

# Hardwarenahe Programmierung

Prof. Dr. rer. nat. Peter Gerwinski

Wintersemester 2019/20

## Wichtiger Hinweis

Diese Vortragsfolien dienen dazu, den Vortrag der/des Lehrenden zu unterstützen. Sie enthalten **nur einen Teil** der Lerninhalte. Wie groß dieser Teil ist, hängt von den konkreten Lerninhalten ab und kann von „praktisch alles“ bis „praktisch gar nichts“ schwanken. Diese Folien alleine sind daher **nicht für ein Selbststudium geeignet!** Hierfür sei auf das Skript verwiesen, in dem allerdings keine tagesaktuellen Änderungen enthalten sind.

Mindestens genauso wichtig wie die Vortragsfolien sind die Beispiel-Programme, die vor Ihren Augen in den Vorlesungen erarbeitet werden. Diese sind im Git-Repository (<https://gitlab.cvh-server.de/pgerwinski/hp.git>) mit allen Zwischenschritten enthalten und befinden sich in den zu den jeweiligen Kalenderdaten gehörenden Verzeichnissen (z. B. für den 10.10.2019 unter <https://gitlab.cvh-server.de/pgerwinski/hp/tree/master/20191010/>).

Wenn Sie die Übungsaufgaben bearbeiten, nutzen Sie die Gelegenheit, Ihre Lösungen in den Übungen überprüfen zu lassen. Wer nach Vergleich mit der Musterlösung zu dem Schluß kommt, alles richtig gelöst zu haben, erlebt sonst in der Klausur oft eine unangenehme Überraschung.

In jedem Fall: *Viel Erfolg!*

# Hardwarenahe Programmierung

Prof. Dr. rer. nat. Peter Gerwinski

10. Oktober 2019

# Hardwarenahe Programmierung

Prof. Dr. rer. nat. Peter Gerwinski

*rerum naturalium* = der natürlichen Dinge (lat.)

10. Oktober 2019



# Hardwarenahe Programmierung

Man kann Computer vollständig beherrschen.

# Hardwarenahe Programmierung

Man kann Computer vollständig beherrschen.

## Programmierung in C

- Hardware direkt ansprechen und effizient einsetzen
- ... bis hin zu komplexen Software-Projekten
- Programmierkenntnisse werden nicht vorausgesetzt, aber schnelles Tempo

# Hardwarenahe Programmierung

## Was ist C?

Etabliertes Profi-Werkzeug

- kleinster gemeinsamer Nenner für viele Plattformen



# Hardwarenahe Programmierung

## Was ist C?

Etabliertes Profi-Werkzeug

- kleinster gemeinsamer Nenner für viele Plattformen

Hardware und/oder Betriebssystem



# Hardwarenahe Programmierung

## Was ist C?

Etabliertes Profi-Werkzeug

- kleinster gemeinsamer Nenner für viele Plattformen
- leistungsfähig, aber gefährlich

Hardware und/oder Betriebssystem



# Hardwarenahe Programmierung

## Was ist C?

Etabliertes Profi-Werkzeug

- kleinster gemeinsamer Nenner für viele Plattformen
- leistungsfähig, aber gefährlich

„High-Level-Assembler“

Hardware und/oder Betriebssystem



# Hardwarenahe Programmierung

## Was ist C?

Etabliertes Profi-Werkzeug

- kleinster gemeinsamer Nenner für viele Plattformen
- leistungsfähig, aber gefährlich

„High-Level-Assembler“

- kein „Fallschirm“

Hardware und/oder Betriebssystem



# Hardwarenahe Programmierung

## Was ist C?

Etabliertes Profi-Werkzeug

- kleinster gemeinsamer Nenner für viele Plattformen
- leistungsfähig, aber gefährlich

„High-Level-Assembler“

Hardware und/oder Betriebssystem

- kein „Fallschirm“
- kompakte Schreibweise

# Hardwarenahe Programmierung

## Was ist C?

Etabliertes Profi-Werkzeug

- kleinster gemeinsamer Nenner für viele Plattformen
- leistungsfähig, aber gefährlich

„High-Level-Assembler“

Hardware und/oder Betriebssystem

- kein „Fallschirm“
- kompakte Schreibweise

Unix-Hintergrund

# Hardwarenahe Programmierung

## Was ist C?

Etabliertes Profi-Werkzeug

- kleinster gemeinsamer Nenner für viele Plattformen
- leistungsfähig, aber gefährlich

„High-Level-Assembler“

- kein „Fallschirm“
- kompakte Schreibweise

Hardware und/oder Betriebssystem

Unix-Hintergrund

- Baukastenprinzip

# Hardwarenahe Programmierung

## Was ist C?

Etabliertes Profi-Werkzeug

- kleinster gemeinsamer Nenner für viele Plattformen
- leistungsfähig, aber gefährlich



„High-Level-Assembler“

Hardware und/oder Betriebssystem

- kein „Fallschirm“
- kompakte Schreibweise

Unix-Hintergrund

- Baukastenprinzip
- konsequente Regeln



# Hardwarenahe Programmierung

## Was ist C?

### Etabliertes Profi-Werkzeug

- kleinster gemeinsamer Nenner für viele Plattformen
- leistungsfähig, aber gefährlich



### „High-Level-Assembler“

Hardware und/oder Betriebssystem

- kein „Fallschirm“
- kompakte Schreibweise

### Unix-Hintergrund

- Baukastenprinzip
- konsequente Regeln
- kein „Fallschirm“

# Zu dieser Lehrveranstaltung



- **Lehrmaterialien:**

<https://gitlab.cvh-server.de/pgerwinski/hp>

- **Klausur:**

Zeit: 150 Minuten

Zulässige Hilfsmittel:

- Schreibgerät
- beliebige Unterlagen in Papierform und/oder auf Datenträgern
- elektronische Rechner (Notebook, Taschenrechner o. ä.)
- *kein* Internet-Zugang

- **Übungen**

finden bereits diese Woche statt.

- **Praktikumstermine:**

- Versuch 1: 17. 10. und 24. 10. 2018
- Versuch 2 bis 4: Termine werden noch bekanntgegeben.

# Hardwarenahe Programmierung

<https://gitlab.cvh-server.de/pgerwinski/hp>

## 1 Einführung

1.1 Was ist hardwarenahe Programmierung?

1.2 Programmierung in C

1.3 Zu dieser Lehrveranstaltung

## 2 Einführung in C

2.1 Hello, world!

2.2 Programme compilieren und ausführen

2.3 Elementare Aus- und Eingabe

2.4 Elementares Rechnen

2.5 Verzweigungen

2.6 Schleifen

2.7 Strukturierte Programmierung

...

## 3 Bibliotheken

...

## 2 Einführung in C

### 2.1 Hello, world!

Text ausgeben

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

```
int main (void)
```

```
{  
    printf ("Hello,_world!\n");  
    return 0;  
}
```

## 2 Einführung in C

### 2.1 Hello, world!

Text ausgeben

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

```
int main (void)
```

```
{  
    printf ("Hello, _world!\n");  
    return 0;  
}
```

printf = „print formatted“

## 2 Einführung in C

### 2.1 Hello, world!

Text ausgeben

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

```
int main (void)
```

```
{  
    printf ("Hello, _world!\n");  
    return 0;  
}
```

printf = „print formatted“

\n: Zeilenschaltung



## 2.2 Programme compilieren und ausführen

```
$ gcc hello-1.c -o hello-1  
$ ./hello-1  
Hello, world!  
$
```

## 2.2 Programme compilieren und ausführen

```
$ gcc hello-1.c -o hello-1
```

```
$ ./hello-1
```

```
Hello, world!
```

```
$
```

`-o hello-1`

Name für Ausgabe-Datei („output“)  
unter Unix: ohne Endung  
unter MS-Windows: Endung `.exe`



## 2.2 Programme compilieren und ausführen

```
$ gcc hello-1.c -o hello-1
$ ./hello-1
Hello, world!
$
```

Hier: Kommandozeilen-Interface (CLI)

- Der C-Compiler (hier: `gcc`) muß installiert sein und sich im `PATH` befinden.
- Der Quelltext (hier: `hello.c`) muß sich im aktuellen Verzeichnis befinden.
- aktuelles Verzeichnis herausfinden: `pwd`
- aktuelles Verzeichnis wechseln: `cd foobar`, `cd ..`
- Inhalt des aktuellen Verzeichnisses ausgeben: `ls`, `ls -l`
- Ausführen des Programms (`hello-1`) im aktuellen Verzeichnis (.):  
`./hello-1`

Alternative: Integrierte Entwicklungsumgebung (IDE)  
mit graphischer Benutzeroberfläche (GUI)

- Das können Sie bereits.

## 2.2 Programme compilieren und ausführen

```
$ gcc hello-1.c -o hello-1
$ ./hello-1
Hello, world!
$
```

GNU Compiler Collection (GCC) für verschiedene Plattformen:

- GNU/Linux: [gcc](#)
- Apple Mac OS: [Xcode](#)
- Microsoft Windows: [Cygwin](#)  
oder [MinGW](#) mit [MSYS](#)
- außerdem: Texteditor  
[vi\(m\)](#), [nano](#), [Emacs](#), [Notepad++](#), ...  
(Microsoft Notepad ist *nicht* geeignet!)

## 2.2 Programme compilieren und ausführen

```
$ gcc hello-1.c -o hello-1  
$ ./hello-1  
Hello, world!  
$
```

## 2.2 Programme compilieren und ausführen

```
$ gcc -Wall -O hello-1.c -o hello-1
$ ./hello-1
Hello, world!
$
```



-Wall	alle Warnungen einschalten
-O	optimieren
-O3	maximal optimieren
-Os	Codegröße optimieren
...	gcc hat <i>sehr viele</i> Optionen.

## 2.3 Elementare Aus- und Eingabe

Wert ausgeben

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    printf ("Die_Antwort_lautet:_");
```

```
    printf (42);
```

```
    printf ("\n");
```

```
    return 0;
```

```
}
```

## 2.3 Elementare Aus- und Eingabe

Wert ausgeben

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    printf ("Die_Antwort_lautet:_");
```

```
    printf (42);
```

```
    printf ("\n");
```

```
    return 0;
```

```
}
```

→ Absturz

## 2.3 Elementare Aus- und Eingabe

Wert ausgeben

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    printf ("Die_Antwort_lautet:_%d\n", 42);
```

```
    return 0;
```

```
}
```



Formatspezifikation „d“: „dezimal“

## 2.3 Elementare Aus- und Eingabe

Wert ausgeben

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    printf ("Die_Antwort_lautet:_%d\n", 42);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

Formatspezifikation „d“: „dezimal“

Weitere Formatspezifikationen:  
siehe Dokumentation (z. B. man 3 printf),  
Internet-Recherche oder Literatur



## 2.3 Elementare Aus- und Eingabe

Wert einlesen

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    double a;
```

```
    printf ("Bitte_eine_Zahl_eingeben:_");
```

```
    scanf ("%lf", &a);
```

```
    printf ("Ihre_Antwort_war:_%lf\n", a);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

Formatspezifikation „lf“:  
„long floating-point“

Das „&“ nicht vergessen!

## 2.4 Elementares Rechnen

Wert an Variable zuweisen

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    int a;
```

```
    printf ("Bitte_eine_Zahl_eingeben:_");
```

```
    scanf ("%d", &a);
```

```
    a = 2 * a;
```

```
    printf ("Das_Doppelte_ist:_%d\n", a);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

## 2.4 Elementares Rechnen

Variable bei Deklaration initialisieren

```
int a = 42;  
a = 137;
```

**Achtung:** Initialisierung  $\neq$  Zuweisung

Die beiden Gleichheitszeichen haben  
*subtil unterschiedliche* Bedeutungen!

## 2.5 Verzweigungen

### if-Verzweigung

```
if (b != 0)  
    printf ("%d\n", a / b);
```

## 2.5 Verzweigungen

### if-Verzweigung

```
if (b != 0)
    printf ("%d\n", a / b);
```

### Wahrheitswerte in C: numerisch

0 steht für *falsch* (*false*),  
≠ 0 steht für *wahr* (*true*).

```
if (b)
    printf ("%d\n", a / b);
```

## 2.6 Schleifen

### **while**-Schleife

```
a = 1;  
while (a <= 10)  
{  
    printf ("%d\n", a);  
    a = a + 1;  
}
```

## 2.6 Schleifen

### **while**-Schleife

```
a = 1;
while (a <= 10)
{
    printf ("%d\n", a);
    a = a + 1;
}
```

### **for**-Schleife

```
for (a = 1; a <= 10; a = a + 1)
    printf ("%d\n", a);
```

## 2.6 Schleifen

### **while**-Schleife

```
a = 1;
while (a <= 10)
{
    printf ("%d\n", a);
    a = a + 1;
}
```

### **for**-Schleife

```
for (a = 1; a <= 10; a = a + 1)
    printf ("%d\n", a);
```

### **do-while**-Schleife

```
a = 1;
do
{
    printf ("%d\n", a);
    a = a + 1;
}
while (a <= 10);
```



```
int i;
```

```
i = 0;
```

```
while (i < 10)
```

```
{
```

```
    printf ("%d\n", i);
```

```
    i++;
```

```
}
```

```
for (i = 0; i < 10; i++)
```

```
    printf ("%d\n", i);
```

```
i = 0;
```

```
while (i < 10)
```

```
    printf ("%d\n", i++);
```

```
for (i = 0; i < 10; printf ("%d\n", i++));
```

```
i = 0;  
while (1)  
{  
    if (i >= 10)  
        break;  
    printf ("%d\n", i++);  
}
```

```
int i;
```

```
i = 0;  
while (i < 10)  
{  
    printf ("%d\n", i);  
    i++;  
}
```

```
for (i = 0; i < 10; i++)  
    printf ("%d\n", i);
```

```
i = 0;  
while (i < 10)  
    printf ("%d\n", i++);
```

```
for (i = 0; i < 10; printf ("%d\n", i++));
```

```
i = 0;  
while (1)  
{  
    if (i >= 10)  
        break;  
    printf ("%d\n", i++);  
}
```

```
i = 0;  
loop:  
if (i >= 10)  
    goto endloop;  
printf ("%d\n", i++);  
goto loop;  
endloop:
```

```
int i;
```

```
i = 0;  
while (i < 10)  
{  
    printf ("%d\n", i);  
    i++;  
}
```

```
for (i = 0; i < 10; i++)  
    printf ("%d\n", i);
```

```
i = 0;  
while (i < 10)  
    printf ("%d\n", i++);
```

```
for (i = 0; i < 10; printf ("%d\n", i++));
```

## 2.7 Strukturierte Programmierung

```
i = 0;  
while (1)  
{  
    if (i >= 10)  
        break;  
    printf ("%d\n", i++);  
}
```

```
i = 0;  
loop:  
if (i >= 10)  
    goto endloop;  
printf ("%d\n", i++);  
goto loop;  
endloop:
```

```
int i;  
  
i = 0;  
while (i < 10)  
{  
    printf ("%d\n", i);  
    i++;  
}
```

```
for (i = 0; i < 10; i++)  
    printf ("%d\n", i);
```

```
i = 0;  
while (i < 10)  
    printf ("%d\n", i++);
```

```
for (i = 0; i < 10; printf ("%d\n", i++));
```

## 2.7 Strukturierte Programmierung

```
i = 0;  
while (1)      fragwürdig  
{  
    if (i >= 10)  
        break;  
    printf ("%d\n", i++);  
}
```

```
i = 0;  
loop:  
if (i >= 10)   sehr fragwürdig  
    goto endloop;  
printf ("%d\n", i++);  
goto loop;  
endloop:
```

(siehe z. B.:  
<http://xkcd.com/292/>)

```
int i;  
  
i = 0;  
while (i < 10)  
{  
    printf ("%d\n", i);  
    i++;  
}
```

gut

```
for (i = 0; i < 10; i++)  
    printf ("%d\n", i);
```

```
i = 0;  
while (i < 10)  
    printf ("%d\n", i++);
```

nur, wenn  
Sie wissen,  
was Sie tun

```
for (i = 0; i < 10; printf ("%d\n", i++));
```

# Hardwarenahe Programmierung

<https://gitlab.cvh-server.de/pgerwinski/hp>

## 1 Einführung

- 1.1 Was ist hardwarenahe Programmierung?
- 1.2 Programmierung in C
- 1.3 Zu dieser Lehrveranstaltung

## 2 Einführung in C

- 2.1 Hello, world!
- 2.2 Programme compilieren und ausführen
- 2.3 Elementare Aus- und Eingabe
- 2.4 Elementares Rechnen
- 2.5 Verzweigungen
- 2.6 Schleifen
- 2.7 Strukturierte Programmierung
- 2.8 Seiteneffekte
- 2.9 Funktionen
- 2.10 Zeiger

...

## 3 Bibliotheken

...

# Hardwarenahe Programmierung

Prof. Dr. rer. nat. Peter Gerwinski

17. Oktober 2019

# Hardwarenahe Programmierung

<https://gitlab.cvh-server.de/pgerwinski/hp>

## 1 Einführung

1.1 Was ist hardwarenahe Programmierung?

1.2 Programmierung in C

1.3 Zu dieser Lehrveranstaltung

## 2 Einführung in C

2.1 Hello, world!

2.2 Programme compilieren und ausführen

2.3 Elementare Aus- und Eingabe

2.4 Elementares Rechnen

2.5 Verzweigungen

2.6 Schleifen

2.7 Strukturierte Programmierung

2.8 Seiteneffekte

2.9 Funktionen

2.10 Zeiger

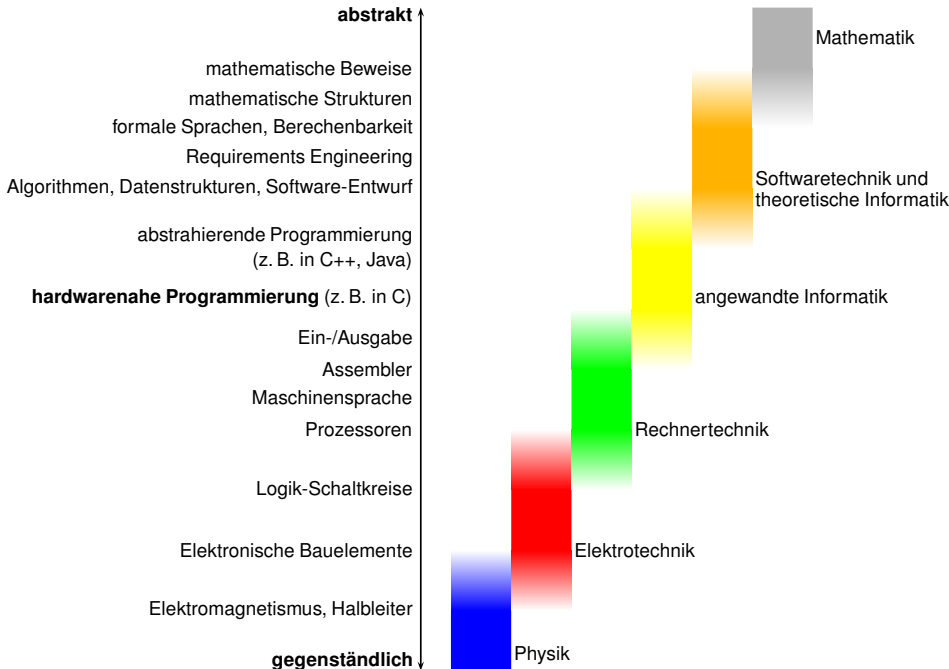
2.11 Arrays und Strings

...

## 3 Bibliotheken

...

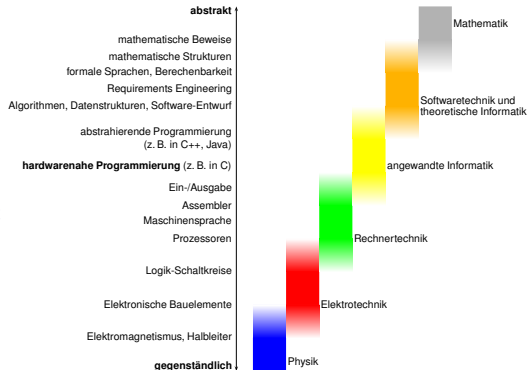




# 1 Einführung

## 1.1 Was ist hardwarenahe Programmierung?

Man kann Computer vollständig beherrschen.



## 1.2 Programmierung in C

- Hardware direkt ansprechen und effizient einsetzen
- ... bis hin zu komplexen Software-Projekten
- Programmierkenntnisse werden nicht vorausgesetzt, aber schnelles Tempo

# 1 Einführung

## 1.2 Programmierung in C

Etabliertes Profi-Werkzeug

- kleinster gemeinsamer Nenner für viele Plattformen
- leistungsfähig, aber gefährlich



„High-Level-Assembler“

Hardware und/oder Betriebssystem

- kein „Fallschirm“
- kompakte Schreibweise

Unix-Hintergrund

- Baukastenprinzip
- konsequente Regeln
- kein „Fallschirm“

# 1 Einführung

## 1.3 Zu dieser Lehrveranstaltung

- **Lehrmaterialien:**

<https://gitlab.cvh-server.de/pgerwinski/hp>

- **Klausur:**

Zeit: 150 Minuten

Zulässige Hilfsmittel:

- Schreibgerät
- beliebige Unterlagen in Papierform und/oder auf Datenträgern
- elektronische Rechner (Notebook, Taschenrechner o. ä.)
- *kein* Internet-Zugang

- **Übungen**

finden bereits diese Woche statt.

- **Praktikumstermine:**

- Versuch 1: 17. 10. und 24. 10. 2018
- Versuch 2 bis 4: Termine werden noch bekanntgegeben.



## 2 Einführung in C

### 2.1 Hello, world!

Text ausgeben

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

```
int main (void)
```

```
{  
    printf ("Hello, _world!\n");  
    return 0;  
}
```

printf = „print formatted“

\n: Zeilenschaltung



## 2.2 Programme compilieren und ausführen

```
$ gcc hello-1.c -o hello-1
```

```
$ ./hello-1
```

```
Hello, world!
```

```
$
```

`-o hello-1`

Name für Ausgabe-Datei („output“)  
unter Unix: ohne Endung  
unter MS-Windows: Endung `.exe`

## 2.2 Programme compilieren und ausführen

```
$ gcc hello-1.c -o hello-1
$ ./hello-1
Hello, world!
$
```

Hier: Kommandozeilen-Interface (CLI)

- Der C-Compiler (hier: `gcc`) muß installiert sein und sich im `PATH` befinden.
- Der Quelltext (hier: `hello.c`) muß sich im aktuellen Verzeichnis befinden.
- aktuelles Verzeichnis herausfinden: `pwd`
- aktuelles Verzeichnis wechseln: `cd foobar`, `cd ..`
- Inhalt des aktuellen Verzeichnisses ausgeben: `ls`, `ls -l`
- Ausführen des Programms (`hello-1`) im aktuellen Verzeichnis (.):  
`./hello-1`

Alternative: Integrierte Entwicklungsumgebung (IDE)  
mit graphischer Benutzeroberfläche (GUI)

- Das können Sie bereits.

## 2.2 Programme compilieren und ausführen

```
$ gcc hello-1.c -o hello-1
$ ./hello-1
Hello, world!
$
```


GNU Compiler Collection (GCC) für verschiedene Plattformen:

- GNU/Linux: [gcc](#)
- Apple Mac OS: [Xcode](#)
- Microsoft Windows: [Cygwin](#)  
oder [MinGW](#) mit [MSYS](#)
- außerdem: Texteditor  
[vi\(m\)](#), [nano](#), [Emacs](#), [Notepad++](#), ...  
(Microsoft Notepad ist *nicht* geeignet!)



## 2.2 Programme compilieren und ausführen

```
$ gcc -Wall -O hello-1.c -o hello-1
$ ./hello-1
Hello, world!
$
```



-Wall	alle Warnungen einschalten
-O	optimieren
-O3	maximal optimieren
-Os	Codegröße optimieren
...	gcc hat <i>sehr viele</i> Optionen.

## 2.3 Elementare Aus- und Eingabe

Wert ausgeben

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    printf ("Die_Antwort_lautet:_");
```

```
    printf (42);
```

```
    printf ("\n");
```

```
    return 0;
```

```
}
```

→ Absturz

## 2.3 Elementare Aus- und Eingabe

Wert ausgeben

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    printf ("Die_Antwort_lautet:_%d\n", 42);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

Formatspezifikation „d“: „dezimal“

Weitere Formatspezifikationen:  
siehe Dokumentation (z. B. man 3 printf),  
Internet-Recherche oder Literatur

## 2.3 Elementare Aus- und Eingabe

Wert einlesen

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    double a;
```

```
    printf ("Bitte_eine_Zahl_eingeben:_");
```

```
    scanf ("%lf", &a);
```

```
    printf ("Ihre_Antwort_war:_%lf\n", a);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

Formatspezifikation „lf“:  
„long floating-point“

Das „&“ nicht vergessen!

## 2.4 Elementares Rechnen

Wert an Variable zuweisen

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    int a;
```

```
    printf ("Bitte_eine_Zahl_eingeben:_");
```

```
    scanf ("%d", &a);
```

```
    a = 2 * a;
```

```
    printf ("Das_Doppelte_ist:_%d\n", a);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

## 2.4 Elementares Rechnen

Variable bei Deklaration initialisieren

```
int a = 42;  
a = 137;
```

**Achtung:** Initialisierung  $\neq$  Zuweisung

Die beiden Gleichheitszeichen haben  
*subtil unterschiedliche* Bedeutungen!

## 2.5 Verzweigungen

### if-Verzweigung

```
if (b != 0)
    printf ("%d\n", a / b);
```

## 2.5 Verzweigungen

### if-Verzweigung

```
if (b != 0)
    printf ("%d\n", a / b);
```

### Wahrheitswerte in C: numerisch

0 steht für *falsch* (*false*),  
≠ 0 steht für *wahr* (*true*).

```
if (b)
    printf ("%d\n", a / b);
```



## 2.6 Schleifen

### **while**-Schleife

```
a = 1;  
while (a <= 10)  
{  
    printf ("%d\n", a);  
    a = a + 1;  
}
```

## 2.6 Schleifen

### **while**-Schleife

```
a = 1;
while (a <= 10)
{
    printf ("%d\n", a);
    a = a + 1;
}
```

### **for**-Schleife

```
for (a = 1; a <= 10; a = a + 1)
    printf ("%d\n", a);
```

## 2.6 Schleifen

### **while**-Schleife

```
a = 1;
while (a <= 10)
{
    printf ("%d\n", a);
    a = a + 1;
}
```

### **for**-Schleife

```
for (a = 1; a <= 10; a = a + 1)
    printf ("%d\n", a);
```

### **do-while**-Schleife

```
a = 1;
do
{
    printf ("%d\n", a);
    a = a + 1;
}
while (a <= 10);
```

```
int i;
```

```
i = 0;
```

```
while (i < 10)
```

```
{
```

```
    printf ("%d\n", i);
```

```
    i++;
```

```
}
```

```
for (i = 0; i < 10; i++)
```

```
    printf ("%d\n", i);
```

```
i = 0;
```

```
while (i < 10)
```

```
    printf ("%d\n", i++);
```

```
for (i = 0; i < 10; printf ("%d\n", i++));
```

```
i = 0;  
while (1)  
{  
    if (i >= 10)  
        break;  
    printf ("%d\n", i++);  
}
```

```
int i;
```

```
i = 0;  
while (i < 10)  
{  
    printf ("%d\n", i);  
    i++;  
}
```

```
for (i = 0; i < 10; i++)  
    printf ("%d\n", i);
```

```
i = 0;  
while (i < 10)  
    printf ("%d\n", i++);
```

```
for (i = 0; i < 10; printf ("%d\n", i++));
```

```
i = 0;
while (1)
{
    if (i >= 10)
        break;
    printf ("%d\n", i++);
}
```

```
i = 0;
loop:
if (i >= 10)
    goto endloop;
printf ("%d\n", i++);
goto loop;
endloop:
```

```
int i;
```

```
i = 0;
while (i < 10)
{
    printf ("%d\n", i);
    i++;
}
```

```
for (i = 0; i < 10; i++)
    printf ("%d\n", i);
```

```
i = 0;
while (i < 10)
    printf ("%d\n", i++);
```

```
for (i = 0; i < 10; printf ("%d\n", i++));
```

## 2.7 Strukturierte Programmierung

```
i = 0;  
while (1)  
{  
    if (i >= 10)  
        break;  
    printf ("%d\n", i++);  
}
```

```
i = 0;  
loop:  
if (i >= 10)  
    goto endloop;  
printf ("%d\n", i++);  
goto loop;  
endloop:
```

```
int i;  
  
i = 0;  
while (i < 10)  
{  
    printf ("%d\n", i);  
    i++;  
}
```

```
for (i = 0; i < 10; i++)  
    printf ("%d\n", i);
```

```
i = 0;  
while (i < 10)  
    printf ("%d\n", i++);
```

```
for (i = 0; i < 10; printf ("%d\n", i++));
```

## 2.7 Strukturierte Programmierung

```
i = 0;  
while (1)      fragwürdig  
{  
    if (i >= 10)  
        break;  
    printf ("%d\n", i++);  
}
```

```
i = 0;  
loop:  
if (i >= 10)   sehr fragwürdig  
    goto endloop;  
printf ("%d\n", i++);  
goto loop;  
endloop:  
    (siehe z. B.:  
    http://xkcd.com/292/)
```

```
int i;  
  
i = 0;  
while (i < 10)  
{  
    printf ("%d\n", i);  
    i++;  
}
```

gut

```
for (i = 0; i < 10; i++)  
    printf ("%d\n", i);
```

```
i = 0;  
while (i < 10)  
    printf ("%d\n", i++);
```

nur, wenn  
Sie wissen,  
was Sie tun

```
for (i = 0; i < 10; printf ("%d\n", i++));
```



# Hardwarenahe Programmierung

<https://gitlab.cvh-server.de/pgerwinski/hp>

## 1 Einführung

## 2 Einführung in C

2.1 Hello, world!

2.2 Programme compilieren und ausführen

2.3 Elementare Aus- und Eingabe

2.4 Elementares Rechnen

2.5 Verzweigungen

2.6 Schleifen

2.7 Strukturierte Programmierung

2.8 Seiteneffekte

2.9 Funktionen

2.10 Zeiger

2.11 Arrays und Strings

...

## 3 Bibliotheken

...

## 2.8 Seiteneffekte

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

```
int main (void)
```

```
{  
    printf ("Hello, _world!\n");  
    "Hello, _world!\n";  
    return 0;  
}
```

## 2.8 Seiteneffekte

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    printf ("Hello, _world!\n");
```

```
    "Hello, _world!\n"; ← Ausdruck als Anweisung: Wert wird ignoriert
```

```
    return 0;
```

```
}
```

## 2.8 Seiteneffekte

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    printf ("Hello, _world!\n");
```

```
    "Hello, _world!\n";
```

```
    return 0;
```

```
}
```

← Ausdruck als Anweisung: Wert wird ignoriert

## 2.8 Seiteneffekte

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

```
int main (void)
{
    int a = printf ("Hello, \_world!\n");
    printf ("%d\n", a);
    return 0;
}
```

## 2.8 Seiteneffekte

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

```
int main (void)
{
    int a = printf ("Hello, world!\n");
    printf ("%d\n", a);
    return 0;
}
```

```
$ gcc -Wall -O side-effects-1.c -o side-effects-1
$ ./side-effects-1
Hello, world!
14
$
```

## 2.8 Seiteneffekte

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

```
int main (void)
{
    int a = printf ("Hello, \_world!\n");
    printf ("%d\n", a);
    return 0;
}
```

- `printf()` ist eine Funktion.

## 2.8 Seiteneffekte

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

```
int main (void)
{
    int a = printf ("Hello, _world!\n");
    printf ("%d\n", a);
    return 0;
}
```

- `printf()` ist eine Funktion.
- „Haupteffekt“: Wert zurückliefern  
(hier: Anzahl der ausgegebenen Zeichen)



## 2.8 Seiteneffekte

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

```
int main (void)
{
    int a = printf ("Hello, _world!\n");
    printf ("%d\n", a);
    return 0;
}
```

- `printf()` ist eine Funktion.
- „Haupteffekt“: Wert zurückliefern  
(hier: Anzahl der ausgegebenen Zeichen)
- *Seiteneffekt*: Ausgabe

## 2.8 Seiteneffekte bei Operatoren

Unäre Operatoren:

- Negation: `—foo`
- Funktionsaufruf: `foo ()`
- Post-Inkrement: `foo++`
- Post-Dekrement: `foo—`
- Prä-Inkrement: `++foo`
- Prä-Dekrement: `—foo`

Binäre Operatoren:

- Rechnen: `+ — * / %`
- Vergleich: `== != < > <= >=`
- Zuweisung: `= += -= *= /= %=`
- Ignorieren: `, a, b`: berechne `a`,  
ignore es, nimm stattdessen `b`

## 2.8 Seiteneffekte bei Operatoren

Unäre Operatoren:

- Negation: `—foo`
- Funktionsaufruf: `foo ()`
- Post-Inkrement: `foo++`
- Post-Dekrement: `foo—`
- Prä-Inkrement: `++foo`
- Prä-Dekrement: `—foo`

Binäre Operatoren:

- Rechnen: `+ — * / %`
- Vergleich: `== != < > <= >=`
- Zuweisung: `= += -= *= /= %=`
- Ignorieren: `, a, b`: berechne `a`,  
ignore es, nimm stattdessen `b`

rot = mit Seiteneffekt

## 2.8 Seiteneffekte bei Operatoren

Unäre Operatoren:

- Negation: `—foo`
- Funktionsaufruf: `foo ()`
- Post-Inkrement: `foo++`
- Post-Dekrement: `foo—`
- Prä-Inkrement: `++foo`
- Prä-Dekrement: `—foo`

```
int i;
```

```
i = 0;
```

```
while (i < 10)
```

```
{
```

```
    printf ("%d\n", i);
```

```
    i++;
```

```
}
```

Binäre Operatoren:

- Rechnen: `+ — * / %`
- Vergleich: `== != < > <= >=`
- Zuweisung: `= += -= *= /= %=`
- Ignorieren: `, a, b`: berechne `a`,  
 ignoriere es, nimm stattdessen `b`

rot = mit Seiteneffekt

## 2.8 Seiteneffekte bei Operatoren

Unäre Operatoren:

- Negation: `—foo`
- Funktionsaufruf: `foo ()`
- Post-Inkrement: `foo++`
- Post-Dekrement: `foo—`
- Prä-Inkrement: `++foo`
- Prä-Dekrement: `—foo`

Binäre Operatoren:

- Rechnen: `+ — * / %`
- Vergleich: `== != < > <= >=`
- Zuweisung: `= += -= *= /= %=`
- Ignorieren: `, a, b`: berechne `a`,  
ignore es, nimm stattdessen `b`

```
int i;
```

```
i = 0;
```

```
while (i < 10)
```

```
{  
    printf ("%d\n", i);  
    i++;  
}
```

```
for (i = 0; i < 10; i++)
```

```
    printf ("%d\n", i);
```

rot = mit Seiteneffekt

## 2.8 Seiteneffekte bei Operatoren

Unäre Operatoren:

- Negation: `—foo`
- Funktionsaufruf: `foo ()`
- Post-Inkrement: `foo++`
- Post-Dekrement: `foo—`
- Prä-Inkrement: `++foo`
- Prä-Dekrement: `—foo`

Binäre Operatoren:

- Rechnen: `+ — * / %`
- Vergleich: `== != < > <= >=`
- Zuweisung: `= += -= *= /= %=`
- Ignorieren: `, a, b`: berechne `a`,  
ignore es, nimm stattdessen `b`

rot = mit Seiteneffekt

```
int i;
```

```
i = 0;
```

```
while (i < 10)
```

```
{
```

```
    printf ("%d\n", i);
```

```
    i++;
```

```
}
```

```
for (i = 0; i < 10; i++)
```

```
    printf ("%d\n", i);
```

```
i = 0;
```

```
while (i < 10)
```

```
    printf ("%d\n", i++);
```

## 2.8 Seiteneffekte bei Operatoren

Unäre Operatoren:

- Negation: `—foo`
- Funktionsaufruf: `foo ()`
- Post-Inkrement: `foo++`
- Post-Dekrement: `foo—`
- Prä-Inkrement: `++foo`
- Prä-Dekrement: `—foo`

Binäre Operatoren:

- Rechnen: `+ — * / %`
- Vergleich: `== != < > <= >=`
- Zuweisung: `= += -= *= /= %=`
- Ignorieren: `, a, b`: berechne `a`,  
ignore es, nimm stattdessen `b`

rot = mit Seiteneffekt

```
int i;
```

```
i = 0;
```

```
while (i < 10)
```

```
{  
    printf ("%d\n", i);  
    i++;  
}
```

```
for (i = 0; i < 10; i++)
```

```
    printf ("%d\n", i);
```

```
i = 0;
```

```
while (i < 10)
```

```
    printf ("%d\n", i++);
```

```
for (i = 0; i < 10; printf ("%d\n", i++));
```

```
int i;
```

```
i = 0;
```

```
while (i < 10)
```

```
{
```

```
    printf ("%d\n", i);
```

```
    i++;
```

```
}
```

```
for (i = 0; i < 10; i++)
```

```
    printf ("%d\n", i);
```

```
i = 0;
```

```
while (i < 10)
```

```
    printf ("%d\n", i++);
```

```
for (i = 0; i < 10; printf ("%d\n", i++));
```



```
i = 0;  
while (1)  
{  
    if (i >= 10)  
        break;  
    printf ("%d\n", i++);  
}
```

```
int i;
```

```
i = 0;  
while (i < 10)  
{  
    printf ("%d\n", i);  
    i++;  
}
```

```
for (i = 0; i < 10; i++)  
    printf ("%d\n", i);
```

```
i = 0;  
while (i < 10)  
    printf ("%d\n", i++);
```

```
for (i = 0; i < 10; printf ("%d\n", i++));
```

```
i = 0;
while (1)
{
    if (i >= 10)
        break;
    printf ("%d\n", i++);
}
```

```
i = 0;
loop:
if (i >= 10)
    goto endloop;
printf ("%d\n", i++);
goto loop;
endloop:
```

```
int i;
```

```
i = 0;
while (i < 10)
{
    printf ("%d\n", i);
    i++;
}
```

```
for (i = 0; i < 10; i++)
    printf ("%d\n", i);
```

```
i = 0;
while (i < 10)
    printf ("%d\n", i++);
```

```
for (i = 0; i < 10; printf ("%d\n", i++));
```

## 2.7 Strukturierte Programmierung

```
i = 0;  
while (1)  
{  
    if (i >= 10)  
        break;  
    printf ("%d\n", i++);  
}
```

```
i = 0;  
loop:  
if (i >= 10)  
    goto endloop;  
printf ("%d\n", i++);  
goto loop;  
endloop:
```

```
int i;  
  
i = 0;  
while (i < 10)  
{  
    printf ("%d\n", i);  
    i++;  
}
```

```
for (i = 0; i < 10; i++)  
    printf ("%d\n", i);
```

```
i = 0;  
while (i < 10)  
    printf ("%d\n", i++);
```

```
for (i = 0; i < 10; printf ("%d\n", i++));
```

## 2.7 Strukturierte Programmierung

```
i = 0;  
while (1)      fragwürdig  
{  
    if (i >= 10)  
        break;  
    printf ("%d\n", i++);  
}
```

```
i = 0;  
loop:  
if (i >= 10)   sehr fragwürdig  
    goto endloop;  
printf ("%d\n", i++);  
goto loop;  
endloop:
```

(siehe z. B.:  
<http://xkcd.com/292/>)

```
int i;  
  
i = 0;  
while (i < 10)  
{  
    printf ("%d\n", i);  
    i++;  
}
```

gut

```
for (i = 0; i < 10; i++)  
    printf ("%d\n", i);
```

```
i = 0;  
while (i < 10)  
    printf ("%d\n", i++);
```

nur, wenn  
Sie wissen,  
was Sie tun

```
for (i = 0; i < 10; printf ("%d\n", i++));
```

## 2.9 Funktionen

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

```
int answer (void)
```

```
{  
    return 42;  
}
```

```
void foo (void)
```

```
{  
    printf ("%d\n", answer ());  
}
```

```
int main (void)
```

```
{  
    foo ();  
    return 0;  
}
```

## 2.9 Funktionen

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

```
int answer (void)
```

```
{  
    return 42;  
}
```

```
void foo (void)
```

```
{  
    printf ("%d\n", answer ());  
}
```

```
int main (void)
```

```
{  
    foo ();  
    return 0;  
}
```

- Funktionsdeklaration:  
Typ Name ( Parameterliste )  
{  
 Anweisungen  
}

## 2.9 Funktionen

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

```
void add_verbose (int a, int b)
{
    printf ("%d_+_%d=_%d\n", a, b, a + b);
}
```

```
int main (void)
{
    add_verbose (3, 7);
    return 0;
}
```

- Funktionsdeklaration:  
Typ Name ( Parameterliste )  
{  
    Anweisungen  
}

## 2.9 Funktionen

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

```
void add_verbose (int a, int b)
{
    printf ("%d_+_d=_d\n", a, b, a + b);
}
```

```
int main (void)
{
    add_verbose (3, 7);
    return 0;
}
```

- Funktionsdeklaration:  
Typ Name ( Parameterliste )  
{  
    Anweisungen  
}
- Der Datentyp **void**  
steht für „nichts“  
und kann ignoriert werden.



## 2.9 Funktionen

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

```
void add_verbose (int a, int b)
{
    printf ("%d_+_%d=_%d\n", a, b, a + b);
}
```

```
int main (void)
{
    add_verbose (3, 7);
    return 0;
}
```

- Funktionsdeklaration:  
Typ Name ( Parameterliste )  
{  
    Anweisungen  
}
- Der Datentyp **void**  
steht für „nichts“  
und muß ignoriert werden.

## 2.9 Funktionen

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

```
int a, b = 3;
```

```
void foo (void)
```

```
{  
    b++;  
    static int a = 5;  
    int b = 7;  
    printf ("foo():_"  
           "a=_%d,_b=_%d\n",  
           a, b);  
    a++;  
}
```

```
int main (void)
```

```
{  
    printf ("main():_"  
           "a=_%d,_b=_%d\n",  
           a, b);  
    foo ();  
    printf ("main():_"  
           "a=_%d,_b=_%d\n",  
           a, b);  
    a = b = 12;  
    printf ("main():_"  
           "a=_%d,_b=_%d\n",  
           a, b);  
    foo ();  
    printf ("main():_"  
           "a=_%d,_b=_%d\n",  
           a, b);  
    return 0;  
}
```

# Hardwarenahe Programmierung

<https://gitlab.cvh-server.de/pgerwinski/hp>

## 1 Einführung

## 2 Einführung in C

2.1 Hello, world!

2.2 Programme compilieren und ausführen

2.3 Elementare Aus- und Eingabe

2.4 Elementares Rechnen

2.5 Verzweigungen

2.6 Schleifen

2.7 Strukturierte Programmierung

2.8 Seiteneffekte

2.9 Funktionen

2.10 Zeiger

2.11 Arrays und Strings

2.12 Strukturen

...

## 3 Bibliotheken

...

# Hardwarenahe Programmierung

Prof. Dr. rer. nat. Peter Gerwinski

24. Oktober 2019

# Hardwarenahe Programmierung

<https://gitlab.cvh-server.de/pgerwinski/hp>

## 1 Einführung

## 2 Einführung in C

2.1 Hello, world!

2.2 Programme compilieren und ausführen

2.3 Elementare Aus- und Eingabe

2.4 Elementares Rechnen

2.5 Verzweigungen

2.6 Schleifen

2.7 Strukturierte Programmierung

2.8 Seiteneffekte

2.9 Funktionen

2.10 Zeiger

2.11 Arrays und Strings

2.12 Strukturen

...

## 3 Bibliotheken

...

## 2.5 Verzweigungen

### if-Verzweigung

```
if (b != 0)
    printf ("%d\n", a / b);
```

### Wahrheitswerte in C: numerisch

0 steht für *falsch* (*false*),  
≠ 0 steht für *wahr* (*true*).

```
if (b)
    printf ("%d\n", a / b);
```

## 2.6 Schleifen

### while-Schleife

```
a = 1;
while (a <= 10)
{
    printf ("%d\n", a);
    a = a + 1;
}
```

### for-Schleife

```
for (a = 1; a <= 10; a = a + 1)
    printf ("%d\n", a);
```

### do-while-Schleife

```
a = 1;
do
{
    printf ("%d\n", a);
    a = a + 1;
}
while (a <= 10);
```

## 2.8 Seiteneffekte

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    printf ("Hello, _world!\n");
```

```
    "Hello, _world!\n"; ← Ausdruck als Anweisung: Wert wird ignoriert
```

```
    return 0;
```

```
}
```



## 2.8 Seiteneffekte

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    printf ("Hello, _world!\n");
```

```
    "Hello, _world!\n";
```

```
    return 0;
```

```
}
```

← Ausdruck als Anweisung: Wert wird ignoriert

## 2.8 Seiteneffekte

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

```
int main (void)
{
    int a = printf ("Hello, world!\n");
    printf ("%d\n", a);
    return 0;
}
```

```
$ gcc -Wall -O side-effects-1.c -o side-effects-1
$ ./side-effects-1
Hello, world!
14
$
```

## 2.8 Seiteneffekte

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

```
int main (void)
{
    int a = printf ("Hello, _world!\n");
    printf ("%d\n", a);
    return 0;
}
```

- `printf()` ist eine Funktion.
- „Haupteffekt“: Wert zurückliefern  
(hier: Anzahl der ausgegebenen Zeichen)
- *Seiteneffekt*: Ausgabe

## 2.8 Seiteneffekte bei Operatoren

Unäre Operatoren:

- Negation: `—foo`
- Funktionsaufruf: `foo ()`
- Post-Inkrement: `foo++`
- Post-Dekrement: `foo—`
- Prä-Inkrement: `++foo`
- Prä-Dekrement: `—foo`

Binäre Operatoren:

- Rechnen: `+ — * / %`
- Vergleich: `== != < > <= >=`
- Zuweisung: `= += -= *= /= %=`
- Ignorieren: `, a, b`: berechne `a`,  
ignore es, nimm stattdessen `b`

rot = mit Seiteneffekt

## 2.8 Seiteneffekte bei Operatoren

Unäre Operatoren:

- Negation: `—foo`
- Funktionsaufruf: `foo ()`
- Post-Inkrement: `foo++`
- Post-Dekrement: `foo—`
- Prä-Inkrement: `++foo`
- Prä-Dekrement: `—foo`

Binäre Operatoren:

- Rechnen: `+ — * / %`
- Vergleich: `== != < > <= >=`
- Zuweisung: `= += -= *= /= %=`
- Ignorieren: `, a, b`: berechne `a`,  
ignore es, nimm stattdessen `b`

rot = mit Seiteneffekt

```
int i;
```

```
i = 0;
```

```
while (i < 10)
```

```
{  
    printf ("%d\n", i);  
    i++;  
}
```

```
for (i = 0; i < 10; i++)
```

```
    printf ("%d\n", i);
```

```
i = 0;
```

```
while (i < 10)
```

```
    printf ("%d\n", i++);
```

```
for (i = 0; i < 10; printf ("%d\n", i++));
```

## 2.7 Strukturierte Programmierung

```
i = 0;  
while (1)      fragwürdig  
{  
    if (i >= 10)  
        break;  
    printf ("%d\n", i++);  
}
```

```
i = 0;  
loop:  
if (i >= 10)   sehr fragwürdig  
    goto endloop;  
printf ("%d\n", i++);  
goto loop;  
endloop:  
    (siehe z. B.:  
    http://xkcd.com/292/)
```

```
int i;  
  
i = 0;  
while (i < 10)  
{  
    printf ("%d\n", i);  
    i++;  
}
```

gut

```
for (i = 0; i < 10; i++)  
    printf ("%d\n", i);
```

```
i = 0;  
while (i < 10)  
    printf ("%d\n", i++);
```

nur, wenn  
Sie wissen,  
was Sie tun

```
for (i = 0; i < 10; printf ("%d\n", i++));
```

## 2.9 Funktionen

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

```
int answer (void)
```

```
{  
    return 42;  
}
```

```
void foo (void)
```

```
{  
    printf ("%d\n", answer ());  
}
```

```
int main (void)
```

```
{  
    foo ();  
    return 0;  
}
```

- Funktionsdeklaration:  
Typ Name ( Parameterliste )  
{  
 Anweisungen  
}

## 2.9 Funktionen

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

```
void add_verbose (int a, int b)
{
    printf ("%d_+_%d=_%d\n", a, b, a + b);
}
```

```
int main (void)
{
    add_verbose (3, 7);
    return 0;
}
```

- Funktionsdeklaration:  
Typ Name ( Parameterliste )  
{  
    Anweisungen  
}
- Der Datentyp **void**  
steht für „nichts“  
und kann ignoriert werden.



## 2.9 Funktionen

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

```
void add_verbose (int a, int b)
{
    printf ("%d_+_%d=_%d\n", a, b, a + b);
}
```

```
int main (void)
{
    add_verbose (3, 7);
    return 0;
}
```

- Funktionsdeklaration:  
Typ Name ( Parameterliste )  
{  
    Anweisungen  
}
- Der Datentyp **void**  
steht für „nichts“  
und muß ignoriert werden.

## 2.9 Funktionen

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

```
int a, b = 3;
```

```
void foo (void)
```

```
{  
    b++;  
    static int a = 5;  
    int b = 7;  
    printf ("foo():_"  
           "a=_%d,_b=_%d\n",  
           a, b);  
    a++;  
}
```

```
int main (void)
```

```
{  
    printf ("main():_"  
           "a=_%d,_b=_%d\n",  
           a, b);  
    foo ();  
    printf ("main():_"  
           "a=_%d,_b=_%d\n",  
           a, b);  
    a = b = 12;  
    printf ("main():_"  
           "a=_%d,_b=_%d\n",  
           a, b);  
    foo ();  
    printf ("main():_"  
           "a=_%d,_b=_%d\n",  
           a, b);  
    return 0;  
}
```

# Hardwarenahe Programmierung

<https://gitlab.cvh-server.de/pgerwinski/hp>

## 1 Einführung

## 2 Einführung in C

2.1 Hello, world!

2.2 Programme compilieren und ausführen

2.3 Elementare Aus- und Eingabe

2.4 Elementares Rechnen

2.5 Verzweigungen

2.6 Schleifen

2.7 Strukturierte Programmierung

2.8 Seiteneffekte

2.9 Funktionen

2.10 Zeiger

2.11 Arrays und Strings

2.12 Strukturen

...

## 3 Bibliotheken

...

## 2.10 Zeiger

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

```
void calc_answer (int *a)
```

```
{
```

```
    *a = 42;
```

```
}
```

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    int answer;
```

```
    calc_answer (&answer);
```

```
    printf ("The_answer_is_%d.\n", answer);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

## 2.10 Zeiger

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

```
void calc_answer (int *a)
```

```
{
```

```
    *a = 42;
```

```
}
```

- `*a` ist eine `int`.

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    int answer;
```

```
    calc_answer (&answer);
```

```
    printf ("The_answer_is_%d.\n", answer);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

## 2.10 Zeiger

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

```
void calc_answer (int *a)
{
    *a = 42;
}
```

- `*a` ist eine **int**.
- unärer Operator `*`:  
Pointer-Derferenzierung

```
int main (void)
{
    int answer;
    calc_answer (&answer);
    printf ("The_answer_is_%d.\n", answer);
    return 0;
}
```

## 2.10 Zeiger

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

```
void calc_answer (int *a)
{
    *a = 42;
}
```

- `*a` ist eine **int**.
- unärer Operator `*`:  
Pointer-Derferenzierung

→ `a` ist ein Zeiger (Pointer) auf eine **int**.

```
int main (void)
{
    int answer;
    calc_answer (&answer);
    printf ("The_answer_is_%d.\n", answer);
    return 0;
}
```

## 2.10 Zeiger

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

```
void calc_answer (int *a)
{
    *a = 42;
}
```

- `*a` ist eine **int**.
- unärer Operator `*`:  
Pointer-Derferenzierung

→ `a` ist ein Zeiger (Pointer) auf eine **int**.

```
int main (void)
{
    int answer;
    calc_answer (&answer);
    printf ("The_answer_is_%d.\n", answer);
    return 0;
}
```

- unärer Operator `&`: Adresse



## 2.11 Arrays und Strings

Ein Zeiger zeigt auf eine Variable.

## 2.11 Arrays und Strings

Ein Zeiger zeigt auf eine Variable und deren Nachbarn.

## 2.11 Arrays und Strings

Ein Zeiger zeigt auf eine Variable und deren Nachbarn.

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    int prime[5] = { 2, 3, 5, 7, 11 };
```

```
    int *p = prime;
```

```
    for (int i = 0; i < 5; i++)
```

```
        printf ("%d\n", *(p + i));
```

```
    return 0;
```

```
}
```

## 2.11 Arrays und Strings

Ein Zeiger zeigt auf eine Variable und deren Nachbarn.

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    int prime[5] = { 2, 3, 5, 7, 11 };
```

```
    int *p = prime;
```

```
    for (int i = 0; i < 5; i++)
```

```
        printf ("%d\n", *(p + i));
```

```
    return 0;
```

```
}
```

- `prime` ist eine Ansammlung von fünf ganzen Zahlen.

## 2.11 Arrays und Strings

Ein Zeiger zeigt auf eine Variable und deren Nachbarn.

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    int prime[5] = { 2, 3, 5, 7, 11 };
```

```
    int *p = prime;
```

```
    for (int i = 0; i < 5; i++)
```

```
        printf ("%d\n", *(p + i));
```

```
    return 0;
```

```
}
```

- `prime` ist ein Array von fünf ganzen Zahlen.

## 2.11 Arrays und Strings

Ein Zeiger zeigt auf eine Variable und deren Nachbarn.

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    int prime[5] = { 2, 3, 5, 7, 11 };
```

```
    int *p = prime;
```

```
    for (int i = 0; i < 5; i++)
```

```
        printf ("%d\n", *(p + i));
```

```
    return 0;
```

```
}
```

- `prime` ist ein Array von fünf ganzen Zahlen.



- `prime` ist ein Zeiger auf eine `int`.

## 2.11 Arrays und Strings

Ein Zeiger zeigt auf eine Variable und deren Nachbarn.

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

```
int main (void)
```

```
{  
    int prime[5] = { 2, 3, 5, 7, 11 };  
    int *p = prime;  
    for (int i = 0; i < 5; i++)  
        printf ("%d\n", *(p + i));  
    return 0;  
}
```

- `prime` ist ein Array von fünf ganzen Zahlen.
- `prime` ist ein Zeiger auf eine `int`.
- `p + i` ist ein Zeiger auf den `i`-ten Nachbarn von `*p`.

## 2.11 Arrays und Strings

Ein Zeiger zeigt auf eine Variable und deren Nachbarn.

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

```
int main (void)
```

```
{  
    int prime[5] = { 2, 3, 5, 7, 11 };  
    int *p = prime;  
    for (int i = 0; i < 5; i++)  
        printf ("%d\n", *(p + i));  
    return 0;  
}
```

- `prime` ist ein Array von fünf ganzen Zahlen.
- `prime` ist ein Zeiger auf eine `int`.
- `p + i` ist ein Zeiger auf den `i`-ten Nachbarn von `*p`.
- `*(p + i)` ist der `i`-te Nachbar von `*p`.




## 2.11 Arrays und Strings

Ein Zeiger zeigt auf eine Variable und deren Nachbarn.

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

```
int main (void)
```

```
{  
    int prime[5] = { 2, 3, 5, 7, 11 };  
    int *p = prime;  
    for (int i = 0; i < 5; i++)  
        printf ("%d\n", p[i]);  
    return 0;  
}
```

- `prime` ist ein Array von fünf ganzen Zahlen.
- `prime` ist ein Zeiger auf eine `int`. 
- `p + i` ist ein Zeiger auf den `i`-ten Nachbarn von `*p`.
- `*(p + i)` ist der `i`-te Nachbar von `*p`.
- Andere Schreibweise:  
`p[i]` statt `*(p + i)`

## 2.11 Arrays und Strings

Ein Zeiger zeigt auf eine Variable und deren Nachbarn.

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

```
int main (void)
```

```
{  
    int prime[5] = { 2, 3, 5, 7, 11 };  
    for (int i = 0; i < 5; i++)  
        printf ("%d\n", prime[i]);  
    return 0;  
}
```

- `prime` ist ein Array von fünf ganzen Zahlen.
- `prime` ist ein Zeiger auf eine `int`.
- `p + i` ist ein Zeiger auf den `i`-ten Nachbarn von `*p`.
- `*(p + i)` ist der `i`-te Nachbar von `*p`.
- Andere Schreibweise:  
`p[i]` statt `*(p + i)`

## 2.11 Arrays und Strings

Ein Zeiger zeigt auf eine Variable und deren Nachbarn.

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

```
int main (void)
```

```
{  
    int prime[5] = { 2, 3, 5, 7, 11 };  
    for (int *p = prime;  
         p < prime + 5; p++)  
        printf ("%d\n", *p);  
    return 0;  
}
```

- `prime` ist ein Array von fünf ganzen Zahlen.
- `prime` ist ein Zeiger auf eine `int`.
- `p + i` ist ein Zeiger auf den `i`-ten Nachbarn von `*p`.
- `*(p + i)` ist der `i`-te Nachbar von `*p`.
- Andere Schreibweise:  
`p[i]` statt `*(p + i)`
- Zeiger-Arithmetik:  
`p++` rückt den Zeiger `p` um eine `int` weiter.

## 2.11 Arrays und Strings

Ein Zeiger zeigt auf eine Variable und deren Nachbarn.

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

```
int main (void)
```

```
{  
    int prime[6] = { 2, 3, 5, 7, 11, 0 };  
    for (int *p = prime; *p; p++)  
        printf ("%d\n", *p);  
    return 0;  
}
```

- `prime` ist ein Array von fünf ganzen Zahlen.
- `prime` ist ein Zeiger auf eine `int`.
- `p + i` ist ein Zeiger auf den `i`-ten Nachbarn von `*p`.
- `*(p + i)` ist der `i`-te Nachbar von `*p`.
- Andere Schreibweise:  
`p[i]` statt `*(p + i)`
- Zeiger-Arithmetik:  
`p++` rückt den Zeiger `p` um eine `int` weiter.

## 2.11 Arrays und Strings

Ein Zeiger zeigt auf eine Variable und deren Nachbarn.

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    int prime[] = { 2, 3, 5, 7, 11, 0 };
```

```
    for (int *p = prime; *p; p++)
```

```
        printf ("%d\n", *p);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

- `prime` ist ein Array von fünf ganzen Zahlen.
- `prime` ist ein Zeiger auf eine `int`.
- `p + i` ist ein Zeiger auf den `i`-ten Nachbarn von `*p`.
- `*(p + i)` ist der `i`-te Nachbar von `*p`.
- Andere Schreibweise:  
`p[i]` statt `*(p + i)`
- Zeiger-Arithmetik:  
`p++` rückt den Zeiger `p` um eine `int` weiter.
- Array ohne Längenangabe:  
Compiler zählt selbst

## 2.11 Arrays und Strings

Ein Zeiger zeigt auf eine Variable und deren Nachbarn.

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

```
int main (void)
```

```
{  
    int prime[] = { 2, 3, 5, 7, 11, 0 };  
    for (int *p = prime; *p; p++)  
        printf ("%d\n", *p);  
    return 0;  
}
```

**Die Länge des Arrays  
ist *nicht* veränderlich!**

- `prime` ist ein Array von fünf ganzen Zahlen.
- `prime` ist ein Zeiger auf eine `int`.
- `p + i` ist ein Zeiger auf den `i`-ten Nachbarn von `*p`.
- `*(p + i)` ist der `i`-te Nachbar von `*p`.
- Andere Schreibweise:  
`p[i]` statt `*(p + i)`
- Zeiger-Arithmetik:  
`p++` rückt den Zeiger `p` um eine `int` weiter.
- Array ohne explizite Längenangabe:  
Compiler zählt selbst

## 2.11 Arrays und Strings

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    char hello[] = "Hello, world!\n";
```

```
    for (char *p = hello; *p; p++)
```

```
        printf ("%d", *p);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

## 2.11 Arrays und Strings

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    char hello[] = "Hello, _world!\n";
```

```
    for (char *p = hello; *p; p++)
```

```
        printf ("%d", *p);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

- Ein **char** ist eine kleinere **int**.



## 2.11 Arrays und Strings

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    char hello[] = "Hello, _world!\n";
```

```
    for (char *p = hello; *p; p++)
```

```
        printf ("%d", *p);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

- Ein **char** ist eine kleinere **int**.
- Ein „String“ in C ist ein Array von **chars**.

## 2.11 Arrays und Strings

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    char hello[] = "Hello, _world!\n";
```

```
    for (char *p = hello; *p; p++)
```

```
        printf ("%d", *p);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

- Ein **char** ist eine kleinere **int**.
- Ein „String“ in C ist ein Array von **chars**, also ein Zeiger auf **chars**.

## 2.11 Arrays und Strings

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    char hello[] = "Hello, _world!\n";
```

```
    for (char *p = hello; *p; p++)
```

```
        printf ("%d", *p);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

- Ein **char** ist eine kleinere **int**.
- Ein „String“ in C ist ein Array von **chars**, also ein Zeiger auf **chars** also ein Zeiger auf (kleinere) Integer.

## 2.11 Arrays und Strings

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    char hello[] = "Hello, world!\n";
```

```
    for (char *p = hello; *p; p++)
```

```
        printf ("%d", *p);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

- Ein **char** ist eine kleinere **int**.
- Ein „String“ in C ist ein Array von **chars**, also ein Zeiger auf **chars** also ein Zeiger auf (kleinere) Integer.
- Der letzte **char** muß 0 sein. Er kennzeichnet das Ende des Strings.

## 2.11 Arrays und Strings

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    char hello[] = "Hello, world!\n";
```

```
    for (char *p = hello; *p; p++)
```

```
        printf ("%c", *p);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

- Ein **char** ist eine kleinere **int**.
- Ein „String“ in C ist ein Array von **chars**, also ein Zeiger auf **chars** also ein Zeiger auf (kleinere) Integer.
- Der letzte **char** muß 0 sein. Er kennzeichnet das Ende des Strings.
- Die Formatspezifikation entscheidet über die Ausgabe:
  - %d** dezimal
  - %c** Zeichen
  - %x** hexadezimal

# Hardwarenahe Programmierung

<https://gitlab.cvh-server.de/pgerwinski/hp>

## 1 Einführung

## 2 Einführung in C

...

2.5 Verzweigungen

2.6 Schleifen

2.7 Strukturierte Programmierung

2.8 Seiteneffekte

2.9 Funktionen

2.10 Zeiger

2.11 Arrays und Strings

2.12 Strukturen

2.13 Dateien und Fehlerbehandlung

2.14 Parameter des Hauptprogramms

2.15 String-Operationen

## 3 Bibliotheken

...

# Hardwarenahe Programmierung

Prof. Dr. rer. nat. Peter Gerwinski

31. Oktober 2019

# Hardwarenahe Programmierung

<https://gitlab.cvh-server.de/pgerwinski/hp>

## 1 Einführung

## 2 Einführung in C

...

2.5 Verzweigungen

2.6 Schleifen

2.7 Strukturierte Programmierung

2.8 Seiteneffekte

2.9 Funktionen

2.10 Zeiger

2.11 Arrays und Strings

2.12 Strukturen

2.13 Dateien und Fehlerbehandlung

2.14 Parameter des Hauptprogramms

2.15 String-Operationen

## 3 Bibliotheken

...



## 2.10 Zeiger

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

```
void calc_answer (int *a)
{
    *a = 42;
}
```

- `*a` ist eine **int**.
- unärer Operator `*`:  
Pointer-Derferenzierung

→ `a` ist ein Zeiger (Pointer) auf eine **int**.

```
int main (void)
{
    int answer;
    calc_answer (&answer);
    printf ("The_answer_is_%d.\n", answer);
    return 0;
}
```

- unärer Operator `&`: Adresse

## 2.11 Arrays und Strings

Ein Zeiger zeigt auf eine Variable.

## 2.11 Arrays und Strings

Ein Zeiger zeigt auf eine Variable und deren Nachbarn.

## 2.11 Arrays und Strings

Ein Zeiger zeigt auf eine Variable und deren Nachbarn.

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    int prime[5] = { 2, 3, 5, 7, 11 };
```

```
    int *p = prime;
```

```
    for (int i = 0; i < 5; i++)
```

```
        printf ("%d\n", *(p + i));
```

```
    return 0;
```

```
}
```

## 2.11 Arrays und Strings

Ein Zeiger zeigt auf eine Variable und deren Nachbarn.

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    int prime[5] = { 2, 3, 5, 7, 11 };
```

```
    int *p = prime;
```

```
    for (int i = 0; i < 5; i++)
```

```
        printf ("%d\n", *(p + i));
```

```
    return 0;
```

```
}
```

- `prime` ist eine Ansammlung von fünf ganzen Zahlen.

## 2.11 Arrays und Strings

Ein Zeiger zeigt auf eine Variable und deren Nachbarn.

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    int prime[5] = { 2, 3, 5, 7, 11 };
```

```
    int *p = prime;
```

```
    for (int i = 0; i < 5; i++)
```

```
        printf ("%d\n", *(p + i));
```

```
    return 0;
```

```
}
```

- `prime` ist ein Array von fünf ganzen Zahlen.

## 2.11 Arrays und Strings

Ein Zeiger zeigt auf eine Variable und deren Nachbarn.

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    int prime[5] = { 2, 3, 5, 7, 11 };
```

```
    int *p = prime;
```

```
    for (int i = 0; i < 5; i++)
```

```
        printf ("%d\n", *(p + i));
```

```
    return 0;
```

```
}
```

- `prime` ist ein Array von fünf ganzen Zahlen.



- `prime` ist ein Zeiger auf eine `int`.

## 2.11 Arrays und Strings

Ein Zeiger zeigt auf eine Variable und deren Nachbarn.

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

```
int main (void)
```

```
{  
    int prime[5] = { 2, 3, 5, 7, 11 };  
    int *p = prime;  
    for (int i = 0; i < 5; i++)  
        printf ("%d\n", *(p + i));  
    return 0;  
}
```

- `prime` ist ein Array von fünf ganzen Zahlen.
- `prime` ist ein Zeiger auf eine `int`.
- `p + i` ist ein Zeiger auf den `i`-ten Nachbarn von `*p`.




## 2.11 Arrays und Strings

Ein Zeiger zeigt auf eine Variable und deren Nachbarn.

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

```
int main (void)
```

```
{  
    int prime[5] = { 2, 3, 5, 7, 11 };  
    int *p = prime;  
    for (int i = 0; i < 5; i++)  
        printf ("%d\n", *(p + i));  
    return 0;  
}
```

- `prime` ist ein Array von fünf ganzen Zahlen.
- `prime` ist ein Zeiger auf eine `int`. 
- `p + i` ist ein Zeiger auf den `i`-ten Nachbarn von `*p`.
- `*(p + i)` ist der `i`-te Nachbar von `*p`.

## 2.11 Arrays und Strings

Ein Zeiger zeigt auf eine Variable und deren Nachbarn.

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

```
int main (void)
```

```
{  
    int prime[5] = { 2, 3, 5, 7, 11 };  
    int *p = prime;  
    for (int i = 0; i < 5; i++)  
        printf ("%d\n", p[i]);  
    return 0;  
}
```

- `prime` ist ein Array von fünf ganzen Zahlen.
- `prime` ist ein Zeiger auf eine `int`. 
- `p + i` ist ein Zeiger auf den `i`-ten Nachbarn von `*p`.
- `*(p + i)` ist der `i`-te Nachbar von `*p`.
- Andere Schreibweise:  
`p[i]` statt `*(p + i)`

## 2.11 Arrays und Strings

Ein Zeiger zeigt auf eine Variable und deren Nachbarn.

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

```
int main (void)
```

```
{  
    int prime[5] = { 2, 3, 5, 7, 11 };  
    for (int i = 0; i < 5; i++)  
        printf ("%d\n", prime[i]);  
    return 0;  
}
```

- `prime` ist ein Array von fünf ganzen Zahlen.
- `prime` ist ein Zeiger auf eine `int`.
- `p + i` ist ein Zeiger auf den `i`-ten Nachbarn von `*p`.
- `*(p + i)` ist der `i`-te Nachbar von `*p`.
- Andere Schreibweise:  
`p[i]` statt `*(p + i)`

## 2.11 Arrays und Strings

Ein Zeiger zeigt auf eine Variable und deren Nachbarn.

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

```
int main (void)
```

```
{  
    int prime[5] = { 2, 3, 5, 7, 11 };  
    for (int *p = prime;  
         p < prime + 5; p++)  
        printf ("%d\n", *p);  
    return 0;  
}
```

- `prime` ist ein Array von fünf ganzen Zahlen.
- `prime` ist ein Zeiger auf eine `int`.
- `p + i` ist ein Zeiger auf den `i`-ten Nachbarn von `*p`.
- `*(p + i)` ist der `i`-te Nachbar von `*p`.
- Andere Schreibweise:  
`p[i]` statt `*(p + i)`
- Zeiger-Arithmetik:  
`p++` rückt den Zeiger `p` um eine `int` weiter.

## 2.11 Arrays und Strings

Ein Zeiger zeigt auf eine Variable und deren Nachbarn.

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

```
int main (void)
```

```
{  
    int prime[6] = { 2, 3, 5, 7, 11, 0 };  
    for (int *p = prime; *p; p++)  
        printf ("%d\n", *p);  
    return 0;  
}
```

- `prime` ist ein Array von fünf ganzen Zahlen.
- `prime` ist ein Zeiger auf eine `int`.
- `p + i` ist ein Zeiger auf den `i`-ten Nachbarn von `*p`.
- `*(p + i)` ist der `i`-te Nachbar von `*p`.
- Andere Schreibweise:  
`p[i]` statt `*(p + i)`
- Zeiger-Arithmetik:  
`p++` rückt den Zeiger `p` um eine `int` weiter.

## 2.11 Arrays und Strings

Ein Zeiger zeigt auf eine Variable und deren Nachbarn.

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

```
int main (void)
```

```
{  
    int prime[] = { 2, 3, 5, 7, 11, 0 };  
    for (int *p = prime; *p; p++)  
        printf ("%d\n", *p);  
    return 0;  
}
```

- `prime` ist ein Array von fünf ganzen Zahlen.
- `prime` ist ein Zeiger auf eine `int`.
- `p + i` ist ein Zeiger auf den `i`-ten Nachbarn von `*p`.
- `*(p + i)` ist der `i`-te Nachbar von `*p`.
- Andere Schreibweise:  
`p[i]` statt `*(p + i)`
- Zeiger-Arithmetik:  
`p++` rückt den Zeiger `p` um eine `int` weiter.
- Array ohne Längenangabe:  
Compiler zählt selbst

## 2.11 Arrays und Strings

Ein Zeiger zeigt auf eine Variable und deren Nachbarn.

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

```
int main (void)
```

```
{  
    int prime[] = { 2, 3, 5, 7, 11, 0 };  
    for (int *p = prime; *p; p++)  
        printf ("%d\n", *p);  
    return 0;  
}
```

**Die Länge des Arrays  
ist *nicht* veränderlich!**

- `prime` ist ein Array von fünf ganzen Zahlen.
- `prime` ist ein Zeiger auf eine `int`.
- `p + i` ist ein Zeiger auf den `i`-ten Nachbarn von `*p`.
- `*(p + i)` ist der `i`-te Nachbar von `*p`.
- Andere Schreibweise:  
`p[i]` statt `*(p + i)`
- Zeiger-Arithmetik:  
`p++` rückt den Zeiger `p` um eine `int` weiter.
- Array ohne explizite Längenangabe:  
Compiler zählt selbst

## 2.11 Arrays und Strings

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    char hello[] = "Hello, world!\n";
```

```
    for (char *p = hello; *p; p++)
```

```
        printf ("%d", *p);
```

```
    return 0;
```

```
}
```



## 2.11 Arrays und Strings

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    char hello[] = "Hello, _world!\n";
```

```
    for (char *p = hello; *p; p++)
```

```
        printf ("%d", *p);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

- Ein **char** ist eine kleinere **int**.

## 2.11 Arrays und Strings

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    char hello[] = "Hello, _world!\n";
```

```
    for (char *p = hello; *p; p++)
```

```
        printf ("%d", *p);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

- Ein **char** ist eine kleinere **int**.
- Ein „String“ in C ist ein Array von **chars**.

## 2.11 Arrays und Strings

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    char hello[] = "Hello, _world!\n";
```

```
    for (char *p = hello; *p; p++)
```

```
        printf ("%d", *p);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

- Ein **char** ist eine kleinere **int**.
- Ein „String“ in C ist ein Array von **chars**, also ein Zeiger auf **chars**.

## 2.11 Arrays und Strings

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    char hello[] = "Hello, _world!\n";
```

```
    for (char *p = hello; *p; p++)
```

```
        printf ("%d", *p);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

- Ein **char** ist eine kleinere **int**.
- Ein „String“ in C ist ein Array von **chars**, also ein Zeiger auf **chars** also ein Zeiger auf (kleinere) Integer.

## 2.11 Arrays und Strings

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    char hello[] = "Hello, world!\n";
```

```
    for (char *p = hello; *p; p++)
```

```
        printf ("%d", *p);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

- Ein **char** ist eine kleinere **int**.
- Ein „String“ in C ist ein Array von **chars**, also ein Zeiger auf **chars** also ein Zeiger auf (kleinere) Integer.
- Der letzte **char** muß 0 sein. Er kennzeichnet das Ende des Strings.

## 2.11 Arrays und Strings

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    char hello[] = "Hello, world!\n";
```

```
    for (char *p = hello; *p; p++)
```

```
        printf ("%c", *p);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

- Ein **char** ist eine kleinere **int**.
- Ein „String“ in C ist ein Array von **chars**, also ein Zeiger auf **chars** also ein Zeiger auf (kleinere) Integer.
- Der letzte **char** muß 0 sein. Er kennzeichnet das Ende des Strings.
- Die Formatspezifikation entscheidet über die Ausgabe:
  - %d** dezimal
  - %c** Zeichen
  - %x** hexadezimal

## 2.11 Arrays und Strings

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

```
int main (void)
{
    char hello[] = "Hello, _world!\n";
    printf ("%s", hello);
    return 0;
}
```

- Ein **char** ist eine kleinere **int**.
- Ein „String“ in C ist ein Array von **chars**, also ein Zeiger auf **chars** also ein Zeiger auf (kleinere) Integer.
- Der letzte **char** muß 0 sein. Er kennzeichnet das Ende des Strings.
- Die Formatspezifikation entscheidet über die Ausgabe:  
    **%d** dezimal            **%c** Zeichen  
    **%x** hexadezimal      **%s** String

## 2.11 Arrays und Strings

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

```
int main (void)
{
    char *hello = "Hello, _world!\n";
    printf ("%s", hello);
    return 0;
}
```

- Ein **char** ist eine kleinere **int**.
- Ein „String“ in C ist ein Array von **chars**, also ein Zeiger auf **chars** also ein Zeiger auf (kleinere) Integer.
- Der letzte **char** muß 0 sein. Er kennzeichnet das Ende des Strings.
- Die Formatspezifikation entscheidet über die Ausgabe:

<b>%d</b>	dezimal	<b>%c</b>	Zeichen
<b>%x</b>	hexadezimal	<b>%s</b>	String



## 2.11 Arrays und Strings

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

```
int main (void)
{
    char *hello = "Hello, _world!\n";
    while (*hello)
        printf ("%c", *hello++);
    return 0;
}
```

- Ein **char** ist eine kleinere **int**.
- Ein „String“ in C ist ein Array von **chars**, also ein Zeiger auf **chars** also ein Zeiger auf (kleinere) Integer.
- Der letzte **char** muß 0 sein. Er kennzeichnet das Ende des Strings.
- Die Formatspezifikation entscheidet über die Ausgabe:

<b>%d</b> dezimal	<b>%c</b> Zeichen
<b>%x</b> hexadezimal	<b>%s</b> String

## 2.11 Arrays und Strings und Zeichen

„Alles ist Zahl.“ – Schule der Pythagoreer, 6. Jh. v. Chr.

"Hello"		{ 72, 101, 108, 108, 111, 0 }
'H'	ist nur eine andere	72
	Schreibweise für	
'a' + 4		'e'

- Welchen Zahlenwert hat '\*' im Zeichensatz (normalerweise: ASCII)?  
Welches Zeichen entspricht dem Zahlenwert 71?

```
printf ("%d\n", '*');  
printf ("%c\n", 71);
```

- Ist **char** ch ein Großbuchstabe?

```
if (ch >= 'A' && ch <= 'Z')  
    ...
```

- Groß- in Kleinbuchstaben umwandeln

```
ch += 'a' - 'A';
```

## 2.12 Strukturen

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

```
typedef struct
```

```
{
```

```
    char day, month;
```

```
    int year;
```

```
}
```

```
date;
```

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    date today = { 24, 10, 2019 };
```

```
    printf ("%d.%d.%d\n", today.day, today.month, today.year);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

## 2.12 Strukturen

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

```
typedef struct
```

```
{
```

```
    char day, month;
```

```
    int year;
```

```
}
```

```
date;
```

```
void set_date (date *d)
```

```
{
```

```
    (*d).day = 24;
```

```
    (*d).month = 10;
```

```
    (*d).year = 2019;
```

```
}
```

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    date today;
```

```
    set_date (&today);
```

```
    printf ("%d.%d.%d\n", today.day,  
            today.month, today.year);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

## 2.12 Strukturen

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

```
typedef struct
```

```
{  
    char day, month;  
    int year;  
}  
date;
```

```
void set_date (date *d)
```

```
{  
    d->day = 24;  
    d->month = 10;  
    d->year = 2019;  
}
```

foo->bar ist Abkürzung für (\*foo).bar

```
int main (void)
```

```
{  
    date today;  
    set_date (&today);  
    printf ("%d.%d.%d\n", today.day,  
            today.month, today.year);  
    return 0;  
}
```

## 2.12 Strukturen

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

```
typedef struct
```

```
{  
    char day, month;  
    int year;  
}  
date;
```

```
void set_date (date *d)
```

```
{  
    d->day = 24;  
    d->month = 10;  
    d->year = 2019;  
}
```

`foo->bar` ist Abkürzung für `(*foo).bar`

Eine Funktion, die mit einem **struct** arbeitet, kann man eine *Methode* des **struct** nennen.

```
int main (void)
```

```
{  
    date today;  
    set_date (&today);  
    printf ("%d.%d.%d\n", today.day,  
            today.month, today.year);  
    return 0;  
}
```

## 2.13 Dateien und Fehlerbehandlung

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    FILE *f = fopen ("fhello.txt", "w");
```

```
    fprintf (f, "Hello, world!\n");
```

```
    fclose (f);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

## 2.13 Dateien und Fehlerbehandlung

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    FILE *f = fopen ("fhello.txt", "w");
```

```
    if (f)
```

```
    {
```

```
        fprintf (f, "Hello,_world!\n");
```

```
        fclose (f);
```

```
    }
```

```
    return 0;
```

```
}
```

- Wenn die Datei nicht geöffnet werden kann, gibt `fopen()` den Wert `NULL` zurück.



## 2.13 Dateien und Fehlerbehandlung

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

```
#include <errno.h>
```

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    FILE *f = fopen ("fhello.txt", "w");
```

```
    if (f)
```

```
    {
```

```
        fprintf (f, "Hello,_world!\n");
```

```
        fclose (f);
```

```
    }
```

```
    else
```

```
        fprintf (stderr, "error_#%d\n", errno);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

- Wenn die Datei nicht geöffnet werden kann, gibt `fopen()` den Wert `NULL` zurück.
- Die globale Variable `int errno` enthält dann die Nummer des Fehlers. Benötigt: `#include <errno.h>`

## 2.13 Dateien und Fehlerbehandlung

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

```
int main (void)
{
    FILE *f = fopen ("fhello.txt", "w");
    if (f)
    {
        fprintf (f, "Hello, _world!\n");
        fclose (f);
    }
    else
    {
        char *msg = strerror (errno);
        fprintf (stderr, "%s\n", msg);
    }
    return 0;
}
```

- Wenn die Datei nicht geöffnet werden kann, gibt `fopen()` den Wert `NULL` zurück.
- Die globale Variable `int errno` enthält dann die Nummer des Fehlers. Benötigt: `#include <errno.h>`
- Die Funktion `strerror()` wandelt `errno` in einen Fehlermeldungstext um. Benötigt: `#include <string.h>`

## 2.13 Dateien und Fehlerbehandlung

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

```
#include <errno.h>
```

```
#include <error.h>
```

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    FILE *f = fopen ("fhello.txt", "w");
```

```
    if (!f)
```

```
        error (1, errno, "cannot_open_file");
```

```
    fprintf (f, "Hello,_world!\n");
```

```
    fclose (f);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

- Wenn die Datei nicht geöffnet werden kann, gibt `fopen()` den Wert `NULL` zurück.
- Die globale Variable `int errno` enthält dann die Nummer des Fehlers. Benötigt: `#include <errno.h>`
- Die Funktion `strerror()` wandelt `errno` in einen Fehlermeldungstext um. Benötigt: `#include <string.h>`
- Die Funktion `error()` gibt eine Fehlermeldung aus und beendet das Programm. Benötigt: `#include <error.h>`

## 2.13 Dateien und Fehlerbehandlung

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

```
#include <errno.h>
```

```
#include <error.h>
```

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    FILE *f = fopen ("fhello.txt", "w");
```

```
    if (!f)
```

```
        error (1, errno, "cannot_open_file");
```

```
    fprintf (f, "Hello,_world!\n");
```

```
    fclose (f);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

- Wenn die Datei nicht geöffnet werden kann, gibt `fopen()` den Wert `NULL` zurück.
- Die globale Variable `int errno` enthält dann die Nummer des Fehlers. Benötigt: `#include <errno.h>`
- Die Funktion `strerror()` wandelt `errno` in einen Fehlermeldungstext um. Benötigt: `#include <string.h>`
- Die Funktion `error()` gibt eine Fehlermeldung aus und beendet das Programm. Benötigt: `#include <error.h>`
- **Niemals Fehler einfach ignorieren!**

# Hardwarenahe Programmierung

<https://gitlab.cvh-server.de/pgerwinski/hp>

## 1 Einführung

## 2 Einführung in C

...

2.5 Verzweigungen

2.6 Schleifen

2.7 Strukturierte Programmierung

2.8 Seiteneffekte

2.9 Funktionen

2.10 Zeiger

2.11 Arrays und Strings

2.12 Strukturen

2.13 Dateien und Fehlerbehandlung

2.14 Parameter des Hauptprogramms

2.15 String-Operationen

## 3 Bibliotheken

...

# Hardwarenahe Programmierung

Prof. Dr. rer. nat. Peter Gerwinski

7. November 2019

# Hardwarenahe Programmierung

<https://gitlab.cvh-server.de/pgerwinski/hp>

## 1 Einführung

## 2 Einführung in C

...

### 2.10 Zeiger

### 2.11 Arrays und Strings

### 2.12 Strukturen

### 2.13 Dateien und Fehlerbehandlung

### 2.14 Parameter des Hauptprogramms

### 2.15 String-Operationen

## 3 Bibliotheken

## 4 Hardwarenahe Programmierung

## 5 Algorithmen

...

## 2.11 Arrays und Strings

Ein Zeiger zeigt auf eine Variable.



## 2.11 Arrays und Strings

Ein Zeiger zeigt auf eine Variable und deren Nachbarn.

## 2.11 Arrays und Strings

Ein Zeiger zeigt auf eine Variable und deren Nachbarn.

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    int prime[5] = { 2, 3, 5, 7, 11 };
```

```
    int *p = prime;
```

```
    for (int i = 0; i < 5; i++)
```

```
        printf ("%d\n", *(p + i));
```

```
    return 0;
```

```
}
```

## 2.11 Arrays und Strings

Ein Zeiger zeigt auf eine Variable und deren Nachbarn.

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    int prime[5] = { 2, 3, 5, 7, 11 };
```

```
    int *p = prime;
```

```
    for (int i = 0; i < 5; i++)
```

```
        printf ("%d\n", *(p + i));
```

```
    return 0;
```

```
}
```

- `prime` ist eine Ansammlung von fünf ganzen Zahlen.

## 2.11 Arrays und Strings

Ein Zeiger zeigt auf eine Variable und deren Nachbarn.

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    int prime[5] = { 2, 3, 5, 7, 11 };
```

```
    int *p = prime;
```

```
    for (int i = 0; i < 5; i++)
```

```
        printf ("%d\n", *(p + i));
```

```
    return 0;
```

```
}
```

- `prime` ist ein Array von fünf ganzen Zahlen.

## 2.11 Arrays und Strings

Ein Zeiger zeigt auf eine Variable und deren Nachbarn.

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    int prime[5] = { 2, 3, 5, 7, 11 };
```

```
    int *p = prime;
```

```
    for (int i = 0; i < 5; i++)
```

```
        printf ("%d\n", *(p + i));
```

```
    return 0;
```

```
}
```

- `prime` ist ein Array von fünf ganzen Zahlen.



- `prime` ist ein Zeiger auf eine `int`.

## 2.11 Arrays und Strings

Ein Zeiger zeigt auf eine Variable und deren Nachbarn.

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

```
int main (void)
```

```
{  
    int prime[5] = { 2, 3, 5, 7, 11 };  
    int *p = prime;  
    for (int i = 0; i < 5; i++)  
        printf ("%d\n", *(p + i));  
    return 0;  
}
```

- `prime` ist ein Array von fünf ganzen Zahlen.
- `prime` ist ein Zeiger auf eine `int`.
- `p + i` ist ein Zeiger auf den `i`-ten Nachbarn von `*p`.

## 2.11 Arrays und Strings

Ein Zeiger zeigt auf eine Variable und deren Nachbarn.

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

```
int main (void)
```

```
{  
    int prime[5] = { 2, 3, 5, 7, 11 };  
    int *p = prime;  
    for (int i = 0; i < 5; i++)  
        printf ("%d\n", *(p + i));  
    return 0;  
}
```

- `prime` ist ein Array von fünf ganzen Zahlen.
- `prime` ist ein Zeiger auf eine `int`.
- `p + i` ist ein Zeiger auf den `i`-ten Nachbarn von `*p`.
- `*(p + i)` ist der `i`-te Nachbar von `*p`.


## 2.11 Arrays und Strings

Ein Zeiger zeigt auf eine Variable und deren Nachbarn.

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

```
int main (void)
```

```
{  
    int prime[5] = { 2, 3, 5, 7, 11 };  
    int *p = prime;  
    for (int i = 0; i < 5; i++)  
        printf ("%d\n", p[i]);  
    return 0;  
}
```

- `prime` ist ein Array von fünf ganzen Zahlen.
- `prime` ist ein Zeiger auf eine `int`. 
- `p + i` ist ein Zeiger auf den `i`-ten Nachbarn von `*p`.
- `*(p + i)` ist der `i`-te Nachbar von `*p`.
- Andere Schreibweise:  
`p[i]` statt `*(p + i)`



## 2.11 Arrays und Strings

Ein Zeiger zeigt auf eine Variable und deren Nachbarn.

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

```
int main (void)
```

```
{  
    int prime[5] = { 2, 3, 5, 7, 11 };  
    for (int i = 0; i < 5; i++)  
        printf ("%d\n", prime[i]);  
    return 0;  
}
```

- `prime` ist ein Array von fünf ganzen Zahlen.
- `prime` ist ein Zeiger auf eine `int`.
- `p + i` ist ein Zeiger auf den `i`-ten Nachbarn von `*p`.
- `*(p + i)` ist der `i`-te Nachbar von `*p`.
- Andere Schreibweise:  
`p[i]` statt `*(p + i)`

## 2.11 Arrays und Strings

Ein Zeiger zeigt auf eine Variable und deren Nachbarn.

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

```
int main (void)
```

```
{  
    int prime[5] = { 2, 3, 5, 7, 11 };  
    for (int *p = prime;  
         p < prime + 5; p++)  
        printf ("%d\n", *p);  
    return 0;  
}
```

- `prime` ist ein Array von fünf ganzen Zahlen.
- `prime` ist ein Zeiger auf eine `int`.
- `p + i` ist ein Zeiger auf den `i`-ten Nachbarn von `*p`.
- `*(p + i)` ist der `i`-te Nachbar von `*p`.
- Andere Schreibweise:  
`p[i]` statt `*(p + i)`
- Zeiger-Arithmetik:  
`p++` rückt den Zeiger `p` um eine `int` weiter.

## 2.11 Arrays und Strings

Ein Zeiger zeigt auf eine Variable und deren Nachbarn.

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

```
int main (void)
```

```
{  
    int prime[6] = { 2, 3, 5, 7, 11, 0 };  
    for (int *p = prime; *p; p++)  
        printf ("%d\n", *p);  
    return 0;  
}
```

- `prime` ist ein Array von fünf ganzen Zahlen.
- `prime` ist ein Zeiger auf eine `int`.
- `p + i` ist ein Zeiger auf den `i`-ten Nachbarn von `*p`.
- `*(p + i)` ist der `i`-te Nachbar von `*p`.
- Andere Schreibweise:  
`p[i]` statt `*(p + i)`
- Zeiger-Arithmetik:  
`p++` rückt den Zeiger `p` um eine `int` weiter.

## 2.11 Arrays und Strings

Ein Zeiger zeigt auf eine Variable und deren Nachbarn.

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

```
int main (void)
```

```
{  
    int prime[] = { 2, 3, 5, 7, 11, 0 };  
    for (int *p = prime; *p; p++)  
        printf ("%d\n", *p);  
    return 0;  
}
```

- `prime` ist ein Array von fünf ganzen Zahlen.
- `prime` ist ein Zeiger auf eine `int`.
- `p + i` ist ein Zeiger auf den `i`-ten Nachbarn von `*p`.
- `*(p + i)` ist der `i`-te Nachbar von `*p`.
- Andere Schreibweise:  
`p[i]` statt `*(p + i)`
- Zeiger-Arithmetik:  
`p++` rückt den Zeiger `p` um eine `int` weiter.
- Array ohne Längenangabe:  
Compiler zählt selbst

## 2.11 Arrays und Strings

Ein Zeiger zeigt auf eine Variable und deren Nachbarn.

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

```
int main (void)
```

```
{  
    int prime[] = { 2, 3, 5, 7, 11, 0 };  
    for (int *p = prime; *p; p++)  
        printf ("%d\n", *p);  
    return 0;  
}
```

**Die Länge des Arrays  
ist *nicht* veränderlich!**

- `prime` ist ein Array von fünf ganzen Zahlen.
- `prime` ist ein Zeiger auf eine `int`.
- `p + i` ist ein Zeiger auf den `i`-ten Nachbarn von `*p`.
- `*(p + i)` ist der `i`-te Nachbar von `*p`.
- Andere Schreibweise:  
`p[i]` statt `*(p + i)`
- Zeiger-Arithmetik:  
`p++` rückt den Zeiger `p` um eine `int` weiter.
- Array ohne explizite Längenangabe:  
Compiler zählt selbst

## 2.11 Arrays und Strings

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    char hello[] = "Hello, world!\n";
```

```
    for (char *p = hello; *p; p++)
```

```
        printf ("%d", *p);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

## 2.11 Arrays und Strings

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    char hello[] = "Hello, _world!\n";
```

```
    for (char *p = hello; *p; p++)
```

```
        printf ("%d", *p);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

- Ein **char** ist eine kleinere **int**.

## 2.11 Arrays und Strings

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    char hello[] = "Hello, _world!\n";
```

```
    for (char *p = hello; *p; p++)
```

```
        printf ("%d", *p);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

- Ein **char** ist eine kleinere **int**.
- Ein „String“ in C ist ein Array von **chars**.



## 2.11 Arrays und Strings

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    char hello[] = "Hello, _world!\n";
```

```
    for (char *p = hello; *p; p++)
```

```
        printf ("%d", *p);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

- Ein **char** ist eine kleinere **int**.
- Ein „String“ in C ist ein Array von **chars**, also ein Zeiger auf **chars**.

## 2.11 Arrays und Strings

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    char hello[] = "Hello, _world!\n";
```

```
    for (char *p = hello; *p; p++)
```

```
        printf ("%d", *p);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

- Ein **char** ist eine kleinere **int**.
- Ein „String“ in C ist ein Array von **chars**, also ein Zeiger auf **chars** also ein Zeiger auf (kleinere) Integer.

## 2.11 Arrays und Strings

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    char hello[] = "Hello, world!\n";
```

```
    for (char *p = hello; *p; p++)
```

```
        printf ("%d", *p);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

- Ein **char** ist eine kleinere **int**.
- Ein „String“ in C ist ein Array von **chars**, also ein Zeiger auf **chars** also ein Zeiger auf (kleinere) Integer.
- Der letzte **char** muß 0 sein. Er kennzeichnet das Ende des Strings.

## 2.11 Arrays und Strings

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    char hello[] = "Hello, world!\n";
```

```
    for (char *p = hello; *p; p++)
```

```
        printf ("%c", *p);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

- Ein **char** ist eine kleinere **int**.
- Ein „String“ in C ist ein Array von **chars**, also ein Zeiger auf **chars** also ein Zeiger auf (kleinere) Integer.
- Der letzte **char** muß 0 sein. Er kennzeichnet das Ende des Strings.
- Die Formatspezifikation entscheidet über die Ausgabe:
  - %d** dezimal
  - %c** Zeichen
  - %x** hexadezimal

## 2.11 Arrays und Strings

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

```
int main (void)
{
    char hello[] = "Hello, _world!\n";
    printf ("%s", hello);
    return 0;
}
```

- Ein **char** ist eine kleinere **int**.
- Ein „String“ in C ist ein Array von **chars**, also ein Zeiger auf **chars** also ein Zeiger auf (kleinere) Integer.
- Der letzte **char** muß 0 sein. Er kennzeichnet das Ende des Strings.
- Die Formatspezifikation entscheidet über die Ausgabe:  
    **%d** dezimal            **%c** Zeichen  
    **%x** hexadezimal    **%s** String

## 2.11 Arrays und Strings

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    char *hello = "Hello, _world!\n";
```

```
    printf ("%s", hello);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

- Ein **char** ist eine kleinere **int**.
- Ein „String“ in C ist ein Array von **chars**, also ein Zeiger auf **chars** also ein Zeiger auf (kleinere) Integer.
- Der letzte **char** muß 0 sein. Er kennzeichnet das Ende des Strings.
- Die Formatspezifikation entscheidet über die Ausgabe:

<b>%d</b>	dezimal	<b>%c</b>	Zeichen
<b>%x</b>	hexadezimal	<b>%s</b>	String

## 2.11 Arrays und Strings

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

```
int main (void)
{
    char *hello = "Hello, _world!\n";
    while (*hello)
        printf ("%c", *hello++);
    return 0;
}
```

- Ein **char** ist eine kleinere **int**.
- Ein „String“ in C ist ein Array von **chars**, also ein Zeiger auf **chars** also ein Zeiger auf (kleinere) Integer.
- Der letzte **char** muß 0 sein. Er kennzeichnet das Ende des Strings.
- Die Formatspezifikation entscheidet über die Ausgabe:  

<b>%d</b> dezimal	<b>%c</b> Zeichen
<b>%x</b> hexadezimal	<b>%s</b> String

## 2.11 Arrays und Strings und Zeichen

„Alles ist Zahl.“ – Schule der Pythagoreer, 6. Jh. v. Chr.

"Hello"		{ 72, 101, 108, 108, 111, 0 }
'H'	ist nur eine andere	72
	Schreibweise für	
'a' + 4		'e'

- Welchen Zahlenwert hat '\*' im Zeichensatz (normalerweise: ASCII)?  
Welches Zeichen entspricht dem Zahlenwert 71?

```
printf ("%d\n", '*');  
printf ("%c\n", 71);
```

- Ist **char** ch ein Großbuchstabe?

```
if (ch >= 'A' && ch <= 'Z')
```

...

- Groß- in Kleinbuchstaben umwandeln

```
ch += 'a' - 'A';
```



## 2.12 Strukturen

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

```
typedef struct
```

```
{
```

```
    char day, month;
```

```
    int year;
```

```
}
```

```
date;
```

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    date today = { 24, 10, 2019 };
```

```
    printf ("%d.%d.%d\n", today.day, today.month, today.year);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

## 2.12 Strukturen

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

```
typedef struct
```

```
{
```

```
    char day, month;
```

```
    int year;
```

```
}
```

```
date;
```

```
void set_date (date *d)
```

```
{
```

```
    (*d).day = 24;
```

```
    (*d).month = 10;
```

```
    (*d).year = 2019;
```

```
}
```

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    date today;
```

```
    set_date (&today);
```

```
    printf ("%d.%d.%d\n", today.day,  
            today.month, today.year);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

## 2.12 Strukturen

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

```
typedef struct
```

```
{  
    char day, month;  
    int year;  
}  
date;
```

```
void set_date (date *d)
```

```
{  
    d->day = 24;  
    d->month = 10;  
    d->year = 2019;  
}
```

foo->bar ist Abkürzung für (\*foo).bar

```
int main (void)
```

```
{  
    date today;  
    set_date (&today);  
    printf ("%d.%d.%d\n", today.day,  
            today.month, today.year);  
    return 0;  
}
```

## 2.12 Strukturen

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

```
typedef struct
```

```
{  
    char day, month;  
    int year;  
}  
date;
```

```
void set_date (date *d)
```

```
{  
    d->day = 24;  
    d->month = 10;  
    d->year = 2019;  
}
```

`foo->bar` ist Abkürzung für `(*foo).bar`

Eine Funktion, die mit einem **struct** arbeitet, kann man eine *Methode* des **struct** nennen.

```
int main (void)
```

```
{  
    date today;  
    set_date (&today);  
    printf ("%d.%d.%d\n", today.day,  
            today.month, today.year);  
    return 0;  
}
```

## 2.13 Dateien und Fehlerbehandlung

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    FILE *f = fopen ("fhello.txt", "w");
```

```
    fprintf (f, "Hello, world!\n");
```

```
    fclose (f);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

## 2.13 Dateien und Fehlerbehandlung

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

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    FILE *f = fopen ("fhello.txt", "w");
```

```
    if (f)
```

```
    {
```

```
        fprintf (f, "Hello,_world!\n");
```

```
        fclose (f);
```

```
    }
```

```
    return 0;
```

```
}
```

- Wenn die Datei nicht geöffnet werden kann, gibt `fopen()` den Wert `NULL` zurück.

## 2.13 Dateien und Fehlerbehandlung

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

```
#include <errno.h>
```

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    FILE *f = fopen ("fhello.txt", "w");
```

```
    if (f)
```

```
    {
```

```
        fprintf (f, "Hello,_world!\n");
```

```
        fclose (f);
```

```
    }
```

```
    else
```

```
        fprintf (stderr, "error_#%d\n", errno);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

- Wenn die Datei nicht geöffnet werden kann, gibt `fopen()` den Wert `NULL` zurück.
- Die globale Variable `int errno` enthält dann die Nummer des Fehlers. Benötigt: `#include <errno.h>`

## 2.13 Dateien und Fehlerbehandlung

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

```
int main (void)
{
    FILE *f = fopen ("fhello.txt", "w");
    if (f)
    {
        fprintf (f, "Hello, _world!\n");
        fclose (f);
    }
    else
    {
        char *msg = strerror (errno);
        fprintf (stderr, "%s\n", msg);
    }
    return 0;
}
```

- Wenn die Datei nicht geöffnet werden kann, gibt `fopen()` den Wert `NULL` zurück.
- Die globale Variable `int errno` enthält dann die Nummer des Fehlers. Benötigt: `#include <errno.h>`
- Die Funktion `strerror()` wandelt `errno` in einen Fehlermeldungstext um. Benötigt: `#include <string.h>`



## 2.13 Dateien und Fehlerbehandlung

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

```
#include <errno.h>
```

```
#include <error.h>
```

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    FILE *f = fopen ("fhello.txt", "w");
```

```
    if (!f)
```

```
        error (1, errno, "cannot_open_file");
```

```
    fprintf (f, "Hello,_world!\n");
```

```
    fclose (f);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

- Wenn die Datei nicht geöffnet werden kann, gibt `fopen()` den Wert `NULL` zurück.
- Die globale Variable `int errno` enthält dann die Nummer des Fehlers. Benötigt: `#include <errno.h>`
- Die Funktion `strerror()` wandelt `errno` in einen Fehlermeldungstext um. Benötigt: `#include <string.h>`
- Die Funktion `error()` gibt eine Fehlermeldung aus und beendet das Programm. Benötigt: `#include <error.h>`

## 2.13 Dateien und Fehlerbehandlung

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

```
int main (void)
```

```
{
    FILE *f = fopen ("fhello.txt", "w");
    if (!f)
        error (1, errno, "cannot_open_file");
    fprintf (f, "Hello,_world!\n");
    fclose (f);
    return 0;
}
```

- Wenn die Datei nicht geöffnet werden kann, gibt `fopen()` den Wert `NULL` zurück.
- Die globale Variable `int errno` enthält dann die Nummer des Fehlers. Benötigt: `#include <errno.h>`
- Die Funktion `strerror()` wandelt `errno` in einen Fehlermeldungstext um. Benötigt: `#include <string.h>`
- Die Funktion `error()` gibt eine Fehlermeldung aus und beendet das Programm. Benötigt: `#include <error.h>`
- **Niemals Fehler einfach ignorieren!**

# Hardwarenahe Programmierung

<https://gitlab.cvh-server.de/pgerwinski/hp>

## 1 Einführung

## 2 Einführung in C

...

### 2.10 Zeiger

### 2.11 Arrays und Strings

### 2.12 Strukturen

### 2.13 Dateien und Fehlerbehandlung

### 2.14 Parameter des Hauptprogramms

### 2.15 String-Operationen

## 3 Bibliotheken

## 4 Hardwarenahe Programmierung

## 5 Algorithmen

...

## 2.14 Parameter des Hauptprogramms

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

```
int main (int argc, char **argv)
{
    printf ("argc=_=%d\n", argc);
    for (int i = 0; i < argc; i++)
        printf ("argv[%d]_=%s\n", i, argv[i]);
    return 0;
}
```

## 2.14 Parameter des Hauptprogramms

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

```
int main (int argc, char **argv)
{
    printf ("argc=%d\n", argc);
    for (int i = 0; *argv; i++, argv++)
        printf ("argv[%d]=\n%s\n", i, *argv);
    return 0;
}
```

## 2.15 String-Operationen

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

```
#include <string.h>
```

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    char hello[] = "Hello,_world!\n";
```

```
    printf ("%s\n", hello);
```

```
    printf ("%zd\n", strlen (hello));
```

```
    printf ("%s\n", hello + 7);
```

```
    printf ("%zd\n", strlen (hello + 7));
```

```
    hello[5] = 0;
```

```
    printf ("%s\n", hello);
```

```
    printf ("%zd\n", strlen (hello));
```

```
    return 0;
```

```
}
```

## 2.15 String-Operationen

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

```
#include <string.h>
```

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    char *anton = "Anton";
```

```
    char *zacharias = "Zacharias";
```

```
    printf ("%d\n", strcmp (anton, zacharias));
```

```
    printf ("%d\n", strcmp (zacharias, anton));
```

```
    printf ("%d\n", strcmp (anton, anton));
```

```
    char buffer[100] = "Huber_";
```

```
    strcat (buffer, anton);
```

```
    printf ("%s\n", buffer);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

## 2.15 String-Operationen

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

```
#include <string.h>
```

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    char buffer[100] = "";
```

```
    sprintf (buffer, "Die_Antwort_lautet:%d", 42);
```

```
    printf ("%s\n", buffer);
```

```
    char *answer = strstr (buffer, "Antwort");
```

```
    printf ("%s\n", answer);
```

```
    printf ("found_at:%zd\n", answer - buffer);
```

```
    return 0;
```

```
}
```



## 2.15 String-Operationen

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

```
#include <string.h>
```

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    char buffer[100] = "";
```

```
    snprintf (buffer, 100, "Die_Antwort_lautet:_%d", 42);
```

```
    printf ("%s\n", buffer);
```

```
    char *answer = strstr (buffer, "Antwort");
```

```
    printf ("%s\n", answer);
```

```
    printf ("found_at:_%zd\n", answer - buffer);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

## 2 Einführung in C

Sprachelemente weitgehend komplett

Es fehlen:

- Ergänzungen (z. B. ternärer Operator, **union**, **unsigned**, **volatile**)
- Bibliotheksfunktionen (z. B. **malloc()**)

—> werden eingeführt, wenn wir sie brauchen

- Konzepte (z. B. rekursive Datenstrukturen, Klassen selbst bauen)

—> werden eingeführt, wenn wir sie brauchen, oder:

—> Literatur

(z. B. Wikibooks: C-Programmierung,  
Dokumentation zu Compiler und Bibliotheken)

- Praxiserfahrung

—> Übung und Praktikum: nur Einstieg

—> selbständig arbeiten

## 4 Hardwarenahe Programmierung

### 4.1 Bit-Operationen

#### 4.1.1 Zahlensysteme

Basis	Name	Beispiel	Anwendung
2	Binärsystem	1 0000 0011	Bit-Operationen
8	Oktalsystem	0403	Dateizugriffsrechte (Unix)
10	Dezimalsystem	259	Alltag
16	Hexadezimalsystem	0x103	Bit-Operationen
256	(keiner gebräuchlich)	0.0.1.3	IP-Adressen (IPv4)

- Computer rechnen im Binärsystem.
- Für viele Anwendungen (z. B. I/O-Ports, Grafik, ...) ist es notwendig, Bits in Zahlen einzeln ansprechen zu können.

### 4.1.1 Zahlensysteme

000	<b>0</b>	0000	<b>0</b>	1000	<b>8</b>
001	<b>1</b>	0001	<b>1</b>	1001	<b>9</b>
010	<b>2</b>	0010	<b>2</b>	1010	<b>A</b>
011	<b>3</b>	0011	<b>3</b>	1011	<b>B</b>
100	<b>4</b>	0100	<b>4</b>	1100	<b>C</b>
101	<b>5</b>	0101	<b>5</b>	1101	<b>D</b>
110	<b>6</b>	0110	<b>6</b>	1110	<b>E</b>
111	<b>7</b>	0111	<b>7</b>	1111	<b>F</b>

- Oktal- und Hexadezimalzahlen lassen sich ziffernweise in Binär-Zahlen umrechnen.
- Hexadezimalzahlen sind eine Kurzschreibweise für Binärzahlen, gruppiert zu jeweils 4 Bits.
- Oktalzahlen sind eine Kurzschreibweise für Binärzahlen, gruppiert zu jeweils 3 Bits.
- Trotz Taschenrechner u. ä. lohnt es sich, die o. a. Umrechnungstabelle **auswendig** zu kennen.

## 4.1.2 Bit-Operationen in C

C-Operator	Verknüpfung	Anwendung
<code>&amp;</code>	Und	Bits gezielt löschen
<code> </code>	Oder	Bits gezielt setzen
<code>^</code>	Exklusiv-Oder	Bits gezielt invertieren
<code>~</code>	Nicht	Alle Bits invertieren
<code>&lt;&lt;</code>	Verschiebung nach links	Maske generieren
<code>&gt;&gt;</code>	Verschiebung nach rechts	Bits isolieren

Numerierung der Bits: von rechts ab 0

Bit Nr. 3 auf 1 setzen: `a |= 1 << 3;`

Bit Nr. 4 auf 0 setzen: `a &= ~(1 << 4);`

Bit Nr. 0 invertieren: `a ^= 1 << 0;`

Abfrage, ob Bit Nr. 1 gesetzt ist: `if (a & (1 << 1))`

## 4.1.2 Bit-Operationen in C

C-Datentypen für Bit-Operationen:

**#include** <stdint.h>

	8 Bit	16 Bit	32 Bit	64 Bit
mit Vorzeichen	int8_t	int16_t	int32_t	int64_t
ohne Vorzeichen	uint8_t	uint16_t	uint32_t	uint64_t

Ausgabe:

**#include** <stdio.h>

**#include** <stdint.h>

**#include** <inttypes.h>

...

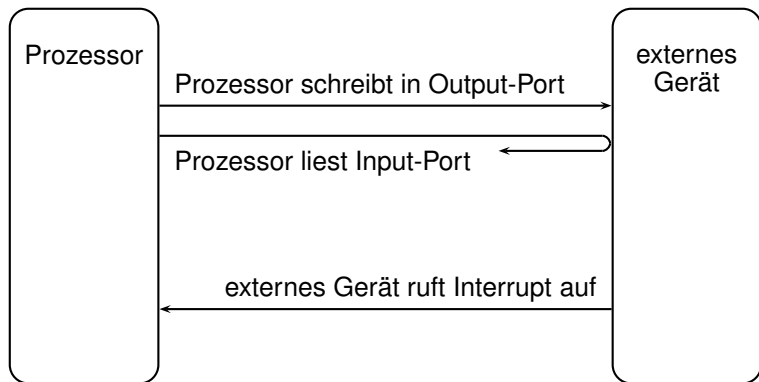
uint64\_t x = 42;

printf ("Die\_Antwort\_lautet:\_%" PRIu64 "\n", x);

## 4.2 I/O-Ports

## 4.3 Interrupts

Kommunikation mit externen Geräten



## 4.2 I/O-Ports

In Output-Port schreiben = Aktoren ansteuern

Beispiel: LED

```
#include <avr/io.h>
```

```
...
```

```
DDRC = 0x70;    binär: 0111 0000
```

```
PORTC = 0x40;   binär: 0100 0000
```

Herstellerspezifisch!

**DDR** = Data Direction Register

Bit = 1 für Output-Port

Bit = 0 für Input-Port

*Details: siehe Datenblatt und Schaltplan*



## 4.2 I/O-Ports

Aus Input-Port lesen = Sensoren abfragen

Beispiel: Taster

```
#include <avr/io.h>
```

```
...
```

```
DDRC = 0xfd;          binär: 1111 1101
```

```
while ((PINC & 0x02) == 0) binär: 0000 0010
```

```
; /* just wait */
```

Herstellerspezifisch!

DDR = Data Direction Register

Bit = 1 für Output-Port

Bit = 0 für Input-Port

*Details: siehe Datenblatt und Schaltplan*

Praktikumsaufgabe: Druckknopfampel

# Hardwarenahe Programmierung

<https://gitlab.cvh-server.de/pgerwinski/hp>

## 1 Einführung

## 2 Einführung in C

...

### 2.10 Zeiger

### 2.11 Arrays und Strings

### 2.12 Strukturen

### 2.13 Dateien und Fehlerbehandlung

### 2.14 Parameter des Hauptprogramms

### 2.15 String-Operationen

## 3 Bibliotheken

## 4 Hardwarenahe Programmierung

### 4.1 Bit-Operationen

### 4.2 I/O-Ports

### 4.3 Interrupts

...

## 5 Algorithmen

...

# Hardwarenahe Programmierung

Prof. Dr. rer. nat. Peter Gerwinski

14. November 2019

# Hardwarenahe Programmierung

<https://gitlab.cvh-server.de/pgerwinski/hp>

## 1 Einführung

## 2 Einführung in C

...

### 2.12 Strukturen

### 2.13 Dateien und Fehlerbehandlung

### 2.14 Parameter des Hauptprogramms

### 2.15 String-Operationen

## 3 Bibliotheken

## 4 Hardwarenahe Programmierung

### 4.1 Bit-Operationen

### 4.2 I/O-Ports

### 4.3 Interrupts

...

## 5 Algorithmen

...

## 2.14 Parameter des Hauptprogramms

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

```
int main (int argc, char **argv)
{
    printf ("argc=%d\n", argc);
    for (int i = 0; i < argc; i++)
        printf ("argv[%d]=\n", i, argv[i]);
    return 0;
}
```

## 2.14 Parameter des Hauptprogramms

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

```
int main (int argc, char **argv)
{
    printf ("argc=%d\n", argc);
    for (int i = 0; *argv; i++, argv++)
        printf ("argv[%d]=\n", i, *argv);
    return 0;
}
```

## 2.15 String-Operationen

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

```
#include <string.h>
```

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    char hello[] = "Hello,_world!\n";
```

```
    printf ("%s\n", hello);
```

```
    printf ("%zd\n", strlen (hello));
```

```
    printf ("%s\n", hello + 7);
```

```
    printf ("%zd\n", strlen (hello + 7));
```

```
    hello[5] = 0;
```

```
    printf ("%s\n", hello);
```

```
    printf ("%zd\n", strlen (hello));
```

```
    return 0;
```

```
}
```

## 2.15 String-Operationen

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

```
#include <string.h>
```

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    char *anton = "Anton";
```

```
    char *zacharias = "Zacharias";
```

```
    printf ("%d\n", strcmp (anton, zacharias));
```

```
    printf ("%d\n", strcmp (zacharias, anton));
```

```
    printf ("%d\n", strcmp (anton, anton));
```

```
    char buffer[100] = "Huber_";
```

```
    strcat (buffer, anton);
```

```
    printf ("%s\n", buffer);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

strcat() prüft nicht die Länge!  
Gefahr: Überschreiben von Speicher



## 2.15 String-Operationen

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

```
#include <string.h>
```

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    char *anton = "Anton";
```

```
    char *zacharias = "Zacharias";
```

```
    printf ("%d\n", strcmp (anton, zacharias));
```

```
    printf ("%d\n", strcmp (zacharias, anton));
```

```
    printf ("%d\n", strcmp (anton, anton));
```

```
    char buffer[100] = "Huber_";
```

```
    strncat (buffer, anton, 100);
```

```
    printf ("%s\n", buffer);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

strcat() prüft nicht die Länge!  
Gefahr: Überschreiben von Speicher

strncat() prüft die Länge.

## 2.15 String-Operationen

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

```
#include <string.h>
```

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    char buffer[100] = "";
```

```
    sprintf (buffer, "Die_Antwort_lautet:%d", 42);
```

```
    printf ("%s\n", buffer);
```

```
    char *answer = strstr (buffer, "Antwort");
```

```
    printf ("%s\n", answer);
```

```
    printf ("found_at:%zd\n", answer - buffer);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

sprintf() prüft nicht die Länge!

Gefahr: Überschreiben von Speicher

## 2.15 String-Operationen

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

```
#include <string.h>
```

```
int main (void)
```

```
{
```

```
    char buffer[100] = "";
```

```
    snprintf (buffer, 100, "Die_Antwort_lautet:_%d", 42);
```

```
    printf ("%s\n", buffer);
```

```
    char *answer = strstr (buffer, "Antwort");
```

```
    printf ("%s\n", answer);
```

```
    printf ("found_at:_%zd\n", answer - buffer);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

sprintf() prüft nicht die Länge!

Gefahr: Überschreiben von Speicher

snprintf() prüft die Länge.

## 2 Einführung in C

Sprachelemente weitgehend komplett

Es fehlen:

- Ergänzungen (z. B. ternärer Operator, **union**, **unsigned**, **volatile**)
- Bibliotheksfunktionen (z. B. **malloc()**)

—> werden eingeführt, wenn wir sie brauchen

- Konzepte (z. B. rekursive Datenstrukturen, Klassen selbst bauen)

—> werden eingeführt, wenn wir sie brauchen, oder:

—> Literatur

(z. B. Wikibooks: C-Programmierung,  
Dokumentation zu Compiler und Bibliotheken)

- Praxiserfahrung

—> Übung und Praktikum: nur Einstieg

—> selbständig arbeiten

## 4 Hardwarenahe Programmierung

### 4.1 Bit-Operationen

#### 4.1.1 Zahlensysteme

Basis	Name	Beispiel	Anwendung
2	Binärsystem	1 0000 0011	Bit-Operationen
8	Oktalsystem	0403	Dateizugriffsrechte (Unix)
10	Dezimalsystem	259	Alltag
16	Hexadezimalsystem	0x103	Bit-Operationen
256	(keiner gebräuchlich)	0.0.1.3	IP-Adressen (IPv4)

- Computer rechnen im Binärsystem.
- Für viele Anwendungen (z. B. I/O-Ports, Grafik, ...) ist es notwendig, Bits in Zahlen einzeln ansprechen zu können.

### 4.1.1 Zahlensysteme

000	<b>0</b>	0000	<b>0</b>	1000	<b>8</b>
001	<b>1</b>	0001	<b>1</b>	1001	<b>9</b>
010	<b>2</b>	0010	<b>2</b>	1010	<b>A</b>
011	<b>3</b>	0011	<b>3</b>	1011	<b>B</b>
100	<b>4</b>	0100	<b>4</b>	1100	<b>C</b>
101	<b>5</b>	0101	<b>5</b>	1101	<b>D</b>
110	<b>6</b>	0110	<b>6</b>	1110	<b>E</b>
111	<b>7</b>	0111	<b>7</b>	1111	<b>F</b>

- Oktal- und Hexadezimalzahlen lassen sich ziffernweise in Binär-Zahlen umrechnen.
- Hexadezimalzahlen sind eine Kurzschreibweise für Binärzahlen, gruppiert zu jeweils 4 Bits.
- Oktalzahlen sind eine Kurzschreibweise für Binärzahlen, gruppiert zu jeweils 3 Bits.
- Trotz Taschenrechner u. ä. lohnt es sich, die o. a. Umrechnungstabelle **auswendig** zu kennen.

## 4.1.2 Bit-Operationen in C

C-Operator	Verknüpfung	Anwendung
<code>&amp;</code>	Und	Bits gezielt löschen
<code> </code>	Oder	Bits gezielt setzen
<code>^</code>	Exklusiv-Oder	Bits gezielt invertieren
<code>~</code>	Nicht	Alle Bits invertieren
<code>&lt;&lt;</code>	Verschiebung nach links	Maske generieren
<code>&gt;&gt;</code>	Verschiebung nach rechts	Bits isolieren

Numerierung der Bits: von rechts ab 0

Bit Nr. 3 auf 1 setzen: `a |= 1 << 3;`

Bit Nr. 4 auf 0 setzen: `a &= ~(1 << 4);`

Bit Nr. 0 invertieren: `a ^= 1 << 0;`

Abfrage, ob Bit Nr. 1 gesetzt ist: `if (a & (1 << 1))`

## 4.1.2 Bit-Operationen in C

C-Datentypen für Bit-Operationen:

**#include** <stdint.h>

	8 Bit	16 Bit	32 Bit	64 Bit
mit Vorzeichen	int8_t	int16_t	int32_t	int64_t
ohne Vorzeichen	uint8_t	uint16_t	uint32_t	uint64_t

Ausgabe:

**#include** <stdio.h>

**#include** <stdint.h>

**#include** <inttypes.h>

...

uint64\_t x = 42;

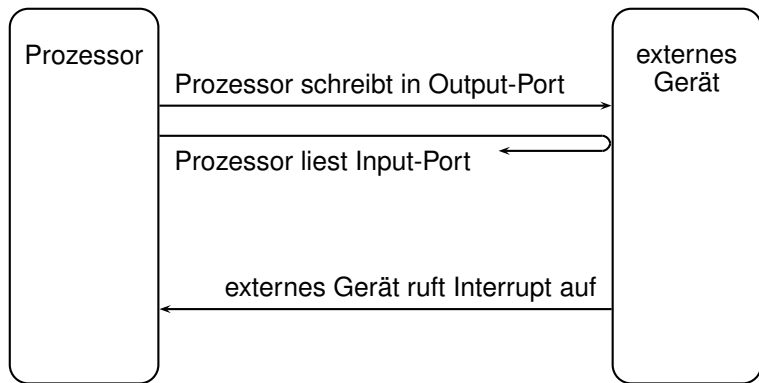
printf ("Die\_Antwort\_lautet:\_% " PRIu64 "\n", x);



## 4.2 I/O-Ports

## 4.3 Interrupts

Kommunikation mit externen Geräten



## 4.2 I/O-Ports

In Output-Port schreiben = Aktoren ansteuern

Beispiel: LED

```
#include <avr/io.h>
```

```
...
```

```
DDRC = 0x70;    binär: 0111 0000
```

```
PORTC = 0x40;   binär: 0100 0000
```

Herstellerspezifisch!

**DDR** = Data Direction Register

Bit = 1 für Output-Port

Bit = 0 für Input-Port

*Details: siehe Datenblatt und Schaltplan*

## 4.2 I/O-Ports

Aus Input-Port lesen = Sensoren abfragen

Beispiel: Taster

```
#include <avr/io.h>
```

```
...
```

```
DDRC = 0xfd;          binär: 1111 1101
```

```
while ((PINC & 0x02) == 0) binär: 0000 0010
```

```
; /* just wait */
```

Herstellerspezifisch!

DDR = Data Direction Register

Bit = 1 für Output-Port

Bit = 0 für Input-Port

*Details: siehe Datenblatt und Schaltplan*

Praktikumsaufgabe: Druckknopfampel

# Hardwarenahe Programmierung

<https://gitlab.cvh-server.de/pgerwinski/hp>

## 1 Einführung

## 2 Einführung in C

...

### 2.12 Strukturen

### 2.13 Dateien und Fehlerbehandlung

### 2.14 Parameter des Hauptprogramms

### 2.15 String-Operationen

## 3 Bibliotheken

## 4 Hardwarenahe Programmierung

### 4.1 Bit-Operationen

### 4.2 I/O-Ports

### 4.3 Interrupts

### 4.4 volatile-Variable

...

## 5 Algorithmen

...

# Hardwarenahe Programmierung

Prof. Dr. rer. nat. Peter Gerwinski

21. November 2019

# Hardwarenahe Programmierung

<https://gitlab.cvh-server.de/pgerwinski/hp>

**1 Einführung**

**2 Einführung in C**

**3 Bibliotheken**

**4 Hardwarenahe Programmierung**

4.1 Bit-Operationen

4.2 I/O-Ports

4.3 Interrupts

4.4 volatile-Variable

...

**5 Algorithmen**

...

## 4 Hardwarenahe Programmierung

### 4.1 Bit-Operationen

#### 4.1.1 Zahlensysteme

Basis	Name	Beispiel	Anwendung
2	Binärsystem	1 0000 0011	Bit-Operationen
8	Oktalsystem	0403	Dateizugriffsrechte (Unix)
10	Dezimalsystem	259	Alltag
16	Hexadezimalsystem	0x103	Bit-Operationen
256	(keiner gebräuchlich)	0.0.1.3	IP-Adressen (IPv4)

- Computer rechnen im Binärsystem.
- Für viele Anwendungen (z. B. I/O-Ports, Grafik, ...) ist es notwendig, Bits in Zahlen einzeln ansprechen zu können.

## 4.1.1 Zahlensysteme

000	<b>0</b>	0000	<b>0</b>	1000	<b>8</b>
001	<b>1</b>	0001	<b>1</b>	1001	<b>9</b>
010	<b>2</b>	0010	<b>2</b>	1010	<b>A</b>
011	<b>3</b>	0011	<b>3</b>	1011	<b>B</b>
100	<b>4</b>	0100	<b>4</b>	1100	<b>C</b>
101	<b>5</b>	0101	<b>5</b>	1101	<b>D</b>
110	<b>6</b>	0110	<b>6</b>	1110	<b>E</b>
111	<b>7</b>	0111	<b>7</b>	1111	<b>F</b>

- Oktal- und Hexadezimalzahlen lassen sich ziffernweise in Binär-Zahlen umrechnen.
- Hexadezimalzahlen sind eine Kurzschreibweise für Binärzahlen, gruppiert zu jeweils 4 Bits.
- Oktalzahlen sind eine Kurzschreibweise für Binärzahlen, gruppiert zu jeweils 3 Bits.
- Trotz Taschenrechner u. ä. lohnt es sich, die o. a. Umrechnungstabelle **auswendig** zu kennen.



## 4.1.2 Bit-Operationen in C

C-Operator	Verknüpfung	Anwendung
<code>&amp;</code>	Und	Bits gezielt löschen
<code> </code>	Oder	Bits gezielt setzen
<code>^</code>	Exklusiv-Oder	Bits gezielt invertieren
<code>~</code>	Nicht	Alle Bits invertieren
<code>&lt;&lt;</code>	Verschiebung nach links	Maske generieren
<code>&gt;&gt;</code>	Verschiebung nach rechts	Bits isolieren

Numerierung der Bits: von rechts ab 0

Bit Nr. 3 auf 1 setzen: `a |= 1 << 3;`

Bit Nr. 4 auf 0 setzen: `a &= ~(1 << 4);`

Bit Nr. 0 invertieren: `a ^= 1 << 0;`

Abfrage, ob Bit Nr. 1 gesetzt ist: `if (a & (1 << 1))`

## 4.1.2 Bit-Operationen in C

C-Datentypen für Bit-Operationen:

**#include** <stdint.h>

	8 Bit	16 Bit	32 Bit	64 Bit
mit Vorzeichen	int8_t	int16_t	int32_t	int64_t
ohne Vorzeichen	uint8_t	uint16_t	uint32_t	uint64_t

Ausgabe:

**#include** <stdio.h>

**#include** <stdint.h>

**#include** <inttypes.h>

...

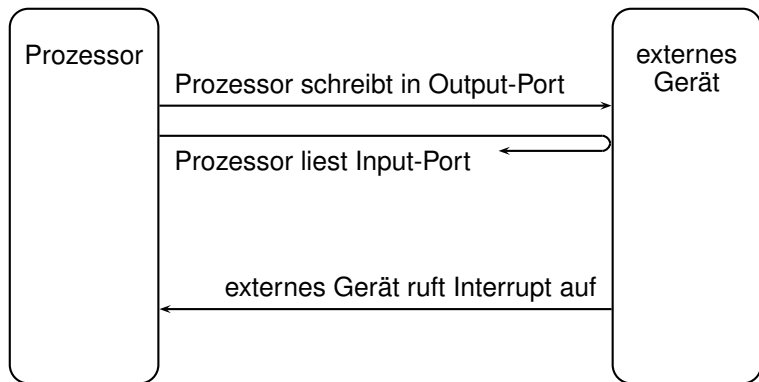
uint64\_t x = 42;

printf ("Die\_Antwort\_lautet:\_% " PRIu64 "\n", x);

## 4.2 I/O-Ports

## 4.3 Interrupts

Kommunikation mit externen Geräten



## 4.2 I/O-Ports

In Output-Port schreiben = Aktoren ansteuern

Beispiel: LED

```
#include <avr/io.h>
```

```
...
```

```
DDRC = 0x70;    binär: 0111 0000
```

```
PORTC = 0x40;   binär: 0100 0000
```

Herstellerspezifisch!

**DDR** = Data Direction Register

Bit = 1 für Output-Port

Bit = 0 für Input-Port

*Details: siehe Datenblatt und Schaltplan*

## 4.2 I/O-Ports

Aus Input-Port lesen = Sensoren abfragen

Beispiel: Taster

```
#include <avr/io.h>
```

```
...
```

```
DDRC = 0xfd;          binär: 1111 1101
```

```
while ((PINC & 0x02) == 0) binär: 0000 0010
```

```
; /* just wait */
```

Herstellerspezifisch!

DDR = Data Direction Register

Bit = 1 für Output-Port

Bit = 0 für Input-Port

*Details: siehe Datenblatt und Schaltplan*

Praktikumsaufgabe: Druckknopfampel

## 4.3 Interrupts

Externes Gerät ruft (per Stromsignal) Unterprogramm auf  
Zeiger hinterlegen: „Interrupt-Vektor“

Beispiel: eingebaute Uhr

```
#include <avr/interrupt.h>
```

```
... „Dies ist ein Interrupt-Handler.“
```

```
Interrupt-Vektor darauf zeigen lassen
```

```
ISR (TIMER0B_COMP_vect)
```

```
{
```

```
    PORTD ^= 0x40;
```

```
}
```

Herstellerspezifisch!

Initialisierung über spezielle Ports: `TCCR0B`, `TIMSK0`

*Details: siehe Datenblatt und Schaltplan*

## 4.3 Interrupts

Externes Gerät ruft (per Stromsignal) Unterprogramm auf  
Zeiger hinterlegen: „Interrupt-Vektor“

Beispiel: eingebaute Uhr

statt Zählschleife (`_delay_ms`):  
Hauptprogramm kann  
andere Dinge tun

```
#include <avr/interrupt.h>
```

```
...  
ISR (TIMER0B_COMP_vect)  
{  
    PORTD ^= 0x40;  
}
```

„Dies ist ein Interrupt-Handler.“

Interrupt-Vektor darauf zeigen lassen

Herstellerspezifisch!

Initialisierung über spezielle Ports: `TCCR0B`, `TIMSK0`

*Details: siehe Datenblatt und Schaltplan*

## 4.3 Interrupts

Externes Gerät ruft (per Stromsignal) Unterprogramm auf  
Zeiger hinterlegen: „Interrupt-Vektor“

Beispiel: Taster

```
#include <avr/interrupt.h>
```

```
...
```

```
ISR (INT0_vect)
```

```
{  
    PORTD ^= 0x40;  
}
```

statt *Busy Waiting*:  
Hauptprogramm kann  
andere Dinge tun

Herstellerspezifisch!

Initialisierung über spezielle Ports: **EICRA**, **EIMSK**

*Details: siehe Datenblatt und Schaltplan*



## 4.4 volatile-Variable

Externes Gerät ruft (per Stromsignal) Unterprogramm auf  
Zeiger hinterlegen: „Interrupt-Vektor“

Beispiel: Taster

```
#include <avr/interrupt.h>
```

```
...
```

```
uint8_t key_pressed = 0;
```

```
ISR (INT0_vect)
```

```
{  
    key_pressed = 1;  
}
```

```
int main (void)
```

```
{
```

```
...
```

```
while (1)
```

```
{
```

```
    while (!key_pressed)
```

```
        ; /* just wait */
```

```
    PORTD ^= 0x40;
```

```
    key_pressed = 0;
```

```
}
```

```
return 0;
```

```
}
```

## 4.4 volatile-Variable

Externes Gerät ruft (per Stromsignal) Unterprogramm auf  
Zeiger hinterlegen: „Interrupt-Vektor“  
Beispiel: Taster

```
#include <avr/interrupt.h>
```

```
...
```

```
volatile uint8_t key_pressed = 0;
```

```
ISR (INT0_vect)
```

```
{  
    key_pressed = 1;  
}
```

```
int main (void)
```

```
{
```

```
...
```

```
while (1)
```

```
{
```

```
    while (!key_pressed)
```

```
        ; /* just wait */
```

```
        PORTD ^= 0x40;
```


```
        key_pressed = 0;
```

```
    }
```

```
    return 0;
```

```
}
```

**volatile:**  
Speicherzugriff  
nicht wegoptimieren



# Hardwarenahe Programmierung

<https://gitlab.cvh-server.de/pgerwinski/hp>

## 1 Einführung

## 2 Einführung in C

...

### 2.12 Strukturen

### 2.13 Dateien und Fehlerbehandlung

### 2.14 Parameter des Hauptprogramms

### 2.15 String-Operationen

## 3 Bibliotheken

### 3.1 Der Präprozessor

### 3.2 Bibliotheken einbinden

### 3.3 Bibliotheken verwenden

...

## 4 Hardwarenahe Programmierung

### 4.1 Bit-Operationen

### 4.2 I/O-Ports

### 4.3 Interrupts

### 4.4 volatile-Variable

...

## 5 Algorithmen

...

## 3 Bibliotheken

### 3.1 Der Präprozessor

**#include**: Text einbinden

## 3 Bibliotheken

### 3.1 Der Präprozessor

**#include**: Text einbinden

- **#include** <stdio.h>: Standard-Verzeichnisse – Standard-Header

## 3 Bibliotheken

### 3.1 Der Präprozessor

**#include**: Text einbinden

- **#include <stdio.h>**: Standard-Verzeichnisse – Standard-Header
- **#include "pruzzel.h"**: auch aktuelles Verzeichnis – eigene Header

## 3 Bibliotheken

### 3.2 Bibliotheken einbinden

Inhalt der Header-Datei: externe Deklarationen

```
extern int pruzzel (const char *bla);
```

```
extern int printf (__const char *__restrict __format, ...);
```

Funktion wird „anderswo“ definiert

- separater C-Quelltext: mit an `gcc` übergeben
- Zusammenfügen zu ausführbarem Programm durch den *Linker*

# Hardwarenahe Programmierung

Prof. Dr. rer. nat. Peter Gerwinski

28. November 2019



# Hardwarenahe Programmierung

<https://gitlab.cvh-server.de/pgerwinski/hp>

## 1 Einführung

## 2 Einführung in C

## 3 Bibliotheken

### 3.1 Der Präprozessor

### 3.2 Bibliotheken einbinden

### 3.3 Bibliotheken verwenden

### 3.4 Projekt organisieren: make

## 4 Hardwarenahe Programmierung

### 4.1 Bit-Operationen

### 4.2 I/O-Ports

### 4.3 Interrupts

### 4.4 volatile-Variable

...

## 5 Algorithmen

...

### 4.1.1 Zahlensysteme

000	<b>0</b>	0000	<b>0</b>	1000	<b>8</b>
001	<b>1</b>	0001	<b>1</b>	1001	<b>9</b>
010	<b>2</b>	0010	<b>2</b>	1010	<b>A</b>
011	<b>3</b>	0011	<b>3</b>	1011	<b>B</b>
100	<b>4</b>	0100	<b>4</b>	1100	<b>C</b>
101	<b>5</b>	0101	<b>5</b>	1101	<b>D</b>
110	<b>6</b>	0110	<b>6</b>	1110	<b>E</b>
111	<b>7</b>	0111	<b>7</b>	1111	<b>F</b>

- Oktal- und Hexadezimalzahlen lassen sich ziffernweise in Binär-Zahlen umrechnen.
- Hexadezimalzahlen sind eine Kurzschreibweise für Binärzahlen, gruppiert zu jeweils 4 Bits.
- Oktalzahlen sind eine Kurzschreibweise für Binärzahlen, gruppiert zu jeweils 3 Bits.
- Trotz Taschenrechner u. ä. lohnt es sich, die o. a. Umrechnungstabelle **auswendig** zu kennen.

## 4.1.2 Bit-Operationen in C

C-Operator	Verknüpfung	Anwendung
<code>&amp;</code>	Und	Bits gezielt löschen
<code> </code>	Oder	Bits gezielt setzen
<code>^</code>	Exklusiv-Oder	Bits gezielt invertieren
<code>~</code>	Nicht	Alle Bits invertieren
<code>&lt;&lt;</code>	Verschiebung nach links	Maske generieren
<code>&gt;&gt;</code>	Verschiebung nach rechts	Bits isolieren

Numerierung der Bits: von rechts ab 0

Bit Nr. 3 auf 1 setzen: `a |= 1 << 3;`

Bit Nr. 4 auf 0 setzen: `a &= ~(1 << 4);`

Bit Nr. 0 invertieren: `a ^= 1 << 0;`

Abfrage, ob Bit Nr. 1 gesetzt ist: `if (a & (1 << 1))`

## 4.1.2 Bit-Operationen in C

C-Datentypen für Bit-Operationen:

**#include** <stdint.h>

	8 Bit	16 Bit	32 Bit	64 Bit
mit Vorzeichen	int8_t	int16_t	int32_t	int64_t
ohne Vorzeichen	uint8_t	uint16_t	uint32_t	uint64_t

Ausgabe:

**#include** <stdio.h>

**#include** <stdint.h>

**#include** <inttypes.h>

...

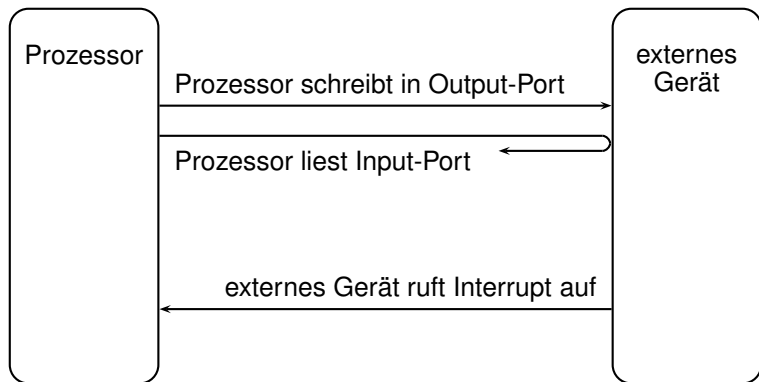
uint64\_t x = 42;

printf ("Die\_Antwort\_lautet:\_% " PRIu64 "\n", x);

## 4.2 I/O-Ports

## 4.3 Interrupts

Kommunikation mit externen Geräten



## 4.2 I/O-Ports

In Output-Port schreiben = Aktoren ansteuern

Beispiel: LED

```
#include <avr/io.h>
```

```
...
```

```
DDRC = 0x70;    binär: 0111 0000
```

```
PORTC = 0x40;    binär: 0100 0000
```

Herstellerspezifisch!

**DDR** = Data Direction Register

Bit = 1 für Output-Port

Bit = 0 für Input-Port

*Details: siehe Datenblatt und Schaltplan*

## 4.2 I/O-Ports

Aus Input-Port lesen = Sensoren abfragen

Beispiel: Taster

```
#include <avr/io.h>
```

```
...
```

```
DDRC = 0xfd;          binär: 1111 1101
```

```
while ((PINC & 0x02) == 0) binär: 0000 0010
```

```
; /* just wait */
```

Herstellerspezifisch!

DDR = Data Direction Register

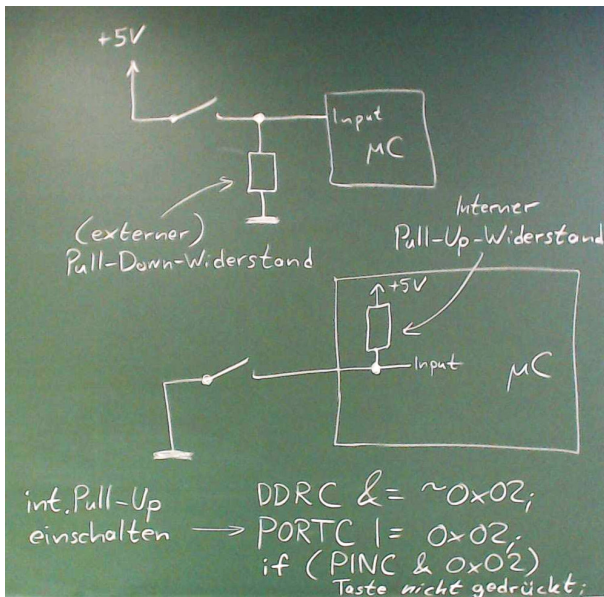
Bit = 1 für Output-Port

Bit = 0 für Input-Port

*Details: siehe Datenblatt und Schaltplan*

Praktikumsaufgabe: Druckknopfampel

## Pull-Up- und Pull-Down-Widerstände





## 4.3 Interrupts

Externes Gerät ruft (per Stromsignal) Unterprogramm auf  
Zeiger hinterlegen: „Interrupt-Vektor“

Beispiel: eingebaute Uhr

statt Zählschleife (`_delay_ms`):  
Hauptprogramm kann  
andere Dinge tun

```
#include <avr/interrupt.h>
```

... „Dies ist ein Interrupt-Handler.“  
Interrupt-Vektor darauf zeigen lassen

```
ISR (TIMER0B_COMP_vect)
{
    PORTD ^= 0x40;
}
```

Herstellerspezifisch!

Initialisierung über spezielle Ports: `TCCR0B`, `TIMSK0`

*Details: siehe Datenblatt und Schaltplan*

## 4.3 Interrupts

Externes Gerät ruft (per Stromsignal) Unterprogramm auf  
Zeiger hinterlegen: „Interrupt-Vektor“

Beispiel: Taster

```
#include <avr/interrupt.h>
```

```
...
```

```
ISR (INT0_vect)
```

```
{  
    PORTD ^= 0x40;  
}
```

statt *Busy Waiting*:  
Hauptprogramm kann  
andere Dinge tun

Herstellerspezifisch!

Initialisierung über spezielle Ports: **EICRA**, **EIMSK**

*Details: siehe Datenblatt und Schaltplan*

## 4.4 volatile-Variable

Externes Gerät ruft (per Stromsignal) Unterprogramm auf  
Zeiger hinterlegen: „Interrupt-Vektor“

Beispiel: Taster

```
#include <avr/interrupt.h>
```

```
...
```

```
uint8_t key_pressed = 0;
```

```
ISR (INT0_vect)
```

```
{  
    key_pressed = 1;  
}
```

```
int main (void)
```

```
{
```

```
...
```

```
while (1)
```

```
{
```

```
    while (!key_pressed)
```

```
        ; /* just wait */
```

```
    PORTD ^= 0x40;
```

```
    key_pressed = 0;
```

```
}
```

```
return 0;
```

```
}
```

## 4.4 volatile-Variable

Externes Gerät ruft (per Stromsignal) Unterprogramm auf  
Zeiger hinterlegen: „Interrupt-Vektor“  
Beispiel: Taster

```
#include <avr/interrupt.h>
```

```
...
```

```
volatile uint8_t key_pressed = 0;
```

```
ISR (INT0_vect)
```

```
{  
    key_pressed = 1;  
}
```

```
int main (void)
```

```
{
```

```
...
```

```
while (1)
```

```
{
```

```
    while (!key_pressed)
```

```
        ; /* just wait */
```

```
        PORTD ^= 0x40;
```


```
        key_pressed = 0;
```

```
    }
```

```
    return 0;
```

```
}
```

**volatile:**  
Speicherzugriff  
nicht wegoptimieren



## 3 Bibliotheken

### 3.1 Der Präprozessor

**#include**: Text einbinden

## 3 Bibliotheken

### 3.1 Der Präprozessor

**#include**: Text einbinden

- **#include** <stdio.h>: Standard-Verzeichnisse – Standard-Header

## 3 Bibliotheken

### 3.1 Der Präprozessor

**#include**: Text einbinden

- **#include <stdio.h>**: Standard-Verzeichnisse – Standard-Header
- **#include "answer.h"**: auch aktuelles Verzeichnis – eigene Header

## 3 Bibliotheken

### 3.1 Der Präprozessor

**#include**: Text einbinden

- **#include** <stdio.h>: Standard-Verzeichnisse – Standard-Header
- **#include** "answer.h": auch aktuelles Verzeichnis – eigene Header

**#define** VIER 4: Text ersetzen lassen – Konstante definieren



## 3 Bibliotheken

### 3.1 Der Präprozessor

**#include**: Text einbinden

- **#include <stdio.h>**: Standard-Verzeichnisse – Standard-Header
- **#include "answer.h"**: auch aktuelles Verzeichnis – eigene Header

**#define VIER 4**: Text ersetzen lassen – Konstante definieren

- Kein Semikolon!

## 3 Bibliotheken

### 3.1 Der Präprozessor

**#include**: Text einbinden

- **#include** <stdio.h>: Standard-Verzeichnisse – Standard-Header
- **#include** "answer.h": auch aktuelles Verzeichnis – eigene Header

**#define** VIER 4: Text ersetzen lassen – Konstante definieren

- Kein Semikolon!
- Berechnungen in Klammern setzen:  
**#define** VIER (2 + 2)

## 3 Bibliotheken

### 3.1 Der Präprozessor

**#include**: Text einbinden

- **#include** <stdio.h>: Standard-Verzeichnisse – Standard-Header
- **#include** "answer.h": auch aktuelles Verzeichnis – eigene Header

**#define** VIER 4: Text ersetzen lassen – Konstante definieren

- Kein Semikolon!
- Berechnungen in Klammern setzen:  
**#define** VIER (2 + 2)
- Konvention: Großbuchstaben

## 3 Bibliotheken

### 3.2 Bibliotheken einbinden

Inhalt der Header-Datei: externe Deklarationen

## 3 Bibliotheken

### 3.2 Bibliotheken einbinden

Inhalt der Header-Datei: externe Deklarationen

```
extern int answer (void);
```

## 3 Bibliotheken

### 3.2 Bibliotheken einbinden

Inhalt der Header-Datei: externe Deklarationen

```
extern int answer (void);
```

```
extern int printf (__const char *__restrict __format, ...);
```

## 3 Bibliotheken

### 3.2 Bibliotheken einbinden

Inhalt der Header-Datei: externe Deklarationen

```
extern int answer (void);
```

```
extern int printf (__const char *__restrict __format, ...);
```

Funktion wird „anderswo“ definiert

## 3 Bibliotheken

### 3.2 Bibliotheken einbinden

Inhalt der Header-Datei: externe Deklarationen

**extern int** answer (**void**);

**extern int** printf (\_\_const **char** \*\_\_restrict \_\_format, ...);

Funktion wird „anderswo“ definiert

- separater C-Quelltext: mit an `gcc` übergeben



## 3 Bibliotheken

### 3.2 Bibliotheken einbinden

Inhalt der Header-Datei: externe Deklarationen

```
extern int answer (void);
```

```
extern int printf (__const char *__restrict __format, ...);
```

Funktion wird „anderswo“ definiert

- separater C-Quelltext: mit an `gcc` übergeben
- Zusammenfügen zu ausführbarem Programm durch den *Linker*

# 3 Bibliotheken

## 3.2 Bibliotheken einbinden

Inhalt der Header-Datei: externe Deklarationen

**extern int** answer (**void**);

**extern int** printf (\_\_const **char** \*\_\_restrict \_\_format, ...);

Funktion wird „anderswo“ definiert

- separater C-Quelltext: mit an `gcc` übergeben
- Zusammenfügen zu ausführbarem Programm durch den *Linker*
- vorcompilierte Bibliothek: `-lfoo`

## 3 Bibliotheken

### 3.2 Bibliotheken einbinden

Inhalt der Header-Datei: externe Deklarationen

```
extern int answer (void);
```

```
extern int printf (__const char *__restrict __format, ...);
```

Funktion wird „anderswo“ definiert

- separater C-Quelltext: mit an `gcc` übergeben
- Zusammenfügen zu ausführbarem Programm durch den *Linker*
- vorcompilierte Bibliothek: `-lfoo`  
= Datei `libfoo.a` in Standard-Verzeichnis

## 3.3 Bibliothek verwenden (Beispiel: GTK+)

- **#include** <gtk/gtk.h>

## 3.3 Bibliothek verwenden (Beispiel: GTK+)

- `#include <gtk/gtk.h>`
- Mit `pkg-config --cflags --libs` erfährt man, welche Optionen und Bibliotheken man an `gcc` übergeben muß:

## 3.3 Bibliothek verwenden (Beispiel: GTK+)

- `#include <gtk/gtk.h>`
- Mit `pkg-config --cflags --libs` erfährt man, welche Optionen und Bibliotheken man an `gcc` übergeben muß:

```
$ pkg-config --cflags --libs gtk+-3.0
-pthread -I/usr/include/gtk-3.0 -I/usr/include/at-spi2-atk/2.0 -I/usr/include/at-spi-2.0 -I/usr/include/dbus-1.0 -I/usr/lib/x86_64-linux-gnu/dbus-1.0/include -I/usr/include/gtk-3.0 -I/usr/include/gio-unix-2.0/ -I/usr/include/cairo -I/usr/include/pango-1.0 -I/usr/include/harfBuzz -I/usr/include/pango-1.0 -I/usr/include/atk-1.0 -I/usr/include/cairo -I/usr/include/pixman-1 -I/usr/include/freetype2 -I/usr/include/libpng16 -I/usr/include/gdk-pixbuf-2.0 -I/usr/include/libpng16 -I/usr/include/glib-2.0 -I/usr/lib/x86_64-linux-gnu/glib-2.0/include -lgtk-3 -lgdk-3 -lpangocairo-1.0 -lpango-1.0 -latk-1.0 -lcairo-gobject -lcairo -lgdk_pixbuf-2.0 -lgio-2.0 -lgobject-2.0 -lglib-2.0
```

## 3.3 Bibliothek verwenden (Beispiel: GTK+)

- `#include <gtk/gtk.h>`
- Mit `pkg-config --cflags --libs` erfährt man, welche Optionen und Bibliotheken man an `gcc` übergeben muß.

→ Compiler-Aufruf:

```
$ gcc -Wall -O hello-gtk.c -pthread -I/usr/include/gtk-3.0 -I/usr/include/at-spi2-atk/2.0 -I/usr/include/at-spi2.0 -I/usr/include/dbus-1.0 -I/usr/lib/x86_64-linux-gnu/dbus-1.0/include -I/usr/include/gtk-3.0 -I/usr/include/gio-unix-2.0/ -I/usr/include/cairo -I/usr/include/pango-1.0 -I/usr/include/harfbuzz -I/usr/include/pango-1.0 -I/usr/include/atk-1.0 -I/usr/include/cairo -I/usr/include/pixman-1 -I/usr/include/freetype2 -I/usr/include/libpng16 -I/usr/include/gdk-pixbuf-2.0 -I/usr/include/libpng16 -I/usr/include/glib-2.0 -I/usr/lib/x86_64-linux-gnu/glib-2.0/include -lgtk-3 -lgdk-3 -lpangocairo-1.0 -lpango-1.0 -latk-1.0 -lcairo-gobject -lcairo -lgdk_pixbuf-2.0 -lgio-2.0 -lgobject-2.0 -lglib-2.0 -o hello-gtk
```

## 3.3 Bibliothek verwenden (Beispiel: GTK+)

- `#include <gtk/gtk.h>`
- Mit `pkg-config --cflags --libs` erfährt man, welche Optionen und Bibliotheken man an `gcc` übergeben muß.

→ Compiler-Aufruf:

```
$ gcc -Wall -O hello-gtk.c $(pkg-config --cflags --libs)
    -o hello-gtk
```



## 3.3 Bibliothek verwenden (Beispiel: GTK+)

- `#include <gtk/gtk.h>`
- Mit `pkg-config --cflags --libs` erfährt man, welche Optionen und Bibliotheken man an `gcc` übergeben muß.

→ Compiler-Aufruf:

```
$ gcc -Wall -O hello-gtk.c $(pkg-config --cflags --libs)  
-o hello-gtk
```

Optionen:

u. a. viele Include-Verzeichnisse:

`-I/usr/include/gtk-3.0`

Bibliotheken:

u. a. `-lgtk-3 -lcairo`

## 3.3 Bibliothek verwenden (Beispiel: GTK+)

Selbst geschriebene Funktion übergeben: *Callback*

```
gboolean draw (GtkWidget *widget, cairo_t *c, gpointer data)
{
    /* Zeichenbefehle */
    ...

    return FALSE;
}

...
```

```
g_signal_connect (drawing_area, "draw", G_CALLBACK (draw), NULL);
```


→ GTK+ ruft immer dann, wenn es etwas zu zeichnen gibt,  
die Funktion `draw` auf.

### 3.3 Bibliothek verwenden (Beispiel: GTK+)

Selbst geschriebene Funktion übergeben: *Callback*

```
gboolean draw (GtkWidget *widget, cairo_t *c, gpointer data)
{
    /* Zeichenbefehle */
    ...
    return FALSE;
}
...
```

repräsentiert den  
Bildschirm, auf den  
gezeichnet werden soll



```
g_signal_connect (drawing_area, "draw", G_CALLBACK (draw), NULL);
```

→ GTK+ ruft immer dann, wenn es etwas zu zeichnen gibt,  
die Funktion `draw` auf.

### 3.3 Bibliothek verwenden (Beispiel: GTK+)

Selbst geschriebene Funktion übergeben: *Callback*

```
gboolean draw (GtkWidget *widget, cairo_t *c, gpointer data)
{
    /* Zeichenbefehle */
    ...
    return FALSE;
}
```

repräsentiert den  
Bildschirm, auf den  
gezeichnet werden soll

optionale Zusatzinformationen  
für draw(), typischerweise  
ein Zeiger auf ein struct

```
g_signal_connect (drawing_area, "draw", G_CALLBACK (draw), NULL);
```

→ GTK+ ruft immer dann, wenn es etwas zu zeichnen gibt,  
die Funktion `draw` auf.

## 3.3 Bibliothek verwenden (Beispiel: GTK+)

Selbst geschriebene Funktion übergeben: *Callback*

```
gboolean timer (GtkWidget *widget)
{
    /* Rechenbefehle */
    ...

    gtk_widget_queue_draw_area (widget, 0, 0, WIDTH, HEIGHT);
    g_timeout_add (50, (GSourceFunc) timer, widget);
    return FALSE;
}

...

g_timeout_add (50, (GSourceFunc) timer, drawing_area);
```

→ GTK+ ruft nach 50 Millisekunden die Funktion `timer` auf.

## 3.3 Bibliothek verwenden (Beispiel: GTK+)

Selbst geschriebene Funktion übergeben: *Callback*

```
gboolean timer (GtkWidget *widget)
```

```
{
```

```
    /* Rechenbefehle */
```

```
    ...
```

```
    gtk_widget_queue_draw_area (widget, 0, 0, WIDTH, HEIGHT);
```

```
    g_timeout_add (50, (GSourceFunc) timer, widget);
```

```
    return FALSE;
```

```
}
```

```
...
```

```
g_timeout_add (50, (GSourceFunc) timer, drawing_area);
```

Dieser Bereich soll  
neu gezeichnet werden.




→ GTK+ ruft nach 50 Millisekunden die Funktion `timer` auf.

### 3.3 Bibliothek verwenden (Beispiel: GTK+)

Selbst geschriebene Funktion übergeben: *Callback*

```
gboolean timer (GtkWidget *widget)
{
    /* Rechenbefehle */
    ...
```

Dieser Bereich soll  
neu gezeichnet werden.



```
    gtk_widget_queue_draw_area (widget, 0, 0, WIDTH, HEIGHT);
    g_timeout_add (50, (GSourceFunc) timer, widget);
    return FALSE;
}
```

In weiteren 50 Millisekunden soll  
die Funktion erneut aufgerufen werden.

```
g_timeout_add (50, (GSourceFunc) timer, drawing_area);
```


→ GTK+ ruft nach 50 Millisekunden die Funktion *timer* auf.

### 3.3 Bibliothek verwenden (Beispiel: GTK+)

Selbst geschriebene Funktion übergeben: *Callback*

```
gboolean timer (GtkWidget *widget)
{
    /* Rechenbefehle */
    ...
```

Dieser Bereich soll  
neu gezeichnet werden.



```
    gtk_widget_queue_draw_area (widget, 0, 0, WIDTH, HEIGHT);
    g_timeout_add (50, (GSourceFunc) timer, widget);
    return FALSE;
}
```

In weiteren 50 Millisekunden soll  
die Funktion erneut aufgerufen werden.

Explizite Typumwandlung  
eines Zeigers (später)



```
g_timeout_add (50, (GSourceFunc) timer, drawing_area);
```

→ GTK+ ruft nach 50 Millisekunden die Funktion `timer` auf.



# Hardwarenahe Programmierung

Prof. Dr. rer. nat. Peter Gerwinski

5. Dezember 2019

# Hardwarenahe Programmierung

<https://gitlab.cvh-server.de/pgerwinski/hp>

## 1 Einführung

## 2 Einführung in C

## 3 Bibliotheken

### 3.1 Der Präprozessor

### 3.2 Bibliotheken einbinden

### 3.3 Bibliotheken verwenden

### 3.4 Projekt organisieren: make

## 4 Hardwarenahe Programmierung

## 5 Algorithmen

### 5.1 Differentialgleichungen

...

...

## 3 Bibliotheken

### 3.1 Der Präprozessor

**#include**: Text einbinden

- **#include <stdio.h>**: Standard-Verzeichnisse – Standard-Header
- **#include "pruzzel.h"**: auch aktuelles Verzeichnis – eigene Header

**#define VIER 4**: Text ersetzen lassen – Konstante definieren

- Kein Semikolon!
- Berechnungen in Klammern setzen:  
**#define VIER (2 + 2)**
- Konvention: Großbuchstaben

Nur Präprozessor laufen lassen:

```
$ gcc -E hello-6.c
```

# 3 Bibliotheken

## 3.2 Bibliotheken einbinden

Inhalt der Header-Datei: externe Deklarationen

```
extern int pruzzel (const char *s);
```

```
extern int printf (__const char *__restrict __format, ...);
```

Funktion wird „anderswo“ definiert

- separater C-Quelltext: mit an `gcc` übergeben
- Zusammenfügen zu ausführbarem Programm durch den *Linker*
- vorcompilierte Bibliothek: `-lfoo`  
= Datei `libfoo.a` in Standard-Verzeichnis

Quelltexte separat compilieren:

```
$ gcc -Wall -O hello-6.c -c
```

```
$ gcc -Wall -O pruzzel.c -c
```

```
$ gcc hello-6.o pruzzel.o -o hello-6.c
```

## 3.3 Bibliothek verwenden (Beispiel: GTK+)

- `#include <gtk/gtk.h>`
- Mit `pkg-config --cflags --libs` erfährt man, welche Optionen und Bibliotheken man an `gcc` übergeben muß:

```
$ pkg-config --cflags --libs gtk+-3.0
-pthread -I/usr/include/gtk-3.0 -I/usr/include/at-spi2-atk/2.0 -I/usr/include/at-spi-2.0 -I/usr/include/dbus-1.0 -I/usr/lib/x86_64-linux-gnu/dbus-1.0/include -I/usr/include/gtk-3.0 -I/usr/include/gio-unix-2.0/ -I/usr/include/cairo -I/usr/include/pango-1.0 -I/usr/include/harfbuzz -I/usr/include/pango-1.0 -I/usr/include/atk-1.0 -I/usr/include/cairo -I/usr/include/pixman-1 -I/usr/include/freetype2 -I/usr/include/libpng16 -I/usr/include/gdk-pixbuf-2.0 -I/usr/include/libpng16 -I/usr/include/glib-2.0 -I/usr/lib/x86_64-linux-gnu/glib-2.0/include -lgtk-3 -lgdk-3 -lpangocairo-1.0 -lpango-1.0 -latk-1.0 -lcairo-gobject -lcairo -lgdk_pixbuf-2.0 -lgio-2.0 -lgobject-2.0 -lglib-2.0
```

## 3.3 Bibliothek verwenden (Beispiel: GTK+)

- `#include <gtk/gtk.h>`
- Mit `pkg-config --cflags --libs` erfährt man, welche Optionen und Bibliotheken man an `gcc` übergeben muß.

→ Compiler-Aufruf:

```
$ gcc -Wall -O hello-gtk.c -pthread -I/usr/include/gtk-3.0 -I/usr/include/at-spi2-atk/2.0 -I/usr/include/at-spi2.0 -I/usr/include/dbus-1.0 -I/usr/lib/x86_64-linux-gnu/dbus-1.0/include -I/usr/include/gtk-3.0 -I/usr/include/gio-unix-2.0/ -I/usr/include/cairo -I/usr/include/pango-1.0 -I/usr/include/harfbuzz -I/usr/include/pango-1.0 -I/usr/include/atk-1.0 -I/usr/include/cairo -I/usr/include/pixman-1 -I/usr/include/freetype2 -I/usr/include/libpng16 -I/usr/include/gdk-pixbuf-2.0 -I/usr/include/libpng16 -I/usr/include/glib-2.0 -I/usr/lib/x86_64-linux-gnu/glib-2.0/include -lgtk-3 -lgdk-3 -lpangocairo-1.0 -lpango-1.0 -latk-1.0 -lcairo-gobject -lcairo -lgdk_pixbuf-2.0 -lgio-2.0 -lgobject-2.0 -lglib-2.0 -o hello-gtk
```

## 3.3 Bibliothek verwenden (Beispiel: GTK+)

- `#include <gtk/gtk.h>`
- Mit `pkg-config --cflags --libs` erfährt man, welche Optionen und Bibliotheken man an `gcc` übergeben muß.

→ Compiler-Aufruf:

```
$ gcc -Wall -O hello-gtk.c $(pkg-config --cflags --libs)  
-o hello-gtk
```

Optionen:

u. a. viele Include-Verzeichnisse:

`-I/usr/include/gtk-3.0`

Bibliotheken:

u. a. `-lgtk-3 -lcairo`

### 3.3 Bibliothek verwenden (Beispiel: GTK+)

Selbst geschriebene Funktion übergeben: *Callback*

```
gboolean draw (GtkWidget *widget, cairo_t *c, gpointer data)
{
    /* Zeichenbefehle */
    ...

    return FALSE;
}

...
```

```
g_signal_connect (drawing_area, "draw", G_CALLBACK (draw), NULL);
```

→ GTK+ ruft immer dann, wenn es etwas zu zeichnen gibt,  
die Funktion `draw` auf.




### 3.3 Bibliothek verwenden (Beispiel: GTK+)

Selbst geschriebene Funktion übergeben: *Callback*

```
gboolean draw (GtkWidget *widget, cairo_t *c, gpointer data)
{
    /* Zeichenbefehle */
    ...
    return FALSE;
}
...
```

repräsentiert den  
Bildschirm, auf den  
gezeichnet werden soll



```
g_signal_connect (drawing_area, "draw", G_CALLBACK (draw), NULL);
```

→ GTK+ ruft immer dann, wenn es etwas zu zeichnen gibt,  
die Funktion `draw` auf.

### 3.3 Bibliothek verwenden (Beispiel: GTK+)

Selbst geschriebene Funktion übergeben: *Callback*

```
gboolean draw (GtkWidget *widget, cairo_t *c, gpointer data)
{
    /* Zeichenbefehle */
    ...
    return FALSE;
}
```

repräsentiert den Bildschirm, auf den gezeichnet werden soll

optionale Zusatzinformationen für draw(), typischerweise ein Zeiger auf ein struct

```
g_signal_connect (drawing_area, "draw", G_CALLBACK (draw), NULL);
```

→ GTK+ ruft immer dann, wenn es etwas zu zeichnen gibt, die Funktion `draw` auf.

## 3.3 Bibliothek verwenden (Beispiel: GTK+)

Selbst geschriebene Funktion übergeben: *Callback*

```
gboolean timer (GtkWidget *widget)
{
    /* Rechenbefehle */
    ...

    gtk_widget_queue_draw_area (widget, 0, 0, WIDTH, HEIGHT);
    g_timeout_add (50, (GSourceFunc) timer, widget);
    return FALSE;
}

...

g_timeout_add (50, (GSourceFunc) timer, drawing_area);
```

→ GTK+ ruft nach 50 Millisekunden die Funktion `timer` auf.

## 3.3 Bibliothek verwenden (Beispiel: GTK+)

Selbst geschriebene Funktion übergeben: *Callback*

```
gboolean timer (GtkWidget *widget)
{
    /* Rechenbefehle */
    ...
```

Dieser Bereich soll  
neu gezeichnet werden.



```
    gtk_widget_queue_draw_area (widget, 0, 0, WIDTH, HEIGHT);
    g_timeout_add (50, (GSourceFunc) timer, widget);
    return FALSE;
}
```

...

```
g_timeout_add (50, (GSourceFunc) timer, drawing_area);
```


→ GTK+ ruft nach 50 Millisekunden die Funktion `timer` auf.

### 3.3 Bibliothek verwenden (Beispiel: GTK+)

Selbst geschriebene Funktion übergeben: *Callback*

```
gboolean timer (GtkWidget *widget)
{
    /* Rechenbefehle */
    ...
```

Dieser Bereich soll  
neu gezeichnet werden.



```
gtk_widget_queue_draw_area (widget, 0, 0, WIDTH, HEIGHT);
g_timeout_add (50, (GSourceFunc) timer, widget);
return FALSE;
}
```

In weiteren 50 Millisekunden soll  
die Funktion erneut aufgerufen werden.

```
g_timeout_add (50, (GSourceFunc) timer, drawing_area);
```


→ GTK+ ruft nach 50 Millisekunden die Funktion *timer* auf.

### 3.3 Bibliothek verwenden (Beispiel: GTK+)

Selbst geschriebene Funktion übergeben: *Callback*

```
gboolean timer (GtkWidget *widget)
{
    /* Rechenbefehle */
    ...
```

Dieser Bereich soll  
neu gezeichnet werden.



```
    gtk_widget_queue_draw_area (widget, 0, 0, WIDTH, HEIGHT);
    g_timeout_add (50, (GSourceFunc) timer, widget);
    return FALSE;
}
```

In weiteren 50 Millisekunden soll  
die Funktion erneut aufgerufen werden.

Explizite Typumwandlung  
eines Zeigers (später)



```
g_timeout_add (50, (GSourceFunc) timer, drawing_area);
```

→ GTK+ ruft nach 50 Millisekunden die Funktion `timer` auf.

## 4 Algorithmen

### 4.1 Differentialgleichungen

**Beispiel 1: Gleichmäßig beschleunigte Bewegung – Schräger Wurf**

$$x'(t) = v_x(t)$$

$$y'(t) = v_y(t)$$

$$v'_x(t) = 0$$

$$v'_y(t) = -g$$

# 4 Algorithmen

## 4.1 Differentialgleichungen

### Beispiel 1: Gleichmäßig beschleunigte Bewegung – Schräger Wurf

$$x'(t) = v_x(t) \qquad x(t) = \int v_x(t) dt$$

$$y'(t) = v_y(t) \qquad y(t) = \int v_y(t) dt$$

$\Rightarrow$

$$v'_x(t) = 0 \qquad v_x(t) = \int 0 dt$$

$$v'_y(t) = -g \qquad v_y(t) = \int -g dt$$



# 4 Algorithmen

## 4.1 Differentialgleichungen

### Beispiel 1: Gleichmäßig beschleunigte Bewegung – Schräger Wurf

$$x'(t) = v_x(t) \qquad x(t) = \int v_x(t) dt$$

$$y'(t) = v_y(t) \qquad y(t) = \int v_y(t) dt$$

$\Rightarrow$

$$v'_x(t) = 0 \qquad v_x(t) = \int 0 dt = v_{0x}$$

$$v'_y(t) = -g \qquad v_y(t) = \int -g dt$$

## 4 Algorithmen

### 4.1 Differentialgleichungen

**Beispiel 1: Gleichmäßig beschleunigte Bewegung – Schräger Wurf**

$$x'(t) = v_x(t) \qquad x(t) = \int v_x(t) dt = \int v_{0x} dt$$

$$y'(t) = v_y(t) \qquad y(t) = \int v_y(t) dt$$

$\Rightarrow$

$$v'_x(t) = 0 \qquad v_x(t) = \int 0 dt = v_{0x}$$

$$v'_y(t) = -g \qquad v_y(t) = \int -g dt$$

# 4 Algorithmen

## 4.1 Differentialgleichungen

### Beispiel 1: Gleichmäßig beschleunigte Bewegung – Schräger Wurf

$$x'(t) = v_x(t) \qquad x(t) = \int v_x(t) dt = \int v_{0x} dt = x_0 + v_{0x} \cdot t$$

$$y'(t) = v_y(t) \qquad y(t) = \int v_y(t) dt$$

$\Rightarrow$

$$v'_x(t) = 0 \qquad v_x(t) = \int 0 dt = v_{0x}$$

$$v'_y(t) = -g \qquad v_y(t) = \int -g dt$$

# 4 Algorithmen

## 4.1 Differentialgleichungen

### Beispiel 1: Gleichmäßig beschleunigte Bewegung – Schräger Wurf

$$x'(t) = v_x(t) \qquad x(t) = \int v_x(t) dt = \int v_{0x} dt = x_0 + v_{0x} \cdot t$$

$$y'(t) = v_y(t) \qquad y(t) = \int v_y(t) dt$$

$\Rightarrow$

$$v'_x(t) = 0 \qquad v_x(t) = \int 0 dt = v_{0x}$$

$$v'_y(t) = -g \qquad v_y(t) = \int -g dt = v_{0y} - g \cdot t$$

# 4 Algorithmen

## 4.1 Differentialgleichungen

### Beispiel 1: Gleichmäßig beschleunigte Bewegung – Schräger Wurf

$$x'(t) = v_x(t) \qquad x(t) = \int v_x(t) dt = \int v_{0x} dt = x_0 + v_{0x} \cdot t$$

$$y'(t) = v_y(t) \qquad y(t) = \int v_y(t) dt = \int v_{0y} - g \cdot t dt$$

$\Rightarrow$

$$v'_x(t) = 0 \qquad v_x(t) = \int 0 dt = v_{0x}$$

$$v'_y(t) = -g \qquad v_y(t) = \int -g dt = v_{0y} - g \cdot t$$

# 4 Algorithmen

## 4.1 Differentialgleichungen

### Beispiel 1: Gleichmäßig beschleunigte Bewegung – Schräger Wurf

$$x'(t) = v_x(t) \qquad x(t) = \int v_x(t) dt = \int v_{0x} dt = x_0 + v_{0x} \cdot t$$

$$y'(t) = v_y(t) \qquad y(t) = \int v_y(t) dt = \int v_{0y} - g \cdot t dt = y_0 + v_{0y} \cdot t - \frac{1}{2}gt^2$$

$\Rightarrow$

$$v'_x(t) = 0 \qquad v_x(t) = \int 0 dt = v_{0x}$$

$$v'_y(t) = -g \qquad v_y(t) = \int -g dt = v_{0y} - g \cdot t$$

# 4 Algorithmen

## 4.1 Differentialgleichungen

### Beispiel 1: Gleichmäßig beschleunigte Bewegung – Schräger Wurf

$$x'(t) = v_x(t) \quad x += v_x * dt;$$

$$y'(t) = v_y(t) \quad y += v_y * dt;$$

⇒

Siehe: [gtk-16.c](#)

$$v'_x(t) = 0 \quad v_x += 0 * dt;$$

$$v'_y(t) = -g \quad v_y += -g * dt;$$

# 4 Algorithmen

## 4.1 Differentialgleichungen

**Beispiel 1: Gleichmäßig beschleunigte Bewegung**

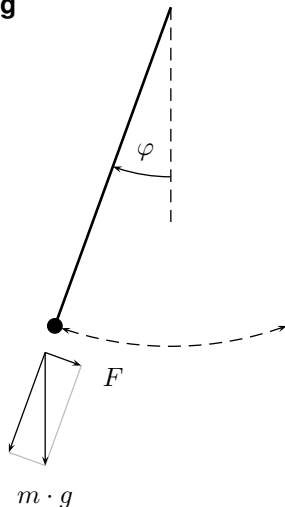
**Beispiel 2: Mathematisches Pendel**

$$\varphi'(t) = \omega(t)$$

$$\omega'(t) = -\frac{g}{l} \cdot \sin \varphi(t)$$

- Von Hand (analytisch):  
Lösung raten (Ansatz), Parameter berechnen
- Mit Computer (numerisch):  
Eulersches Polygonzugverfahren

```
phi += dt * omega;  
omega += - dt * g / l * sin (phi);
```





# 4 Algorithmen

## 4.1 Differentialgleichungen

**Beispiel 1: Gleichmäßig beschleunigte Bewegung**

**Beispiel 2: Mathematisches Pendel**

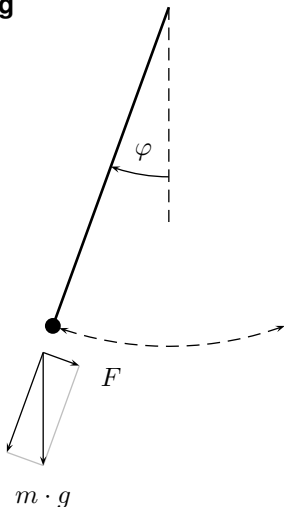
$$\varphi'(t) = \omega(t)$$

$$\omega'(t) = -\frac{g}{l} \cdot \sin \varphi(t)$$

- Von Hand (analytisch):  
Lösung raten (Ansatz), Parameter berechnen
- Mit Computer (numerisch):  
Eulersches Polygonzugverfahren

```
phi += dt * omega;  
omega += - dt * g / l * sin (phi);
```

**Beispiel 3: Praktikumsaufgabe**



# Hardwarenahe Programmierung

Prof. Dr. rer. nat. Peter Gerwinski

12. Dezember 2019

# Hardwarenahe Programmierung

<https://gitlab.cvh-server.de/pgerwinski/hp>

## 1 Einführung

## 2 Einführung in C

## 3 Bibliotheken

3.1 Der Präprozessor

3.2 Bibliotheken einbinden

3.3 Bibliotheken verwenden

3.4 Projekt organisieren: make

## 4 Hardwarenahe Programmierung

...

4.4 volatile-Variable

4.6 Byte-Reihenfolge – Endianness

4.7 Binärdarstellung negativer Zahlen

4.8 Speicherausrichtung – Alignment

## 5 Algorithmen

5.1 Differentialgleichungen

...

...

# 4 Algorithmen

## 4.1 Differentialgleichungen

### Beispiel 1: Gleichmäßig beschleunigte Bewegung – Schräger Wurf

$$x'(t) = v_x(t) \qquad x(t) = \int v_x(t) dt = \int v_{0x} dt = x_0 + v_{0x} \cdot t$$

$$y'(t) = v_y(t) \qquad \Rightarrow \qquad y(t) = \int v_y(t) dt = \int v_{0y} - g \cdot t dt = y_0 + v_{0y} \cdot t - \frac{1}{2}gt^2$$

$$v'_x(t) = 0 \qquad v_x(t) = \int 0 dt = v_{0x}$$

$$v'_y(t) = -g \qquad v_y(t) = \int -g dt = v_{0y} - g \cdot t$$

## 4 Algorithmen

### 4.1 Differentialgleichungen

#### Beispiel 1: Gleichmäßig beschleunigte Bewegung – Schräger Wurf

$$x'(t) = v_x(t) \quad x += v_x * dt;$$

$$y'(t) = v_y(t) \quad y += v_y * dt;$$

⇒

Siehe: [gtk-16.c](#)

$$v'_x(t) = 0 \quad v_x += 0 * dt;$$

$$v'_y(t) = -g \quad v_y += -g * dt;$$

# 4 Algorithmen

## 4.1 Differentialgleichungen

**Beispiel 1: Gleichmäßig beschleunigte Bewegung**

**Beispiel 2: Mathematisches Pendel**

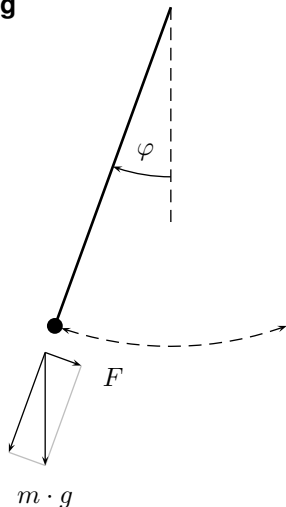
$$\varphi'(t) = \omega(t)$$

$$\omega'(t) = -\frac{g}{l} \cdot \sin \varphi(t)$$

- Von Hand (analytisch):  
Lösung raten (Ansatz), Parameter berechnen
- Mit Computer (numerisch):  
Eulersches Polygonzugverfahren

```
phi += dt * omega;  
omega += - dt * g / l * sin (phi);
```

**Beispiel 3: Praktikumsaufgabe**



## 3.4 Projekt organisieren: make

- Regeln
- Makros

## 3.4 Projekt organisieren: make

- Regeln

```
hello-6: hello-6.o pruzzel.o  
        gcc hello-6.o pruzzel.o -o hello-6
```

```
pruzzel.o: pruzzel.c pruzzel.h  
        gcc -Wall -O pruzzel.c -c
```

```
hello-6.o: hello-6.c pruzzel.h  
        gcc -Wall -O hello-6.c -c
```

- Makros



## 3.4 Projekt organisieren: make

- Regeln
- Makros

TARGET = hello-6

OBJECTS = hello-6.o pruzzel.o

HEADERS = pruzzel.h

CFLAGS = -Wall -O

\$(TARGET): \$(OBJECTS)  
    gcc \$(OBJECTS) -o \$(TARGET)

pruzzel.o: pruzzel.c \$(HEADERS)  
    gcc \$(CFLAGS) pruzzel.c -c

hello-6.o: hello-6.c \$(HEADERS)  
    gcc \$(CFLAGS) hello-6.c -c

clean:  
    rm -f \$(OBJECTS) \$(TARGET)

## 3.4 Projekt organisieren: make

- explizite und implizite Regeln

```
TARGET = hello-6
```

```
OBJECTS = hello-6.o pruzzel.o
```

```
HEADERS = pruzzel.h
```

```
CFLAGS = -Wall -O
```

```
$(TARGET): $(OBJECTS)
```

```
gcc $(OBJECTS) -o $(TARGET)
```

```
%.o: %.c $(HEADERS)
```

```
gcc $(CFLAGS) $< -c
```

```
clean:
```

```
rm -f $(OBJECTS) $(TARGET)
```

- Makros

## 3.4 Projekt organisieren: make

- explizite und implizite Regeln
- Makros

→ 3 Sprachen: C, Präprozessor, make

## 4.4 volatile-Variable

Externes Gerät ruft (per Stromsignal) Unterprogramm auf  
Zeiger hinterlegen: „Interrupt-Vektor“

Beispiel: Taster

```
#include <avr/interrupt.h>
```

```
...
```

```
uint8_t key_pressed = 0;
```

```
ISR (INT0_vect)
```

```
{  
    key_pressed = 1;  
}
```

```
int main (void)
```

```
{
```

```
...
```

```
while (1)
```

```
{
```

```
    while (!key_pressed)
```

```
        ; /* just wait */
```

```
    PORTD ^= 0x40;
```

```
    key_pressed = 0;
```

```
}
```

```
return 0;
```

```
}
```

## 4.4 volatile-Variable

Externes Gerät ruft (per Stromsignal) Unterprogramm auf  
Zeiger hinterlegen: „Interrupt-Vektor“  
Beispiel: Taster

```
#include <avr/interrupt.h>
```

```
...
```

```
volatile uint8_t key_pressed = 0;
```

```
ISR (INT0_vect)
```

```
{  
    key_pressed = 1;  
}
```

```
int main (void)
```

```
{
```

```
...
```

```
while (1)
```

```
{
```

```
    while (!key_pressed)
```

```
        ; /* just wait */
```

```
        PORTD ^= 0x40;
```


```
        key_pressed = 0;
```

```
    }
```

```
    return 0;
```

```
}
```

**volatile:**  
Speicherzugriff  
nicht wegoptimieren



## 4.4 volatile-Variable

Was ist eigentlich PORTD?

## 4.4 volatile-Variable

Was ist eigentlich PORTD?

```
avr-gcc -Wall -Os -mmcu=atmega328p blink-3.c -E
```

## 4.4 volatile-Variable

Was ist eigentlich PORTD?

```
avr-gcc -Wall -Os -mmcu=atmega328p blink-3.c -E
```

```
PORTD = 0x01;
```

```
→ (*(volatile uint8_t *) ((0x0B) + 0x20)) = 0x01;
```



## 4.4 volatile-Variable

Was ist eigentlich PORTD?

```
avr-gcc -Wall -Os -mmcu=atmega328p blink-3.c -E
```

```
PORTD = 0x01;
```

```
→ (* (volatile uint8_t *) (((0x0B) + 0x20))) = 0x01;
```

Zahl: 0x2B

## 4.4 volatile-Variable

Was ist eigentlich PORTD?

```
avr-gcc -Wall -Os -mmcu=atmega328p blink-3.c -E
```

```
PORTD = 0x01;
```

→ 
$$\underbrace{*(\text{volatile uint8\_t } *)}_{\text{Umwandlung in Zeiger auf volatile uint8\_t}} \underbrace{((0x0B) + 0x20)}_{\text{Zahl: 0x2B}} = 0x01;$$

## 4.4 volatile-Variable

Was ist eigentlich PORTD?

```
avr-gcc -Wall -Os -mmcu=atmega328p blink-3.c -E
```

```
PORTD = 0x01;
```

→ `(*(volatile uint8_t *) ((0x0B) + 0x20)) = 0x01;`

↑  
Dereferenzierung des Zeigers

Umwandlung in Zeiger  
auf **volatile** uint8\_t

Zahl: 0x2B

## 4.4 volatile-Variable

Was ist eigentlich PORTD?

```
avr-gcc -Wall -Os -mmcu=atmega328p blink-3.c -E
```

PORTD = 0x01;

→ `(*(volatile uint8_t *) ((0x0B) + 0x20)) = 0x01;`

↑

Umwandlung in Zeiger  
auf **volatile** uint8\_t

Zahl: 0x2B

Dereferenzierung des Zeigers

→ **volatile** uint8\_t-Variable an Speicheradresse 0x2B

## 4.4 volatile-Variable

Was ist eigentlich PORTD?

```
avr-gcc -Wall -Os -mmcu=atmega328p blink-3.c -E
```

PORTD = 0x01;

→ `(*(volatile uint8_t *) ((0x0B) + 0x20)) = 0x01;`

Umwandlung in Zeiger  
auf **volatile** uint8\_t

Zahl: 0x2B

Dereferenzierung des Zeigers

→ **volatile** uint8\_t-Variable an Speicheradresse 0x2B

→ `PORTA = PORTB = PORTC = PORTD = 0` ist eine schlechte Idee.

## 4.5 Byte-Reihenfolge – Endianness

### 4.5.1 Konzept

Eine Zahl geht über mehrere Speicherzellen.  
Beispiel: 16-Bit-Zahl in 2 8-Bit-Speicherzellen  
Welche Bits liegen wo?

## 4.5 Byte-Reihenfolge – Endianness

### 4.5.1 Konzept

Eine Zahl geht über mehrere Speicherzellen.

Beispiel: 16-Bit-Zahl in 2 8-Bit-Speicherzellen

Welche Bits liegen wo?

$$1027 = 1024 + 2 + 1 = 0000\ 0100\ 0000\ 0011_2 = 0403_{16}$$

## 4.5 Byte-Reihenfolge – Endianness

### 4.5.1 Konzept

Eine Zahl geht über mehrere Speicherzellen.

Beispiel: 16-Bit-Zahl in 2 8-Bit-Speicherzellen

Welche Bits liegen wo?

$$1027 = 1024 + 2 + 1 = 0000\ 0100\ 0000\ 0011_2 = 0403_{16}$$

Speicherzellen:

04	03
----	----

 Big-Endian „großes Ende zuerst“



## 4.5 Byte-Reihenfolge – Endianness

### 4.5.1 Konzept

Eine Zahl geht über mehrere Speicherzellen.

Beispiel: 16-Bit-Zahl in 2 8-Bit-Speicherzellen

Welche Bits liegen wo?

$$1027 = 1024 + 2 + 1 = 0000\ 0100\ 0000\ 0011_2 = 0403_{16}$$

Speicherzellen:

04	03
----	----

Big-Endian „großes Ende zuerst“  
für Menschen leichter lesbar

## 4.5 Byte-Reihenfolge – Endianness

### 4.5.1 Konzept

Eine Zahl geht über mehrere Speicherzellen.  
Beispiel: 16-Bit-Zahl in 2 8-Bit-Speicherzellen

Welche Bits liegen wo?

$$1027 = 1024 + 2 + 1 = 0000\ 0100\ 0000\ 0011_2 = 0403_{16}$$

Speicherzellen:

04	03
----	----

 Big-Endian „großes Ende zuerst“  
für Menschen leichter lesbar

03	04
----	----

 Little-Endian „kleines Ende zuerst“

## 4.5 Byte-Reihenfolge – Endianness

### 4.5.1 Konzept

Eine Zahl geht über mehrere Speicherzellen.  
Beispiel: 16-Bit-Zahl in 2 8-Bit-Speicherzellen

Welche Bits liegen wo?

$$1027 = 1024 + 2 + 1 = 0000\ 0100\ 0000\ 0011_2 = 0403_{16}$$

Speicherzellen:

04	03
----	----

 Big-Endian „großes Ende zuerst“  
für Menschen leichter lesbar

03	04
----	----

 Little-Endian „kleines Ende zuerst“  
bei Additionen effizienter

## 4.5 Byte-Reihenfolge – Endianness

### 4.5.1 Konzept

Eine Zahl geht über mehrere Speicherzellen.

Beispiel: 16-Bit-Zahl in 2 8-Bit-Speicherzellen

Welche Bits liegen wo?

$$1027 = 1024 + 2 + 1 = 0000\ 0100\ 0000\ 0011_2 = 0403_{16}$$

Speicherzellen:

04	03
----	----

 Big-Endian „großes Ende zuerst“  
für Menschen leichter lesbar

03	04
----	----

 Little-Endian „kleines Ende zuerst“  
bei Additionen effizienter

→ Geschmackssache

## 4.5 Byte-Reihenfolge – Endianness

### 4.5.1 Konzept

Eine Zahl geht über mehrere Speicherzellen.

Beispiel: 16-Bit-Zahl in 2 8-Bit-Speicherzellen

Welche Bits liegen wo?

$$1027 = 1024 + 2 + 1 = 0000\ 0100\ 0000\ 0011_2 = 0403_{16}$$

Speicherzellen:

04	03
----	----

 Big-Endian „großes Ende zuerst“  
für Menschen leichter lesbar

03	04
----	----

 Little-Endian „kleines Ende zuerst“  
bei Additionen effizienter

→ Geschmackssache

... **außer bei Datenaustausch!**

## 4.5 Byte-Reihenfolge – Endianness

### 4.5.1 Konzept

Eine Zahl geht über mehrere Speicherzellen.  
Beispiel: 16-Bit-Zahl in 2 8-Bit-Speicherzellen

Welche Bits liegen wo?

—→ Geschmackssache

... **außer bei Datenaustausch!**

- Dateiformate
- Datenübertragung

## 4.5 Byte-Reihenfolge – Endianness

### 4.5.2 Dateiformate

Audio-Formate: Reihenfolge der Bytes in 16- und 32-Bit-Zahlen

- RIFF-WAVE-Dateien (.wav): Little-Endian
- Au-Dateien (.au): Big-Endian

## 4.5 Byte-Reihenfolge – Endianness

### 4.5.2 Dateiformate

Audio-Formate: Reihenfolge der Bytes in 16- und 32-Bit-Zahlen

- RIFF-WAVE-Dateien (.wav): Little-Endian
- Au-Dateien (.au): Big-Endian
- ältere AIFF-Dateien (.aiff): Big-Endian
- neuere AIFF-Dateien (.aiff): Little-Endian



## 4.5 Byte-Reihenfolge – Endianness

### 4.5.2 Dateiformate

Audio-Formate: Reihenfolge der Bytes in 16- und 32-Bit-Zahlen

- RIFF-WAVE-Dateien (.wav): Little-Endian
- Au-Dateien (.au): Big-Endian
- ältere AIFF-Dateien (.aiff): Big-Endian
- neuere AIFF-Dateien (.aiff): Little-Endian

Grafik-Formate: Reihenfolge der Bits in den Bytes

- PBM-Dateien: Big-Endian
- XBM-Dateien: Little-Endian

## 4.5 Byte-Reihenfolge – Endianness

### 4.5.2 Dateiformate

Audio-Formate: Reihenfolge der Bytes in 16- und 32-Bit-Zahlen

- RIFF-WAVE-Dateien ([.wav](#)): Little-Endian
- Au-Dateien ([.au](#)): Big-Endian
- ältere AIFF-Dateien ([.aiff](#)): Big-Endian
- neuere AIFF-Dateien ([.aiff](#)): Little-Endian

Grafik-Formate: Reihenfolge der Bits in den Bytes

- PBM-Dateien: Big-Endian, MSB first
- XBM-Dateien: Little-Endian, LSB first

MSB/LSB = most/least significant bit

## 4.5 Byte-Reihenfolge – Endianness

### 4.5.3 Datenübertragung

- RS-232 (serielle Schnittstelle): LSB first
- I<sup>2</sup>C: MSB first
- USB: beides

## 4.5 Byte-Reihenfolge – Endianness

### 4.5.3 Datenübertragung

- RS-232 (serielle Schnittstelle): LSB first
- I<sup>2</sup>C: MSB first
- USB: beides
- Ethernet: LSB first
- TCP/IP (Internet): Big-Endian

# Hardwarenahe Programmierung

Prof. Dr. rer. nat. Peter Gerwinski

19. Dezember 2019

# Hardwarenahe Programmierung

<https://gitlab.cvh-server.de/pgerwinski/hp>

## 1 Einführung

## 2 Einführung in C

## 3 Bibliotheken

3.1 Der Präprozessor

3.2 Bibliotheken einbinden

3.3 Bibliotheken verwenden

3.4 Projekt organisieren: make

## 4 Hardwarenahe Programmierung

...

4.4 volatile-Variable

4.6 Byte-Reihenfolge – Endianness

4.7 Binärdarstellung negativer Zahlen

4.8 Speicherausrichtung – Alignment

## 5 Algorithmen

5.1 Differentialgleichungen

...

...

## 3.4 Projekt organisieren: make

- Regeln
- Makros

## 3.4 Projekt organisieren: make

- Regeln

```
hello-6: hello-6.o pruzzel.o  
        gcc hello-6.o pruzzel.o -o hello-6
```

```
pruzzel.o: pruzzel.c pruzzel.h  
        gcc -Wall -O pruzzel.c -c
```

```
hello-6.o: hello-6.c pruzzel.h  
        gcc -Wall -O hello-6.c -c
```

- Makros



## 3.4 Projekt organisieren: make

- Regeln
- Makros

TARGET = hello-6

OBJECTS = hello-6.o pruzzel.o

HEADERS = pruzzel.h

CFLAGS = -Wall -O

\$(TARGET): \$(OBJECTS)  
    gcc \$(OBJECTS) -o \$(TARGET)

pruzzel.o: pruzzel.c \$(HEADERS)  
    gcc \$(CFLAGS) pruzzel.c -c

hello-6.o: hello-6.c \$(HEADERS)  
    gcc \$(CFLAGS) hello-6.c -c

clean:  
    rm -f \$(OBJECTS) \$(TARGET)

## 3.4 Projekt organisieren: make

- explizite und implizite Regeln

```
TARGET = hello-6
```

```
OBJECTS = hello-6.o pruzzel.o
```

```
HEADERS = pruzzel.h
```

```
CFLAGS = -Wall -O
```

```
$(TARGET): $(OBJECTS)
```

```
gcc $(OBJECTS) -o $(TARGET)
```

```
%.o: %.c $(HEADERS)
```

```
gcc $(CFLAGS) $< -c
```

```
clean:
```

```
rm -f $(OBJECTS) $(TARGET)
```

- Makros

## 3.4 Projekt organisieren: make

- explizite und implizite Regeln
- Makros

→ 3 Sprachen: C, Präprozessor, make

## 4.4 volatile-Variable

Was ist eigentlich PORTD?

```
avr-gcc -Wall -Os -mmcu=atmega328p blink-3.c -E
```

PORTD = 0x01;

→ `(*(volatile uint8_t *) ((0x0B) + 0x20)) = 0x01;`

↑

Umwandlung in Zeiger  
auf **volatile** uint8\_t

Zahl: 0x2B

Dereferenzierung des Zeigers

→ **volatile** uint8\_t-Variable an Speicheradresse 0x2B

→ `PORTA = PORTB = PORTC = PORTD = 0` ist eine schlechte Idee.

## 4.5 Byte-Reihenfolge – Endianness

### 4.5.1 Konzept

Eine Zahl geht über mehrere Speicherzellen.  
Beispiel: 16-Bit-Zahl in 2 8-Bit-Speicherzellen  
Welche Bits liegen wo?

$$1027 = 1024 + 2 + 1 = 0000\ 0100\ 0000\ 0011_2 = 0403_{16}$$

Speicherzellen:

04	03
----	----

 Big-Endian „großes Ende zuerst“  
für Menschen leichter lesbar

03	04
----	----

 Little-Endian „kleines Ende zuerst“  
bei Additionen effizienter

→ Geschmackssache ... **außer bei Datenaustausch!**

## 4.5 Byte-Reihenfolge – Endianness

### 4.5.1 Konzept

Eine Zahl geht über mehrere Speicherzellen.  
Beispiel: 16-Bit-Zahl in 2 8-Bit-Speicherzellen

Welche Bits liegen wo?

—→ Geschmackssache

... **außer bei Datenaustausch!**

- Dateiformate
- Datenübertragung

## 4.5 Byte-Reihenfolge – Endianness

### 4.5.2 Dateiformate

Audio-Formate: Reihenfolge der Bytes in 16- und 32-Bit-Zahlen

- RIFF-WAVE-Dateien (.wav): Little-Endian
- Au-Dateien (.au): Big-Endian
- ältere AIFF-Dateien (.aiff): Big-Endian
- neuere AIFF-Dateien (.aiff): Little-Endian

Grafik-Formate: Reihenfolge der Bits in den Bytes

- PBM-Dateien: Big-Endian, MSB first
- XBM-Dateien: Little-Endian, LSB first

MSB/LSB = most/least significant bit

## 4.5 Byte-Reihenfolge – Endianness

### 4.5.3 Datenübertragung

- RS-232 (serielle Schnittstelle): LSB first
- I<sup>2</sup>C: MSB first
- USB: beides
- Ethernet: LSB first
- TCP/IP (Internet): Big-Endian



## 4.6 Binärdarstellung negativer Zahlen

Speicher ist begrenzt!

→ feste Anzahl von Bits

8-Bit-Zahlen ohne Vorzeichen: `uint8_t`

→ Zahlenwerte von `0x00` bis `0xff` = 0 bis 255

## 4.6 Binärdarstellung negativer Zahlen

Speicher ist begrenzt!

→ feste Anzahl von Bits

8-Bit-Zahlen ohne Vorzeichen: `uint8_t`

→ Zahlenwerte von `0x00` bis `0xff` = 0 bis 255

→  $255 + 1 = 0$

## 4.6 Binärdarstellung negativer Zahlen

Speicher ist begrenzt!

→ feste Anzahl von Bits

8-Bit-Zahlen ohne Vorzeichen: `uint8_t`

→ Zahlenwerte von `0x00` bis `0xff` = 0 bis 255

→  $255 + 1 = 0$

8-Bit-Zahlen mit Vorzeichen: `int8_t`

`0xff` = 255 ist die „natürliche“ Schreibweise für  $-1$ .

## 4.6 Binärdarstellung negativer Zahlen

Speicher ist begrenzt!

→ feste Anzahl von Bits

8-Bit-Zahlen ohne Vorzeichen: `uint8_t`

→ Zahlenwerte von `0x00` bis `0xff` = 0 bis 255

→  $255 + 1 = 0$

8-Bit-Zahlen mit Vorzeichen: `int8_t`

`0xff` = 255 ist die „natürliche“ Schreibweise für  $-1$ .

→ Zweierkomplement

## 4.6 Binärdarstellung negativer Zahlen

Speicher ist begrenzt!

→ feste Anzahl von Bits

8-Bit-Zahlen ohne Vorzeichen: `uint8_t`

→ Zahlenwerte von `0x00` bis `0xff` = 0 bis 255

→  $255 + 1 = 0$

8-Bit-Zahlen mit Vorzeichen: `int8_t`

`0xff` = 255 ist die „natürliche“ Schreibweise für  $-1$ .

→ Zweierkomplement

Oberstes Bit = 1: negativ

Oberstes Bit = 0: positiv

→  $127 + 1 = -128$

## 4.6 Binärdarstellung negativer Zahlen

Speicher ist begrenzt!

→ feste Anzahl von Bits

16-Bit-Zahlen ohne Vorzeichen: `uint16_t`

→ Zahlenwerte von `0x0000` bis `0xffff` = 0 bis 65535

→  $65535 + 1 = 0$

`uint8_t`

0 bis 255

$255 + 1 = 0$

16-Bit-Zahlen mit Vorzeichen: `int16_t`

`0xffff` = 65535 ist die „natürliche“ Schreibweise für  $-1$ .

→ Zweierkomplement

`int8_t`

`0xff` = 255 =  $-1$

Oberstes Bit = 1: negativ

Oberstes Bit = 0: positiv

→  $32767 + 1 = -32768$

Literatur: <http://xkcd.com/571/>

## 4.6 Binärdarstellung negativer Zahlen

Frage: Für welche Zahl steht der Speicherinhalt 

a3	90
----	----

 (hexadezimal)?

## 4.6 Binärdarstellung negativer Zahlen

Frage: Für welche Zahl steht der Speicherinhalt 

a3	90
----	----

 (hexadezimal)?

Antwort: Das kommt darauf an. ;—)



## 4.6 Binärdarstellung negativer Zahlen

Frage: Für welche Zahl steht der Speicherinhalt 

a3	90
----	----

 (hexadezimal)?

Antwort: Das kommt darauf an. ;—)

Little-Endian:

als <code>int8_t</code> :	−93	(nur erstes Byte)
als <code>uint8_t</code> :	163	(nur erstes Byte)
als <code>int16_t</code> :	−28509	
als <code>uint16_t</code> :	37027	
<code>int32_t</code> oder größer:	37027	(zusätzliche Bytes mit Nullen aufgefüllt)

## 4.6 Binärdarstellung negativer Zahlen

Frage: Für welche Zahl steht der Speicherinhalt 

a3	90
----	----

 (hexadezimal)?

Antwort: Das kommt darauf an. ;–)

Little-Endian:

als <code>int8_t</code> :	–93	(nur erstes Byte)
als <code>uint8_t</code> :	163	(nur erstes Byte)
als <code>int16_t</code> :	–28509	
als <code>uint16_t</code> :	37027	
<code>int32_t</code> oder größer:	37027	(zusätzliche Bytes mit Nullen aufgefüllt)

Big-Endian:

als <code>int8_t</code> :	–93	(nur erstes Byte)
als <code>uint8_t</code> :	163	(nur erstes Byte)
als <code>int16_t</code> :	–23664	
als <code>uint16_t</code> :	41872	
als <code>int32_t</code> :	–1550843904	(zusätzliche Bytes mit Nullen aufgefüllt)
als <code>uint32_t</code> :	2744123392	
als <code>int64_t</code> :	–6660823848880963584	
als <code>uint64_t</code> :	11785920224828588032	

## 4.7 Speicherausrichtung – Alignment

```
#include <stdint.h>
```

```
uint8_t a;  
uint16_t b;  
uint8_t c;
```

## 4.7 Speicherausrichtung – Alignment

```
#include <stdint.h>
```

```
uint8_t a;  
uint16_t b;  
uint8_t c;
```

Speicheradresse durch 2 teilbar – „16-Bit-Alignment“

- 2-Byte-Operation: effizienter

## 4.7 Speicherausrichtung – Alignment

```
#include <stdint.h>
```

```
uint8_t a;  
uint16_t b;  
uint8_t c;
```

Speicheradresse durch 2 teilbar – „16-Bit-Alignment“

- 2-Byte-Operation: effizienter
- ... oder sogar nur dann erlaubt

## 4.7 Speicherausrichtung – Alignment

```
#include <stdint.h>
```

```
uint8_t a;  
uint16_t b;  
uint8_t c;
```

Speicheradresse durch 2 teilbar – „16-Bit-Alignment“

- 2-Byte-Operation: effizienter
- ... oder sogar nur dann erlaubt

→ Compiler optimiert Speicherausrichtung

## 4.7 Speicherausrichtung – Alignment

```
#include <stdint.h>
```

```
uint8_t a;  
uint16_t b;  
uint8_t c;
```

Speicheradresse durch 2 teilbar – „16-Bit-Alignment“

- 2-Byte-Operation: effizienter
- ... oder sogar nur dann erlaubt

→ Compiler optimiert Speicherausrichtung

```
uint8_t a;  
uint8_t dummy;  
uint16_t b;  
uint8_t c;
```

## 4.7 Speicherausrichtung – Alignment

```
#include <stdint.h>
```

```
uint8_t a;  
uint16_t b;  
uint8_t c;
```

Speicheradresse durch 2 teilbar – „16-Bit-Alignment“

- 2-Byte-Operation: effizienter
- ... oder sogar nur dann erlaubt

→ Compiler optimiert Speicherausrichtung

```
uint8_t a;  
uint8_t dummy;    uint8_t a;  
uint16_t b;        uint8_t c;  
uint8_t c;         uint16_t b;
```



## 4.7 Speicherausrichtung – Alignment

```
#include <stdint.h>
```

```
uint8_t a;  
uint16_t b;  
uint8_t c;
```

Speicheradresse durch 2 teilbar – „16-Bit-Alignment“

- 2-Byte-Operation: effizienter
- ... oder sogar nur dann erlaubt

→ Compiler optimiert Speicherausrichtung

```
uint8_t a;  
uint8_t dummy;  
uint16_t b;  
uint8_t c;  
  
uint8_t a;  
uint8_t c;  
uint16_t b;
```

Fazit:

- **Adressen von Variablen sind systemabhängig**
- Bei Definition von Datenformaten Alignment beachten → effizienter