

## Einführung in die Programmiersprachen C und C++

Prof. Dr. Ulf Rehmann, Fakultät für Mathematik

Übungsblatt 2 (4 Seiten)

<http://www.mathematik.uni-bielefeld.de/~rehmann/CC++/>

## Elementare Datentypen in C und C++

- char – 1 Byte, kann 'einen Charakter' (z. B. 'a', '3', '&', ...) enthalten.
- int – ganze Zahl, Größe ist implementationsabhängig.
- float – Gleitkommazahl einfacher Genauigkeit.
- double – Gleitkommazahl doppelter Genauigkeit.

int kann qualifiziert werden durch `unsigned`, `short`, `long` zu `unsigned int`, `short int`, `long int`, oder kurz zu `unsigned`, `short`, `long`.

char kann qualifiziert werden zu `unsigned char`

## Bereichsbeispiele:

	PC		Viele Workstations
char	-128 -- +127	(1 Byte)	-128 -- +127 (1 Byte)
short	-32768 -- +32767	(2 Bytes)	-32768 -- +32767 (2 Bytes)
int	-32768 -- +32767	(2 Bytes)	(4 Bytes)
long	-2147483648 -- +2147483647	(4 Bytes)	(8 Bytes)

Die Fließkommatypen sind gleich für PC/Workstations (IEEE-Format) (siehe `/usr/include/float.h`):

float	± 1.710 <sup>-38</sup>	—	3.410 <sup>+38</sup>	(4 Bytes)
double	± 2.210 <sup>-308</sup>	—	1.710 <sup>+308</sup>	(8 Bytes)

**Schlüsselwörter von C und C++** – und damit verboten als Namen – sind die folgenden (mit ++ sind Schlüsselwörter von C++ bezeichnet, die nicht auch Schlüsselwörter von C sind):

and++	const	false++	not++	signed	typeid++
and_eq++	const_cast++	float	not_eq	sizeof	typename++
asm	continue	for	operator++	static	union
auto	default	friend++	or++	static_cast++	unsigned
bitand++	delete++	goto	or_eq	struct	using++
bitor++	do	if	private++	switch	virtual++
bool++	double	inline++	protected++	template++	void
break	dynamic_cast++	int	public++	this++	volatile
case	else	long	register	throw++	wchar_t++
catch++	enum	mutable++	reinterpret_cast++	true++	while
char	explicit++	namespace++	return	try++	xor++
class++	export++	new++	short	typedef	xor_eq++
compl++	extern				

## C - und C++ - Operatoren:

## 1. Unäre Operatoren:

+, - (Vorzeichen), ! (Negation), ~ (Bit-Komplementierung), ++ (Inkrement), -- (Dekrement, beide als Prä- oder Postoperatoren), \* (Umleitung, Indirection), & (Adressoperator), sizeof (liefert Größe eines Datentyps in Byte).

Operatoren, angewandt auf Ausdrücke, ergeben wieder Ausdrücke, die Werte haben. Die In-/Dekrement-Operatoren unterscheiden sich in ihrer Prä- oder Postfix-Notation:

```
int a, b; a = 5; b = a++;
```

Wert von `a` wird nach `b` kopiert, danach(!) wird inkrementiert; liefert als Resultat: `b` hat den Wert 5, `a` hat den Wert 6.

Dagegen:

```
int a, b; a = 5; b = ++a;
```

Wert von `a` wird erst(!) inkrementiert, der neue Wert von `a` wird nach `b` kopiert. Resultat: `b` hat den Wert 6, `a` hat den Wert 6.

## 2. Binäre Operatoren:

## 2.1. Arithmetische Operatoren:

+, -, \*, /, % (Rest bei ganzzahliger Division)

## 2.2. Relationale (logische) Operatoren:

< (kleiner), <= (kleiner-gleich), > (größer), >= (größer-gleich), == (gleich), != (ungleich), && (logisches UND), || (logisches ODER),

## 2.3. Bit-arithmetische Operatoren:

<<, >> (Bitshift-Operatoren).

Beispiele:

`a << 3` verschiebt die Bitfolge von `a` um 3 Positionen nach links bei Einfügen von Nullen: `a = 5` hat z. B. die Bitcodierung 101. Also: `a << 3` liefert `101000`  $\cong$  40 bei "Standard"-Bitcodierung.

`a >> 2` verschiebt die Bitfolge von `a` um 2 Positionen nach rechts: `a = 50` hat die Bitcodierung 110010. `a >> 2` ergibt `1100`  $\cong$  12. (Siehe das Programm `bitshift.c`.)

& (bitweise 'UND'): `00101000 & 00110010` liefert `00100000`,

| (bitweise 'ODER'): `00101000 | 00110010` liefert `00111010`,

~ (bitweise ausschließliches 'ODER'): `00101000 ^ 00110010` liefert `00011010`.

## 2.4. Cast-Operator: (Typ-Name) Ausdruck macht Ausdruck zu einem Objekt vom Typ Typ-Name.

Beispiel: `int a; double e=2.718; a = (int)e;` liefert den Wert `a = 2`.

## 2.5. Funktions- und Array-Operatoren:

( ), [], Beispiele: `int ggt(int a, int b); char s[20];`

## 2.6. Komponenten-Operatoren für Strukturen: . und -&gt;. In C++ gibt es darüber hinaus: .\* und -&gt;\*

## 3. Konditionaloperator (ternär):

Syntax: `ausdruck1 ? ausdruck2 : ausdruck3`

Liefert als Wert `ausdruck2`, falls `ausdruck1` ungleich 0, und `ausdruck3` sonst (vergleiche `if - else`).

Beispiel: `int a = 3, b = 5, c = (a > b) ? a : b;` liefert für `c` den Wert 5.

## 4. Zuweisungsoperatoren:

=, Beispiel: `a = 17;`

Eine Zuweisung liefert einen Wert, nämlich den der zugewiesenen Größe, also sind Mehrfachzuweisungen wie `a = b = u = 17;` möglich.

+=, Beispiel: `a += 2` ist logisch äquivalent mit `a = a + 2`, analog für jeden (bit-)arithmetischen binären Operator: `a /= b` ist äquivalent mit `a = a/b` usw.

## 5. Kommaoperator: ,, (gruppiert Ausdrücke als Trennungszeichen oder Separator).

## Operatorenpräzedenz in C:

Operatoren	Assoziativität
() [] -> .	links
! ~ ++ -- + - * & (type) sizeof	rechts
* / %	links
+ -	links
<< >>	links
< <= > >=	links
== !=	links
&	links
~	links
	links
&&	links
	links
?:	rechts
= += -= *= /= %= &= ^=  = <<= >>=	rechts
,	links

Die unären +, -, \*, & haben höhere Präzedenz als die binären Formen. Die Assoziativität regelt für den Fall, dass ein Operand zwischen zwei Operatoren gleicher Priorität steht, ob der linke oder der rechte dieser Operatoren als erster genommen wird, falls beide Möglichkeiten sinnvoll sind:

`a - b + c` bedeutet also:

`(a - b) + c`, nicht etwa:

`a - (b + c)`, während

`a = b += 3` die Bedeutung

`a = (b += 3)` hat, oder,

noch ausführlicher:

`b = b+3, a = b.`

**Beispiel:** Testen Sie z. B. die Wirkungsweise des `?:-`Operators (cf. Nr. 3 oben) und des `<<`-Operators (cf. 2.3 oben) mit folgendem Programm:

```
/* test.c */
#include <stdio.h>
main() {
    int a;
    while (1) {
        printf("Eingabe von a und b: ");
        scanf("%d %d", &a, &b);
        printf("Maximum von %d, %d ist: %d\n", a, b, (a>=b ? a : b));
        printf("%d << %d liefert:      %d\n", a, b, a<b );
    }
}
```

*Aufgabe 2.1: Was bedeutet `-a++` ? Gibt es einen Unterschied zu `--a` ? Macht `(-a)++` einen Sinn?*

*Aufgabe 2.2: Testen Sie mit einem kleinen Programm alle oben angegebene Operatoren auf ihre Wirkungsweise, indem Sie Werte von Ausdrücken ausgeben, in denen die Operatoren auftauchen.*

---

## Arrays (oder Felder) in C

Mit der Deklaration `char flags[1000]`; deklariert man ein Array von 1000 Variablen vom Typ `char`, die die Namen `flags[0]`, `flags[1]`, ..., `flags[999]` haben. Analoges gilt auch für andere Datentypen:

`int primzahlen[200]`; deklariert ein Array von 200 Variablen vom Typ `int` mit den Namen `primzahlen[0]`, ..., `primzahlen[199]`, usw.

Man verwendet diese Variablennamen genau wie gewöhnliche Variablennamen; mit

```
primzahlen[0] = 2;
primzahlen[1] = 3;
primzahlen[2] = 5;
...
```

weist man ihnen Werte zu, mit `printf("%d", primzahlen[199])`; druckt man sie aus, mit

```
int i = 17;
int z = primzahlen[i];
```

weist man der `int`-Variablen `z` den Wert von `primzahlen[17]` zu, usw.

Ein Beispiel für die Verwendung von Arrays liefert das folgende Programm:

```
/* primzahlen.c */
/* Das zweitaelteste Computerprogramm der Welt-: von anno -250. */
/* Copyright: ERATOSTHENES, Philologe, Informatiker und Geograph */

#include <stdio.h>

#define TRUE 1          /* Vorabdeklaration einiger Werte */
#define FALSE 0
#define MAX 4000000

char flags[MAX];

/* Deklaration eines Feldes ("array") von .. */
/* MAX Variablen flags[0], ...flags[MAX - 1] */
/* vom Typ "character"; 1 byte */
```

```
main() {
    int i,prime,k,count,size;

    printf("Bestimmung aller Primzahlen bis "); scanf("%d", &size);
    size = (size+1)/2-2; count = 1; /* Nur ungerade Zahlen werden gesiebt */

    for (i = 0; i <= size; i++)      /* Initialisiere das ... */
        flags[i]=TRUE;              /* ... ganze Feld */

    for (i = 0; i <= size; i++) {
        if (flags[i]) {              /* Ist flag[i]=TRUE, so ist i+i+3 prim */
            prime = i+i+3; k=i+prime;
            while (k<=size) {        /* also streiche alle ... */
                flags[k] = FALSE; k += prime; /* seine nichttrivialen */
            }                        /* Vielfachen */
            count++;                  /* und zaehle. */
        }
    }
    printf("\n%d Primzahlen\n",count);
}
```

*Aufgabe 2.3: Modifizieren Sie das Programm `primzahlen.c` derart, dass die Primzahlen der Reihenfolge nach ausgegeben werden.*

*Aufgabe 2.4: Das Programm `primzahlen.c` profitiert davon, dass es die geraden Zahlen, abgesehen von der 2, gar nicht erst in Betracht zieht, weil dies ja sowieso keine Primzahlen sind. Auf diese Weise reicht ein `flags`-Array etwa der Größe 1000, um alle Primzahlen bis 2000 zu bestimmen. Modifizieren Sie das Programm derart, dass von vornherein auch die durch 3 teilbaren Zahlen nicht betrachtet werden. Wieweit gelangt man dann mit einem `flags`-Array der Größe 1000?*

Das folgende Programm zeigt, wie man ein Array von Strings (= Zeichenketten oder Wörter) definieren und verwenden kann.

```
/* tage.c */
#include <stdio.h>

char *tage[] = { "Sonntag", "Montag", "Dienstag",
                 "Mittwoch", "Donnerstag", "Freitag", "Sonnabend" };

main() {
    int i;
    for (i=0; i<7; i++) {
        printf("Der %d-te Wochentag ist %s\n", i, tage[i]);
    }
}
```

*Aufgabe 2.5: Schreiben Sie ein Programm, das folgendes leistet: Nach Eingabe dreier Zahlen, etwa 13, 12, 2002, erfolgt die Ausgabe: 13. Dezember 2002, und analog für andere Daten des laufenden Jahres.*

Hinweis: Definieren Sie ein Array `char *monat[]` derart, dass z. B. `monat[10]` den Wert "Oktober" hat. Für Ehrgeizige: Erweitern Sie das Programm, so dass die Ausgabe lautet: Freitag, 13. Dezember 2002 usw. (Andere Jahre?)