

プログラミング演習 I
課題1
10進数と2進数

3回目

コンパイル・リンク の過程

```
ソースプログラム hello.c
#include <stdio.h>
int main(void)
{
    printf("hello, world\n");
    return 0;
}
```

ヘッダーファイル
stdio.h

関数printfの
プロトタイプ宣言

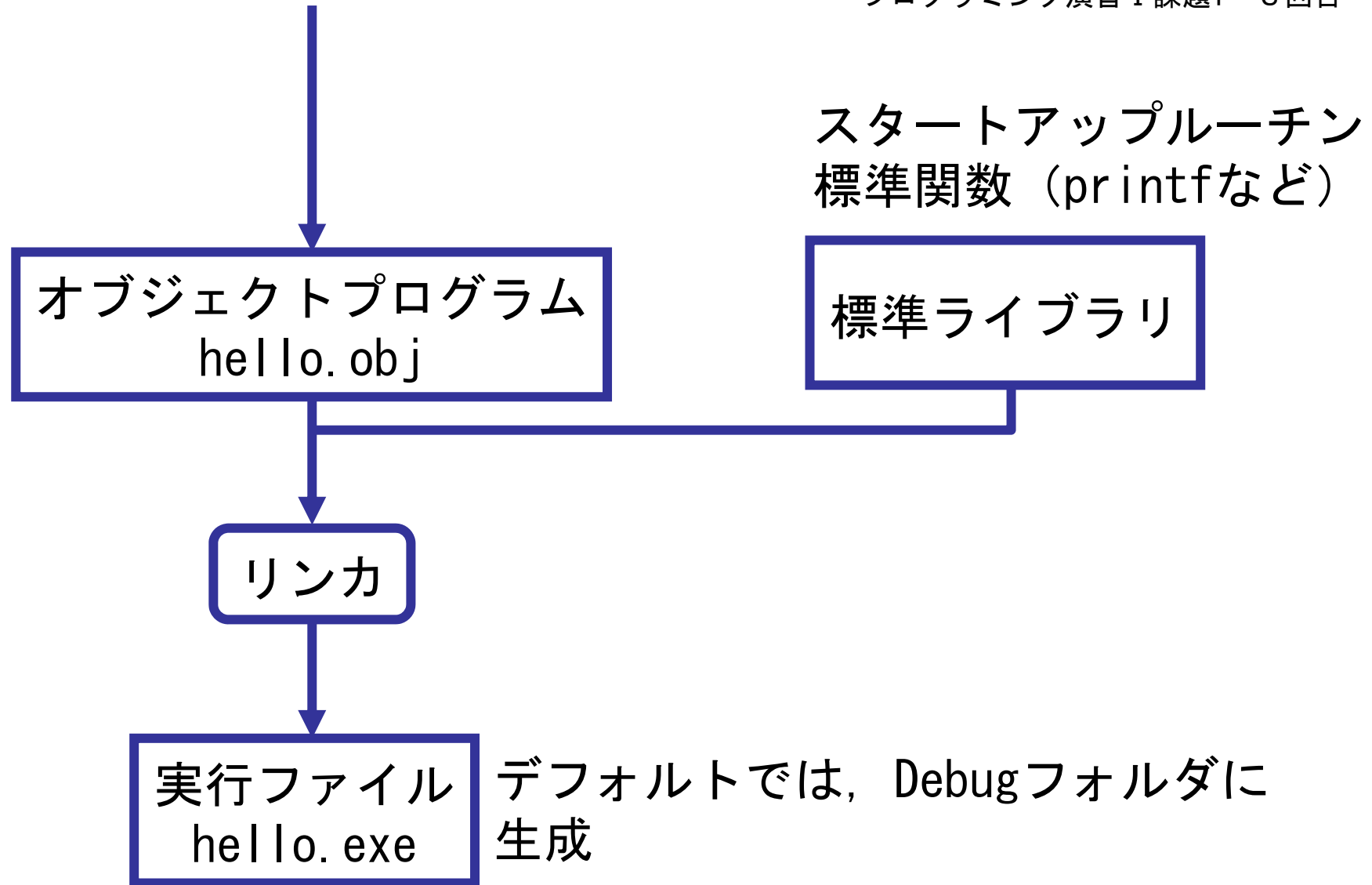
プリプロセッサ

#include . . . } の処理
#define . . .
#ifdef . . .
コメントの除去

コンパイラ

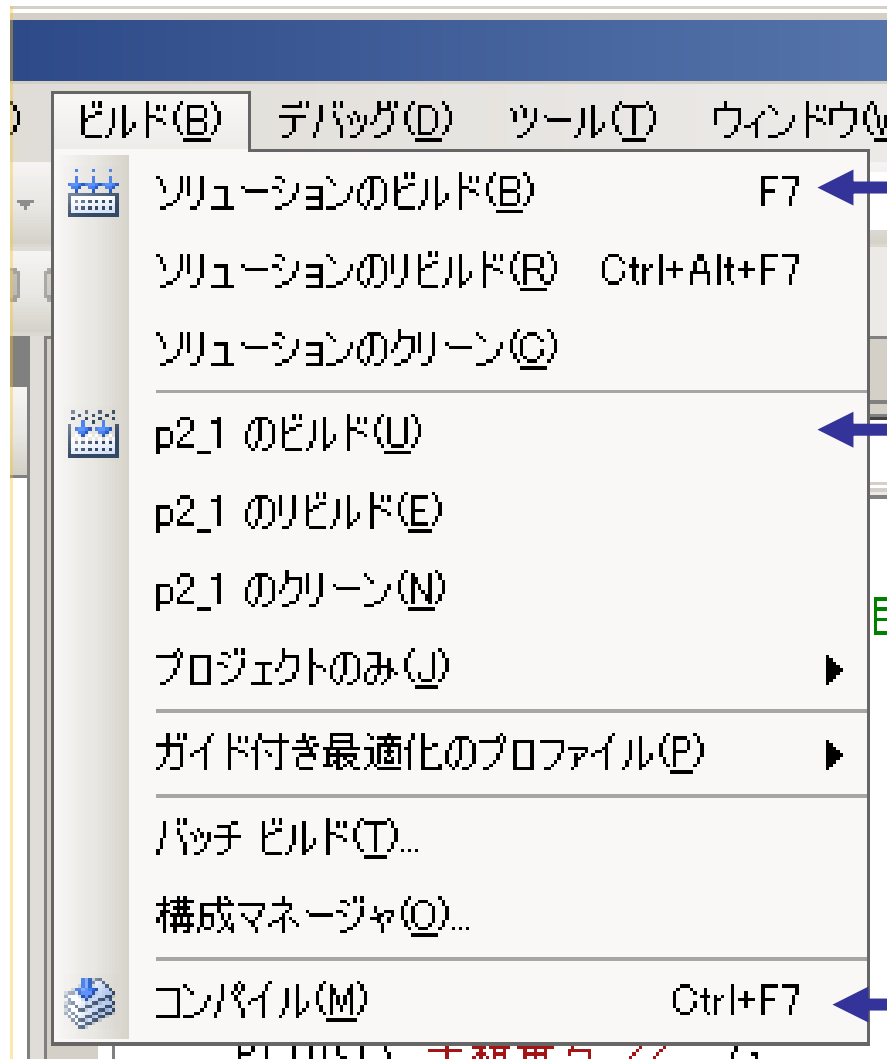
機械コードへの翻訳





スタートアップルーチン：main関数を呼び出す

[ビルド]メニュー



ここでは, 1ソリューションに1プロジェクトなので, 両者は同じ働き

[ビルド]は, コンパイルの後でリンクを行うこと.
コンパイル済みのときはリンクのみ行い, さらに, リンク済みのときは何もしない.

[コンパイル]は, プリプロセッサとコンパイラを実行し, objファイルを作る.

ヘッダーファイル

- 関数は使う前に定義／宣言しなければならない
 - コンパイラは、ソースコードを先頭から順にコンパイル
 - 関数呼び出し部分をコンパイルするとき、その関数のパラメータの型や戻り値の型が必要
- printfも関数
- 関数printfの宣言は, stdio.h
 - C:\Program Files\Microsoft Visual Studio 10.0\VC\Include\stdio.h
- 標準関数は, stdio.hやstdlib.h, string.h, math.h等で宣言.
- 適切な `#include <～.h>` が必要

プログラミング演習 I

課題1 10進数と2進数

- 目的
 - 関数の定義の仕方や使い方, 標準関数を利用する仕組みを学ぶ
- 題材
 - (1回目) 整数 $\leftrightarrow$ 10進数の変換
 - (1回目) 学籍番号のチェックディジット生成法
 - (2回目) 整数 $\leftrightarrow$ 2進数の変換
 - (3回目) 2進数での加算
- 課題は5つ

課題概要

1回目

- 課題(1-1)
 - 学籍番号(整数)の10進6桁の各桁の数を取り出す
- 課題(1-2)
 - 学籍番号(整数)の10進6桁の各桁の数からチェックディジット生成

2回目

- 課題(1-3)
 - 0～255の整数の2進8桁の各桁の数を取り出す
- 課題(1-4)
 - 8桁の2進数から, それ
が表す整数を求める

- 課題(1-5)
 - 2つの8桁の2進数の和
を計算する.

3回目

(参考) 課題(1-4)

- 0 / 1による8桁の2進数入力に対して, それが表す10進数の整数値を出力せよ. このとき, 2進数から10進数を求める関数を作成・利用すること.
- 1. キーボードから8桁の2進数を入力し, 8個のint型変数に格納
- 2. 8個の変数で表されている8桁の2進数を整数に変換する関数を呼び出し, 返ってきた値をint型変数に格納する.
- 3. 10進数の整数を出力する

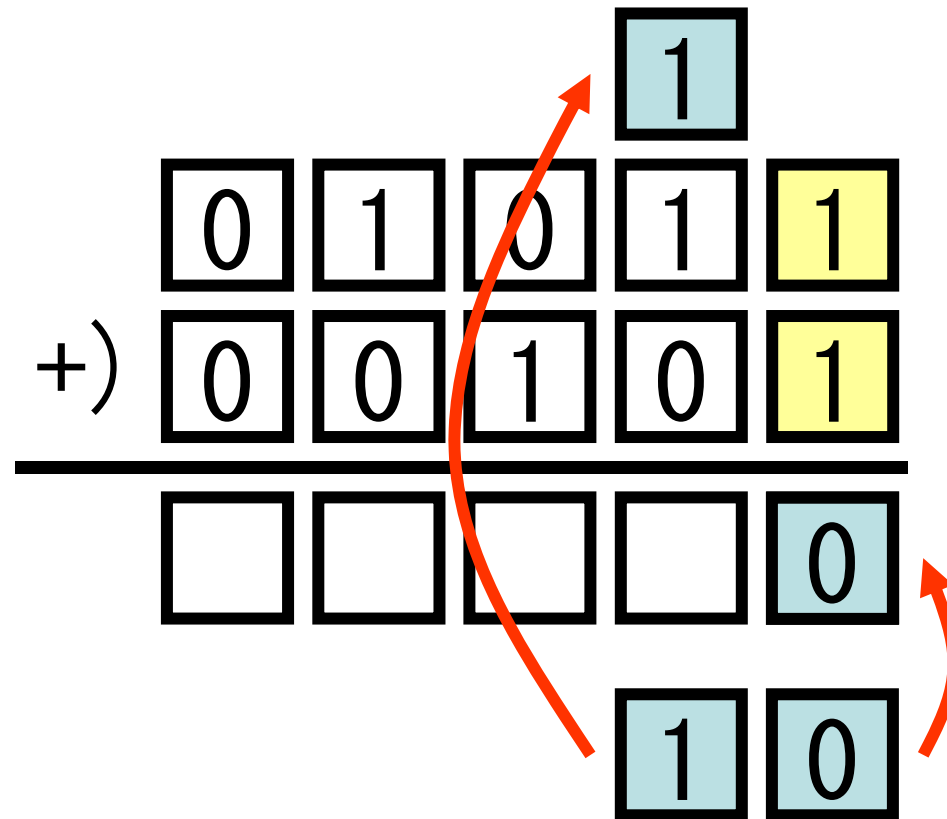
課題(1-5)

- 入力は, 0/1による8桁の2つの2進数とする
- 出力は, それらの和の2進表現とする
- 論理和, 論理積, 排他的論理和を求める関数を作成すること. これらを全加算器で利用する.
- 全加算器の機能を関数で実現し, 加算はこれを用いて行うこと.
- なお, 確認を容易にするため, 入力と出力の各2進数に対する10進表現も出力すること.

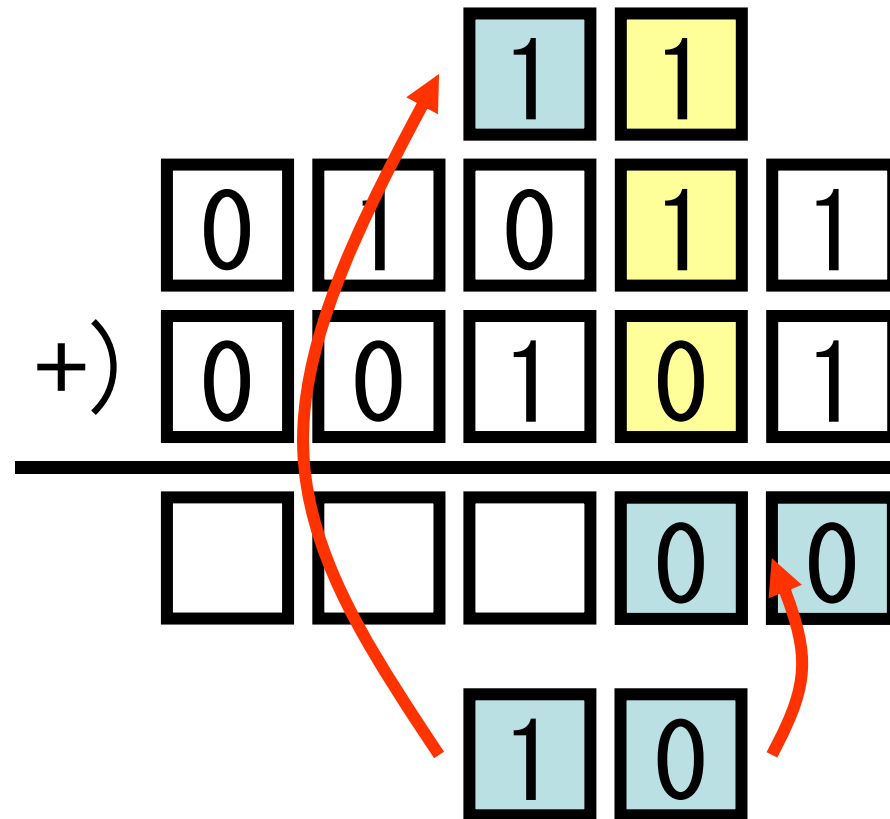
2進数の和

$$\begin{array}{r} \begin{array}{|c|} \hline 0 \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline 1 \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline 0 \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline 1 \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline 1 \\ \hline \end{array} \\ +) \begin{array}{|c|} \hline 0 \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline 0 \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline 1 \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline 0 \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline 1 \\ \hline \end{array} \\ \hline \begin{array}{|c|} \hline \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline \\ \hline \end{array} \end{array}$$

2進数の和



2進数の和



2進数の和

$$\begin{array}{r}
 11 \\
 01011 \\
 +) 00101 \\
 \hline
 000 \\
 10
 \end{array}$$

Diagram illustrating the addition of two binary numbers (01011 and 00101) to find their sum (10010). The numbers are aligned by their least significant bits. The result is shown below a horizontal line. Red arrows indicate the carry propagation: from the third column (1+1=0, carry 1) to the fourth column, and from the fourth column (0+0+1=1, carry 0) to the fifth column.

2進数の和

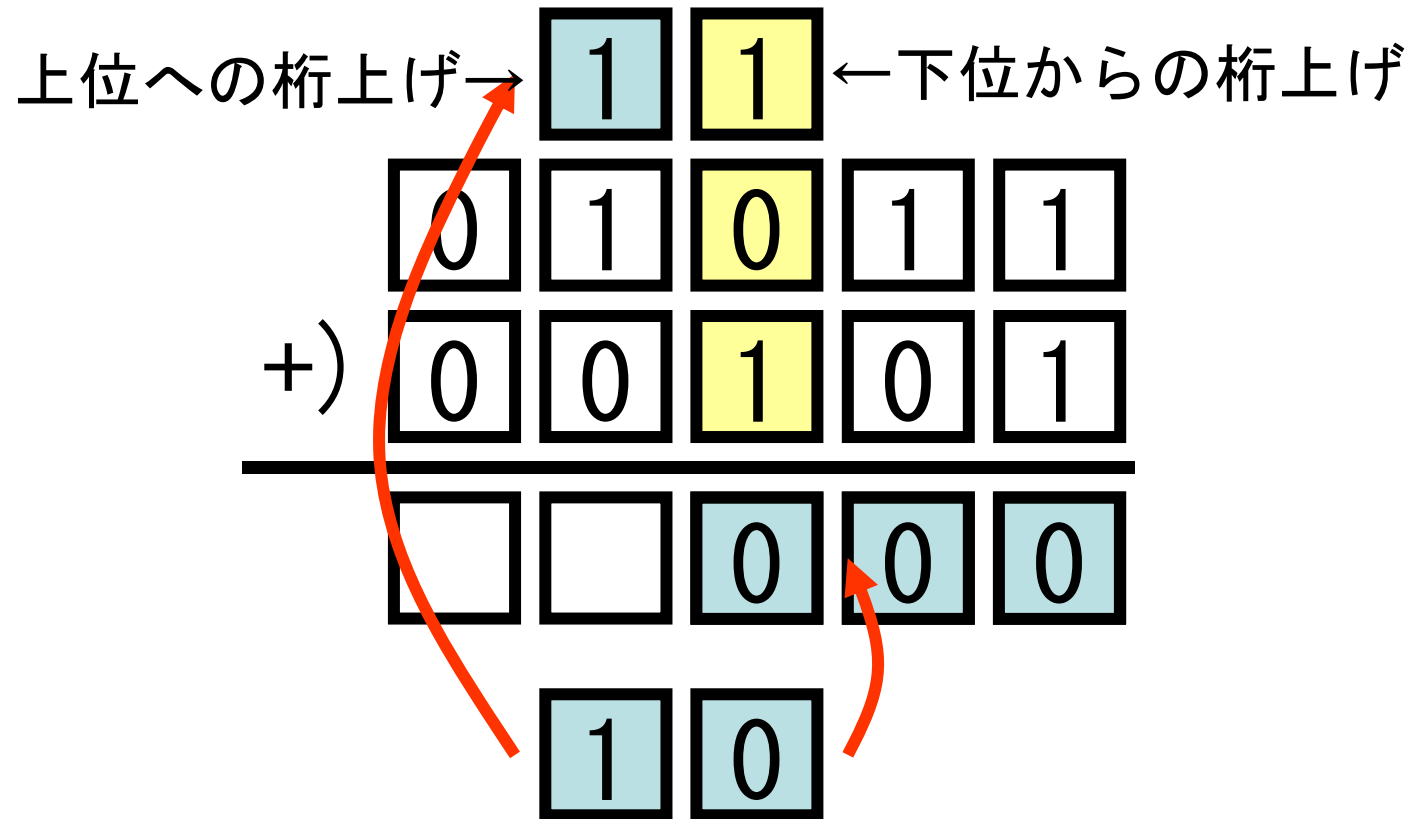
$$\begin{array}{r}
 \begin{array}{cc} 1 & 1 \end{array} \\
 \begin{array}{ccccc} 0 & 1 & 0 & 1 & 1 \end{array} \\
 +) \begin{array}{ccccc} 0 & 0 & 1 & 0 & 1 \end{array} \\
 \hline
 \begin{array}{ccccc} & 0 & 0 & 0 & 0 \end{array} \\
 \begin{array}{cc} 1 & 0 \end{array}
 \end{array}$$

2進数の和

	0	1			
		0	1	0	1
0	1				
0	0	1	0	1	
	1	0	0	0	0
0	1				

2進数の和

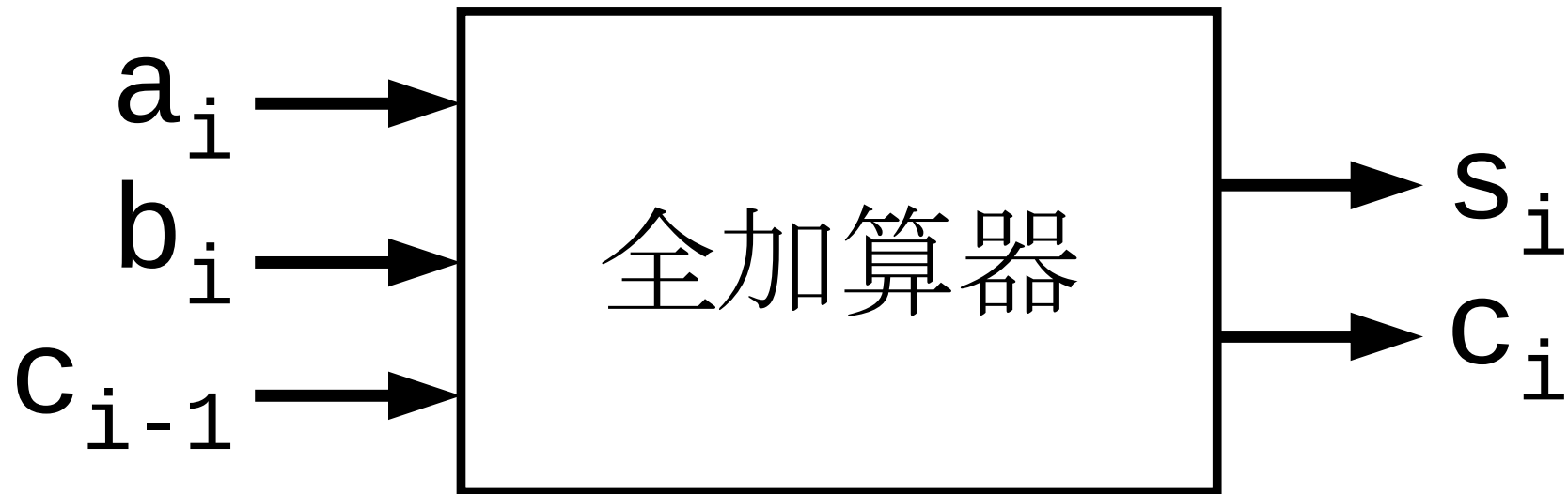
桁上げ : carry



各桁では, 入力 3 ビット, 出力 2 ビット ⇒ 全加算器

a_i と b_i : 演算対象の i 桁目

c_{i-1} : 下位からの桁上げ

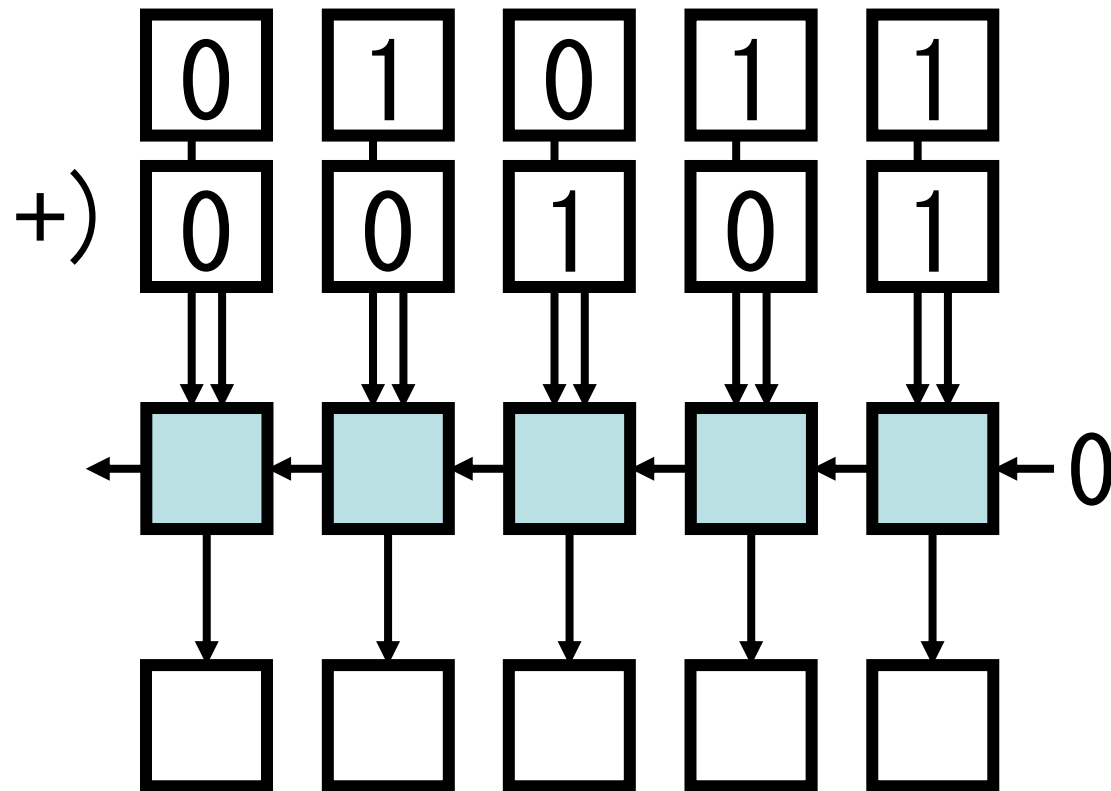
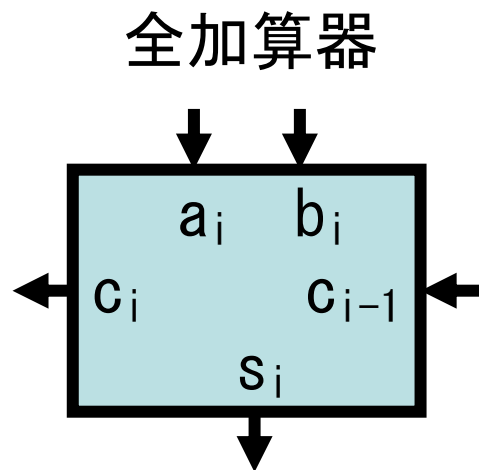


s_i : 和の i 桁目

c_i : 上位への桁上げ

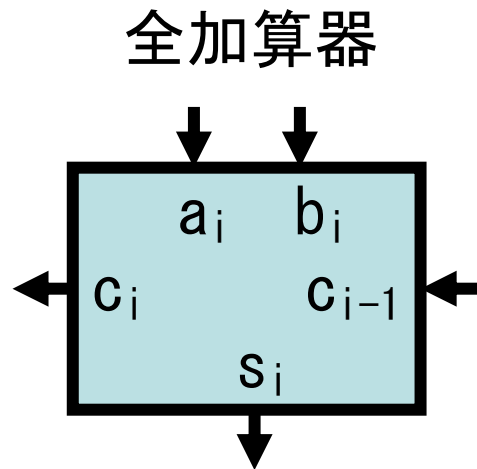
要するに . . .

$(c_i s_i)_2$ が 3 ビットの和となる



- 下位の桁から計算
- 最下位での c_{i-1} は 0

全加算器の動作



和 s_i と上位への桁上げ c_i の論理式

$$s_i = a_i \oplus b_i \oplus c_{i-1}$$

$$\begin{aligned} c_i &= a_i \cdot b_i + b_i \cdot c_{i-1} + c_{i-1} \cdot a_i \\ &= a_i \cdot b_i + (a_i \oplus b_i) \cdot c_{i-1} \end{aligned}$$

演算子の意味

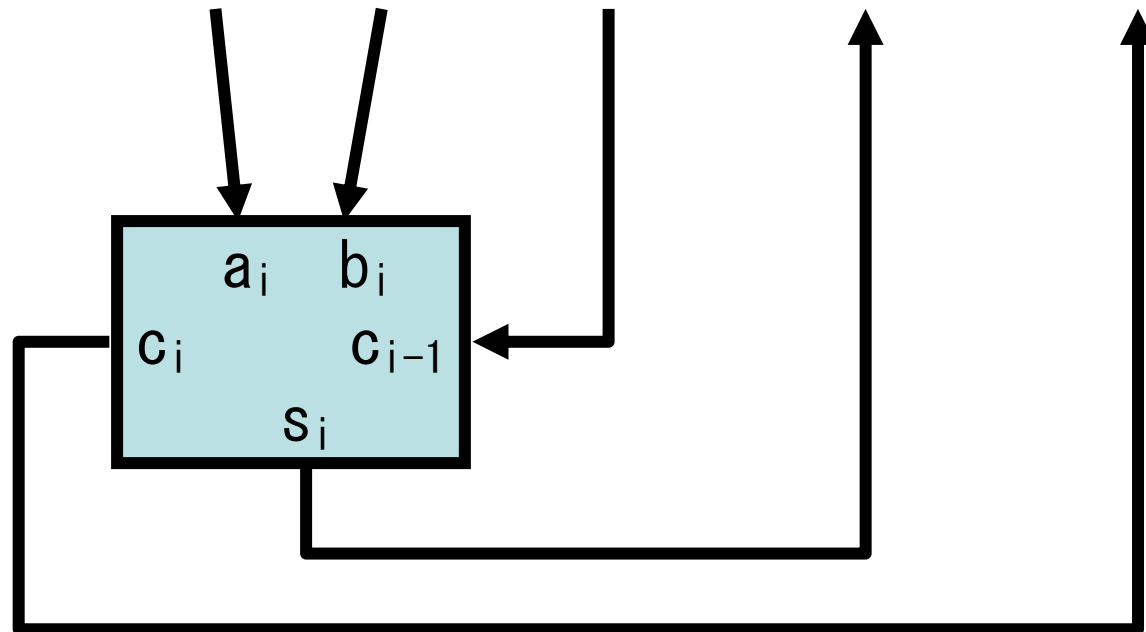
$\oplus$: 排他的論理和

$+$: 論理和

$\cdot$: 論理積

全加算器を関数として実装

```
void full_adder(int a, int b, int cin, int *s, int *cout)
```



```
*s      = /* 和      を求める論理式 */;  
*cout   = /* 桁上げを求める論理式 */;
```

full_adder関数の使用例

```
void full_adder(int a, int b, int cin, int *s, int *cout)
```

値渡し (full_adder内で値を変更しても、呼び出し側の値に影響しない)

ポインタ渡し
(full_adder内で呼び出し側の値を変更可能)

```
/* full_adderの呼び出し側 (例えばmain.c) */
```

```
int a0, b0, cin0, s0, cout0;
```

```
a0 = b0 = cin0 = 1;
```

```
full_adder(a0, b0, cin0, &s0, &cout0);
```

```
/* full_adderの実行後, a0, b0, cin0は1のままだが, */
```

```
/* s0とcout0はfull_adderでの計算結果が反映される */
```