

PC 2016

Criteriile sunt bătute
în aie.

Radu. HOBINCU @ UPB.RO

14 săptămâni

- 14 cursuri
- 13 lab
- 1 colocviu de lab → practică
- 1 examen → teste grilă → 1h

lab - 50p

- 25p → parcurs
- 25 → colocviul de lab

min 50% (25p)

examenul → 30p

teme de casă - $5p \times 4 = 20p$

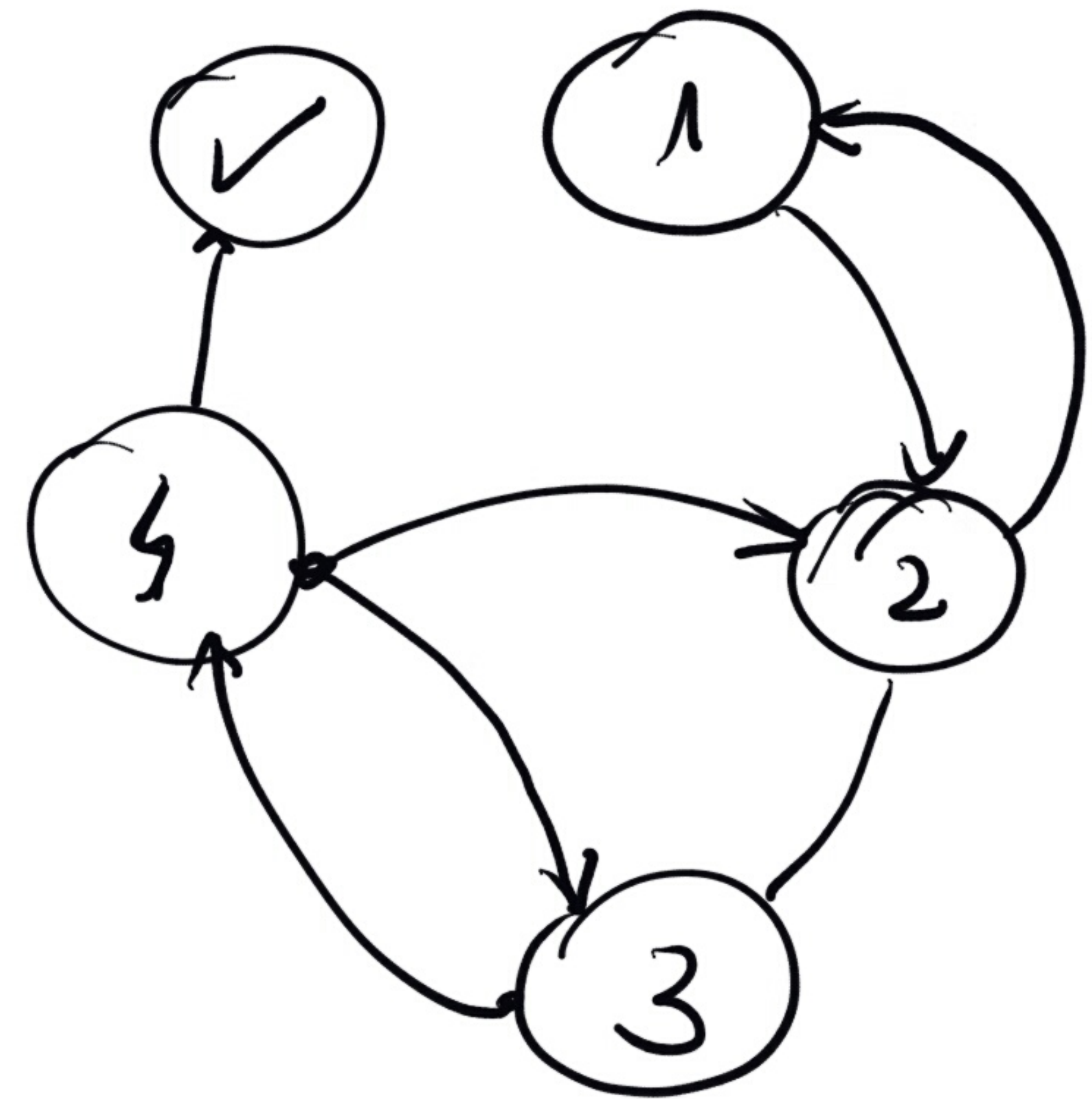
bonus 10p

min 10p

min 50p

SDLC → Software Development Life Cycle

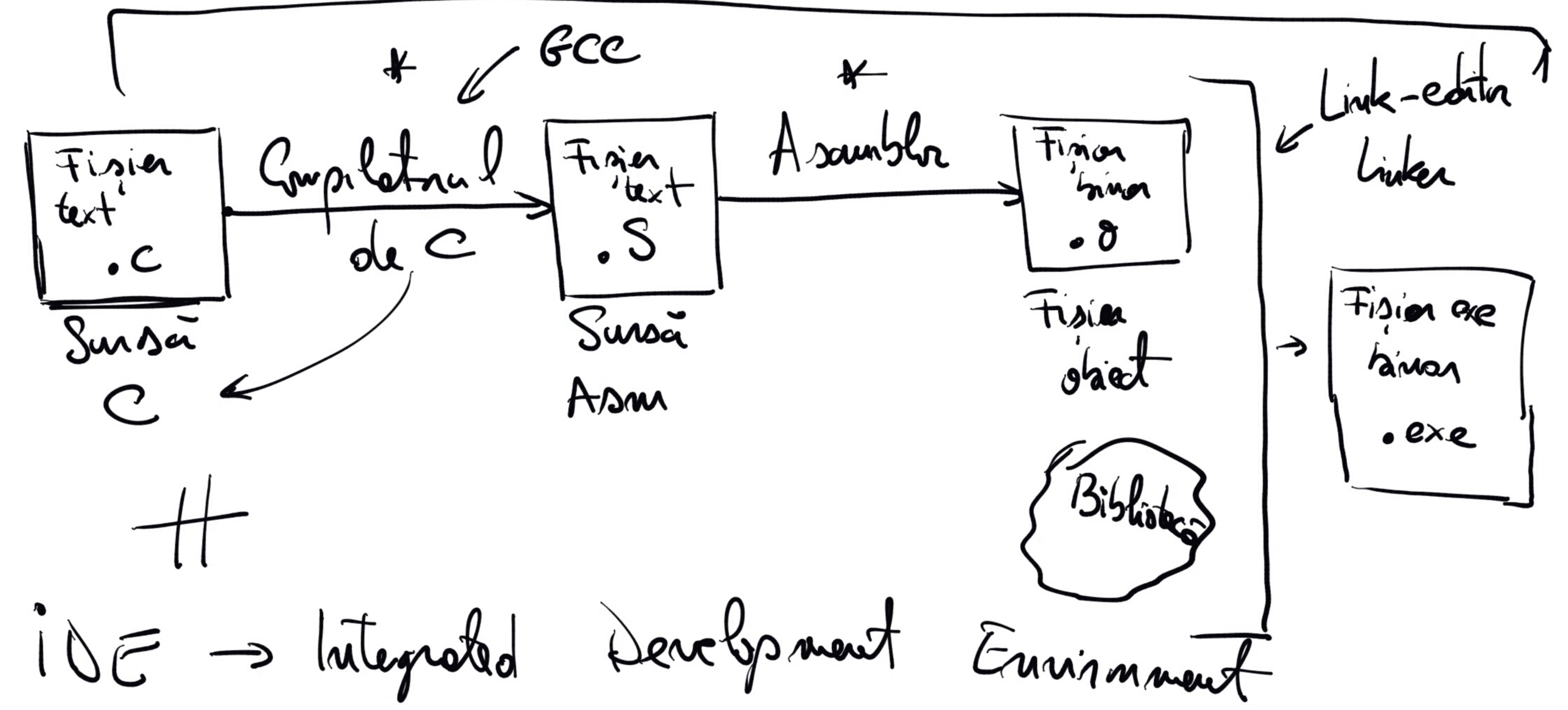
- 1. Cerinta
- 2. Specificatia
- ↻ 3. Dezvoltarea
- 4. Testarea
- 5. Implementarea în productie



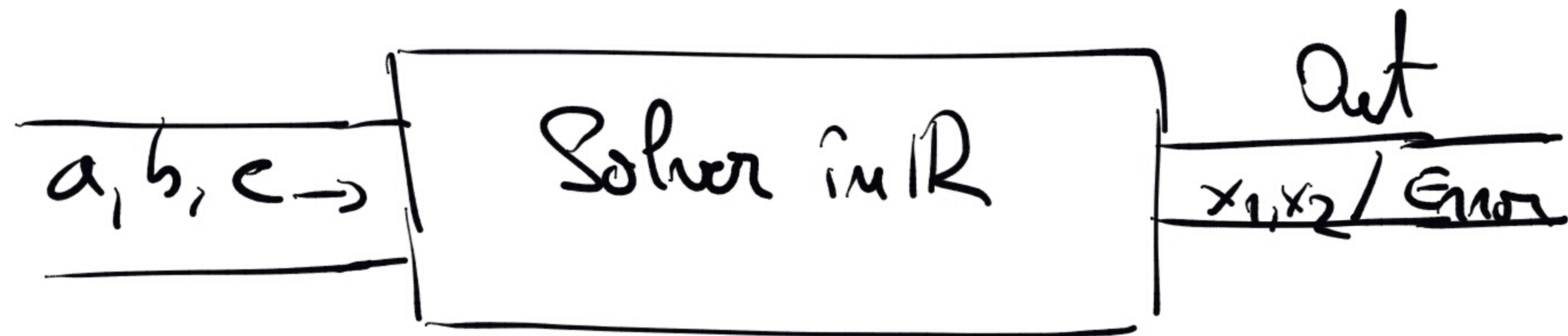
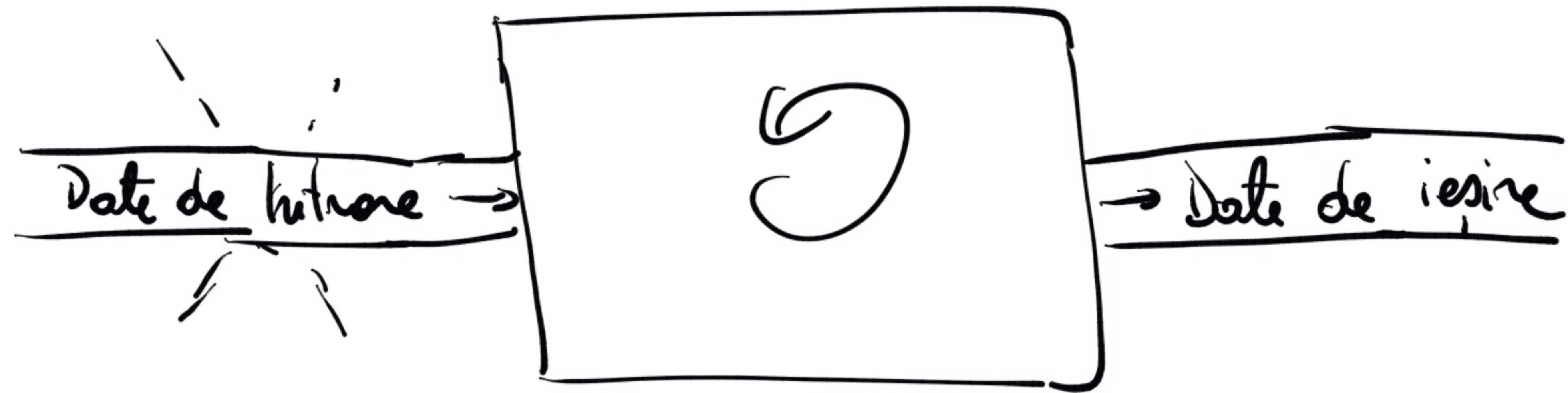
lanțul de compilare

fisier.txt

*GCC → GNU Compiler Collection



Programul



① Validare obiectiv: Dacă $a = 0$, Out = Error

② $\Delta = b^2 - 4ac$

③ Dacă $\Delta < 0$, Out = Error

④ $x_1 = \frac{-b - \sqrt{\Delta}}{2a}$

⑤ $x_2 = \frac{-b + \sqrt{\Delta}}{2a}$

⑥ Out = x_1, x_2

Starea programului este dată de valorile variabilelor și de pasul de execuție.

Variabila

$a = 1$
 $b = 2$
 $c = 3$

$$\Delta = b^2 - 4ac \quad \bullet \quad 4 - 12 = -8$$

$$\Delta = 2 \cdot 2 - \textcircled{4} \cdot 1 \cdot \textcircled{3} \rightarrow \text{constante}$$

→ constante

In limbajul C

Variabila

definiția ei (o singură dată în prog.)

utilizarea ei (de câte ori e nevoie)

Definiția unei variabile: (c este strongly typed)

<tip> <nume> [= <valoare>]

int

↳ secvența de caractere

① Conține doar a-z
A-Z

" " → underscore (limită - jos)
0-9

② Nu poate avea cifre pe prima poziție.

int a ✓
int aA ✓
int 3 ✗
int -3 ✓

int a-b ✗
int a_b ✓
int a=5

int b=a

Utilizarea unei variabile se face utilizând doar numele variabilei.

int a = int b; X

int a;

int b = 1 + ~~int~~ a;

Sâmbătă ora 12:00

B306

Linux install