

ソフトウェア概論 A/B

-- データ構造 1 : 構造体/配列 --

数学科 栗野 俊一 / 渡辺 俊一

2016/10/14 ソフトウェア概

伝言

私語は慎むように !!

- 出席パスワード : 20161014
- 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>
- 廊下側の一行は遅刻者専用です(早く来た人は座らない)
- 講義開始前に済ませておく事
 - PC の電源を入れておく
 - ネットワークに接続しておく
 - 今日の資料に目を通しておく
- 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(2016/10/07)の内容

- 条件の正体：条件式 \rightarrow 整数値を取る式
 - 条件の判断：0 の時は偽 / それ以外の値は真
 - 条件式の値：偽を表す時は 0 になり、それ以外は 1 の値を取る
 - 論理演算子
 - ▷ &&：論理積 (両方真[0以外] の時のみ真[1])、それ以外は偽[0]
 - ▷ ||：論理和 (どちらか一方でも真[0以外]なら真[1])、それ以外は偽[0]
 - ▷ !：否定 (真の時は偽、偽の時は真 / 条件を反転する)

お知らせ

□ 本日の予定

○ データ構造 (1)

▶ 構造体と配列

○ スカッシュゲーム (3)

□ 本日の目標

○ 演習

▶ 課題の提出

前回 (2016/10/07) の課題

□ 前回 (2016/10/07) の課題

○ 課題 20161007-01:

▶ ファイル名 : 20161007-01-QQQQ.c (QQQQ は学生番号)

▶ 内容 : 三つの整数の比較(if 構文版)

○ 課題 20161007-02

▶ ファイル名 : 20161007-02-QQQQ.c (QQQQ は学生番号)

▶ 内容 : 三つの整数の比較(論理積版)

○ 課題 20161007-03:

▶ ファイル名 : 20161007-03-QQQQ.c (QQQQ は学生番号)

▶ 内容 : 真偽表

○ 課題 20161007-04

▶ ファイル名 : 20161007-04-QQQQ.c (QQQQ は学生番号)

▶ 内容 : ド・モルガン

□ ※

○ ファイル形式は、いずれもテキストファイル(C 言語プログラムファイル)

○ 20161007-03 / 20161007-04 は今週(2016/10/14)に回す

本日の課題 (2016/10/14)

□ 本日 (2016/10/14) の課題

○ 課題 20161007-03:

- ▶ ファイル名 : 20161007-03-QQQQ.c (QQQQ は学生番号)
- ▶ 内容 : 真偽表

○ 課題 20161007-04

- ▶ ファイル名 : 20161007-04-QQQQ.c (QQQQ は学生番号)
- ▶ 内容 : ド・モルガン

○ 課題 20161014-01:

- ▶ ファイル名 : 20161014-01-QQQQ.c (QQQQ は学生番号)
- ▶ 内容 : 極座標で表現されている点 Q から、それと原点に対して対称な点 R を求める

○ 課題 20161014-02:

- ▶ ファイル名 : 20161014-02-QQQQ.c (QQQQ は学生番号)
- ▶ 内容 : 構造体を利用し、平行移動を行う関数を作成する

○ 課題 20161014-03:

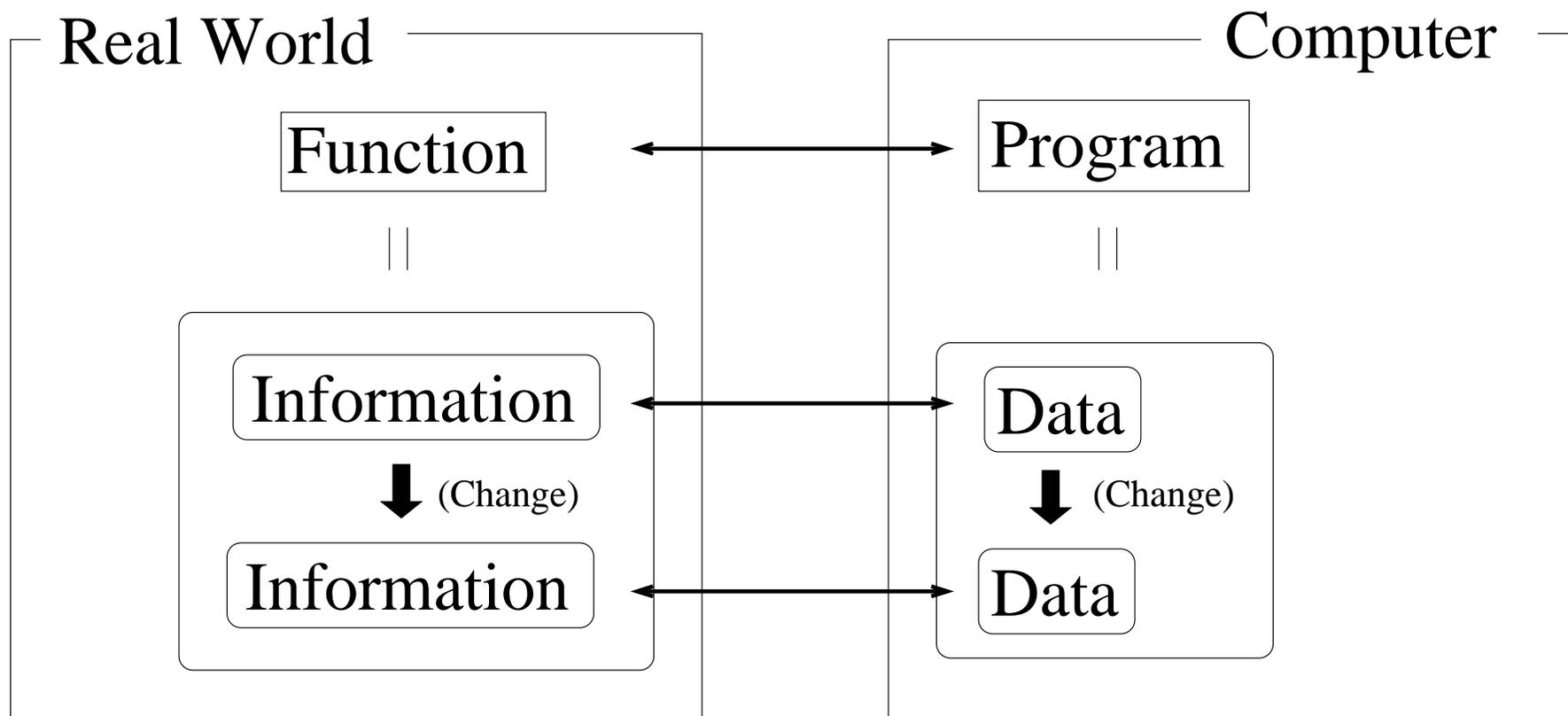
- ▶ ファイル名 : 20161014-03-QQQQ.c (QQQQ は学生番号)
- ▶ 内容 : 3次元ベクトルの差の計算

□ ※

- ファイル形式は、いずれもテキストファイル(C言語プログラムファイル)

「情報」を経由した「機能」の実現

- 「現実(Real World)」と「計算機(Computer)」の関係



- 機能の実現例

- 銀行口座 [001]

- ▶ データ間の対応 : Information → 残高 / Data → 整数値
- ▶ 操作の対応 : 10 万円振り込む / 100000 を加える
- ▶ 機能の対応 : 給料の振込 / 足し算

○ コーディング : 「情報(集合)」を「データ(数値)」に対応付ける事

データ構造

□「プログラム」による「機能」の実現

- プログラム: 「データ(数値)」の「処理(変更)」*しか* できない
- 機能: 「情報」の「操作」によって実現される
 - ▶ どこでか「データ」と「情報」の *対応* が必要
 - ▶ 例: 文字 (ASCII Code): 文字コード(数値) と 文字(情報)の対応を行う[002]

□「情報」を「データ」の形にする

○「データ」による「情報」の「表現」を考える[003]

- ▶ 例 1: 平面上の点を「(x, y):直交座標系の座標」で表現
- ▶ 例 2: 平面上の点を「(r, a):極座標系の距離と角度」で表現

○「表現」が異れば、同じ「機能(操作)」を実現する場合でも、「プログラム(処理)」が異なる

- ▶ 例: 点 P と原点対象な位置にある点 Q を求める「機能」の実現 (例 1 と例 2 で「処理」が異なる)

○「点」を表現するには、「二つの実数値の『対』」が必要

- ▶ 「点」には、『対』という「構造をもっている」と考えられる
- ▶ 注意: ただ「『対』という『形』」だけでは意味がない、「操作」まで含めて考える必要がある

□データ構造とは

○「構造を持つデータ」と「それを作る要素」の「関係」の事

- ▶ 「既存のデータ表現」から、「新しいデータ表現」を作る方法にもなっている

「点」のデータの構造の例

□ 平面上の点を扱う事を考える

○ x 座標と y 座標の組で「点」を表現

▶ 点 p1 の x, y 座標をそれぞれ p1x, p1y で表現してみる

○ 点の表示や、距離などは、普通に扱える [005]

○ 「点」そのものを操作する事を考えると..

▶ x 軸, y 軸, 原点に対象な点 .. [003,006]

▶ 特に関数にすると辛い [007,008]

□ 「点」を表すもの(データ構造)を考える

○ 構造体：複数のデータをまとめて扱うようにする仕組[009]

○ struct { 中身 };

▶ 毎回書くのは面倒なので、名前を付けてしまう typedef

○ 構造体の中身は、色々な型を並べる事ができる[010]

配列

□ 配列

- 同じデータが並んだ物を表現する仕組

 - ▶ 例: `double a0,a1,a2 -> double a[3]`

- 配列名 : データの並びが入る変数の代表名

 - ▶ 添字「`[+ 整数値]`」を付けて、要素が参照できる

- 配列の宣言

 - ▶ 配列を利用する(宣言する)場合は、「`配列名[サイズ]`」の形にする

 - ▶ サイズ個数の変数がまとめて用意される

 - ▶ 参照する場合は `0 ~ サイズ-1` まで

 - ▶ 例: `int ary[10];` とすると `ary[0] ~ ary[9]` が使える

データ構造とプログラム

- データ構造とプログラム構造は対応している
 - 基本プログラム構造：順接, 繰返し, 条件分岐
 - データ構造：構造体, 配列, 共用体(後述)
- データ指向
 - データ型をきちんと考えると、プログラムが自動的にできる
 - ▶ まず、データ型をきっちりと考える
- オブジェクト指向
 - 更にデータ型とその型に対するプログラムをまとめて扱う仕組(class 概念)を持つ
 - ▶ 今回は言葉だけ紹介 (C++ 言語や java では中心概念)