



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



Rzeczpospolita
Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Wydział Elektryczny
Katedra Elektrotechniki, Energoelektroniki i Elektroenergetyki

Materiały do wykładu z przedmiotu:

Informatyka

Kod: EDS1B1007

WYKŁAD NR 3

Opracował: dr inż. Jarosław Forenc

Białystok 2023

Materiały zostały opracowane w ramach projektu „PB2020 - Zintegrowany Program Rozwoju Politechniki Białostockiej” realizowanego w ramach Działania 3.5 Programu Operacyjnego Wiedza, Edukacja, Rozwój 2014-2020 współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

Plan wykładu nr 3

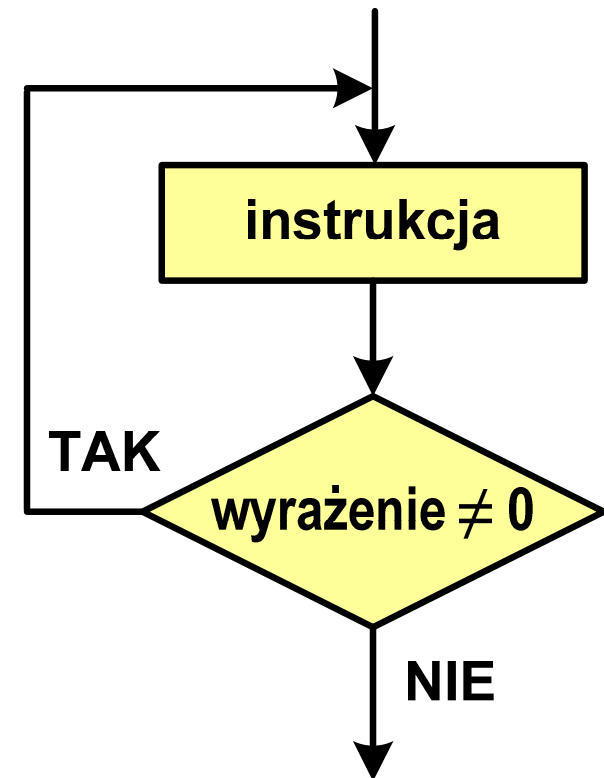
- Pętla do...while
- Tablice jednowymiarowe (wektory)
- Tablice dwuwymiarowe (macierze)
- Łańcuchy znaków

Język C - pętla do ... while

```
do  
    instrukcja;  
while (wyrażenie);
```

- „wykonuj instrukcję dopóki wyrażenie w nawiasach jest prawdziwe”

- Wyrażenie w nawiasach:
 - **prawdziwe** - gdy jego wartość jest różna od zera
 - **fałszywe** - gdy jego wartość jest równa zero



Język C - pętla do ... while

```
do
    instrukcja;
while (wyrażenie);
```

- Instrukcja:
 - **prosta** - jedna instrukcja zakończona średnikiem
 - **złożona** - jedna lub kilka instrukcji objętych nawiasami klamrowymi

```
int x = 10;
do
    x = x - 1;
while (x>0);
```

```
int x = 10;
do
{
    printf("%d\n", x);
    x = x - 1;
}
while (x>0);
```

Język C - pętla do ... while (break, continue)

- **break** i **continue** są to instrukcje skoku

```
int x=0;

do
{
    x++;
    if (x%5==0)
        break;
    if (x%2==0)
        continue;
    printf ("%d\n", x);
}
while (i<10);
```

- **break** przerywa wykonywanie pętli
- **continue** przerywa bieżącą iterację

Przykład: suma liczb < 100

```
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    int x, suma = 0;

    do
    {
        printf("Podaj liczbe: ");
        scanf("%d", &x);
        suma = suma + x;
    }
    while (suma < 100);

    printf("Suma liczb: %d\n", suma);

    return 0;
}
```

```
Podaj liczbe: 34
Podaj liczbe: 9
Podaj liczbe: 26
Podaj liczbe: -8
Podaj liczbe: 67
Suma liczb: 128
```

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 - tablica jednowymiarowa

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

5	3	-2	0	-4
---	---	----	---	----

- liczby całkowite

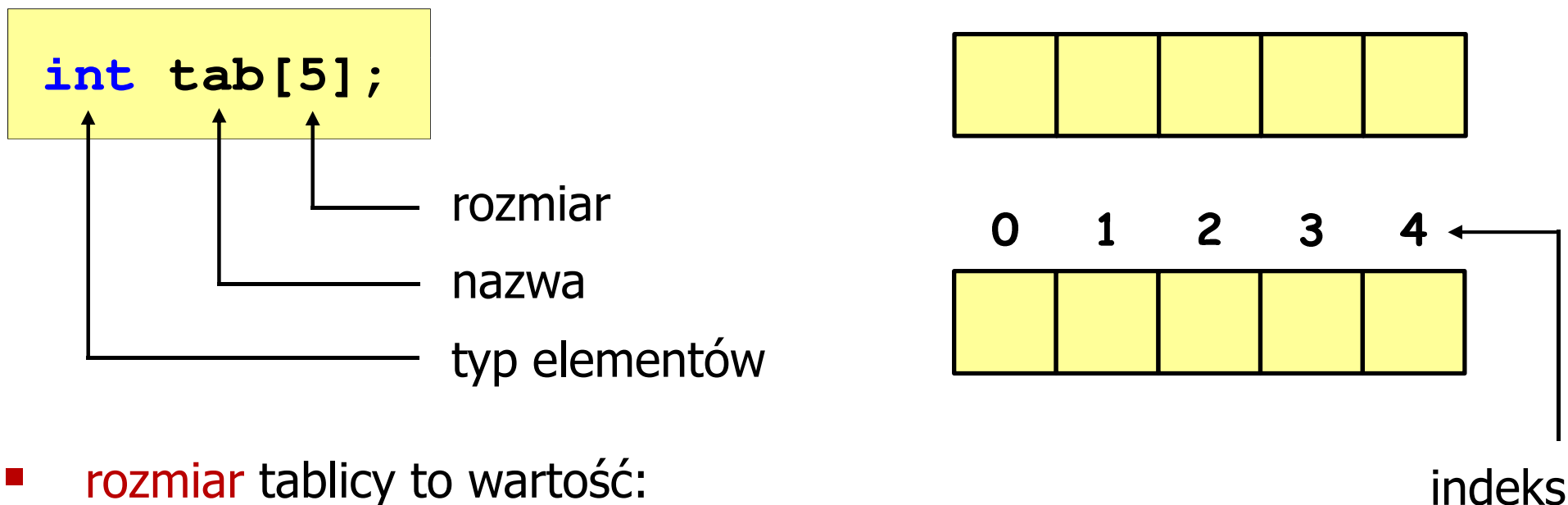
3.1	0.2	2.3	-1.3	1.5	1.1	-4.0
-----	-----	-----	------	-----	-----	------

- liczby rzeczywiste

a	Z	x	&	M	+
---	---	---	---	---	---

- znaki

Język C - deklaracja tablicy jednowymiarowej



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

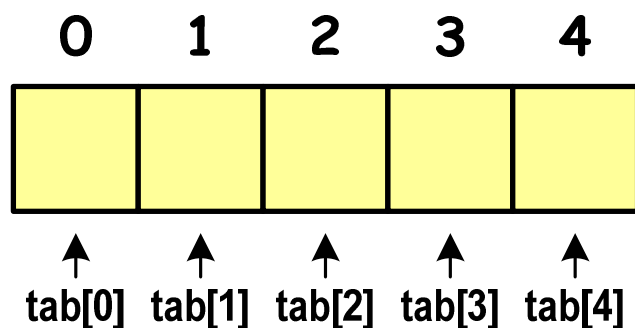
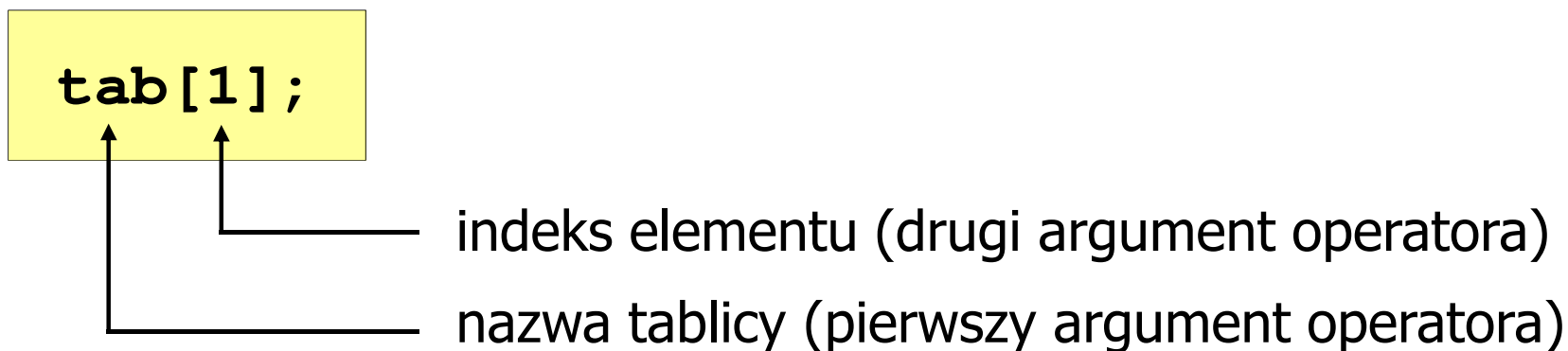
```
int tab[5];
```

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

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

Język C - odwołania do elementów tablicy

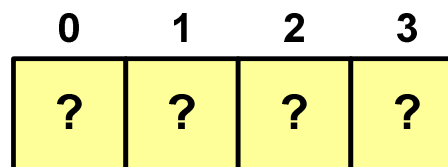
[] - dwuargumentowy operator indeksowania



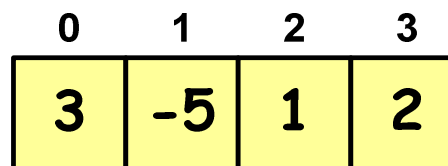
- indeks:
 - stała liczbowa, np. `0`, `1`, `10`
 - nazwa zmiennej, np. `i`, `idx`
 - wyrażenie, np. `i*j+5`

Język C - odwołania do elementów tablicy

```
int tab[4];
```



```
tab[0] = 3;  
tab[1] = -5;  
tab[2] = 1;  
tab[3] = 2;
```



- Każdy element tablicy traktowany jest tak samo jak zmienna typu `int`

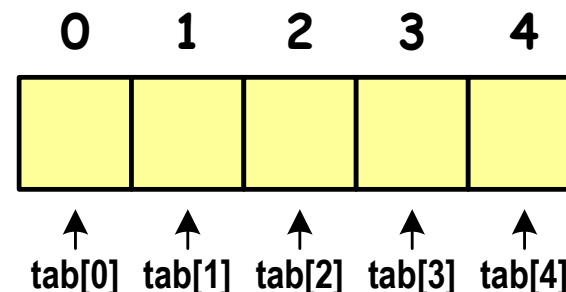
```
printf("%d", tab[0]);
```

```
scanf("%d", &tab[1]);
```

Język C - odwołania do elementów tablicy

- Przy odwołaniach do elementów tablicy kompilator nie sprawdza poprawności indeksów

```
int tab[5];  
tab[5] = 10;
```



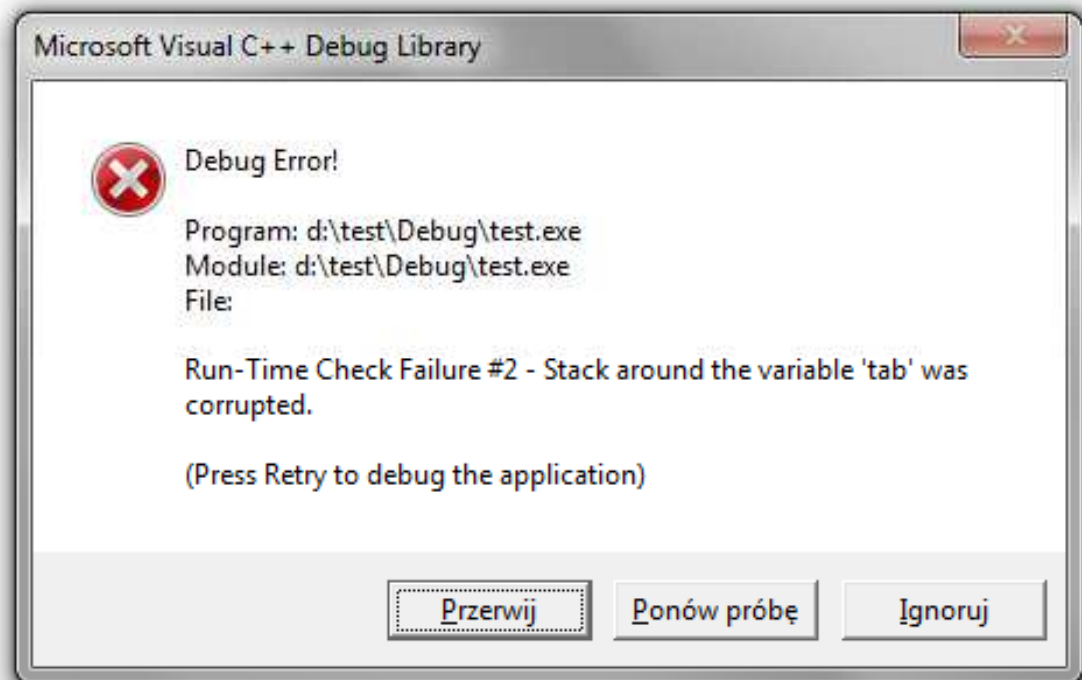
↑ - **błąd!!!** - nie istnieje element **tab[5]**

- Kompilator nie zasygnalizuje błędu
- Program wykona operację
- Środowisko programistyczne może zasygnalizować problem

Język C - odwołania do elementów tablicy

- Przy odwołaniach do elementów tablicy kompilator nie sprawdza poprawności indeksów

```
int tab[5];  
tab[5] = 10;
```



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 - odwołania do elementów tablicy

- Zapisanie wartości **1** do wszystkich elementów tablicy

```
int tab[5];  
  
tab[0] = 1;  
tab[1] = 1;  
tab[2] = 1;  
tab[3] = 1;  
tab[4] = 1;
```

0	1	2	3	4
1	1	1	1	1

```
int tab[5], i;  
  
for (i=0; i<5; i++)  
    tab[i] = 1;
```

Język C - operacje na dużej ilości danych (tablica)

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

```
int main(void)
```

```
{
```

```
    double U[5] = { 5.0, 10.0, 15.0, 20.0, 25.0 };
```

```
    double I[5] = { 0.16, 0.21, 0.27, 0.33, 0.36 };
```

```
    double R[5];
```

```
    int i;
```

```
    for (i=0; i<5; i++)  
        R[i] = U[i]/I[i];
```

```
    for (i=0; i<5; i++)  
        printf("R%d = %f\n", i+1, R[i]);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

R1 = 31.250000

R2 = 47.619048

R3 = 55.555556

R4 = 60.606061

R5 = 69.444444

	0	1	2	3	4
U	5.0	10.0	15.0	20.0	25.0
I	0.16	0.21	0.27	0.33	0.36
R	31.25	47.62	55.56	60.61	69.44

Język C - generator liczb pseudolosowych

- `rand()` - zwraca liczbę pseudolosową - zakres: `0 ... RAND_MAX`
(`0 ... 32767`)
- `srand()` - inicjalizuje generator liczb pseudolosowych
- Plik nagłówkowy: `stdlib.h` (`time.h`)

```
int x, y, z;
srand((unsigned int) time(NULL));
x = rand();           // zakres <0, 32767>
y = rand() % 100;     // zakres <0, 99>
z = rand() % (b-a+1) - a; // zakres <a, b>
```

Język C - operacje na wektorze

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

```
#define N 10
```

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

```
    int tab[N], i;
```

```
    /* generowanie elementów tablicy */
```

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

```
    for (i=0; i<N; i++)
        tab[i] = rand() % 20;
```

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
11	12	14	9	6	11	6	18	9	10

Język C - operacje na wektorze

```
/* wyświetlenie elementów tablicy */  
  
printf("Elementy tablicy:\n");  
for (i=0; i<N; i++)  
    printf("%d  ", tab[i]);  
printf("\n");
```

Elementy tablicy:

11 12 14 9 6 11 6 18 9 10

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
11	12	14	9	6	11	6	18	9	10

N = 10

Język C - operacje na wektorze

```
/* wyświetlenie elementów w odwrotnej kolejności */  
  
printf("Elementy w odwrotnej kolejności:\n");  
for (i=N-1; i>=0; i--)  
    printf("%d  ", tab[i]);  
printf("\n");
```

```
Elementy w odwrotnej kolejności:  
10  9  18  6  11  6  9  14  12  11
```

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
11	12	14	9	6	11	6	18	9	10

N = 10

Język C - operacje na wektorze

```
/* wyszukanie elementu o najmniejszej wartości */  
  
int min;  
  
min = tab[0];  
for (i=1; i<N; i++)  
    if (tab[i]<min)  
        min = tab[i];  
printf("Wartosc elementu najmniejszego: %d\n",min);
```

Wartosc elementu najmniejszego: 6

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
11	12	14	9	6	11	6	18	9	10

N = 10

Język C - operacje na wektorze

```
/* indeksy elementów o najmniejszej wartości */  
  
printf("Indeksy elementu najmniejszego: ");  
for (i=0; i<N; i++)  
    if (tab[i]==min)  
        printf("%d ", i);  
printf("\n");
```

Indeksy elementu najmniejszego: 4 6

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
11	12	14	9	6	11	6	18	9	10

N = 10

Język C - operacje na wektorze

```
/* suma i średnia arytmetyczna elementów tablicy */  
  
int suma = 0;  
float srednia;  
  
for (i=0; i<N; i++)  
    suma = suma + tab[i];  
srednia = (float) suma/N;  
printf("Suma: %d, srednia: %g\n", suma, srednia);
```

Suma: 106, srednia: 10.6

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
11	12	14	9	6	11	6	18	9	10

N = 10

Język C - operacje na wektorze

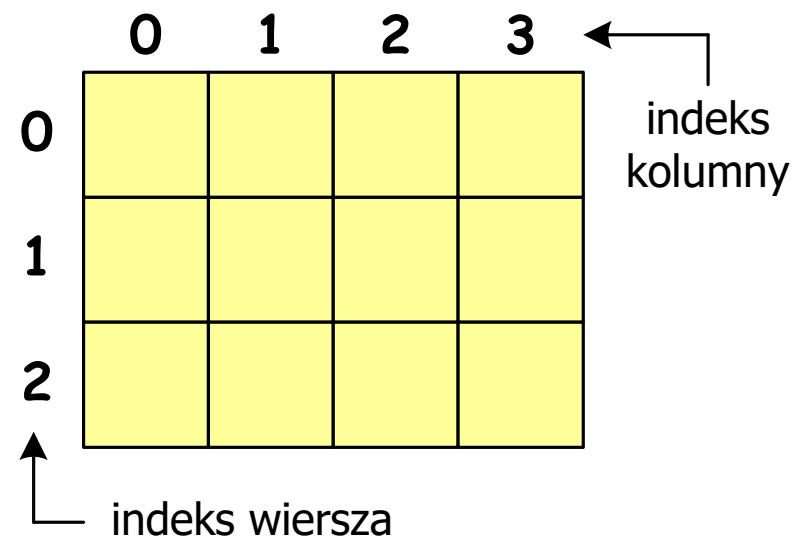
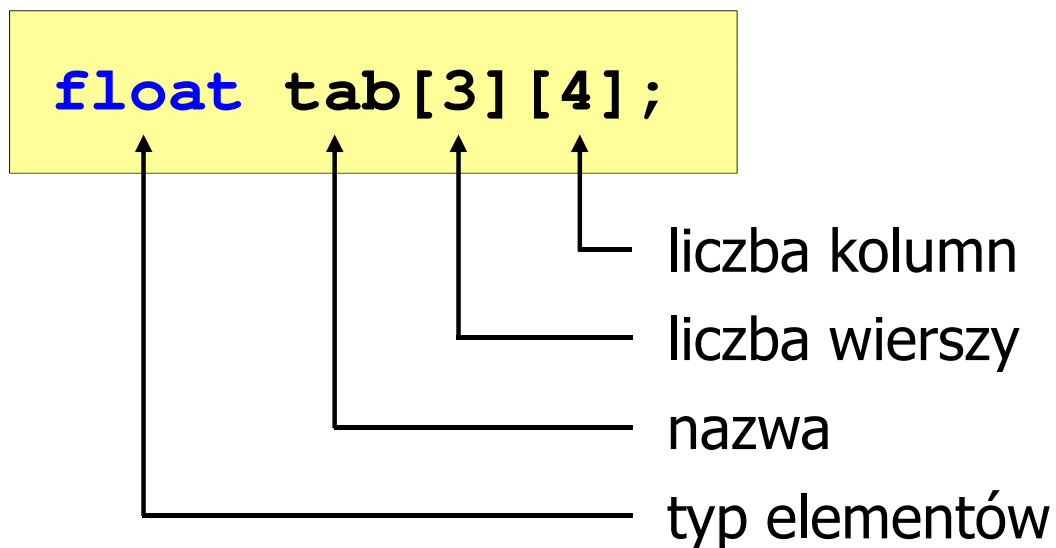
```
/* liczba parzystych elementów tablicy */  
  
int ile = 0;  
  
for (i=0; i<N; i++)  
    if (tab[i]%2==0)  
        ile++;  
printf("Liczba parzystych elementów: %d\n",ile);
```

Liczba parzystych elementów: 6

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
11	12	14	9	6	11	6	18	9	10

N = 10

Język C - deklaracja tablica dwuwymiarowej

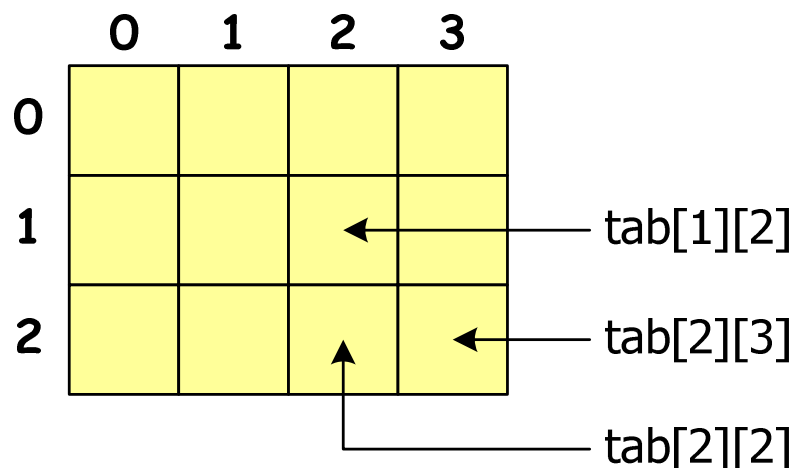
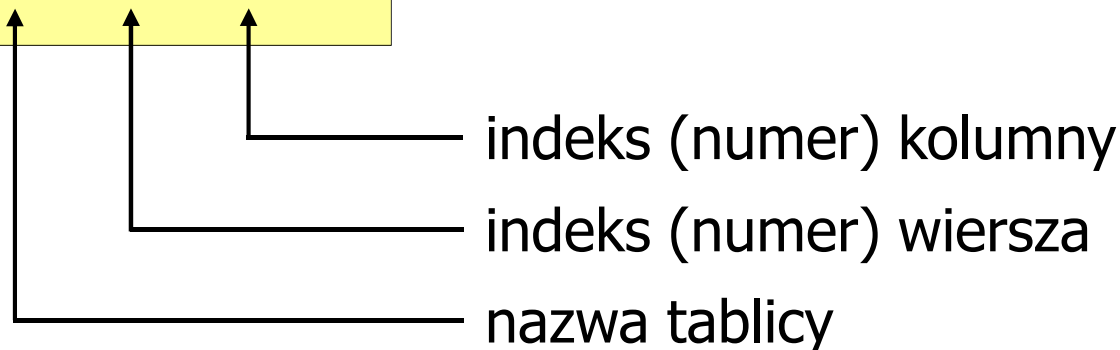


- **Rozmiar** tablicy (liczb wierszy i kolumn) to wartość:
 - całkowita, dodatnia
 - znana na etapie kompilacji programu
(stała liczbowa: **5**, #define **N** 5, const int **n** = 5;)

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};
```

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

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

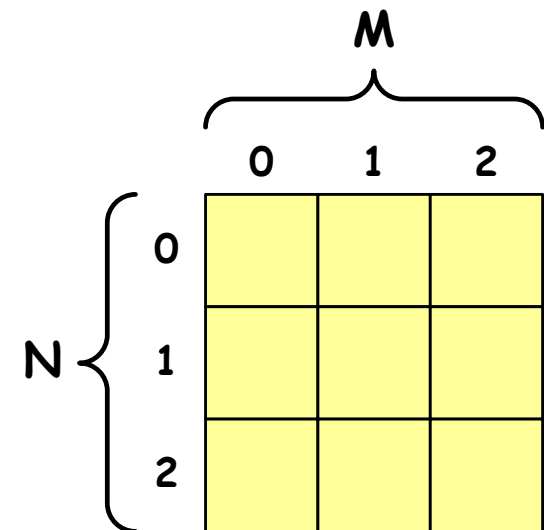
	0	1	2
0	1	2	3
1	4	5	6

Język C - operacje na macierzy

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

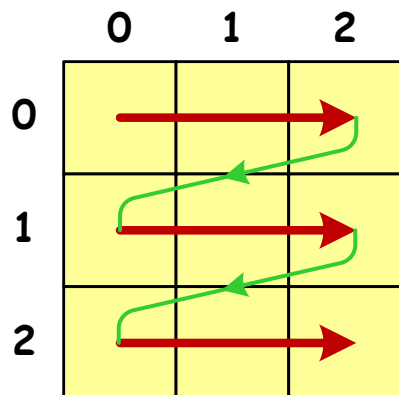
#define N 3      /* liczba wierszy */
#define M 3      /* liczba kolumn */

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



Język C - operacje na macierzy

```
/* generowanie pseudolosowe elementów macierzy */  
  
srand((unsigned int) time(NULL));  
  
for (i=0; i<N; i++)  
    for (j=0; j<M; j++)  
        tab[i][j] = rand() % 10;
```



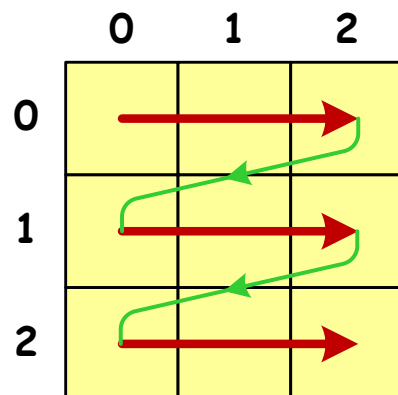
kolejność zapisywania
wartości elementów
macierzy

		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

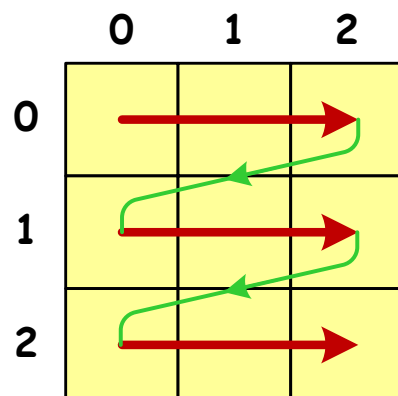


	0	1	2
0	9	3	1
1	6	4	8
2	9	4	6

Język C - operacje na macierzy

```
/* poszukiwanie elementu o wartości 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 średnia arytmetyczna elementów */  
  
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			
1			
2			

	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 elementów w poszczególnych 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			

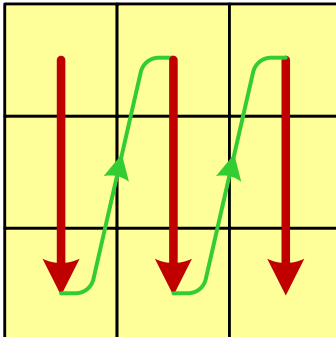
	0	1	2
0	9	3	1
1	6	4	8
2	9	4	6

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

Język C - operacje na macierzy

```
/* sumy elementów w poszczególnych 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 elementów nad, na i poniżej przekątnej */  
  
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

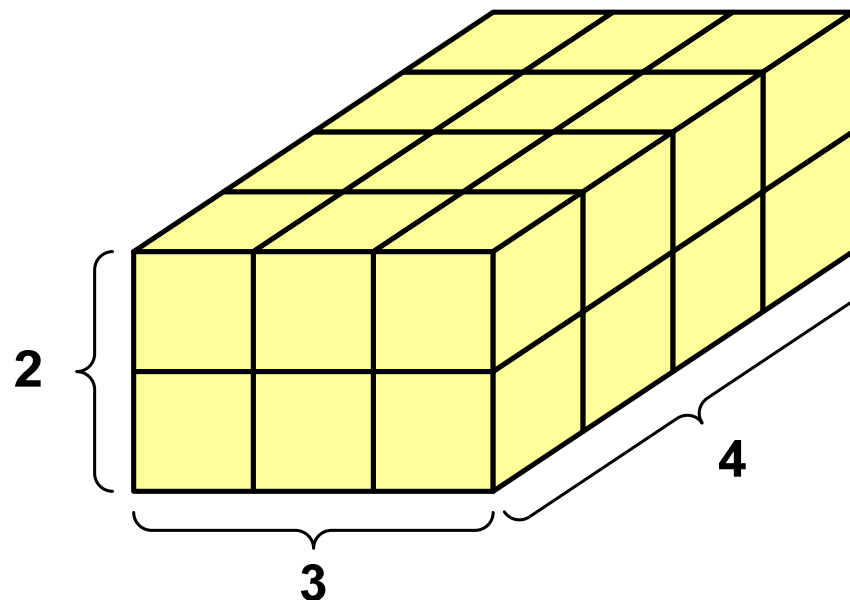
- Deklaracja tablicy wielowymiarowej

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
```

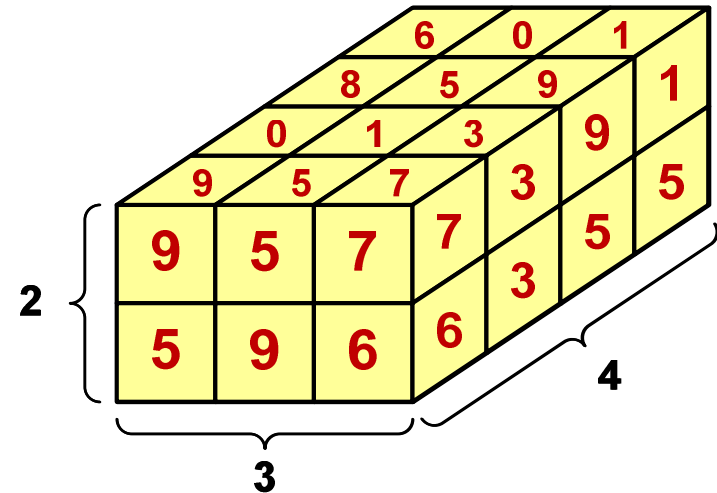
```
#define Z 4
```

```
int main(void)
```

```
{
```

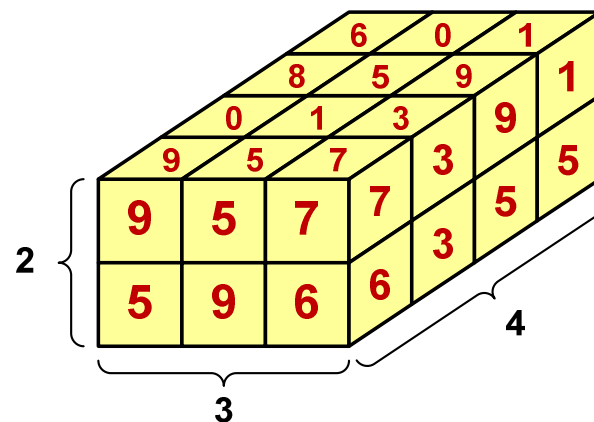
```
    int x, y, z;
```

```
    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 (Visual Studio 2008 / 2019)

```
#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 (Visual Studio 2008 / 2019)

```
#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

error C2057: oczekiwano stałego wyrażenia
error C2466: nie można przydzielić tablicy stałego rozmiaru 0
error C2133: "T": nieznaną rozmiar

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 - 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**)

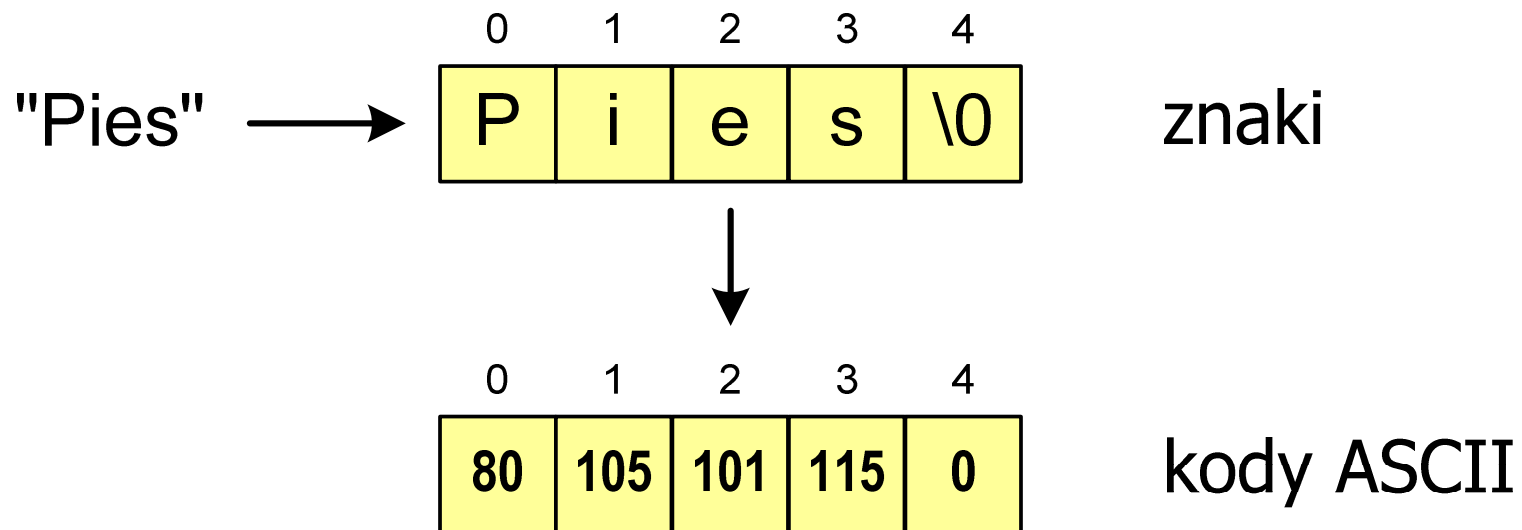
"Pies" →

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;
```

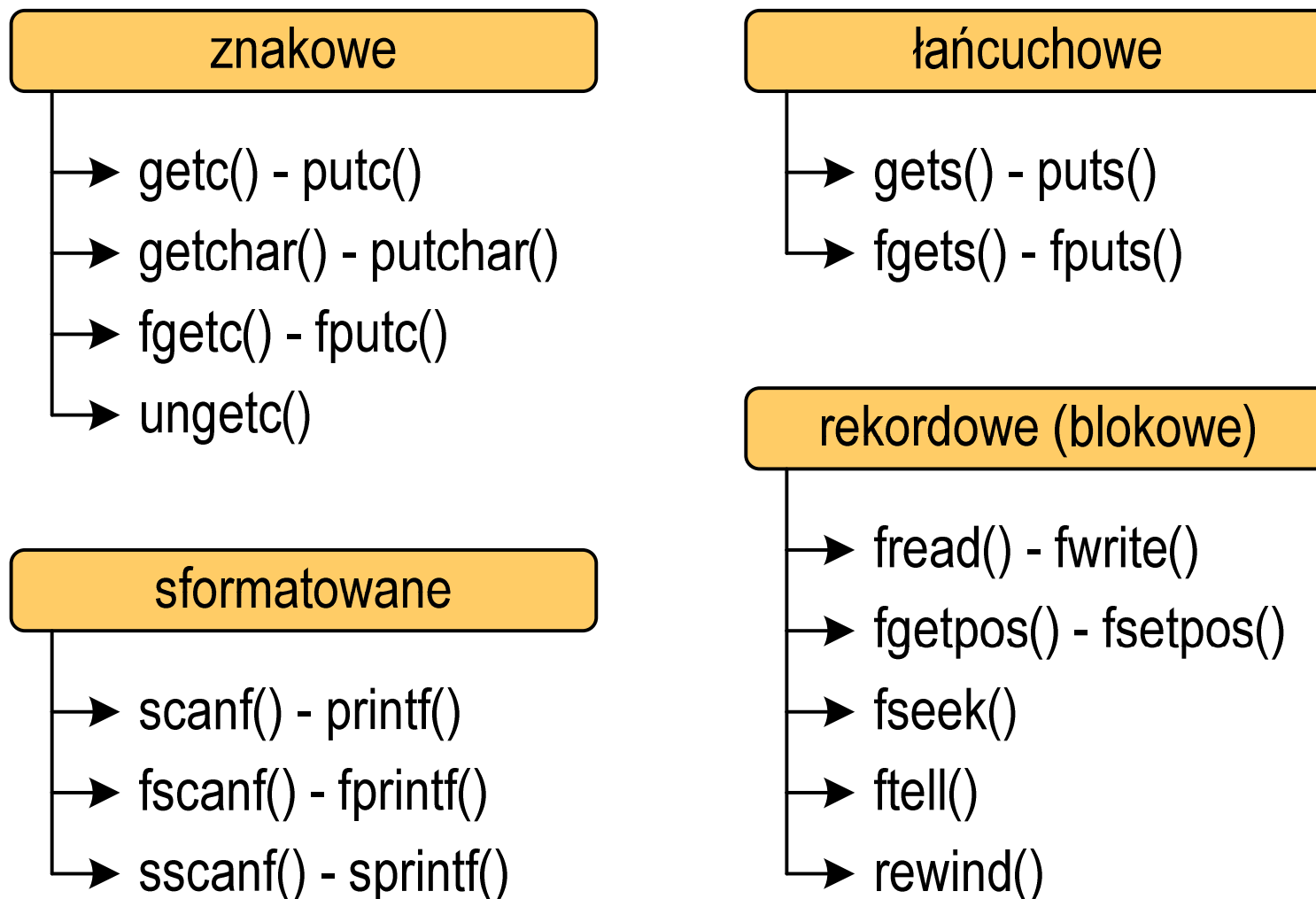
- Uwaga:
 - **'x'** - stała znakowa (jeden znak)
 - **"x"** - łańcuch znaków (dwa znaki: x oraz \0)

Język C - stała znakowa

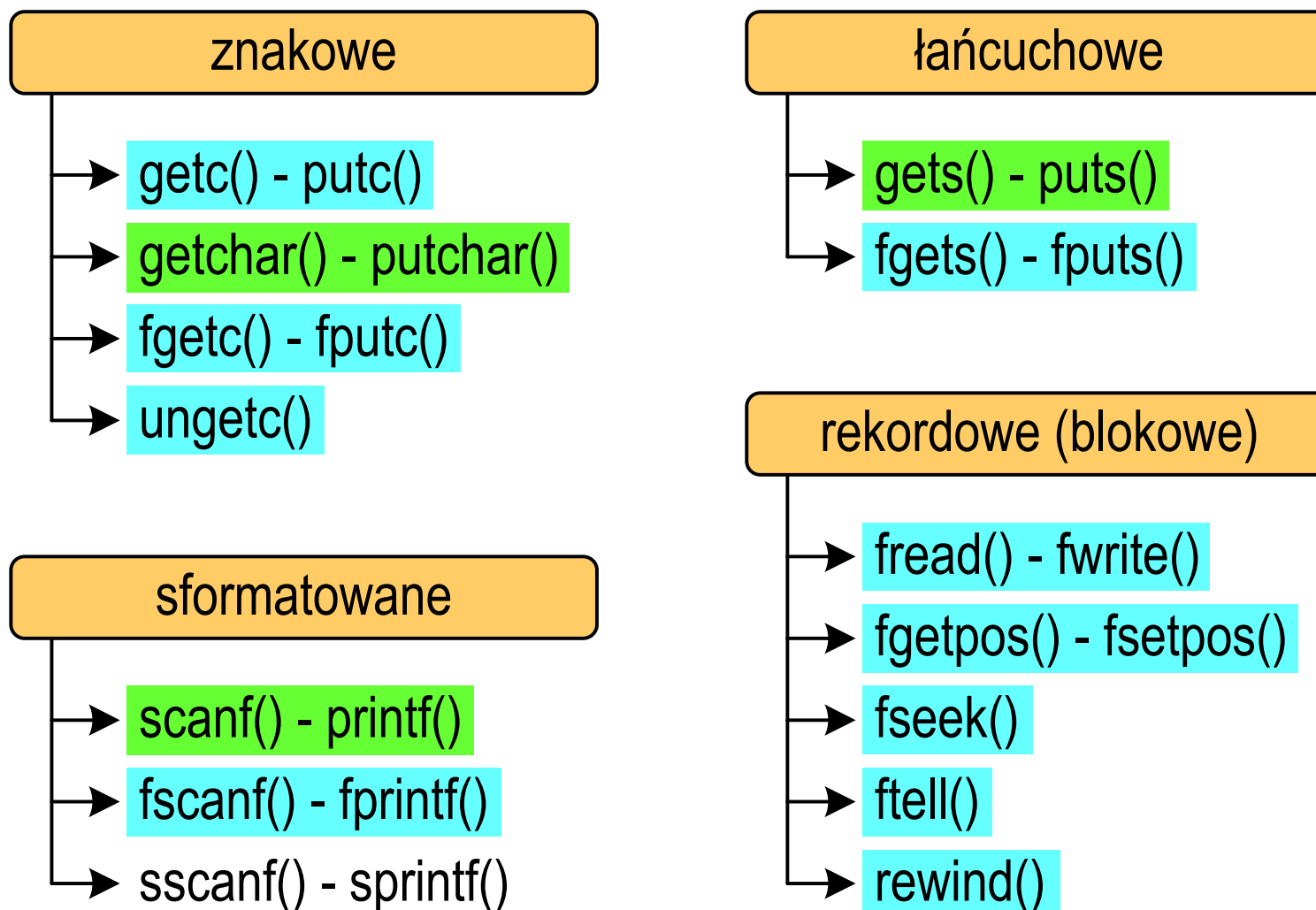
- Niektóre znaki mogą być reprezentowane w stałych znakowych przez sekwencje specjalne, które wyglądają jak dwa znaki, ale reprezentują tylko jeden znak

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

Język C - standardowe funkcje wejścia-wyjścia



Język C - standardowe funkcje wejścia-wyjścia



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]
```

- Do wyświetlenia znaku można zastosować także funkcję `putchar()`

```
putchar()      int putchar(int znak);
```

```
putchar('K'); putchar(111); putchar(0x74);
```

```
Kot
```

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
```

Koniec wykładu nr 3

Dziękuję za uwagę!