

Programowanie komputerowe

Zajęcia 4

2017/18

Typ logiczny

- Wartości logiczne są reprezentowane przez typ `bool`.
- Typ `bool` posiada tylko dwie wartości: `true` i `false`.
- Zamiast wartości logicznych można używać wartości całkowitych (`int`) lub znakowych (`char`). Wtedy wartość 0 jest interpretowana jako `false`, a każda niezerowa wartość jako `true`.
- Przykład:

```
int n=10;
    while(n-->0) cout << n;
drukuje 9876543210
```

Referencje

Jeśli T jest pewnym typem, to T& jest typem referencyjnym do T. Wartością typu referencyjnego jest **zmienna** typu T.

Typu referencyjnego możemy użyć jako parametru funkcji. Wówczas nie powstaje kopia wartości, a funkcja wywoływana używa zmiennej zadeklarowanej w innej funkcji. Robimy tak jeśli:

- chcemy zmieniać zmienne z funkcji wywołującej,
- nie chcemy (lub nie możemy) tworzyć kopii istniejącej zmiennej.

Przekazanie parametru za pomocą referencji nazywamy przekazaniem **przez zmienną**, a w zwykły sposób przekazaniem **przez wartość**.

Referencje – przykład

Poniższa funkcja zamienia wartości dwóch zmiennych:

```
void zamien(int& a, int & b) {  
    int c=a;  
    a=b;  
    b=c;  
} // Przykład użycia poniżej. Co się stanie jeśli pominiemy znaczki & ?  
int main() {  
    int x=3, y=7;  
    zamien(x,y);  
    cout << "x=" << x << ", y=" << y << endl;  
}
```

Tablice

- Tablice służą do przechowywania wielu zmiennych tego samego typu.
- Tablicę deklaruje się następująco:

```
typ nazwa[liczba_elementów];
```

Tak zadeklarowana tablica zawiera elementy

`nazwa[0]`, `nazwa[1]`, `nazwa[2]`, ... , `nazwa[liczba_elementów-1]`,

wszystkie one są typu podanego w deklaracji.

- Liczba elementów tablicy musi być stałą znaną w momencie kompilacji programu.
- Poszczególne elementy tablicy zachowują się jak zwykłe zmienne.
- Można ustawić elementy tablicy w momencie deklaracji, np. tak:

```
int t[5]={3,7,-1,2,4};
```

Tablice jako parametry funkcji

- Tablice są zawsze przekazywane przez zmienną – funkcja nie działa na kopii tylko na oryginalnej tablicy.
- Nie jest przekazywany rozmiar tablicy; żeby go przekazać należy użyć dodatkowego parametru, np.

```
int f(int tablica[], int rozmiar) { ... }
```

- Innym sposobem jest przekazanie **wskaźnika** do tablicy, np. tak:

```
int f(int* tablica, int rozmiar) { ... }
```

O wskaźnikach – później.

- Napisy są zapamiętywane jako tablice znaków (`char`).

Ćwiczenia

1. Napisać funkcję

```
void drukuj(int t[], int r)
```

która drukuje elementy tablicy t o długości r na ekranie.

2. Napisać funkcję

```
void wczytaj(int t[], int r)
```

która prosi o podanie wartości tablicy t o długości r.

3. Napisać funkcję

```
int max(int t[], int r)
```

która zwraca największy element tablicy t o długości r.

4. Napisać funkcję

```
int suma(int t[], int r)
```

która zwraca sumę elementów tablicy t o długości r.

Ćwiczenia (2)

5. Napisać funkcję

```
bool rowne(int t1[], int t2[], int r)
```

która zwraca true jeśli tablice t1 i t2 są równe (mają takie same elementy).

6. Napisać funkcję

```
int nwd(int t[], int r)
```

która zwraca największy wspólny dzielnik elementów tablicy t.

7. Napisać funkcję

```
bool niemalejaca(int t[], int r)
```

która zwraca true jeśli $t[0] \leq t[1] \leq \dots \leq t[r-1]$.