

PMR 3100 – Introdução à Engenharia Mecatrônica



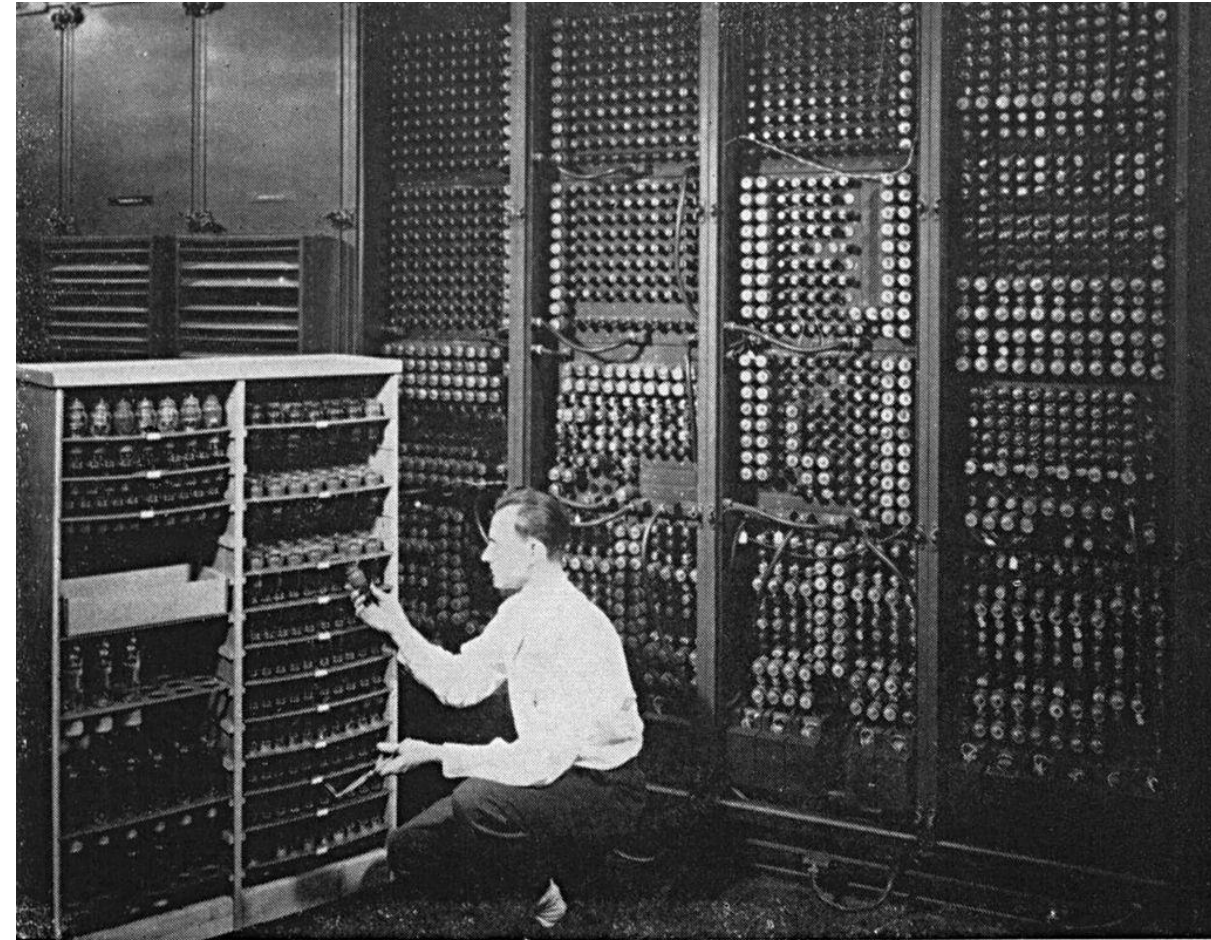
Módulo 04 – Meu Primeiro Robô

Aula 17 Linguagem C de programação, conversão entre decimal, binário e hexadecimal, ASCII e alocação de tipos diferentes de variáveis na memória

Prof. Dr. Rafael Traldi Moura



- Um computador é um dispositivo de uso geral que pode executar um grande número de tarefas. Mas, para isso, é necessário dar ao computador um **conjunto de instruções**, ou seja, um **programa**;
- No computador atual existem milhares de programas sendo executados ao mesmo tempo:
 - Os programas de sistema gerenciam os recursos de hardware do computador;
 - Os aplicativos são programas que realizam as tarefas desejadas pelo usuário, como *web browser* ou editor de texto;

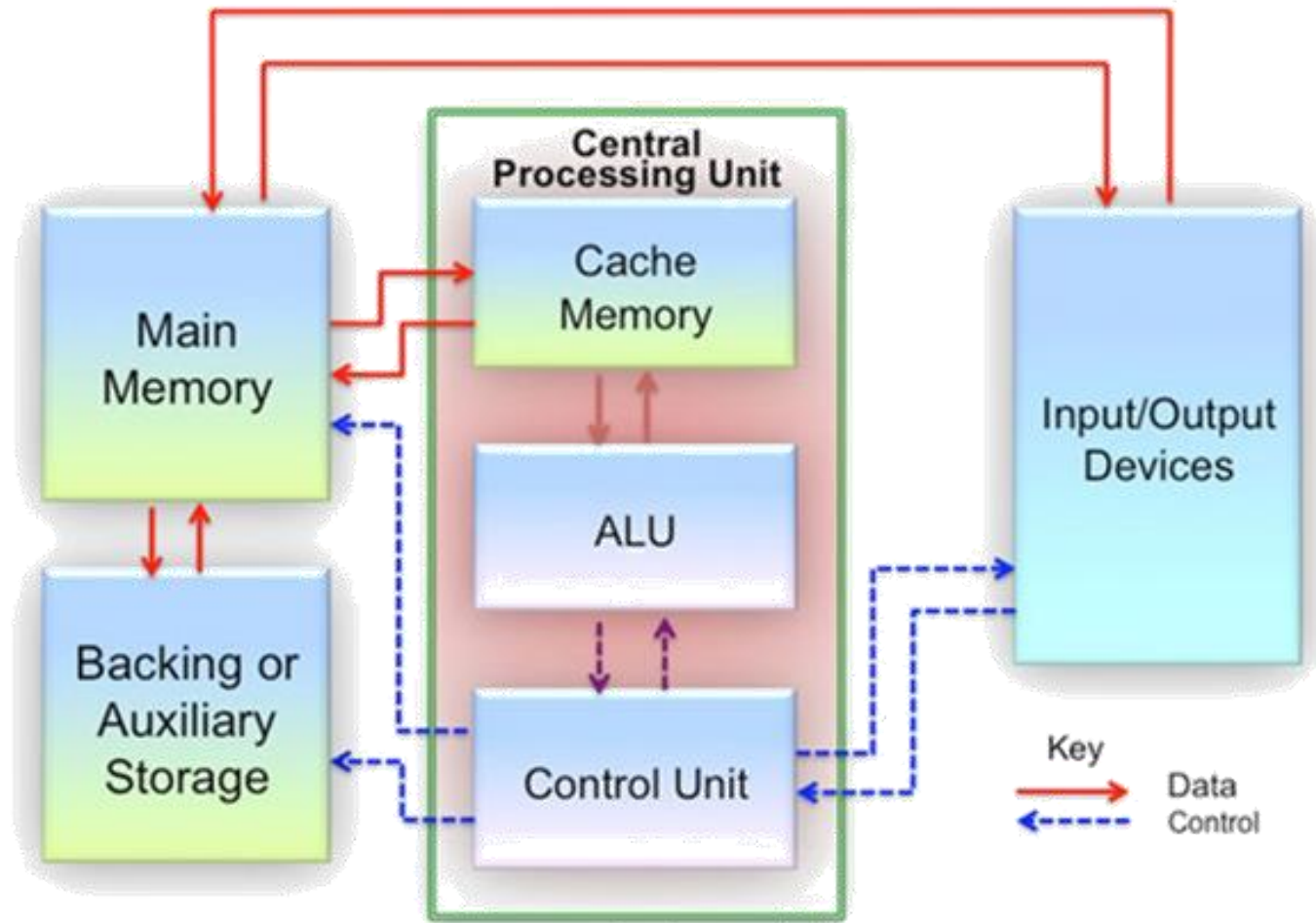


Replacing a bad tube meant checking among ENIAC's 19,000 possibilities.

ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Computer) foi o primeiro computador digital, de uso geral, eletrônico e programável, criado em 1945.



- Um microprocessador, MPU, é um CI (circuito integrado) composto por uma unidade de controle, uma ALU (Arithmetic Logic Unit) e memórias (registradores e cache).
- A ALU faz operações aritméticas e lógicas (é igual? É maior? Etc...). A unidade de controle lê uma instrução e faz a ULA executá-la. O conjunto de instruções (*instruction set*) pode ser reduzido (RISC, ex.: ARM, Apple Silicon) ou complexo (CISC, ex: x86 da Intel e da AMD);
- Um programa de computador nada mais é do que um conjunto de instruções e valores. Essas instruções compõe a linguagem Assembly dos microprocessadores, ou Assembler;

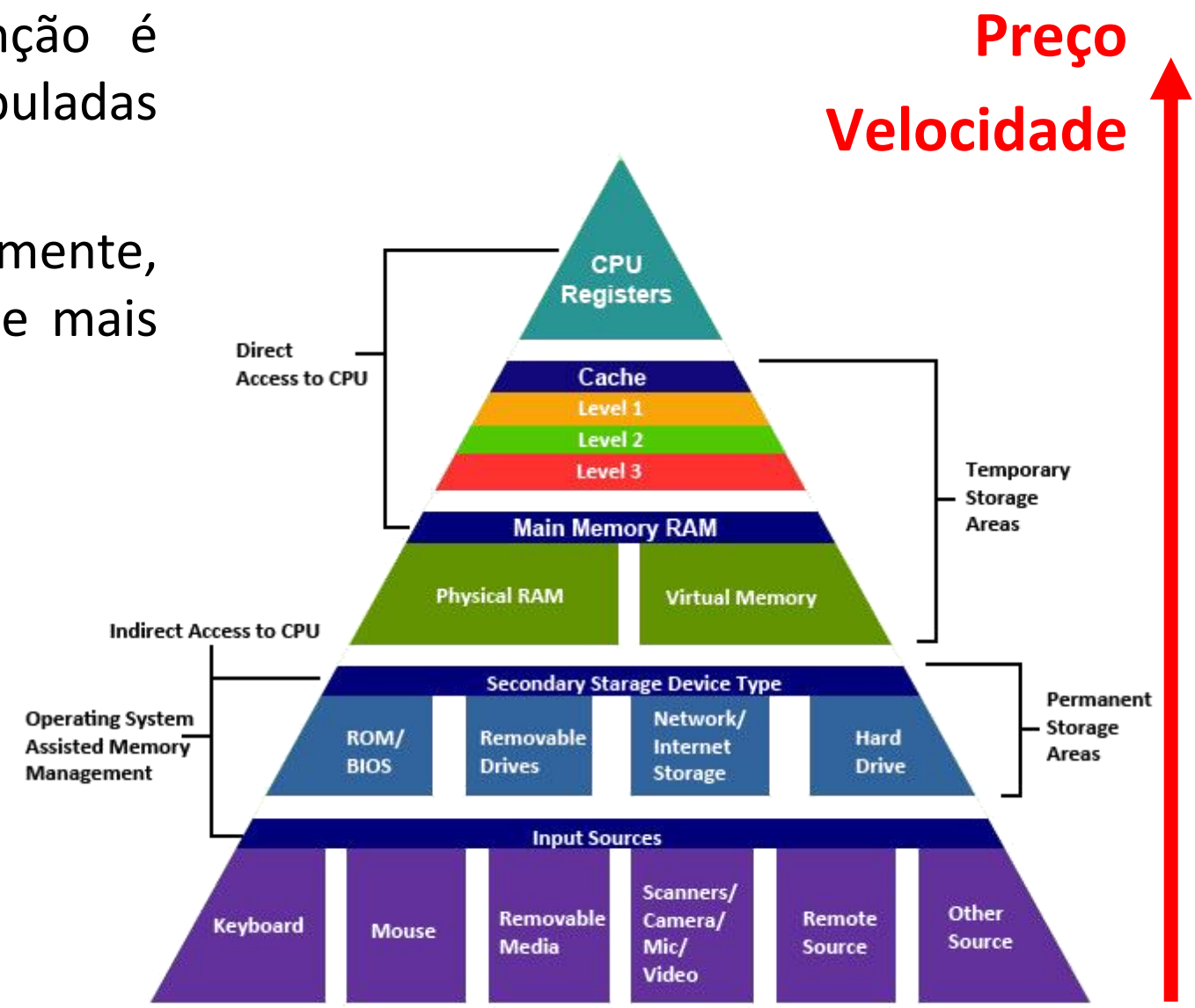
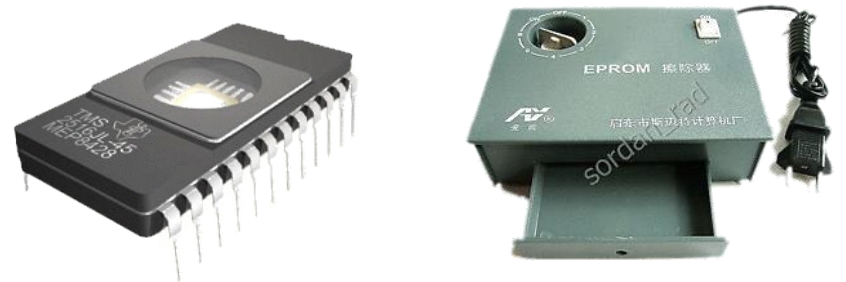




A memória é um componente cuja função é armazenar informações que serão manipuladas pelo sistema quando necessário.

Existem vários tipos de memória. Geralmente, quanto mais *próxima* da ULA, mais rápida e mais cara é a memória. Alguns tipos são:

- RAM – Memória de acesso aleatório;
- ROM – Memória de apenas leitura;
- PROM – ROM programável;
- EPROM – PROM apagável;
- EEPROM – PROM eletricamente apagável;





- Resumindo, precisamos fornecer ao computador um **conjunto de instruções**, ou seja, um **programa**. Mas em qual língua???

A linguagem que o computador usa é o Binário

- A lógica de 0 e 1 é muito fácil de representar no contexto de eletrônica digital:
 - 0V é considerado 0, 5V é considerado 1;
 - Se não há corrente fluindo, consideramos 0. Se há, consideramos 1;
 - Se o capacitor está descarregado, consideramos 0. Se está carregado, consideramos 1;



- Nós estamos acostumados a usar o sistema decimal de numeração, ou base 10.
- Em outras palavras, temos 10 algarismos para representar os números.
- Entretanto, temos outros 2 sistemas muito utilizados em nosso dia a dia:
 - Sistema sexagesimal (base 60): segundos em um minuto e minutos em uma hora;
 - Sistema duodecimal (base 12): meses do ano;





- Em um sistema de numeração, os número são representados de forma posicional, ou seja, os número à esquerda possuem maior peso do que os a direita:

$$7543 = 7 \times 10^3 + 5 \times 10^2 + 4 \times 10^1 + 3 \times 10^0$$

- De uma forma geral, qualquer número A pode ser representado em qualquer base r , inteira, de tal forma que:

$$A = a_{n-1} \times r^{n-1} + a_{n-2} \times r^{n-2} + \dots + a_0 \times r^0 = \sum_{k=0}^{n-1} a_k \times r^k$$

- Se estamos considerando a **base 2**, os algarismos são os dígitos 0 e 1, ou seja, os *bits*. Vamos olhar o número decimal 11_{10} :

$$1011_2 = 1 \times 2^3 + 0 \times 2^2 + 1 \times 2^1 + 1 \times 2^0 = 11_{10}$$



- Para converter de decimal para binário, fazemos **divisões por 2** e olhamos os restos;
- Para converter de decimal para binário, fazemos as somas das potências de 2.

$1011_2 = 11_{10}$

Menos significativo

Mais significativo

$$1 \cdot 2^3 + 0 \cdot 2^2 + 1 \cdot 2^1 + 1 \cdot 2^0 =$$
$$1 \cdot 8 + 0 \cdot 4 + 1 \cdot 2 + 1 \cdot 1 =$$
$$8 + 0 + 2 + 1 = 11$$



- No sistema binário, como temos apenas 0 e 1, precisamos de muitos algarismos para representar valores grandes. Por exemplo, são necessários 4 algarismos binários para representar o decimal 11;
- Para facilitar, temos o costume de representar um binário de 4 algarismos condensado em apenas um algarismo hexadecimal;

$$1011_2 = 11_{10} = B_{16}$$

$$0000_2 = 0_{10} = 0_{16}$$

$$0001_2 = 1_{10} = 1_{16}$$

$$0010_2 = 2_{10} = 2_{16}$$

$$0011_2 = 3_{10} = 3_{16}$$

$$0100_2 = 4_{10} = 4_{16}$$

$$0101_2 = 5_{10} = 5_{16}$$

$$0110_2 = 6_{10} = 6_{16}$$

$$0111_2 = 7_{10} = 7_{16}$$

$$1000_2 = 8_{10} = 8_{16}$$

$$1001_2 = 9_{10} = 9_{16}$$

$$1010_2 = 10_{10} = A_{16}$$

$$1011_2 = 11_{10} = B_{16}$$

$$1100_2 = 12_{10} = C_{16}$$

$$1101_2 = 13_{10} = D_{16}$$

$$1110_2 = 14_{10} = E_{16}$$

$$1111_2 = 15_{10} = F_{16}$$



- Do 0 ao 9, não há diferenças explícitas entre o sistema decimal e o hexadecimal;
- Entretanto, do 10 ao 15, usamos as letras maiúsculas A a F como algarismos.
- Por exemplo, vamos converter em binário o número 100101000001100_2 :

$$\begin{array}{cccc} 4 & A & 0 & 9 \\ 0100 & 1010 & 0000 & 1100 \end{array} = 4A09_{16} = 4A09h$$

0000_2	$= 0_{10}$	$= 0_{16}$
0001_2	$= 1_{10}$	$= 1_{16}$
0010_2	$= 2_{10}$	$= 2_{16}$
0011_2	$= 3_{10}$	$= 3_{16}$
0100_2	$= 4_{10}$	$= 4_{16}$
0101_2	$= 5_{10}$	$= 5_{16}$
0110_2	$= 6_{10}$	$= 6_{16}$
0111_2	$= 7_{10}$	$= 7_{16}$
1000_2	$= 8_{10}$	$= 8_{16}$
1001_2	$= 9_{10}$	$= 9_{16}$
1010_2	$= 10_{10}$	$= A_{16}$
1011_2	$= 11_{10}$	$= B_{16}$
1100_2	$= 12_{10}$	$= C_{16}$
1101_2	$= 13_{10}$	$= D_{16}$
1110_2	$= 14_{10}$	$= E_{16}$
1111_2	$= 15_{10}$	$= F_{16}$

Tabela para texto ASCII



- American Standard Code for Information Interchange;
- Publicado em 1963, revisto em 1967;
- Código com 7-bits para representar texto em computadores e equipamentos de comunicação (telégrafo na época);

ASCII Code Chart

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0	NUL	SOH	STX	ETX	EOT	ENQ	ACK	BEL	BS	HT	LF	VT	FF	CR	SO	SI
1	DLE	DC1	DC2	DC3	DC4	NAK	SYN	ETB	CAN	EM	SUB	ESC	FS	GS	RS	US
2		!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/
3	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
4	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
5	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[\]	^	_
6	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
7	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	~	DEL



- A soma de números em outras bases é realizada da mesma forma que decimais, fazendo a soma “coluna a coluna”;
- A única diferença é que ao invés de se utilizar os dez símbolos decimais (de 0 a 9), são utilizados os respectivos símbolos da base.
- Por exemplo, vamos fazer manualmente a soma “11 + 11 = 110” (em decimal, “3 + 3 = 6”).

$$\begin{array}{r} 11 \\ + 11 \\ \hline 110 \end{array}$$



1. Converta 10011010_2 para base 10.
2. Converta 117_{10} para base 2.
3. Converta $B0CA_{16}$ para base 2 e depois para base 10.
4. Usando a tabela ASCII, converta cada uma das letras do seu nome para hexadecimais e depois para binário;
5. Se juntássemos os números binários de cada letra, formando um grande número, qual seria seu valor em base 10?

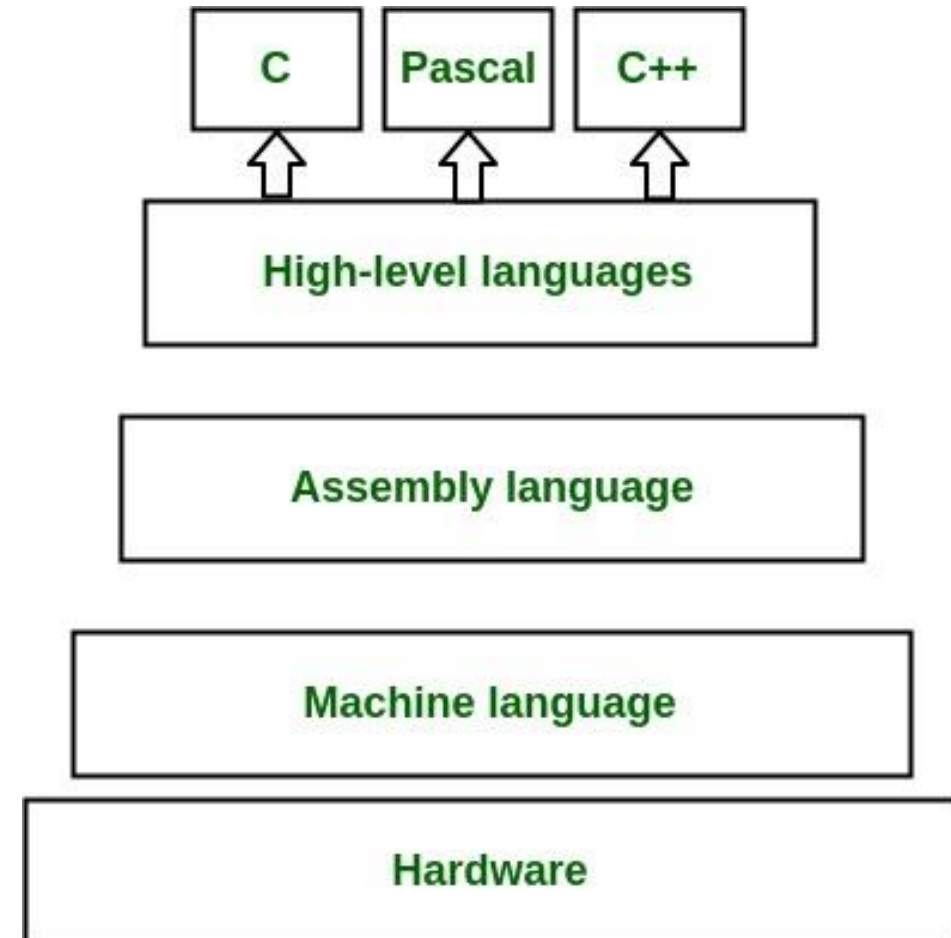
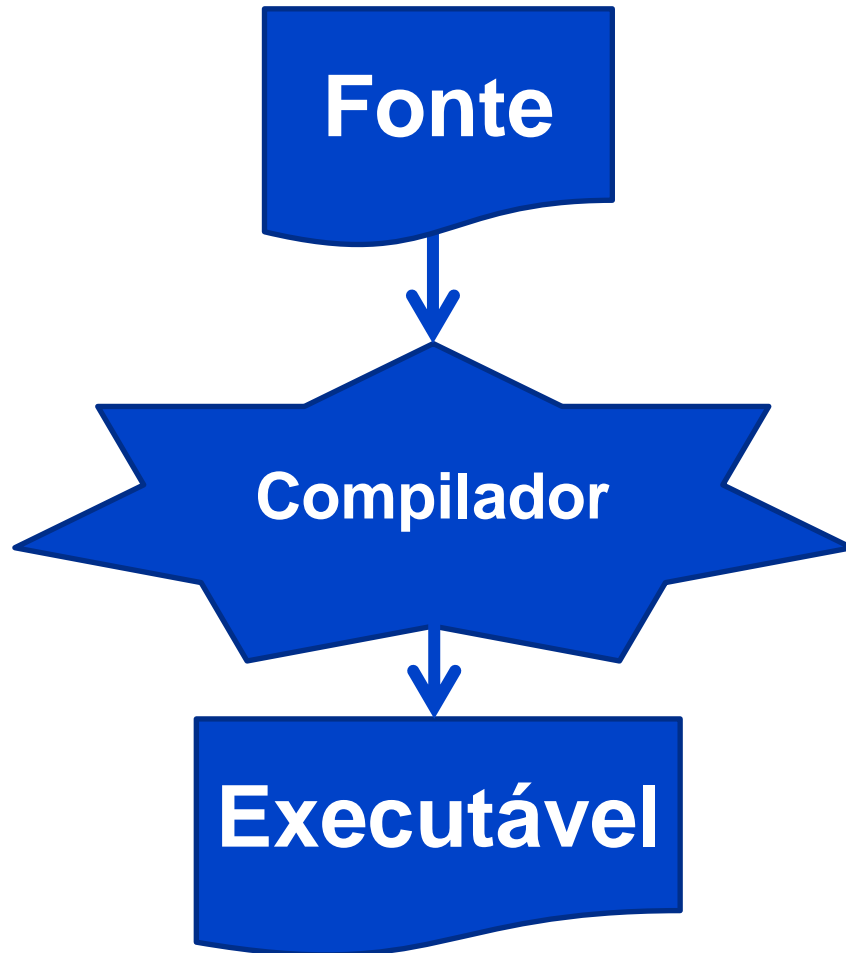
- $0000_2 = 0_{10} = 0_{16}$
- $0001_2 = 1_{10} = 1_{16}$
- $0010_2 = 2_{10} = 2_{16}$
- $0011_2 = 3_{10} = 3_{16}$
- $0100_2 = 4_{10} = 4_{16}$
- $0101_2 = 5_{10} = 5_{16}$
- $0110_2 = 6_{10} = 6_{16}$
- $0111_2 = 7_{10} = 7_{16}$
- $1000_2 = 8_{10} = 8_{16}$
- $1001_2 = 9_{10} = 9_{16}$
- $1010_2 = 10_{10} = A_{16}$
- $1011_2 = 11_{10} = B_{16}$
- $1100_2 = 12_{10} = C_{16}$
- $1101_2 = 13_{10} = D_{16}$
- $1110_2 = 14_{10} = E_{16}$
- $1111_2 = 15_{10} = F_{16}$

ASCII Code Chart

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0	NUL	SOH	STX	ETX	EOT	ENQ	ACK	BEL	BS	HT	LF	VT	FF	CR	SO	SI
1	DLE	DC1	DC2	DC3	DC4	NAK	SYN	ETB	CAN	EM	SUB	ESC	FS	GS	RS	US
2		!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/
3	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
4	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
5	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[\]	^	_
6	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
7	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	~	DEL

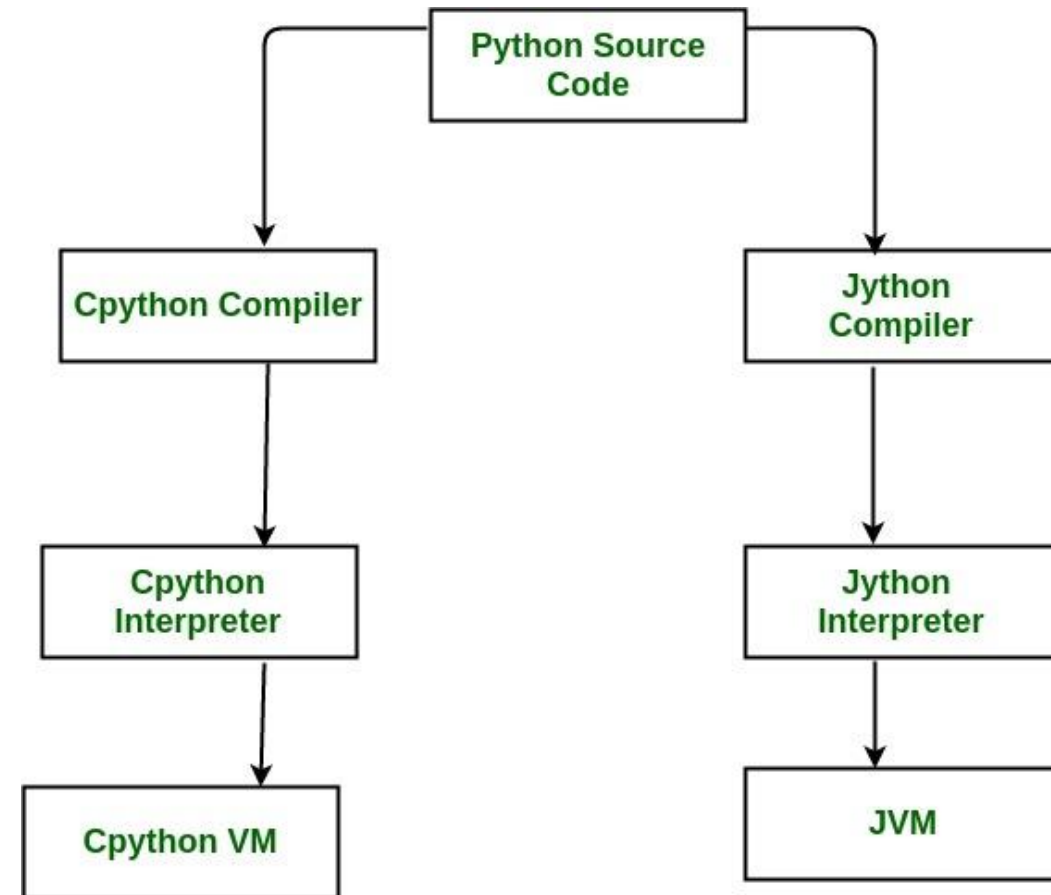
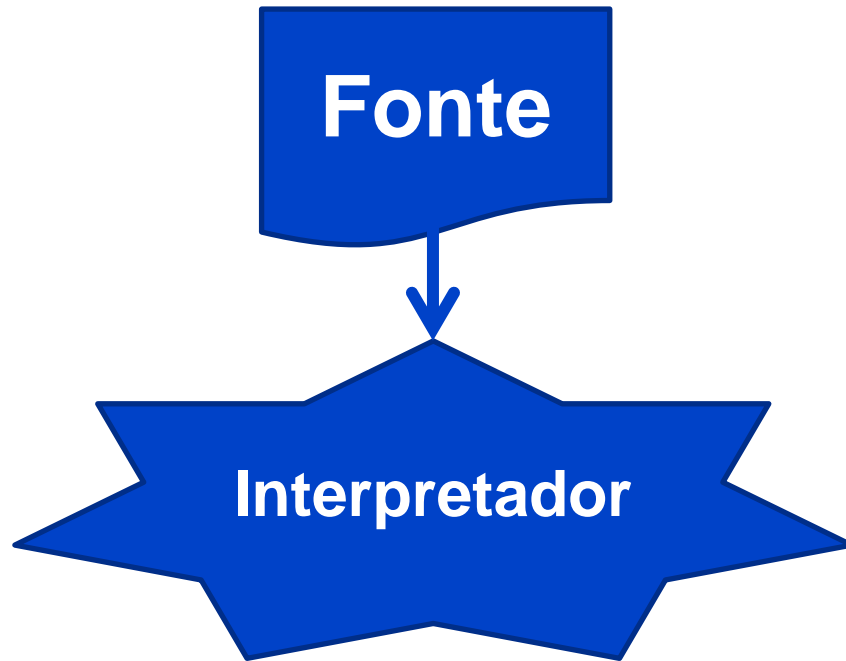


- C roda em linguagem de máquina;





- Python roda em um interpretador;





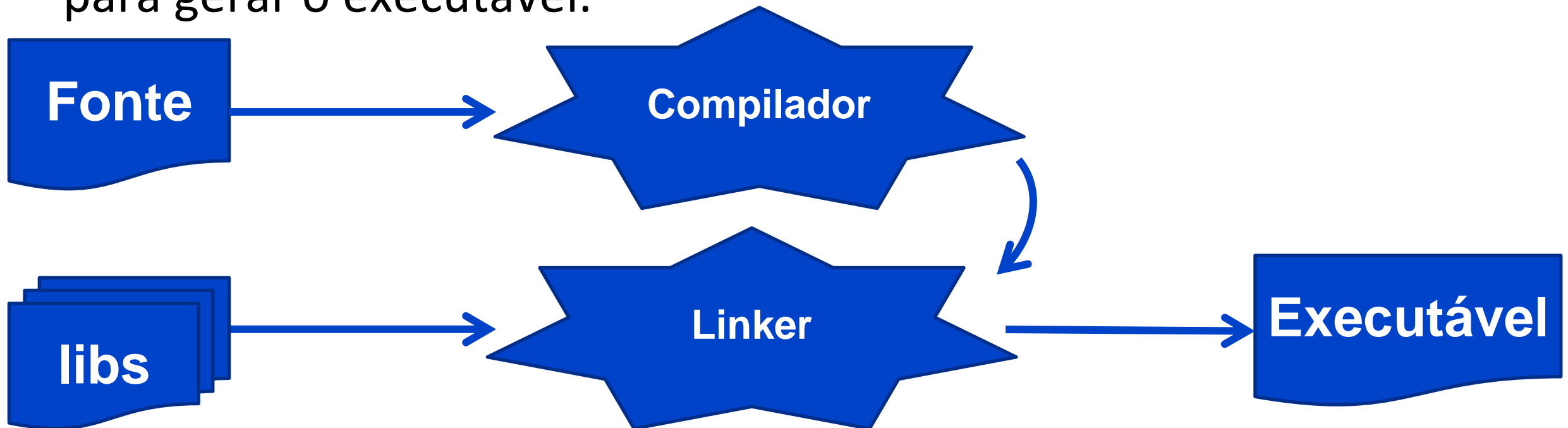
- A escolha da linguagem ideal para um programa depende muito da aplicação. Um sábio disse uma vez que a melhor linguagem é aquela que você sabe! :p
- Para elementos finitos, que é um software que simula a física a nossa volta e usamos, por exemplo, em testes virtuais de *crashtest*, usamos FORTRAN;
- Para problemas de Inteligência Artificial, geralmente usamos Python;
- Para microcontroladores, como o Arduino, usamos C ou Assembler.

Python language is not slow.
The Python interpreter is slow.
Python interpreter is written in C .
Therefore C is the one that's slow.





- Bibliotecas que são utilizadas são declaradas com `#include`. O `#include` inclui textos que são referências para as chamadas das funções das bibliotecas;
- Note que estas bibliotecas são **linkadas** (LINK) com o seu código para gerar o executável.





- Include

```
#include <xc.h>  
#include <stdio.h>  
#include "always.h"  
#include "delay.h"
```

Inclusos no diretório do path

Inclusos no diretório do projeto

- Define

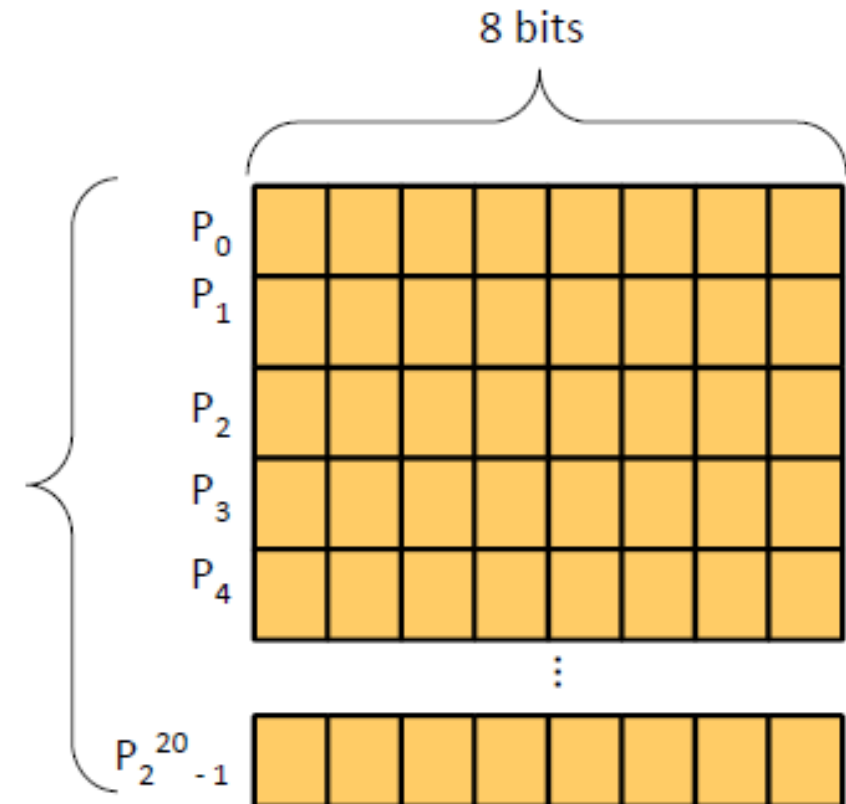
```
#define INPUT 1  
#define OUTPUT 0  
#define TRUE 1  
#define FALSE 0  
#define HIGH 1  
#define LOW 0  
#define hi 1  
#define lo 0  
#define OFF 0  
#define ON 1
```



- O arranjo físico do armazenamento de dados na memória está ilustrado na figura ao lado.
- Cada *espaço* para armazenamento recebe um valor de identificação, como o número da sua casa serve para identificar a posição da rua em que você mora. Esse valor de identificação é conhecido como **endereço**.
- Assim como o maior número que se pode representar com 2 algarismos é 99, repare que a largura da matriz ao lado, dada em bits, determina o maior inteiro a ser armazenado, sendo neste caso $2^8-1=255$.

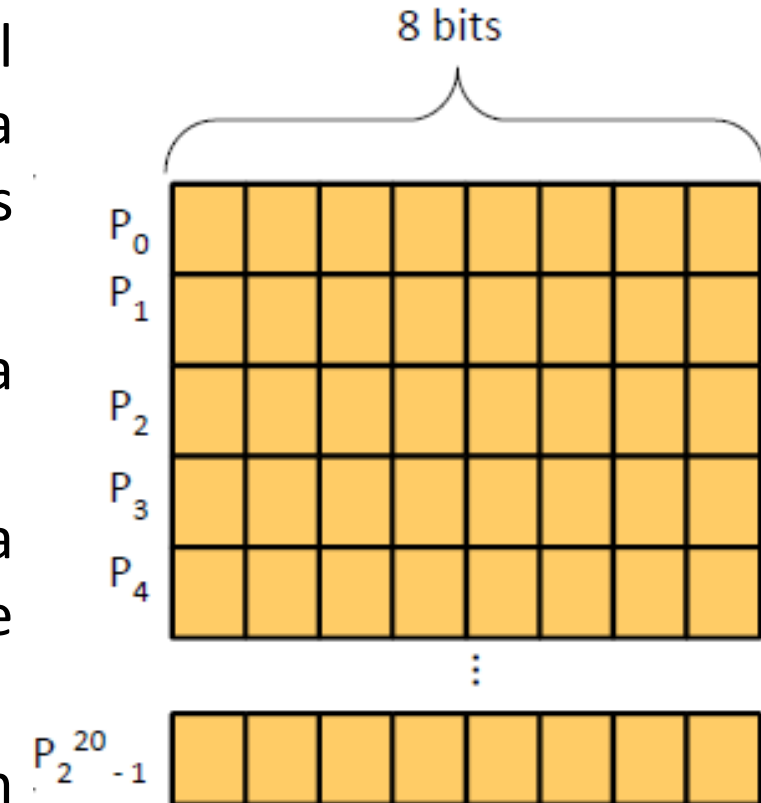
EPROM de 8 Mbits
(ou 1 MB)

1M Palavras





- Como vimos anteriormente, o programa em C é compilado diretamente em linguagem de máquina;
- Por isso, quando você dá um duplo clique no executável *NomeDoPrograma.exe*, o Sistema Operacional já analisa memória ram e reserva o espaço necessário para as variáveis do programa;
- Desta forma, é importante pensar que um boolean poderia ocupar apenas 1 bit, mas acaba ocupando um byte (8 bits).
- Além disso, 255 pode ser um valor inteiro muito pequeno para usarmos. Então temos inteiros que ocupam dois endereços de memória, ou seja, são de 16 bits (0 a 65535);
- Ou seja, C tem diferentes tipos de variável que ocupam espaços diferentes na memória. Para entender melhor, vamos analisar diferentes sistemas de numeração e conversões.





Radix	Format	Example
binary	<i>0b number</i> or <i>0B number</i>	0b10011010
octal	<i>0 number</i>	0763
decimal	<i>number</i>	129
hexadecimal	<i>0x number</i> or <i>0X number</i>	0x2F

- Exemplo:

```
char x, y, z, c; // variáveis de 8-bits sem sinal (0 e 255)
x = 65;
y = 0x41; // (x == y) é True ou False ?
z = 0b01000001; // (x == z) é True ou False ?
c = 'A' ; // (x == z) é True ou False ?
```



- Todo programa em C se inicia pela execução **main**;
- Em C, tudo deve ser declarado antes de ser usado. Isso inclui declarar variáveis, constantes, funções, etc.

```
#include <stdio.h>
int main() {
    int teste;
    teste = 129;
    //teste = 0x81;
    //teste = 0b10000001;
    //teste = 'A';
    printf("%d", teste);
    return 0;
}
```

USAR
[este](#)
[compilador](#)
[online](#)



- Em Python, podemos fazer assim:

```
i = 1  
i = "oi"
```

- Já em C, o tipo de variável tem a ver com o seu tamanho e não com o seu conteúdo. **O tamanho do tipo de variável tem a ver com o compilador.**

```
int i;  
i = 1;  
i = "oi";
```

Nunca atribuir um valor diferente do indicado na declaração da variável. Devido ao tamanho da variável.



- Em C, o tipo de variável tem a ver com o seu tamanho e não com o seu conteúdo. **O tamanho do tipo de variável tem a ver com o compilador.**

Tipo	Standard ISO types	Tamanho (bits)	Tipo aritmético
<code>bit</code>		1	unsigned integer
<code>signed char</code>	<code>int8_t</code>	8	signed integer
<code>unsigned char</code>	<code>uint8_t</code>	8	unsigned integer
<code>signed short</code>		16	signed integer
<code>unsigned short</code>		16	unsigned integer
<code>signed int</code>	<code>int16_t</code>	16	signed integer
<code>unsigned int</code>	<code>uint16_t</code>	16	unsigned integer
<code>signed short long</code>	<code>int24_t</code>	24	signed integer
<code>unsigned short long</code>	<code>uint24_t</code>	24	unsigned integer
<code>signed long</code>	<code>int32_t</code>	32	signed integer
<code>unsigned long</code>	<code>uint32_t</code>	32	unsigned integer
<code>float</code>		<u>24</u> ou 32	real
<code>double</code>		<u>24</u> ou 32	real

OBS: O tipo default está sublinhado. ISO Types em `<stdint.h>`.



Exemplos:

```
// C types
char a; // variável de 8-bits sem sinal, pode armazenar valores
        // entre 0 a 255
int b; // variável de 16-bits com sinal, pode armazenar valores
        // entre -32.768 e 32.767 (em complemento de 2)

long c; // variável de 32-bits com sinal, pode armazenar valores
        // entre -2.147.483.648 e 2.147.483.647 (em complemento de 2)

// ISO standard types
int8_t x; //variável de 8-bits com sinal, pode armazenar valores
          // entre -128 a 127
uint16_t y; // variável de 16-bits sem sinal, pode armazenar valores
            // entre 0 e 65.535
uint32_t z; // variável de 32-bits com sinal, pode armazenar valores
            // entre 0 e 4.294.967.295
```



- Em Python, podemos fazer assim:

```
i = 1  
print i
```

- Já em C, usamos a função printf:

```
int i;  
i = 1;  
printf("%d", i);
```




- Mas o que é “%d”? Como explicado, cada variável tem um tamanho diferente, então a função tem que saber qual o tipo e como imprimir (inteiro pode ser impresso em binário, hexadecimal, ASCII ou decimal).

- Usamos esta tabela:

Character	Argument type; Printed As
d, i	int; decimal number
o	int; unsigned octal number (without a leading zero)
x, X	int; unsigned hexadecimal number (without a leading 0x or 0X), using abcdef or ABCDEF for 10, ...,15.
u	int; unsigned decimal number
c	int; single character
s	char *; print characters from the string until a '\0' or the number of characters given by the precision.
f	double; [-] m.ddddd, where the number of d's is given by the precision (default 6).
e, E	double; [-] m.dddddE+/-xx or [-] m.dddddE+/-xx, where the number of d's is given by the precision (default 6).
g, G	double; use %e or %E if the exponent is less than -4 or greater than or equal to the precision; otherwise use %f. Trailing zeros and a trailing decimal point are not printed.



- Execute nosso mesmo exemplo mas mudando apenas a forma de imprimir na tela entre decima, binário, hexadecimal e ASCII.

```
#include <stdio.h>
int main() {
    int teste;
    teste = 129;
    //teste = 0x81;
    //teste = 0b10000001;
    //teste = 'A';
    printf("%d", teste);
    return 0;
}
```

USAR
[este](#)
[compilador](#)
[online](#)



- Em Python existem “lists”, que podem conter quaisquer dados.

```
data = [ ["name1", "long name1", 1, 2, 3],  
         ["name2", "long name2", 5, 6, 7] ]
```

- Já em C, existem arrays (vetores), que podem ser declarados e usado da mesma forma. O índice começa em zero.

```
int valores[3];  
valores[0] = 1;  
x = valores[2];
```



```
char z;           // variável de 8-bits (1 byte) sem sinal  
                  // (0 e 255)
```

...

```
z = "A";         // Está correto?
```

NÃO! "A" representa uma string e necessita de 2 bytes para ser armazenado em C



- String em C é um vetor de char terminado por zero. Zero significa:
 - 0 // em decimal
 - 0x0 // em hexadecimal
 - 0b0 // em binário
 - '\0' // em escape sequence (character nulo)
- Assim, o espaço para armazenar um string deve ser o número de caracteres mais um
 - `char myString[6]; // armazena 5 caracteres e um // terminador`
- Pode-se atribuir uma string em C com a função
 - `sprintf(myString, "vel = %d", vel); //o uso é igual ao //printf(), mas o string é armazenado no vetor`



- Python usa `:` e *tab*;

```
if x == 0:  
    x = x + 1  
else  
    x = x + 2
```

- C usa `{`, `}` e termina comando com `;;`

```
if (x == 0) {  
    x = x + 1;  
} else (x == 1) {  
    x = x + 2;  
}
```




- Python usa `:` e *tab*;

```
nota = 10
while nota > 1:
    nota = nota / 2
    print(nota)
```

- C usa `{`, `}` e termina comando com `;;`

```
float nota;
nota = 10.0;
while(nota > 1.0) {
    nota = nota / 2.0;
    printf("%f", nota);
}
```



Python usa *def* para funções;

```
def fat(n):  
    if n==0:  
        return 1  
    else:  
        return n * fat(n-1)  
x = fat(2)
```

C usa uma declaração de tipo para as funções;

Funções do tipo *void* não tem retorno;

```
int fat(int n) {  
    if (n == 0) {  
        return 1;  
    } else {  
        return n * fat(n -1);  
    }  
}  
x = fat(2);
```



- Em C, todos os parâmetros são passados “por valor”, ou seja, não modifica o valor da variável passada como parâmetro;

```
/* power: base elevada à n-ésima potência; n >= 0 */  
int power(int base, int n) {  
    int p;  
    p = 1;  
    while (n > 0;) {  
        p = p * base;  
        n = n - 1;  
    }  
    return p;  
}
```

n é usado como variável na função, mas seu valor original não é modificado



- Todo programa em C se inicia pela execução **MAIN**;
- Em C, tudo deve ser declarado antes de ser usado. Isso inclui declarar variáveis, constantes, funções, etc.

```
#include <stdio.h>
int fat (int n) {
    if (n == 0)
        return 1;
    else
        return n * fat(n-1);}
void main(void) {
    int resultados[3];
    int i, j;
    j = 0;
    i = 2;
    while (i < 5) {
        resultados[j] = fat(i);
        i = i + 1;
        j = j + 1;
    }
    printf("%d %d %d", resultados[0], resultados[1], resultados[2]);
}
```

USAR
este
compilador
online



- Aritméticos: `+` `-` `*` `/` `%` ;
- Lógicos: `>` `>=` `<` `<=` `==` `!=` `&&` `||`;
- Incremento e decremento: `++` `--`:
 - Pré-incremento
 - `y = ++x;` // incrementa antes e usa o valor
//depois
 - Pós-incremento
 - `y = x++;` // usa o valor primeiro e incrementa
//depois



- Exemplos de pós e pré incremento:

```
char x, y;           // variáveis de 8-bits sem sinal
                    // (0 e 255)
```

```
char myString[8];  // String com "PMR3406"
```

```
int i;             // contador
```

```
...
```

```
i = 2;
```

```
x = myString[i++]; // x = ?, i antes? , i depois ?
```

```
y = myString[++i]; // y = ?, i antes? , i depois ?
```

x = 'R',
i antes = 2,
i depois = 3

y = '4',
i antes = 3,
i depois = 4



- Atribuição: `op=` ;

no qual `op` pode ser { `+` `-` `*` `/` `%` `<<` `>>` `&` `|` `^` };

`expr1 op= expr2` é equivalente a
`expr1 = (expr1) op (expr2)`

- Exemplos

- `i = 2;` // ok

- `i += 2;` // `i = i + 2`

- `x *= y + 1;` // `x = x * (y + 1)` e não `x = x * y + 1`



Você foi contratado para escrever uma parte do programa que rodará nos caixas eletrônicos do BANUSP. A parte do programa que ficou sob sua responsabilidade é a que expressa o valor de um saque em termos de cédulas de R\$ 100,00, R\$ 50,00, R\$ 20,00, R\$ 10,00, R\$ 5,00, R\$ 2,00 e R\$ 1,00. Sua tarefa é escrever um programa em C que leia uma sequência de valores inteiros e positivos, e expresse cada valor como uma série de cédulas.

Saque de 394 reais:

3 notas de 100 reais

1 nota de 50 reais

2 notas de 20 reais

2 notas de 2 reais

Para ler um valor inteiro digitado pelo usuário use:

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

MAC0115 – Introdução à Computação para Ciências Exatas e Tecnologia

INSTITUTO DE FÍSICA — TURMA 22 — SEGUNDO SEMESTRE DE 2011