

**Курс «Алгоритмы и алгоритмические языки»
1 семестр 2018/2019**

Лекция 6

Типы данных

- ◆ Представление целых чисел: позиционная двоичная система
 - ◆ Байты в представлении числа идут подряд
 - ◆ Порядок байт не гарантируется, то есть зависит от аппаратуры (big/little endian)
 - ◆ Порядок бит в байте также не гарантируется (и его может быть невозможно узнать)
 - ◆ Отрицательные числа *часто* представляются в дополнительном коде (n бит):
 - самый значащий бит ($n-1$) является знаковым
 - биты от 0 до $n-2$ – значения
 - положительные значения – как обычно
 - отрицательные значения: $2^n - |x|$

Типы данных

- ◆ `sizeof` – размер типа (любого объекта типа)
 - ◆ `int x -> sizeof(x) == sizeof(int)`
 - ◆ Файл `limits.h` задает минимальные и максимальные значения целых типов
 - ◆
 - `sizeof(char) == 1`
 - `sizeof(short) ≥ 2`
 - `sizeof(int) ≥ 2`
 - `sizeof(long) ≥ 4`
 - `sizeof(long long) ≥ 8`
 - ◆ Файл `inttypes.h` задает знаковые и беззнаковые целые типы фиксированных размеров (8, 16, 32, 64 бита)

Типы данных

- ◆ Тип `_Bool` (C99, значения 0/1, целый беззнаковый)
 - ◆ Необходимо включить `stdbool.h` для объявлений `bool`, `true`, `false`
- ◆ Тип `_Complex` (C99, `float/double/long double`)
 - ◆ Необходимо включить `complex.h` для объявлений `complex`, `I` и т.п.
 - ◆ Тип `_Imaginary` (C99) является необязательным
 - ◆ C11: поддержка комплексных чисел стала необязательной (`__STDC_NO_COMPLEX__`)

Переменные

- ◇ Переменная = тип + имя + *значение*
Каждая переменная является *объектом* программы
- ◇ **Ключевые слова** (C89 – 32, C99 – C89 + 5) не могут быть именами переменных
- ◇ Объявление переменной:
тип список_переменных
Можно задать класс памяти и начальное значение переменной

Область действия переменной

- ◆ Переменная может быть объявлена:
 - (1) внутри функции или блока (локальная);
 - (2) в объявлении функции (параметр функции);
 - (3) вне всех функций (глобальная).
- ◆ Область действия (видимости)
 - ◆ локальной переменной – блок, в котором она объявлена (C99 – начиная со строки объявления)
 - ◆ глобальной переменной – программный файл, начиная со строки объявления
- ◆ В одной области действия нельзя объявлять более одной переменной с одним и тем же именем

Область действия переменной и классы памяти

```
#include <stdio.h>
int count;           /* Глобальная переменная. */
void func (void)
{
    int count;      /* Автоматическая переменная. */
    count = count - 2;
}
static int mult = 0; /* Статическая переменная. */
int sum (int x, int y)
{
    count++;
    return (x + y) * (++mult);
}
int main (void)
{
    register int s = 0; /* Регистровая переменная. */
    count = 0;
    s += sum (5, 7);
    s += sum (9, 4);
    func ();
    printf ("Sum is %d, function called %d times\n", s, count);
    return 0;
}
```

Инициализация переменной

◆ При объявлении переменной:

```
int x = 42 ;
```

- ◆ автоматические переменные инициализируются каждый раз при входе в соответствующий блок; если нет инициализации, значение соответствующей переменной не определено!
- ◆ глобальные и статические инициализируются только один раз в начале работы программы; если нет инициализации, они обнуляются компилятором
- ◆ внешние переменные инициализируются только в том файле, в котором они определяются
- ◆ при инициализации переменной типа с квалификатором **const** она является константой и не может изменять свое значение

Литералы

- ◆ Литералы задают константу (фиксированное значение)
 - ◆ символные константы `'с'`, `L'%'`, `'\0x4f'`, `'\040'`
тип символной константы – `int`!
 - ◆ целые константы `100`, `-341`, `1000U`, `99911u`
 - ◆ константы с плавающей точкой `11.123F`, `4.56e-4f`,
`1.0`, `-11.123`, `3.14159261`, `-6.626068e-34L`
тип вещественной константы без суффикса – `double`!
 - ◆ шестнадцатеричные константы `0x80` (128)
вещественные 16ричные: `0x3.ABp3` $3\frac{171}{256} \times 8 = 29.34375$
 - ◆ восьмеричные константы `012` (10)
 - ◆ строковые константы `"a"`, `"Hello, World!"`,
`L"Unicode string"`
 - ◆ специальные символные константы `\n`, `\t`, `\b`

Операции над целочисленными данными

◆ Арифметические

- ◆ *Одноместные:*
изменение знака, или «одноместный минус» (–),
одноместный плюс (+).
- ◆ *Двухместные:*
сложение (+), вычитание (–), умножение (*),
деление нацело (/), остаток от деления нацело (%).

$$(a/b) * b + (a\%b) == a$$

◆ Отношения (результат 0/1 типа int)

- ◆ больше (>), больше или равно (>=),
меньше (<), меньше или равно (<=)

◆ Сравнения (результат 0/1 типа int)

- ◆ равно (==) , не равно (!=)

◆ Логические

- ◆ отрицание (!), конъюнкция (&&) , дизъюнкция (||)
- ◆ ложное значение – 0, истинное – любое ненулевое
- ◆ “ленивое” вычисление && и ||