

Informatyka 1 (EZ1F1002)

Politechnika Białostocka - Wydział Elektryczny
Elektrotechnika, semestr I, studia niestacjonarne I stopnia
Rok akademicki 2023/2024

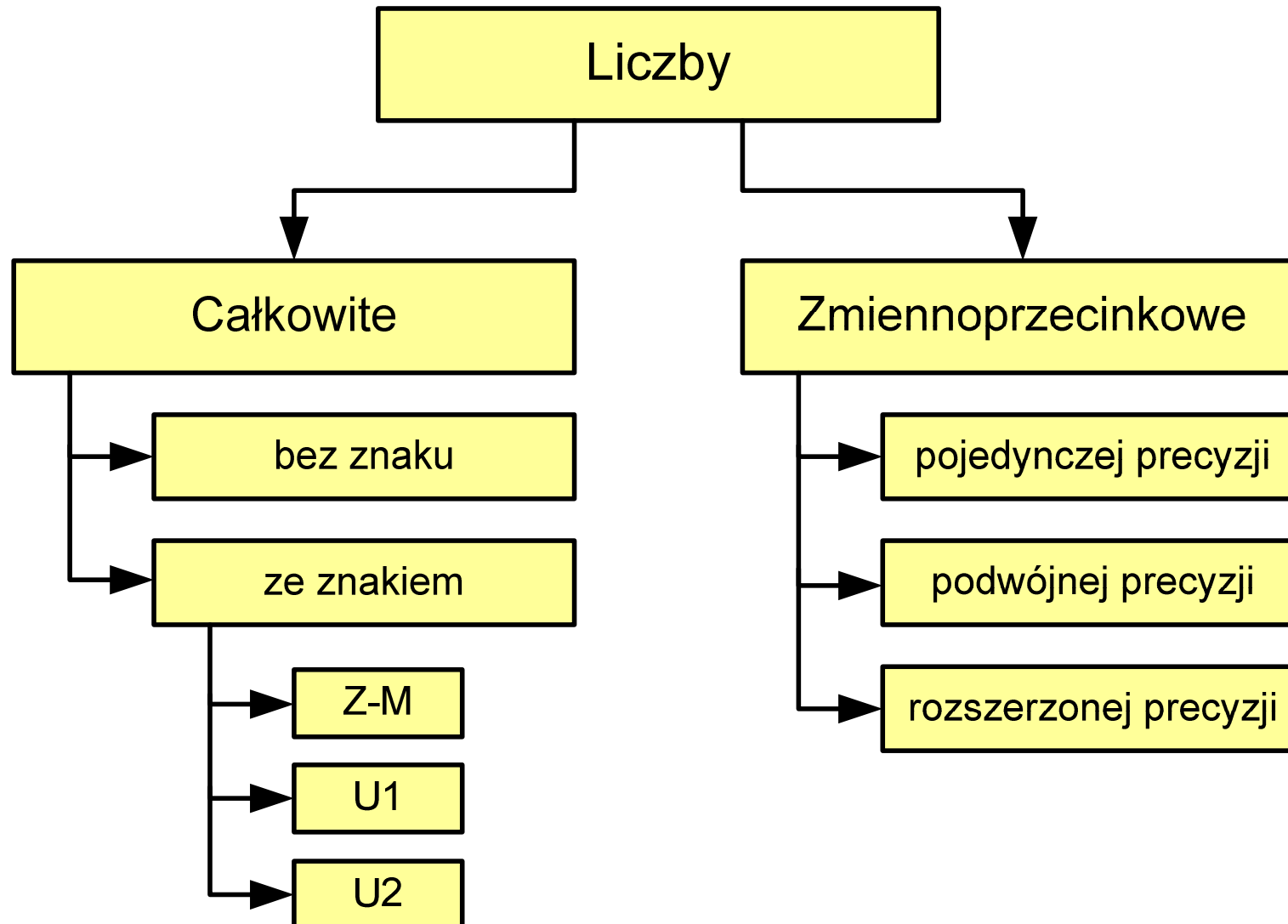
Wykład nr 4 (18.11.2023)

dr inż. Jarosław Forenc

Plan wykładu nr 4

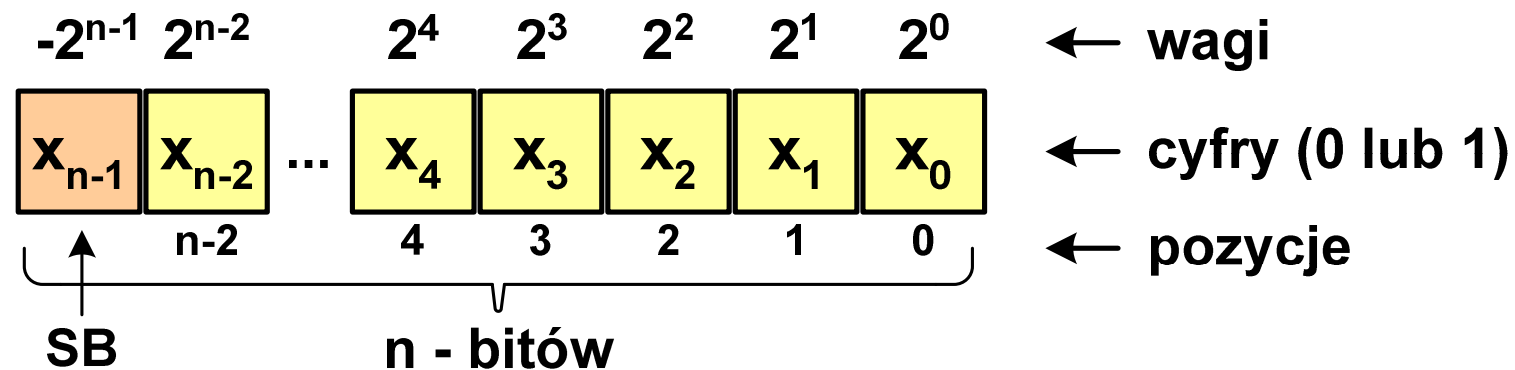
- Reprezentacja liczb całkowitych i zmiennoprzecinkowych
 - liczby ze znakiem (U2)
 - zapis, postać znormalizowana, zakres liczb zmiennoprzecinkowych
- Standard IEEE 754
 - liczby 32-bitowe, liczby 64-bitowe
 - zakres i precyzja liczb
 - wartości specjalne, operacje z wartościami specjalnymi
 - reprezentacja liczb zmiennoprzecinkowych w języku C
- Język C
 - operator warunkowy, instrukcja switch
 - pętla for, operatory ++ i --

Reprezentacja liczb w systemach komputerowych



Liczby całkowite ze znakiem - kod U2

- Inne nazwy: **ZU2**, **uzupełnień do dwóch**, **two's complement**
- Najstarszy bit jest bitem znaku liczby: 0 - dodatnia, 1 - ujemna



- Wartość liczby:

$$X_{(10)} = X_0 \cdot 2^0 + X_1 \cdot 2^1 + X_2 \cdot 2^2 + \dots + X_{n-2} \cdot 2^{n-2} + X_{n-1} \cdot (-2^{n-1})$$

- Kod **U2** jest obecnie powszechnie stosowany w informatyce

Liczby całkowite ze znakiem - kod U2

- Liczby **4-bitowe** (1 bit - znak, 3 bity - moduł) w kodzie **U2**:

U2	dziesiętnie	U2	dziesiętnie
0000	0	1111	-1
0001	1	1110	-2
0010	2	1101	-3
0011	3	1100	-4
0100	4	1011	-5
0101	5	1010	-6
0110	6	1001	-7
0111	7	1000	-8

- brak podwójnej reprezentacji zera
- liczb ujemnych jest o jeden więcej niż dodatnich
- **00...000** zawsze oznacza $0_{(10)}$
11...111 zawsze oznacza $-1_{(10)}$

- Zakres liczb dla **n-bitów**:

$$X_{(10)} = \langle -2^{n-1}, 2^{n-1} - 1 \rangle$$

dla 8 bitów : $\langle -128 \dots 127 \rangle$

dla 16 bitów : $\langle -32768 \dots 32767 \rangle$

Liczby całkowite ze znakiem - kod U2

■ Zamiana liczby dziesiętnej na kod U2:

- liczba dodatnia

$$75_{(10)} = ?_{(U2)}$$

- zamieniamy liczbę na NKB

$$75_{(10)} = 1001011_{(NKB)}$$

- dodajemy bit znaku: 0

$$75_{(10)} = 01001011_{(U2)}$$

- liczba ujemna

$$-75_{(10)} = ?_{(U2)}$$

- zamieniamy **moduł** liczby na U2

$$|-75_{(10)}| = 75_{(10)} = 01001011_{(U2)}$$

- negujemy wszystkie bity i dodajemy 1

$$\begin{array}{r} 01001011 \\ \text{negacja : } 10110100 \\ +1: \qquad \qquad 1 \\ \hline -75_{(10)} = 10110101_{(U2)} \end{array}$$

Liczby całkowite ze znakiem - kod U2 w języku C

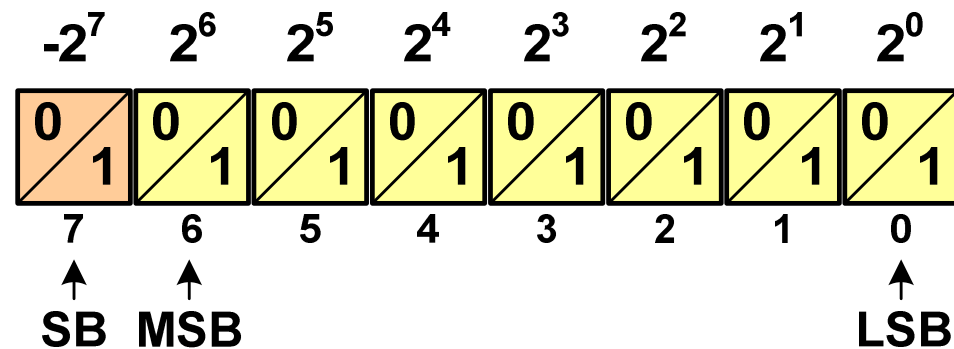
- Typy zmiennych całkowitych ze znakiem stosowane w języku C:

<u>Nazwa typu</u>	<u>Rozmiar (bajty)</u>	<u>Zakres wartości</u>
char	1 bajt	-128 ... 127
short int	2 bajty	-32 768 ... 32 767
int	4 bajty	-2 147 483 648 ... 2 147 483 647
long int	4 bajty	-2 147 483 648 ... 2 147 483 647
long long int	8 bajtów	-9 223 372 036 854 775 808 ... 9 223 372 036 854 775 807

- Przed nazwą każdego z powyższych typów można dodać **signed**
signed char, **signed short int**, **signed int** ...
- W nazwach typów **short** i **long** można pominąć słowo **int**:
short int → **short**, **long int** → **long**, **long long int** → **long long**

Liczby całkowite ze znakiem - kod U2 w języku C

- Typ `char` / `signed char` (1 bajt):

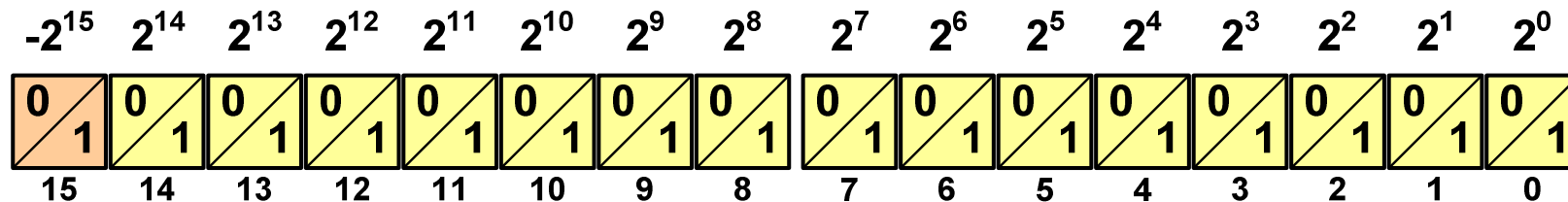


- Zakres wartości:

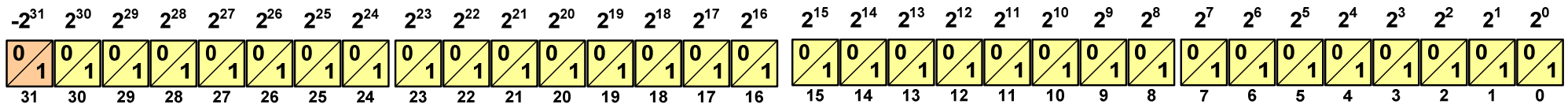
- dolna granica: $1000\ 0000_{(2)} = -128_{(10)}$
- górna granica: $0111\ 1111_{(2)} = 127_{(10)}$
- inne wartości: $1111\ 1111_{(2)} = -1_{(10)}$
 $0000\ 0000_{(2)} = 0_{(10)}$

Liczby całkowite ze znakiem w języku C

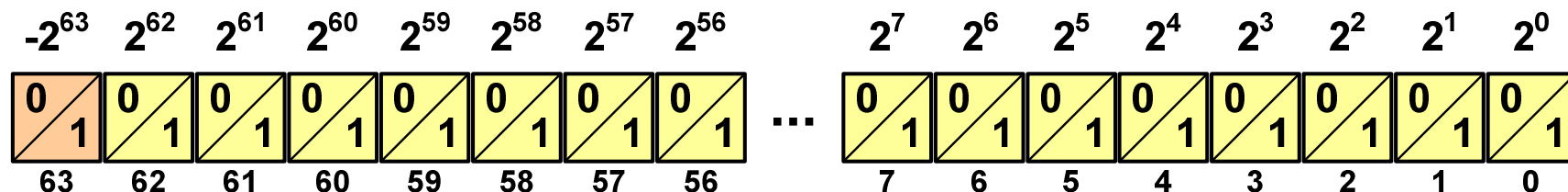
- Typ **short / signed short int** (2 bajty):



- Typy **int / signed int** (4 bajty) i **long / signed long int** (4 bajty):



- Typ **long long int / signed long long int** (8 bajtów):



Liczby całkowite ze znakiem - kod U2 w języku C

```
short int:      32767 -32768 -32767
int:           2147483647 -2147483648 -2147483647
long int:      2147483647 -2147483648 -2147483647
long long int: 9223372036854775807 -9223372036854775808
```

```
#include <stdio.h>

int main() /* przepełnienie zmiennej, ang. integer overflow */
{
    short int    si = 32767;
    int          i  = 2147483647;
    long int     li = 2147483647;
    long long int lli = 9223372036854775807;

    printf("short int:      %hd %hd %hd\n", si, si+1, si+2);
    printf("int:           %d %d %d\n", i, i+1, i+2);
    printf("long int:      %ld %ld %ld\n", li, li+1, li+2);
    printf("long long int: %lld %lld\n", lli, lli+1);

    return 0;
}
```

Zapis zmiennoprzecinkowy liczby rzeczywistej

- Zapis bardzo dużych lub małych liczb wymaga dużej liczby cyfr
- Znacznie prostsze jest przedstawienie liczb w postaci **zmiennoprzecinkowej** (ang. **floating point numbers**)
 - $12\,000\,000\,000\,000 = 1,2 \cdot 10^{13}$
 - $0,000\,000\,000\,001 = 1,0 \cdot 10^{-12}$
- Zapis liczby zmiennoprzecinkowej ma postać:

$$L = M \cdot B^E$$

gdzie:

L - wartość liczby

B - podstawa systemu

M - mantysa

E - wykładnik, cecha

- notacja naukowa: $1,2e13$ $1,2e+13$ $1,2E13$ $1,2E+13$
- postać wykładnicza: $1,2 \cdot 10^{13}$

Postać znormalizowana zapisu liczby

- Położenie przecinka w mantysie nie jest ustalone i może się zmieniać
- Poniższe zapisy oznaczają tę samą liczbę (system dziesiętny)

$$243 \cdot 10^1 = 24,3 \cdot 10^2 = 2,43 \cdot 10^3 = 0,243 \cdot 10^4$$

- Dla ujednoczenia zapisu i usunięcia wielokrotnych reprezentacji tej samej liczby, przyjęto tzw. **postać znormalizowaną** zapisu liczby
- W postaci znormalizowanej mantysa spełnia nierówność:

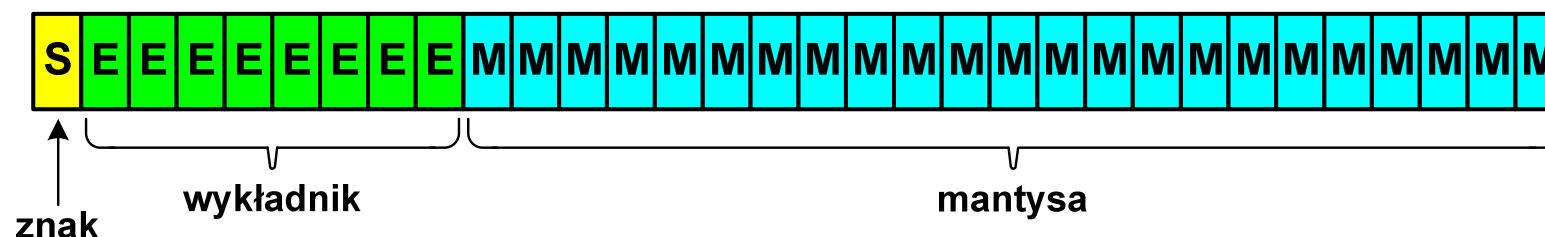
$$B > |M| \geq 1$$

Przykład:

- $2,43 \cdot 10^3$ - to jest postać znormalizowana, gdyż: $10 > |2,43| \geq 1$
- $0,243 \cdot 10^4$ - to nie jest postać znormalizowana
- $24,3 \cdot 10^2$ - to nie jest postać znormalizowana

Liczby zmiennoprzecinkowe w systemie binarnym

- Liczba bitów przeznaczonych na mantysę i wykładnik jest ograniczona



- Wartość liczby L :

$$L = (-1)^S \cdot M \cdot B^E$$

gdzie:

- S - znak liczby (ang. sign), przyjmuje wartość 0 lub 1
- M - znormalizowana mantysa (ang. mantissa), liczba ułamkowa
- B - podstawa systemu liczbowego (ang. base)
- E - wykładnik (ang. exponent), cecha, liczba całkowita

- W systemie binarnym podstawa systemu jest stała: $B = 2$

$$L = (-1)^S \cdot M \cdot 2^E$$

Przesunięcie wykładnika

- Wykładnik zapisywany jest z przesunięciem (ang. **bias**)

$$L = (-1)^S \cdot M \cdot 2^{E-\text{BIAS}}$$

gdzie:

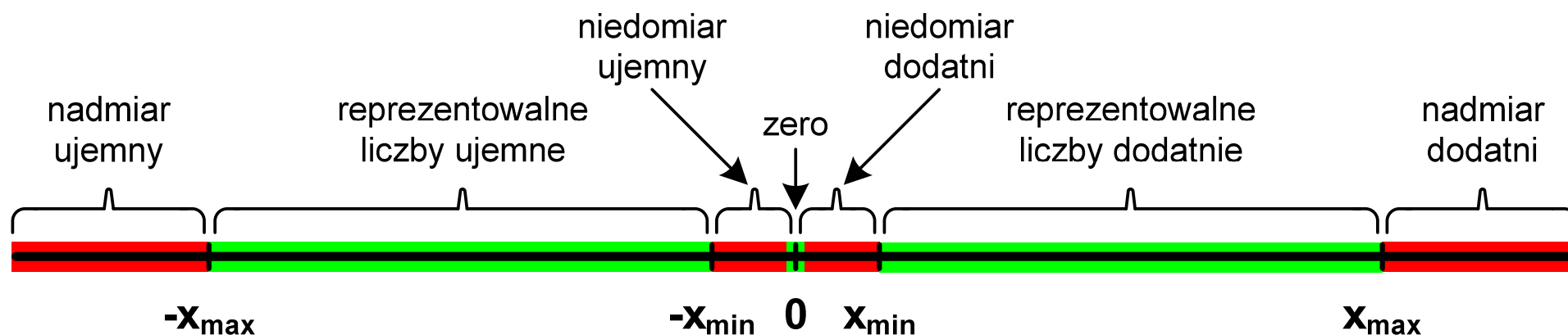
L - wartość liczby **S** - znak liczby **M** - mantysa
E - wykładnik **BIAS** - przesunięcie (nadmiar)

- Typowe wartości przesunięcia (nadmiaru) wynoszą:
 - formatu 32-bitowy: $2^7-1 = 127_{(10)} = 7F_{(16)}$
 - formatu 64-bitowy: $2^{10}-1 = 1023_{(10)} = 3FF_{(16)}$
 - formatu 80-bitowy: $2^{14}-1 = 16383_{(10)} = 3FFF_{(16)}$

Zakres liczb zmiennoprzecinkowych

- Zakres liczb w zapisie zmiennoprzecinkowym:

$$\langle -X_{\max}, -X_{\min} \rangle \cup \{0\} \cup \langle X_{\min}, X_{\max} \rangle$$



- Największa i najmniejsza wartość liczby w danej reprezentacji:

$$X_{\min} = M_{\min} \cdot B^{E_{\min}}$$

$$X_{\max} = M_{\max} \cdot B^{E_{\max}}$$

Standard IEEE 754

- **IEEE Std. 754-2008** - IEEE Standard for Floating-Point Arithmetic
- Standard definiuje następujące klasy liczb zmiennoprzecinkowych:

Precyzja	Długość słowa [bity]	Znak [bity]	Wykładnik		Mantysa	
			Długość [bity]	Zakres	Długość [bity]	Cyfry znaczące
Pojedyncza (Single Precision, binary32)	32	1	8	$2^{\pm 127} \approx 10^{\pm 38}$	23	7
Pojedyncza rozszerzona (Single Extended)	≥ 43	1	≥ 11	$\geq 2^{\pm 1023} \approx 10^{\pm 308}$	≥ 31	≥ 10
Podwójna (Double Precision, binary64)	64	1	11	$2^{\pm 1023} \approx 10^{\pm 308}$	52	16
Podwójna rozszerzona (Double Extended)	≥ 79	1	≥ 15	$\geq 2^{\pm 16383} \approx 10^{\pm 4932}$	≥ 63	≥ 19

Standard IEEE 754

- W przypadku liczb:

- pojedynczej rozszerzonej precyzji (ang. Single Precision)
- podwójnej rozszerzonej precyzji (ang. Double Precision)

standard podaje jedynie minimalną liczbę bitów pozostawiając szczegóły implementacji producentom procesorów i kompilatorów

- Stosowany był 80-bitowy format **podwójnej rozszerzonej precyzji** (Extended Precision) wprowadzony przez firmę Intel

- W 80-bitowym formacie Intela:

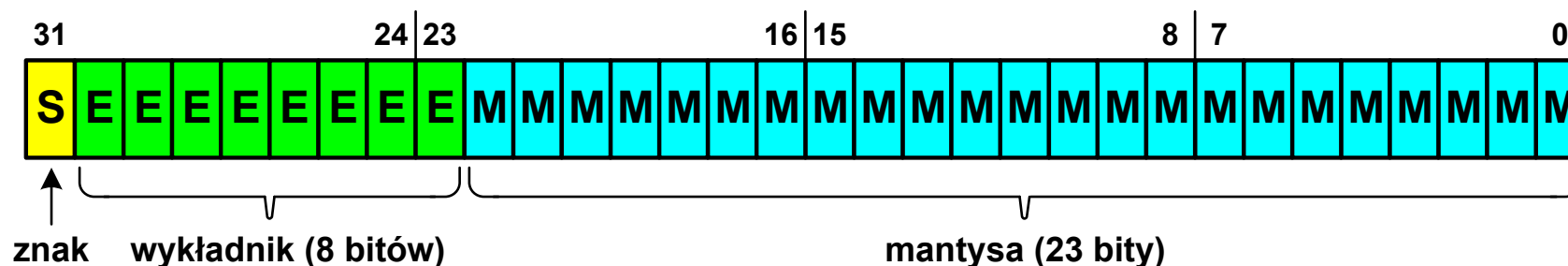
- długość słowa: 80 bitów
- znak: 1 bit
- wykładnik: 15 bitów (zakres: $2^{\pm 16383} \approx 10^{\pm 4932}$)
- mantysa: 63 bity (cyfry znaczące: 19)

Standard IEEE 754

- Standard IEEE 754 definiuje dziesiętne typy zmiennoprzecinkowe (operujące na cyfrach dziesiętnych):
 - **decimal32** (32 bity, 7 cyfr dziesiętnych)
 - **decimal64** (64 bity, 16 cyfr dziesiętnych)
 - **decimal128** (128 bitów, 34 cyfry dziesiętnych)
- Standard IEEE 754 definiuje:
 - sposób reprezentacji specjalnych wartości, np. nieskończoności, zera
 - sposób wykonywania działań na liczbach zmiennoprzecinkowych
 - sposób zaokrąglania liczb

Standard IEEE 754 - liczby 32-bitowe

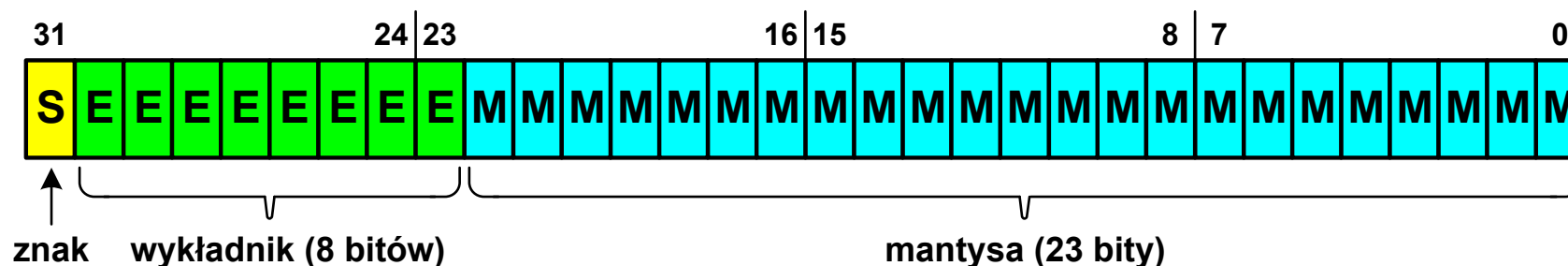
- Liczba pojedynczej precyzji przechowywana jest na 32 bitach:



- Pierwszy bit w zapisie (bit nr 31) jest **bitem znaku** (0 - liczba dodatnia, 1 - liczba ujemna)
- **Wykładnik** zapisywany jest na **8 bitach** (bity nr 30-23) z nadmiarem o wartości 127
- **Wykładnik** może przyjmować wartości od -127 (wszystkie bity wyzerowane) do 128 (wszystkie bity ustawione na 1)

Standard IEEE 754 - liczby 32-bitowe

- Liczba pojedynczej precyzji przechowywana jest na 32 bitach:



- **Mantysa** w większości przypadków jest znormalizowana
- Wartość mantysy zawiera się pomiędzy **1** a **2**, a zatem w zapisie liczby pierwszy bit jest zawsze równy 1
- Powyższy bit nie jest zapamiętywany, natomiast jest automatycznie uwzględniany podczas wykonywania obliczeń
- Dzięki pominięciu tego bitu zyskujemy dodatkowy bit mantysy (zamiast 23 bitów mamy 24 bity)

Standard IEEE 754 - liczby 32-bitowe

■ Przykład:

- obliczmy wartość dziesiętną liczby zmiennoprzecinkowej

$$01000010110010000000000000000000_{(IEEE754)} = ?_{(10)}$$

- dzielimy liczbę na części

$$\underbrace{0}_{S\text{-bit znaku}} \quad \underbrace{10000101}_{E\text{-wykładnik}} \quad \underbrace{1001000000000000000000000000}_{M\text{-mantysa (tylko część ułamkowa)}}$$

- określamy **znak liczby**

$$S = 0 \quad \text{– liczba dodatnia}$$

- obliczamy **wykładnik** (nadmiar: 127)

$$10000101_{(2)} = 128 + 4 + 1 = 133 \quad \Rightarrow \quad E = 133 - \underbrace{127}_{\text{nadmiar}} = 6_{(10)}$$

Standard IEEE 754 - liczby 32-bitowe

■ Przykład (cd.):

- wyznaczamy **mantysę** dopisując na początku **1**, (część całkowita)

$$\begin{aligned} M &= 1,100100000000000000000000 = \\ &= 1 \cdot 2^0 + 1 \cdot 2^{-1} + 1 \cdot 2^{-4} = 1 + 0,5 + 0,0625 = 1,5625_{(10)} \end{aligned}$$

- wzór na wartość dziesiętną liczby zmiennoprzecinkowej:

$$L = (-1)^S \cdot M \cdot 2^E$$

- podstawiając otrzymujemy:

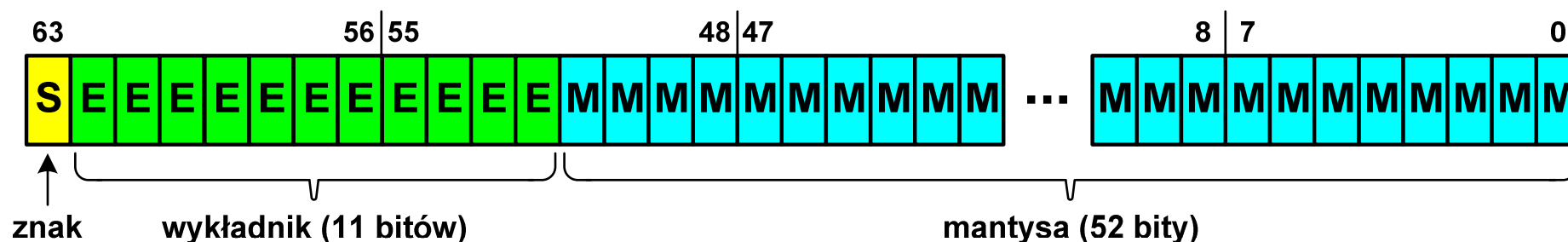
$$S = 0, \quad E = 6_{(10)}, \quad M = 1,5625_{(10)}$$

$$L = (-1)^0 \cdot 1,5625 \cdot 2^6 = 100_{(10)}$$

$$01000010110010000000000000000000_{(IEEE754)} = 100_{(10)}$$

Standard IEEE 754 - liczby 64-bitowe

- Liczba podwójnej precyzji przechowywana jest na 64 bitach:



- Pierwszy bit w zapisie (bit nr 63) jest **bitem znaku** (0 - liczba dodatnia, 1 - liczba ujemna)
- **Wykładnik** zapisywany jest na **11 bitach** (bity nr 62-52) z nadmiarem o wartości 1023
- **Wykładnik** może przyjmować wartości od -1023 (wszystkie bity wyzerowane) do 1024 (wszystkie bity ustawione na 1)
- **Mantysa** zapisywana jest na 52 bitach (pierwszy bit mantysy, zawsze równy 1, nie jest zapamiętywany)

Standard IEEE 754 - zakres liczb

■ Pojedyncza precyzja:

- największa wartość: $\approx 3,4 \cdot 10^{38}$
- najmniejsza wartość: $\approx 1,4 \cdot 10^{-45}$
- zakres liczb: $\langle -3,4 \cdot 10^{38} \dots -1,4 \cdot 10^{-45} \rangle \cup \{0\} \cup \langle 1,4 \cdot 10^{-45} \dots 3,4 \cdot 10^{38} \rangle$

■ Podwójna precyzja:

- największa wartość: $\approx 1,8 \cdot 10^{308}$
- najmniejsza wartość: $\approx 4,9 \cdot 10^{-324}$
- zakres liczb: $\langle -1,8 \cdot 10^{308} \dots -4,9 \cdot 10^{-324} \rangle \cup \{0\} \cup \langle 4,9 \cdot 10^{-324} \dots 1,8 \cdot 10^{308} \rangle$

■ Podwójna rozszerzona precyzja:

- największa wartość: $\approx 1,2 \cdot 10^{4932}$
- najmniejsza wartość: $\approx 3,6 \cdot 10^{-4951}$
- zakres liczb: $\langle -1,2 \cdot 10^{4932} \dots -3,6 \cdot 10^{-4951} \rangle \cup \{0\} \cup \langle 3,6 \cdot 10^{-4951} \dots 1,2 \cdot 10^{4932} \rangle$

Standard IEEE 754 - precyzja liczb

- **Precyzja** - liczba zapamiętywanych cyfr znaczących w systemie (10)

4,86452137846 → **4,864521** - 7 cyfr znaczących

- Precyzja liczby zależy od **liczby bitów mantysy**

- Liczba bitów potrzebnych do zakodowania **1** cyfry dziesiętnej:

$$10^1 = 2^n \rightarrow n = \log_2(10) \approx 3,321928$$

- Liczba cyfr dziesiętnych (**d**) możliwa do zakodowania na **m** bitach:

$\log_2(10)$ bitów - **1** cyfra dziesiętna

m bitów - **d** cyfr dziesiętnych

$$d = \frac{m}{\log_2(10)}$$

Standard IEEE 754 - precyzja liczb

- Dla formatu pojedynczej precyzji:

- mantysa: $23 + 1 = 24$ bity

- cyfry znaczące: 7

$$d = \frac{24}{\log_2(10)} = \frac{24}{3,321928} = 7,2247 \approx 7$$

- Dla formatu podwójnej precyzji:

- mantysa: $52 + 1 = 53$ bity

- cyfry znaczące: 16

$$d = \frac{53}{\log_2(10)} = \frac{53}{3,321928} = 15,9546 \approx 16$$

- Dla formatu podwójnej rozszerzonej precyzji:

- mantysa: $63 + 1 = 64$ bity

- cyfry znaczące: 19

$$d = \frac{64}{\log_2(10)} = \frac{64}{3,321928} = 19,2659 \approx 19$$

Standard IEEE 754 - precyzja liczb

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

```
int main()
```

```
{
```

```
    float x;
```

```
    double y;
```

```
    x = 1234567890.0;    /* 1.234.567.890 */
```

```
    y = 1234567890.0;    /* 1.234.567.890 */
```

```
    printf("float  -> %f\n", x);
```

```
    printf("double -> %f\n\n", y);
```

```
    y = 12345678901234567890.0;
```

```
    printf("double -> %f\n", y);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

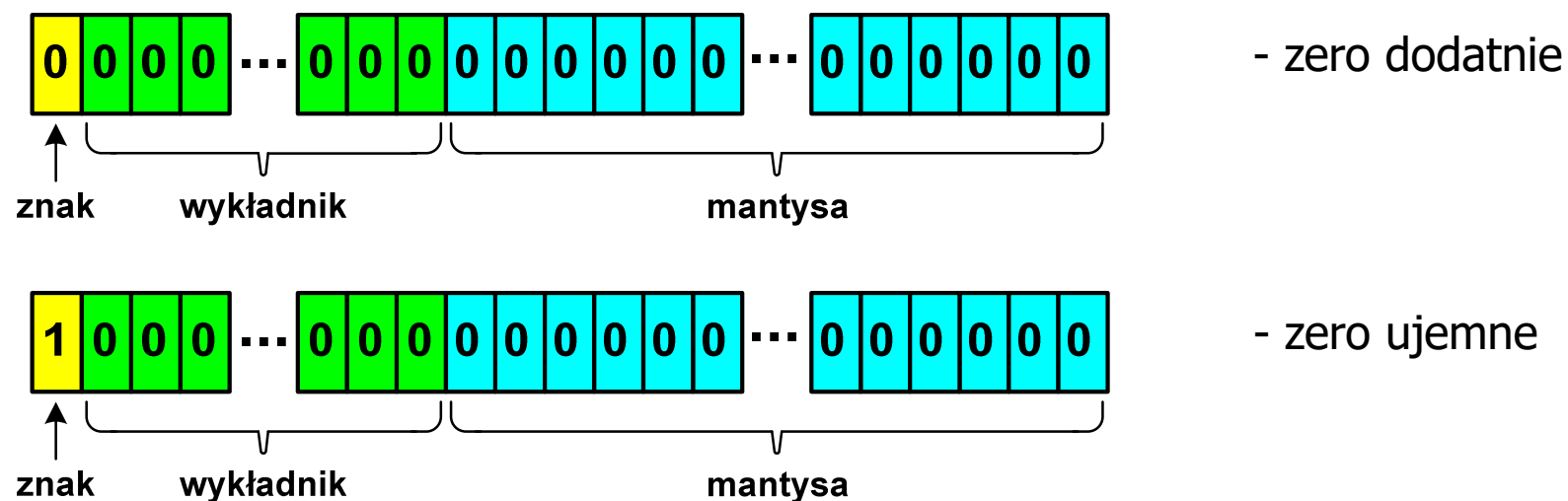
```
float  -> 1234567936.000000
```

```
double -> 1234567890.000000
```

```
double -> 12345678901234567000.000000
```

Standard IEEE 754 - wartości specjalne

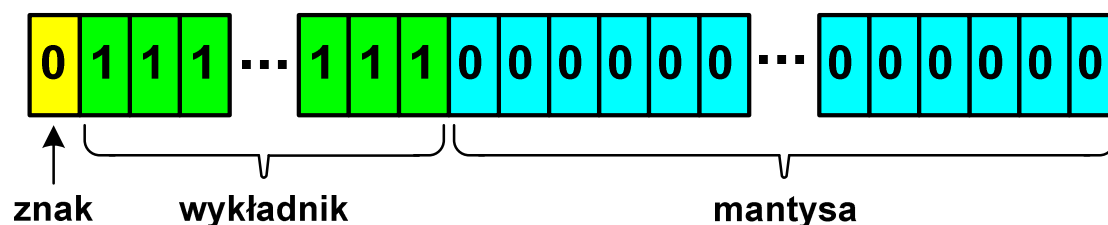
■ Zero:



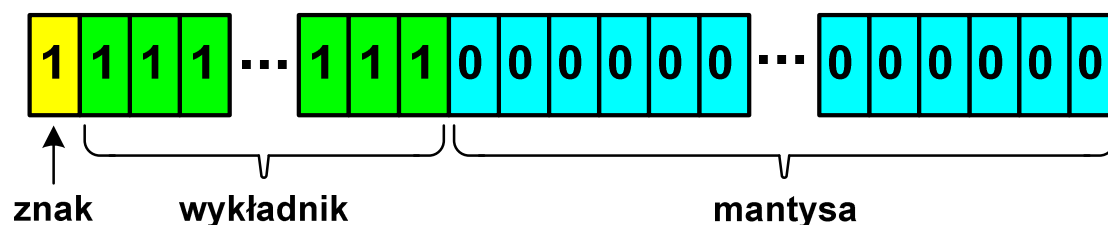
- Podczas porównań zero dodatnie i ujemne są traktowane jako równe sobie

Standard IEEE 754 - wartości specjalne

■ nieskończoność:



- nieskończoność dodatnia

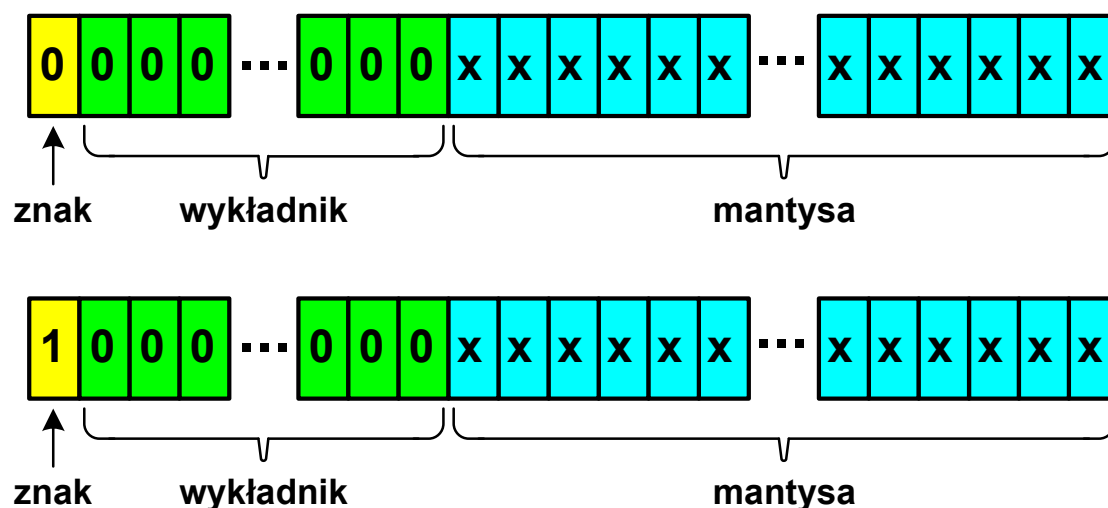


- nieskończoność ujemna

- Nieskończoność występuje w przypadku wystąpienia **nadmiaru** (przepełnienia) oraz przy dzieleniu przez zero

Standard IEEE 754 - wartości specjalne

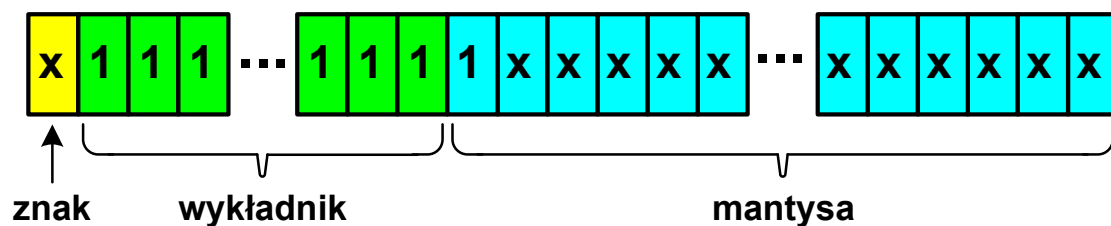
■ Liczba zdenormalizowana:



- Pojawia się, gdy występuje **niedomiar** (ang. **underflow**), ale wynik operacji można jeszcze zapisać denormalizując mantysę
- Mantysa nie posiada domyślnej części całkowitej równej **1**, tzn. reprezentuje liczbę o postaci **0,xxx...xxx**, a nie **1,xxx...xxx**

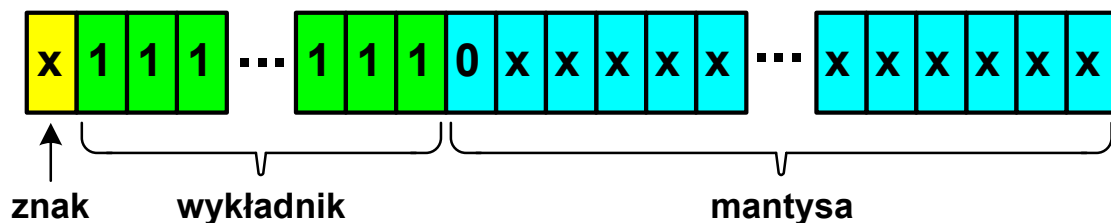
Standard IEEE 754 - wartości specjalne

- **Nieliczby - NaN (Not A Number)** - nie reprezentują wartości liczbowej
- Powstają w wyniku wykonania niedozwolonej operacji
- **QNaN (ang. Quiet NaN)** - ciche nieliczby



- „przechodzą” przez działania arytmetyczne (brak przerywania wykonywania programu)

- **SNaN (ang. Signaling NaN)** - sygnalizujące, istotne, głośne nieliczby



- zgłoszenie wyjątku (przerwanie wykonywania programu)

Standard IEEE 754 - wartości specjalne

- Standard IEEE 754 definiuje dokładnie wyniki operacji, w których występują specjalne argumenty

Operacja	Wynik
$x / \pm\infty$	0
$\pm\infty \cdot \pm\infty$	$\pm\infty$
$\pm \text{wart_niezer} / 0$	$\pm\infty$
$\infty + \infty$	∞
$\pm 0 / \pm 0$	NaN
$\infty - \infty$	NaN
$\pm\infty / \pm\infty$	NaN
$\pm\infty \cdot 0$	NaN

Język C - operacje z wartościami specjalnymi

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

int main(void)
{
    float x = 0.0;
    printf("1.0/0.0      = %f\n", 1.0/x);
    printf("-1.0/0.0      = %f\n", -1.0/x);
    printf("0.0/0.0      = %f\n", 0.0/x);
    printf("sqrt(-1.0) = %f\n", sqrt(-1.0));
    printf("1.0/INF      = %f\n", 1.0/(1.0/x));
    printf("0*INF      = %f\n", 0.0*(1.0/x));

    return 0;
}
```

```
1.0/0.0      = 1.#INF00
-1.0/0.0     = -1.#INF00
0.0/0.0      = -1.#IND00
sqrt(-1.0)   = -1.#IND00
1.0/INF      = 0.000000
0*INF        = -1.#IND00
```

Operacja	Wynik
$x / \pm\infty$	0
$\pm\infty \cdot \pm\infty$	$\pm\infty$
$\pm\text{wart_niezer} / 0$	$\pm\infty$
$\infty + \infty$	∞
$\pm 0 / \pm 0$	NaN
$\infty - \infty$	NaN
$\pm\infty / \pm\infty$	NaN
$\pm\infty \cdot 0$	NaN

- Środowisko: Microsoft Visual C++ 2008 Express Edition

Język C - operacje z wartościami specjalnymi

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

int main(void)
{
    printf("1.0/0.0      = %f\n", 1.0/0.0);
    printf("-1.0/0.0     = %f\n", -1.0/0.0);
    printf("0.0/0.0      = %f\n", 0.0/0.0);
    printf("sqrt(-1.0)   = %f\n", sqrt(-1.0));
    printf("1.0/INF      = %f\n", 1.0/(1.0/0.0));
    printf("0*INF        = %f\n", 0.0*(1.0/0.0));

    return 0;
}
```

```
1.0/0.0      = 1.#INF00
-1.0/0.0     = -1.#INF00
0.0/0.0      = -1.#IND00
sqrt(-1.0)   = -1.#IND00
1.0/INF      = 0.000000
0*INF        = -1.#IND00
```

Operacja	Wynik
$x / \pm\infty$	0
$\pm\infty \cdot \pm\infty$	$\pm\infty$
$\pm\text{wart_niezer} / 0$	$\pm\infty$
$\infty + \infty$	∞
$\pm 0 / \pm 0$	NaN
$\infty - \infty$	NaN
$\pm\infty / \pm\infty$	NaN
$\pm\infty \cdot 0$	NaN

- Środowisko: Code::Blocks 20.03

Reprezentacja liczb zmiennoprzecinkowych w C

- Typy zmiennoprzecinkowe w języku C:

<u>Nazwa typu</u>	<u>Rozmiar (bajty)</u>	<u>Zakres wartości</u>	<u>Cyfry znaczące</u>
float	4 bajty	$-3,4 \cdot 10^{38} \dots 3,4 \cdot 10^{38}$	7-8
double	8 bajtów	$-1,8 \cdot 10^{308} \dots 1,8 \cdot 10^{308}$	15-16
long double	10 bajtów	$-1,2 \cdot 10^{4932} \dots 1,2 \cdot 10^{4932}$	19-20

- Typ **long double** może mieć także inny rozmiar:

<u>Środowisko</u>	<u>Rozmiar (bajty)</u>
MS Visual C++ 2008 EE	8 bajtów
Borland Turbo C++ Explorer	10 bajtów
Code:Blocks 20.03	16 bajtów (*)
Dev-C++ 5.11	16 bajtów (*)

Reprezentacja liczb zmiennoprzecinkowych w C

```
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    float      sf  = 0.0f;
    double     sd  = 0.0;
    long double slg = 0.0L;

    for (int i=0; i<10000; i++)
    {
        sf  = sf  + 0.01f;
        sd  = sd  + 0.01;
        slg = slg + 0.01L;
    }

    printf("float:          %.20f\n", sf);
    printf("double:         %.20f\n", sd);
    printf("long double: %.20Lf\n", slg);

    return 0;
}
```

Reprezentacja liczb zmiennoprzecinkowych w C

- Microsoft Visual C++ 2008 Express Edition (long double - 8 bajtów)

```
float:      100.00295257568359000000  
double:    100.00000000001425000000  
long double: 100.00000000001425000000
```

- Borland Turbo C++ Explorer (long double - 10 bajtów)

```
float:      100.00295257568359375000  
double:    100.00000000001425349000  
long double: 100.00000000000001388000
```

- Code::Blocks 20.03 (long double - 16 bajtów)

```
float:      100.00295257568359000000  
double:    100.00000000001425000000  
long double: 0.00000000000000000000
```

```
warning: unknown conversion  
type character 'L' in format  
[-Wformat=]
```

Język C - Operator warunkowy

- Operator warunkowy składa się z dwóch symboli i trzech operandów

```
wyrażenie1 ? wyrażenie2 : wyrażenie3
```

- Najczęściej zastępuje proste instrukcje **if-else**

```
float akcyza, cena, pojemnosc;
```

```
if (pojemnosc <= 2000)
    akcyza = cena*0.031;    /* 3.1% */
else
    akcyza = cena*0.186;    /* 18.6% */
```

```
akcyza = pojemnosc <= 2000 ? cena*0.031 : cena*0.186 ;
```

Język C - Operator warunkowy

```
if (x < 0)
    y = -x;
else
    y = x;
```

```
y = x < 0 ? -x : x;
```

- obliczenie modułu liczby x

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

```
max = a > b ? a : b;
```

- wyznaczenie max z dwóch liczb

- Operator warunkowy ma bardzo niski priorytet
- Niższy priorytet mają tylko operatory przypisania (=, +=, -=, ...) i operator przecinkowy (,)

Przykład: operator warunkowy

- Studenci chcą dojechać z akademika do sklepu - ile taksówek powinni zamówić? (Jedna taksówka może przewieźć 4 osoby.)

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

```
int main(void)
```

```
{
```

```
    int st, taxi;
```

```
    printf("Podaj liczbe studentow: ");
```

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

```
    taxi = st / 4 + (st % 4 != 0 ? 1 : 0);
```

```
    printf("Liczba taxi: %d\n", taxi);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

```
Podaj liczbe studentow: 23  
Liczba taxi: 6
```


Przykład: sprawdzenie parzystości liczby

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

```
int main(void)
```

```
{
```

```
    int x;
```

```
    printf("Podaj x: ");
```

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

```
    if (x%2==0)
```

```
        printf("Liczba parzysta\n");
```

```
    else
```

```
        printf("Liczba nieparzysta\n");
```

```
    printf("Liczba %s\n", x%2==0 ? "parzysta": "nieparzysta");
```

```
    return 0;
```

```
}
```

Podaj x: -3

Liczba nieparzysta

Liczba nieparzysta

Język C - Instrukcja switch

- Instrukcja wyboru wielowariantowego **switch**

```
switch (wyrażenie)
{
    case wyrażenie Stała: instrukcje;
    case wyrażenie Stała: instrukcje;
    case wyrażenie Stała: instrukcje;
    ...
    default: instrukcje;
}
```

- **wyrażenie Stała** - wartość typu całkowitego, znana podczas kompilacji
 - stała liczbowa, np. 3, 5, 9
 - znak w apostrofach, np. 'a', 'z', '+'
 - stała zdefiniowana przez **const** lub **#define**

Język C - Instrukcja switch

- Program wyświetlający słownie liczbę z zakresu 1..5 wprowadzoną z klawiatury

```
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    int liczba;

    printf("Podaj liczbę (1..5): ");
    scanf("%d", &liczba);
```

Język C - Instrukcja switch

```
switch (liczba)
{
    case 1: printf("Liczba: jeden\n");
            break;
    case 2: printf("Liczba: dwa\n");
            break;
    case 3: printf("Liczba: trzy\n");
            break;
    case 4: printf("Liczba: cztery\n");
            break;
    case 5: printf("Liczba: piec\n");
            break;
    default: printf("Inna liczba\n");
}
}
```

Podaj liczbe: 2
Liczba: dwa

Podaj liczbe: 0
Inna liczba

Język C - Instrukcja switch

```
switch (liczba)
{
    case 1:
    case 3:
    case 5: printf("Liczba nieparzysta\n");
           break;
    case 2:
    case 4: printf("Liczba parzysta\n");
           break;
    default: printf("Inna liczba\n");
}
```

Podaj liczbe: 2
Liczba parzysta

- Te same instrukcje mogą być wykonane dla kilku etykiet **case**

Język C - Instrukcja switch

```
switch (liczba)
{
    case 1: case 3: case 5:
        printf("Liczba nieparzysta\n");
        break;
    case 2: case 4:
        printf("Liczba parzysta\n");
        break;
    default: printf("Inna liczba\n");
}
```

Podaj liczbe: 2
Liczba parzysta

- Etykiety **case** mogą być pisane w jednym wierszu

Język C - Instrukcja switch

```
switch (liczba%2)
{
    case 1: case -1:
        printf("Liczba nieparzysta\n");
        break;
    case 0:
        printf("Liczba parzysta\n");
}
```

Podaj liczbe: 2
Liczba parzysta

- Część domyślna (**default**) może być pominięta

Język C - Instrukcja switch (bez break)

```
switch (liczba)
{
    case 1: printf("Liczba: jeden\n");
    case 2: printf("Liczba: dwa\n");
    case 3: printf("Liczba: trzy\n");
    case 4: printf("Liczba: cztery\n");
    case 5: printf("Liczba: piec\n");
    default: printf("Inna liczba\n");
}
```

```
Podaj liczbe: 2
Liczba: dwa
Liczba: trzy
Liczba: cztery
Liczba: piec
Inna liczba
```

- Pominięcie instrukcji **break** spowoduje wykonanie wszystkich instrukcji występujących po danym **case** (do końca **switch**)

Przykład: suma kolejnych 10 liczb: $1+2+\dots+10$

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

```
int main(void)
```

```
{
```

```
    int suma;
```

```
    suma = 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 + 8 + 9 + 10;
```

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

```
    return 0;
```

```
}
```

Suma wynosi: 55

Przykład: suma kolejnych 100 liczb: $1+2+\dots+100$

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

```
int main(void)
```

```
{
```

```
    int suma=0, i;
```

```
    for (i=1; i<=100; i=i+1)
```

```
        suma = suma + i;
```

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

```
    return 0;
```

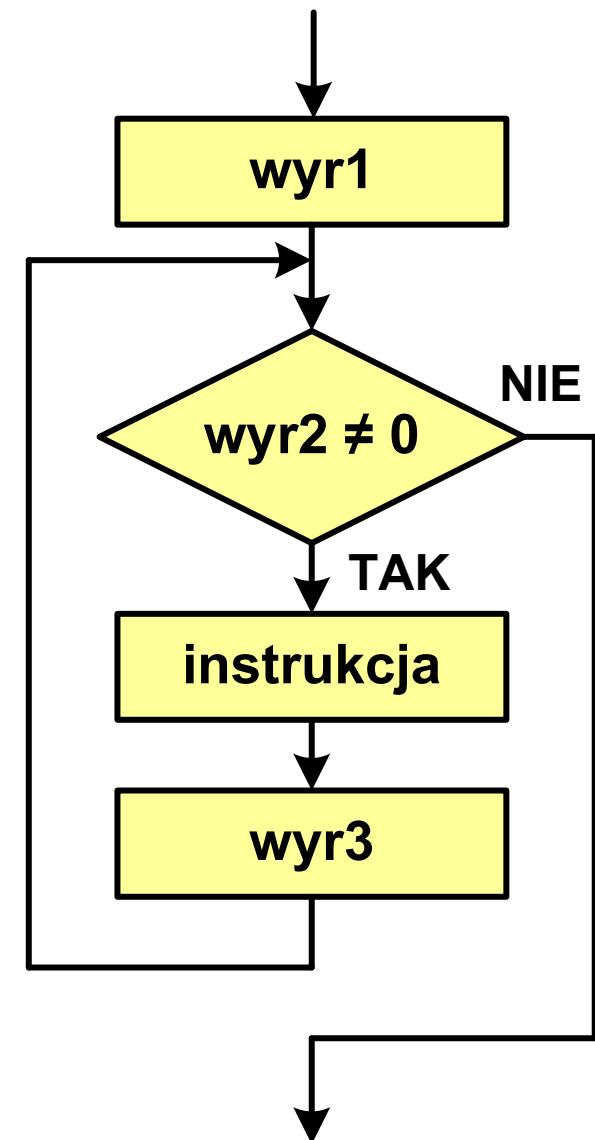
```
}
```

Suma wynosi: 5050

Język C - pętla for

```
for (wyr1; wyr2; wyr3)  
    instrukcja;
```

- **wyr1, wyr2, wyr3** - dowolne wyrażenia w języku C
- Instrukcja:
 - **prosta** - jedna instrukcja zakończona średnikiem
 - **złożona** - jedna lub kilka instrukcji objętych nawiasami klamrowymi



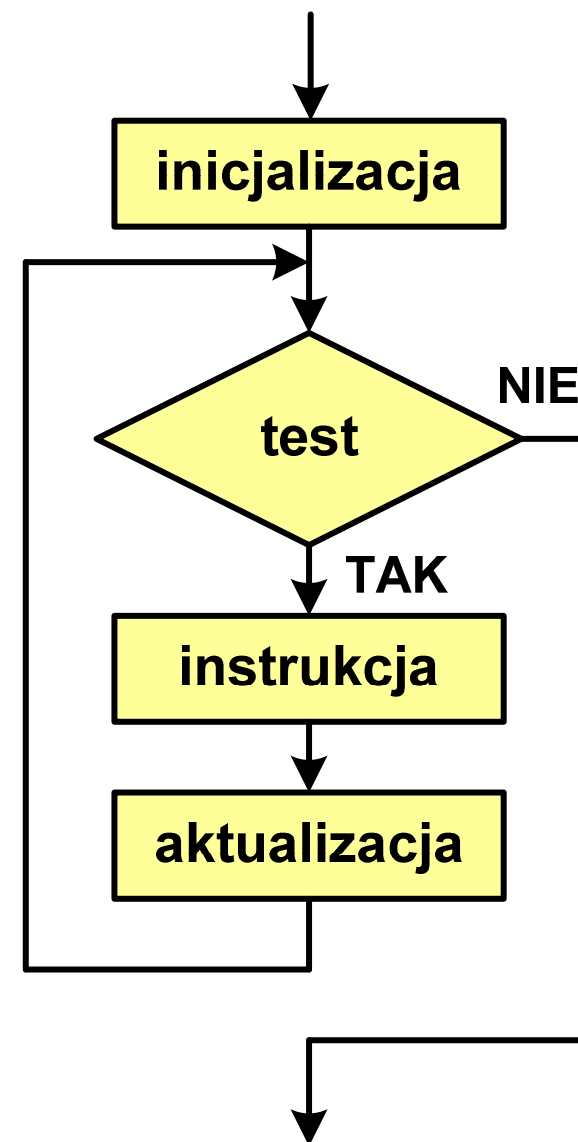
Język C - pętla for

- Najczęściej stosowana postać pętli **for**

```
int i;  
for (i = 0; i < 10; i = i + 1)  
    instrukcja;
```

- Instrukcja zostanie wykonana 10 razy
(dla $i = 0, 1, 2, \dots, 9$)
- Funkcje pełnione przez wyrażenia

```
for (inicjalizacja; test; aktualizacja)  
    instrukcja;
```



Przykład: wyświetlenie tekstu 5 razy

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

```
int main(void)
```

```
{
```

```
    int i;
```

```
    for (i=0; i<5; i=i+1)
```

```
        printf("Programowanie nie jest trudne\n");
```

```
    return 0;
```

```
}
```

```
Programowanie nie jest trudne  
Programowanie nie jest trudne  
Programowanie nie jest trudne  
Programowanie nie jest trudne  
Programowanie nie jest trudne
```

Język C - pętla for (przykłady)

```
for (i=0; i<10; i++)  
    printf("%d ", i);
```

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

```
for (i=0; i<10; i++)  
    printf("%d ", i+1);
```

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

```
for (i=1; i<=10; i++)  
    printf("%d ", i);
```

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Język C - pętla for (przykłady)

```
for (i=1; i<10; i=i+2)  
    printf("%d ", i);
```

1 3 5 7 9

```
for (i=10; i>0; i--)  
    printf("%d ", i);
```

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

```
for (i=-9; i<=9; i=i+3)  
    printf("%d ", i);
```

-9 -6 -3 0 3 6 9

Język C - pętla for (break, continue)

- W pętli **for** można stosować instrukcje skoku: **break** i **continue**

```
int i;
for (i=1; i<10; i++)
{
    if (i%2==0)
        continue;
    if (i%7==0)
        break;
    printf("%d\n", i);
}
```

1 3 5

- **continue** przerywa bieżącą iterację i przechodzi do obliczania **wyr3**
- **break** przerywa wykonywanie pętli

Język C - pętla for (najczęstsze błędy)

- Postawienie średnika na końcu pętli **for**

```
int i;  
for (i=0; i<10; i++);  
printf("%d ", i);
```

10

- Przecinki zamiast średników pomiędzy wyrażeniami

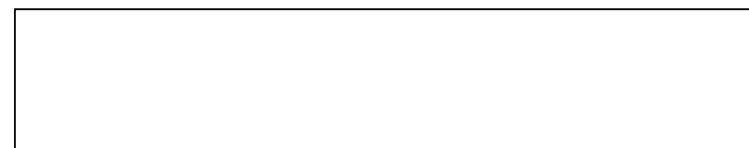
```
int i;  
for (i=0, i<10, i++)  
    printf("%d ", i);
```

Błąd kompilacji!

Język C - pętla for (najczęstsze błędy)

- Błędny warunek - brak wykonania instrukcji

```
int i;  
for (i=0; i>10; i++)  
    printf("%d ", i);
```



- Błędny warunek - pętla nieskończona

```
int i;  
for (i=1; i>0; i++)  
    printf("%d ", i);
```

1 2 3 4 5 6 7 8 9 ...

Język C - pętla nieskończona

```
for (wyr1; wyr2; wyr3)  
    instrukcja;
```

- Wszystkie wyrażenia (**wyr1**, **wyr2**, **wyr3**) w pętli for są opcjonalne

```
for ( ; ; )  
    instrukcja;
```

- pętla nieskończona

- W przypadku braku **wyr2** przyjmuje się, że jest ono **prawdziwe**

Język C - zagnieżdżanie pętli for

- Jako instrukcja w pętli **for** może występować kolejna pętla **for**

```
int i, j;
for (i=1; i<=3; i++)           // pętla zewnętrzna
    for (j=1; j<=2; j++)       // pętla wewnętrzna
        printf("i: %d    j: %d\n", i, j);
```

```
i: 1    j: 1
i: 1    j: 2
i: 2    j: 1
i: 2    j: 2
i: 3    j: 1
i: 3    j: 2
```

Język C - operator inkrementacji (++)

- Jednoargumentowy operator **++** zwiększa wartość zmiennej o 1 (nie wolno stosować go do wyrażeń)
- Operator **++** może występować jako przedrostek lub przyrostek

Zapis	Nazwa	Znaczenie
++x	preinkrementacji	wartość zmiennej jest modyfikowana przed jej użyciem
x++	postinkrementacji	wartość zmiennej jest modyfikowana po użyciu jej poprzedniej wartości

Język C - operator inkrementacji (++)

■ Przykład

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

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

■ Kolejność operacji

++x	x = 2
2 * ++x	2 * 2
y = 2 * ++x	y = 4

2 * x	2 * 1
y = 2 * x	y = 2
x++	x = 2

■ Wartości zmiennych

x = 2 y = 4

x = 2 y = 2

Język C - operator inkrementacji (++)

- Miejsce umieszczenia operatora ++ nie ma znaczenia w przypadku instrukcji typu:

```
x++;  
++x;
```

równoważne

```
x = x + 1;
```

- Nie należy stosować operatora ++ do zmiennych pojawiających się w wyrażeniu więcej niż jeden raz

```
x = x++;  
x = ++x;
```

- Zgodnie ze standardem języka C wynik powyższych instrukcji jest **niezdefiniowany**

Język C - operator dekrementacji (--)

- Jednoargumentowy operator -- zmniejsza wartość zmiennej o 1 (nie wolno stosować go do wyrażeń)
- Operator -- może występować jako przedrostek lub przyrostek

Zapis	Nazwa	Znaczenie
-- x	predekrementacji	wartość zmiennej jest modyfikowana przed jej użyciem
x --	postdekrementacji	wartość zmiennej jest modyfikowana po użyciu jej poprzedniej wartości

Język C - priorytet operatorów ++ i --

Priorytet	Operator / opis
1	++ -- (przyrostki) () [] . ->
2	++ -- (przedrostki) sizeof (typ) + - ! ~ * & (jednoargumentowe)
3	* / %
4	+ - (dwuargumentowe)
5	<< >>
6	< > <= >=
7	== !=
8	& (bitowy)
9	^

Koniec wykładu nr 4

Dziękuję za uwagę!