

Wintersemester 2006/07

**Einführung in die Informatik für
Naturwissenschaftler und Ingenieure
(alias Einführung in die Programmierung)
(Vorlesung)**

Prof. Dr. Günter Rudolph

Fachbereich Informatik

Lehrstuhl für Algorithm Engineering





Inhalt

- Zusammengesetzte Datentypen
 - Feld (array)
 - Verbund (struct)
 - Aufzählung (enum)



Zusammengesetzte Datentypen

- **Array (Feld)**

- Einführendes Beispiel:
Temperaturen von gestern stündlich speichern

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
8.4	8.3	8.0	7.4	7.2	7.0	7.0	7.5	8.0	8.8	9.8	11.1	13.4	13.6	13.7	13.6	12.4	12.0	10.1	9.6	9.0	8.9	8.7	8.5

- Möglicher Ansatz:

```
float x00, x01, x02, x03, x04, x05, x06, x07,  
      x08, x09, x10, x11, x12, x13, x14, x15,  
      x16, x17, x18, x19, x20, x21, x22, x23;
```

- Besser:

Unter einem Namen zusammenfassen und zur Unterscheidung der Werte einen Index verwenden.



Array

- Datendefinition: `float x[24];`

Gemeinsamer
Datentyp

Gemeinsamer
Bezeichner

Anzahl bereitzustellender Speicherplätze

- Zugriff auf das Feldelement: `x[12];`

Achtung:

- Der Index beginnt **immer** bei 0!
- `x[12]` greift also auf das 13. Feldelement zu!
- Der maximale Index wäre hier also 23.
- Was passiert bei Verwendung von `x[24]` ? \Rightarrow ABSTURZ!

**Fataler
Fehler!**



Eindimensionales Array

- Ein **Array** ist eine Aneinanderreihung von **identischen** Datentypen
 - mit einer **vorgegebenen Anzahl** und
 - unter einem **gemeinsamen Bezeichner**.
- Der Zugriff auf einzelne Elemente erfolgt über einen **Index**
 - der **immer bei 0** beginnt und
 - dessen **maximaler Wert** genau **Anzahl – 1** ist.
- (Fast) alle Datentypen können verwendet werden.



Eindimensionales Array: Beispiele

- `unsigned int Lotto[6];`
- `double Monatsmittel[12];`
- `char Vorname[20];`
- `bool Doppelgarage_belegt[2];`

- **Datendefinition**

Datentyp Bezeichner[Anzahl];



Eindimensionales Array: Initialisierung

- `unsigned int Lotto[6] = { 27, 10, 20, 5, 14, 15 };`

- `unsigned int Lotto[] = { 27, 10 };`

← Compiler ermittelt erforderliche Anzahl

- `unsigned int Lotto[6] = { 27, 10 };`

ist identisch zu

```
unsigned int Lotto[6] = { 27, 10, 0, 0, 0, 0 };
```

- `unsigned int Lotto[6] = { 0 };`

ist identisch zu

```
unsigned int Lotto[6] = { 0, 0, 0, 0, 0, 0 };
```



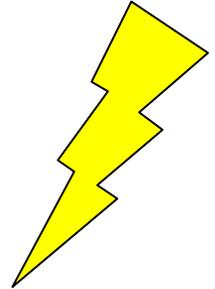
Eindimensionales Array: Verwendung

```
float Temp[12] = { 2.3, 4.6, 8.9, 12.8 };  
float x, y, z = 1.2;  
Temp[4] = z;  
x = Temp[0] * 0.25;  
y = Temp[1] + 2.3 * Temp[2];  
int i = 2, j = 3, k = 4, m = 11;  
z = ( Temp[i] + Temp[j] + Temp[k] ) / 3.0;  
Temp[m] = z + Temp[k - i];
```



Eindimensionales Array: Verwendung

```
float Temp[12] = { 2.3, 4.6, 8.9, 12.8 };  
float TempNeu[12];  
TempNeu = Temp;
```



Merken!

- Ein Array kann nicht als Ganzes einem anderen Array zugewiesen werden!
- Eine Zuweisung muss immer elementweise verfolgen!



Zwei- und mehrdimensionales Array

- **Einführendes Beispiel**

- Pro Tag drei Temperaturmessungen: morgens, mittags, abends
- Werte für eine Woche (7 Tage) ablegen

⇒

8.0	20.3	14.2
7.8	18.3	12.2
5.3	12.3	8.8
5.8	13.7	7.5
8.0	19.8	10.2
9.3	21.3	11.1
7.4	17.3	9.9

Tabelle
oder
Matrix
der Temperaturen



Zwei- und mehrdimensionales Array

- Einführendes Beispiel

```
float tag0[3], tag1[3], tag2[3] usw. bis tag6[3];
```

	0	1	2
tag0	8.0	20.3	14.2
tag1	7.8	18.3	12.2
tag2	5.3	12.3	8.8
tag3	5.8	13.7	7.5
tag4	8.0	19.8	10.2
tag5	9.3	21.3	11.1
tag6	7.4	17.3	9.9



Zwei- und mehrdimensionales Array

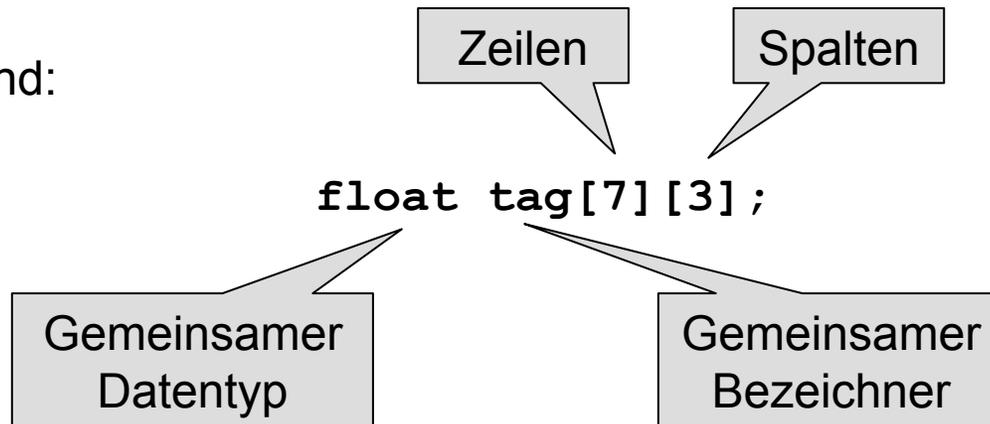
- Einführendes Beispiel

- Statt

`float tag0[3], tag1[3], tag2[3] usw. bis tag6[3];`

bräuchte man ein Array von Arrays vom Typ `float`!

- Nahe liegend:





Zwei- und mehrdimensionales Array

- Einführendes Beispiel

⇒ Spaltenindex

	0	1	2
0	8.0	20.3	14.2
1	7.8	18.3	12.2
2	5.3	12.3	8.8
3	5.8	13.7	7.5
4	8.0	19.8	10.2
5	9.3	21.3	11.1
6	7.4	17.3	9.9

⇒ Zeilenindex

`tag[0][2]` hat Wert 14.2

`tag[2][0]` hat Wert 5.3

`tag[4][2]` hat Wert 10.2

`tag[2][4]` ist ungültig!



Zwei- und mehrdimensionales Array

- Initialisierung

```
float tag[7][3] = {  
    { 8.0, 20.3, 14.2 },  
    { 7.8, 18.3, 12.2 },  
    { 5.3, 12.3, 8.8 },  
    { 5.8, 13.7, 7.5 },  
    { 8.0, 19.8, 10.2 },  
    { 9.3, 21.3, 11.1 },  
    { 7.4, 17.3, 9.9 }  
};
```

oder

```
float tag[][3] = {  
    { 8.0, 20.3, 14.2 },  
    { 7.8, 18.3, 12.2 },  
    { 5.3, 12.3, 8.8 },  
    { 5.8, 13.7, 7.5 },  
    { 8.0, 19.8, 10.2 },  
    { 9.3, 21.3, 11.1 },  
    { 7.4, 17.3, 9.9 }  
};
```



Zwei- und mehrdimensionales Array

- **Datendefinition bei ansteigender Dimension**

1. `int feld[n];`

2. `int feld[m][n];`

3. `int feld[k][m][n];`

4. usw.



Zusammengesetzte Datentypen

- **Zeichenkette**

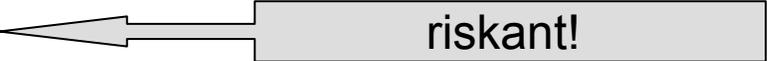
- ... ist eine Aneinanderreihung von Zeichen
- \Rightarrow also ein Array/Feld von Zeichen

Datendefinition: `char wohnort[40];`

Initialisierung:

```
char wohnort[40] = { 'D', 'o', 'r', 't', 'm', 'u', 'n', 'd', '\0' };
```

```
char wohnort[40] = "Dortmund";
```



```
char wohnort[] = "Dortmund";
```



kennzeichnet Ende
der Zeichenkette





- **Zeichenkette**

- Das Ende wird durch das ASCII Steuerzeichen **NUL** (mit Code 0) gekennzeichnet!
- ⇒ Bei der Datendefinition muss also **immer ein Zeichen mehr** angefordert werden als zur Speicherung der Daten benötigt wird!

Falsch ist: `char wort[3] = "abc";`

- Zuweisung einer Zeichenkette an eine andere nicht zulässig (weil array von `char`)

Falsch ist: `char wort[4]; wort[4] = "abc";`

oder : `wort[] = "abc";`

- Zuweisung muss immer **elementweise** erfolgen!

Beispiel: `char wort[4] = "abc"; wort[0] = 'z';`



Zusammengesetzte Datentypen

- **Datenverbund (Struktur)**

- Einführendes Beispiel:

Zu speichern sei Namen und Matrikelnummer von Studierenden und ob Vordiplom bestanden ist

- Möglicher Ansatz:

Drei verschiedene Datentypen (`char[]`, `unsigned int`, `bool`)

⇒ in Array lässt sich nur ein gemeinsamer Datentyp speichern

⇒ alles als Zeichenketten, z.B. `char stud[3][40]` ;

- Besser:

Zusammen gehörende Daten unter einem Namen zusammenfassen aber die „natürlichen“ Datentypen verwenden!



Zusammengesetzte Datentypen

- **Datenverbund (Struktur)**
 - Wir definieren uns unseren eigenen Datentyp!
 - Wir müssen die Struktur / den Bauplan definieren!
 - Wir müssen einen Namen für den Datentyp vergeben!

```
struct UnserDatenTyp
```

```
{
```

```
    char name[40];
```

```
    unsigned int matrikel;
```

```
    bool vordiplom;
```

```
};
```

Name des
Datentyps

Bauplan /
Struktur



Zusammengesetzte Datentypen

- **Datenverbund (Struktur)**

- Zuerst das Schlüsselwort: `struct`
- Dann folgt der gewählte Name (engl. *tag*).
- In geschweiften Klammern `{ }` steht der Bauplan. Am Ende ein Semikolon `;`

```
struct UnserDatenTyp
```

```
{
```

```
    char name[40];
```

```
    unsigned int matrikel;
```

```
    bool vordiplom;
```

```
};
```

← Name des
Datentyps

Bauplan /
Struktur



Datenverbund (Struktur)

- **Achtung:**
Soeben wurde ein Datentyp definiert.
Es wurde noch **kein Speicherplatz** reserviert!
- Datendefinition:
`UnserDatentyp student, stud[50000];`
- Initialisierung:
`UnserDatentyp student = { "Hugo Hase", 44221, true };`
- Zugriff mit „Punktoperator“:
`unsigned int mnr = student.matrikel;
cout << student.name << " " << mnr << endl;`

**Reihenfolge
beachten!**



Datenverbund (Struktur)

- Im Bauplan kann wieder jeder Datentyp vorkommen!
- Also auch wieder Datenverbunde (**struct**)!

- Beispiel:

```
struct UniStud {  
    char ort[40];  
    unsigned int plz;  
    UnserDatentyp daten;  
};
```

```
UniStud studX = {  
    "Dortmund", 44221, { "Jane Doe", 241398, true }  
};
```

```
unsigned int mnr = studX.daten.matrikel;
```



Datenverbund (Struktur)

- Zuweisungen:

```
UnserDatentyp stud[50000];  
UnserDatentyp student = { "Hugo Hase", 44221, true };  
stud[500] = student;  
student = stud[501];
```

- Ganze Datensätze können strukturidentischen Variablen zugewiesen werden. Komponentenweises Zuweisen nicht nötig!

- **Achtung:**

Anderer Name (tag) \Rightarrow Anderer Datentyp!
Gilt selbst bei identischen Bauplänen!

```
struct S1 { int x; float y; };  
struct S2 { int x; float y; };  
S1 v1, vx; v1 = vx;  
S2 v2; v2 = vx;
```

Fehler!



Zusammengesetzte Datentypen

- **Aufzähltyp (enum)**

- Umwelt beschreiben durch Begriffe statt durch Ziffern.
- Farben: rot, blau, grün, orange, gelb, schwarz, ...
- Spielkarten: Kreuz, Pik, Herz, Karo.
- Internet-Domains: de, uk, fr, ch, fi, ru, ...

1. Schlüsselwort enum (Enumeration, Aufzählung)
2. Name der Aufzählung
3. In geschweiften Klammern die Elementnamen.

```
enum KartenTyp { kreuz, pik, herz, karo };
```

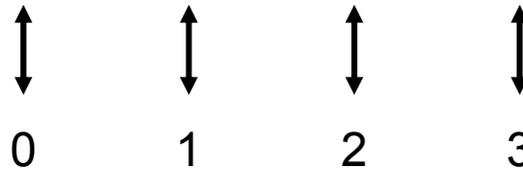


Zusammengesetzte Datentypen

- **Aufzähltyp (enum)**

- Was passiert im Rechner?
- Interne Zuordnung von Zahlen (ein Code)

```
enum KartenTyp { kreuz, pik, herz, karo };
```



- Zuordnung der Zahlen durch Programmierer kontrollierbar:

```
enum KartenTyp { kreuz=1, pik=2, herz=4, karo=8 };
```

- Initialisierung: `KartenTyp Spielfarbe = kreuz;`
- Aber: `cout << Spielfarbe << endl;`
Ausgabe ist Zahl!