

# Алгоритмизация и программирование

Программирование на C/C++  
(ч.2 – циклы и массивы)



```
#include <stdio.h>
int main(void)
{
    printf("Hello, World!\n");
    return 0;
}
```

# C/C++

Беркунский Е.Ю., кафедра ИУСТ, НУК  
eugeny.berkunsky@gmail.com  
<http://www.berkut.mk.ua>

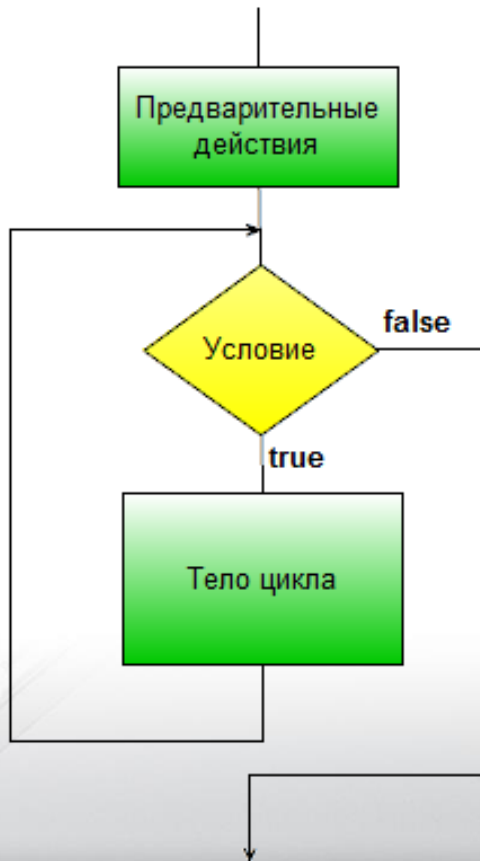
# Циклы в C/C++

- Цикл — многократное прохождение по одному и тому же коду программы.
- Циклы необходимы программисту для многократного выполнения одного и того же кода, пока истинно какое-то условие.
- Если условие всегда истинно, то такой цикл называется бесконечным, у такого цикла нет точки выхода.

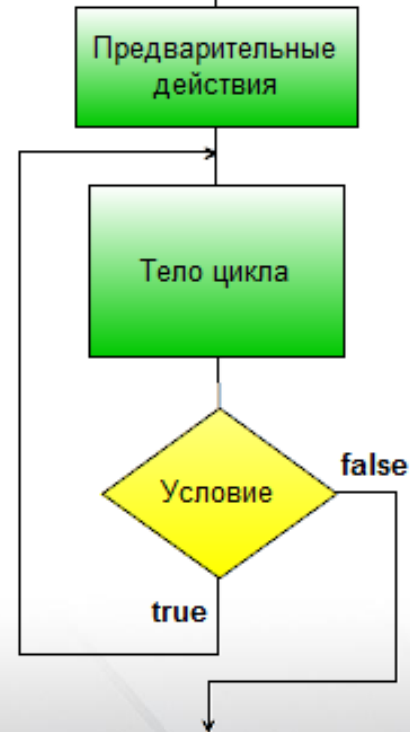
# ЦИКЛЫ В С/С++

- Без блок-схем не обойтись 😊

## while



## do while



# Циклы в C/C++

В C/C++ есть три вида циклов:

- `while` – цикл с предусловием
- `do ... while` – цикл с постусловием
- `for` – цикл с параметром



# Цикл `while`

Оператор цикла `while` или цикл `while` - цикл, повторяющий одно и то же действие, пока условие продолжения цикла `while` остаётся ИСТИННЫМ.

```
// форма записи цикла while
while (/*условие продолжения цикла while*/)
{
    /*блок операторов*/;
    /*управление условием*/;
}
```

# Цикл `while`

## Пример использования `while`

```
// Пока скорость движения автомобиля меньше 60 км/ч,  
// продолжать наращивать скорость.  
int speed = 5; // начальная скорость автомобиля  
while ( speed < 60 ) // заголовок цикла while  
{  
    speed += 10; // тело цикла  
}
```

# Цикл **do ... while**

- Цикл **do while** отличается от цикла **while** тем, что в **do while** сначала выполняется тело цикла, а затем проверяется условие продолжения цикла.
- Цикл **do while** называют циклом с постусловием.
- Таким образом, если условие **do while** заведомо ложное, то хотя бы один раз блок операторов в теле цикла **do while** выполнится.

[Блок-схема](#)

# Цикл do ... while

Оператор цикла `while` или цикл `while` - цикл, повторяющий одно и то же действие, пока условие продолжения цикла `while` остаётся **ИСТИННЫМ**.

```
// форма записи оператора цикла do while:  
do // начало цикла do while  
{  
    /*блок операторов*/;  
} while (/*условие выполнения цикла*/);  
// конец цикла do while
```



# Цикл do ... while

```
#include <iostream>
#include <ctime>
using namespace std;

int main()
{
    srand(time(0));
    int balance = 8; // баланс
    do // начало цикла do while
    {
        cout << "balance = " << balance << endl;
        int removal = rand() % 3;
        cout << "removal = " << removal << endl;
        balance -= removal;
    }
    while ( balance > 0 ); // конец цикла do while
    return 0;
}
```

# Цикл for

// форма записи оператора цикла for:

```
for ( /*выражение1*/; /*выражение2*/; /*выражение3*/ )  
{  
    /*один оператор или блок операторов*/;  
}
```

**Выражение 1** - объявление (и) или инициализация, ранее объявленной, переменной-счетчика, которая будет отвечать за истинность условия в цикле

```
int counter = 0;
```

```
counter = 9;
```

```
int counter;
```

# Цикл for

// форма записи оператора цикла for:

```
for ( /*выражение1*/; /*выражение2*/; /*выражение3*/ )  
{  
    /*один оператор или блок операторов*/;  
}
```

**Выражение 2** - это условие продолжения цикла for, оно проверяется на истинность.

```
counter < 10; // условие истинно пока count меньше 10
```

# Цикл for

// форма записи оператора цикла for:

```
for ( /*выражение1*/; /*выражение2*/; /*выражение3*/ )  
{  
    /*один оператор или блок операторов*/;  
}
```

**Выражение 3** изменяет значение переменной-счетчика. Без него цикл считается бесконечным, так как изменение содержимого переменной count выполняться не будет, и если изначально условие было истинным, то цикл будет бесконечным, иначе программа даже не войдет в цикл.

```
counter++ //
```

# Цикл for

```
for ( int counter = 0; counter < 15; counter++)  
// выполняется приращение переменной counter  
// с шагом 1 от 0 до 15
```

Шаг в цикле for может быть отличным от единицы,  
а точнее, любым целым(!) числом





# Демонстрація



# Одномерные массивы в C++

- Одномерный массив — массив, с одним параметром, характеризующим количество элементов одномерного массива.
- Фактически одномерный массив — это массив, у которого может быть только одна строка, и n-е количество столбцов.
- Столбцы в одномерном массиве — это элементы массива.
- На рисунке показана структура целочисленного одномерного массива **a**.
- Размер этого массива — 16 ячеек.

5	-12	-12	9	10	0	-9	-12	-1	23	65	64	11	43	39	-15
a[0]	a[1]	a[2]	a[3]	a[4]	a[5]	a[6]	a[7]	a[8]	a[9]	a[10]	a[11]	a[12]	a[13]	a[14]	a[15]

# Одномерные массивы в C++

5	-12	-12	9	10	0	-9	-12	-1	23	65	64	11	43	39	-15
a[0]	a[1]	a[2]	a[3]	a[4]	a[5]	a[6]	a[7]	a[8]	a[9]	a[10]	a[11]	a[12]	a[13]	a[14]	a[15]

- Заметьте, что максимальный индекс одномерного массива **a** равен 15, но размер массива 16 ячеек, потому что нумерация ячеек массива всегда начинается с 0.
- Индекс ячейки – это целое неотрицательное число, по которому можно обращаться к каждой ячейке массива и выполнять какие-либо действия над ней (ячейкой).

```
//синтаксис объявления одномерного массива в C++:  
/*тип данных*/ /*имя массива*/[/*размерность*/];  
//пример объявления одномерного массива, изображенного на рисунке  
int a[16];
```



# Одномерные массивы в C++

```
//синтаксис объявления одномерного массива в C++:  
/*тип данных*/ /*имя массива*/[/*размерность*/];  
//пример объявления одномерного массива, изображенного на рисунке  
int a[16];
```

- Всегда сразу после имени массива идут квадратные скобки, в которых задаётся размер одномерного массива, этим массив и отличается от всех остальных переменных.

```
//ещё один способ объявления одномерных массивов  
int mas[10], a[16];
```

- Объявлены два одномерных массива **mas** и **a** размерами 10 и 16 соответственно.
- При таком способе объявления все массивы будут иметь одинаковый тип данных, в нашем случае - **int**.

# Одномерные массивы в C++

```
// массивы могут быть инициализированы при объявлении:  
int a[10] = { 5, -12, -12, 9, 10, 0, -9, -12, -1, 7};
```

- Инициализация одномерного массива выполняется в фигурных скобках после знака **равно**, каждый элемент массива отделяется от предыдущего запятой.

```
int a[] = { 5, -12, -12, 9, 10, 0, -9, -12, -1, 7};
```

- В данном случае компилятор сам определит размер одномерного массива.
- Размер массива можно не указывать только при его инициализации, при обычном объявлении массива обязательно нужно указывать размер массива.

Рассмотрим пример программы:

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main()
{
    cout << "obrabotka massiva" << endl;
    int array1[16] = { 5, -12, -12, 9, 10, 0, -9,
                     -12, -1, 23, 65, 64, 11, 43, 39, -15 };
    cout << "index" << "\t\t" << "element massiva" << endl;
    for (int counter = 0; counter < 16; counter++)
    {
        cout << "array1[" << counter << "]" << "\t\t"
             << array1[counter] << endl;
    }
    return 0;
}
```

# Двумерные массивы в C++

- Фактически двумерный массив — это одномерный массив одномерных массивов.
- Структура двумерного массива, с именем  $a$ , размером  $m$  на  $n$  показана ниже

$a[0][0]$	$a[0][1]$	$a[0][2]$	$a[0][3]$	...	$a[0][n]$
$a[1][0]$	$a[1][1]$	$a[1][2]$	$a[1][3]$	...	$a[1][n]$
$a[2][0]$	$a[2][1]$	$a[2][2]$	$a[2][3]$	...	$a[2][n]$
...	...	...	...	...	...
$a[m][0]$	$a[m][1]$	$a[m][2]$	$a[m][3]$	...	$a[m][n]$

# Двумерные массивы в C++

```
// синтаксис объявления двумерного массива  
/*тип данных*/ /*имя массива*/ [/*к-во  
строк*/] [/*количество столбцов*/];
```

В объявлении двумерного массива, также как и в объявлении одномерного массива, нужно указать:

- тип данных;
- имя массива.

После чего, в первых квадратных скобках указывается количество строк двумерного массива, во вторых квадратных скобках — количество столбцов двумерного массива. Двумерный массив визуально отличается от одномерного второй парой квадратных скобок.

# Двумерные массивы в C++

```
// пример объявления двумерного массива:  
int a[5][3];
```

- `a` - имя целочисленного массива
- число в первых квадратных скобках указывает количество строк двумерного массива, в данном случае их 5;
- число во вторых квадратных скобках указывает количество столбцов двумерного массива, в данном случае их 3.

# Двумерные массивы в C++

```
// инициализация двумерного массива:  
int a[5][3] = { {4, 7, 8}, {9, 66, -1}, {5, -5, 0},  
               {3, -3, 30}, {1, 1, 1} };
```

- В данном массиве 5 строк, 3 столбца.
- После знака «присвоить» ставятся общие фигурные скобки, внутри которых ставится столько пар фигурных скобок, сколько должно быть строк в двумерном массиве, причём эти скобки разделяются запятыми.
- В каждой паре фигурных скобок записывать через запятую элементы двумерного массива.

# Двумерные массивы в C++

- Так как в массиве пять строк, то и внутренних пар скобок тоже пять.
- Во внутренних скобках записаны по три элемента, так как количество столбцов — три.
- Графически наш массив будет выглядеть, как двумерная таблица

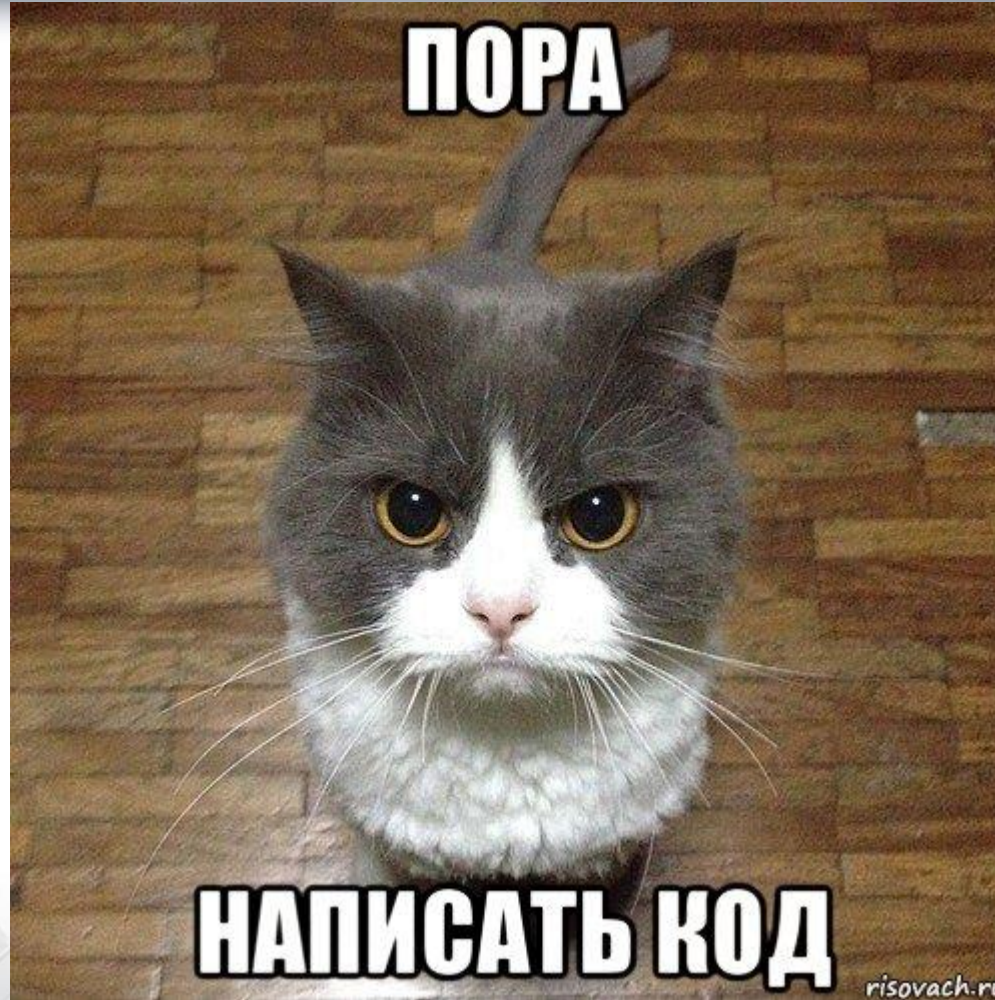
4 a[0][0]	7 [0][1]	8 [0][2]
9 a[1][0]	66 [1][1]	-1 [1][2]
5 a[2][0]	-5 [2][1]	0 [2][2]
3 a[3][0]	-3 [3][1]	30 [3][2]
1 a[4][0]	1 [4][1]	1 [4][2]





НАЦІОНАЛЬНИЙ  
УНІВЕРСИТЕТ  
КОРАБЛЕБУДУВАННЯ  
ІМЕНІ АДМІРАЛА МАКАРОВА

# Демонстрація





НАЦІОНАЛЬНИЙ  
УНІВЕРСИТЕТ  
КОРАБЛЕБУДУВАННЯ  
ІМЕНІ АДМІРАЛА МАКАРОВА



# Алгоритмизация и программирование

Программирование на C/C++  
(ч.2 – циклы и массивы)



```
#include <stdio.h>
int main(void)
{
    printf("Hello, World!\n");
    return 0;
}
```

## C/C++

Беркунский Е.Ю., кафедра ИУСТ, НУК  
eugeny.berkunsky@gmail.com  
<http://www.berkut.mk.ua>