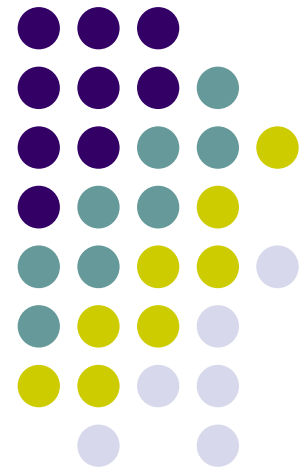


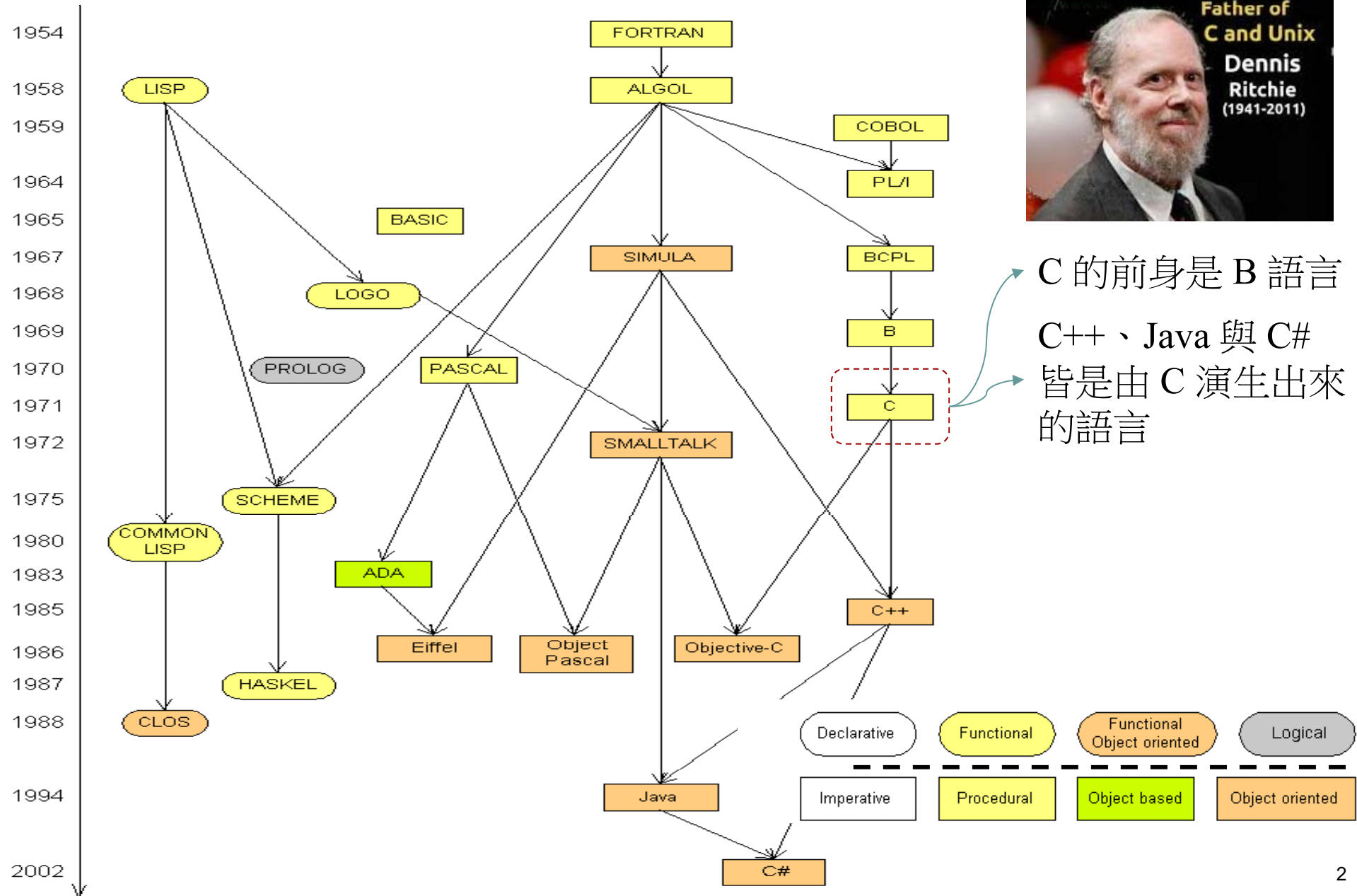
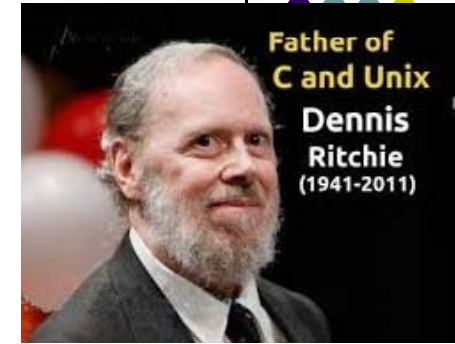
第一章 認識 C 語言

C 語言的歷史
程式的規劃與實作
第一個 C 程式
程式碼的編譯與執行



高階程式語言的發展歷史

1.1 認識C語言



C 的前身是 B 語言
C++、Java 與 C#
皆是由 C 演生出來的語言



Declarative Language

- also called nonprocedural or very high level language
- describes **what** it wants to accomplish rather than **how** to achieve its goal
- e.g.
 - SQL: specify the property of the result data
`Select Region, Profit from Sales where Profit > 700`
 - Prolog: answer the whole maternal family tree with logic deduction
`ancestor(M, C) :- mother(M, C)`
`ancestor(X, Z) :- mother(X, Y), ancestor(Y, Z)`



Imperative Language

- uses a sequence of statements to specify exactly the procedure for obtaining a certain result
- e.g.

```
int total = 0;
int number1 = 5;
int number2 = 10;
int number3 = 15;
total = number1 + number2 + number3;
```

Each statement changes the state of the program, from assigning values to each variable to the final addition of those values. Using a sequence of five statements the computer is explicitly told how to add the numbers 5, 10 and 15 together – based on the computer's architecture.

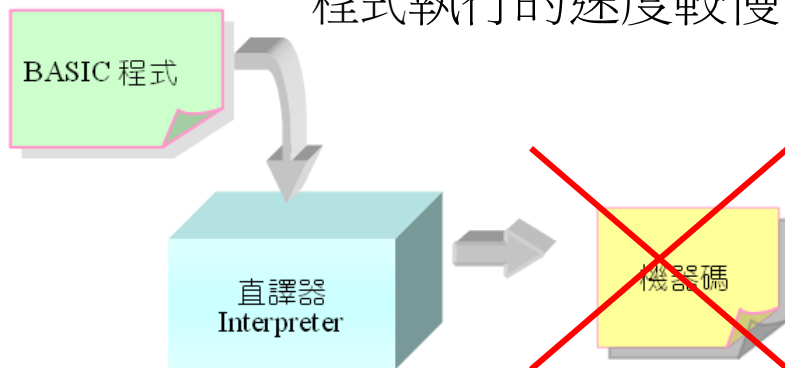


C 語言的特色 (1/4)

- 高效率的編譯式語言
 - C 為編譯式語言，執行速度遠比直譯式快

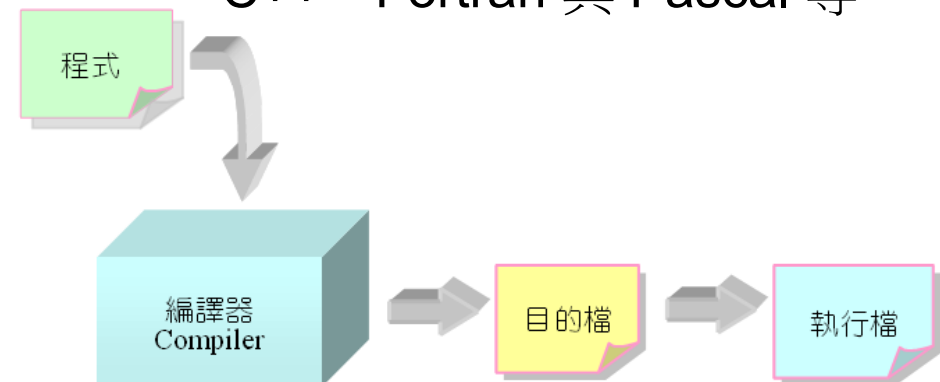
直譯器 (interpreter)

- 一次解釋一個敘述，然後在直譯器中以“等效”的方式直接執行它，直到結束敘述
- 測試、修改程式很快很方便，但程式執行的速度較慢



編譯器 (compiler)

- 將整個程式碼編譯成機器碼，然後由 CPU 直接執行
- 常見的編譯式程式語言有 C、C++、Fortran 與 Pascal 等





直譯器 vs. 編譯器

- 假設給你一個**資料統計**的工作：
 - 由輸入資料, 整理資料, 一直到最後作出結果有**多個步驟**, 處理過程中的數值不重要, 各個步驟的公式都很明確
 - **作法一**: 把各個公式用到的資料整理出來, 相同的資料可以共用, 合併或是交換某些計算步驟, **有效率地**得到最後結果 (**編譯**)
 - **作法二**: 如果每個步驟都有統計函式庫的工具可以使用, 模組化的作法是把每一個步驟都運用函式庫工具來實現, 不用管個別步驟計算的細節, 只要一個工具一個工具接續使用, 就會得到正確的結果 (**直譯**)
-
- **編譯器**: 一次把整個程式翻譯成機器可以有效率執行的低階指令, 中間處理的結果以有效率的方式儲存而不輸出, 萬一最後輸出的結果錯了, 沒有中間計算的資料來判斷錯誤的原因, 執行時不能夠暫停下來修改
 - **直譯器**: 一列一列程式逐步解釋, 逐步模擬執行, 不一定是最高效率的但是一定是正確的, 讓執行的人在一開始發生問題時可以停下來, 仔細觀察或是修改程式繼續執行, 隨時可以暫停看到中間的處理結果



直譯器 vs. 編譯器 (續)

- 「準備一桌酒席」的兩種作法
 - 如果你有幾個廚師、一個麵包師傅、一個調酒師傅，那麼要準備一桌酒席會變成很簡單的幾個指令，分別指揮師傅們給它們目標來準備不同的菜，這些師傅的運作相當獨立，你也不需要管個別菜餚的製作細節，每個師傅拿到自己的指令就可以開始工作。(直譯)
 - 如果廚房裡只有一個學徒，這個時候可以去找各種專長的師傅，把菜單裡每一道菜的作法詳細寫出來，然後讓學徒一個步驟一個步驟來執行，既然所有菜餚的步驟都讓一個人來做，這些步驟之間如果有重複或是需要相同資源時，可以合併在一起考慮以提高效率。(編譯)



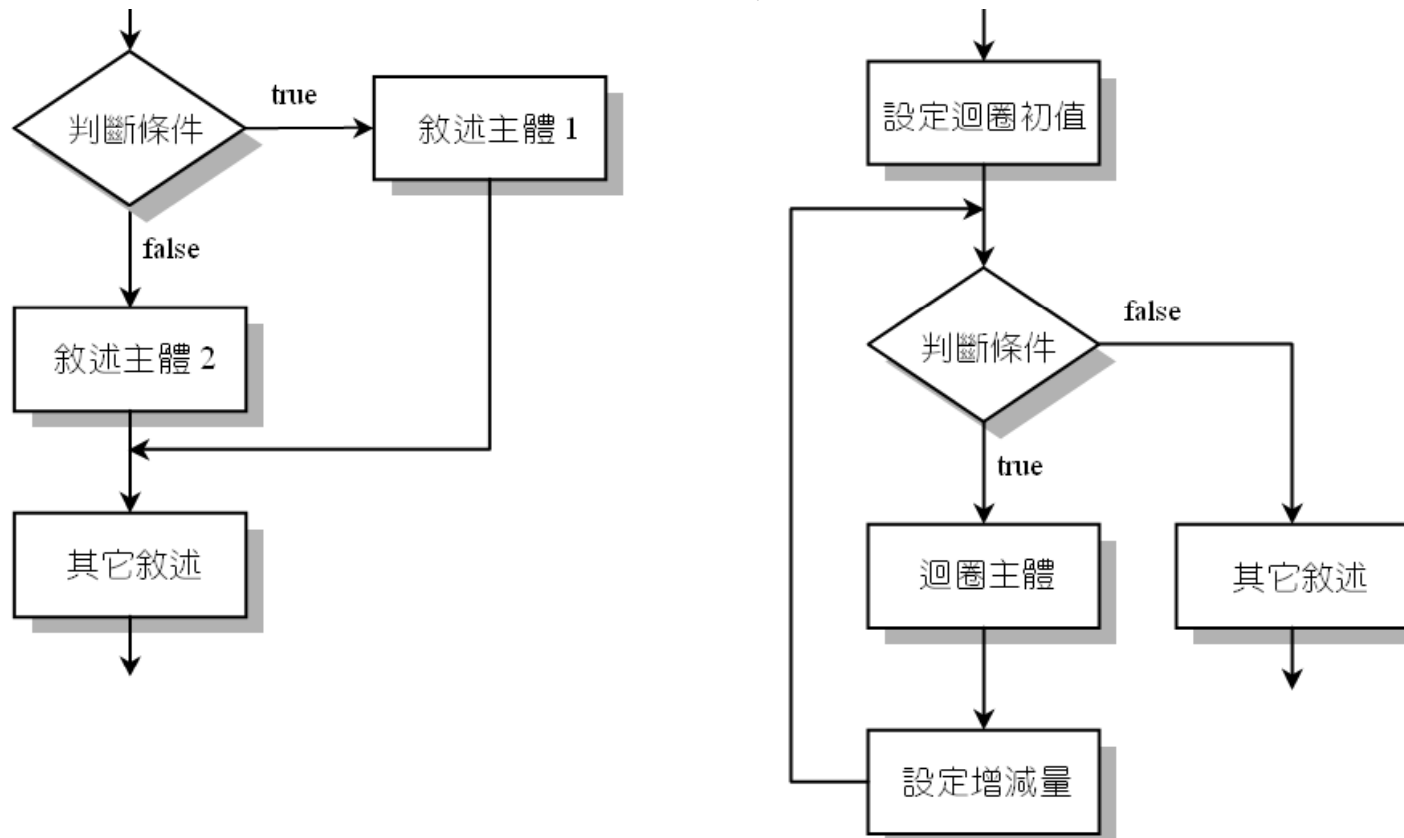
C 語言的特色 (2/4)

- C 語言兼具
 - 高階語言的優點
 - 低階語言的特色
 - 低階語言如組合語言與機器碼，直接控制電腦執行
 - 高階語言貼近人類語言，如 BASIC、FORTRAN，適合人類閱讀



C 語言的特色 (3/4)

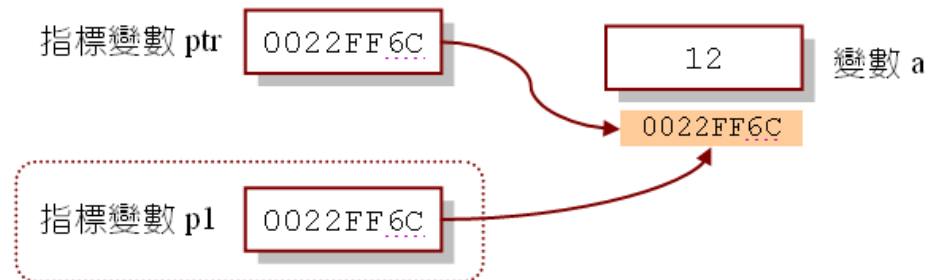
- 完整的流程控制與結構化語法
 - 可以容易的設計出具有結構化及模組化的程式語言





C 語言的特色 (4/4)

- 可攜性佳
 - 想跨越平台 (Windows, Mac OS, Unix, ...) 來執行 C 語言，通常只要修改極少部分的程式碼，再重新編譯即可執行
- 貼近底層計算機模型的語言
 - C 語言可以直接依記憶體位址來存取變數，以提高程式執行的效率





C 語言與其它程式語言的關係

- 程序式 (procedural) 語言 (Basic, Fortran, Pascal, C) 都具有共通的流程控制語法
- C++, Objective C, 與 Java 都**包含 C** 的流程控制語法, 再加上額外支援物件導向 (Object Oriented) 的語法, 使得它們可以用**物件導向的方式**設計視窗圖形介面、網路應用、並且可以用來設計大型應用軟體



流程圖符號

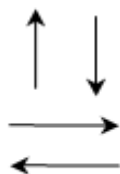
- 下面為繪製流程圖時常用的符號：



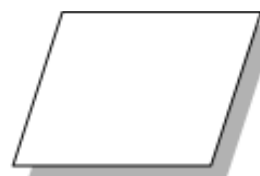
開始 / 結束符號



檔案



程式執行的方向



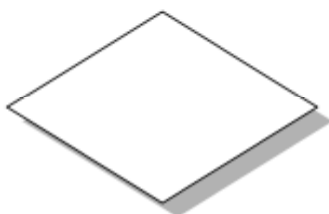
輸出/輸入



設定 / 程序



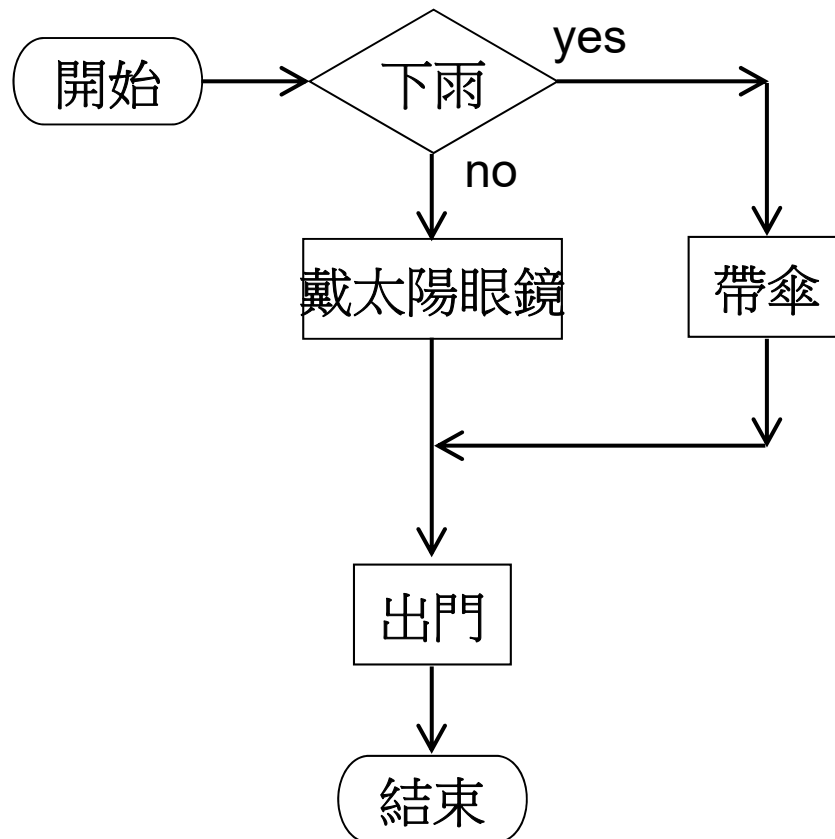
連接點



決策



流程圖繪製的範例



如果下雨，則帶傘，否則戴太陽眼鏡。不管是否下雨，最後都要出門

Flowchart Guide: <http://creately.com/blog/diagrams/flowchart-guide-flowchart-tutorial/>

Common Mistakes:

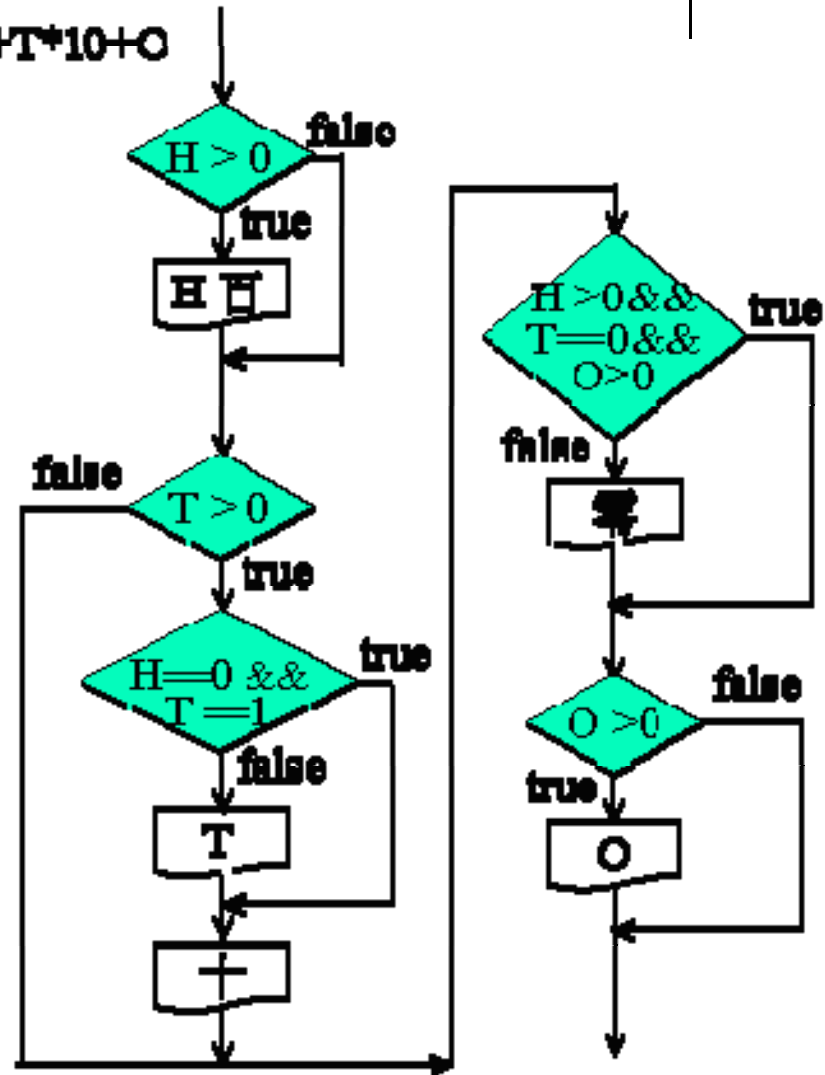
1. <http://creately.com/blog/diagrams/part-1-15-mistakes-you-would-unintentionally-make-with-flowcharts/>
2. <http://creately.com/blog/diagrams/part-2-15-mistakes-you-would-unintentionally-make-with-flowcharts/>



流程圖的使用時機

- 寫程式一定要畫流程圖嗎?
- 是先畫圖再寫程式還是先寫程式再畫圖?

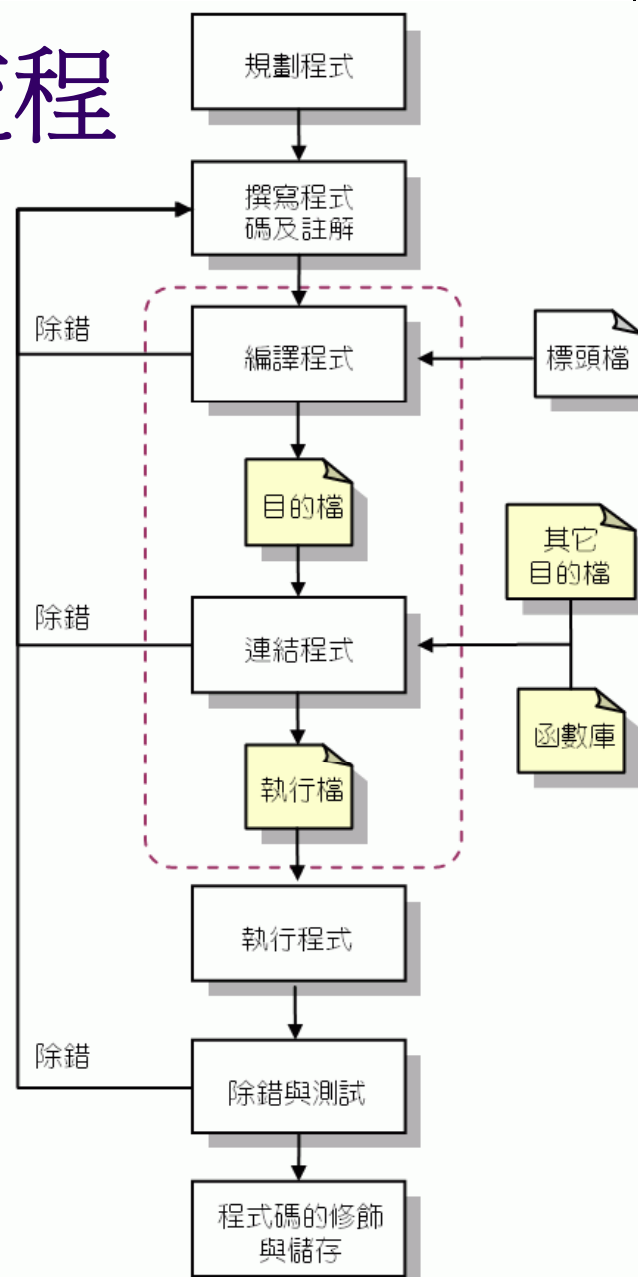
$$N = H*100 + T*10 + O$$





程式規劃與實作的流程

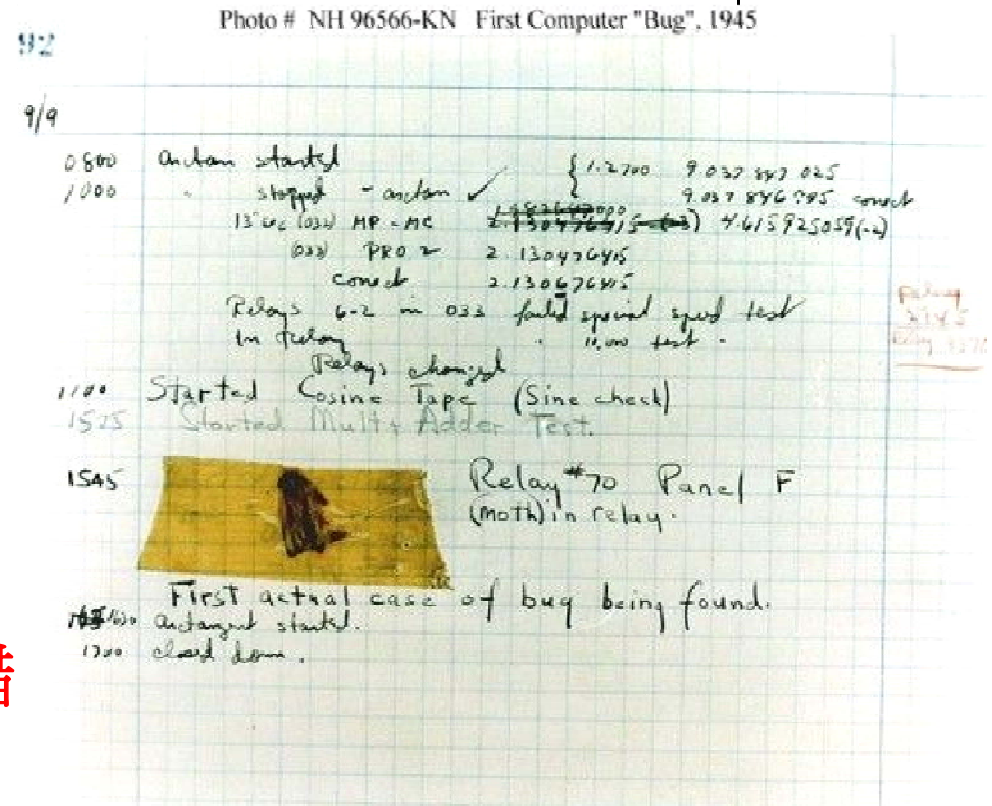
- 規劃程式
- 撰寫程式碼及註解
- 編譯程式碼
- 執行程式
- 除錯與測試
- 程式碼的修飾與儲存





程式的錯誤

- 語意錯誤 (semantic error)
 - 程式的執行結果不如預期
 - 邏輯錯誤
- 語法錯誤 (syntax error)
 - 程式中有不合語法的敘述
- 找出錯誤的過程稱為**除錯** (debug)



記載電腦 bug 的維修記錄本

本圖片轉載自 <http://www.computersciencelab.com>



第一個 C 程式

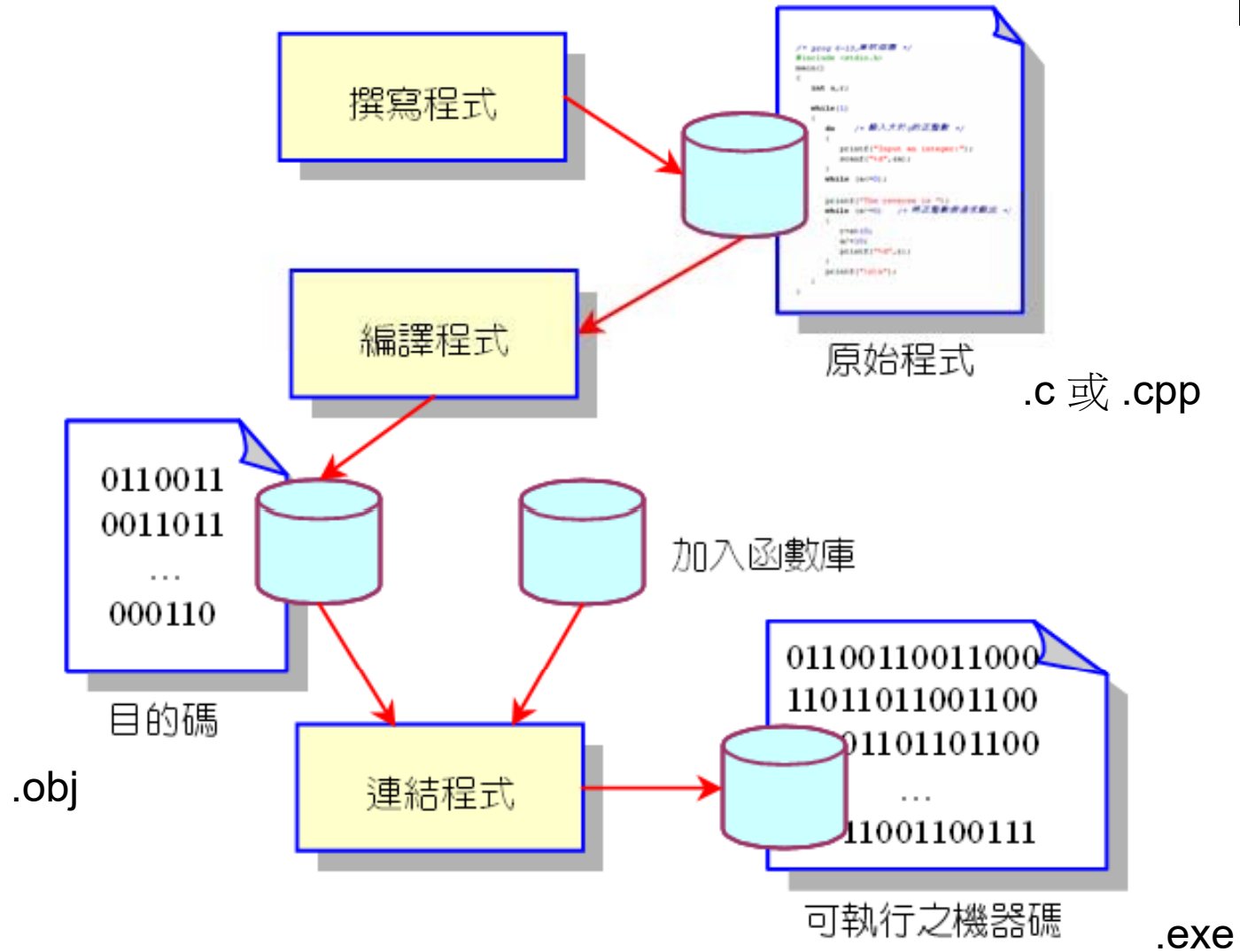
- 以 Dev C++ 環境撰寫第一個 C 程式：

```
01  /* prog1_1, 第一個 C 程式碼 */
02  #include <stdio.h>
03  #include <stdlib.h>
04  int main(void)
05  {
06      printf("Hello C!\n");          /* 印出 Hello C! 字串 */
07      printf("Hello World!\n");     /* 印出 Hello World! 字串 */
08
09      system("pause");
10      return 0;
11  }
```

```
C:\C語言\prog1_1.exe
Hello C!
Hello World!
請按任意鍵繼續 . . .
```



原始程式編譯及連結的過程





高階 C vs. 低階組合語言(Assembly)

```
01 # include <stdio.h>
02 # include <stdlib.h>
03 int main(void)
04 {
05     int i;
06     for (i=0; i<10; i++)
07         printf("i=%d\n", i);
08     system("pause");
09     return(0);
10 }
```

; Line 6

```
        mov     DWORD PTR _i$[ebp], 0
        jmp     SHORT $L901

$L902:
        mov     eax, DWORD PTR _i$[ebp]
        add     eax, 1
        mov     DWORD PTR _i$[ebp], eax

$L901:
        cmp     DWORD PTR _i$[ebp], 10
        jge     SHORT $L903
```

; Line 7

```
        mov     ecx, DWORD PTR _i$[ebp]
        push   ecx
        push   OFFSET FLAT:$SG904
        call  _printf
        add     esp, 8
        jmp     SHORT $L902
```

\$L903:

與組合語言緊密結合



- Inline Assembly

- `asm("movl %ecx %eax"); /* moves the contents of ecx to eax */`
- `__asm__ ("movb %bh (%eax)"); /*moves the byte from bh to the memory pointed by eax */`
- ```
__asm__ ("movl %eax, %ebx\n\t"
 "movl $56, %esi\n\t"
 "movl %ecx, $label(%edx,%ebx,$4)\n\t"
 "movb %ah, (%ebx)");
```
- ```
int main(void) {
    int foo = 10, bar = 15;
    __asm__ __volatile__ ("addl %%ebx,%%eax"
        : "=a"(foo) // result in %eax, =: output register
        : "a"(foo), "b"(bar) ); // store foo in %eax, bar in %ebx
    printf("foo+bar=%d\n", foo);
    return 0;
}
```



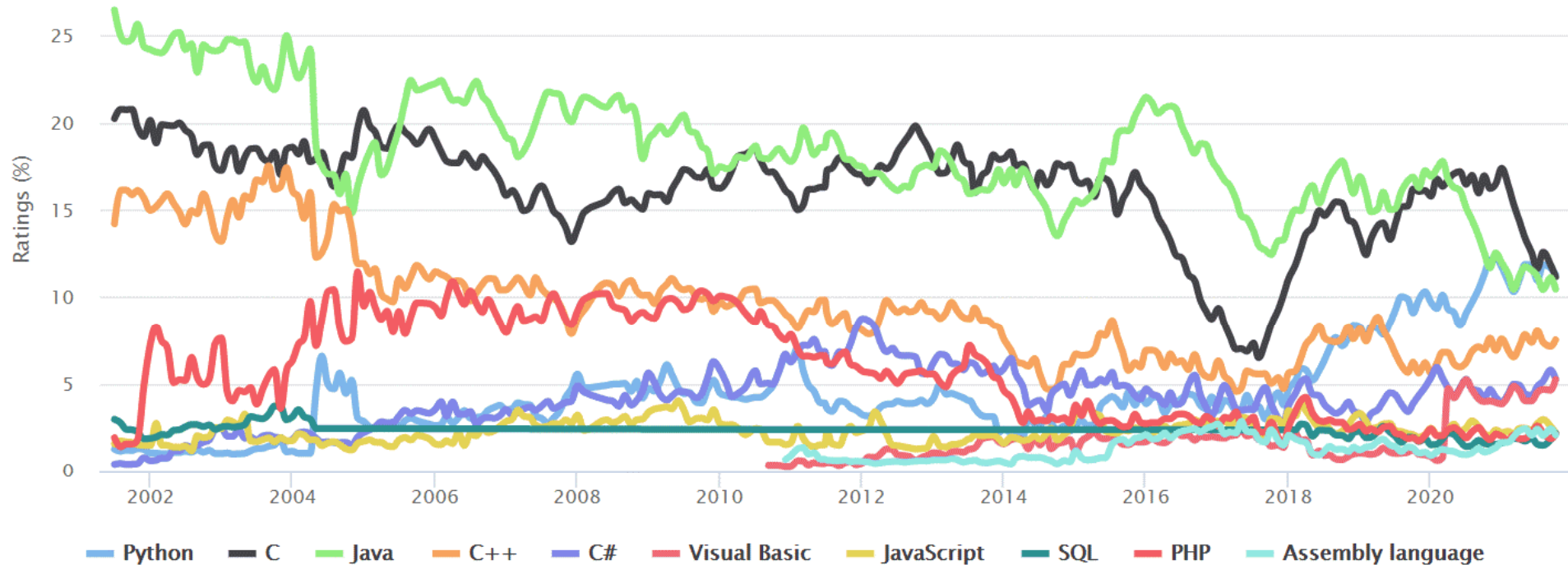
結構化 vs. 非結構化

- 12,3,37,8,24,15,5,33 → 3,5,8,12,15,24,33,37
由小至大排列

```
void selectionSort(int data[], int ndata) {
    for (int i=0; i<ndata-1; i++)
        moveMinimumOfAnArray(&data[i], ndata-i);
}
void moveMinimumOfAnArray(int data[], int ndata) {
    int min = 0;
    for (int i=1; i<ndata; i++)
        if (data[i]<data[min]) min = i;
    swap(&data[0], &data[min]);
}
void swap(int *x, int *y) {
    int tmp = *x; *x = *y; *y = tmp;
}
```

```
int d[] = {12, 3, 37, 8, 24, 15, 5, 33};
int n = 8, *d1, *d2, *p, *e;
d1 = d; d2 = d+n;
l1: if (d1>=d2) goto end;
p = d1;
e = d1 + 1;
l2: if (e>=d2) goto next;
if (*e<*p) p = e;
e++;
goto l2;
next: n = *p; *p = *d1; *d1 = n;
d1++;
goto l1;
end:
```

TIOBE Programming Community Index



- Indicator of the popularity of programming languages.
- Ratings are based on the number of skilled engineers world-wide, courses and third party vendors.
- Popular search engines such as Google, Bing, Yahoo!, Wikipedia, Amazon, YouTube and Baidu are used to calculate the ratings.
- Note: it is not about the best programming language or the language in which most lines of code have been written.
- **2021/10** Python:11.27% C:11.16% Java:10.46% C++:7.50% C#:5.26%