

# *Programiranje 1*

## *7. predavanje*

Saša Singer

`singer@math.hr`

`web.math.hr/~singer`

PMF – Matematički odjel, Zagreb

# Sadržaj predavanja

- **Konstante i varijable:**
  - Konstante.
  - Varijable i deklaracija.
  - Inicijalizacija varijabli.
  - Enumeracije — pobrojani tipovi.
- **Operatori i izrazi (prvi dio):**
  - Izraz, operandi i operatori.
  - Operator pridruživanja.
  - Aritmetički operatori.
  - Pretvaranje tipova u aritmetičkim izrazima.
  - Eksplicitno pretvaranje tipova — cast operator.
  - Redoslijed računanja izraza.

# Sadržaj predavanja (nastavak)

- **Operatori i izrazi** (nastavak):
  - Prioritet i asocijativnost operatora.
  - Unarni operatori inkrementiranja i dekrementiranja.
- **Operatori i izrazi** (drugi dio) — sljedeće predavanje:
  - `sizeof` operator.
  - Relacijski i logički operatori.
  - Skraćeno računanje logičkih izraza.
  - Operatori nad bitovima.
  - Operator pridruživanja i složeni operatori pridruživanja.
  - Uvjetni operatori `?` i `:`.
  - Operator zarez `,`.

# Konstante i varijable

# Sadržaj

- Konstante i varijable:
  - Konstante.
  - Varijable i deklaracija.
  - Inicijalizacija varijabli.
  - Enumeracije — pobrojani tipovi.

# Operandi u izrazima

Operandi u jeziku C su:

- konstante,
- varijable.

Operandi imaju sljedeće *atribute* (“osobni opis”):

- ime,
- vrijednost,
- tip.

Za *varijablu* — ime je *identifikator*.

*Konstante* nemaju posebno ime (tj. *vrijednost* je ujedno i ime).

# Cjelobrojne konstante

Cjelobrojne konstante mogu biti zapisane u **tri** brojevna sustava:

- **decimalnom** (baza **10**),
- **oktalnom** (baza **8**)
- i **heksadecimalnom** (baza **16**).

**Baza** zapisa prepoznaje se po **početnim** znakovima konstante!

Napomena: **binarni** zapis konstanti **nije** dozvoljen!

# Cjelobrojne konstante (nastavak)

Decimalne (dekadske) konstante:

- znamenke 0-9, dozvoljen predznak - ili +,
- ako konstanta ima više od jedne znamenke (bar dvije), prva znamenka nije 0 (služi za ostale baze).
- Decimalna točka nije dozvoljena (dobijemo realni broj).

Primjer:

---

0, 1, 234, -456, 99999

---



# Cjelobrojne konstante (nastavak)

Oktalne konstante:

- znamenke 0-7, dozvoljen predznak - ili +,
- prva znamenka je uvijek 0.

Primjer:

---

0, 01, 0235, -0651, 077777

---

# Cjelobrojne konstante (nastavak)

Heksadecimalne konstante:

- znamenke 0-9, dozvoljen predznak - ili +,
- mala slova a-f ili velika slova A-F,
- značenje slova: a = 10, b = 11, ..., f = 15,
- uvijek počinju s 0x ili 0X.

Primjer:

---

0x0, 0x1, -0x7FFF, 0X1FFF,  
0xabcd, 0XABCD, -0x23aa

---

# Cjelobrojne konstante (nastavak)

Ako specijalno **ne navedemo** drugačije, onda konstanta ima tip **int** (svi prošli primjeri).

Konstante **ostalih** cjelobrojnih tipova definiraju se **dodavanjem sufiksa** (na kraju konstante).

Konstanta tipa:

- **long** formira se tako da se na kraj cjelobrojne konstante doda slovo **L** (veliko ili malo),
- **unsigned** formira se dodavanjem slova **U** (veliko ili malo), **nema** prednaka,
- **unsigned long** formira se dodavanjem slova **U** i **L** (veliko ili malo, u bilo kojem poretku), **nema** prednaka.

# Cjelobrojne konstante (nastavak)

## Primjeri:

---

```
500000U      /* unsigned (decimalna) */
123456789L   /* long (decimalna) */
123456789ul  /* unsigned long (decimalna) */
123456789LU /* unsigned long (decimalna) */
01234561    /* long (oktalna) */
0X50000U    /* unsigned (heksadecimalna) */
```

---

Oznake “konverzije” za formatirano čitanje i pisanje (zasad):

- 🔴 `%d`, `%ld` (decimalno),
- 🔴 `%u`, `%lu` (unsigned).

# Znakovne konstante (tipa char)

Znakovna konstanta (tipa `char`) je

- jedan znak napisan u jednostrukim navodnicima `'`.

Primjer:

---

`'A'`, `'x'`, `'5'`, `'?'`, `' '`

---

Zadnji znak je **bjelina** (praznina, `blank`).

Svi objekti `tipa char`, pa tako i **znakovne konstante**, prikazuju se kao **cjelobrojne** vrijednosti (bez predznaka).

- Taj **cijeli broj** odgovara (jednak je) **kôdu znaka** u odgovarajućem načinu prikazivanja znakova (na pr. **ASCII kôd**).

# Zadavanje znaka kôdom

Bilo koji znak može se zadati i svojim kôdom, u obliku:

- `\ooo`, gdje je `ooo` troznamenkasti **oktalni** broj,
- `\xoo`, gdje je `oo` dvoznamenkasti **heksadecimalni** broj.

To je bitno za one znakove kojih **nema** na tipkovnici.

Primjer:

---

```
\170    /* znak s kodom 170 oktarno  
        = znak s kodom 120 decimalno  
        = ASCII znak 'x' */
```

```
\x78    /* znak s kodom 78 heksadecimalno  
        = znak s kodom 120 decimalno  
        = ASCII znak 'x' */
```

---

## Posebni znakovi

Posebni znakovi u C-u reprezentiraju se pomoću dva znaka:

---

```
\b      /* idi 1 mjesto unazad (backspace) */
\f      /* nova stranica (form feed) */
\n      /* novi red (new line) */
\r      /* povratak na pocetak linije
         (carriage return) */
\t      /* horizontalni tabulator */
\v      /* vertikalni tabulator */
\0      /* nul znak (null character) */
\?      /* upitnik */
\"      /* navodnik */
\'      /* jednostruki navodnik */
\\      /* obrnuta kosa crta (backslash) */
```

---

## Posebni znakovi (nastavak)

Zapis svih specijalnih znakova počinje znakom \.

Takav oblik zapisa znaka

• kôdom ili posebnim imenom,

smijemo koristiti i u znakovnim konstantama.

Primjer:

---

'\n', '\b', '\\', '\170', '\x78'

---



# Konstantni znakovni nizovi (stringovi)

Konstantni znakovni nizovi (konstantni stringovi) su nizovi znakova navedeni unutar dvostrukih navodnika " .

Primjer:

---

```
"Zagreb"
```

```
"01/07/2001"
```

```
"Linija 1\nLinija 2\nLinija3"
```

---

Bitno: Zadnji znak u nizu, iza svih navedenih znakova, je nul-znak `'\0'`.

Napomena: `'a'` nije isto što i `"a"`.

- `'a'` je tipa `char` i sadrži 1 znak: `a`,
- `"a"` je niz (ili polje) od 2 znaka: `a` i `\0`.

## Stringovi (nastavak)

Kako pisati **dugačke** stringove koji **ne stanu** uredno u jedan red programa? Imamo **dvije** mogućnosti:

- koristimo znak `\` na kraju linije, kao oznaku da će se string **nastaviti** u sljedećem redu, ili
- **rasječemo** znakovni niz u **nekoliko** nizova, a oni će se **nadovezati** (spojiti) u jedan.

**Primjer:** string **s1** jednak je stringu **s2**.

---

```
char s1[] = "Vrlo dugacak \  
niz znakova";
```

```
char s2[] = "Vrlo dugacak "  
           "niz znakova";
```

---

# Realne konstante

Realna konstanta je broj zapisan u dekadskom sustavu koji:

- sadrži decimalnu točku,
- i/ili eksponent baze 10. Tada decimalna točka nije potrebna. Eksponent mora biti cijeli broj kojem prethodi slovo e (malo ili veliko).

Primjeri realnih konstanti:

---

0.    1.    -0.2    5000.

---

Primjer: razni mogući zapisi realne konstante  $3.0 \times 10^5$ .

---

300000.    3e5    3E+5    3.0e+5    .3e6    30E4

---

## Realne konstante (nastavak)

Ako specijalno **ne navedemo** drugačije, onda **realna** konstanta ima tip **double** (svi prošli primjeri).

Konstante **ostalih** realnih tipova definiraju se **dodavanjem** **sufiksa** (na kraju konstante).

Za konstantu tipa:

- **float** na kraju treba dodati **f** ili **F**.
- **long double** na kraju treba dodati **l** ili **L**.

Primjeri:

---

3.f	0.337f	-3.e4f	3e-3f	1.345E-8F
-0.2e3l	5000.0L			

---

## Realne konstante (nastavak)

Oznake “konverzije” za formatirano čitanje (zasad):

- `%g` za `float`,
- `%lg` za `double`,
- `%Lg` za `long double`.

Oznake “konverzije” za formatirano pisanje (zasad):

- `%g` za `double` (`float` se pretvara u `double`),
- `%Lg` za `long double`.

# Simboličke konstante

Simboličke konstante su imena koja pretprocesor zamjenjuje zadanim nizom znakova.

- Definiraju se na početku programa.
- Obično olakšavaju razumijevanje programa.

Sintaksa (pravilo pisanja):

---

```
#define ime tekst
```

---

gdje je:

- ime ime simboličke konstante, a
- tekst niz znakova koji će biti substituiran umjesto ime na svakom mjestu u programu na kojem se pojavljuje ime.

# Simboličke konstante (nastavak)

## Primjeri:

---

```
#define PI 3.141593
#define TRUE 1
#define FALSE 0
```

---

**Napomena:** Prvi primjer je formalno korektan, ali ga matematičari **ne bi trebali** koristiti (**zabranjujem**)! Razlog:

- mala točnost **PI** **ne može** dati točnije rezultate!

Koristite  $\pi$  u **punoj** točnosti realnog tipa s kojim računate!

- `PI = 3.1415926535897932384626433;` (može i dalje),

- `PI = 4.0 * atan(1.0);` (ovo je sasvim dovoljno).

Za `atan` (= `arctan`) treba uključiti zaglavlje `<math.h>`.

# Simboličke konstante (nastavak)

**Uputa:** Simboličke konstante treba koristiti zaista

🔴 samo za konstante, a ne za složenije izraze.

Razlog: zbog doslovne supstitucije zamjenskog teksta, složeniji izraz se svaki puta ponovno računa.

Osim toga, može doći do neželjenih efekata unutar drugih izraza pa zamjenski izraz uvijek treba zatvoriti u okrugle zgrade.

**Primjer:** Ako već mora, onda ovako

---

```
#define PI (4.0 * atan(1.0))
```

---

Uočite zagrade oko izraza za PI.



## Simboličke konstante (nastavak)

U ovakvim slučajevima, puno **bolje** je koristiti

• **inicijalizaciju** varijable i kvalifikator **const**.

(Detaljni opis malo kasnije).

---

```
const double pi = 4.0 * atan(1.0);
```

---

# Varijable

Varijable su **simbolička imena** za **lokacije** u memoriji u koje možemo pohraniti neke vrijednosti.

Osnovni **tipovi** varijabli:

- **numerički** (cjelobrojni, realni, . . . , )
- **znakovni**,
- **pokazivači** — varijable koje sadrže adrese drugih varijabli.

**Ime** varijable je **identifikator**:

- **počinje slovom** i ima maksimalno **255** znakova,
- **razlikuju** se **mala** i **velika** slova: **a** nije isto što i **A**,
- dozvoljeni znakovi u imenu su: **slova**, **znamenke** i znak **\_**,
- **ključna riječ** ne smije biti ime varijable.

## Ime varijable

Primjer: *ispravna* imena varijabli

---

x    y2    rez\_mjerenja    Program\_V03    \_\_SYSTEM

---

Primjer: *neispravna* imena varijabli

---

"x"    ad-c    extern    3x

---

# Deklaracija varijable

Deklaracija određuje **ime** i **tip varijable**. Ima oblik:

---

```
tip ime;
```

---

gdje je **tip** **tip** varijable, a **ime** njezino **ime**.

Primjer:

---

```
int a, b;  
unsigned c;  
char d;
```

---

# Deklaracija varijable (nastavak)

Varijable **istog tipa** moguće je deklarirati u **istoj** deklaraciji **tipa**, a varijable se odvajaju **zarezom**.

Primjer:

---

```
short a, b, c;
```

---

Svaku od tih varijabli možemo deklarirati i u **zasebnoj** deklaraciji **tipa**:

---

```
short a;  
short b;  
short c;
```

---

# Inicijalizacija varijabli

Varijable se mogu **inicijalizirati** u trenutku **deklaracije**.

**Sintaksa** (pravilo pisanja):

---

```
tip varijabla = konstantni izraz;
```

---

Izraz smije sadržavati **konstante** i **operatore**.  
Znak **=** je **operator pridruživanja** vrijednosti.

**Primjer:**

---

```
int a = 7, b;  
unsigned c = 2345;  
char d = '\t';
```

---

Varijable **a**, **c** i **d** su **inicijalizirane**, a **b** nije.

# Deklaracija i inicijalizacija varijable

Uočite da svaka **varijabla** ima **dva** bitna dijela (ili atributa):

● **adresu** i **vrijednost** (ili sadržaj).

**Deklaracija** rezervira prostor, tj. “**dodjeljuje**” **adresu** varijabli. Međutim, **vrijednost** varijable **nije definirana**, osim kad

● direktno **inicijaliziramo** varijablu u **deklaraciji**.

---

```
int a = 7, b;
```

---

Varijabla **a** je deklarirana i inicijalizirana — njezina adresa **&a** ima vrijednost i sama varijabla **a** ima vrijednost.

Za razliku od toga, varijabla **b** je deklarirana, ali **ne** i inicijalizirana. Dakle, **&b** ima vrijednost, ali **b nema**.

Bez deklaracije — **nema** adrese, a kamo li vrijednosti!

# Inicijalizacija varijabli (nastavak)

Varijable se mogu **inicijalizirati** i kvalifikatorom **const** (ključna riječ) na **početku** deklaracije.

- Prevoditelj tada **neće dozvoliti izmjenu** vrijednosti te varijable u programu. Drugim riječima, ta varijabla ima zaista **konstantnu** vrijednost.

Zgodno za **fizikalne** konstante, **faktore** pri pretvorbi jedinica.

Primjer:

---

```
const double c = 299792.458;  
const double e = 2.71828182845905;
```

---

Zbog točnosti, opet, ima i **boljih** rješenja. Recimo:

- `e = exp(1.0);` . Funkcija **exp** ( $= e^x$ ) je u `<math.h>`.



# Deklaracija polja

Polje je niz varijabli istog tipa indeksiranih cjelobrojnim indeksom u rasponu od 0 do  $n - 1$ , gdje je  $n$  broj elemenata polja.

Deklaracija polja ima oblik:

---

```
tip ime[dimenzija];
```

---

gdje je:

- **tip** podataka svakog elementa polja,
- **ime** je ime polja (zajedničko ime svih elemenata), a
- **dimenzija** je broj elemenata polja.

Pojedini elementi polja razlikuju se po indeksu koji se piše unutar uglatih zagrada.

## Deklaracija polja (nastavak)

Primjer:

```
float vektor[10];
```

Elementi polja su:

```
vektor[0], vektor[1], ..., vektor[9].
```

Svaki element je **varijabla** tipa **float**.

# Inicijalizacija polja

Polja se mogu **inicijalizirati** navođenjem **vrijednosti elemenata polja** unutar **vitičastih** zagrada.

Primjer:

---

```
double x[] = {1.2, 3.4, -6.1};
```

---

**Dimenzija** polja se računa na osnovu **broja** konstanti unutar zagrada.

Prethodna deklaracija **rezervira** prostor za polje **x** s **3** elementa tipa **double** i **inicijalizira** ga na vrijednosti:

---

```
x[0] = 1.2,    x[1] = 3.4,    x[2] = -6.1.
```

---

## Inicijalizacija polja (nastavak)

Polje znakova može se inicijalizirati i konstantnim znakovnim nizom (stringom), a ne samo popisom znakova.

Primjer:

---

```
char tekst[] = "Init";
```

---

Ovo definira polje od 5 znakova (dodaje se i nul-znak na kraju stringa). Ekvivalentne inicijalizacije su:

---

```
char tekst[5] = "Init";  
char tekst[] = {'I', 'n', 'i', 't', '\0'};  
char tekst[5] = {'I', 'n', 'i', 't', '\0'};
```

---

# Deklaracija pokazivača

Pokazivači su **varijable** koje sadrže **adrese** drugih varijabli (nekog tipa).

**Deklaracija** pokazivača:

---

```
tip_p *ime;
```

---

gdje je:

- **ime** ime pokazivača (varijable), a
- **\*** označava da identifikator **ime** **nije** varijabla tipa **tip\_p**, nego **pokazivač** na varijablu tipa **tip\_p** (tj. sadrži **adresu** varijable tipa **tip\_p**).

Za lakše čitanje: **tip\_p \*ime** — kad **dereferenciramo** **ime** dobijemo objekt tipa **tip\_p**.

## Deklaracija pokazivača (nastavak)

Deklaracije **varijabli** nekog **tipa** i **pokazivača** na **isti tip** mogu se pisati u jednom retku:

---

```
float u, *pu;
```

---

ili u više redaka:

---

```
float u;  
float *pu;
```

---

## Inicijalizacija pokazivača

Varijablu tipa **pokazivač** smijemo **inicijalizirati** adresom neke druge (već deklarirane) varijable.

Primjer:

---

```
float u = 7.5f, *pu = &u;
```

---

Znak **&** je unarni operator **adresiranja** (uzimanja adrese). Pokazivač **pu** sadrži stvarnu adresu varijable **u**.

Do **vrijednosti** spremljene na **adresi** koju sadrži pokazivač dolazimo unarnim operatorom **dereferenciranja** — znak **\***.

---

```
*pu    /* Isto sto i sadrzaj od u, tj. 7.5f */
```

---

# Enumeracije

U C-u postoji još jedna vrsta konstanti, tzv. enumeracijske konstante. Te konstante su

- simbolička imena za cjelobrojne konstante, a pišu se kao identifikatori.

Enumeracija (nabrajanje ili pobrojavanje) je

- popis takvih imena za cjelobrojne konstante u vitičastim zagradama (kao i kod inicijalizacije),

iza ključne riječi enum.

Princip enumeracije (ako ne navedemo drugačije):

- prvom identifikatoru pridružimo broj 0, drugom 1, i tako redom ...



## Enumeracije (nastavak)

Enumeracije su alternativa uvođenju simboličkih konstanti korištenjem pretprocesorske direktive `#define`. Svrha je ista: čitljivost programa.

Primjer:

```
enum {FALSE, TRUE};
```

Nakon te deklaracije vrijednosti identifikatora su:

```
FALSE = 0,    TRUE = 1.
```

To ekvivalentno pretprocesorskim naredbama:

```
#define FALSE 0  
#define TRUE 1
```

# Enumeracije (nastavak)

Enumeraciji možemo dati **ime** (odmah iza **enum**).

- ☞ To **ime** je naziv (ime) za **tip podataka** koji sadrži **samo vrijednosti** iz te **enumeracije**.

Katkad se takav tip zove još i **pobrojani tip**.

Primjer:

---

```
enum logical {FALSE, TRUE};
```

---

Nakon toga možemo deklarirati **varijable tipa** te **enumeracije**.

Primjer:

---

```
enum logical x, y;
```

---

## Enumeracije (nastavak)

Te varijable mogu poprimiti **samo one vrijednosti** koje su **navedene** u enumeraciji.

Možemo ih koristiti na sljedeći način:

---

```
x = FALSE;  
...  
if (x == TRUE) y = FALSE;
```

---

# Enumeracije (nastavak)

Enumeracija se općenito **deklarira** naredbom oblika:

```
enum ime {clan_1, clan_2, ..., clan_n};
```

gdje je:

- **ime** ime enumeracije (pripadnog **enum tipa**),
- a **clan\_1, clan\_2, ..., clan\_n** predstavljaju **identifikatore** koji su **imena vrijednosti** u tom **tipu**.
- Te vrijednosti mogu se pridružiti **varijabli** tipa **enum ime**.

Napomena:

- **Identifikatori** koji su imena za vrijednosti u tipu **moraju** biti međusobno **različiti**.

# Enumeracije (nastavak)

Identifikatorima se **automatski** pridružuju cjelobrojne vrijednosti.

```
clan_1 = 0  
clan_2 = 1  
...  
clan_n = n - 1
```

Varijable tipa enumeracije **deklariraju** se naredbom:

```
enum ime var_1, var_2, ..., var_m;
```

## Enumeracije (nastavak)

Deklaracije tipa enumeracije i varijabli tog tipa mogu se spojiti (ali nije naročito čitljivo):

```
enum ime {clan_1, clan_2, ..., clan_n}
        var_1, var_2, ..., var_m;
```

Vrijednosti koje se dodijeljuju identifikatorima mogu se modificirati, eksplicitnom inicijalizacijom.

Primjer:

```
enum esc_ch { BACKSPACE = '\b', TAB = '\t',
             NEWLINE = '\n', RETURN = '\r' };
```

Ovdje koristimo da su znakovi zapravo cijeli brojevi!

# Enumeracije (nastavak)

Primjer:

```
enum boje {plavo = -1, zuto, crveno,  
           zeleno = 0, ljubicasto, bijelo};
```

Time dobivamo:

```
plavo = -1  
zuto = 0  
crveno = 1  
zeleno = 0  
ljubicasto = 1  
bijelo = 2
```

Uočiti: identifikatori moraju biti različiti, ali vrijednosti ne.

# Enumeracije (nastavak)

Primjer, koji bitno poboljšava čitljivost:

```
enum month { JAN = 1, FEB, MAR, APR, MAY, JUN,  
            JUL, AUG, SEP, OCT, NOV, DEC };
```

Slično može i za dane u tjednu (probajte sami).



## Imenovanje tipova — typedef

Kod deklaracije varijabli **tipa** enumeracije, dosad smo stalno pisali **dvije** riječi: **enum ime** za tip. To se može **skratiti** tako da ovom tipu damo **novo** ime u **typedef** deklaraciji.

---

```
typedef stari_tip novi_tip;
```

---

Primjer:

---

```
typedef float real;    /* za Pascalce */
real a, b;
enum logical {FALSE, TRUE};
typedef enum logical boolean;
boolean x, y, flag;
```

---

Identifikator **boolean** je **sinonim** (novo ime) za **enum logical**.

# Operatori i izrazi

# Sadržaj

- **Operatori i izrazi** (prvi dio):
  - Izraz, operandi i operatori.
  - Operator pridruživanja.
  - Aritmetički operatori.
  - Pretvaranje tipova u aritmetičkim izrazima.
  - Eksplicitno pretvaranje tipova — cast operator.
  - Redoslijed računanja izraza.
  - Prioritet i asocijativnost operatora.
  - Unarni operatori inkrementiranja i dekrementiranja.

# Izraz

Većina stvarnog posla kod izvršavanja programa svodi se na

- računanje vrijednosti raznih izraza u programu.

Tipična mjesta na kojima se pojavljuju izrazi su:

- desna strana naredbe pridruživanja, argument funkcije,
- uvjeti u uvjetnim naredbama i petljama,
- granice u petljama.

Kako se pišu i izračunavaju izrazi?

- Pravila pisanja strukture “izraza” su najkompliciraniji dio gramatike jezika C.
- Kog zanima, može pogledati zadnji dio knjige KR2.
- Dajemo “samo” relativno detaljni opis tih pravila.

# Operandi i operatori

Svaki **izraz** ima **tip** i **vrijednost**, a formira se od **operanada** i **operatora**.

**Operand** je **objekt** (vrijednost) nekog **tipa**. **Jezički** gledano, to može biti

- konstanta, varijabla, vrijednost funkcije, podizraz, itd.

**Operatori** djeluju na **operande** (određenih tipova) i daju neku **vrijednost** (nekog tipa) kao **rezultat**.

**C** je jezik **bogat operatorima**, jer podržava **sve operacije** koje se mogu izvesti na modernim računalima.

U ovom pregledu, **preskačemo** operatore vezane uz strukture i pokazivače. Njih obrađujemo kasnije.

# Operator pridruživanja

Osnovni operator pridruživanja je `=`. Prioritet mu je

niži od većine ostalih operatora (`,` je izuzetak).

To je zato da naredba pridruživanja, oblika

---

```
varijabla = izraz;
```

---

prvo izračuna `izraz` na desnoj strani, a onda tu vrijednost pridruži varijabli.

Primjer:

---

```
x = 3.17;  
y = x + 5.342;  
a = a + 1;  
c = 'm';
```

---

# Aritmetički operatori

U programskom jeziku C postoji 5 aritmetičkih operatora:

operator	značenje
+	zbrajanje, unarni plus
-	oduzimanje, unarni minus
*	množenje
/	dijeljenje
%	ostatak (modulo)

Operatori - i + imaju dva različita značenja,

ovisno o tome kako se piše — obzirom na operand.

# Aritmetički operatori (nastavak)

Operator **promjene** predznaka  $-$  je **unarni** operator i

● piše se **ispred** operanda

(tzv. **prefiks** notacija).

---

`-operand`

---

Slično vrijedi i za **unarni**  $+$  (ne mijenja predznak).

Ostali **aritmetički** operatori su **binarni** i

● pišu se **između** dva operanda

(tzv. **infiks** notacija).

---

`operand1 operacija operand2`

---



# Aritmetički operatori (nastavak)

Djeluju na **numeričke** operande raznih tipova. **Operandi** mogu biti:

- nekog **cjelobrojnog** tipa,
- nekog **realnog** tipa,
- **znakovnog** tipova (**char** se prikazuje kao cijeli broj).

**Problem:** Kad operandi **nisu** istog tipa, kojeg **tipa** je **rezultat**?

- Tada dolazi do **konverzije** (pretvaranja) **tipova** po određenim pravilima (v. malo kasnije).

Za početak, pogledajmo kako **radi cjelobrojno dijeljenje!**

# Cjelobrojno dijeljenje

Operacija **dijeljenja**  $/$ , u slučaju kad su

• oba operanda cjelobrojna,

daje **cjelobrojan** rezultat (operacija **div** od ranije).

Po **C99** standardu, rezultat se uvijek dobiva **zaokruživanjem** kvocijenta **prema nuli**. Dakle, vrijedi:

---

$$3/2 = 1, \quad -3/2 = -1.$$

---

Po **C90** standardu, to vrijedi za **pozitivne** operande. Inače, ako je bar jedan operand **negativan**, rezultat **ovisi o implementaciji**.

**Napomena:** Ako je **bar jedan** operand realan broj, dijeljenje je uobičajeno dijeljenje **realnih brojeva**, pa je  $3.0/2 = 1.5$ .

# Cjelobrojni ostatak (modulo)

Operator `%` (modulo) djeluje **samo** na **cjelobrojnim** operandima i kao rezultat daje

● **cjelobrojni ostatak** pri **cjelobrojnom** dijeljenju operanada.  
(operacija **mod** od ranije).

Primjer: za  $x = 10$  i  $y = 3$  dobivamo

---

$$x / y = 3, \quad x \% y = 1.$$

---

**Ostatak** se računa tako da uvijek **vrijedi** (osim za  $y == 0$ ):

---

$$(x / y) * y + x \% y == x$$

---

Dakle, **ostatak** ima predznak **prvog** operanda.

# Veza cjelobrojnog i običnog dijeljenja

Ponavljanje:  $a = q \cdot b + r$

● kvocijent  $q$  se uvijek “zaokružuje” prema nuli,

$$a / b = a \text{ div } b = q = \text{sign} \left( \frac{a}{b} \right) \cdot \left\lfloor \left| \frac{a}{b} \right| \right\rfloor,$$

● ostatak  $r$  ima isti predznak kao i  $a$ .

$$a \% b = a \text{ mod } b = r = \text{sign}(a) \cdot (|a| \text{ mod } |b|).$$

Za ostatak  $r = a \text{ mod } b$  ovdje vrijedi:

●  $0 \leq r < |b|$ , za  $a \geq 0$ ,

●  $-|b| < r \leq 0$ , za  $a < 0$ .

Onda je  $(a \text{ div } b) * b + a \text{ mod } b = a$ , za svaki  $b \neq 0$ .

# Konverzije (pretvaranja) tipova

U C programu, svaka vrijednost ima svoj tip. Na određenim mjestima u programu pojavljuje se potreba za pretvaranjem vrijednosti iz jednog tipa u neki drugi tip.

Konverzije ili pretvaranja tipova standardno događaju na sljedećim mjestima.

- U aritmetičkim izrazima, kad neka operacija djeluje na operande različitog tipa.
- U operaciji pridruživanja, ako tip lijeve strane nije isti kao tip desne strane.
- Pri prijenosu argumenata funkciji, ako su stvarni i formalni argument različitog tipa.
- Pri prijenosu vrijednosti iz funkcije na mjesto poziva.

# Konverzije u aritmetičkim izrazima

Kad aritmetički operator ima dva operanda **različitog** tipa, onda dolazi do

- **konverzije** (ili pretvaranja) **tipova**.

U pravilu se:

- **prije** operacije, **operand** “**nižeg**” ili “**užeg**” tipa **promovira**, odnosno, **pretvara** u “**viši**” ili “**širi**” tip,
- **zatim** se izvršava **operacija** — sad na operandima **istog** tipa,
- **rezultat** operacije ima taj **isti** (zajednički) tip.

Ovo **pretvaranje** se radi **onim redom** kojim se **izvršavaju operacije** u izrazu, tj. po **prioritetu** operacija (v. kasnije).

# Konverzije u aritmetičkim izrazima (nastavak)

Pravila konverzije tipova u aritmetičkim izrazima:

Operandi tipa `short` i `char` (s predznakom ili bez njega) **automatski** se konvertiraju u `int` ili `unsigned int`, i to **prije** **svake** aritmetičke operacije.

- Ako je `short` **kraći** od `int`, onda konverzija ide u `int`.
- Ako je `short` **isto** što i `int`, onda je `unsigned short` **širi** od `int`, pa konverzija ide u `unsigned int`.

U **svakoj** operaciji koja uključuje operande **različitih** tipova, **prije** izvršenja operacije vrši se **konverzija** operandada u **širi tip** (od ta dva).

# Konverzije u aritmetičkim izrazima (nastavak)

Tipovi su prema širini poredani na sljedeći način, od najšireg prema najužem:

- long double,
- double,
- float,
- unsigned long long,
- long long,
- unsigned long,
- long,
- unsigned int,
- int.



# Konverzije u aritmetičkim izrazima (nastavak)

Jedina **iznimka** je kad su `long` i `int` isti.

- Tada je `unsigned int` **širi** od `long`.

**Uži** tipovi od `int` se ovdje **ne pojavljuju**, jer se oni **automatski** konvertiraju u `int` ili `unsigned int` (prema prvom pravilu).

## Napomena.

- Kod **ovih** konverzija **nema gubitka** informacije, osim, eventualno, kod pretvaranja **cjelobrojnog** tipa u **realni**.

(Na primjer, “dugački” cjelobrojni u “kratki” realni tip.)

# Konverzije kod pridruživanja

U operaciji pridruživanja dolazi do konverzije, ako tip lijeve strane nije isti kao tip desne strane. Tada se:

- operand na desnoj strani konvertira u tip operanda na lijevoj strani.

Pri tome može doći do gubitka informacije,

- ako se širi tip konvertira u uži.

Najčešći primjer je pretvaranje realnog u cjelobrojni tip.

- To se radi “odbacivanjem”, tj. zaokruživanjem prema nuli.

Na primjer, ako je  $x$  varijabla tipa `float` i  $n$  varijabla tipa `int`, prilikom pridruživanja  $n = x$  doći će do odsjecanja decimala u broju  $x$ .

# Konverzije tipova — primjer

Primjer:

---

```
double x = 2.0;
float y = 3.0f;
int z;
...
z = x + y;
```

---

Ovdje imamo **dvije** konverzije tipova:

- prvo se **y**, **prije zbrajanja**, pretvara iz **float** u **double**,
- rezultat zbrajanja je tipa **double**,
- a zatim se u **naredbi pridruživanja**, taj rezultat pretvara u tip **int** varijable **z** na lijevoj strani naredbe (zaokruživanjem **prema nuli**).

# Konverzije kod prijenosa argumenata

Do konverzije pri prijenosu argumenata funkciji dolazi ako su stvarni i formalni argument različitog tipa.

Naime, stvarni argument je, općenito, izraz. Kad se izračuna njegova vrijednost, taj rezultat ima neki tip.

- Ako taj tip nije isti kao i tip pripadnog formalnog argumenta, dolazi do konverzije.

Pravilo ovisi o tome da li funkcija ima prototip ili ne.

- Ako funkcija nema prototipa, onda se svaki argument tipa char i short konvertira u int, a float u double.
- Ukoliko funkcija ima prototip, onda se svi stvarni argumenti pri pozivu konvertiraju (ako je to potrebno) u tipove deklarirane u prototipu.

# Konverzije kod prijenosa argumenata — primjer

Primjer:

---

```
void f(float);  
...  
f(2.4);
```

---

Ovdje imamo **konverziju** tipova.

- **Stvarni argument** funkcije je **konstanta 2.4 (double)**.
- U **prototipu** funkcije, pripadni **formalni argument** je tipa **float**.
- Dolazi do **konverzije** iz tipa **double** u tip **float** i funkcija radi s **2.4f**.

Usput dolazi i do **gubitka točnosti!**

# Eksplisitne konverzije — cast operator

Vrijednost nekog **izraza** može se **eksplicitno** pretvoriti u željeni tip, tako da

- **ispred** izraza, u **zagradama** navedemo ime **tipa** kojeg želimo.

Sintaksa:

---

```
(tip_podataka) izraz
```

---

Ovdje je:

- **(tip\_podataka)** tzv. **cast** operator, ili operator **eksplicitne konverzije tipa** (**unarni**).

**Prvo** se računa **vrijednost** izraza, a **onda** se radi **konverzija**.

# Eksplicitne konverzije — primjeri

Primjer:

---

```
double x;  
float y;  
...  
x = (double) y;
```

---

**Vrijednost** varijable **y** **eksplicitno** se pretvara u tip **double** (naravno, **točnost** te vrijednosti se **nije** povećala sama od sebe).

**Napomena:** **eksplicitna** konverzija ovdje **nije** potrebna. Ista konverzija se radi po standardnim pravilima.

# Eksplisitne konverzije — primjeri (nastavak)

Primjer:

```
double x;  
int i, j;  
...  
j = ((int) (i + x)) % 2;
```

Ovdje je **eksplicitna** konverzija **nužna**, jer:

- operator **%** djeluje na **cjelobrojne** operande, a
- vrijednost** izraza **i + x** ima tip **double**.

Uočiti **zagrade** oko **izraza** koji se konvertira. One su **nužne**, zbog **prioriteta** operatora (v. malo kasnije).

“**Vanjske**” zagrade **ne trebaju**, osim za **čitljivost**.



## Eksplisitne konverzije — primjeri (nastavak)

Prototip funkcije `sqrt` za drugi korijen iz matematičke biblioteke (zaglavlje `<math.h>`) je:

```
double sqrt(double);
```

Ako je `n` cjelobrojna varijabla tipa `int`, možemo pisati

```
x = sqrt((double) n);
```

za računanje  $x = \sqrt{n}$ . Međutim, ovdje **eksplicitna** konverzija **nije nužna**, zbog pravila o konverziji kod prijenosa argumenata u funkciju. Iz istog razloga **korektno radi i**

```
x = sqrt(2);
```

# Redosljed računanja izraza

Redosljed računanja operacija u nekom izrazu određen je prioritetom pojedinih operatora.

- Svi operatori grupirani su hijerarhijski u grupe, prema svom prioritetu.
- Operatori višeg prioriteta izvršavaju se prije onih s nižim prioritetom.
- Kad imamo više operatora istog prioriteta, redosljed izvršavanja određuje smjer asocijativnosti te grupe operatora.
- Obične zagrade ( ) služe za promjenu redosljeda izvršavanja, tako da se uvijek
  - prvo računa podizraz u zagradama.

# Prioritet operacija

Za **aritmetičke** operatore vrijede **standardna** pravila **prioriteta**:

- **multiplikativni** operatori (**\***, **/**, **%**) imaju **viši** prioritet od **aditivnih** (**+**, **-**).

Operator **pridruživanja** **=** ima **niži** prioritet od **većine** ostalih operatora, zato da **naredba pridruživanja**

---

```
varijabla = izraz;
```

---

(ujedno i izraz) radi onako kako **očekujemo**:

- **prvo** izračunaj **izraz** na **desnoj strani**,
- a **onda** priduži tu vrijednost **objektu** na **lijevoj strani**.

# Prioritet operacija — primjeri

Primjer:

---

$$x = 2 + 4 / 2;$$

---

daje rezultat  $x = 4$ , dok

---

$$x = (2 + 4) / 2;$$

---

daje rezultat  $x = 3$ .

Napomena.

- Unarni operator  $-$  promjene predznaka ima **viši** prioritet od binarnih.

# Asocijativnost operatora

Već smo rekli da **zagrade** koristimo zato da bismo **grupirali** operande oko operatora.

Ako **nema zagrada**, operandi se **grupiraju** oko operatora koji (tog trena) ima **najviši** prioritet.

Kad **više** operatora ima **isti** (trenutno najviši) prioritet,

- **redoslijed** izvršavanja određen je pravilom **asocijativnosti** te **grupe** operatora.

**Asocijativnost** može biti:

- **slijeva nadesno**, oznaka  $L \rightarrow D$  (uobičajeno, kako čitamo),
- **zdesna nalijevo**, oznaka  $D \rightarrow L$  (obratno od čitanja).

## Asocijativnost operatora — primjer

Ako imamo dva operatora **istog** prioriteta, čija je **asocijativnost slijeva nadesno** ( $L \rightarrow D$ ), onda se

operandi **prvo grupiraju** oko **lijevog** operanda.

**Primjer:** **aditivni** operatori imaju uobičajenu asocijativnost  $L \rightarrow D$ , pa je

---

$$a - b + c$$

---

ekvivalentno s

---

$$(a - b) + c$$

---

a **ne** s  $a - (b + c)$ !

Baš **zato** je **asocijativnost** aritmetičkih operatora  $L \rightarrow D$ .

# Trenutna tablica prioriteta operatora

Kategorija	Operatori	Asocijativnost
unarni	+ -	$D \rightarrow L$
aritm. mult.	* / %	$L \rightarrow D$
aritm. adit.	+ -	$L \rightarrow D$
pridruživanje	=	$D \rightarrow L$

Objašnjenje za asocijativnost operatora pridruživanja ( $D \rightarrow L$ ) ide malo kasnije.

Asocijativnost svih unarnih operatora je  $D \rightarrow L$ , zato što se obično pišu ispred operanda (prefiks notacija). Izuzetak su ++, --, koji se mogu pisati i iza operanda (postfiks notacija).

Razmislite zašto to mora biti tako, tj. ispred povlači  $D \rightarrow L$ .

# Operator inkrementiranja

Operator **inkrementiranja** `++`

● **povećava** vrijednost **varijable** za **1**.

Operand **mora** biti **varijabla** (**ne smije** biti **izraz**).

Izraz (naredba)

---

```
x++;
```

---

**ekvivalentan** je izrazu (naredbi)

---

```
x = x + 1;
```

---

Na ovom mjestu možemo koristiti i **prefiks** notaciju **`++x`**, s **istim** značenjem.



# Operator dekrementiranja

Operator dekrementiranja `--`

- smanjuje vrijednost varijable za 1.

Izraz (naredba)

---

```
x--;
```

---

ekvivalentan je izrazu (naredbi)

---

```
x = x - 1;
```

---

Na ovom mjestu možemo koristiti i prefiks notaciju `--x`, s istim značenjem.

# Inkrementiranje i dekrementiranje (nastavak)

Razlika između **prefiks** i **postfiks** notacije ovih operatora pojavljuje se u **složenim** izrazima.

- U **prefiks** notaciji (**++x**, **--x**)
  - **prvo** se **promijeni** vrijednost varijable, a
  - **onda** se ta vrijednost **iskoristi** u složenom izrazu.
- U **postfiks** notaciji (**x++**, **x--**)
  - **prvo** se (trenutna) vrijednost varijable **iskoristi** u složenom izrazu, a
  - **onda** se **promijeni** vrijednost varijable.

## Inkrementiranje i dekrementiranje (nastavak)

Ova dva operatora (u obje forme) vrlo se često koriste za povećanje ili smanjivanje brojača u petljama (na pr. `for`).

---

```
for (brojac = 0; brojac < n; ++brojac) ... ;  
for (brojac = n; brojac > 0; --brojac) ... ;
```

---

U ovakvim primjerima, potpuno je svejedno koju formu operatora koristimo — prefiks ili postfiks.

Inače, treba paziti na razliku između jedne i druge forme, tj. pažljivo izabrati koju formu stvarno želimo.

# Prefiks i postfiks forma — primjeri

## Primjer:

---

```
x = 3;  
y = ++x;    /* daje y = 4, x = 4 */  
y = x++;    /* daje y = 4, x = 5 */
```

---

## Primjer:

---

```
i = 7;  
printf("i = %d\n", --i); /* ispisuje i = 6 */  
printf("i = %d\n", i--); /* ispisuje i = 6 */  
printf("i = %d\n", i);   /* ispisuje i = 5 */
```

---

## Inkrementiranje i dekrementiranje (nastavak)

**Oprez.** Kod složenih izraza, **nema** pravila o tome kad se mijenja vrijednost varijable, obzirom na **računanje cijelog** izraza:

- prije (poslije) računanja **čitavog** izraza ili naredbe,
- **tik prije** (poslije) korištenja **trenutne** vrijednosti pojedine varijable u procesu računanja vrijednosti izraza.

To **nije** opasno ako se **varijabla** na koju djeluje **++** ili **--** pojavljuje samo **jednom** u izrazu ili naredbi.

Međutim, ako se takva **varijabla** javlja **više** puta, rezultat može biti **različit** na različitim **C** prevoditeljima!

Opasni primjeri (v. **KR2**, str. **53–54**):

•  $j = i++ + i++$ ,  $k = ++i + ++i$ ,  $a[i] = i++$ .