Tretje vaje iz računalništva I

Maja Kosta

27. 10. 1998

1. Imena spremenljivk

1.1 Smiselna imena

Spremenljivki je priporočljivo dati ime, ki je zanjo smiselno. Zato v programu namesto x-ov in y-ov raje uporabljamo imena, ki opisujejo lastnost spremenljivke. Uporaba smiselnih imen spremenljivk v programu nam omogoča večjo preglednost in razumljivost programa.

1.2 Uporaba istih imen v funkcijah

Programa ne bo motilo če v dveh ali večih funkcijah uporabljamo ista imena za spremenljivke, ker je vsaka funkcija enota zase, ni pa možno v eni funkciji uporabiti isto ime za dve različni spremenljivki.

2. Funkcija `scanf`

Funkcijo `scanf` uporabljamo za branje s tipkovnice izgleda pa tako:

```
scanf(" %prvi_parameter ", &drugi_parameter)
```

Sestavljena je iz dveh parametrov:

- S *prvim parametrom* povemo kakšno vrsto spremenljivke bomo prebrali.
- Z *drugim parametrom* pa povemo *referenco* (naslov kamor naj se spremenljivka shrani). V resnici lahko naštejemo več drugih parametrov, le v tem primeru moramo v narekovajih našteti tudi več prvih parametrov z znaki %.

Pri drugem parametru moramo paziti, da ne pozabimo napisti znaka & pred samim naslovom, saj v tem primeru shranjene prebrane vrednost spremenljivke ne moremo več najti oziroma ne moremo priti do nje.

3. Rekurzija

Rekurzija pomeni, da neka funkcija kliče samo sebe. Če nimamo *pogoja ustavitve* pravilno nastavljenega lahko tako nadaljuje v neskončnost.

4. `if` stavek

`if` stavek ali pogojni stavek nam omogoča *vejitev* programa – pogojno izvajanje neke operacije ali večih operacij. Uporabljamo ga tudi pri rekurziji, da nam funkcija ne kliče same sebe v neskončno ampak se klici ustavijo, ko pogoj ni več izpolnjen, izgleda pa tako:

```
if (pogoj)
{
  stavek ;
};
```

5. Programi napisani na vajah

Vsi programi, ki bodo napisani na vajah, bodo na voljo tudi na skupnem področju:

`X:\PREDAVANJA\POLDE\`ime programa

To velja samo začasno, dokler nam ne dodelijo posebnega področja.