

Algoritmos y Estructuras de Datos
Ingeniería en Informática, Curso 2º

SEMINARIO DE C
Sesión 1

Contenidos:

1. Características generales de C
 2. Edición y compilación de un programa C
 3. Variables y tipos de datos básicos
 4. Operadores
 5. Sentencias de control de flujo
- Ejercicios

1. Características generales de C

- C es un lenguaje estructurado de nivel alto, medio-bajo (débilmente tipado, con punteros, goto), de tamaño reducido pero con una gran potencia y expresividad.
- **Tipos de datos elementales:** enteros (`int`, `long`, `short`), caracteres (`char`), reales (`float`, `double`), enumerados (`enum`) y **compuestos:** arrays, registros (`struct`) y uniones (`union`).
- No hay distinción entre **funciones y procedimientos**. Tienen la forma:

```
<tipo_devuelto> <nombre_operacion> (<parámetros>)  
{  
    <codigo>  
}
```

Si no devuelve nada o no hay parámetros, se pone `void`. No se pueden anidar.

- **Sentencias de control de flujo:** iteración (`for`, `while`, `do-while`), condicionales (`if`, `if-else`), selección de casos (`switch`).
- **Expresiones y sentencias.** Cualquier expresión en C puede ser una sentencia. La asignación es una expresión, se expresa mediante el símbolo “=” (para la comparación usar “==”). Por ejemplo “`a = 4 + (b = 0);`”. Las sentencias acaban en “;”.
- **Declaración de variables:**

```
<tipo_variable> <nombre_variable> [, <nombre_variable>];
```

Las variables pueden ser **globales** (declaradas fuera de un procedimiento o función) o **locales** (declaradas al principio del código de un procedimiento).

- Se **distingue entre mayúsculas y minúsculas** en el nombre de variables, funciones, procedimientos y palabras clave. Todas las palabras clave van en minúsculas.



- Escribir por pantalla: **`printf()`**

```
printf ("Hola mundo");          /* Esto es un comentario */  
printf("%d", expresión_entero);  
printf("%c", expresión_caracter);  
printf("%f", expresión_real);  
printf("Un entero: %d y un real: %f", entero, real);  
printf("Dos caracteres: %c%c, con fin de línea.\n", car1, car2);
```

2. Edición y compilación de un programa C

- Un programa C está compuesto por un conjunto de funciones. Debe existir una función llamada **main**, que es la que será invocada cuando se ejecute el programa.
- El programa puede estar en uno o varios ficheros, con extensión: **.c**

- Ejemplos de programas C:

```
main () {} /* Programa que no hace absolutamente nada */
```

nada.c

```
/* Este hace un poco más... */  
#include <stdio.h> /* Librería que contiene printf */  
  
main (void)  
{  
    printf("Hola mundo");  
}
```

hola.c

```
#include <stdio.h> /* A veces se puede omitir... */  
  
int main(int num_argumentos) /* Cuenta el num. de argumentos */  
{  
    printf("%d argumentos\n", num_argumentos);  
    return 0;  
}
```

argum.c

- Entrar en la máquina:
 - Lilo: linux
 - login: aedXX
 - password:
- Cambiar el password de la cuenta: **yppasswd**
- Crear y editar el fichero **.c**. Usar “joe” o “jed”.
- Compilar con **gcc**. Ejemplos:

```
>> gcc nada.c → El ejecutable es “a.out”  
>> gcc hola.c -o hola → El ejecutable es “hola”  
>> gcc -o argum.exe argum.c → El ejecutable es “argum.exe”
```

- Ejecutar los programas compilados:

```
>> hola → Si no funciona es que el directorio actual no está en el PATH  
>> ./hola  
>> ./argum.exe  
>> ./argum.exe uno dos tres
```

3. Variables y tipos de datos básicos.

Tipo	Nombre	Bits*	Descripción	Ejemplo
Carácter	char	8	Representa un carácter ASCII, aunque se puede usar como un número entre -128 y +127.	char c1, c2; c1= 'a'; c2= 'A' + 5; printf("%c ", c2); printf("%d ", c1);
Entero	int	32	Entero de 32 bits, con signo.	int i1= 0; i1= 288; i1= 032; /*Octal*/ i1= 0xf0; /*Hexad*/ printf("%c", i1);
Real	float	32	Número real en punto flotante.	float f1= 0.0; f1= 3.142; f1= 3e-12; printf("%f", f1); printf("%g", f1); printf("%5f", f1);
Real doble	double	64	Número real en punto flotante, con doble precisión.	double d1; d1= 4.3e-3; printf("%f", d1); printf("%4.3f", d1);

- Variantes: signed/unsigned, short/long
 - De **char**: unsigned char (número de 0 a 255), signed char (por defecto, equivale a char).
 - De **int**: short int (entero corto, se puede poner sólo short), long int (entero largo, se puede poner sólo long), long long (entero muy largo), unsigned (equivalente a unsigned int), unsigned long, etc.
 - De **double**: long double.
- No existe el tipo **booleano**. En su lugar se usan los enteros, caracteres o punteros: si vale 0 entonces significa **false**, cualquier otro valor es **true**.

```
int bol= (63>7);
char bol2= (5==2+3) && bol;
```

 • Enumerados: **enum**

```
enum dias {lunes, martes, miercoles}; /* Definición del tipo */
enum dias d1= lunes, d2= miercoles; /* Declaración de variables */

enum sexo {hombre= 1, mujer= 2, nsnc= 3}; /* Asignación manual */
enum sexo s1= hombre;
enum sexo s2= 3; /* Válido, aunque no recomendado */
printf("%d ", s1); /* Se imprimen como enteros... */
```

 • Probar el tamaño (en bytes) de los distintos tipos: **sizeof(tipo)**

```
printf("Tamaño de long long: %d bytes\n", sizeof(long long));
```

 • ¿Cómo escribir un unsigned, un long long o un long double?
Ver **man**.

*Puede variar según la máquina y el compilador usados.

4. Operadores

Tipo	Operadores	Descripción	Ejemplo
Aritméticos	Suma: + Resta: - Multiplicación: * División: / Módulo: %	Operadores aritméticos elementales. Más operaciones en las librerías matemáticas.	<pre>char c= 'A'-'a'; int i= c%4; long l= 0xff*((double) 1); double d= (2/3)*3;</pre>
Relacionales	Igual: == Distinto: != Menor: < Menos o igual: <= Mayor: > Mayor o igual: >=	Operadores de comparación entre enteros, caracteres y reales.	<pre>int cond1= (32>=4); int cond2= (cond1<6); cond1==cond2;</pre>
Booleanos	No lógico: ! Y lógico: && O lógico:	Operaciones lógicas, aplicadas sobre enteros, siendo 0 → false y otro valor true .	<pre>int a, b, c; (!(a && (b c)))</pre>
Operaciones con bits	No nivel bits: ~ Y nivel bits: & O nivel bits: Xor nivel bits: ^ Despl. izq.: << Despl. Der.: >>	Operaciones lógicas aplicadas a nivel de bits. En los desplazamientos: a << c, significa desplazar c bits el valor a.	<pre>int a= 0xff, b= 0xf0; (a & b); (a b); a << 2;</pre>
Asignación	Asignación: = Suma con asig.: += Resta con asig.: -= *, /, =, ...	Operaciones de asignación a una variable. Las de forma: a+= b, son equivalentes a: a= a + b	<pre>int a, b, c; a= b= c= 0; a+= 1; b+= c+= a;</pre>
Incrementales	Preincremento: ++c Postincremento: c++ Predecremento: --c Postdecremento: c--	Preincremento: devuelve c y hace c= c+1 Postincremento: hace c= c+1 y devuelve c	<pre>char c, d= 0; c= d++; d= c++;</pre>
Size of	sizeof(<i>tipo</i>)	Devuelve el tamaño (en bytes) de un tipo de datos.	<pre>sizeof(char); sizeof(double);</pre>
Concatenación de expresiones	<i>expr1</i> , <i>expr2</i>	Sirve para unir varias expresiones en una misma línea de código. El resultado final es el de la derecha.	<pre>int i; i= (i= 2, i++, i*= 2);</pre>
Condicional	<i>exp1</i> ? <i>exp2</i> : <i>exp3</i>	Expresión condicional. Si <i>exp1</i> es true el resultado es <i>exp2</i> , si no <i>exp3</i> .	<pre>int a, b, max, min; max= (a>b ? a : b); min= (a<b ? a : b);</pre>

 • **Precedencia** (de más a menos): aritméticos, relacionales, booleanos, asignación y coma. Ver tablas.

- **Conversión de tipos.** Puede ser de dos tipos:
 - **Implícita.** Se convierte la expresión al tipo de mayor rango: long double > double > float > unsigned long > long > unsigned int > int > char
 - **Explícita.** Haciendo un *casting*: (*tipo*) expresión

 • ¿Cuál es el resultado de las siguientes expresiones?

```
double d; int i;    d= 1/2;    i= 1/2;    d= 1./2;    i= 0.9/2;
d= (double) 1/2;   d= ((double) (i=1))/2; (i= 1, i+= i++, i+= ++i);
d= 3.0; d*= 2.0; i= (d==6.0? 2 : 8);
```

5. Sentencias de control de flujo

- **Goto:** ¡¡¡Prohibido usarlo!!! (Recordar los espaguetis.)
- **Condicional: if y if-else.** La condición va siempre entre paréntesis.

<pre>if (condicion) sentencia;</pre>	<pre>if (condicion) { bloque sentencias }</pre>	<pre>if (condición) sentencia o bloque else sentencia o bloque</pre>	<pre>if (condición) sentencia o bloque else if (condicion) sentencia o bloque else sentencia o bloque</pre>
--------------------------------------	---	--	---

El **else** va siempre con el **if** más próximo.

- **Selección múltiple: switch.** Según una expresión (entre paréntesis) salta a un sitio dentro de una lista de sentencias. Los casos deben ser constantes (*cte*i**). Puede existir o no un caso por defecto. A partir de un punto, la ejecución es secuencial (continúa con las sentencias siguientes). Parar con **break**.

<pre>switch (expresión) { case cte1: sentencias case cte2: sentencias ... default: sentencias }</pre>	<pre>switch (expresión) { case cte1: sentencias break; case cte2: sentencias break; ... default: sentencias }</pre>
---	---

- **Iteración:**
while y do-while. Repetir mientras las condición sea cierta.

<pre>while (condicion) sentencia;</pre>	<pre>while (condicion) { bloque sentencias }</pre>	<pre>do sentencia o bloque while (condición);</pre>
---	--	---

- **for.** Iteración con inicialización, condición e incremento.

Uso	Significado	Equivalente a
<pre>for (exp1; exp2; exp3) sentencia o bloque</pre>	Ejecuta la expresión de inicialización <i>exp1</i> . Mientras la condición <i>exp2</i> sea true ejecuta <i>sentencia o bloque</i> y después <i>exp3</i> (incremento).	<pre>exp1; while (exp2) { sentencia o bloque exp3; }</pre>

La ejecución de la iteración se puede detener a medio con **break** (continuar con la siguiente sentencia después del bucle) o con **continue** (comprobar la condición y seguir con la ejecución del bucle si es cierta).



- **Ejemplo:**

```
int i;
for (i= 1; i<=10; i++)
    printf("Paso %d\n", i);
do {
    if (i%3==0 && i%4==0)
        printf("%d es divisible por %d\n", i, 3*4);
} while (i++<100);
```

Ejercicios

1. Editar, compilar y ejecutar el siguiente programa C. Predecir el resultado antes de ejecutar.

```
#include <stdio.h>

void main (void)
{
    int i, j;
    int cond;
    for (i= 1; i<=100; i++) {
        cond= 0;
        for (j= 2; j<=i/2 && !cond; j++)
            cond= i%j == 0;
        if (!cond)
            printf("Encontrado: %d\n", i);
    }
}
```

2. ¿Cuántos bytes ocupa una variable de tipo enumerado con tres posibles valores? ¿Qué tipo de los estudiados ocupa más bytes? ¿Cuál menos? Nota: usar el operador `sizeof`.
3. Escribe un programa que calcule cuántos números enteros, entre 0 y 10000, tienen en su representación binaria 3 unos. Por ejemplo, el $111_b = 7$ sería el primero de estos números.

