

ソフトウェア概論 A/B

-- データ構造 (2) --

(配列とその応用)

数学科 栗野 俊一 / 渡辺 俊一

講義内容の静止画・動画での撮影、及び SNS 等への転載を固く禁じます

2021/11/12 ソフトウェア概

伝言

私語は慎むように !!

- 出席パスワード : 20211112
- 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

前回の内容

ソフトウェア概論 A/B (2021/11/12)

前回の内容

講義内容の静止画・動画での撮影、及び SNS 等への転載を固く禁じます

前回の内容

□ 前回の内容

○ データ構造 (1)

▶ コーディング : 数値で情報を扱う原理

本日(2021/11/12)の予定

ソフトウェア概論 A/B (2021/11/12)

本日(2021/11/12)の予定

講義内容の静止画・動画での撮影、及び SNS 等への転載を固く禁じます

本日(2021/11/12)の予定

□ 本日(2021/11/12)の予定

○ 講義: データ構造 (2)

▶ 配列とその応用

□ 本日の目標

○ 演習

▶ 課題の提出

課題

ソフトウェア概論 A/B (2021/11/12)

課題

講義内容の静止画・動画での撮影、及び SNS 等への転載を固く禁じます

今週 (2021/11/12) の課題

□ 今週 (2021/11/12) の課題

○ 課題 20211112-01:

- ▶ ファイル名 : 20211112-01-QQQQ.c (QQQQ は学生番号)
- ▶ 内容 : 複素数型の四則

○ 課題 20211112-02:

- ▶ ファイル名 : 20211112-02-QQQQ.c (QQQQ は学生番号)
- ▶ 内容 : 二次元行列の和、差、積

○ 課題 20211112-03:

- ▶ ファイル名 : 20211112-03-QQQQ.c (QQQQ は学生番号)
- ▶ 内容 : 配列を使って 5 個の数を入力し、その 5 倍と $1/2$ を出す

○ ※ 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)

先週 (2021/11/05) の課題

□ 先週 (2021/11/05) の課題

○ 課題 20211105-01:

- ▶ ファイル名 : 20211105-01-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 20211105-02:

- ▶ ファイル名 : 20211105-02-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 20211105-03:

- ▶ ファイル名 : 20211105-03-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)

情報の表現 (再)

ソフトウェア概論 A/B (2021/11/12)

情報の表現 (再)

講義内容の静止画・動画での撮影、及び SNS 等への転載を固く禁じます

情報の表現 (再)

□「情報」の「表現」方法

- コンピュータは、「数値」の「計算」しかできない
- 現実には、「様々な情報」の「処理」がしたい
 - ▶ この二つのギャップを埋めるのは何か？

□ 情報を巡る、三つの「形態」

- 情報：「現実」世界での「何か(例:音)」
 - ▶ Input(入力)：「情報」を「データ」に変換する
 - ▶ Output(出力)：「データ」を「情報」に変換する
 - ▶ I/O：ハードウェア (音:マイク/スピーカ) によって実現
- データ：「コンピュータ」内での「情報」の表現(例:正弦波)
 - ▶ Encode(符号化)：「データ」を「数値」に変換する
 - ▶ Decode(解釈)：「情報」を「データ」に変換する
 - ▶ コーディング規則：ソフトウェア(プログラム)によって実現
- 数値：「コンピュータ」が直接扱える形 (数値)
 - ▶ 「計算」する事ができる
 - ▶ 計算：コンピュータ自身の基本的な機能によって実現

情報の処理

□ 情報処理の目的

- 「現実」世界での「何か(例:音)」を「操作」したい

- ▶ 機能 (Function) : 情報を操作する能力

□ 情報処理の流れ

- 情報(Information)は、入力(Input)され、データ(Data)になる
- データ(Data)は、符号化(Encode)され、数値(Number)になる
- 数値(Number)は、計算(Cluculus)され、別の数値になる
- 別の数値は、解釈(Decode)され、別のデータになる
- 別のデータは、出力(Output)され、別の情報になる

□ 同型構造

- 情報とデータは I/O により「同型構造」を持つ

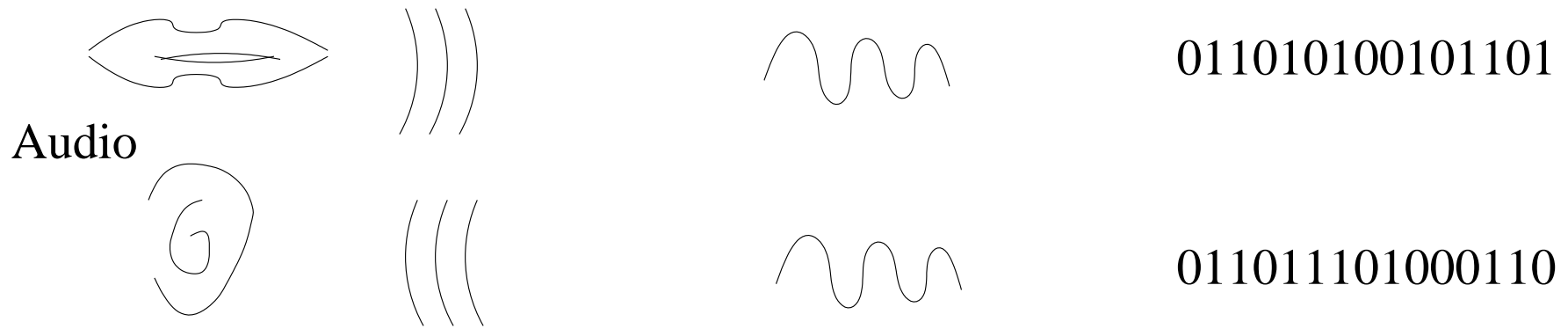
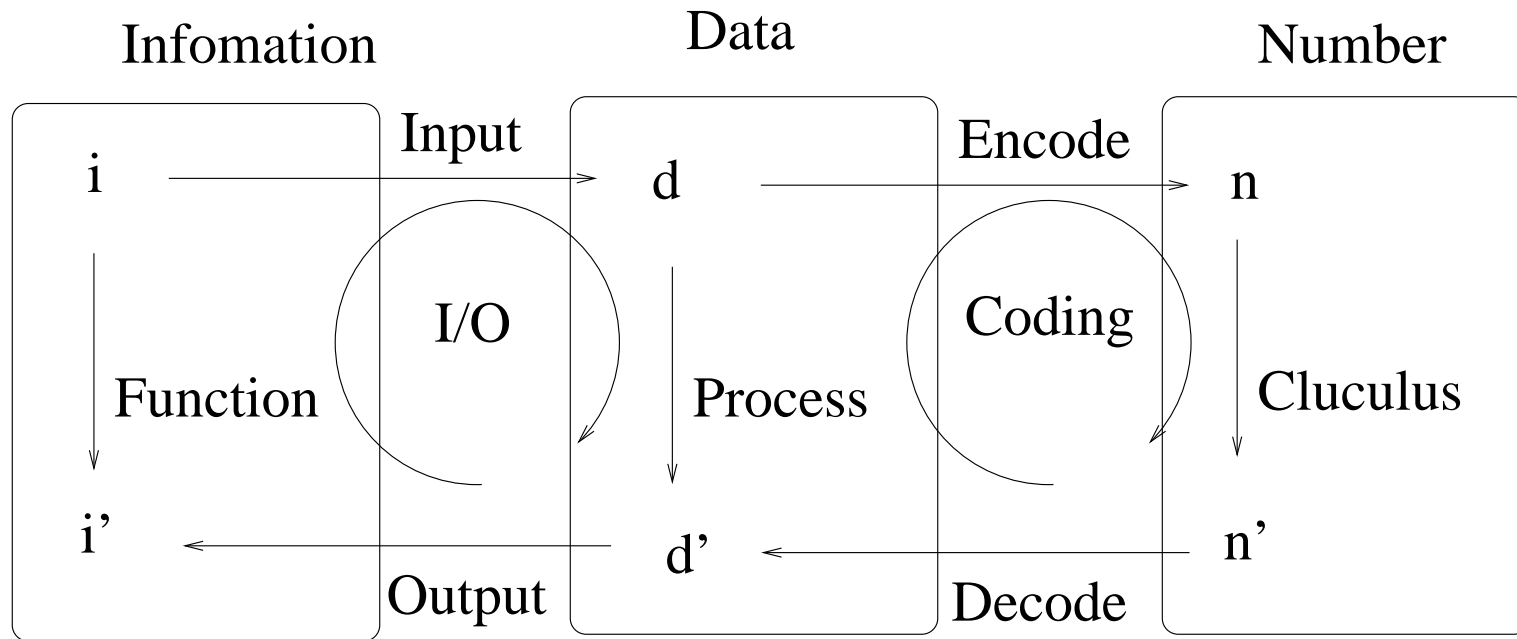
- ▶ 対応は「単射」でなければならない (データの部分集合と全単射 cf. ASCII Code)

- データと数値は Coding により「同型構造」を持つ

- ▶ 同型構造によって、機能(Function)は、処理(Process)を経由して計算(Cluculus)される

- ▶ これらは「可換」になっている

情報の処理の構造図



コーディングの仕組み

□ コーディングの仕組み

○ 基本は「直積」(既存の情報の組み合わせ)で行う

- ▶ 例 1: 平面上の「点」の表現 → 「座標」=「数値の二つ組(x,y)」で表現
- ▶ 例 2: 有理数の表現 → 「分母・分子」=「数値の二つ組 p/q」で表現
- ▶ 直積は、空間を拡大する

○ 「制約」で、「同型」にする

- ▶ 無意味な組み合わせ(中への対応)や、重複(一対一でない)はプログラムで処理
- ▶ 例 1: 有理数で 3/0 に対応するものはない (エラー / 例外処理)
- ▶ 例 2: 有理数で 3/6 と 1/2 は同じ物に対応 (同値類 / 正規化)

□ C 言語でのコーディング

○ データの表現

- ▶ 直積: 構造体
- ▶ 制約: 正規化のプログラムを作成する

○ 機能の実現

- ▶ 「計算(数値の操作)」によって、「機能」を実現するプログラムを作る

構造体 (再)

ソフトウェア概論 A/B (2021/11/12)

構造体 (再)

講義内容の静止画・動画での撮影、及び SNS 等への転載を固く禁じます

構造体 (再)

□ 型

○ 「空間」の名前

▶ 集合(どんな要素が含まれているか..) と機能(どんな演算ができるか..) からなる

○ 基本型

▶ 予め C 言語で、定義されており、始めから利用できる型 (int, double, etc..)

○ 導出型

▶ プログラマが作成する型 (集合の定義と、機能は自分で実装する..)

○ typedef : 新しい型に名前をつける事ができる => 変数の宣言と、代入が可能になる

▶ 構文 : typedef 型 新しい型名;

▶ 例 1 : typedef int myInt; myInt を int で定義

▶ 例 2 : typedef struct { int x; int y } Point;

□ 構造体

○ 複数の既存の型から、その直積となる新しい型を作る

▶ 例1 : int x と int y の組み合わせ

▶ struct { int x; int y; }; ≡ { <x,y> | x:int, y:int }

▶ struct {int x;int y} v; // Point v;

▶ v ≡ <p,q>, v.x ≡ p, v.y ≡ q

▶ 例 2 : 三次元 (int x, int y, int z) の場合

▶ struct { int x; int y; int z; };

配列

ソフトウェア概論 A/B (2021/11/12)

配列

講義内容の静止画・動画での撮影、及び SNS 等への転載を固く禁じます

配列

□ 配列

- 同じデータが並んだ物を表現する仕組み

 - ▶ 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

配列プログラミング

ソフトウェア概論 A/B (2021/11/12)

配列プログラミング

講義内容の静止画・動画での撮影、及び SNS 等への転載を固く禁じます

配列プログラミング (集合操作)

□ 配列 vs 集合

- 配列は、複数の同じ型の変数(配列の要素)をまとめたもの
 - ▶ 個々の要素は、同じ型の値を保持する
 - ▶ 一つの配列(が保持する値の集まり) は、その型の「集合」を表す

□ 集合操作

- 配列の要素(複数)への操作を「繰返し」で表現する
- 「集合全体への操作」が、「個々の要素の操作の繰返し」になる

□ <注意>

- 配列は、集合のように要素数が変化したりはしない
- 配列の異なる要素(変数)が同じ値を持つ事もある

データ構造(配列)の応用

□ 配列

- 同じ種類の物が複数組み合わされた物 (同じでないといけない)

- ▶ <-> 構造体 : 異なる種類の物が複数組み合わされた物 (同じ種類でもよい)

□ 配列使い方(その一)

- 同じ種類がまとまっている物

- ▶ -> 集合を表現している

- ▶ 「集合」を表現する場合は、配列の方が良い

- 「集合の操作」は「要素の操作の繰返し」になる事が多い

- ▶ 「繰返し」と「配列」は相性がよい (for 文)

□ 配列使い方(その二)

- 「集合」から、「集計」を行う

- ▶ 全体の情報を集約して一つのデータ書き換える作業

- ▶ 例 : 総和、平均、最大値、最小値..

多次元の配列

ソフトウェア概論 A/B (2021/11/12)

多次元の配列

講義内容の静止画・動画での撮影、及び SNS 等への転載を固く禁じます

多次元の配列

□ 多次元の配列

- 配列の配列が作れる：多次元配列

- [例]

 - ▷ `int d[3][4]; /* 二次元 3 × 4 の 12 個の要素を持つ配列 */`

- 次元は幾つでも増やす事ができる

 - ▷ `int t[3][4][5]; /* 三次元配列 */`

□ データ構造の利用

- データ構造を利用する事により、様々な機能がより簡単に表現できる

おしまい

ソフトウェア概論 A/B (2021/11/12)

おしまい

講義内容の静止画・動画での撮影、及び SNS 等への転載を固く禁じます