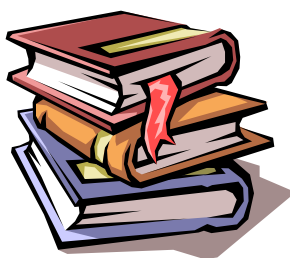


第2回C言語の基本的な規則



1

今回の目標

- C言語の基本的な規則を理解する。
- C言語のソースコードから実行可能なコードへの変換法を習得する。(コンパイル法の習得)
- 本演習のスタイル規則に慣れる。

☆コンパイル可能で適切に実行できるプログラムを作成する。

2

世界一短いCのプログラム

shortest.c

```
main(){}
```

このプログラムからわかること

[規則]C言語のソースファイルは、**main**という名前の関数が必要。

[規則]括弧が重要(括弧の種類も含めて)

[規則]いろんな部分を省略できる。



実は、コンパイラ任せにしているだけである。
本演習では、省略してはいけない。
スタイル規則参照。

3

実行ファイルの作り方と実行

(実行ファイルの作り方その1、ガイダンス資料も参照のこと)

ソースファイルから実行ファイルを作ること「コンパイル」といい、
コンパイルするためのプログラムを「コンパイラ」という。

本演習で用いるコンパイラ

gcc:GNU C Compiler

コンパイラを手動で使う方法

```
gcc ソースファイル名 -o 実行ファイル名
```

```
$ gcc shortest.c -o shortest
```

(なお、「-o 実行ファイル名」を省略すると、
a.outという名前の実行ファイルが生成される。)

プログラムを実行する方法

```
./実行ファイル名
```

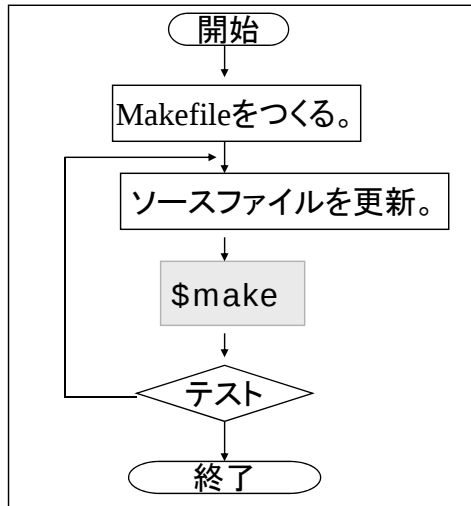
```
$. /shortest
```

4

makeによる実行ファイルの作り方

(実行ファイルの作り方その2、ガイダンス参照)

make: コンパイラを自動で起動するコマンド
makeを使ったプログラミングの流れ。



Makefile: コンパイルのやり方を記述するファイル。本演習ではほとんど同じファイルをずっと使えて便利。

この方法の利点。

- ・コンパイラへの指示が毎回同じである。
- ・デバッグ作業が楽にできる。
- ・間違って、ソースファイルを消す危険性が減る。

5

Makefile の記述

Makefileには、コンパイラへの指示がいろいろ記述できる。
本演習では、以下のようにかけば良い。

```
CC = gcc
all: 実行ファイル名(ソースファイル名から「.c」を除いたもの)
```

例 Makefile

```
CC = gcc
all: shortest
```

```
$ make
```

```
$ gcc shortest.c -o shortest
```

一回Makefileを書くだけで、デバッグごとの
実行ファイルの作成が格段に楽になる。

(もう少し複雑なMakefileは第4回に説明する。)

6

本演習のスタイルによる最小のソースコード (スタイルA1参照)

```
/*
    作成日: yyyy/mm/dd
    作成者: 本荘 太郎
    学籍番号: B0zB0xx
    ソースファイル: tribial.c
    実行ファイル: tribial
    説明: なにもしないプログラム
    入力: なし
    出力: なし
*/
int main()
{
    return 0;
}
```

世界1有名なCのプログラム (教科書p.31)

```
/*
    The most famous program written in C
    hello.c
*/

#include <stdio.h>

main()
{
    printf("hello ,world ¥n");
}
```

本演習スタイル版

```

/*
    作成日: yyyy/mm/dd
    作成者: 本荘 太郎
    学籍番号: B0zB0xx
    ソースファイル: hello.c
    実行ファイル: hello
    説明: あいさつを表示するプログラム
    入力: なし
    出力: 標準出力に「hello,world」と出力する。
*/

#include <stdio.h>

int main()
{
    printf("hello ,world ¥n");
    return 0;
}

```

9

Cの規則

コメント

```

/* The most famous program written in C */
/* hello.c */

```

[規則] コメントは「/* 」と「*/」で囲む。

いろんなコメント

```

/*
課題 T02-1
ename.c
*/

/*****
/*          注目！！！！          */
/*          重要！！！！          */
*****/

```

間違っているコメントの例

正解

```
/*    正しいコメントです。    */
/* 間違いです。コンパイルできません。  /*
```

間違い

11

関数

[規則] プログラムは関数で構成される。



引数: 関数が受け取る入力 (例えば実数値)

戻り値: 関数が出す出力 (例えば整数値)

関数書式

```
戻り値の型  関数名(引数の型 引数)
{
  関数の本体
  return 戻り値;
}
```

入力

出力

詳しくは、第9回で説明する。

12

main関数

プログラム実行時に(必ず)最初に実行される関数。

UNIX系のOSでは、main関数の戻り値型はint型にする。
(教科書では省略されている。)

main関数の戻り値型:
本演習では省略しない。

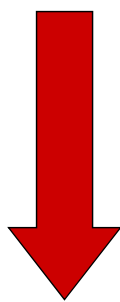
```
int main()
{
    return 0;
}
```

Unix系のOSでは、
main関数が0を出力することで
正常終了を意味する。

(スタイル規則参照)

13

C言語でのプログラムの実行順序



```
int main()
{
    * * * * *
    * * * * *
    * * * *
    * * * * *
    * * * *
    return 0;
}
```



C言語のプログラムは、
main関数から始まり、
通常は、上から下に、左から右に実行される。

14

多入力の関数



関数書式

戻り値型

```

戻り値の型 関数名 (型1 引数1、型2 引数2、...)
{
    関数の本体
    return 戻り値;
}
  
```

注意:
関数の出力(戻り値)は必ず1つである。

詳しくは、第9回で説明する。

15

標準入出力

とりあえず、標準入力とはキーボード、標準出力とはディスプレイ(端末)の事だと思いとよい。

注意:関数の入力(引数)や、出力(戻り値)とは無関係なので、注意して下さい。

もし、上記以外を標準入力、標準出力としたいときは、以下のようにリダイレクションを使います。

`./実行ファイル名 < 標準入力(ファイル名) > 標準出力(ファイル名)`

```
$. /hello > output
```

```
$lv output
Hello, world !
```

まだ、入力があるプログラムについては説明しない。
詳しくは次回以降で説明します。

16

悪いプログラム例1

[規則]文は「;」で終る。

コンパイルできないプログラム

```
#include <stdio.h>

/* 間違ったプログラム */
/* By kusakari */

#include <stdio.h>

int main()
{
    printf("hello,world¥n")
    return 0;
}
```

「;」がないので間違い。
このままでは、
実行ファイルができない。

17

悪いプログラム例2

[規則]Cには行の概念がない。

```
#include <stdio.h>
/* さっきと同じプログラム */ /* By Honjo */ int main() {
printf("hello,world¥n");return 0;}
```

このプログラムは、コンパイルはできるが、
読みにくい。上のようなプログラムは、**悪い見本**。

改行は、適切に行なって、読みやすいプログラムに
すること。

18

複数の命令文と字下げ(インデント)

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    printf("hello,");
    printf("world¥n");
    printf(" By kusakari¥n");
    return 0;
}
```

1行には一つの命令文。
(長すぎるときは改行して見やすくする。)

インデント

人間がプログラムを読みやすくするための工夫。
中括弧の内部をすべて1タブ分あけてから書く。
(スタイル規則参照)

19

エスケープ文字

[規則] ¥nはエスケープ文字である。

エスケープ文字列集。(教科書p.34)

¥n	改行
¥t	タブ
¥b	バックスペース
¥0	終端文字

¥¥	バックスラッシュ
¥'	シングルクォーテーション
¥"	ダブルクォーテーション

逆の言い方をすると、
¥(バックスラッシュ)で始まる文字列は特別な意味を持つ。
と考えても良い。
なお、この資料では、「¥」でバックスラッシュを表わす。
UNIX上では、「\」がバックスラッシュを表す。

20

文字の表現(JISコード)

(教科書2章参照。p.19)

[規則]文字を数字で指定できる。

$\backslash$ + '8進数'

$\backslash$ x + '16進数'

'A' = $\backslash$ 201 = $\backslash$ x41

21

ソースファイルにおける日本語の扱い

[規則]

日本語(全角文字)は、
コメント内あるいは
printf文の「`“`」(ダブルクォーテーション)で囲まれた内部
以外で用いないこと。

注意:

特に、全角スペースを上記以外の部分に書かないこと。
正しくコンパイルできない。

22

プリプロセッサへの指示

[規則]

#で始まる行はプリプロセッサに指示を与える。

```
#include <stdio.h>
```

(7章のプリプロセッサの部分をよく読むこと。)