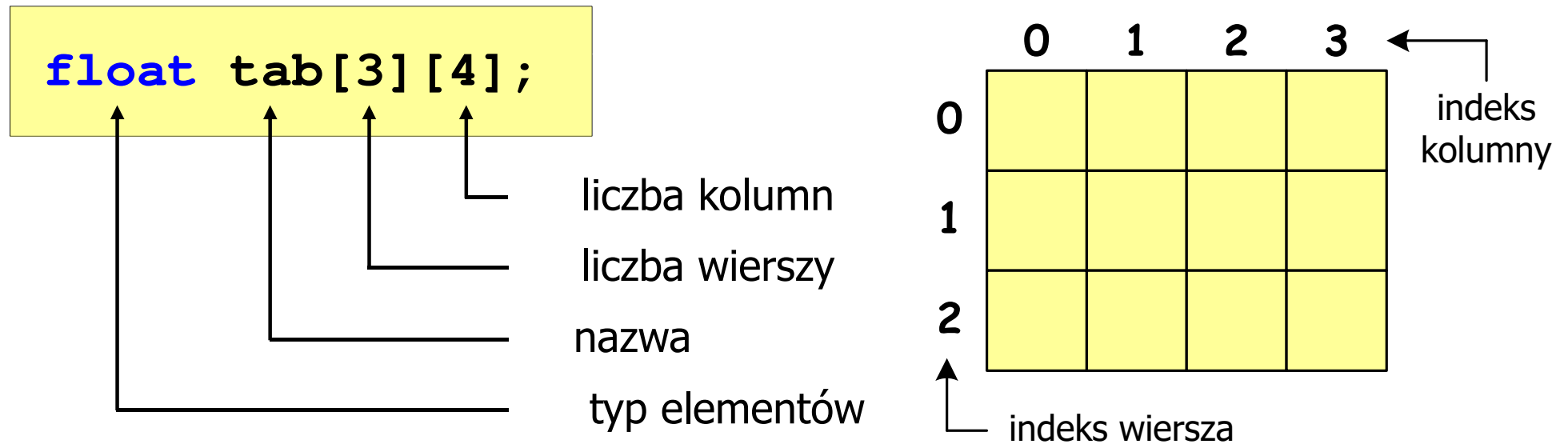
5	3	-2	1	-4
---	---	----	---	----

macierz

a	c	d	m
p	d	q	l
a	t	x	v

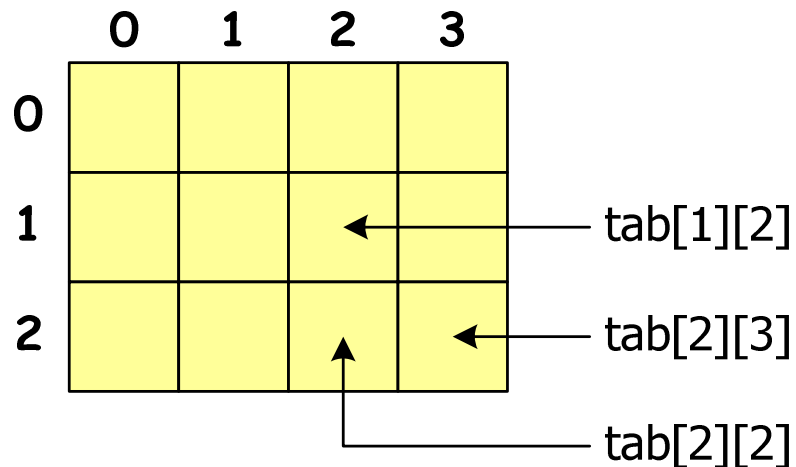
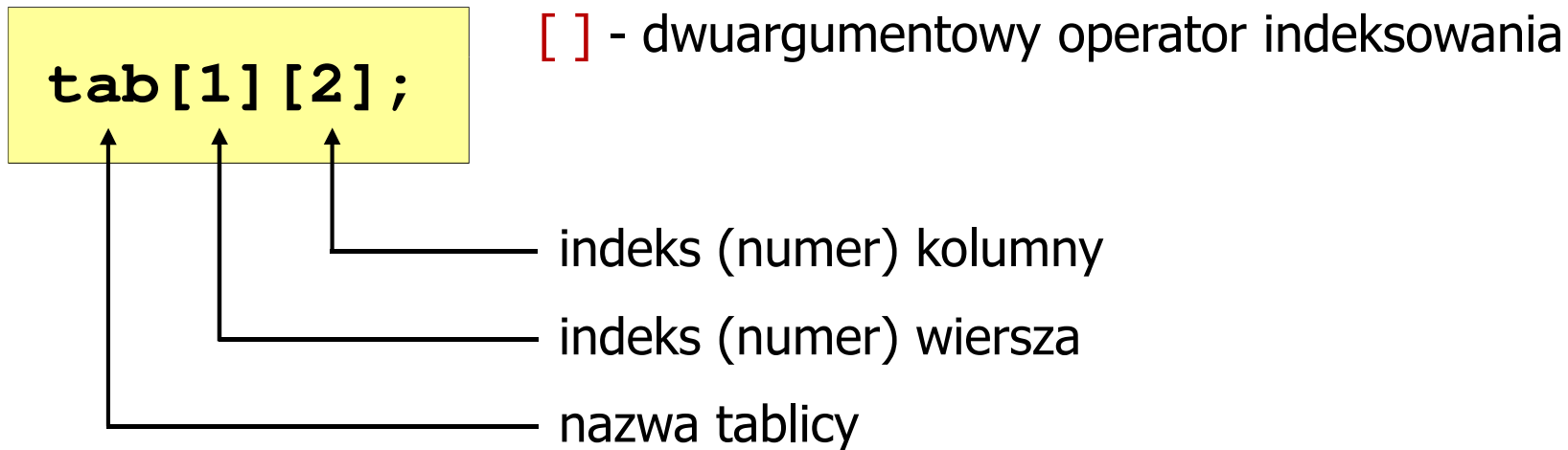
1.2	2.5	2.0	10.0
-0.1	4.3	6.2	-5.1
0.0	12.2	4.1	-2.2

Język C - deklaracja tablica dwuwymiarowej



- **Rozmiar** tablicy (liczba wierszy, liczba kolumn) to wartość:
 - całkowita, dodatnia
 - znana na etapie kompilacji programu
(stała liczbowa: `5`, `#define N 5`, `const int n = 5;`)

Język C - odwołania do elementów macierzy



- Indeks:
 - stała liczbowa, np. 0, 1, 10
 - nazwa zmiennej, np. i, idx
 - wyrażenie, np. $i*j+5$
- Brak sprawdzania poprawności indeksów!

Język C - inicjalizacja elementów macierzy

```
int T[2][3] = {{1, 2, 3}, {4, 5, 6}};
```

	0	1	2
0	1	2	3
1	4	5	6

```
int T[2][3] = {1, 2, 3, 4, 5, 6};
```

	0	1	2
0	1	2	3
1	4	0	0

```
int T[2][3] = {1, 2, 3, 4};
```

	0	1	2
0	1	0	0
1	4	5	0

```
int T[2][3] = {{1}, {4, 5}};
```


Język C - inicjalizacja elementów macierzy

```
int T[2][3] = {0};
```

wyzerowanie elementów macierzy

	0	1	2
0	0	0	0
1	0	0	0

```
int T[][3] = {{1, 2, 3}, {4, 5, 6}};
```

pominięcie liczby wierszy

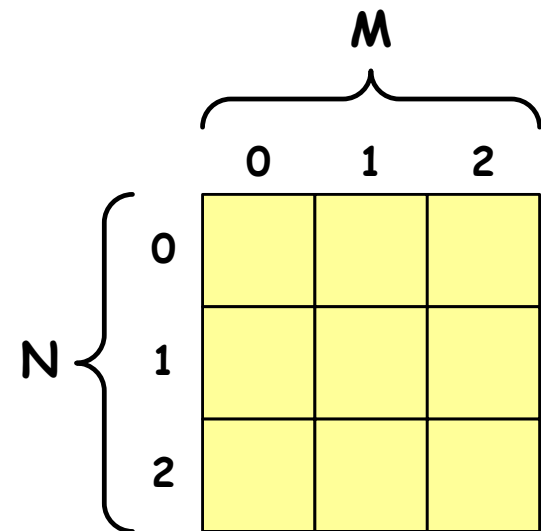
	0	1	2
0	1	2	3
1	4	5	6

Język C - operacje na macierzy

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

#define N 3      /* liczba wierszy */
#define M 3      /* liczba kolumn */

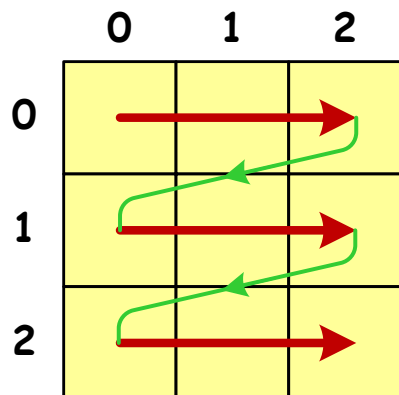
int main(void)
{
    int  tab[N][M];
    int  i, j;
```



Język C - operacje na macierzy

```
/* generowanie pseudolosowe elementow macierzy */
```

```
    srand((unsigned int) time(NULL));  
    for (i=0; i<N; i++)  
        for (j=0; j<M; j++)  
            tab[i][j] = rand() % 10;
```



kolejność zapisywania
wartości elementów
macierzy

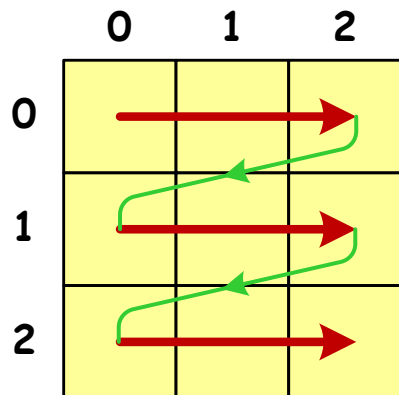
		M		
		0	1	2
N	0	9	3	1
	1	6	4	8
	2	9	4	6

Język C - operacje na macierzy

```
/* wyświetlenie elementów macierzy */
```

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

9	3	1
6	4	8
9	4	6



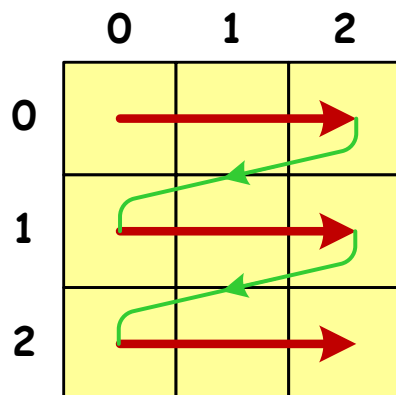
	0	1	2
0	9	3	1
1	6	4	8
2	9	4	6

Język C - operacje na macierzy

```
/* poszukiwanie elementu o wartosci minimalnej */
```

```
int min = tab[0][0];  
for (i=0; i<N; i++)  
    for (j=0; j<M; j++)  
        if (tab[i][j] < min)  
            min = tab[i][j];  
printf("Wartosc min: %d\n",min);
```

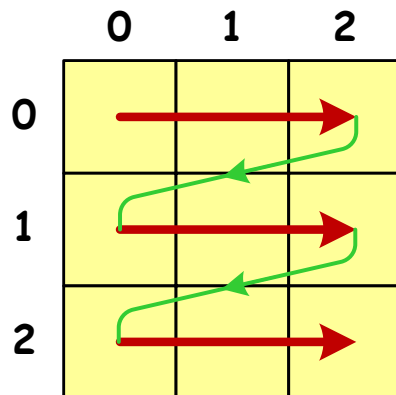
Wartosc min: 1



	0	1	2
0	9	3	1
1	6	4	8
2	9	4	6

Język C - operacje na macierzy

```
/* suma i srednia arytmetyczna elementow */  
  
int suma = 0;  
for (i=0; i<N; i++)  
    for (j=0; j<M; j++)  
        suma = suma + tab[i][j];  
float srednia = (float) suma / (N*M);  
printf("Suma:      %d\n", suma);  
printf("Srednia:  %f\n\n", srednia);
```



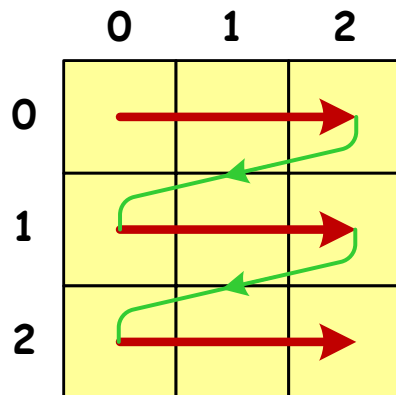
	0	1	2
0	9	3	1
1	6	4	8
2	9	4	6

Suma: 50
Srednia: 5.555555

Język C - operacje na macierzy

```
/* sumy elementow w poszczegolnych wierszach */  
for (i=0; i<N; i++)  
{  
    suma = 0;  
    for (j=0; j<M; j++)  
        suma = suma + tab[i][j];  
    printf("Suma wiersza %d = %d\n", i, suma);  
}
```

	0	1	2
0			
1			
2			

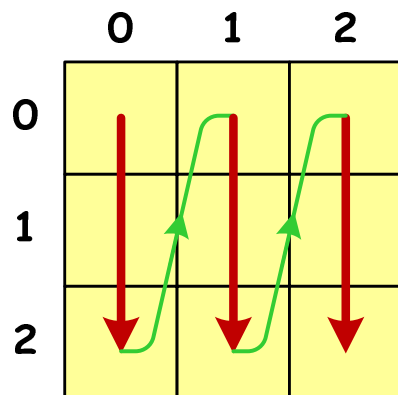


	0	1	2
0	9	3	1
1	6	4	8
2	9	4	6

Suma wiersza 0 = 13
Suma wiersza 1 = 18
Suma wiersza 2 = 19

Język C - operacje na macierzy

```
/* sumy elementow w poszczegolnych kolumnach */  
  
for (j=0; j<M; j++)  
{  
    suma = 0;  
    for (i=0; i<N; i++)  
        suma = suma + tab[i][j];  
    printf("Suma kolumny %d = %d\n", j, suma);  
}
```



	0	1	2
0	9	3	1
1	6	4	8
2	9	4	6

Suma kolumny 0 = 24
Suma kolumny 1 = 11
Suma kolumny 2 = 15

Język C - operacje na macierzy

```
/* sumy elementow nad, na i ponizej przekatnej */
```

```
suma = suma1 = suma2 = 0;
```

```
for (i=0; i<N; i++)
```

```
    for (j=0; j<M; j++)
```

```
    {
```

```
        if (i < j) suma1+=tab[i][j]; /* nad */
```

```
        if (i > j) suma2+=tab[i][j]; /* pod */
```

```
        if (i == j) suma+=tab[i][j]; /* na */
```

```
    }
```

```
printf("Suma nad: %d\n", suma1);
```

```
printf("Suma na: %d\n", suma);
```

```
printf("Suma pod: %d\n", suma2);
```

```
Suma nad: 12
```

```
Suma na: 19
```

```
Suma pod: 19
```

Język C - operacje na macierzy

		j		
		0	1	2
i	0	0,0	0,1	0,2
	1	1,0	1,1	1,2
	2	2,0	2,1	2,2

$i < j$

		j		
		0	1	2
i	0	0,0	0,1	0,2
	1	1,0	1,1	1,2
	2	2,0	2,1	2,2

$i = j$

		j		
		0	1	2
i	0	0,0	0,1	0,2
	1	1,0	1,1	1,2
	2	2,0	2,1	2,2

$i > j$

	0	1	2
0			
1			
2			

	0	1	2
0	9	3	1
1	6	4	8
2	9	4	6

Suma nad: 12
Suma na: 19
Suma pod: 19