

# Informatyka 2 (ES1E3017)

Politechnika Białostocka - Wydział Elektryczny  
Elektrotechnika, semestr III, studia stacjonarne I stopnia  
Rok akademicki 2021/2022

## Wykład nr 4 (29.11.2021)

dr inż. Jarosław Forenc

## Plan wykładu nr 4

- Pamięć a zmienne w programie
  - zmienne: automatyczne (auto), rejestrowe (register), zewnętrzne (extern), statyczne (static)
  - struktura procesu w pamięci komputera, ramka stosu
- Programy wielomodułowe
- Operacje wejścia-wyjścia w języku C
  - typy standardowych operacji wejścia wyjścia
  - strumienie, standardowe strumienie: stdin, stdout, stderr
- Operacje na plikach
  - otwarcie i zamknięcie pliku

## Pamięć a zmienne w programie

- Ze względu na czas życia wyróżnia się w programie:
  - **obiekty statyczne** - istnieją od chwili rozpoczęcia działania programu aż do jego zakończenia
  - **obiekty dynamiczne** - tworzone i usuwane z pamięci w trakcie wykonania programu
    - automatycznie (bez udziału programisty)
    - kontrolowane przez programistę
- O typie obiektu (**statyczny** lub **dynamiczny**) decyduje klasa pamięci obiektu (ang. storage class)
  - **auto** - zmienne automatyczne
  - **register** - zmienne umieszczane w rejestrach procesora
  - **extern** - zmienne zewnętrzne
  - **static** - zmienne statyczne

## Zmienne automatyczne - auto

- Miejsce deklaracji: najczęściej początek bloku funkcyjnego ograniczonego nawiasami klamrowymi { i }
- Pamięć przydzielana automatycznie przy wejściu do bloku i zwalniana po wyjściu z niego
- Zakres widzialności: ograniczony do bloku, w którym zmienne zostały zadeklarowane (**zmienne lokalne**)
- Dostęp do zmiennych z innych bloków możliwy przez wskaźnik
- Jeśli zmienne są inicjalizowane, to odbywa się ona przy każdym wejściu do bloku, w którym zostały zadeklarowane
- Nie ma potrzeby jawnego używania **auto**, gdyż domyślnie zmienne wewnątrz bloków funkcyjnych są lokalne

```
auto int x;
```

## Zmienne rejestrowe - register

- Zazwyczaj o miejscu umieszczenia zmiennej automatycznej decyduje kompilator:
  - pamięć operacyjna - wolniejszy dostęp
  - rejestry procesora - szybszy dostęp
- Programista może zasugerować kompilatorowi umieszczenie określonej zmiennej automatycznej w rejestrach procesora
- Najczęściej dotyczy to zmiennych:
  - często używanych
  - takich, dla których czas dostępu jest bardzo ważny

```
register int x;
```

## Zmienne zewnętrzne - extern

- Miejsce deklaracji: poza blokami funkcyjnymi, najczęściej na początku pliku z kodem źródłowym
- Pamięć na zmienne jest przydzielana, gdy program rozpoczyna pracę i zwalniana, gdy program kończy się
- Zakres widzialności: globalny - od miejsca deklaracji do końca pliku z kodem źródłowym (**zmienne globalne**)
- Jeśli inna zmienna lokalna, ma taką samą nazwę jak globalna, to lokalna przesłania widoczność zmiennej globalnej
- W większości implementacji języka C zmienne **extern** są automatycznie inicjalizowane zerem
- Etykieta **extern** może być pominięta (chyba, że program składa się z kilku plików z kodem źródłowym)
- Zalecane jest ograniczenie stosowania zmiennych globalnych

## Zmienne statyczne - static

- Miejsce deklaracji: w bloku funkcyjnym jako automatyczne lub poza blokami funkcyjnymi, jako globalne
- Istnieją przez cały czas wykonywania programu, nawet po zakończeniu bloku funkcyjnego, w którym zostały zadeklarowane
- Zakres widzialności: zależy od sposobu deklaracji (automatyczne lub globalne)
- Zmienne **static** są automatycznie inicjalizowane zerem
- Mogą być inicjalizowane podczas deklaracji (tylko stałą wartością), inicjalizacja jest wykonywana tylko raz, podczas kompilacji programu

```
static int x = 10;
```

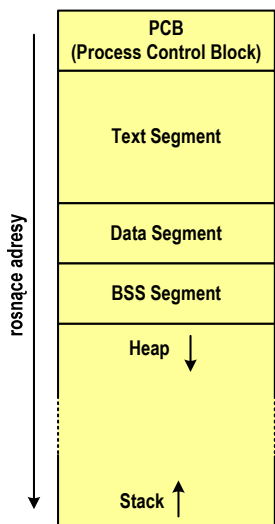
## Klasy pamięci zmiennych

```
int a; /* extern int a; - zmienna globalna */
void foo();

int main(void)
{
    int b; /* auto int b; - zmienna lokalna */
    register float a; /* zmienna automatyczna, rejestrowa */
    foo(); foo(); foo();
    return 0;
}

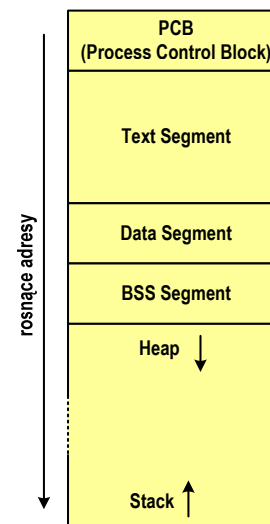
void foo()
{
    static int c = 1; /* zmienna statyczna */
    {
        double a; /* zmienna lokalna */
    }
    c++;
}
```

## Struktura procesu w pamięci komputera



- **PCB** - blok kontrolny procesu
  - obszar pamięci operacyjnej zarezerwowany przez system operacyjny do zarządzania procesem
- **Text Segment**
  - kod programu czyli instrukcje w postaci binarnej
- **Data Segment**
  - zmienne globalne i statyczne zainicjalizowane niezerowymi wartościami
- **BSS Segment** (Block Started by Symbol)
  - zmienne globalne i statyczne domyślnie zainicjalizowane zerowymi wartościami

## Struktura procesu w pamięci komputera



- **Heap** - sterta
  - obszar zmiennych dynamicznych
  - pamięć w obszarze sterty przydzielana jest funkcjami `calloc()` i `malloc()`
- **Stack** - stos
  - zmienne lokalne (automatyczne)
  - parametry funkcji i adresy powrotu z funkcji (stack frame)

## Zmienne w pamięci komputera

```

int a; /* BSS Segment */
void foo();

int main(void)
{
    int b; /* Stack */
    float *a; /* Stack */
    a = (float *) malloc(400); /* Heap - 400 bajtów */
    return 0;
}

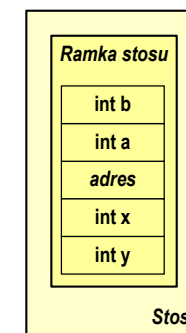
void foo()
{
    static int c = 1; /* Data Segment */
    {
        double a; /* Stack */
    }
    c++;
}
    
```

## Ramka stosu (stack frame)

- Każde wywołanie funkcji powoduje odłożenie na stosie tzw. **ramki stosu**

```

void fun(int x, int y)
{
    int a, b;
}
    
```



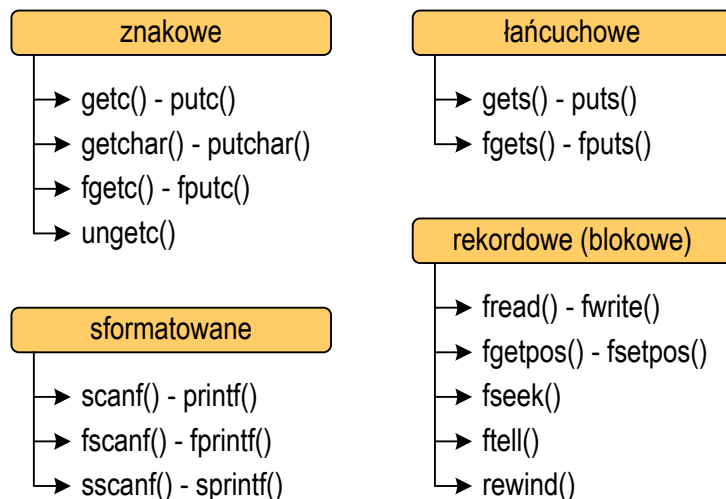
## Programy wielomodułowe

(Przykład w Visual C++ 2008)

## Operacje wejścia-wyjścia w języku C

- Operacje wejścia-wyjścia nie są elementami języka C
- Zostały zrealizowane jako funkcje zewnętrzne, znajdujące się w bibliotekach dostarczanych wraz z kompilatorem
- **Standardowe** wejście-wyjście (strumieniowe)
  - plik nagłówkowy `stdio.h`
  - duża liczba funkcji, proste w użyciu
  - ukrywa przed programistą szczegóły wykonywanych operacji
- **Systemowe** wejście-wyjście (deskryptorowe, niskopoziomowe)
  - plik nagłówkowy `io.h`
  - mniejsza liczba funkcji
  - programista sam obsługuje szczegóły wykonywanych operacji
  - funkcje bardziej zbliżone do systemu operacyjnego - działają szybciej

## Typy standardowych operacji wejścia-wyjścia



## Strumienie

- Standardowe operacje wejścia-wyjścia opierają się na **strumieniach** (ang. `stream`)
- Strumień jest pojęciem abstrakcyjnym - jego nazwa bierze się z analogii między przepływem danych, a np. wody
- W strumieniu dane płyną od źródła do odbiorcy
- Użytkownik określa źródło i odbiorcę, typ danych oraz sposób ich przesyłania
- Strumień może być skojarzony ze zbiorem danych znajdujących się na dysku (plik) lub zbiorem danych pochodzących z urządzenia znakowego (klawiatura)
- Niezależnie od fizycznego medium, z którym strumień jest skojarzony, wszystkie strumienie mają podobne właściwości

## Strumienie

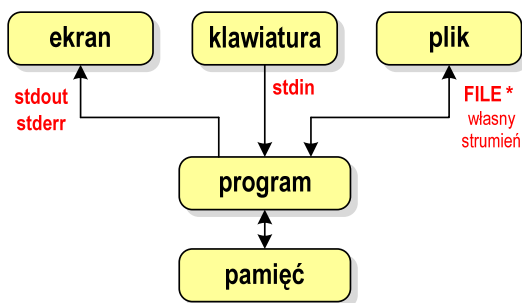
- Strumienie reprezentowane są przez zmienne będące wskaźnikami na struktury typu **FILE** (definicja w pliku **stdio.h**)

```
struct _iobuf {  
    char *_ptr;  
    int  _cnt;  
    char *_base;  
    int  _flag;  
    int  _file;  
    int  _charbuf;  
    int  _bufsiz;  
    char *_tmpfname;  
};  
typedef struct _iobuf FILE;
```

- Podczas pisania programów nie ma potrzeby bezpośredniego odwoływania się do pól tej struktury

## Strumienie

- Współpraca programu z „otoczeniem”



- Standardowe funkcje wejścia-wyjścia mogą:
  - domyślnie korzystać z określonego strumienia (**stdin**, **stdout**, **stderr**)
  - wymagać podania strumienia (własnego, **stdin**, **stdout**, **stderr**)

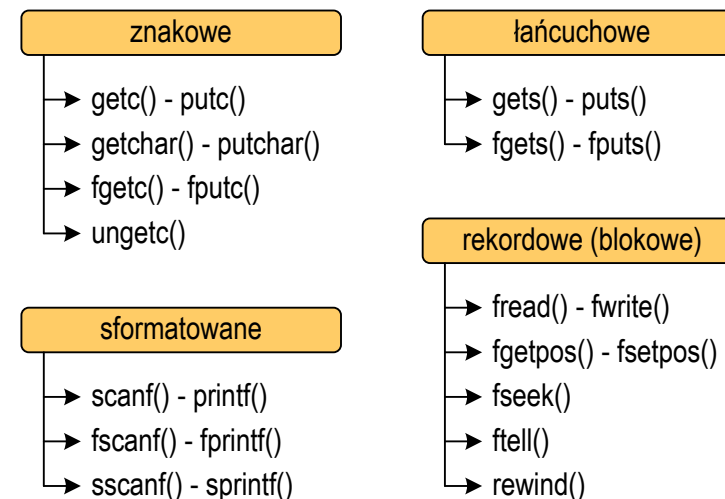
## Strumienie

- W każdym programie automatycznie tworzone są i otwierane trzy standardowe strumienie wejścia-wyjścia:
  - stdin** - standardowe wejście, skojarzone z klawiaturą
  - stdout** - standardowe wyjście, skojarzone z ekranem monitora
  - stderr** - standardowe wyjście dla komunikatów o błędach, skojarzone z ekranem monitora

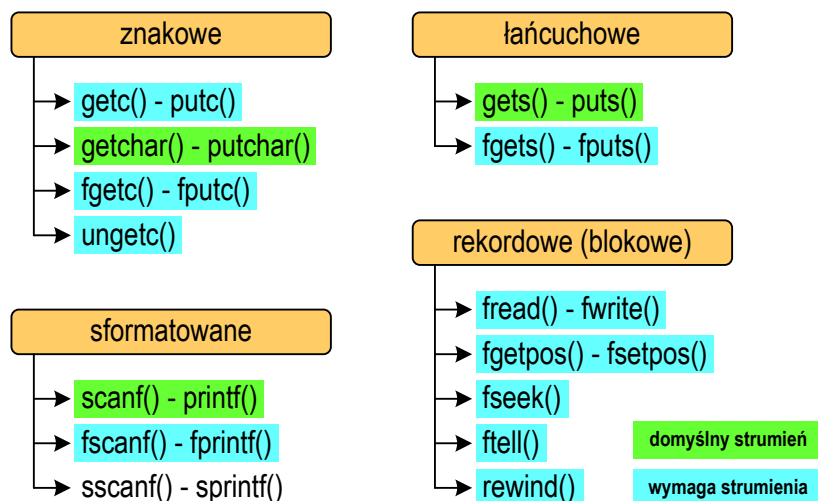
```
_CRTIMP FILE * __cdecl __iob_func(void);  
#define stdin (&__iob_func()[0])  
#define stdout (&__iob_func()[1])  
#define stderr (&__iob_func()[2])
```

- Funkcja **printf()** niejawnie używa strumienia **stdout**
- Funkcja **scanf()** niejawnie używa strumienia **stdin**

## Typy standardowych operacji wejścia-wyjścia



## Typy standardowych operacji wejścia-wyjścia



## Otwarcie pliku - fopen()

**FOPEN** stdio.h

```
FILE* fopen(const char *fname, const char *mode);
```

- Otwiera plik o nazwie **fname**, nazwa może zawierać całą ścieżkę dostępu do pliku
- **mode** określa tryb otwarcia pliku:
  - "r" - odczyt
  - "w" - zapis - jeśli pliku nie ma to zostanie on utworzony, jeśli plik istnieje, to jego poprzednia zawartość zostanie usunięta
  - "a" - zapis (dopisywanie) - dopisywanie danych na końcu istniejącego pliku, jeśli pliku nie ma to zostanie utworzony

## Operacje na plikach

- Strumień wiąże się z plikiem za pomocą **otwarcia**, zaś połączenie to jest przerywane przez **zamknięcie** strumienia
- Operacje związane z przetwarzaniem pliku zazwyczaj składają się z trzech części

### 1. Otwarcie pliku (strumienia):

- funkcje: **fopen()**

### 2. Operacje na pliku (strumieniu), np. czytanie, pisanie:

- funkcje dla plików tekstowych: **fprintf(), fscanf(), fgetc(), fputc(), fgets(), fputs()...**  
- funkcje dla plików binarnych: **fread(), fwrite(), ...**

### 3. Zamknięcie pliku (strumienia):

- funkcja: **fclose()**

## Otwarcie pliku - fopen()

**FOPEN** stdio.h

```
FILE* fopen(const char *fname, const char *mode);
```

- Otwiera plik o nazwie **fname**, nazwa może zawierać całą ścieżkę dostępu do pliku
- **mode** określa tryb otwarcia pliku:
  - "r+" - uaktualnienie (zapis i odczyt)
  - "w+" - uaktualnienie (zapis i odczyt) - jeśli pliku nie ma to zostanie on utworzony, jeśli plik istnieje, to jego poprzednia zawartość zostanie usunięta
  - "a+" - uaktualnienie (zapis i odczyt) - dopisywanie danych na końcu istniejącego pliku, jeśli pliku nie ma to zostanie utworzony, odczyt może dotyczyć całego pliku, zaś zapis może polegać tylko na dodawaniu nowych danych

## Otwarcie pliku - fopen()

```
FOPEN stdio.h  
FILE* fopen(const char *fname, const char *mode);
```

- Zwraca wskaźnik na strukturę **FILE** skojarzoną z otwartym plikiem
- Gdy otwarcie pliku nie powiodło się to zwraca **NULL**
- Zawsze należy sprawdzać, czy otwarcie pliku powiodło się
- Po otwarciu pliku odwołujemy się do niego przez wskaźnik pliku
- Domyślnie plik jest otwierany w **trybie tekstowym**, natomiast dodanie litery **"b"** w trybie otwarcie oznacza **tryb binarny**

## Otwarcie pliku - fopen()

- Otwarcie pliku w trybie tekstowym, tylko odczyt

```
FILE *fp;  
fp = fopen("dane.txt", "r");
```

- Otwarcie pliku w trybie binarnym, tylko zapis

```
fp = fopen("c:\\baza\\data.bin", "wb");
```

- Otwarcie pliku w trybie tekstowym, tylko zapis

```
fp = fopen("wynik.txt", "wt");
```

## Zamknięcie pliku - fclose()

```
FCLOSE stdio.h  
int fclose(FILE *fp);
```

- Zamyka plik wskazywany przez **fp**
- Zwraca **0 (zero)** jeśli zamknięcie pliku było pomyślne
- W przypadku wystąpienia błędu zwraca **EOF**

```
#define EOF (-1)
```

- Po zamknięciu pliku, wskaźnik **fp** może być wykorzystany do otwarcia innego pliku
- W programie może być jednocześnie otwartych wiele plików

## Przykład: otwarcie i zamknięcie pliku

```
#include <stdio.h>  
  
int main(void)  
{  
    FILE *fp;  
  
    fp = fopen("plik.txt", "w");  
    if (fp == NULL)  
    {  
        printf("Bład otwarcia pliku.\n");  
        return (-1);  
    }  
  
    /* przetwarzanie pliku */  
  
    fclose(fp);  
    return 0;  
}
```

## Format (plik) tekstowy i binarny

- Przykład zawartości pliku tekstowego (**Notatnik**):

Plik (ang. file) – uporządkowany zbiór danych o skończonej długości, posiadający szereg atrybutów i stanowiący dla użytkownika systemu operacyjnego całość. Nazwa pliku nie jest częścią tego pliku, lecz jest przechowywana w systemie plików.

- Przykład zawartości pliku binarnego (**Notatnik**):

A screenshot of a DOS-style error message displayed in a binary file format. The text is rendered in a monospaced font with various symbols and characters, including the message: "This program cannot be run in DOS mode...".

## Format (plik) tekstowy i binarny

- Dane w pliku tekstowym zapisane są w postaci kodów ASCII
- Deklaracja i inicjalizacja zmiennej **x** typu **int**:

```
int x = 123456;
```

- W pamięci komputera zmienna **x** zajmuje 4 bajty:

00000000 00000001 11100010 01000000 (2)

- Po zapisaniu wartości zmiennej **x** do pliku **binarnego** znajdują się w nim 4 bajty o takiej samej zawartości jak w pamięci komputera

00000000 00000001 11100010 01000000 (2)

## Format (plik) tekstowy i binarny

- Dane w pliku tekstowym zapisane są w postaci kodów ASCII
- Deklaracja i inicjalizacja zmiennej **x** typu **int**:

```
int x = 123456;
```

- W pamięci komputera zmienna **x** zajmuje 4 bajty:

00000000 00000001 11100010 01000000 (2)

- Po zapisaniu wartości zmiennej **x** do pliku **tekstowego** znajdzie się w nim 6 bajtów zawierających kody ASCII kolejnych cyfr

00110001 00110010 00110011 00110100 00110101 00110110 (2)

'1' '2' '3' '4' '5' '6' znaki

## Format (plik) tekstowy i binarny

- Elementami pliku tekstowego są **wiersze** o różnej długości
- W systemach DOS/Windows każdy wiersz pliku tekstowego zakończony jest parą znaków:

- **CR** (carriage return) - powrót karetki, kod ASCII - 13<sub>(10)</sub> = 0D<sub>(16)</sub> = '\r'
- **LF** (line feed) - przesunięcie o wiersz, kod ASCII - 10<sub>(10)</sub> = 0A<sub>(16)</sub> = '\n'

- Załóżmy, że plik tekstowy ma postać:

Pierwszy wiersz pliku  
Drugi wiersz pliku  
Trzeci wiersz pliku

- Rzeczywista zawartość pliku jest następująca:

```
50 69 65 72 77 73 7A 79|20 77 69 65 72 73 7A 20 | Pierwszy wiersz
70 6C 69 6B 75 0D 0A|44 72 75 67 69 20 77 69 65 | plikuDrugi wie
72 73 7A 20 70 6C 69 6B|75 0D 0A|54 72 7A 65 63 | rsz plikuTrzec
69 20 77 69 65 72 73 7A|20 70 6C 69 6B 75 0D 0A| i wiersz pliku
```



## Format (plik) tekstowy i binarny

- W systemie Linux każdy wiersz pliku tekstowego zakończony jest tylko jednym znakiem:
  - LF (line feed) - przesunięcie o wiersz, kod ASCII -  $10_{(10)} = 0A_{(16)} = '\n'$
- Załóżmy, że plik tekstowy ma postać:

```
Pierwszy wiersz pliku
Drugi wiersz pliku
Trzeci wiersz pliku
```

- Rzeczywista zawartość pliku jest następująca:

```
50 69 65 72 77 73 7A 79 20 77 69 65 72 73 7A 20 | Pierwszy wiersz
70 6C 69 6B 75 0A 44 72 75 67 69 20 77 69 65 72 | plikuDrugi wier
73 7A 20 70 6C 69 6B 75 0A 54 72 7A 65 63 69 20 | sz plikuTrzeci
77 69 65 72 73 7A 20 70 6C 69 6B 75 0A | wiersz pliku
```

- Pliki **binarne** nie mają ściśle określonej struktury

## Tryby otwarcia pliku: tekstowy i binarny

```
FILE *fp1, *fp2;
fp1 = fopen("dane.txt", "r"); // lub "rt"
fp2 = fopen("dane.dat", "rb")
```

- Różnice pomiędzy trybem tekstowym i binarnym otwarcia pliku dotyczą innego traktowania znaków **CR** i **LF**
- W trybie **tekstowym**:
  - przy odczycie pliku para znaków **CR, LF** jest tłumaczona na znak nowej linii (**LF**)
  - przy zapisie pliku znak nowej linii (**LF**) jest zapisywany w postaci dwóch znaków (**CR, LF**)
- W trybie **binarnym**:
  - przy odczycie i zapisie para znaków **CR, LF** jest traktowana zawsze jako dwa znaki

Koniec wykładu nr 4

Dziękuję za uwagę!