

C

- C konstruerades i början på sjuttiotalet av Dennis Ritchie vid Bell Laboratories.
- För att användas vid implementering av UNIX.
- Bygger på de tidigare språken BCPL och B.
- Målsättning: Att få ett högnivåspråks fördelar men ändå ha kvar kontakten med Maskinvaran

- Första "standard": Appendix i boken *The C Programming Language*, Dennis Ritchie och Brian Kernighan, Prentice-Hall, 1978. Kallas *K&R C*
- ANSI-standard, 1989. Kallas *ANSI-C*
- Reviderad ANSI-standard 1999. Kallas *C99*.

Språk påverkade av C:

- C++
- Java
- C#
- Objective-C
- Ett antal skriptspråk, t.ex. Perl

Det första programmet

Filen ex1.c

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    printf("Hello!\n");
    return 0;
}
```

```
> gcc ex1.c
> gcc -o hello.exe ex1.c
> hello.exe
Hello!
>
```

Programutvecklingsystem:

- Bara gcc
Allmänt: gcc.gnu.org,
Speciellt för Windows: www.mingw.org
Fungerar fint tillsammans med Notepad++, notepad-plus-plus.org
- Dev-C++ (enkelt intuitivt, gcc ingår)
www.bloodshed.net/dev/devcpp.html
- Eclipse
www.eclipse.org/downloads
- Visual Studio
web.student.chalmers.se/msdnaa/elms_login.php?action=signin
- Code::Blocks, Gnat, NetBeans, ...

Reserverade ord:

auto	double	inline	sizeof	volatile
break	else	int	static	while
case	enum	long	struct	_Bool
char	extern	register	switch	_Complex
const	float	restrict	typedef	_Imaginary
continue	for	return	union	
default	goto	short	unsigned	
do	if	signed	void	

Variabler:

```
char teck;  
int tal;  
teck = 'x';           // tilldelning  
tal  = 5;  
char teck = 'A';      // initiering  
int  tal  = 0;  
  
float maxtal = max(a, b);  
  
int i, j, k;  
  
int i = 1, j = 2, k = 3;  
  
int m, n = 5;  
  
const char slut = '\\0';  
const int  max_antal = 1000;  
const int  storlek = n * k;  
const antal_element = 50;    // varning i C99  
const grans_1 = 28, grans_2 = 48, grans_3 = 60; //varning i C99
```

Heltalstyper:

_Bool	minst 1 bit
signed char	minst 8 bitar
unsigned char	minst 8 bitar
[signed] short [int]	minst 16 bitar
unsigned short [int]	minst 16 bitar
[signed] int	minst 16 bitar
unsigned [int]	minst 16 bitar
[signed] long [int]	minst 32 bitar
unsigned long [int]	minst 32 bitar
long long int	minst 64 bitar
unsigned long long int	minst 64 bitar

I C99 även: `uint_32_t`, `int_least16_t`, `int_fast32_t`, etc.

Konstanter (konstanta värden i programkoden), s.k. *literals*:

```
4    33    9    100000          // decimala konstanter
01   077   02653271          // oktala konstanter
0x1   0X75   0Xff   0xD7A02    // hexadecimala konstanter
```

Heltalskonstanter får normalt typen **int**. Kan ändras:

```
45L          får typen long int
0653U        får typen unsigned int
0x4a65l      får typen long int
0501u        får typen unsigned int
0775ul       får typen unsigned long int
8239775LL    får typen long long int
```

Kodning av skrivbara symboler (tecken):

- ASCII, 7 bitar, 128 tecken, bokstäver a-z, siffror, vanliga specialtecken
- Latin_1, 8 bitar, 256 tecken, ASCII + västeuropeiska bokstäver + fler specialtecken
- Unicode, max 24 bitar, max 1 114 112 tecken från alla världens hörn

Varje tecken har ett unikt nummer, en s.k. *code point*

Tecken nummer 0-127 har samma kod som i ASCII

Tecken som kan kodas med max 16 bitar ingår i *Basic Multilingual Plane (BMP)*

UTF_32, 32 bitar används för varje tecken

UTF_16, ett eller två 16-bitars ord används för varje tecken

UTF_8, ett, två eller tre 8-bitars ord (bytes) används för varje tecken, kallas *multibyte character* i C

Teckenkonstanter (får typen `int`):

`'a'` `'F'` `'>'` `'7'`

Escape-sekvenser:

<code>\'</code>	enkelapostrof
<code>\"</code>	dubbelapostrof
<code>\?</code>	frågetecken
<code>\\</code>	tecknet <code>\</code>

<code>\0</code>	(<i>null-character</i>) Ett tecken där alla bitar har värdet 0.
<code>\a</code>	(<i>alert</i>) Ger en ljud- eller ljussignal på terminalen.
<code>\b</code>	(<i>backspace</i>) Flyttar utskriftspositionen ett steg till vänster.
<code>\f</code>	(<i>form feed</i>) Flyttar utskriftspositionen till början på nästa sida.
<code>\n</code>	(<i>new line</i>) Flyttar utskriftspositionen till början på nästa rad.
<code>\r</code>	(<i>carriage return</i>) Flyttar utskriftspositionen till början på aktuell rad.
<code>\t</code>	(<i>horisontal tab</i>) Flyttar fram utskriftspositionen till nästa tabstopp.
<code>\v</code>	(<i>vertical tab</i>) Flyttar utskriftspositionen till början på den rad som är markerad som nästa vertikala tabulatorstopp.

<code>'\5'</code>	<code>'\53'</code>	<code>'\160'</code>	<code>'\377'</code>	// oktal teckenkod
<code>'\x9'</code>	<code>'\xd'</code>	<code>'\x5b'</code>	<code>'\x3ff'</code>	// hexadecimal teckenkod

I C99: `wchar_t` (16 eller 32 bitar) kan representera alla tecken som ingår i BMP i Unicode

```
wchar_t cw = L'\u03B1';          /* lilla alfa */
```

I standardförslag: `char16_t` och `char32_t`

```
char16_t c16 = u'\u20AC';        /* euro-tecknet */  
char32_t c32 = U'\U0001D121';    /* C-klav */
```

Textsträngsliteraler där varje tecken ligger i en **char**:

```
"A string literal"

printf("Rad 1\nRad 2\tJag piper nu\a\n");
"C:\\Cpp3\\Ex\\kap3\\temp.txt"
"Han ropade: \"Stopp!\""
```

Textsträngsliteraler där varje tecken ligger i en **wchar_t**:

```
L"Price: 10\u20AC"          /* 20AC är koden för euro-tecknet */
```

Flyttalstyper:

float
double
long double

Flyttalskonstanter (får typen **double**):

567.7	0.0041	5.0	57.
0.3	.003	.0	0.

Kan ha exponentdel:

0.98765e15	3.11E-5	1.e+12
.543E-17	249e25	0e0

Flyttalskonstanter får normalt typen **double**. Kan ändras:

7.45f	0.624e-7f	0.0F	// får typen float
7.123456768656574L	0.93432e50L		// får typen long double

long double	högsta typen
double	
float	
unsigned long long int	
long long int	
unsigned long int	
long int	
unsigned int	
int	
unsigned short int	
short int	
unsigned char	
signed char	
_Bool	lägsta typen

Automatiska typomvandlingar

- Operanderna till en operator kan omvandlas.
- Vid tilldelning omvandlas uttrycket i högerledet till den typ som operanden till vänster har.
- En aktuell parameter till en funktion kan ibland omvandlas. (Se kap 6.)
- Värdet som returneras från en funktion omvandlas till den typ som funktionen skall ge som resultat.

Vid operatorer: *de vanliga aritmetiska typomvandlingarna.*

Den operand som har "lägst" typ omvandlas till den andra operandens typ.

Bivillkor: lägst typen **int**.

Explicita typomvandlingar (casts)

(typnamn) uttryck

```
(unsigned int) i  
(long double) (x + y)  
(char) k
```

Tillåtet för aritmetiska typer och pekartyper

`printf`, utskrift av heltal:

<code>d</code>	Värdet tolkas som int , utskrift på decimal form
<code>i</code>	Samma som <code>d</code>
<code>u</code>	Värdet tolkas som unsigned int , decimal utskrift
<code>o</code>	Värdet tolkas som unsigned int , oktal utskrift
<code>x</code>	Värdet tolkas som unsigned int , hexadecimal utskrift
<code>X</code>	Samma som <code>x</code>
<code>ld</code>	Värdet tolkas som long int , decimal utskrift
<code>li</code>	Samma som <code>ld</code>
<code>lu</code>	Värdet tolkas som unsigned long int , decimal utskrift
<code>lo</code>	Värdet tolkas som unsigned long int , oktal utskrift
<code>lx</code>	Värdet tolkas som unsigned long int , hexadecimal utskrift
<code>lX</code>	Samma som <code>lx</code>
<code>ll</code>	Kan stå framför istället för bara <code>l</code> . Man får då long long int , unsigned long long int , etc

`printf`, utskrift av flyttal:

- `f, lf` Värdet tolkas som **double**. Utskrift sker på "vanlig" form med minst en heltalssiffra.
Antalet decimaler bestäms av precisionsangivelsen. Om precision inte anges skrivs 6 decimaler ut.
- `e, le` Värdet tolkas som **double**. Utskrift sker på exponentform med en heltalssiffra.
Antalet decimaler bestäms av precisionsangivelsen. Om precision inte anges skrivs 6 decimaler ut.
- `E, lE` Samma som `e` men med den skillnaden att ett stort `E` används i stället för ett litet `e` i utskriften.
- `g, lg` Värdet tolkas som **double**. Utskrift sker antingen på "vanlig" form eller på exponentform.
Om värdet är "stort" (exponenten är större än precisionen) eller "litet" (exponenten är mindre än -4) sker utskriften på exponentform, annars på "vanlig" form.
- `G, lG` Samma som formen `g` men med den skillnaden att ett stort `E` används i stället för ett litet `e` om utskriften sker på exponentform.
- `Lf` Samma som formen `f` men värdet tolkas som **long double**.
- `Le` Samma som formen `e` men värdet tolkas som **long double**.
- `LE` Samma som formen `E` men värdet tolkas som **long double**.
- `Lg` Samma som formen `g` men värdet tolkas som **long double**.
- `LG` Samma som formen `G` men värdet tolkas som **long double**.

`printf`, utskrift av text:

- `c` en **char** innehållande en teckenkod, motsvarande tecken skrivs ut
- `s` en pekare till ett fält med **char** innehållande teckenkoder, motsvarande text skrivs ut
- `lc` en `wchar_t` innehållande en teckenkod, motsvarande tecken skrivs ut
- `ls` en pekare till ett fält med `wchar_t` innehållande teckenkoder, motsvarande text skrivs ut

scanf, inläsning av heltal:

- hd De inlästa tecknen tolkas som ett decimalt heltal och placeras i en variabel av typen **short int**.
- hu De inlästa tecknen tolkas som ett decimalt heltal och placeras i en variabel av typen **unsigned short int**.
- d De inlästa tecknen tolkas som ett decimalt heltal och placeras i en variabel av typen **int**.
- u De inlästa tecknen tolkas som ett decimalt heltal och placeras i en variabel av typen **unsigned int**.
- ld De inlästa tecknen tolkas som ett decimalt heltal och placeras i en variabel av typen **long int**.
- lu De inlästa tecknen tolkas som ett decimalt heltal och placeras i en variabel av typen **unsigned long int**.
- ho De inlästa tecknen tolkas som ett oktalt heltal och placeras i en variabel av typen **short int**.
- o De inlästa tecknen tolkas som ett oktalt heltal och placeras i en variabel av typen **int**.
- lo De inlästa tecknen tolkas som ett oktalt heltal och placeras i en variabel av typen **long int**.
- hx De inlästa tecknen tolkas som ett hexadecimalt heltal och placeras i en variabel av typen **short int**.
- x De inlästa tecknen tolkas som ett hexadecimalt heltal och placeras i en variabel av typen **int**.
- lx De inlästa tecknen tolkas som ett hexadecimalt heltal och placeras i en variabel av typen **long int**.
- ll istället för l betyder att typen blir **long long int**, etc

scanf, inläsning av flyttal:

- | | |
|------------|---|
| e, f, g | De inlästa tecknen skall tolkas som ett reellt tal och placeras i en variabel av typen float . |
| le, lf, lg | De inlästa tecknen skall tolkas som ett reellt tal och placeras i en variabel av typen double . |
| Le, Lf, Lg | De inlästa tecknen skall tolkas som ett reellt tal och placeras i en variabel av typen long double . |

scanf, inläsning av tecken och texter:

- c en pekare till en **char**, ett tecken läses in
- s en pekare till ett fält med **char** innehållande, ett *ord* läses in, nolltecken läggs till
- [*text*] som s, men matchar bara tecken som ingår i *text*
- ^[*text*] som s, men matchar bara tecken som inte ingår i *text*
- l framför, som ovan men för wchar_t, inlästa tecken tolkas som multibyte characters

```
typedef float vikt, volym;  
typedef unsigned char text[100];  
volym vol1, vol2;  
vikt vi1, vi2, vi3;  
text if1, if2;
```

```
typedef unsigned short int wchar_t;    /* tänkbar definition av wchar_t */
```