

Joan Clarke (1917-1996)

“A veces, la persona a la que nadie imagina capaz de nada, es la que hace cosas que nadie imagina”

Joan Clarke (1917)

Descifró los mensajes alemanes de Enigma.



- Informática do exército británico especializada en criptografía
- Conseguiu descifrar o código Enigma dos alemáns durante a 2ª guerra mundial
- Nomeada cabaleira da Orde do imperio británico en 1947

Constantes e variábeis

- Os datos poden ser:
 - constantes: non se poden modificar durante a execución; dáselle valores no momento en que se comezan a usar: poden ter nome ou non
 - variábeis: pódense modificar, sempre teñen nome
- O nome dun dato pode ter letras, números, “_”:
 - Non pode comezar por números
 - Non pode ter símbolos especiais: +?-=)/*\$#

Nomes e tipos de datos

- Fortran NON distingue entre maiúsculas e minúsculas. Sempre usaremos minúsculas
- Os nomes deben ter significado: radio, temperatura, altura, ... Tamén deben ser curtos
- Os datos almacénanse en memoria RAM
- Datos de distintos tipos: enteiros, reais, reais de dobre precisión, complexos, lóxicos e carácter. Ocupan un nº de bytes distinto, e teñen un rango de valores distinto
- Fortran proporciona funcións intrínsecas para realizar operacións estándar (p. ex: funcións matemáticas estándar)

Declaración de variáveis e constantes

- En xeral, os datos deben ser declarados. Na declaración indícase o seu nome e tipo:

integer x

integer :: x

- Toda declaración debe estar antes de calquer outra sentenza que non sexa unha declaración. Se non, erro de compilación.
- Pódense inicializar na declaración, neste caso hai que poñer o símbolo `::` por exemplo *integer :: x = -5*
- As constantes con nome decláranse co atributo *parameter* e sempre hai que inicializalas. Ex:

integer, parameter :: x = -10

- Tamén se poden usar constantes sen nome dos distintos tipos en expresións aritméticas: *print *, x + 3.5*

Funcións relacionadas cos tipos dos datos

- *huge(...)*: indica o valor máximo que pode acadar un dato do tipo indicado

integer x

*print *, huge(x) => 2147483647*

- *precision(...)*: indica o nº de decimais

real y

real(kind = 8) z

*print *, precision(y), precision(z) => 6 15*

- *kind(...)*: indica o nº de bytes que ocupa

*print *, kind(x), kind(z) => 4 8*

Datos enteros e reais

- Datos **enteros**: *integer x*
 - ocupan 4 bytes, signo +/-, sen punto decimal
 - rango valores: $-2^{31} \dots 2^{31}-1$
- Datos **reais**: *real x*
 - ocupan 4 bytes: signo +/-, partes enteira e decimal, expoñente (máx. 2 díxitos)
 - sen expoñente: $x = -1.2$
 - con expoñente: $x = -0.45e-18$
 - rango: $-3.4 \cdot 10^{38} \dots -3.4 \cdot 10^{-38}, 3.4 \cdot 10^{-38} \dots 3.4 \cdot 10^{38}$
 - precisión: 6 cifras decimais

Overflow e underflow; reais doubles

- Overflow / underflow: erro que se produce cando superamos o rango de valores dunha variábel real
 - Overflow: supérase o límite máximo: $\pm 3.4 \cdot 10^{38}$
 - Underflow: supérase o límite mínimo: $\pm 3.4 \cdot 10^{-38}$

```
real :: y = -1.2e+80  
1
```

Error: Real constant overflows its kind at (1)

```
real :: y = -1.2e-80  
1
```

Warning: Real constant underflows its kind at (1)

- Reais de **dobre precisión**:
 - 8 bytes
 - Precisión: 15 cifras decimais

Exemplo: cálculo da media de 100 millóns de datos:

- Se sumamos e dividimos por N => overflow

- **Solución:** calcular 100 medias de 1 millón e a media destas 100

Reais dobres e complexos

- Reais de dobre precisión (continuación):

- Declaración:

- real(8) x*

- real(kind=8) x*

- double precision :: x*

- Rango: $-1.79 \cdot 10^{308}$, ..., $-1.79 \cdot 10^{-308}$, $1.79 \cdot 10^{-308}$, ..., $1.79 \cdot 10^{308}$

- **Complexos:** parte real e imaxinaria

- complex c*

- c=(-1.3, 1.5e-18)*

- complex :: c=(-1,2)*

Mostrar por pantalla: *print *, c* => (-1.3, 1.5e-18)

Lógicos e carácter

- **Lógicos:** só poden toma-los valores *.true.* e *.false.* (constantes)
 - Declaración: *logical x*
 - Inicialización: *x=.true.*
 - Mostrar por pantalla: *print *, x* => T
- **Cadeas de caracteres:**
 - Hai que indica-lo seu tamaño máximo: non se pode superar
 - Se non se indica o tamaño máximo, vale 1: *character :: s='a'*
 - Declaración: *character(100) s*
 - Inicialización: *s='ola que tal'*
 - Lonxitude da cadea (nº de caracteres que realmente ten): *len_trim(s)*
 - Mostrar por pantalla: *print *, s* => hola que tal
 - Teste de igualdade: *s==t*
 - Relación de orde alfabética: *s<t*

Declaración implícita (I)

- Na práctica, os datos básicos (reais e enteiros) non é necesario declaralos:
- Os datos enteiros non é necesario declaralos cando os seus nomes comezan polas letras *i j k l m n*
- Os datos reais non é necesario declaralos cando os seus nomes comezan polo resto de letras
- En resumo: se non declaramos un dato:
 - Se o seu nome comeza por {*i j k l m n*}, é enteiro
 - En caso contrario, é real

Declaración implícita (II)

- Se queremos datos doutro tipo (real dobre, complexo, lóxico, carácter, vector ou matriz), hai que declaralos
- A sentenza *implicit none* anula a declaración implícita no subprograma actual (*f95* dá erro de compilación se hai variábeis sen declarar)
- A sentenza:

implicit tipo(rango), ..., tipo(rango)

permite asignar rangos de letras a tipos. Ex:

implicit integer(a-b), real(c-d), complex(e-z)

Vectores e matrices (I)

- Vector: **colección de datos** do mesmo tipo almacenados xuntos na memoria RAM, un índice. Declaración: *integer :: x(10)*
- Matriz: dous índices (fila e columna). Declaración: *integer :: a(3,3)*
- Acceso a elementos e grupos de elementos: *x(i)*, *x(i:j)*, *x(i:)*, *a(i,:)*, *a(:,i)*, *a(i:j,k:l)*. Vectores e matrices son **arraís**. Deben declararse.
- Inicialización de vector: *x=[1,2,3]*, *x=[(i,i=1,10,2)]*, *x=(/1,2,3/)*
- Inicialización de matriz *a*: *a=reshape([1,2,3,4,5,6,7,8,9], shape(a))*: os valores van por columnas
- **Vector/matriz estático**: mesma lonxitude en tódalas execucións do programa.

```
real v(3)
integer :: a(3,3)
v(1)=2
v=[1,2,3]
a(2,3)=5
```

```
real v(10),a(2,2)
v=[(2*i+1,i=1,10)]
a=reshape([(i*j,j=1,2),i=1,2],shape(a))
```

Vectores e matrices (II)

- **Vector/matriz dinámico:** o vector pode ter distintas lonxitudes en distintas execucións.
- Resérvase a memoria so cando se coñece o nº de elementos
- Se se accede a un elemento do matriz/vector **dinámico** antes do *allocate* ou despois do *deallocate* da erro de segmentación

```
real,allocatable :: v(:)
integer,allocatable :: a(:, :)
read *,n,nf,nc
allocate(v(n),a(nf,nc))
v(3)=2
a(2,3)=5
deallocate(v,a)
```

← No *deallocate* non se indica o nº de elementos

```
real,allocatable :: v(:)
v=[1]
do i=1,3
    v=[v,i]
end do
```

```
real,allocatable :: v(:)
allocate(v(0))
do i=1,3
    v=[v,i]
end do
deallocate(v)
```

- Pódese engadir elementos a un vector dinámico, inicialmente baleiro ou non:

Vectores e matrices (III)

- Outra forma de declaración: *tipo :: nome(N₁:N₂)*. É para que o 1º elemento do vector non sexa o 1 e o último non sexa o *N*
- Exemplo: *integer :: x(-5:5)*. Ten elementos *x(-5)...**x(5)*
- Con esta declaración, o vector ten $N_2 - N_1 + 1$ elementos: as funcións *lbound(x)* e *ubound(x)* dan *N₁* e *N₂*. Cun vector dinámico sería: *real,allocatable :: x(:)*, e logo *allocate(x(-15:15))*
- **Ler** vector por teclado: *read *,x*
- **Ler** matriz:

```
do i = 1,n  
  read *, (a(i, j),j=1,m)  
end
```

```
read *,a  
a=transpose(a)
```

Le a matriz
por columnas:
hai que
traspoñer

Vectores e matrices (IV)

- **Escribir** vector: *print *,x* (tódolos elementos),

*print *,x(1:n)*
*print *,(x(i),i=1,n)* } só *n* primeiros
elementos

- **Escribir** matriz:

```
do i = 1,2  
  print *, (a(i, j),j=1,2)  
end
```

- **Inicialización** con bucle *do* explícito:

```
do i=1,n  
  v(i)=i**2  
end do
```

```
do i=1,n  
  do j=1,m  
    a(i,j)=i*j+i  
  end do  
end do
```

- **Inicialización** con bucle *forall*:

```
forall(i=1:10) v(i)=i*i+i-1
```

```
forall(i=1:5,j=1:6) a(i,j)=i*j-i+j
```

Funcións e vectorización

- Escribir unha expresión con vectores/matrices como se fose con números
- Sexan x, y dous vectores (de igual lonxitude) e a, b dúas matrices (de iguais dimensións).
- Dimensións: $size(x)$, $size(a)$, $size(a,1)$, $size(a,2)$, $shape(x)$, $v=shape(a)$
- Asignación de valores a un arrai ou asignación dun arrai a outro: $x(:)=5$; $a(:, :)=7$; $x=y$; $b=a$
- Operacións aritméticas compoñente a compoñente: $x+2*y$, $x*y$, x/y , $1/x$, $x**y$, $1/a$, $a*b$, $2**a$, $a**2$, $a**b$
- Suma e produto de elementos: $sum(x)$, $sum(x(2:))$, $sum(a)$, $sum(a,1)$, $sum(a,2)$, $product(x)$, $product(a)$. Media dun vector: $sum(x)/size(x)$
- Valores e índices dos elementos máximo e mínimo dun vector: $maxval(x)$, $minval(x)$, $maxloc(x)$, $minloc(x)$. O mesmo para matrices.
- Produto escalar: $dot_product(x,y)$
- Transposta dunha matriz: $b=transpose(a)$
- Produto de dúas matrices: $p=matmul(a,b)$



```
integer :: a(2,2)=reshape((/1,2,
    3,4/), shape(a)),x(2)
x=sum(a,2)
print *,sum(a,1)
```

Atopar o índice do elemento dun vector cun certo valor

- Índice do 1º elemento dun vector cun valor:

$i = \textbf{findloc}(\text{vector}, \text{valor}, 1)$

- Retorna o índice i do primeiro elemento do vector con ese valor; 1 é a dimensión do vector
- Exemplo:

integer :: x(4)=[3,1,4,4]

i=findloc(x,1,1)

*print *, 'i=', i* (mostra a posición 2 por pantalla)