

MC102 – Algoritmos e Programação de Computadores

Instituto de Computação

UNICAMP

Primeiro Semestre de 2016

Roteiro

- 1 Gerenciamento de memória
- 2 Variáveis
- 3 Atribuição
- 4 Constantes
- 5 Estrutura básica de um programa em C
- 6 Informações extras sobre constantes

Gerenciamento de memória

- Como vimos anteriormente, segundo o modelo de von Neumann, todos os dados a serem processados por um programa devem estar armazenados em memória.
- O sistema operacional é o responsável por gerenciar a memória do computador, alocando memória sob demanda e impedindo que programas acessem regiões de memórias reservadas.
- Tentativas de acesso a regiões de memórias não reservadas provocam erros de execução nos programas responsáveis pelo acessos indevidos.
- Não existe nenhuma garantia em relação ao conteúdo prévio das regiões alocadas pelo sistema operacional.

Variáveis

Definição

Variáveis são porções de memória usadas para armazenar valores.

- Uma variável é caracterizada por dois atributos:
 - ▶ um nome que identifica a variável em um programa.
 - ▶ um tipo que determina os valores que podem ser armazenados naquela variável.

Declarando uma variável

- Uma variável é declarada da seguinte forma:

```
tipo_da_variável nome_da_variável;
```

- Exemplos válidos:
 - ▶ `int soma;`
 - ▶ `float preco_abacaxi;`
 - ▶ `char resposta;`
- Exemplos inválidos:
 - ▶ `soma int;`
 - ▶ `float int;`

Variáveis de tipo inteiro

- Variáveis utilizadas para armazenar valores inteiros.
 - ▶ Exemplos: 1102, -13, 24.
- Os seguintes tipos da linguagem C servem para declarar variáveis para armazenar números inteiros, sendo que os valores armazenáveis variam de acordo com o tipo do computador e do sistema operacional.
- Os valores exibidos correspondem a máquinas de 64 bits executando Linux ou Mac OS.

Variáveis de tipo inteiro

- `int`: ocupa 32 bits e pode armazenar valores de $-2.147.483.648$ a $2.147.483.647$.
- `unsigned int`: ocupa 32 bits e pode armazenar valores de 0 a $4.294.967.295$.
- `short int`: ocupa 16 bits e pode armazenar valores de -32.768 a 32.767 .
- `unsigned short int`: ocupa 16 bits e pode armazenar valores de 0 a 65.535 .
- `long int`: ocupa 64 bits e pode armazenar valores entre -2^{63} ($\approx -9.2 \times 10^{18}$) e $2^{63} - 1$ ($\approx 9.2 \times 10^{18}$).
- `unsigned long int`: ocupa 64 bits e pode armazenar valores entre 0 e $2^{64} - 1$ ($\approx 1.8 \times 10^{19}$).

Variáveis de tipo inteiro

- Exemplos válidos de declaração de variáveis inteiras:
 - ▶ `int numVoltas;`
 - ▶ `int ano;`
 - ▶ `unsigned int quantidadeChapeus;`
- Exemplos inválidos de declaração de variáveis inteiras:
 - ▶ `int int numVoltas;`
 - ▶ `unsigned int;`

Variáveis de tipo inteiro

- Podemos declarar diversas variáveis de um mesmo tipo numa única linha de código, basta separar cada uma delas por uma vírgula:
 - ▶ `int numVoltas, ano;`
 - ▶ `unsigned int a, b, c, d;`
 - ▶ `long int x, y, z;`

Variáveis de tipo caractere

- Variáveis utilizadas para armazenar letras, dígitos e outros símbolos existentes em textos. Esse tipo de variável armazena apenas um caractere.
 - ▶ Exemplos: 'A', 'c', '7', '*'.
- Exemplos de declaração:
 - ▶ `char letra;`
 - ▶ `char VouF;`

Variáveis de tipo ponto flutuante

- Armazenam valores reais, da seguinte forma:

$$(-1)^{sinal} \times mantissa \times 2^{expoente}$$

- Variáveis de ponto flutuante podem apresentar problemas de precisão numérica, pois há uma quantidade limitada de memória para armazenar um número real.

Variáveis de tipo ponto flutuante

- **float**: utiliza 32 bits, sendo 1 bit para o sinal, 8 bits para o expoente e 23 bits para a mantissa. Note que com os 8 bits do expoente conseguimos representar 256 números inteiros, no entanto, os valores 00000000 e 11111111 são reservados, respectivamente, para zero e infinito. Assim, os valores do expoente variam entre -126 e 127 . Logo, o menor número (em módulo) representável é 2^{-126} ($\approx 1.7 \times 10^{-38}$) e o maior número é 2×2^{127} ($\approx 3.4 \times 10^{38}$).
- **double**: utiliza 64 bits, sendo 1 para o sinal, 11 para o expoente e 52 para a mantissa. Note que com os 11 bits do expoente conseguimos representar 2048 números inteiros, no entanto, os valores 000000000000 e 111111111111 são reservados para zero e infinito, respectivamente. Assim, os valores do expoente variam entre -1022 e 1023 . Logo, o menor número (em módulo) representável é 1×2^{-1022} ($\approx 2.2 \times 10^{-308}$) e o maior número é 2×2^{1023} ($\approx 1.8 \times 10^{308}$).
- A precisão numérica de variáveis do tipo **float** é de aproximadamente 6 casas decimais, enquanto do tipo **double** é de 15 casas decimais.

Variáveis de tipo ponto flutuante

- Exemplos válidos de declaração de variáveis de ponto flutuante:
 - ▶ `float salario;`
 - ▶ `float resultado, cotacaoDolar;`
 - ▶ `double a, b, c;`
- Exemplos inválidos de declaração de variáveis de ponto flutuante:
 - ▶ `unsigned float teste;`
 - ▶ `double float;`

Regras para nomes de variáveis em C

- Nomes de variáveis devem começar com uma letra (maiúscula ou minúscula) ou um subscrito (-).
- Nomes de variáveis não podem começar com um número ou com qualquer outro símbolo além daqueles mencionados acima.
- Nomes de variáveis podem conter letras maiúsculas, letras minúsculas, números e subscrito.

- ▶ Exemplos:

```
int digito1, digito_2, pr1m31r0V4l0r, Ultimo_Valor;  
double codigo171, _temp, form_DS160, formDS117;
```

- A linguagem C diferencia letras minúsculas e maiúsculas.

- ▶ Exemplos:

```
int c, C;  
double numero, Numero, NUMERO;
```

Regras para nomes de variáveis em C

As seguintes palavras, conhecidas como *palavras reservadas*, já têm um significado na linguagem C e, por esse motivo, não podem ser utilizadas como nome de variáveis:

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

Comando de atribuição

Definição

O comando de atribuição serve para atribuir valores para variáveis.

- O comando de atribuição em C é o símbolo “=” (igual).
- A sintaxe do comando é:

```
nome_da_variável = valor;
```

- Exemplo:

```
int a;  
float c;  
a = 5;  
c = 67.89505456;
```


Comando de atribuição

- O comando de atribuição pode envolver expressões:

```
nome_da_variável = expressão;
```

- À esquerda do operador de atribuição (=) deve existir o nome de uma variável.
- À direita do operador de atribuição (=) deve existir um valor ou uma expressão cujo valor será calculado e armazenado na variável.
- Atribuir o valor de uma expressão a uma variável significa calcular o valor daquela expressão e copiar aquele valor em uma determinada posição de memória (variável).
- Exemplo:

```
int a;  
float c;  
a = 5 + 5 + 10;  
c = 67.89505456 + 18 - 9;
```

Constantes

Definição

Constantes são valores previamente determinados e que não se alteram ao longo do programa.

- Assim como as variáveis, as constantes também possuem um tipo. Os tipos permitidos são exatamente os mesmos das variáveis, mais o tipo string, que corresponde a uma sequência de caracteres.
 - ▶ Exemplos: 85, 0.10, 'c', "Hello, world!".

Constantes

- Uma constante inteira é um número na forma decimal.
 - ▶ Exemplos: 10, -145, 2015.
- Uma constante do tipo ponto flutuante é um número real, em que a parte fracionária é precedida por um ponto.
 - ▶ Exemplos: 2.3456, 32132131.5, -5.0.
- Uma constante do tipo caractere é sempre representada por um caractere entre apóstrofos (aspas simples).
 - ▶ Exemplos: 'A', '?', '2'.
- Uma constante do tipo string é um texto entre aspas duplas.
 - ▶ Exemplos: "Hello, world!", "Uma frase qualquer".

Definindo constantes

- Podemos definir uma constante usando o seguinte comando:

```
#define CONSTANTE valor
```

- Exemplos:

```
#define PI 3.14159  
#define MESES_POR_ANO 12  
#define DIAS_DA_SEMANA 7  
#define TAMANHO 100  
#define PRIMEIRA_LETRA 'A'
```

Definindo constantes

- Constantes devem ser definidas logo no começo do programa, após as declarações das bibliotecas, de forma que elas possam ser usadas em qualquer ponto do programa.
- O tipo da constante é implicitamente definido pelo tipo do seu valor. Por exemplo, `PI` é uma constante de tipo flutuante, enquanto `MESES` é uma constante inteira.
- Ao se definir uma constante (usando `#define`) não é alocado um espaço de memória para ela. O compilador simplesmente substitui o valor da constante em todo lugar que ela é usada no programa.

Expressões simples

- Uma constante é uma expressão e, como tal, seu valor pode ser atribuído a uma variável ou ser usado em qualquer outro lugar onde uma expressão seja permitida.

- Exemplo:

```
int ano, bienio;  
ano = MESES_POR_ANO;  
bienio = 2 * MESES_POR_ANO;
```

- Exemplo:

```
char letra1, letra2;  
letra1 = 'F';  
letra2 = PRIMEIRA_LETRA;
```

- Exemplo:

```
double raio, circunferencia;  
raio = 2.25;  
circunferencia = 2 * PI * raio;
```

Expressões simples

- Uma variável também é uma expressão e, sendo assim, seu valor pode ser atribuído a outra variável.
- Exemplo:

```
int a, b;
```

```
a = 5;
```

```
b = a;
```

Exemplos corretos de atribuição

- Exemplo:

```
int a, b;  
float f, g;  
char h;
```

```
a = 10;  
b = -15;  
f = 8.1;  
g = 12.6;  
h = 'A';
```

```
a = b;  
f = a;  
a = b + f + g;
```

- Qual o valor da variável “a” após a última atribuição? Resposta: -17

Exemplos incorretos de atribuição

- Exemplo:

```
int a, b;  
float f, g;  
char h;
```

```
a b = 10;  
b = -15  
d = 90;  
f = g;
```

- Sempre antes de usar uma variável, esta deve ter sido declarada.
- Note que não é possível afirmar com certeza o valor da variável `f` após a execução deste trecho de programa, já que a variável `g` não foi inicializada.

Declarando e inicializando variáveis

- Uma variável é dita não inicializada se ela ainda não recebeu um valor, desde que ela foi declarada.
- Note que mesmo variáveis não inicializadas possuem um valor: aquele previamente armazenado na posição de memória onde a variável foi alocada.
- É possível declarar e inicializar uma ou mais variáveis numa única linha de código.
- Exemplos:
 - ▶ `int dia = 30, mes = 6, ano = 2012;`
 - ▶ `double parcial, total = 0.0;`
 - ▶ `float juros, saldo = 0.00, limite = 1000.00;`

Estrutura básica de um programa em C

declaração de bibliotecas

definição de constantes

```
int main() {  
    declaração de variáveis;  
  
    comando;  
    comando;  
  
    ...  
  
    comando;  
  
    return 0;  
}
```

Estrutura básica de um programa em C

```
#include <stdio.h>

#define XXX 3

int main() {
    int a, b, c;

    a = 7 + 9 + XXX;
    b = a + 10;
    c = b;
    c = c - a;

    printf("%d\n", c);

    return 0;
}
```

Constantes do tipo inteiro

- Um número na forma decimal é escrito normalmente:
 - ▶ Exemplos: 1234, -13, 42.
- Um número na forma hexadecimal (base 16) é precedido de 0x:
 - ▶ Exemplos: 0xA ($A_{16} = 10_{10}$), 0x100 ($100_{16} = 256_{10}$)
- Um número na forma octal (base 8) é precedido de 0:
 - ▶ Exemplos: 010 ($10_8 = 8_{10}$), 03737 ($3737_8 = 2015_{10}$)

Constantes do tipo ponto flutuante

- Uma constante numérica é considerada do tipo ponto flutuante se possuir uma parte decimal, mesmo que esta parte tenha valor zero. Utiliza-se o ponto para separar a parte inteira da parte decimal.
 - ▶ Exemplos: 10.0, 5.25, 3569.22565845, 2., .3
- Outra forma de definir uma constante do tipo ponto flutuante é usando um número (inteiro ou decimal) seguido da letra 'e' e de outro número (inteiro ou decimal). Uma constante escrita dessa forma deve ser interpretada da seguinte forma:

$$\text{mantissa} \times 10^{\text{expoente}}$$

- ▶ Exemplos: 2e2 ($= 2 \times 10^2 = 200.0$), 1.7e-3 ($= 1.7 \times 10^{-3} = 0.0017$)

Constantes do tipo caractere

- Um caractere é armazenado como um valor inteiro.
- A tabela padrão de símbolos utilizada pelos computadores é a tabela ASCII (*American Standard Code for Information Interchange*), entretanto, há outras tabelas similares (como, por exemplo, EBCDIC, *Extended Binary Coded Decimal Interchange Code*).
- Uma variável do tipo `char` armazena um valor inteiro entre -128 a 127, sendo que os valores de 0 a 127 são associados a símbolos da tabela ASCII.
- Toda constante do tipo caractere pode ser usada como uma constante do tipo inteiro. Nesse caso, o valor usado será o correspondente ao caractere na tabela ASCII.

▶ Exemplo:

```
int x;  
x = 'A' + 5;
```

Tabela ASCII

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
0 16	Caracteres de Controle															
32		!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/
48	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
64	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
80	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[/]	^	_
96	'	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
112	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{	—	}	~	

Obtendo o tamanho de um tipo

- O comando `sizeof(tipo)` retorna o tamanho, em bytes, de um determinado tipo.
- Exemplo:

```
#include <stdio.h>
```

```
int main() {
```

```
    printf("%lu\n", sizeof(int));  
    printf("%lu\n", sizeof(char));  
    printf("%lu\n", sizeof(double));  
    printf("%lu\n", sizeof(float));
```

```
    return 0;
```

```
}
```