

# Первое занятие

## “Изучение языка С”

Для начала вы узнаете:

1. Историю развития языка;
2. Чем язык С отличается от других языков программирования;
3. Что такое алгоритм и блок-схема;
4. Создадите простейшую программу;
5. Узнаете, зачем необходимо использовать ESCAPE-последовательности.

# История происхождения языка С

1. Кем и когда был создан данный язык ?
2. Для каких целей он был создан ?
3. Почему мы начинаем свое обучения, с изучения именно данного языка ?

**Деннис Ритчи** из компании **Bell Labs** создал язык программирования **C** в **1972** году во время работы над созданием операционной системы Unix (прообраз современных **UNIX** систем, таких как **Android** и прочих linux подобных систем), его предшественником был язык программирования **B** созданный **Кеном Томпсоном**.

Изначально язык программирования **C** задумывался, как инструментальное средство для программистов-практиков и его главной целью было создание полезного языка программирования.

Данный язык является родителем для таких знаменитых и востребованных в современном обществе языков программирования как **C++**, **Objective C**, **C#**, **Java**. Его синтаксис послужил основой для данных языков. По этому все выше перечисленные языки называются **C** подобными.

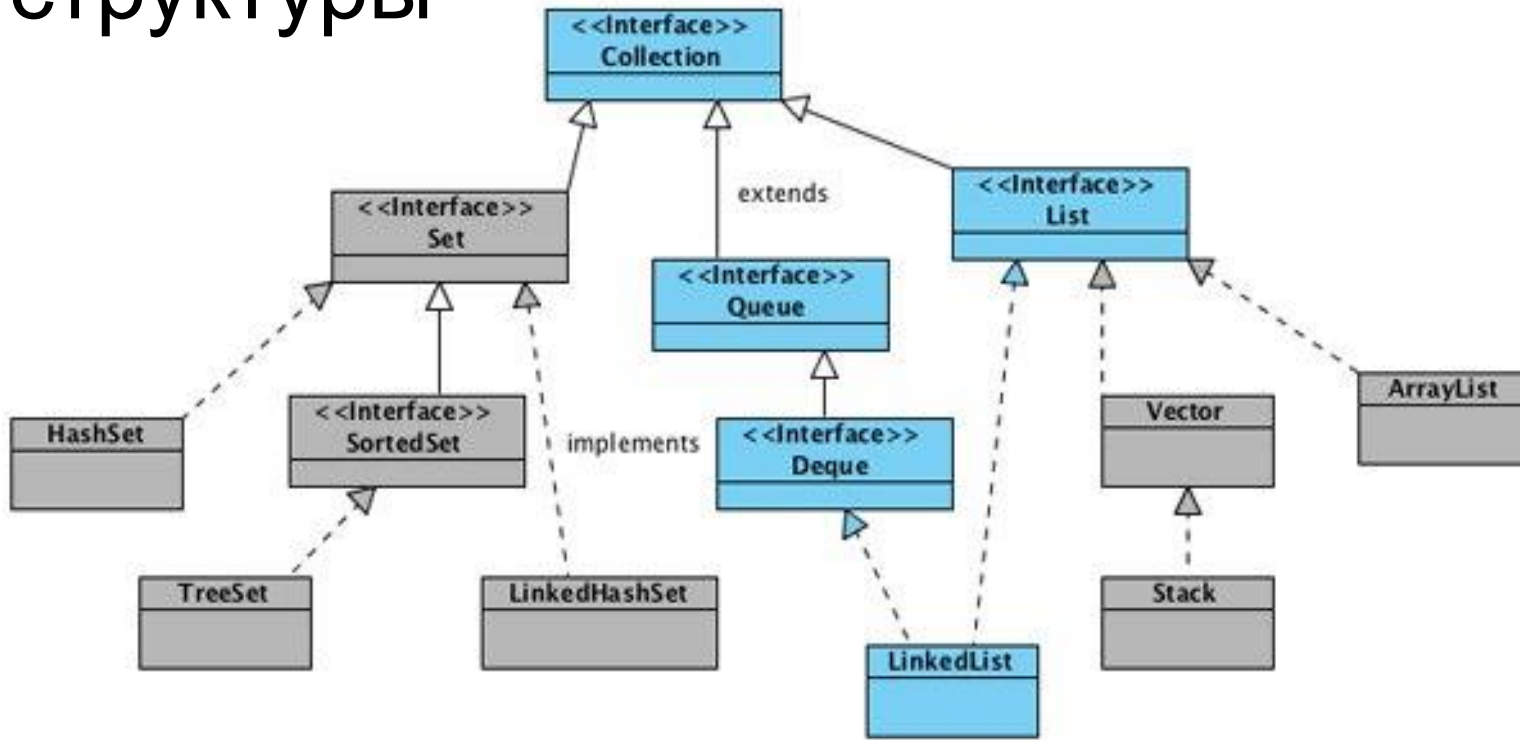
В течение трех последних десятилетий **C** стал одним из основных и наиболее широко распространенных языков программирования. Его популярность росла в связи с тем, что разные люди предпринимали попытки работать с ним, в то время когда он показывал себя с лучшей стороны.

# Почему именно C ?

Мы начинаем наше обучение именно с языка C, потому что он представляет собой отличную основу, для любого начинающего программиста, после изучения C, изучение всех последующих языков уже не вызовет никаких проблем, в независимости от того какой язык программирования вы для себя выберете. Неважно решите ли вы разрабатывать приложения для операционной системы **Android** на **Java**, **WEB** и **WPF** приложения для операционной системы **Windows** на языке **C#**, или мобильные и настольные приложения для **IOS** на **Objective-C**. Все это вам будет гораздо легче освоить, зная язык программирования C.

По мере изучения языка , вы убедитесь в том, что он обладает многими достоинствами, с некоторые из которых мы ознакомимся прямо сейчас:

# Мощные управляющие структуры



С представляет собой современный язык программирования, включающий управляющие средства. Его конструкция хорошо подходит для планирования сверху вниз, для структурного программирования и для модульного проектирования. Все это позволяет получать надежные и понятные программы.



# Быстродействие

С является эффективным языком программирования. Его конструкция продуктивно использует возможности компьютеров, на которых он установлен. Программы на С отличаются компактностью и быстротой исполнения.



## **Компактный программный код**

За счет прямой компиляции языка **C** в программный код, программы написанные на нем занимают меньшее количество место, чем программы написанные на аналогичных языках программирования.

# Переносимость на другие компьютеры



Язык C является переносимым языком, это означает, что программу, написанную на C для одной системы, можно выполнять на другой системе всего лишь с небольшими изменениями, причем иногда удастся вообще обходиться без изменений. Компиляторы языка C доступны примерно для 40 систем, от 8-разрядных микропроцессоров до суперкомпьютеров Cray.



# Недостатки языка C

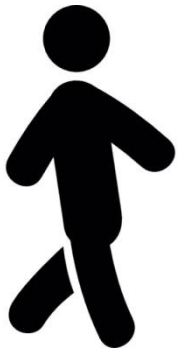
Язык C не лишен недостатков, одним из них является возможность напрямую взаимодействовать с памятью используемой приложением, при помощи указателей (о том что такое указатели мы рассмотрим на последующих занятиях), таким образом у разработчика появляется возможность допустить ошибки, возникновение которых будет очень сложно отследить в будущем. Один из известных людей перефразировал данный комментарий следующим образом: ценой свободы является постоянная бдительность. У языка C есть и другие недостатки, но рассматривать их все мы сегодня не будем.



# Что такое алгоритм

Алгоритм - набор инструкций, описывающих порядок действий исполнителя для достижения некоторого результата. В старой трактовке вместо слова «порядок» использовалось слово «последовательность», но по мере развития параллельности в работе компьютеров слово «последовательность» стали заменять более общим словом «порядок».

В качестве некоего **алгоритма** можно рассмотреть любое действие, будь то поход в кино, снятие денег со счета, звонок другу и т.д.



В программировании **алгоритм** обозначает последовательность выполнения программы (программный алгоритм), как правило, он представлен в виде цепочки операций.

Пример алгоритма в программировании:

```
int main()
{
    setlocale(LC_ALL, "rus");
    int a = 0;
    int b = 1;
    int summ = Add(10, 12);
    if (a + b < summ)
    {
        printf("Hellow World");
    }
    system("pause");
    return 0;
}
```

Данный пример иллюстрирует алгоритм вывода сообщения на Console;

# Блок схема

**Блок схема** - распространенный тип схем, описывающих алгоритмы или процессы, в которых отдельные шаги изображаются в виде блоков различной формы, соединенных между собой линиями, указывающими направление последовательности. Правила выполнения регламентируются ГОСТ 19.701-90 "Схемы алгоритмов, программ, данных и систем. Условные обозначения и правила выполнения". Стандарт в частности регулирует способы построения схем и внешний вид их элементов.

# Основные элементы схем алгоритмов

## Процесс:

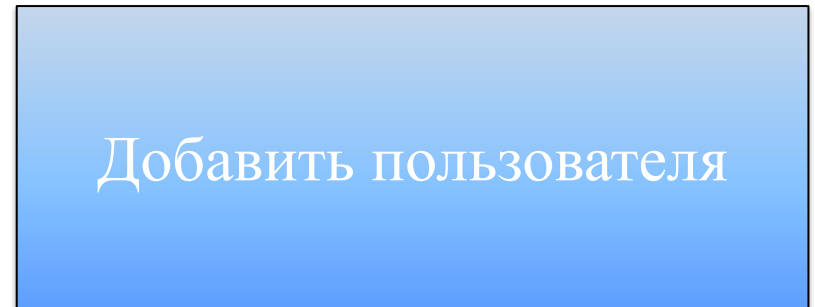
Начертани

е а



Приме

р

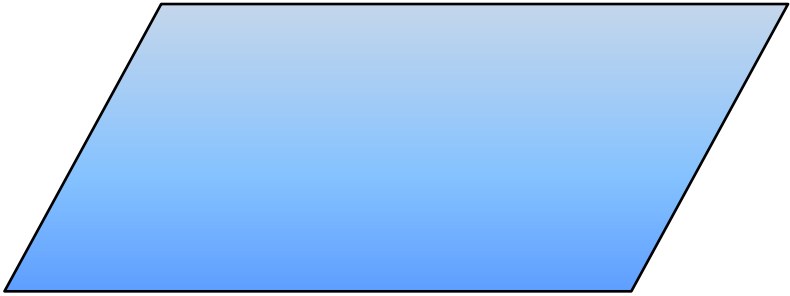


Символ отображает функцию обработки данных любого вида.

**Данные**

Начертани

$e_a$

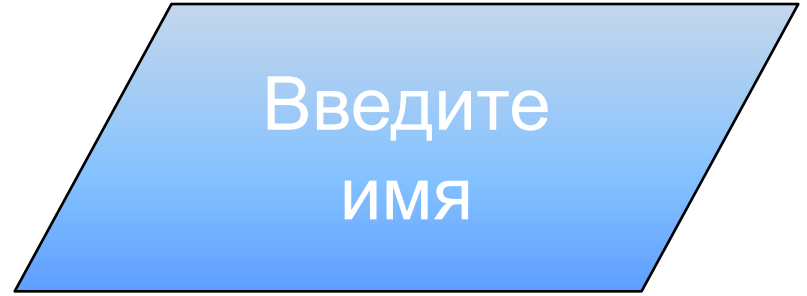


$a$



Приме

р



Введите  
имя

Символ отображает данные, носитель данных не определен.

# Переопределенный процесс

начертани

$e_a$



Приме

р

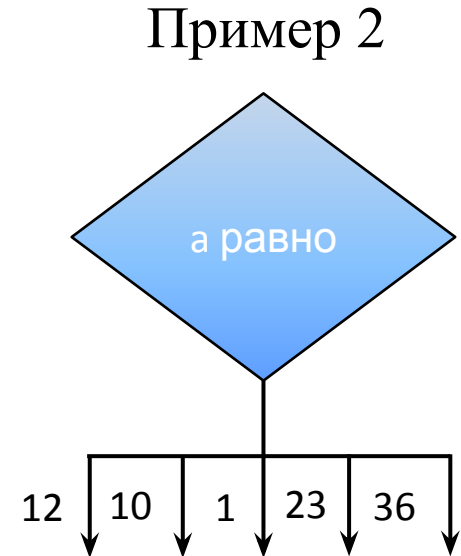
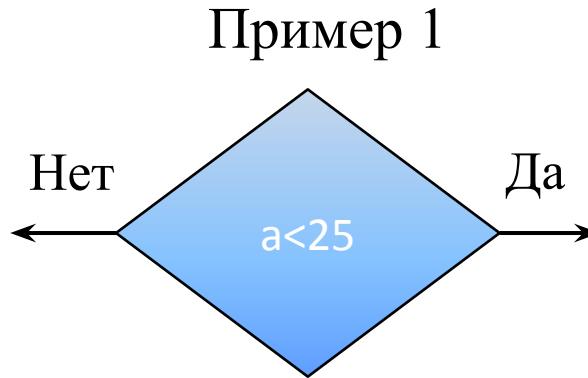
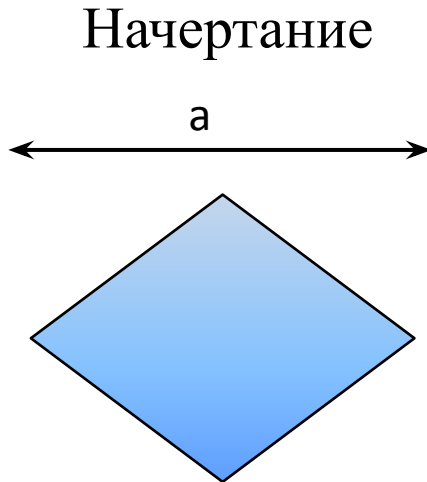


Символ отображает **предопределенный процесс**, состоящий из одной или нескольких операций или шагов программы, которые определены в другом месте (в подпрограмме, модуле). Например, в программировании — вызов процедуры или функции.



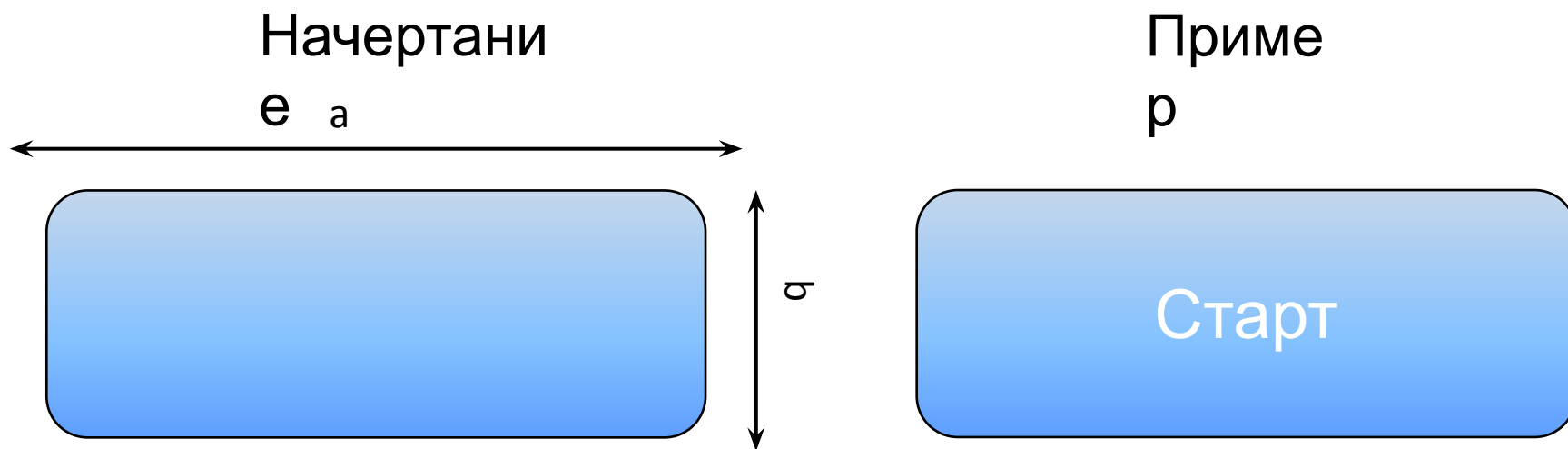
# Решени

е



Отображает решение или функцию переключательного типа с одним входом и двумя или более альтернативными выходами, из которых только один может быть выбран после вычисления условий, определенных внутри этого элемента.

# Терминатор



Символ отображает выход во внешнюю среду и вход из внешней среды (начало или конец схемы программы, внешнее использование и источник или пункт назначения данных)

