

ソフトウェア概論 A/B

-- 引数付き関数 / 条件判定 / 繰り返し / Turtle Graphics --

数学科 栗野 俊一 / 渡辺 俊一

2013/05/10 ソフトウェア概

伝言

私語は慎むように !!

□ 色々なお知らせについて

- 栗野の Web Page に注意する事

<http://edu-gw2.math.cst.nihon-u.ac.jp/~kurino>

□ 廊下側の一列は遅刻者専用です(早く来た人は座らない)

□ 講義開始前に済ませておく事

- PC の電源を入れる
- ネットワークに接続しておく事
- 今日の資料に目を通しておく事

□ 講義前の注意

- 講義前は、栗野は準備で忙しいので TA を捕まえてください

□ やる気のある方へ

- 今日の資料は、すでに上っています
 - ▷ どんどん、先に進んでかまいません

前回(2013/04/26)の復習

□ 前回(2013/04/26)の内容

○ 学習の目標：ソフトウェアの作成 (三つの異なるものを習得する必要がある)

- ▶ [作] 作成方法：どの様にプログラムを作成するか (思考法の習得)
- ▶ [表] 表現方法：どの様にプログラムを表現するか (C 言語の習得)
- ▶ [利] 利用方法：どの様にプログラムを利用するか (操作の習得)

○ 作成方法

- ▶ 順接：したい事をしたい順に並べる (文字列を表示する / 音を鳴らす)
- ▶ 関数：命令列に名前を付け、名前を指定するだけで何度も呼び出せる

○ 表現方法

- ▶ 頭の部分 (`#include ~`)と尾の部分 (`~ return 0;`) はお呪い
- ▶ 取り敢えず、「{」から「}」間に命令を並べる
- ▶ 関数の作り方と呼び出し方
- ▶ `printf` (文字列を表示する) / `s_midi_play` (音の鳴らす)

○ 操作方法

- ▶ コンパイルの仕方 (`cc -c qqqq.c`)
- ▶ リンクの仕方 (`cc -o qqqq.exe qqqq.o`)
- ▶ 実行の仕方 (`qqqq`)
- ▶ `make` と `Makefile`

お知らせ

□ 本日(2013/05/10)の予定

- 引数付き関数を作ってみよう
- PC で Turtle Graphics (亀プログラム) をしてみよう
- 条件判定をしてみよう
- 再帰呼び出しをしてみよう

□ 本日(2013/05/10)の目標

- プログラムの基本ブロックである関数を学ぶ
- 演習
 - ▶ makefile と make
 - ▶ 引数付き関数の使い方と作り方
 - ▶ 亀プログラム / 文字の出力
 - ▶ 条件判定をするプログラム : 状態によって振舞を変更する
 - ▶ 再帰呼び出しをするプログラム : 同じ事を必要なだけ繰り返す
 - ▶ 課題の提出

前回 (2013/04/26) の課題

□ 前回 (2013/04/26) の課題

○ 課題 1:

- ▶ ファイル名 : 20130426-1-QQQQ.c (QQQQ は学生番号)
- ▶ 内容 : 童謡を演奏するプログラムを作成しなさい
- ▶ ファイル形式 : テキストファイル(C 言語プログラムファイル)

○ 課題 2:

- ▶ ファイル名 : 20130426-2-QQQQ.c (QQQQ は学生番号)
- ▶ 内容 : 童謡の歌詞を出力する
- ▶ ファイル形式 : テキストファイル(C 言語プログラムファイル)
- ▶ 可能な限り引数付きの関数で..

本日 (2013/05/10) の課題

□ 本日 (2013/05/10) の課題 (CST Portal のみ)

○ 課題 1:

- ▶ ファイル名 : 20130510-1-QQQQ.c (QQQQ は学生番号)
- ▶ 内容 : 漢字の「回」という文字(にみえる..) 絵を Turtle Graphics で書きなさい
- ▶ ファイル形式 : テキストファイル(C 言語プログラムファイル)

○ 課題 2:

- ▶ ファイル名 : 20130510-2-QQQQ.c (QQQQ は学生番号)
- ▶ 内容 : 引数付き関数で、if 文で条件判断をするプログラムを作成しなさい
- ▶ ファイル形式 : テキストファイル(C 言語プログラムファイル)

○ 課題 3:

- ▶ ファイル名 : 20130510-3-QQQQ.c (QQQQ は学生番号)
- ▶ 内容 : 底辺の長さが指定した文字列の二倍の長さ - 1 の横向のピラミッドを作成するプログラムを作成しなさい
- ▶ ファイル形式 : テキストファイル(C 言語プログラムファイル)
- ▶ 再帰呼び出しを利用する

関数の作り方 (その 1)

□ 関数の作り方(引数のない場合)

- 名前を決める

- ▷ cf. subfunc

- どの部分を関数にするかを決める

- 関数にする部分を取り出し、外に出し、ブロックにする

- ▷ ブロックにするには '{' と '}' で囲めばよい

- ▷ 名前を付ける (cf. void subfunc())

- もともと部分があった所に関数呼び出しを書込む

- ▷ cf. subfunc();

関数呼び出しの挙動

- 関数呼び出しは次のように振舞う
 - 関数呼び出しのある場所から関数の先頭にゆく
 - 関数の中身を実行する
 - 関数呼び出しのある場所の次に戻る
- 関数の引数とは
 - 関数の振舞いを変更するための情報 (パラメータ)
 - ▶ 同じ関数でも引数が異れば異なる振舞いをす
- 引数付きの関数の呼び出し
 - 関数の中の変数に、引数の値が入っている

分割コンパイル

□ C 言語で記述されたプログラムの構造

○ main 関数が必ず必要

- ▶ 他の関数は main 関数から呼び出される

○ 関数の定義

- ▶ ソースファイル (*.c) の中に記述する
- ▶ 同じファイル内である必要はない

□ 分割コンパイル

○ 関数を別のファイルで定義し、個々にコンパイルする事

- ▶ 後でリンクにより一つの実行ファイルにまとめる

make と makefile

- 分割コンパイルは複数のファイル进行处理
 - 作業も面倒だし、間違いも起きやすい
 - ▷ コンパイルの手順を記述してコンピュータにやらせちゃおう
- **makefile**
 - コンパイルの手順などを記述したファイル
- **make**
 - **makefile** を読んで、コンパイルを自動的に行ってくれる

ファイルの入手とインストール

□ ファイルのダウンロード

- 次の本日 (2013/05/10) のページからファイルをダウンロードする

<http://edu-gw2.math.cst.nihon-u.ac.jp/~kurino/2013/soft/2013/05/10/2013/05/10.html>

- ダウンロードするファイル

▶ 2013/05/10.zip

- 展開して出て来た、三つのフォルダを「c:\usr\c」に移動する事

□ ファイルをダウンロードしたら次の作業を行う

- コマンドプロンプトを開く

- 「cd c:\usr\c」とする

- 「mingwenv」とする

- 「cd 2013/05/10\opengl」とする

- 「make」でコンパイル、リンク

- 「make test」で実行して、絵が出れよう

▶ マウスでクリックすると回転するので試してみよう

Turtle Graphics (亀プログラム)

□ おまじない

- `#include "s_turtle.h"` を冒頭にいれる

□ 「亀」の操り方

- 「亀」は、最初の状態では

- ▶ 画面の真中にいます
- ▶ 上を向いています

- 「亀」への命令は次の三つ

- ▶ `s_turtle_move();` : 現在の位置に足跡を残し、現在の方向に一步進みます
- ▶ `s_turtle_jump();` : 現在の位置に足跡を残さず、現在の方向に一步進みます
- ▶ `s_turtle_turn();` : 現在の方向を時計回りに 45 度変更します

引数付き関数の作り方

□ 引数とは

○ 関数に与える事により、関数にその引数に対応した挙動をさせるもの

- ▶ 引数付き関数の定義：引数の値によって挙動が変わる
- ▶ 引数付き関数の利用：指定したい挙動をさせるための値を指定する
- ▶ cf. 三角関数：引数の角度によって異なる値を返す

□ 引数付き関数の作り方

○ 似ている二つ関数を一つの引数付き関数にまとめる

- ▶ 関数の本体の部分を、同じ部分と違う部分に分ける
- ▶ 違う部分は「変数」に置き換えて、一つの関数定義にまとめる
- ▶ 関数の仮引数の所に、「変数」を追加する
- ▶ 呼出す側は、実引数に、「違っていた部分の内容」を指定する

条件分岐

□ 引数の内容によって振舞いを「大幅」に変更したい

○ if 文と strcmp 関数を利用して対応できる

▶ strcmp 関数 : 二つの文字列を比較する

○ if (!strcmp (A, B)) { X } else { Y }

▶ A と B が同じなら X を、そうでなければ Y を行う

○ 「else if」を使うと更に複数の命令が選べる

▶ if (C1) { P1 } else if (C2) { P2 } .. else { Pn }

▶ C1 の時 P1、そうでなく C2 の時は P2 .. いずれでもない Pn

○ おまじない

▶ #include <string.h>

○ strncmp (A, B, N);

▶ A と B の先頭の N 文字だけを比較する

▶ !strncmp ("abc", "abz", 3); : 等しくない

▶ !strncmp ("abc", "abz", 2); : 等しい

再帰呼び出し

□ 文字列を順番にみてゆく

- 「"abc" + 1」は「"bc"」と同じ振舞いをする

 - ▶ どういう仕組みかは今回は説明しない

- 次々と 1 を加えれば、どんどん短かくなる

 - ▶ 最も短くなったかは、空文字(" ")と比較すれば判定できる

□ 再帰呼び出し

- 普通の関数は、別の関数を呼出す事ができた

 - ▶ 「自分の中」で「自分自身」を呼出す事ができる !! : 再帰呼び出し

□ 再帰呼び出しと帰納法

- 再帰呼び出しは、帰納法の考え方で問題を解く場合に利用できる

 - ▶ 再帰呼び出しが上手く行く事は、帰納法で証明できる (数学との関係)

- 再帰呼び出しをする場合は次の二点が重要 (帰納法と同じ)

 - ▶ 最も小さい場合 (ここでは、文字列が "" の場合) には終了する

 - ▶ そうでない時は、再帰呼び出しするが、その時には文字列を短くする

再帰呼び出しの考え方

□ 目標

- 「全部」をやりたい

- ▶ でも一挙にはできない

□ 対策

- そこで問題を二つに分ける

- ▶ 扱いやすい一部分：これは、そのまま対処してしまう

- ▶ 残り全部：(残り)「全部」なので、再帰呼び出しする

□ 注意点

- 「全部」が空っぽの時に忘れずに処理する

三つの基本制御構造と万能性

□ 三つの基本制御構造

○ f を関数, A, B を命令, $p(x)$ を条件とする時、次の三つの基本構造がある

○ [順接] $f() \{ A B \}$

▷ f は A をしてから B をする

○ [分岐] $f(x) \{ \text{if} (p(x)) \{ A \} \text{else} \{ B \} \}$

▷ f は $p(x)$ が成立すれば A そうでなければ B をする

○ [繰返] $f(x) \{ \text{if} (p(x)) \{ A f(x') \} \text{else} \{ \} \}$

▷ f は $p(x)$ が成立する限り A を行う

▷ x' は x から計算される

□ 万能性

○ 任意のプログラムこの三つの基本制御構造で構成可能

▷ 「三つの基本制御構造」を憶えればあとは組み合わせを考えるだけ !!