

Kapitel 6

Logik und Operatoren

Es ist aber der Zweck der Logik, nicht zu verwickeln, sondern aufzulösen, nicht verdeckt, sondern augenscheinlich etwas vorzutragen.

(Immanuel Kant)

6.1 Boolesche Algebra

Aussagelogik

- **Aussagelogik:** Teil der Logik, in dem Eigenschaften von Aussagen, die mittels Aussagenverknüpfungen aus anderen Aussagen entstehen, untersucht werden
- Begriff der Aussage wird **nicht** inhaltlich untersucht \rightarrow Prädikat
- Jede Aussage hat einen Wahrheitswert

Grundsätze

- Prinzip der **Zweiwertigkeit:** Jede Aussage hat entweder den Wert „wahr“ oder den Wert „falsch“
- Satz vom **ausgeschlossenen Dritten** (*tertium non datur*): Jede Aussage ist immer entweder wahr oder falsch
- Satz vom **ausgeschlossenen Widerspruch:** Keine Aussage ist zugleich wahr und falsch.

Prinzip der Extensionalität

Der Wahrheitswert einer Aussageverknüpfung hängt ausschließlich von den Wahrheitswerten ihrer Bestandteile ab.

- **Zuordnung:**

- wahre Aussagen $\Rightarrow t$ (*true*)
- falsche Aussagen $\Rightarrow f$ (*false*)

Es existieren auch mehrwertige Logiken:

- Zustand „unbestimmt“ (z.B. *open collector* in TTL)
- Zustandsänderungen als eigener Zustand
- Fuzzy-Logik

Boolesche Algebra

- GEORG BOOLE, 1815 - 1869
- Sei $\mathcal{B} = \{0, 1\}$
 - auch $\mathcal{B} = \{f, t\}$, $\mathcal{B} = \{\perp, \top\}$
 - entsprechen Wahrheitswerten
- Funktionen $f : \mathcal{B}^n \rightarrow \mathcal{B}^m$ mit $n, m \in \mathbb{N}, n, m \geq 1$ heißen **Boolesche Funktionen**
- Wenn $m = 1$: **echte Boolesche Funktion**
- Wichtige Verknüpfungsfunktionen $\Rightarrow n = 1$

Bezeichnung	$z = f(0)$	$z = f(1)$	Notation	alternative Bezeichnung
Identität	0	1	$z = x$	
Negation	1	0	$z = \neg x = \bar{x}$	Komplement
Einsfunktion	1	1	$z = \mathbf{1}(x)$	
Nullfunktion	0	0	$z = \mathbf{0}(x)$	

- Wichtige Verknüpfungsfunktionen $\Rightarrow n = 2$

Bezeichnung	$z = f(x, y)$				Notation	alternative Bezeichnung
	$x=0$ $y=0$	$x=0$ $y=1$	$x=1$ $y=0$	$x=1$ $y=1$		
Konjunktion	0	0	0	1	$z = x \wedge y$ $= x \cdot y = xy$	Und
Disjunktion	0	1	1	1	$z = x \vee y$	Oder
Antivalenz	0	1	1	0	$z = x \oplus y$	Exklusiv-Oder
Äquivalenz	1	0	0	1	$z = x \equiv y$ $= x \Leftrightarrow y$	Bisubjunktion
Implikation	1	1	0	1	$z = x \Rightarrow y$	Subjunktion

Andere Funktionen können zusammengesetzt werden, z.B.:

- Nicht-Und: $z = \overline{x \wedge y}$
- Nicht-Oder: $z = \overline{x \vee y}$

Interpretation der Implikation

$$x \Rightarrow y$$

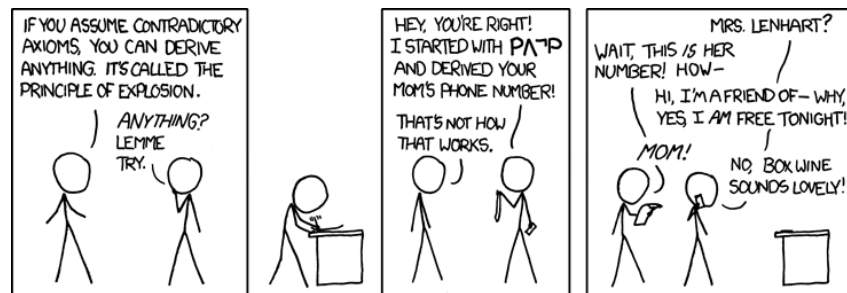
x	y	$x \Rightarrow y$
<i>falsch</i>	<i>falsch</i>	<i>wahr</i>
<i>falsch</i>	<i>wahr</i>	<i>wahr</i>
<i>wahr</i>	<i>falsch</i>	<i>falsch</i>
<i>wahr</i>	<i>wahr</i>	<i>wahr</i>

Aussage: „Wenn das Wetter schön ist, gehe ich baden.“

- Aus „Wetter schön“ folgt „Baden“
- Jedoch ist **nicht** ausgeschlossen, dass auch bei schlechten Wetter gebadet wird
- Folglich wird die Aussage **nur falsch**, wenn bei schönen Wetter **nicht** gebadet wird

Logisch vollständige Mengen

- Gibt es eine Menge von Funktionen, mit denen alle anderen Funktionen dargestellt werden können?
- Ja, z.B.:



Quelle: xkcd - A webcomic of romance, sarcasm, math, and language
<http://xkcd.com/407/>

- $\Omega = \{\vee, \neg\}$
- $\Omega = \{\wedge, \neg\}$
- $\Omega = \{1, \oplus, \wedge\}$
- $\Omega = \{\text{Nicht-Und}\}$
- $\Omega = \{\text{Nicht-Oder}\}$

- Solche Mengen nennt man **logisch vollständig**

Boolesche Algebra

De Morgansche Regeln

- $\overline{x \wedge y} = \bar{x} \vee \bar{y}$
- $\overline{x \vee y} = \bar{x} \wedge \bar{y}$
- $x \Rightarrow y = \bar{y} \Rightarrow \bar{x}$

Kommutativgesetze

- $x \vee y = y \vee x$
- $x \wedge y = y \wedge x$
- $x \oplus y = y \oplus x$

Assoziativgesetze

- $(x \wedge y) \wedge z = x \wedge (y \wedge z) = x \wedge y \wedge z$
- $(x \vee y) \vee z = x \vee (y \vee z) = x \vee y \vee z$
- $(x \oplus y) \oplus z = x \oplus (y \oplus z) = x \oplus y \oplus z$

Distributivgesetze

- $x \wedge (y \vee z) = (x \wedge y) \vee (x \wedge z)$
- $x \vee (y \wedge z) = (x \vee y) \wedge (x \vee z)$
- $x \wedge (y \oplus z) = (x \wedge y) \oplus (x \wedge z)$

Idempotenz

- $x \vee x = x$
- $x \wedge x = x$

Absorptionsregeln

- $x \vee \bar{x} = 1$
- $x \vee (x \wedge y) = x$
- $x \oplus x = 0$
- $x \wedge \bar{x} = 0$
- $x \wedge (x \vee y) = x$
- $x \oplus \bar{x} = 1$

Substitution von Konstanten

- $x \vee 0 = x$
- $x \wedge 0 = 0$
- $x \oplus 0 = x$
- $x \vee 1 = 1$
- $x \wedge 1 = x$
- $x \oplus 1 = \bar{x}$

Normalformen

- Boolesche Ausdrücke können sehr schnell unübersichtlich werden
- Abhilfe: Vereinheitlichung in Normalformen

Definition 6.1: Disjunktive Normalform

Eine boolesche Funktion ist in **disjunktiver Normalform** (DNF), wenn sie eine Disjunktion (Oder) von Konjunktionsstermen (Und) ist, wobei die Konjunktionssterme nur (ggf. negierten) Funktionsparameter enthält.

$$y = \bigvee_i \left(\bigwedge_j [\neg] x_{i,j} \right)$$

Definition 6.2: Konjunktive Normalform

Eine boolesche Funktion ist in **konjunktiver Normalform** (KNF), wenn sie eine Konjunktion (Und) von Disjunktionstermen (Oder) ist, wobei die Disjunktionsterme nur (ggf. negierten) Funktionsparameter enthält.

$$y = \bigwedge_i \left(\bigvee_j [\neg]x_{i,j} \right)$$

- Normalformen können auf verschiedene Arten erstellt werden
 - Umformen mit Hilfe der booleschen Algebra
 - Nutzung von Wahrheitstabellen

x_1	x_2	x_3	$f(x_1, x_2, x_3)$
0	0	0	0
1	0	0	1
0	1	0	0
1	1	0	1
0	0	1	1
1	0	1	1
0	1	1	0
1	1	1	1

DNF:
 $y = x_1\bar{x}_2\bar{x}_3 \vee x_1x_2\bar{x}_3 \vee \bar{x}_1\bar{x}_2x_3 \vee x_1\bar{x}_2x_3 \vee x_1x_2x_3$

KNF:
 $y = (x_1 \vee x_2 \vee x_3) \wedge (x_1 \vee \bar{x}_2 \vee x_3) \wedge (x_1 \vee \bar{x}_2 \vee \bar{x}_3)$

Optimierung

- Mehrere Möglichkeiten, Ausdrücke zu reduzieren
- Beispiel **KV-Diagramm** (auch: Karnaugh-Veitch-Diagramm oder Karnaugh-Diagramm)

$$y = f(x_1, x_2, x_3) = x_1\bar{x}_2\bar{x}_3 \vee x_1x_2\bar{x}_3 \vee \bar{x}_1\bar{x}_2x_3 \vee x_1\bar{x}_2x_3 \vee x_1x_2x_3$$

	x_1x_2			
	$\bar{x}_1\bar{x}_2$	\bar{x}_1x_2	x_1x_2	$x_1\bar{x}_2$
\bar{x}_3	0	0	1	1
x_3	1	0	1	1

- $y = x_1 \vee \bar{x}_2x_3$
- Mehr in VL „Grundlagen der Technische Informatik“ oder „Einführung in die Funktion von Computern“

6.2 Logik in C

Typen

- C benutzt logische (boolesche) Ausdrücke und kennt auch einen entsprechenden Typ
- Da dieser Typ eng an Integer angelegt ist, wurde er vor C99 dem Programmierer nicht explizit zur Verfügung gestellt
- In C99 gibt es `_Bool`
- Durch Einbinden von `stdbool.h` steht Typ `bool` zur Verfügung
 - Werte: `false` und `true`
 - Bei C99 ist `bool` ein Synonym für `_Bool`



Merke:

Überall, wo ein Boolescher Typ verlangt wird, kann ein Integer stehen.
Dabei wird der Wert 0 als `false` interpretiert, jeder andere Wert als `true`.

Operatoren

- Wir haben boolesche Ausdrücke schon verwendet...
 - `if (logischer Ausdruck) ...`
 - `while (logischer Ausdruck) ...`
 - `do { ... } while (logischer Ausdruck) ...`
 - `for (init, logischer Ausdruck, next) ...`
- ... und Operatoren kennengelernt, die boolesche Werte liefern, z.B.
 - „`==`“ liefert `true`, wenn zwei Werte gleich sind
 - „`!=`“ liefert `true`, wenn zwei Werte ungleich sind
- Die folgende Tabelle listet alle in C eingebaute Operatoren, die einen booleschen Wert liefern:

Operator	Bezeichnung	Beispiel	Ergebnis
!	Negation	!x	\bar{x}
<	Kleiner-als	x < y	Wahr wenn x kleiner als y ist
>	Größer-als	x > y	Wahr wenn x größer als y ist
<=	Kleiner-gleich	x <= y	Wahr wenn x kleiner oder gleich y ist
>=	Größer-gleich	x >= y	Wahr wenn x größer oder gleich y ist
==	Gleich	x == y	Wahr wenn x und y den gleichen Wert haben
!=	Ungleich	x != y	Wahr wenn x und y nicht den gleichen Wert haben
&&	Und	x && y	Wahr wenn sowohl x als auch y wahr sind
	Oder	x y	Wahr wenn entweder x oder/und y wahr ist

Kurzschlussoperatoren

- Im Allgemeinen ist in C die Auswertungsreihenfolge in einem C-Ausdruck **nicht** festgelegt
- Die Logik-Operatoren && und || bilden da eine Ausnahme

Kurzschlussoperatoren

Die Operatoren && und || werden stets von links nach rechts ausgewertet und **zwar nur, bis das Ergebnis feststeht** ⇒ **Kurzschlussoperatoren**

- Es ist eine gängige Programmieretechnik, links im Kurzschlussoperator eine Bedingung abzusichern, die rechts zu einem Laufzeitfehler führen würde

```

/* shortcut.c -- partial evaluation */
#include<stdio.h>

enum { arraysize=4 };
int z[arraysize] = { 2, 42, 0, 23 };
int r[arraysize];

int main()
{
    for (int i=0; i<arraysize; ++i) {
        (z[i] != 0) && (r[i] = 1000/z[i]);
        printf("%d. value: %d\n",i,r[i]);
    }
}

```



```

○   return 0;
○   }
○

```

Bedingungsoperator

- Wir haben im Kapitel 2 bereits das if-Statement kennengelernt, das die Ausführung eines Programms in Abhängigkeit von einer Bedingung steuert
- Wenn dagegen ein **Wert** von einer Bedingung abhängig sein soll, kann der **Bedingungsoperator** genutzt werden
 - Entspricht dem funktionalen Programmiermodell

Bedingungsoperator

Der Bedingungsoperator „?:“ ist der einzige ternäre (dreistellige) Operator in C. Er gibt in Abhängigkeit von einem logischen Ausdruck unterschiedliche Werte zurück.

```

○   cond ? trueval : falseval
○

```

Bedingung

Rückgabewert wenn
Bedingung wahr

Rückgabewert wenn
Bedingung falsch

- Die Funktion von „shortcut.c“ kann dann in etwa so erreicht werden:

```

○   /* cond-op.c -- condition operator */
○   #include<stdio.h>
○   #include<limits.h>
○
○   enum { arraysize=4 };
○   int z[arraysize] = { 2, 42, 0, 23 };
○   float r[arraysize];
○
○   int main()
○   {
○       for (int i=0; i<arraysize; ++i) {
○           r[i] = (z[i] != 0) ? 1000/z[i] : INT_MAX;
○           printf("%d. value: %d\n",i,r[i]);
○       }
○   }
○

```

```
    return 0;
}
```

- Gegenüber der Lösung von Seite 160 kann hier im für den Fall der Division durch 0 ein Wert zugewiesen werden (z.B. INT_MAX, der in limits.h definiert ist)

Anmerkung

Für Gleitkommazahlen (float, double) ist die Division durch 0.0 übrigens meistens „sicher“: Bei vielen Plattformen ist das Ergebnis INFINITY, das in math.h definiert ist.

Ob die Gleitkomma-Division durch Null auf einer bestimmten Plattform eine Laufzeitausnahme generiert, kann getestet werden. Wenn der Ausdruck

```
math_errhandling & MATH_ERREXCEPT
```

einen Wert ungleich Null ergibt, wird eine Laufzeitausnahme erzeugt.

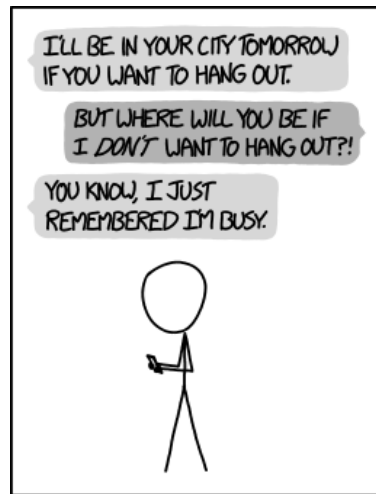


Mehrfachfallunterscheidung

- Häufig wird bei der Fallunterscheidung (Schlüsselwort „if“) durch den Gleichheitsoperator („==“) eine Ganzzahlvariable mit einem Literal verglichen
- Falls die Variable mehrere sinnvolle Werte annehmen kann, kommt es zum „Ketten-If“:

```
...
if (x == 23 ) {
...
} else if (x == 42 ) {
...
} else if (x == 111 ) {
...
} else {
...
}
```

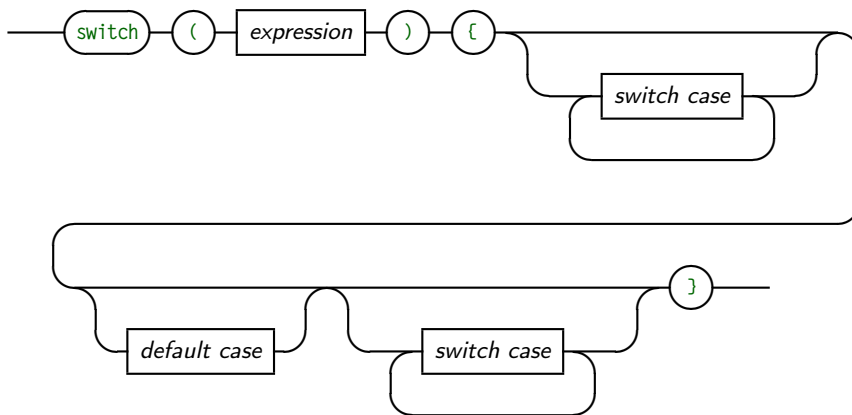
- Dies ist nicht gut lesbar
- Es ist nicht gut zu erkennen, zu welchen if ein else gehört
- Für derartige Fälle hat C ein eigenes Konstrukt: die **Mehrfachfallunterscheidung**



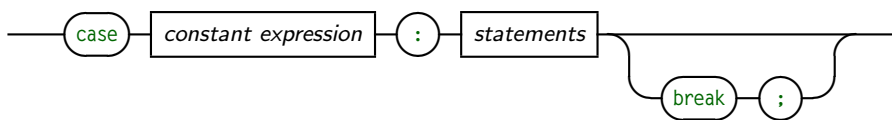
WHY I TRY NOT TO BE PEDANTIC ABOUT CONDITIONALS.

Quelle: xkcd - A webcomic of romance, sarcasm, math, and language
<http://xkcd.com/1652/>

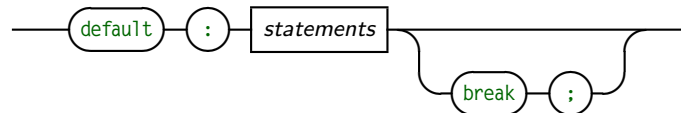
selection



switch case



default case



```
/* switch.c -- switch selection */
#include<stdio.h>
#include<stdlib.h>

int main(int argc, char *argv[])
{
    if (argc !=2) return -1;
    switch (atoi(argv[1])) {
        default:
            printf("Keine besondere Zahl\n");
            break;
        case 42:
            printf("Antwort auf die Grosse Frage\n");
            break;
        case 23:
            printf("Zahl der Illuminaten\n");
            break;
    }
    return 0;
}
```

```
> ./switch 42
Antwort auf die Grosse Frage
> ./switch 5
Keine besondere Zahl.
```

Anmerkungen

- Vom switch-Schlüsselwort wird zum jeweilig zutreffenden Fall gesprungen
- Von dort wird solange weitergegangen, bis
 - zum Ende eines Blocks – oder
 - zu einem break – oder
 - zu einem return
- Bei Blockende wird „normal“ weitergearbeitet

- Bei `break` wird hinter das Blockende gesprungen
- Bei `return` wird die Funktion (und damit auch der `switch`-Block) beendet

Achtung!

Ohne ein `break` oder `return` wird der nächste Fall abgearbeitet!

Falls dies tatsächlich beabsichtigt ist, sollte unbedingt ein Kommentar darauf hinweisen. In MISRA-C¹ ist das Auslassen eines `break` ganz verboten.

- Wenn kein Fall zutrifft, wird (so vorhanden) der `default`-Fall angesprungen
 - Der `default`-Fall kann weggelassen werden; dies wird aber **nicht empfohlen**
 - Es darf maximal **einen** `default`-Fall geben
 - Der `default`-Fall darf an beliebiger Stelle stehen; es ist jedoch günstig, ihn an den Anfang oder das Ende des `switch`-Blocks zu setzen

```
// punctuation.c -- switch fall through
#include<stdio.h>
#include<stdbool.h>

bool is_punctuation_mark(char c){
    switch (c){
        case '.': /* falls through */
        case '!': /* falls through */
        case '?': return true;
        default : return false;
    }
}

int main(){
    char x;
    printf("Input character: ");
    scanf("%c",&x);
    if (is_punctuation_mark(x))
        printf("Punctuation mark\n");
    else
        printf("Not a punctuation mark\n");
    return 0;
}
```

¹Regelwerk der Motor Industry Software Reliability Association

Bit-Operatoren

- Eng verwandt mit booleschen Operatoren sind die sogenannten **Bit-Operatoren**
- Dabei wird eine logische Operation **auf alle Bits** einer Ganzzahl angewendet

Operator	Entspricht
&	bit-weises Und
^	bit-weise Antivalenz
	bit-weises Oder
~	bit-weise Negation

Beispiel

Sei $x=42$ und $y=23$. Dann gilt:

$x \& y = 2$	$x \wedge y = 61$	$x y = 63$	$\sim y = -24$
00101010	00101010	00101010	
\wedge 00010111	\oplus 00010111	\vee 00010111	\neg 00010111
00000010	00111101	00111111	11101000

- Es gibt noch andere Bit-Operatoren, die aber eher mit arithmetischen als mit logischen Operationen verwandt sind

Operator	Entspricht
<<	bit-weises Linksschieben
>>	bit-weises Rechtsschieben

- Beide Operatoren haben zwei Argumente:
 - links steht der Ausgangswert
 - rechts die Anzahl von zu verschiebenden Bits
- Der Wert der „Auffüllbits“ ist unterschiedlich
 - Bei „<<“ wird mit 0 aufgefüllt
 - Bei „>>“ wird mit dem Wert des linken Bits aufgefüllt

Beispiel

$$\boxed{11001101} \gg 1 = \boxed{11100110}$$

Anmerkung

Linksschieben um n Bit entspricht (ohne Überlauf) einer Multiplikation mit 2^n .
 Rechtsschieben um n Bit entspricht einer Division durch 2^n (ggf. mit Abrunden).

```

/* shift.c -- demonstrates bit shift */
#include<stdio.h>

int main()
{
    signed short int x = -42;
    for (int i=0; i< (unsigned short)sizeof(short)*8; i=i+1)
        printf("%3hd << %2hd = %6hd\t%3hd >> %3hd = %6hd\n",
            x, i, x << i, x, i, x >> i);

    return 0;
}

```

```

> ./shift
-42 << 0 =   -42      -42 >> 0 =   -42
-42 << 1 =   -84      -42 >> 1 =   -21
-42 << 2 =  -168      -42 >> 2 =   -11
-42 << 3 = -336      -42 >> 3 =    -6
-42 << 4 = -672      -42 >> 4 =    -3
-42 << 5 = -1344     -42 >> 5 =    -2
-42 << 6 = -2688     -42 >> 6 =    -1
-42 << 7 = -5376     -42 >> 7 =    -1
-42 << 8 = -10752    -42 >> 8 =    -1
-42 << 9 = -21504    -42 >> 9 =    -1
-42 << 10 = 22528     -42 >> 10 =   -1
-42 << 11 = -20480   -42 >> 11 =   -1
-42 << 12 = 24576     -42 >> 12 =   -1
-42 << 13 = -16384   -42 >> 13 =   -1
-42 << 14 = -32768   -42 >> 14 =   -1
-42 << 15 =     0     -42 >> 15 =   -1

```

Achtung!

Bit-Operatoren (Argumente + Ergebnis: Ganzzahlen) dürfen **nicht** mit den logischen Operatoren (Argumente + Ergebnis: Wahrheitswerte) verwechselt werden!

```
/* bits.c -- logical vs. bit operators */
#include<stdio.h>

int main()
{
    int x=42,y=85;
    printf("First evaluation: ");
    if (x && y) printf("true.\n");
    else printf("false.\n");

    printf("Second evaluation: ");
    if (x & y) printf("true.\n");
    else printf("false.\n");

    return 0;
}
```

```
> ./bits
First evaluation: true.
Second evaluation: false.
```

Faulheitsoperatoren

- Da alle Ganzzahlausdrücke als logische Ausdrücke aufgefasst werden können, können praktisch alle Operatoren in logischen Ausdrücken auftreten
- Mit den Bit-Operatoren haben wir alle grundsätzlichen Operatoren kennengelernt
- Jedoch gibt es noch drei Operatorenklassen, die Kurzschreibweisen für andere Konstrukte bieten (⇒ **Faulheitsoperatoren** 😊)
- **Kommaoperator**: verbindet zwei Teilausdrücke
- **In-/Dekrementoperatoren**: Wertvergrößerung/-verkleinerung als Seiteneffekt
- **Selbstzuweisungsoperatoren**: Kurzschreibweisen für `var = var op arg`

Kommaoperator

- Der **Kommaoperator** „`,`“ lässt zwei Ausdrücke, die keinen Bezug zueinander haben (müssen), in **einem** Statement hintereinander stehen
- Der Wert eines Kommaoperatorausdrucks ist der Wert des zweiten Teilausdrucks

- Der Wert des vorderen Teilausdrucks wird verworfen, nur evtl. Seiteneffekte sind relevant
- Der Kommaoperator garantiert (wie die Kurzschlussoperatoren) eine **Auswertungsreihenfolge** von links nach rechts
- Einsatz meist nur im Kopf von for-Schleifen
 - ➔ mehrere Initialisierungen oder Schleifenänderungen
- Der Kommaoperator hat eine **sehr** niedrige Priorität

```

/* interval.c -- use of comma operator in for loops */
#include<stdio.h>
#include<stdlib.h>

int main(int argc, char *argv[]){
    if (argc != 3) return -1;

    for(int lower=atoi(argv[1]), upper=atoi(argv[2]);
        lower<=upper; lower=lower+1, upper=upper-1) {
        printf("[%d,%d] includes %d integer.\n",
            lower, upper, upper - lower + 1);
    }
    return 0;
}

```

Inkrement- und Dekrementoperatoren

- Die Operatoren „++“ bzw. „--“ lassen sich auf alle **Skalartypen** (alle Ganzzahltypen, Gleitkommatypen, Zeiger) anwenden
- Operand **muss** ein L-Wert sein
- Operatoren **vergrößert** (++) bzw. **verkleinert** (-) den Operandenwert
 - um 1 bei Ganz- oder Gleitkommazahlen
 - um die Größe des Grundtyps bei Zeigern
- Die Operatoren gibt es als **Präfix-** und als **Postfixoperatoren**
 - Bei der Präfixvariante wird **erst** die Veränderung (Seiteneffekt) vorgenommen und **dann** der Wert des Gesamtausdrucks berechnet
 - Bei der Postfixvariante wird **erst** der Wert des Gesamtausdrucks berechnet und **dann** die Veränderung (Seiteneffekt) vorgenommen
- Operatoren werden häufig in Schleifen genutzt

- Unter Nutzung des Inkrement- und Dekrementoperators sieht das Intervallprogramm so aus:

```
// interval2.c -- use of increment/decrement
#include<stdio.h>
#include<stdlib.h>

int main(int argc, char *argv[]){
    if (argc != 3) return -1;

    for(int lower=atoi(argv[1]),
        upper=atoi(argv[2]);
        lower<=upper; ++lower, --upper){
        printf("[%d,%d] includes %d integer.\n",
            lower,upper,upper - lower+1);
    }
    return 0;
}
```

Achtung!

Da i.d.R. die Auswertungsreihenfolge nicht festgelegt ist, müssen Seiteneffekte bei mehrmaligen Variablengebrauch in einem Ausdruck vermieden werden.

- Folgender Code demonstriert den Unterschied zwischen Prä- und Postfixoperator

```
#include<stdio.h>

int main()
{
    int x=42;
    printf("A: %d\n",x);
    printf("B: %d\n",++x);
    printf("C: %d\n",x++);
    printf("D: %d\n",x);

    return 0;
}
```

```
> ./prevpost
A: 42
B: 43
C: 43
D: 44
```

- Kommt es **nur** auf den Seiteneffekt an, ist in C egal, was genutzt wird

Selbstzuweisungsoperatoren

- Häufig gibt es Konstrukte wie: $x = x * 2$
- In diesem Fall gibt es einen Zuweisungsoperator, der den gleichen Effekt hat:

```
x *= 2;
```

- Analog gibt es:

+=	%=	=
-=	&=	>>=
/=	^=	<<=

- **Achtung:** Mitunter wird die Nutzung dieser Operatoren als unübersichtlich empfunden

Priorität und Assoziativität

- Wenn mehrere Operatoren in einem Ausdruck benutzt werden, hängt die Auswertungsreihenfolge von der Priorität und der Assoziativität ab
 - Priorität: Operatoren mit höherer Priorität werden zuerst ausgewertet
 - Assoziativität: Bestimmt die Richtung der Auswertung

Prio.	Operator	Assoz.
<i>hoch</i>	() [] -> .	⇒
	++ - ! ~ (type) sizeof + ¹ - ¹ * ² & ²	⇐
	* / %	⇒
	+ -	⇒
	<< >>	⇒
	< <= => >	⇒
	== !=	⇒
	&	⇒
	^	⇒
		⇒
	&&	⇒
		⇒
	?:	⇐
	= += -= *= /= %= &= ^= = <= >=	⇐
<i>niedrig</i>	,	⇒

¹Vorzeichen ²Adressoperatoren

Achtung!

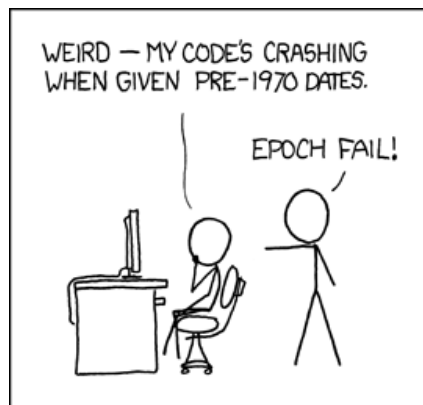
Der Operatorenvorrang kann zu unerwarteten Ergebnissen führen.

Im Zweifelsfall sollte immer geklammert werden.

```
// rank.c -- operators' rank
#include<stdio.h>
#include<stdbool.h>

int main()
{
    int i;
    int j=0xFF42;
    bool b;
    b = 0x42 == j & 0x00FF;
    i= 23,42;
    printf("i=%d, b=%d\n",i,(int)b);
    return 0;
}
```

```
./rank
i=23, b=0
```



Quelle: xkcd - A webcomic of romance, sarcasm, math, and language
<http://xkcd.com/376/>

6.3 Automaten

- Betrachte folgende Aufgabenstellung:

Ein Programm soll die Wörter eines Satzes in umgekehrter Reihenfolge ausgeben.
 Satzzeichen sollen in der Ausgabe nicht erscheinen.

- Satz liegt als Zeichenkette vor
- Erste Aufgabe: Erkennung von Wörtern
- Ansatz:
 - Wenn ein Buchstabe einem Leer- oder Satzzeichen **folgt**, beginnt hier ein Wort
 - ➔ es muss also bekannt sein, was **vorher** geschah

Satzinvertierung

```

/* reverse.c -- boolean states */
#include<stdio.h>
#include<stdbool.h> // true, false
#include<ctype.h>   // for: isalpha

enum{ maxwords=20};
char* words[maxwords];

int main(int argc, char* argv[]) {

```

```

int j=0;
_Bool skip_space; /* continue as long as there are spaces */
if (argc != 2) return -1; /* None or more than one argument */

for(int i=0, skip_space=true; argv[1][i]!='\0'; ++i){
    if ((skip_space==true) && (isalpha(argv[1][i])==true)) {
        words[j++] = &argv[1][i];
        skip_space = false;
    } else if ((skip_space==false) && (isalpha(argv[1][i])==false)) {
        argv[1][i]='\0';
        skip_space = true;
    }
}

for (int i=j-1; i>=0; --i)
    printf("%s ",words[i]);
printf("\n");
return 0;
}

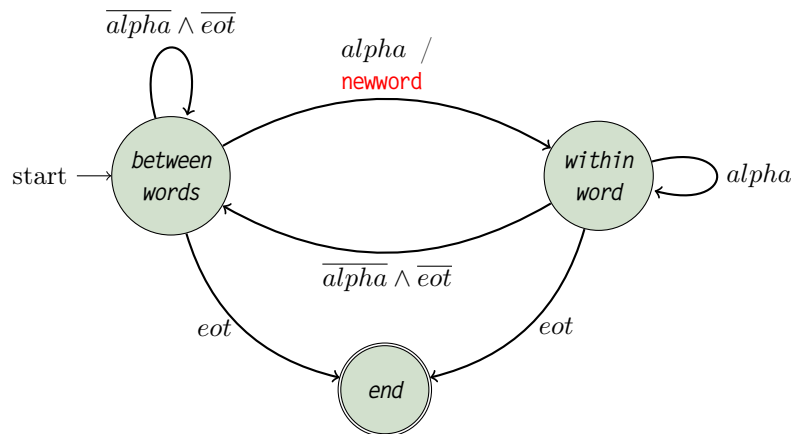
```

```

> ./reverse "all you need is: love."
love is need you all

```

Zustand



Definition

Definition 6.3: Endlicher deterministischer Automat

Ein **endlicher (deterministischer) Automat** (EA, Zustandsmaschine, *finite state machine* \Rightarrow *FSM*, auch: *finite state automata*) ist ein Modell zur Beschreibung von Abläufen (z.B. in Computern).

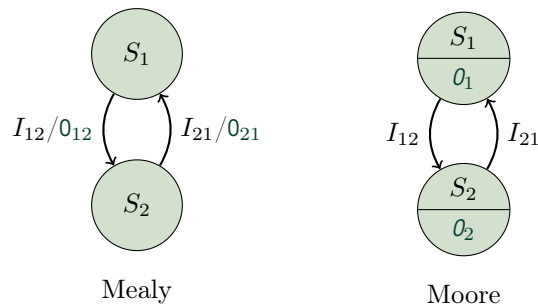
Ein EA besteht aus einer Menge von **Zuständen** S (*states*) und **Zustandsübergängen** $T : S \times \Gamma \rightarrow S$ (**Transitionen**, *transitions*).

Ein EA startet in einem **Startzustand**. Er „verarbeitet“ eine Sequenz von **Zeichen** oder **Ereignissen** Γ . Dabei bestimmt das nächste Zeichen/Ereignis, in welchen Zustand der EA wechselt.

Ein EA kann einen oder mehrere **Endzustände** (*accepting states*) besitzen. Wird ein solcher Zustand erreicht, ist die Abarbeitung beendet.

Aktionen

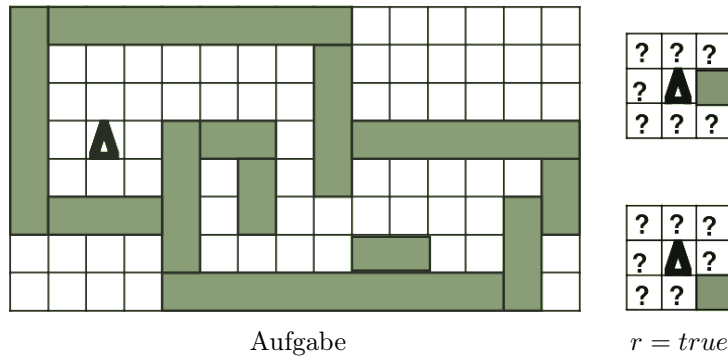
- Zustandsänderungen in einem endlichen Automaten können zu **Aktionen** oder **Ausgaben** führen
- Zwei Varianten:
 - Aktion/Ausgabe ist an einen bestimmten Übergang gebunden (\Rightarrow **Mealy-Automat**)
 - Aktion/Ausgabe ist an die Ankunft in einem bestimmten Zustand gebunden (\Rightarrow **Moore-Automat**)

**Programmwurf mit Automaten**

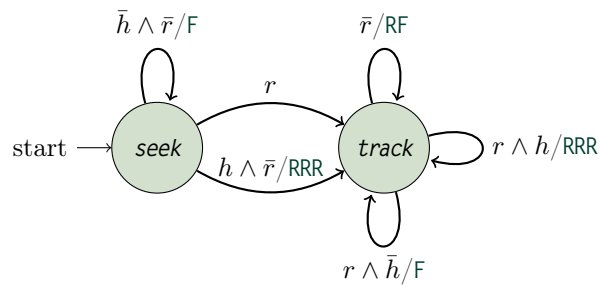
- Es ist häufig hilfreich, einen Ablauf zunächst als Automaten zu entwerfen
- Die Programmierung kann dann nach einem einheitlichen Muster erfolgen

Ein Roboter hat zwei Sensoren, die feststellen, ob unmittelbar vor ihm ($h = true$) oder unmittelbar rechts von ihm ($r = true$) ein Hindernis (Wand) ist. Er kann zwei Aktionen durchführen: Vorwärts gehen (F) und sich 90° nach rechts drehen (R).

Er hat die Aufgabe, in einem Labyrinth eine Wand zu finden und dann sich immer mit der rechten Seite an der Wand entlang bewegen.



- Automat:



```

⋮
switch (state){
case seek:
  if ((h==false) && (r=false))
    robot(forward);
  else if (r==true)
    state=track;
  else if ((h==true) && (r==false)) {
    robot(turn); robot(turn); robot(turn);
  }
  break;

```



```

○   case track:
○     if (r==false){
○       robot(turn);
○       robot(forward);
○     }
○     else if ((r==true) && (h==true)){
○       robot(turn); robot(turn); robot(turn);
○     }
○     else if ((r==true) && (h==false))
○       robot(forward);
○   }
○
○   :
○

```

Automaten und Grammatik

- Endliche Automaten sind eng verwandt mit regulären Grammatiken (siehe Kapitel 5):

Äquivalenz von EA und regulären Grammatiken

Jede Folge von zulässigen Eingabesymbolen bzw. -ereignissen, die in einen Endzustand führen, entspricht einer formalen Sprache, die durch eine reguläre Grammatik beschrieben werden kann.

Oder anders formuliert:

Zu jeder regulären Grammatik existiert (mindestens) ein endlicher Automat, der genau alle Ausdrücke dieser Sprache akzeptiert.

- Für kontextfreie Sprachen ist ein endlicher Automat **nicht** hinreichend

Beispiel

Allgemeine Klammerausdrücke (Regel: Klammern müssen in Paaren auftreten) sind nicht regulär und lassen sich nicht durch einen endlichen Automaten beschreiben.

- **Mögliche Abhilfen:**
 - Automat mit Kellerspeicher
 - Rekursiver Aufruf des Automaten

Aufgaben

Aufgabe 6.1

Beweisen(!) Sie^a, dass der Algorithmus von Euklid tatsächlich den größten gemeinsamen Teiler berechnet.

^a... falls Sie dies nicht sowieso schon getan haben...

Aufgabe 6.2

Entwickeln Sie einen Automaten, der ausgibt (terminiert), ob eine römische Zahl korrekt ist.

Beispiele:

- *XIX* ⇒ korrekt
- *XLIX* ⇒ korrekt
- *XVIX* ⇒ nicht korrekt
- *IL* ⇒ nicht korrekt

Aufgabe 6.3

Elf große Schachteln stehen auf einem Tisch. Eine unbekannte Anzahl von Schachteln davon wird ausgewählt und in jede acht kleinere Schachtel platziert. Eine unbekannte Anzahl dieser kleineren Schachteln wird ausgewählt und in jede acht winzige Schachtel platziert.

Zum Schluss gibt es 102 leere Schachteln. Wie viele Schachteln gibt es insgesamt?