

Informatyka 2 (ES1E3017)

Politechnika Białostocka - Wydział Elektryczny
Elektrotechnika, semestr III, studia stacjonarne I stopnia
Rok akademicki 2020/2021

Wykład nr 1 (06.10.2020)

dr inż. Jarosław Forenc

Dane podstawowe

- dr inż. Jarosław Forenc
- Politechnika Białostocka, Wydział Elektryczny,
Katedra Elektrotechniki, Energoelektroniki i Elektroenergetyki
ul. Wiejska 45D, 15-351 Białystok
WE-204
- e-mail: j.forenc@pb.edu.pl
- tel. (0-85) 746-93-97
- <http://jforenc.prv.pl>
 - Dydaktyka - dodatkowe materiały do pracowni
- Konsultacje
 - wtorek, 16:00-17:00, WE-204 / Teams
 - piątek, 09:00-11:00, 14:00-15:00, WE-204 / Teams
 - sobota, 16:00 -17:00, Teams (zaoczne)
 - niedziela, 14:00 - 15:30, Teams (zaoczne)

Program wykładu (1/2)

1. Tablice dwu- i wielowymiarowe w języku C. Tablice o zmiennym rozmiarze (VLA). Łańcuchy znaków. Plik nagłówkowy string.h.
2. Struktury w języku C, inicjalizacja zmiennej strukturalnej, odwołania do pól struktury. Pola bitowe i unie.
3. Wskaźniki, operacje na wskaźnikach. Dynamiczny przydział pamięci w języku C. Dynamiczne struktury danych.
4. Funkcje w języku C, ogólna struktura funkcji, deklaracja i definicja funkcji, przekazywanie argumentów do funkcji przez wartość i wskaźnik. Klasy zmiennych i funkcji. Programy wielomodułowe.

Program wykładu (2/2)

5. Operacje wejścia-wyjścia w języku C: znakowe, łańcuchowe, sformatowane, rekordowe. Pliki tekstowe i binarne.
6. System operacyjny. Zarządzanie procesami i dyskowymi operacjami wejścia-wyjścia. Systemy plików (FAT, NTFS, ext). Zarządzanie pamięcią operacyjną.
7. Sieci komputerowe. Topologie i media transmisyjne. Model referencyjny ISO/OSI i model protokołu TCP/IP.
8. Zaliczenie wykładu.

Literatura (1/2)

1. S. Prata: „Język C. Szkoła programowania. Wydanie VI”. Helion, Gliwice, 2016.
2. B.W. Kernighan, D.M. Ritchie: „Język ANSI C. Programowanie. Wydanie II”. Helion, Gliwice, 2010.
3. P.J. Deitel, H. Deitel: „Język C. Solidna wiedza w praktyce. Wydanie VIII”. Helion, Gliwice, 2020.
4. S.G. Kochan: „Język C. Kompendium wiedzy. Wydanie IV”. Helion, Gliwice, 2015.
5. R. Reese: „Wskaźniki w języku C. Przewodnik”. Helion, Gliwice, 2014.
6. R. Kawa, J. Lembas: „Wykłady z informatyki. Wstęp do informatyki”. PWN, Warszawa 2017.

Literatura (2/2)

7. G. Coldwin: „Zrozumieć programowanie”. PWN, Warszawa, 2015.
8. A.S. Tanenbaum, H. Bos: „Systemy operacyjne. Wydanie IV”. Helion, Gliwice, 2015.
9. W. Stallings: „Systemy operacyjne. Architektura, funkcjonowanie i projektowanie. Wydanie IX”. Helion, Gliwice, 2018.
10. A.S. Tanenbaum, D.J. Wetherall: „Sieci komputerowe. Wydanie V”. Helion, Gliwice, 2012.
11. J. Kurose, K. Ross: „Sieci komputerowe. Ujęcie całościowe. Wydanie VII”. Helion, Gliwice, 2018.

Efekty uczenia się i system ich oceniania

Podstawę do zaliczenia przedmiotu (uzyskanie punktów ECTS) stanowi stwierdzenie, że każdy z założonych **efektów uczenia się** został osiągnięty w co najmniej minimalnym akceptowalnym stopniu.

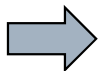
EU1	zna w stopniu podstawowym zasady stosowania tablic, struktur, funkcji, plików i wskaźników w programach w języku C
EU2	opisuje podstawowe zadania systemu operacyjnego oraz strukturę sieci komputerowych

Zaliczenie wykładu - efekty uczenia się (EU1)

- Student, który zaliczył przedmiot:

zna w stopniu podstawowym zasady stosowania tablic, struktur, funkcji, plików i wskaźników w programach w języku C

- Student, który zalicza na ocenę **dostateczny (3)**:
 - opisuje sposób deklaruwania i inicjalizacji tablic dwuwymiarowych (macierzy) w języku C oraz metody wykonywania podstawowych operacji na tych tablicach
 - opisuje sposób deklaruwania, inicjalizacji oraz przechowywania łańcuchów znaków (napisów)
 - omawia sposób deklaruwania struktur, inicjalizacji zmiennych strukturalnych oraz odwoływania się do pól struktury
 - wyjaśnia pojęcie wskaźnika, podaje jak deklaruje się wskaźniki i przypisuje im wartości



Zaliczenie wykładu - efekty uczenia się (EU1)

- Student, który zalicza na ocenę **dostateczny (3)** (c.d.):
 - opisuje funkcje do dynamicznego przydzielania i zwalniania pamięci w języku C
 - charakteryzuje elementy definicji funkcji w języku C
 - opisuje znakowe, łańcuchowe, sformatowane i blokowe operacje wejścia-wyjścia
 - charakteryzuje tryby otwarcia pliku w języku C oraz opisuje schemat przetwarzania pliku
 - podaje różnice pomiędzy plikami tekstowymi i binarnymi

Zaliczenie wykładu - efekty uczenia się (EU1)

- Student, który zalicza na ocenę **dobry (4)** (oprócz wymagań na ocenę 3):
 - charakteryzuje deklarację, inicjalizację i sposób odwoływania się o elementów tablic wielowymiarowych
 - wyjaśnia sposób deklarowania oraz przeznaczenie pól bitowych i unii
 - opisuje związek tablic ze wskaźnikami w języku C
 - wyjaśnia czym różni się deklaracja od definicji funkcji
 - podaje różnice w przekazywaniu parametrów do funkcji przez wartość i wskaźnik
 - wyjaśnia w jaki sposób w programach wielomodułowych można odwoływać się do zmiennych i funkcji zdefiniowanych w innych modułach

Zaliczenie wykładu - efekty uczenia się (EU1)

- Student, który zalicza na ocenę **bardzo dobry (5)** (oprócz wymagań na ocenę 4):
 - charakteryzuje tablice o zmiennym rozmiarze (VLA) w języku C
 - opisuje wybraną metodę przydziału pamięci dla macierzy
 - opisuje strukturę programu w pamięci komputera
 - wyjaśnia sposób przekazywania do funkcji tablic oraz struktur
 - charakteryzuje klasy zmiennych i klasy funkcji w języku C

Zaliczenie wykładu - efekty uczenia się (EU2)

- Student, który zaliczył przedmiot:

opisuje podstawowe zadania systemu operacyjnego
oraz strukturę sieci komputerowych

- Student, który zalicza na ocenę **dostateczny (3)**:
 - podaje definicję i wymienia podstawowe zadania systemu operacyjnego
 - opisuje wybraną metodę przydziału pamięci dyskowej
 - wyjaśnia podstawowe pojęcia związane z sieciami komputerowymi
 - charakteryzuje wybrane media transmisyjne i urządzenia sieciowe

Zaliczenie wykładu - efekty uczenia się (EU2)

- Student, który zalicza na ocenę **dobry (4)** (oprócz wymagań na ocenę 3):
 - podaje strukturę dysku logicznego w wybranym systemie plików (FAT, NTFS, ext)
 - wyjaśnia pojęcia stronicowania i segmentacji pamięci oraz opisuje zasadę działania pamięci wirtualnej
 - charakteryzuje podstawowe protokoły sieciowe oraz topologie sieci komputerowych

- Student, który zalicza na ocenę **bardzo dobry (5)** (oprócz wymagań na ocenę 4):
 - opisuje sposób przechowywania informacji o położeniu pliku na dysku w wybranym systemie plików (FAT, NTFS, ext)
 - opisuje modele ISO/OSI i TCP/IP stosowane w sieciach komputerowych

Zaliczenie wykładu

- Sprawdzian pisemny na terenie Uczelni w terminie ustalonym ze studentami (po ósmym tygodniu semestru)
- Na zaliczeniu oceniane będą dwa efekt uczenia się (EU1, EU2)
- Za każdy efekt uczenia się można otrzymać od 0 do 100 pkt.
- Na podstawie otrzymanych punktów wystawiana jest ocena:

Punkty	Ocena	Punkty	Ocena
91 - 100	5,0	61 - 70	3,5
81 - 90	4,5	51 - 60	3,0
71 - 80	4,0	0 - 50	2,0

- Każdy efekt uczenia się musi być zaliczony na ocenę pozytywną (min. 51 punktów)

Zaliczenie wykładu

- Prowadzący zajęcia może przyznawać dodatkowe punkty za aktywność na wykładzie
- Ocena końcowa wyznaczana jest na podstawie sumy otrzymanych punktów:

Punkty	Ocena	Punkty	Ocena
182 - 200	5,0	122 - 141	3,5
162 - 181	4,5	102 - 121	3,0
142 - 161	4,0	0 - 101	2,0

- W przypadku czasowego ograniczenia lub zawieszenia funkcjonowania Uczelni sprawdzian zaliczający wykład odbędzie się z wykorzystaniem technik zdalnego nauczania

Terminy zajęć

- Wykład nr 1 - 06.10.2020
- Wykład nr 2 - 13.10.2020
- Wykład nr 3 - 20.10.2020
- Wykład nr 4 - 27.10.2020
- Wykład nr 5 - 03.11.2020
- Wykład nr 6 - 10.11.2020
- Wykład nr 7 - 17.11.2020
- Wykład nr 8 - 24.11.2020 (1h, 10:15-11:00)

Plan wykładu nr 1

- Tablice w języku C
 - jednowymiarowe - wektory (przypomnienie)
 - dwuwymiarowe - macierze
 - wielowymiarowe
- Tablice o zmiennym rozmiarze (VLA)
- Łańcuchy znaków w języku C
 - implementacja, deklaracja, inicjalizacja
 - stała znakowa
 - wyświetlenie i wczytanie tekstu
 - plik nagłówkowy string.h

Język C - tablica elementów

- **Tablica** - ciągły obszar pamięci, w którym umieszczone są elementy tego samego typu

wektor

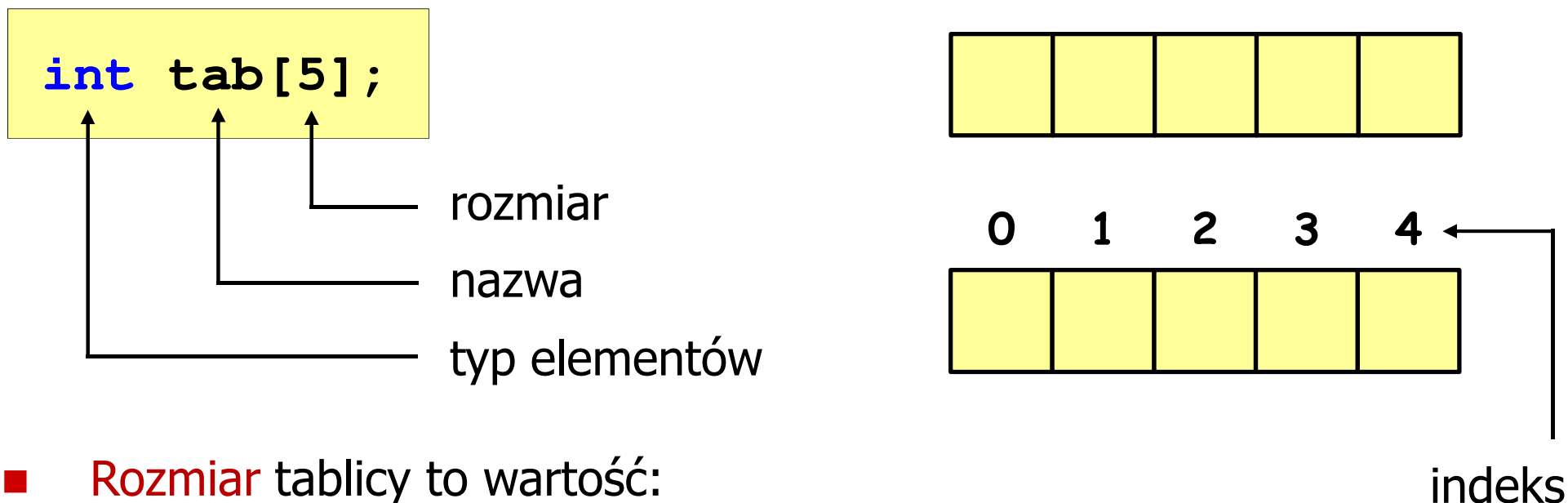
5	3	-2	1	-4
---	---	----	---	----

macierz

a	c	d	m
p	d	q	l
a	t	x	v

1.2	2.5	2.0	10.0
-0.1	4.3	6.2	-5.1
0.0	12.2	4.1	-2.2

Język C - deklaracja tablica jednowymiarowej



- **Rozmiar** tablicy to wartość:
 - całkowita, dodatnia
 - znana na etapie kompilacji programu
(stała liczbowa: `5`, `#define N 5`, `const int n = 5;`)

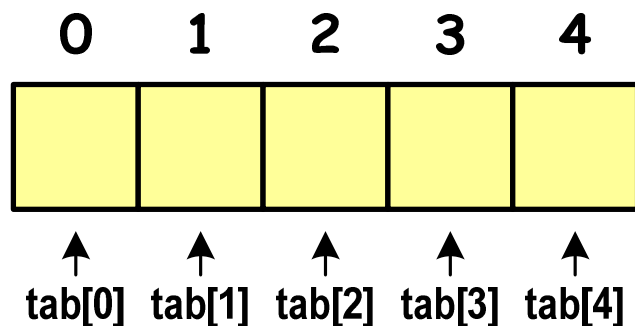
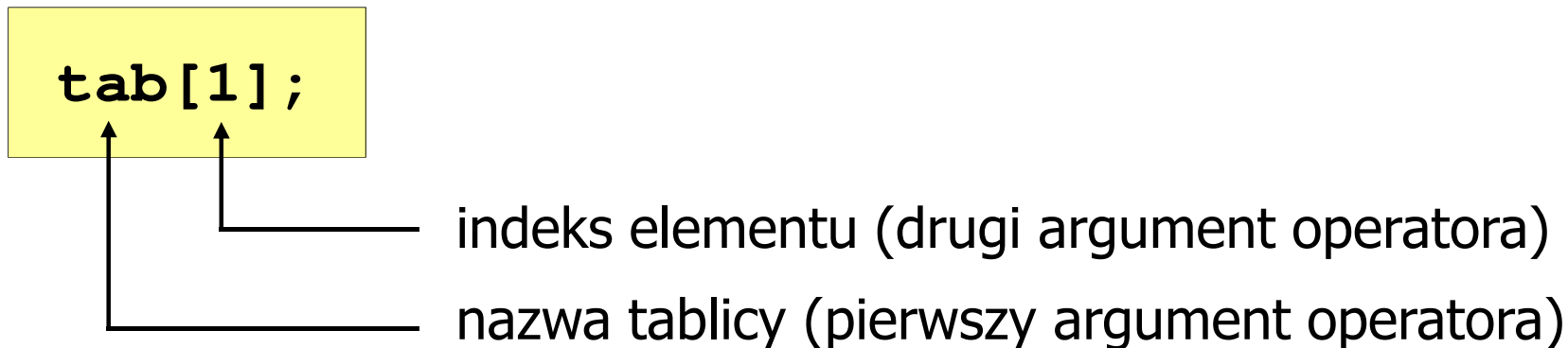
```
int tab[5];
```

```
int tab[N];
```

```
int tab[n];
```

Język C - odwołania do elementów tablicy

[] - dwuargumentowy operator indeksowania



- Indeks:
 - stała liczbowa, np. `0`, `1`, `10`
 - nazwa zmiennej, np. `i`, `idx`
 - wyrażenie, np. `i*j+5`

Język C - inicjalizacja tablicy jednowymiarowej

```
int tab[5] = {1, 2, 3, 4, 5};
```

0	1	2	3	4
1	2	3	4	5

```
int tab[5] = {1, 2, 3};
```

0	1	2	3	4
1	2	3	0	0

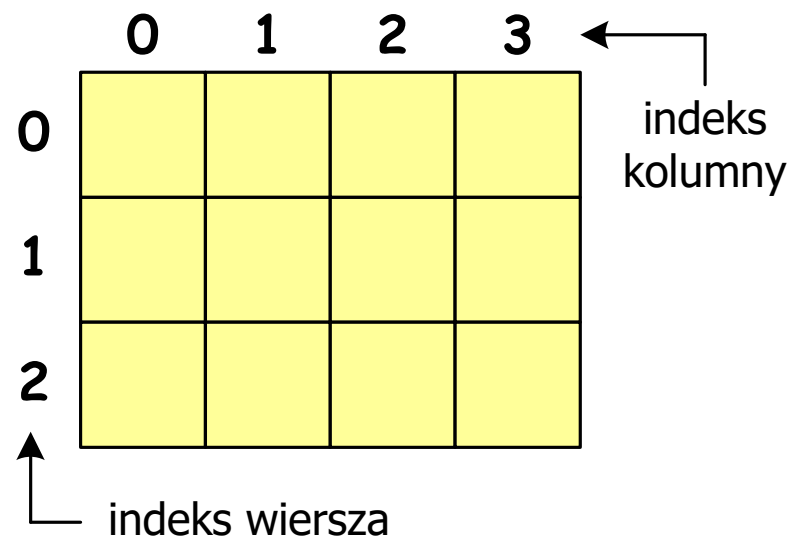
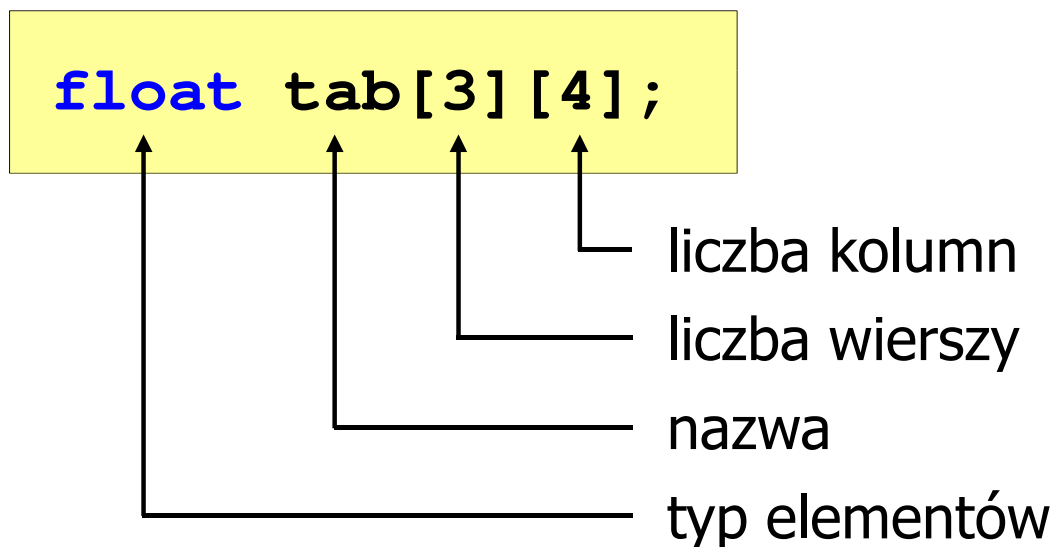
```
int tab[5] = {1, 2, 3, 4, 5, 6};
```

- błąd kompilacji

```
int tab[] = {1, 2, 3, 4, 5};
```

0	1	2	3	4
1	2	3	4	5

Język C - deklaracja tablica dwuwymiarowej

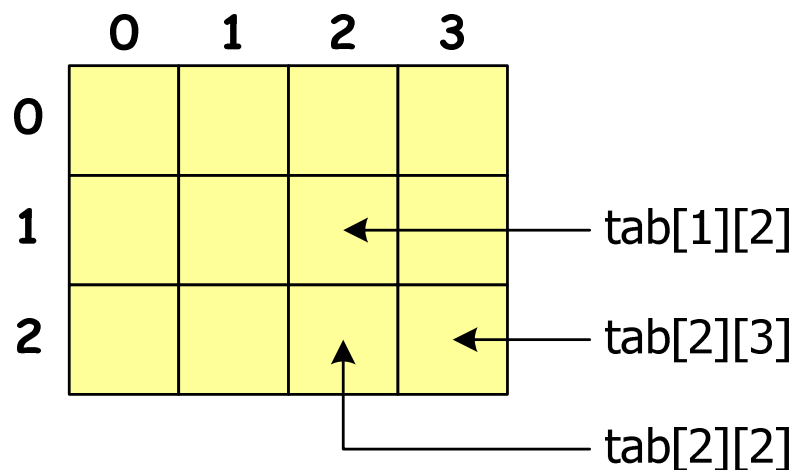
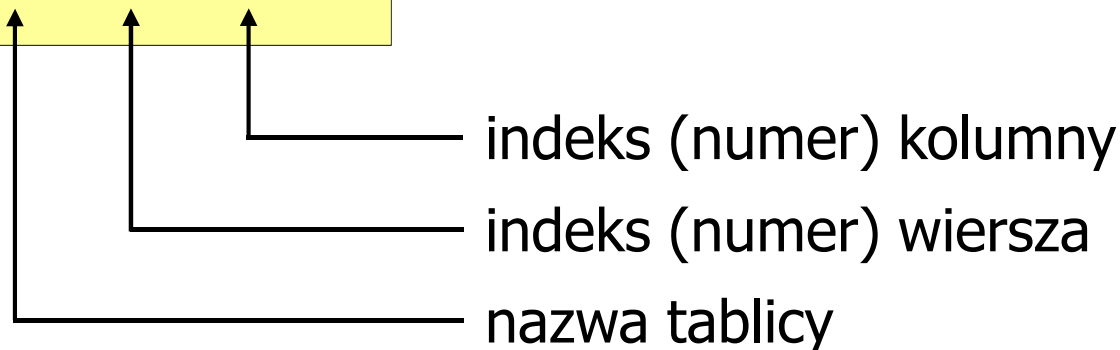


- **Rozmiar** tablicy (liczba wierszy, liczba kolumn) to wartość:
 - całkowita, dodatnia
 - znana na etapie kompilacji programu
(stała liczbowa: **5**, `#define N 5`, `const int n = 5;`)

Język C - odwołania do elementów macierzy

```
tab[1][2];
```

[] - dwuargumentowy operator indeksowania



- Indeks:
 - stała liczbowa, np. 0, 1, 10
 - nazwa zmiennej, np. i, idx
 - wyrażenie, np. $i*j+5$
- Brak sprawdzania poprawności indeksów!

Język C - inicjalizacja elementów macierzy

```
int T[2][3] = {{1, 2, 3}, {4, 5, 6}};
```

	0	1	2
0	1	2	3
1	4	5	6

```
int T[2][3] = {1, 2, 3, 4, 5, 6};
```

	0	1	2
0	1	2	3
1	4	0	0

```
int T[2][3] = {1, 2, 3, 4};
```

	0	1	2
0	1	0	0
1	4	5	0

```
int T[2][3] = {{1}, {4, 5}};
```


Język C - inicjalizacja elementów macierzy

```
int T[2][3] = {0};
```

wyzerowanie elementów macierzy

	0	1	2
0	0	0	0
1	0	0	0

```
int T[][3] = {{1, 2, 3}, {4, 5, 6}};
```

pominięcie liczby wierszy

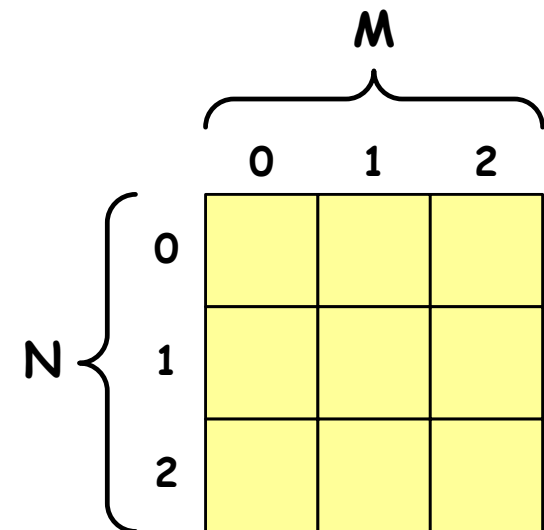
	0	1	2
0	1	2	3
1	4	5	6

Język C - operacje na macierzy

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <time.h>

#define N 3      /* liczba wierszy */
#define M 3      /* liczba kolumn */

int main(void)
{
    int  tab[N][M];
    int  i, j;
```



Język C - operacje na macierzy

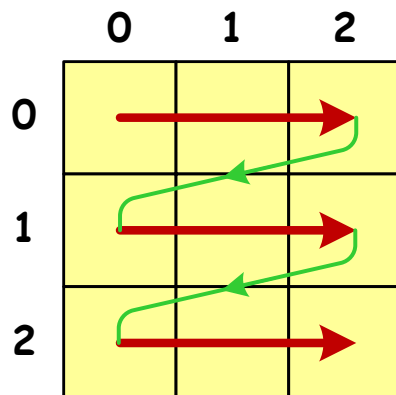
```
/* generowanie pseudolosowe elementow macierzy */
```

```
  srand((unsigned int) time(NULL));
```

```
  for (i=0; i<N; i++)
```

```
    for (j=0; j<M; j++)
```

```
      tab[i][j] = rand() % 10;
```



kolejność zapisywania
wartości elementów
macierzy

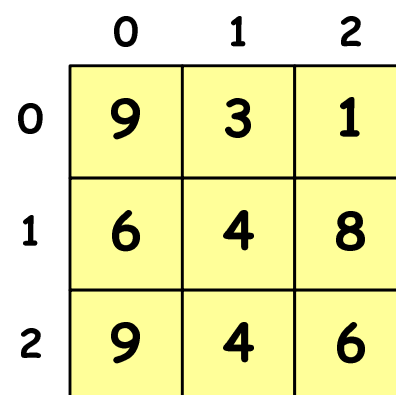
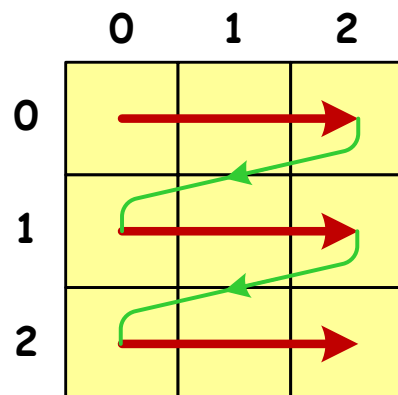
		M		
		0	1	2
N	0	9	3	1
	1	6	4	8
	2	9	4	6

Język C - operacje na macierzy

```
/* wyświetlenie elementów macierzy */
```

```
for (i=0; i<N; i++)  
{  
    for (j=0; j<M; j++)  
        printf("%3d", tab[i][j]);  
    printf("\n");  
}
```

9	3	1
6	4	8
9	4	6

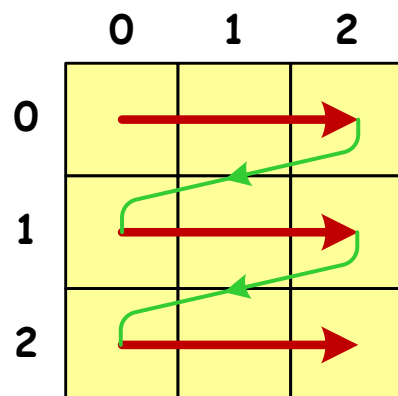


Język C - operacje na macierzy

```
/* poszukiwanie elementu o wartosci minimalnej */
```

```
int min = tab[0][0];  
for (i=0; i<N; i++)  
    for (j=0; j<M; j++)  
        if (tab[i][j] < min)  
            min = tab[i][j];  
printf("Wartosc min: %d\n",min);
```

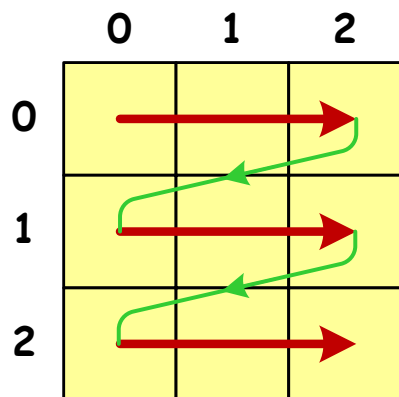
Wartosc min: 1



	0	1	2
0	9	3	1
1	6	4	8
2	9	4	6

Język C - operacje na macierzy

```
/* suma i srednia arytmetyczna elementow */  
  
int suma = 0;  
for (i=0; i<N; i++)  
    for (j=0; j<M; j++)  
        suma = suma + tab[i][j];  
float srednia = (float) suma / (N*M);  
printf("Suma:      %d\n", suma);  
printf("Srednia:  %f\n\n", srednia);
```



	0	1	2
0	9	3	1
1	6	4	8
2	9	4	6

Suma: 50
Srednia: 5.555555

Język C - operacje na macierzy

```
/* sumy elementow w poszczegolnych wierszach */  
  
for (i=0; i<N; i++)  
{  
    suma = 0;  
    for (j=0; j<M; j++)  
        suma = suma + tab[i][j];  
    printf("Suma wiersza %d = %d\n", i, suma);  
}
```

	0	1	2
0			
1			
2			

	0	1	2
0	9	3	1
1	6	4	8
2	9	4	6

Suma wiersza 0 = 13
Suma wiersza 1 = 18
Suma wiersza 2 = 19

Język C - operacje na macierzy

```
/* sumy elementow w poszczegolnych kolumnach */  
  
for (j=0; j<M; j++)  
{  
    suma = 0;  
    for (i=0; i<N; i++)  
        suma = suma + tab[i][j];  
    printf("Suma kolumny %d = %d\n", j, suma);  
}
```

	0	1	2
0			
1			
2			

	0	1	2
0	9	3	1
1	6	4	8
2	9	4	6

Suma kolumny 0 = 24
Suma kolumny 1 = 11
Suma kolumny 2 = 15

Język C - operacje na macierzy

```
/* sumy elementow nad, na i ponizej przekatnej */  
  
suma = suma1 = suma2 = 0;  
for (i=0; i<N; i++)  
    for (j=0; j<M; j++)  
    {  
        if (i < j) suma1+=tab[i][j]; /* nad */  
        if (i > j) suma2+=tab[i][j]; /* pod */  
        if (i == j) suma+=tab[i][j]; /* na */  
    }
```

```
printf("Suma nad: %d\n", suma1);  
printf("Suma na: %d\n", suma);  
printf("Suma pod: %d\n", suma2);
```

```
Suma nad: 12  
Suma na: 19  
Suma pod: 19
```

Język C - operacje na macierzy

		j		
		0	1	2
i	0	0,0	0,1	0,2
	1	1,0	1,1	1,2
	2	2,0	2,1	2,2

$i < j$

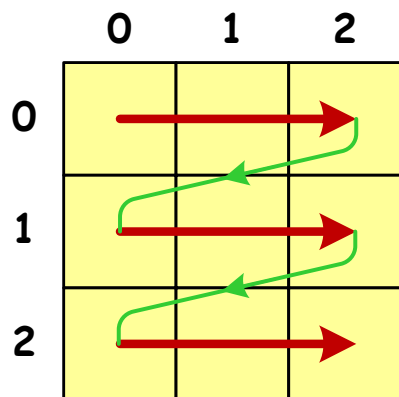
		j		
		0	1	2
i	0	0,0	0,1	0,2
	1	1,0	1,1	1,2
	2	2,0	2,1	2,2

$i = j$

		j		
		0	1	2
i	0	0,0	0,1	0,2
	1	1,0	1,1	1,2
	2	2,0	2,1	2,2

$i > j$

	0	1	2
0			
1			
2			



	0	1	2
0	9	3	1
1	6	4	8
2	9	4	6

Suma nad: 12
 Suma na: 19
 Suma pod: 19

Język C - tablice wielowymiarowe

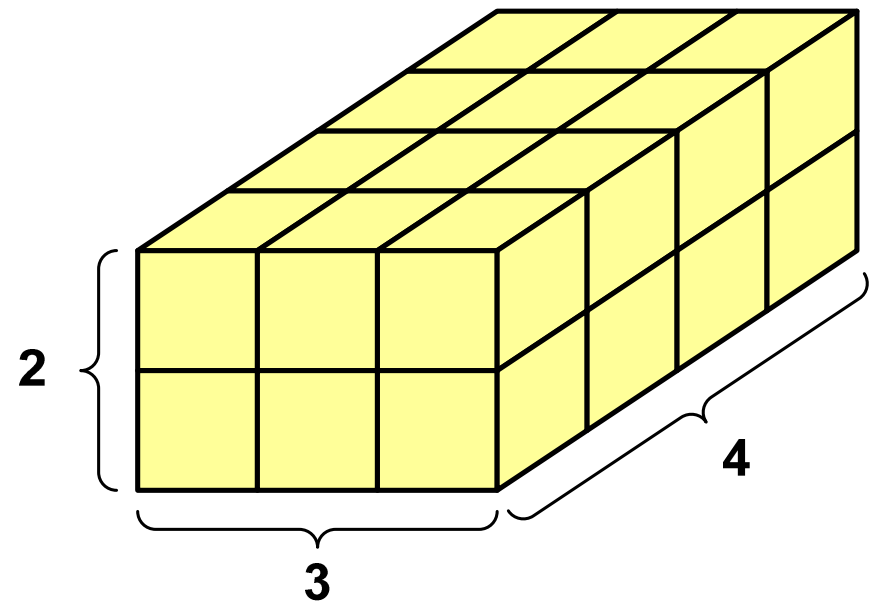
- Deklaracja tablicy wielowymiarowej

typ nazwa [wymiar_1] [wymiar_2]... [wymiar_N]

- Deklaracja tablicy trójwymiarowej

```
int tab[4][2][3];
```

- Inicjalizacja i odwoływanie się do elementów są analogiczne jak w przypadku macierzy



Język C - tablice wielowymiarowe

```
#include <stdio.h>
```

```
#define X 3
```

```
#define Y 2
```

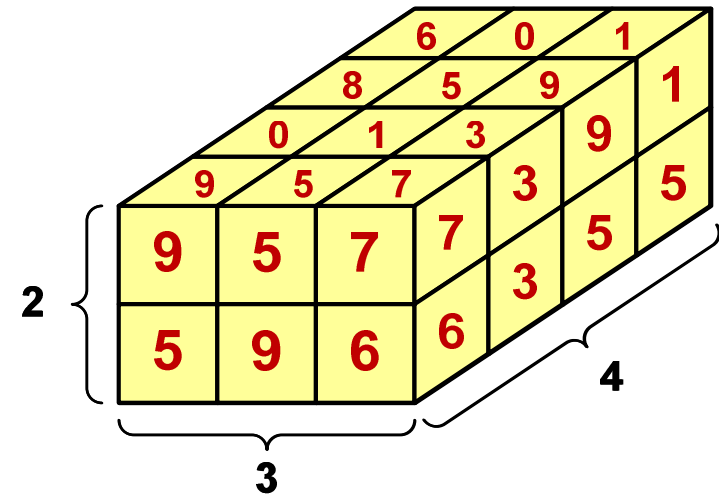
```
#define Z 4
```

```
int main(void)
```

```
{
```

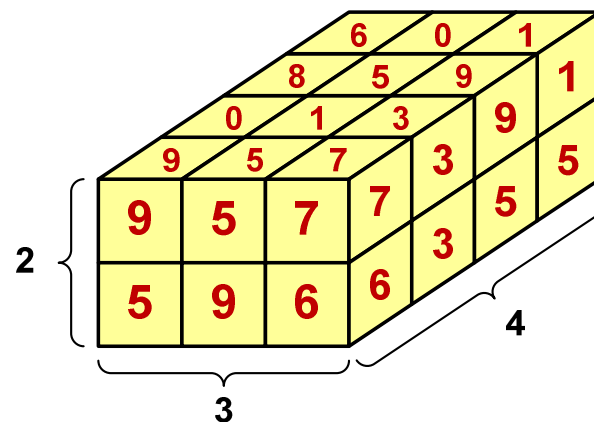
```
    int x, y, z;
```

```
    int tab[Z][Y][X] = {{{9, 5, 7}, {5, 9, 6}},  
                        {{0, 1, 3}, {7, 4, 3}},  
                        {{8, 5, 9}, {1, 3, 5}},  
                        {{6, 0, 1}, {8, 2, 5}}};
```



Język C - tablice wielowymiarowe

```
for (z=0; z<Z; z++)  
{  
    for (y=0; y<Y; y++)  
    {  
        for (x=0; x<X; x++)  
            printf("%3d", tab[z][y][x]);  
        printf("\n");  
    }  
    printf("\n");  
}  
  
return 0;  
}
```



9	5	7
5	9	6
0	1	3
7	4	3
8	5	9
1	3	5
6	0	1
8	2	5

Język C - tablice o zmiennym rozmiarze (VLA)

- **VLA** (ang. variable length array) - tablice, których rozmiar określany jest na etapie wykonywania programu (np. jako rozmiar może wystąpić nazwa zmiennej)

```
int n;  
n = 10;  
int T[n];
```

```
int n;  
scanf("%d", &n);  
int T[n];
```

- Rozmiar tablicy, a standardy języka C:
 - do standardu C99 rozmiar tablicy musiał być stałym wyrażeniem całkowitym (stała liczbowa: 5, #define N 5, const int n = 5;)
 - w standardzie C99 wprowadzono tablice o zmiennym rozmiarze
 - w standardzie C11 tablice o zmiennym rozmiarze określone są jako opcjonalne dla implementacji

Język C - tablice VLA (VC++ 2008)

```
#include <stdio.h>
#include <math.h>

int main(void)
{
    int n, i;

    printf("Rozmiar wektora: ");
    scanf("%d", &n);

    float T[n];

    for (i=0; i<n; i++)
        T[i] = sqrt((float)i);

    for (i=0; i<n; i++)
        printf("T[%d] = %f\n", i, T[i]);

    return 0;
}
```

Język C - tablice VLA (VC++ 2008)

```
#include <stdio.h>
#include <math.h>
```

```
int main(void)
{
```

```
    int n, i;
```

```
    printf("Rozmiar wektora: ");
    scanf("%d", &n);
```

```
    float T[n];
```

```
    for (i=0; i<n; i++)
        T[i] = sqrt((float)i);
```

```
    for (i=0; i<n; i++)
        printf("T[%d] = %f\n", i, T[i]);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

error C2057: expected constant expression
error C2466: cannot allocate an array of constant size 0
error C2133: 'T' : unknown size

Język C - tablice VLA (Dev-C++, Code::Blocks)

```
#include <stdio.h>
#include <math.h>

int main(void)
{
    int n, i;

    printf("Rozmiar wektora: ");
    scanf("%d", &n);

    float T[n];

    for (i=0; i<n; i++)
        T[i] = sqrt((float)i);

    for (i=0; i<n; i++)
        printf("T[%d] = %f\n", i, T[i]);

    return 0;
}
```

```
Rozmiar wektora: 8
T[0] = 0.000000
T[1] = 1.000000
T[2] = 1.414214
T[3] = 1.732051
T[4] = 2.000000
T[5] = 2.236068
T[6] = 2.449490
T[7] = 2.645751
```

Język C - tablice VLA

- Tablica VLA może być także tablicą dwu- lub wielowymiarową

```
int n = 5, m = 6;  
int T1[n][m], T2[n][m][n];
```

- Nie można modyfikować rozmiaru tablic VLA po deklaracji
- Tablice VLA nie mogą być inicjalizowane podczas deklaracji
 - błędy i ostrzeżenia w `Code::Blocks`

```
error: variable-sized object may not be initialized  
warning: excess elements in array initializer  
warning: (near initialization for 'T')
```

- w `Dev-C++` inicjalizacja jest dopuszczalna!

Język C - modularność programu

- Program komputerowy powinien być podzielony na osobne **jednostki**, z których każda wykonuje jedno zadanie
- Moduły (jednostki) to najczęściej **funkcje** języka C (ale mogą to być też oddzielne pętle)
- Zalety budowy modularnej programu:
 - większa czytelność kodu programu
 - prostsza modyfikacja programu

Język C - modularność programu

■ Przykład

```
int T[10], i, s = 0;

srand(time(NULL));

for(i=0; i<10; i++)
{
    T[i] = rand()%100;
    printf("%4d", T[i]);
    s = s + T[i];
}
```

```
int T[10], i, s = 0;

srand(time(NULL));

for(i=0; i<10; i++)
    T[i] = rand()%100;

for(i=0; i<10; i++)
    printf("%4d", T[i]);

for(i=0; i<10; i++)
    s = s + T[i];
```

■ Zamiast jednej pętli **for** stosowane są trzy pętle

Język C - łańcuchy znaków

- **łańcuch znaków** (ciąg znaków, napis, literał łańcuchowy, stała łańcuchowa, C-string) - ciąg złożony z zera lub większej liczby znaków zawartych między znakami cudzysłowu

"Pies"

- Implementacja - tablica, której elementami są pojedyncze znaki (typ **char**)

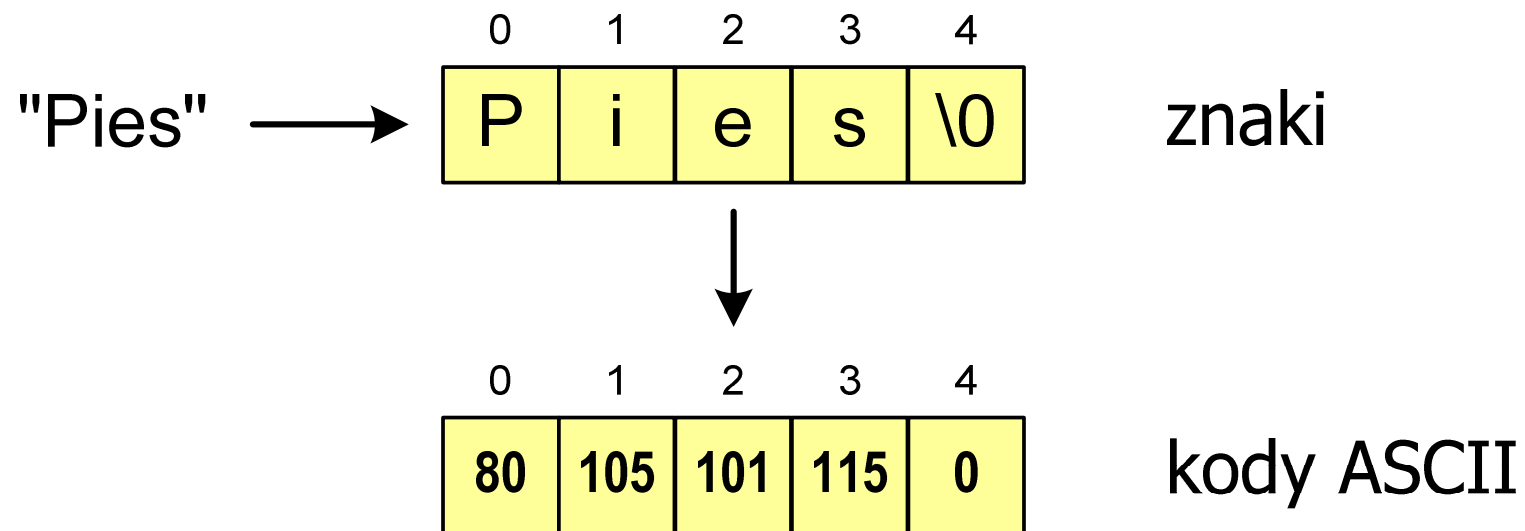
"Pies" →

0	1	2	3	4
P	i	e	s	\0

- Ostatni znak (**\0**, liczba **zero**, znak zerowy) oznacza koniec napisu

Język C - łańcuchy znaków

- W rzeczywistości w tablicy zamiast znaków przechowywane są odpowiadające im kody ASCII (czyli liczby)



Język C - deklaracja łańcucha znaków

- Deklaracja zmiennej przechowującej łańcuch znaków

```
char nazwa_zmiennej[rozmiar];
```

Przykład:

```
char txt[10];
```

- Tablica `txt` może przechowywać napisy o maksymalnej długości do 9 znaków

Język C - inicjalizacja łańcucha znaków

- Inicjalizacja łańcucha znaków

```
char txt1[10] = "Pies";  
char txt2[10] = {'P', 'i', 'e', 's'};  
char txt3[10] = {80, 105, 101, 115};
```

- Pozostałe elementy tablicy otrzymują wartość zero

P	i	e	s	\0	\0	\0	\0	\0	\0
---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

```
char txt4[] = "Pies";  
char *txt5 = "Pies";
```


Język C - inicjalizacja łańcucha znaków

- Inicjalizacja możliwa jest tylko przy deklaracji

```
char txt[10];  
txt = "Pies";    /* BŁĄD!!! */
```

- Przypisanie zmiennej `txt` wartości `"Pies"` wymaga zastosowania funkcji `strcpy()` z pliku nagłówkowego `string.h`

```
char txt[10];  
strcpy(txt, "Pies");
```

Język C - stała znakowa

- **Stałą znakową** tworzy jeden znak ujęty w apostrofy

```
char zn = 'x';
```

- W rzeczywistości stała znakowa jest to liczba całkowita, której wartość odpowiada wartości kodu ASCII reprezentowanego znaku
- Zamiast powyższego kodu można napisać:

```
char zn = 120;
```

- Uwaga:
 - **'x'** - stała znakowa (jeden znak)
 - **"x"** - łańcuch znaków (dwa znaki: x oraz \0)

Język C - stała znakowa

- Niektóre znaki mogą być reprezentowane w stałych znakowych przez sekwencje specjalne, które wyglądają jak dwa znaki, ale reprezentują tylko jeden znak

' \n ' - nowy wiersz	' \\ ' - \ (ang. backslash)
' \t ' - tabulator poziomy	' \' ' - apostrof
' \v ' - tabulator pionowy	' \" ' - cudzysłów
' \a ' - alarm	' \? ' - znak zapytania

Język C - wyświetlenie tekstu

- Wyświetlenie tekstu funkcją `printf()` wymaga specyfikatora `%s`

```
char napis[15] = "Jan Kowalski";  
printf("Osoba: [%s]\n", napis);
```

```
Osoba: [Jan Kowalski]
```

- W specyfikatorze `%s`: szerokość określa szerokość pola, zaś precyzja - liczbę pierwszych znaków z łańcucha

```
char napis[15] = "Jan Kowalski";  
printf("[%10.6s]\n", napis);
```

```
[   Jan Ko]
```

Język C - wyświetlenie tekstu

- Do wyświetlenia tekstu można zastosować funkcję `puts()`

```
puts()
```

```
int puts(const char *s);
```

- Funkcja `puts()` wypisuje na `stdout` (ekran) zawartość łańcucha znakowego (ciąg znaków zakończony znakiem `'\0'`), zastępując znak `'\0'` znakiem `'\n'`

```
char napis[15] = "Jan Kowalski";  
puts(napis);
```

```
Jan Kowalski
```

Język C - wyświetlenie tekstu

- Wyświetlenie znaku funkcją `printf()` wymaga specyfikatora `%c`

```
char zn = 'x';  
printf("Znak to: [%c]\n", zn);
```

```
Znak to: [x]
```

Język C - wyświetlenie tekstu

- Łańcuch znaków jest zwykłą tablicą - można więc odwoływać się do jej pojedynczych elementów

```
char txt[15] = "Ola ma laptopa";  
printf("Znaki: ");  
for (int i=0; i<15; i++) printf("%c ",txt[i]);
```

```
Znaki: O l a   m a   l a p t o p a
```

```
printf("Kody: ");  
for (int i=0; i<15; i++) printf("%d ",txt[i]);
```

```
Kody:  79 108 97 32 109 97 32 108 97 112 116 111 112 97 0
```

Język C - wczytanie tekstu

- Do wczytania tekstu funkcją `scanf()` stosowany jest specyfikator `%s`

```
char napis[15];  
scanf("%s", napis);
```

brak znaku `&`

- W specyfikatorze formatu `%s` można podać szerokość

```
char napis[15];  
scanf("%10s", napis);
```

- W powyższym przykładzie `scanf()` zakończy wczytywanie tekstu po pierwszym białym znaku (spacja, tabulacja, enter) lub w momencie pobrania 10 znaków

Język C - wczytanie tekstu

- W przypadku wprowadzenia tekstu "To jest napis", funkcja `scanf()` zapamięta tylko wyraz "To"
- Zapamiętanie całego wiersza tekstu (do naciśnięcia klawisza `Enter`) wymaga użycia funkcji `gets()`

`gets()`

`char *gets(char *s);`

- Funkcja `gets()` wprowadza wiersz (ciąg znaków zakończony `'\n'`) ze strumienia `stdin` (klawiatura) i umieszcza w obszarze pamięci wskazywanym przez wskaźnik `s` zastępując `'\n'` znakiem `'\0'`

```
char napis[15];  
gets(napis);
```

Język C - plik nagłówkowy string.h

`strcpy()`

```
char *strcpy(char *s1, const char *s2);
```

- Kopiuje łańcuch `s2` do łańcucha `s1`

`strlen()`

```
size_t strlen(const char *s);
```

- Zwraca długość łańcucha znaków, nie uwzględnia znaku `'\0'`

`strcat()`

```
char *strcat(char *s1, const char *s2);
```

- Dołącza do łańcucha `s1` łańcuch `s2`

Język C - plik nagłówkowy string.h

`strcmp()`

```
int strcmp(const char *s1, const char *s2);
```

- Porównuje łańcuchy `s1` i `s2` z rozróżnianiem wielkości liter

`strncmp()`

```
int strncmp(const char *s1, const char *s2);
```

- Porównuje łańcuchy `s1` i `s2` bez rozróżniania wielkości liter

`strchr()`

```
char *strchr(const char *s, int c);
```

- Szuka w łańcuchu `s` znaku `c`

Język C - plik nagłówkowy string.h

`strlwr()`

`char *strlwr(char *s);`

- Zamienia w łańcuchu **s** wielkie litery na małe

`strupr()`

`char *strupr(char *s);`

- Zamienia w łańcuchu **s** małe litery na wielkie

`strrev()`

`char *strrev(char *s);`

- Odwraca kolejność znaków w łańcuchu **s**

Język C - plik nagłówkowy string.h (przykład)

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>

int main(void)
{
    char napis1[] = "Tekst w buforze", napis2[20];

    printf("napis1: %s \n", napis1);
    int dlugosc = strlen(napis1);
    printf("liczba znakow w napis1: %d \n", dlugosc);
    strcpy(napis2, napis1);
    printf("napis2: %s \n", napis2);
    strrev(napis2);
    printf("napis2 (odwr): %s \n", napis2);

    return 0;
}
```

Język C - plik nagłówkowy string.h (przykład)

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>
```

```
int main(void)
{
```

```
    char napis1[] = "T
```

```
    printf("napis1: %s \n", napis1);
```

```
    int dlugosc = strlen(napis1);
```

```
    printf("liczba znakow w napis1: %d \n", dlugosc);
```

```
    strcpy(napis2, napis1);
```

```
    printf("napis2: %s \n", napis2);
```

```
    strrev(napis2);
```

```
    printf("napis2 (odwr): %s \n", napis2);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

```
napis1: Tekst w buforze
liczba znakow w napis1: 15
napis2: Tekst w buforze
napis2 (odwr): ezrofub w tskeT
```


Język C - macierz elementów typu char

- Użycie **jednego indeksu** (numeru wiersza) powoduje potraktowanie całego wiersza jako łańcuch znaków (napisu)

```
char txt[3][15] = {"Programowanie",  
                  "nie jest", "trudne"};  
printf("%s ", txt[1]);  
printf("%s ", txt[2]);  
printf("%s ", txt[0]);
```

```
nie jest trudne Programowanie
```

Koniec wykładu nr 1

Dziękuję za uwagę!