



INFORMATYKA I: INSTRUKCJA 5.2

Materiał nieobowiązkowy

Tablice

Celem zajęć jest wprowadzenie do używania tablic w języku C. Tablicą (ang. *array*) nazywamy ciąg zmiennych zgromadzony pod jedną globalną nazwą, które są identyfikowane indeksami. Na tych zajęciach zajmiemy się tylko tablicami statycznymi tzn. takimi, których rozmiar jest określany w momencie deklaracji¹. Tablicę statyczną deklarujemy tak, jak zwykłą zmienną, przy czym dodatkowo określamy jej długość. Wszystko wygląda, jak w przykładowym kodzie poniżej:

```
double a[4]; // deklaracja tablicy

a[0] = 5.5; // przypisanie wartości do zmiennych
a[1] = 3.521;
a[2] = 6.45;
a[3] = 4.51;
```

Zwróć uwagę, że elementy tablicy są indeksowane od 0 do $n - 1$, gdzie n to rozmiar tablicy. Można również zainicjalizować wszystkie elementy tablicy natychmiast (taki mechanizm jest użyteczny, jeśli wektory są stosunkowo krótkie):

```
double b[3] = { 1.2, 2.4, -4.3};
```

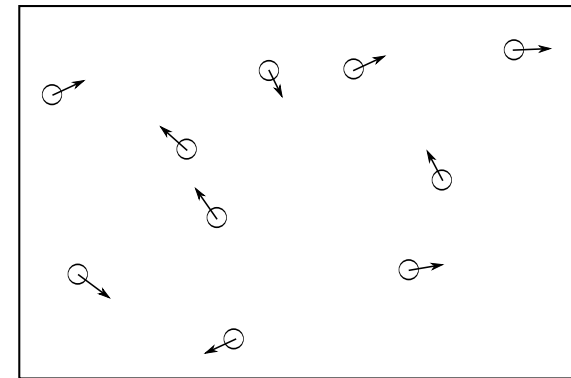
Gra w kulki

Zadanie polegać będzie na wygenerowaniu zestawu małych piłeczek w oknie graficznym, wprawieniu ich w ruch oraz implementacji prostych zasad kolizji. Ekran początkowy jest widoczny na Rysunku 1.

1 Inicjalizacja

nasze piłki będą przechowywane tylko jako zestawy współrzędnych oraz ich prędkości. Gdy będziemy chcieli obejrzeć piłki w oknie graficznym, po prostu

¹bardziej zaawansowany mechanizm alokacji tablic będzie tematem następnych zajęć



Rysunek 1: Kulki wraz z wektorami prędkości początkowych.

użyjemy funkcji `circle`. Toteż w symulacji będą potrzebne następujące wektory²:

```
double x[10],y[10] // współrzędne piłek
double cx[10], cy[10] // składowe prędkości piłek
```

Pętla for

Większość operacji na tych zmiennych będziemy wykonywać, używając funkcji, które będą przyjmować wprowadzone wyżej wektory jako argumenty. Funkcje będą musiały mieć podaną długość wektorów tak, aby można było wykonać pewne operacje dla każdego z elementów tego wektora. Jeśli chcemy np. zainicjalizować wszystkie współrzędne wartością 0, piszemy funkcję następującej treści:

```
void init(double *x, double *y, int N){

    for ( int i=0; i < N; ++i){
        x[i] = 0.0;
        y[i] = 0.0;}
}
```

²tablice zazwyczaj będziemy nazywać wektorami, ze względu na fakt, że określenie "tablica" kojarzą się z obiektem o większej ilości wymiarów np. z macierzą



Wykorzystaliśmy tutaj pętlę `for`, która pobiera 3 argumenty:

- wartość startową,
- warunek działania (pętla działa, dopóki warunek $i < N$ jest spełniony),
- operację na argumentach (tutaj zwiększamy i o 1, co będzie najpowszechniejszą praktyką³).

Taką funkcję wywołujemy w programie głównym, podając nazwy wektorów, na których ma ona działać oraz długość tych wektorów:

```
init(x, y, 10);
```

Zauważmy, że funkcja `init` pobiera 2 wskaźniki do wektorów (`x` oraz `y`) oraz jedną wartość (10). Dzięki temu funkcja operuje bezpośrednio na wektorach, na których ma operować i niczego nie musi zwracać⁴.

Uwaga

Ponieważ `x` oraz `y` są wskaźnikami do pierwszych (dokładnie rzecz ujmując - zerowych) elementów tablic, można użyć mechanizmu wyłuskania wartości ze wskaźników i iterować się po wskaźnikach. Poniższy fragment kodu pokazuje dwa równoważne sposoby dostępu do wartości z tablicy:

```
double a[3];
// po wartościach:
a[0] = 1.2;      a[1] = 3.13;      a[2] = 0.22;
//albo na wskaźnikach:
*(a)   = 1.2;      *(a+1) = 3.13;      *(a+2) = 0.22;
```

Ćwiczenia

Przed wykonaniem ćwiczeń upewnij się, że załączono bibliotekę `winbg2.h`, gdyż będziemy korzystać z grafiki.

1. Zadeklaruj wymienione wyżej wektory o długości 10.

³Teoretycznie możemy w tym miejscu wykonać dowolną operację, jednak dla czytelności kodu zazwyczaj zwiększamy licznik pętli

⁴Zasady działania na wskaźnikach opisano w Instrukcji 4.2.

2. Zadeklaruj okno graficzne o wymiarach $Lx \times Ly$.
3. Napisz funkcję `init`, która wylosuje współrzędne położenia początkowych tak, aby powstałe kółka mieściły się w oknie graficznym. Użyj funkcji `rand()` znanej z poprzednich zajęć.
4. Napisz funkcję `display`, która wyświetli położenie kółek (funkcja powinna mieć tę samą strukturę, co funkcja `init`).

2 Ruch

Oczywiście piłeczki mają się poruszać, zatem konieczne będzie określenie wartości prędkości początkowych oraz zaprogramowanie ruchu piłeczek.

Ćwiczenia

1. Napisz funkcję, która wylosuje początkowe prędkości piłek. Wylosuj je tak, aby wartość prędkości wynosiła 1 (najłatwiej będzie wylosować dowolną liczbę i jej sinus i cosinus przypisać jako składowe prędkości piłki)
2. Napisz funkcję `run`, która będzie wykonywać przesunięcie każdej z piłek. Przemieszczenie będzie po prostu polegać na zwiększeniu każdej współrzędnej o składową prędkość⁵:

```
for ( i=0; i < N; ++i){
    x[i] += cx[i];
    y[i] += cy[i];
}
```

3. W głównym programie napisz pętlę `while`, która wykona 50 kroków iteracji programu. Niech przy każdym kroku wyświetla położenie każdej piłki. W ciele pętli użyj funkcji `animate(100)` - spowolni ona wykonywanie kolejnych kroków pętli. Jej użycie wyglądało następująco.

```
while(animate(100)) {
    clear(); // wyczyści okno graficzne dla nowej klatki
    // Dalsza czesc ciala petli
}
```

⁵piłki poruszają się ze stałą prędkością, toteż $x(t + \Delta t) = x(t) + v\Delta t$, a dla uproszczenia symulacji czas jest jednostkowy zatem $x(t + 1) = x(t) + v$

3 Kolizje ze ścianami

Chcielibyśmy, aby piłeczki miały wbudowany jakiś mechanizm kolizji ze ścianami. Zderzenia będą doskonale sprężyste, kąt padania na przeszkodę będzie zatem równy kątowemu odbicia od niej. Kąty mierzone względem normalnej do ściany.

Ćwiczenia

1. Do funkcji `run` dopisz warunek, który sprawdza, czy piłka zderzyła się ze ścianą. W przypadku kolizji należy zastosować prawo odbicia, które będzie miało prostą formę: Jeśli uderzamy w ścianę poziomą, wystarczy zmienić składową prędkości cy na przeciwną. Analogicznie przy kolizji ze ścianą pionową, zmieniamy składową cx na przeciwną. Sprawdź, jak działa program np. dla 5000 kroków.
2. Napisz funkcję `showEnergy`, która będzie wyświetlała na ekranie wartość całkowitej energii kinetycznej układu.

4 Kolizje z piłkami*

Dopisz funkcję `searchAndCollide`, która sprawdza, czy piłki zderzają się ze sobą nawzajem. Trzeba będzie przeiterować się po wszystkich współrzędnych sąsiadów i sprawdzić, czy odległość piłek jest dostatecznie mała. Jeśli tak jest, piłki odbiją się od siebie, zachowując pęd oraz energię. Załóżmy, że piłki, które się ze sobą zderzą mają indeksy i i j . Ich prędkości należy policzyć w następujący sposób:

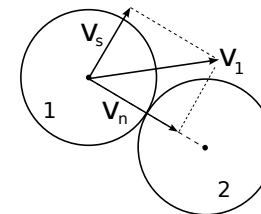
1. Należy sprowadzić wszystko do układu odniesienia związanego z drugą piłeczką oraz dodatkowo policzyć wektor jednostkowy wskazujący kierunek łączący środki obu piłek:

$$v_1 = [cx_i - cx_j, cy_i - cy_j]$$

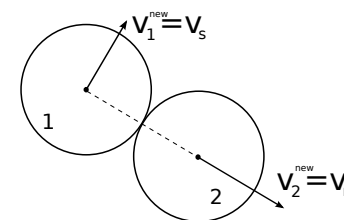
$$L = \sqrt{(x_i - x_j)^2 + (y_i - y_j)^2}$$

$$n = [(x_i - x_j)/L, (y_i - y_j)/L]$$

2. Przy zderzeniu przekazywana jest jedynie predkość normalna do płaszczyzny zderzenia obu piłek (patrz Rys. 2 i 3). Liczymy ją w następujący



Rysunek 2: Zderzenie piłek w układzie związanim z drugą piłką (druga piłka jest nieruchoma). Prędkości przed wymianą pędu..



Rysunek 3: Zderzenie. Prędkosci po wymianie pędu. Składowa równoległa do osi wyzanczonej przez środki piłek zostaje przekazana piłce 2.

sposób:

$$v_n = [v_{nx}, v_{ny}] = [(v_{1x}n_x + v_{1y}n_y)n_x, (v_{1x}n_x + v_{1y}n_y)n_y]$$

3. Policzona powyżej predkość jest odejmowana od prędkości piłki 1 oraz dodawana do prędkosci piłki 2 (która była zerem w nowym układzie):

$$v_1^{new} = [v_{1x} - v_{nx}, v_{1y} - v_{ny}], v_2^{new} = [v_{nx}, v_{ny}]$$

4. Na koniec wracamy do starego układu odniesienia:

$$cx_i^{new} = cx_i + v_{1x}^{new}$$

$$cy_i^{new} = cy_i + v_{1y}^{new}$$

$$cx_j^{new} = cx_j + v_{2x}^{new}$$

$$cy_j^{new} = cy_j + v_{2y}^{new}$$