ΜΥΥ502
ΜΥΥ502
ΜΥΥ502

Η γλώσσα C

Διαχείριση Συμβολοσειρών

Συμβολοσειρές (strings)

- Θυμόμαστε: τι είναι οι συμβολοσειρές;
  - Πίνακας χαρακτήρων (**με τη σύμβαση ότι στο τέλος έχει '\0'**).
    - char str[10]; /* Άρα 9 χαρακτήρες + το \0 */
  - Με εύκολη αρχικοποίηση:
    - char str[10] = "This is";
  - Και με διαχείριση που είναι πιο εύκολη από τη διαχείριση πινάκων, όπως θα δούμε.
    - Όμως μην ξεχνάμε ότι είναι πίνακες (άρα ισχύουν ότι και για αυτούς).
- Τι είναι τα παρακάτω;

```
char b[10] = "this";
```
Το b και το "this" είναι strings.

```
char *c;
```
Δεν είναι string! Είναι ένας δείκτης σε χαρακτήρα.

```
char *d = "that";
```
Το "that" είναι string (αποθηκευμένο κάπου στη μνήμη) και ο d είναι pointer στον πρώτο χαρακτήρα του d. Είναι καταχρηστικό να λέμε ότι και το d είναι string.

Αρχικοποίηση

```
int main() {
  char q[] = "First";
  char r[16] = {  'S', 'e', 'c', 'o', 'n', 'd', '\0' };
  char s[16] = "Third";   /* Γίνεται αντιγραφή χαρακτήρων. */
  char t[16];
  char *u = "Fifth";      /* ΔΕΝ γίνεται κάποια αντιγραφή! */
  char *w;

  t = "Fourth"; /* Δεν επιτρέπεται! Πρέπει t[0]='F', t[1]='o' ... */
  w = "Sixth";  /* Επιτρέπεται, μιας και είναι pointer */
  return 0;
}
```

puts/fputs

- `int puts(char *s);`
  - Η `puts` τυπώνει το string s **και ένα χαρακτήρα νέας γραμμής (΄\n΄)** στην οθόνη.
  - Επιστρέφει EOF αν συμβεί κάποιο λάθος, διαφορετικά επιστρέφει μη αρνητική τιμή.

- `int fputs(char *s, FILE *fp);`
  - Η `fputs` τυπώνει το string s στο αρχείο fp (χωρίς επιπλέον \n).
  - Για τύπωμα στην οθόνη, περάστε ως αρχείο το **`stdout`**.
  - Επιστρέφει EOF αν συμβεί κάποιο λάθος, διαφορετικά επιστρέφει μη αρνητική τιμή.
  - Π.χ. `fputs("hi", stdout);`

gets/fgets

- `char *gets(char *s);`
  - Η gets διαβάζει την επόμενη γραμμή εισόδου και την αποθηκεύει στο string s.
  - **Αντικαθιστά τον τερματικό χαρακτήρα νέας γραμμής με '\0'.**
  - Επιστρέφει s, ή NULL αν συναντηθεί το τέλος του αρχείου (EOF) ή αν συμβεί κάποιο λάθος.
  - **Δεν είναι ασφαλής συνάρτηση** (τι γίνεται αν το s[] δεν φτάνει?).

- `char *fgets(char *s, int num, FILE *fp);`
  - Η gets διαβάζει **μέχρι num-1 χαρακτήρες** από το αρχείο fp (το πληκτρολόγιο είναι το **`stdin`**) και την αποθηκεύει στο string s.
  - **Αν πληκτρολογήθηκε το newline, τότε γράφεται ΚΑΙ ο χαρακτήρας \n μέσα στο s και αμέσως μετά γράφεται και το '\0'.**
  - Επιστρέφει s, ή NULL αν συναντηθεί το τέλος του αρχείου (EOF) ή αν συμβεί κάποιο λάθος.
  - **Να την προτιμάτε έναντι της gets().**
  - Π.χ. `fgets(str,9,stdin);  /* έως 8 χαρακτήρες από πληκτρολόγιο */`

printf/scanf

- Εκτύπωση ή διάβασμα με το "%s" στο format
- `printf`:
  - "%s" : τυπώνει όλο το string
  - "%Ns" τυπώνει τουλάχιστον N χαρακτήρες (με κενά αν χρειαστεί)
  - "%.Ms" τυπώνει το πολύ M χαρακτήρες
  - "%N.Ms" τυπώνει τουλάχιστον N και το πολύ M χαρακτήρες
  - "%-Ns" τυπώνει τουλάχιστον N χαρακτήρες, με αριστερή στοίχιση
  - Π.χ. printf("%-3.5s", str);
- `scanf`:
  - "%s": διαβάζει μία συμβολοσειρά
  - **ΠΡΟΣΟΧΗ**: *η συμβολοσειρά τελειώνει όταν συναντηθεί χαρακτήρας κενού (space, tab, newline)*

Παραδείγματα

```c
/* gets example */
#include <stdio.h>
int main() {
   char string [256];
   printf ("Insert your full address: ");
   gets(string);
   printf("Your address is: %s\n", string);
   return 0;
}

/* puts example */
#include <stdio.h>
int main () {
   char string [] = "Hello world!";
   puts(string);
}
```

Παραδείγματα

```
#include <stdio.h>
int main() {
   char test1[5], test2[5];
   scanf("%s", test1);
   printf("test1=%s\n", test1);
   gets(test2);
   printf("test2=%s\n", test2);
   return 0;
}
```

Εκτέλεση:

```
$ ./a.out
1313
test1=1313
test2=
$
```

Το test2 θα είναι ίσο με "end of line" από την προηγούμενη είσοδο διότι η scanf() **ολοκληρώνει το διάβασμά της μόλις συναντήσει τον πρώτο κενό** χαρακτήρα (space, tab, newline) – αλλά δεν τον «καταναλώνει»! Έτσι η gets() βρίσκει το newline και επιστρέφει αμέσως…

Παραδείγματα

```
#include <stdio.h>
int main() {
   char test1[5], test2[5];
   scanf("%s", test1);
   printf("test1=%s\n", test1);
   scanf("%s", test2);
   printf("test2=%s\n", test2);
   return 0;
}
```

Εκτέλεση:

```
$ ./a.out
1313
test1=1313
1233
test2=1233
$ ...
```

Χρησιμοποιείται η `scanf()` αντί για την `gets()`. Η `scanf("%s", )` **στην αρχή του διαβάσματος αγνοεί τα κενά** (space, tab, newline) και άρα την αλλαγή γραμμής. Στη συνέχεια διαβάζει από το πρώτο μη-blank και σταματά να διαβάζει στο αμέσως επόμενο blank.

Παραδείγματα

```
#include <stdio.h>
int main() {
   char lula[]="lula";
   char *ptr = lula;
   puts(lula); puts(" > ");
   puts(ptr + 2);
   printf("%s > %s\n", lula, ptr+2);
   return 0;
}
```

Εκτέλεση:

```
$ ./a.out
lula
>
la
lula > la
$ ...
```

Η puts προσθέτει το \n

Παραδείγματα

- «Χειροποίητες» puts που δεν εκτυπώνουν το EOL.
  - Η `putchar(ch)` τυπώνει στην οθόνη τον χαρακτήρα ch
  - Είναι ισοδύναμη με το `printf("%c", ch);`

```
void myputs_array(char *string) {
    int i = 0;
    while (string[i] != '\0') {
        putchar(string[i]);
        i++;
     }
}

void myputs_pointer(char *string) {
    while (*string != '\0') {
       putchar(*string);
       string++;
     }
}

/* Το '\0' έχει ASCII κωδικό μηδέν (0) ! */
void myputs_oneliner(char *string) {
    while (*string) putchar(*(string++));
}
```

sprintf / sscanf

- `int sprintf(char *s, char *format, ...)`
  - Η συνάρτηση αυτή λειτουργεί ακριβώς όπως η printf() με τη διαφορά ότι **δεν τυπώνει στην οθόνη αλλά γράφει στο string s στο οποίο τοποθετείται επιπλέον και ο χαρακτήρας '\0'**.
  - Επιστρέφεται ο αριθμός των χαρακτήρων που γράφτηκαν στο s πλην του χαρακτήρα '\0'.
- `int sscanf(char *s, char *format, ...)`
  - Η συνάρτηση αυτή λειτουργεί ακριβώς όπως η scanf() με τη διαφορά ότι **η είσοδος των δεδομένων προέρχεται από το string s και όχι από το πληκτρολόγιο**.
  - Επιστρέφει είτε τον αριθμό των αντικειμένων που ενημερώθηκαν (αν όλα πάνε καλά), είτε EOF (σε περίπτωση λάθους ή τέλους της συμβολοσειράς s).

Παράδειγμα

```
/* sprintf example */
#include <stdio.h>
int main () {
  char buffer[50];
  int n, a=5, b=3;

  n=sprintf(buffer, "%d plus %d is %d", a, b, a+b);
  printf("[%s] is a %d char string\n", buffer, n);
  return 0;
}
```

```
$ ./a.out
[5 plus 3 is 8] is a 13 char string
```

Παράδειγμα

```
#include <stdio.h>

int main() {
   int k, m;
   float f;
   char *x="2 minutes to 12.0";
   char y[20], z[20], w[80];

   sscanf(x, "%d%s%s%f", &m, y, z, &f) ;
   printf("%d\n%s\n%s\n%f\n", m, y, z, f) ;
   k = sprintf(w, "%d %s %d %s ",m, z, (int) f, y) ;
   printf("\nNew order: %s\n", w);
   printf("with %d characters (including spaces)\n", k);
   return 0;
}
```

```
$./a.out
2
minutes
to
12.000000
New order: 2 to 12 minutes
with 15 characters (including spaces)
```

Επαναληπτική κλήση της sscanf

```
#include <stdio.h>

int main() {
   int  k;
   char x[30]="2 minutes to 12.0";
   char *p;
   char y[30];

   p = x;
   while (sscanf(p, "%s", y) > 0) {
      k = printf("%s\n", y);  /* # chars in y, +1 */
      p = p + k;              /* skip k chars */
   }
   return 0;
}
```

Επαναληπτική μέτρηση λέξεων

```
#include <stdio.h>

int main() {
   int k, count;
   char x[30], y[30], *p;

   while (1) {
      count = 0;
      if (fgets(x, 30, stdin) == NULL)  /* Ctrl-D */
         break;
      p = x;
      while (sscanf(p, "%s", y) > 0) {
         k = printf("%s\n", y);
         p = p + k;
         count++;
      }
      printf("Total number of words: %d\n", count);
   }
   return 0;
}
```

Επαναληπτική μέτρηση λέξεων (συντομότερη)

```
#include <stdio.h>

int main() {
   int  count;
   char x[90], y[90], *p;

   while (fgets(x, 90, stdin) != NULL) {
      for (count = 0, p = x; sscanf(p,"%s", y) > 0; count++) {
         p = p + printf("%s\n", y);
      }
      printf("Total number of words: %d\n", count);
   }
  return 0;
}
```

Διαχείριση Συμβολοσειρών μέσω **string.h**

- Μια συμβολοσειρά (string) είναι ένας πίνακας χαρακτήρων στον οποίο τοποθετείται τελευταίος ο χαρακτήρας '\0', ως ένδειξη του τέλους της συμβολοσειράς
- Μπορούμε να διαχειριστούμε ένα string με δύο τρόπους
  - Ως έναν πίνακα, το οποίο συνεπάγεται σχετική δυσκολία

```
char line[8];
line[0] = 'H'; line[1] = 'e'; line[2] = 'l'; line[3]
= 'l'; line[4] = 'o'; line[5] = '\0';
```

  - Μέσω της χρήσης ειδικών συναρτήσεων που παρέχει η C μέσω του αρχείου **<string.h>**

```
strcpy(line, "Hello");
```

Συναρτήσεις Διαχείρισης Συμβολοσειρών

- `char *strcpy(s, t);`
  - Αντιγράφει το string t στο s, μαζί με τον χαρακτήρα '\0' και επιστρέφει το s
  - Παράδειγμα

```
char s[6];
strcpy(s, "hello");
```

  - Τι γίνεται αν στο s δεν χωράει το t;
- `char *strncpy(s, t, n);`
  - Αντιγράφει το πολύ n χαρακτήρες από το t στο s, το t μπορεί να έχει λιγότερους. Επιστρέφει το s
- `char *strcat(s, t);`
  - Προσθέτει στο τέλος του s το string t. Επιστρέφει το s.
- `char *strncat(s, t, n);`
  - Προσθέτει στο τέλος του s το πολύ n χαρακτήρες του t, και τοποθετεί επίσης και τον χαρακτήρα '\0'. Επιστρέφει το s.

Συναρτήσεις Διαχείρισης Συμβολοσειρών

- `int strcmp(s, t);`
  - Συγκρίνει λεξικογραφικά τα δύο strings.
    - (βασικό κριτήριο) περιεχόμενο
    - (δευτερεύον κριτήριο) μήκος
  - Επιστρέφει:
    - Αν (s == t) → 0
    - Αν (s > t) → θετικό
    - Αν (s < t) → αρνητικό
- `int strncmp(s, t, n);`
  - Όπως και παραπάνω αλλά συγκρίνει λεξικογραφικά το πολύ n χαρακτήρες
- `char *strstr(s, t);`
  - Επιστρέφει ένα δείκτη στην πρώτη εμφάνιση στο s του t, (διαφορετικά) επιστρέφει NULL αν το t δεν περιέχεται στο s.
- `int strlen(s);`
  - Επιστρέφει το μήκος της συμβολοσειράς s (χωρίς το \0).

Παραδείγματα

- Έστω:
  - `char a[30] = "Kalimera, ";`
  - `char b[20] = "Kalo mathima!";`
- Τότε:
  - `strcpy(a,b)`
    - `printf("%s", a);` → *Kalo mathima!*
  - `strncpy(a,b,4)`
    - `printf("%s", a);` → *Kalomera,*
  - strcat(a,b)
    - `printf("%s", a);` → *Kalimera, Kalo mathima!*

Παραδείγματα

- Έστω:
  - `int ret; char *p;`
  - `char a[30] = "Kalimera, ";`
  - `char b[20] = "Kalo mathima!";`
- Τότε:
  - `ret = strcmp(a,b);`
    - `printf("%d", ret);` → κάποια αρνητική τιμή
  - `p = strstr(a,"im");`
    - `printf("%s", p);` → imera,
  - `printf("%d", strlen(a) );` → 10
- Τι θα τυπώσει το: `printf("%d, %d", sizeof(a), strlen(a));`
  - 30, 10

Συναρτήσεις Διαχείρισης Συμβολοσειρών

- `char *strtok(char *s, char *t);`
  - Ψάχνει στο s για κομμάτια (tokens) που διαχωρίζονται με τους χαρακτήρες που περιγράφονται στο t.
  - Κάθε διαφορετική κλήση της strtok επιστρέφει και ένα καινούργιο token (κανονικό string με χαρακτήρα τερματισμού).
  - Χρήση:
    - 1ο token: καλώ `tok = strtok(s, t);`
    - Επόμενα (συνήθως σε loop): καλώ `tok = strtok(NULL, t);`
  - Επιστρέφει NULL αν δεν υπάρχουν άλλα tokens στο s.

Προσοχή!

- ***Η συνάρτηση τροποποιεί το πρώτο όρισμα της***
- ***Δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε σταθερά strings***

Παράδειγμα strtok

```
char email[] = "zas@cse.uoi.gr";
char token[] = "@";
char *s;

s = strtok(email, token);
s = strtok(NULL, token);
    ...
```

Παράδειγμα strtok (1/2)

- Να γράψετε πρόγραμμα το οποίο λαμβάνει διευθύνσεις ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και επιστρέφει τα πεδία από τα οποία αποτελούνται
- Σχετικό παράδειγμα εκτέλεσης:

```
$ myprog
type email address: zas@cse.uoi.gr
fields of email address: zas, cse, uoi, gr
```

Παράδειγμα strtok (2/2)

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

int main() {
   char email[80];
   char token[] = "@.";
   char *s;

   printf("type email address:");
   scanf("%s", email);
   printf("fields of email address:");
   s = strtok(email, token);
   if (s != NULL) {
      printf("%s", s);
   }
   while ((s = strtok(NULL, token)) != NULL) {
     printf(", %s", s);
   }
   return 0;
}
```

Συναρτήσεις Ελέγχου - Μετατροπής

- `#include <ctype.h>`
- Συναρτήσεις ελέγχου
  - `int isalnum(int c);` true για γράμμα ή ψηφίο
  - `int isalpha(int c);` true για γράμμα
  - `int isdigit(int c);` true για ψηφίο
  - `int isspace(int c);` true για κενό, tab, \n, …
  - `int islower(int c);` true για γράμμα μικρό
  - `int isupper(int c);` true για γράμμα κεφαλαίο
- Συναρτήσεις μετατροπής
  - `int tolower(int c);` μετατροπή κεφαλαίου σε μικρό
  - `int toupper(int c);` μετατροπή μικρού σε κεφαλαίο

Συναρτήσεις Ελέγχου - Μετατροπής

- `#include <stdlib.h>`
  - `int atoi(char *s);` μετατροπή string σε ακέραιο
    - Το string s πρέπει να ξεκινά με κενό ή κάποιον αριθμό
    - Η συνάρτηση σταματά να διαβάζει από το string μόλις βρει κάποιον μη-αριθμητικό χαρακτήρα
    - Αν η μετατροπή δεν μπορεί να συμβεί, επιστρέφει 0
  - `long atol(char *s);` μετατροπή string σε long
  - `double atof(char *s);` μετατροπή string σε double

- Πώς μετατρέπω αριθμούς σε strings;
  - *Homework!*

Παραδείγματα

```
int i;
i = atoi( "512" );
i = atoi( "512.035" );
i = atoi( "   512.035" );
i = atoi( "   512+34" );
i = atoi( "   512 bottles of beer on the wall" );
```

```
int i = atoi( " does not work: 512" );  // → i = 0
```

```
long l = atol( "1024.0001" );
```

```
double x = atof( "42.0is_the_answer" );
```

Σύνοψη

- Βασικές συναρτήσεις εισόδου – εξόδου
  - `int printf(char *format, ...);`
  - `int scanf(char *format, ...);`
- Ειδικοί χαρακτήρες στο format τους
  - Ακέραιοι αριθμοί
    - %d στο δεκαδικό σύστημα
    - %u χωρίς πρόσημο στο δεκαδικό σύστημα
    - %o χωρίς πρόσημο στο οκταδικό σύστημα
    - %x χωρίς πρόσημο στο δεκαεξαδικό σύστημα
  - Αριθμοί κινητής υποδιαστολής
    - %f σε μορφή: [-]ddd.dddddd
    - %e σε μορφή: [-]ddd.dddddd e[+/-]ddd
    - %g σε μορφή %f ή %e

Σύνοψη

- Ειδικοί χαρακτήρες στο format τους
  - Άλλοι τύποι
    - %c χαρακτήρας
    - %s συμβολοσειρά (string)
    - %p δείκτης
- Παραλλαγές στο format
  - Μέγεθος αριθμών
    - %h αριθμοί short, π.χ. %hd, %hx
    - %l αριθμοί long ή double, π.χ. %ld, %lf
    - %L αριθμοί long double, π.χ. %Lf

Σύνοψη

- Παραλλαγές στο format
  - Μήκος αποτελέσματος
    - %8d αριθμός σε μήκος 8 χαρακτήρων
    - %20s συμβολοσειρά σε μήκος 20 χαρακτήρων
    - %+8d αριθμός σε μήκος 8 χαρακτήρων, τύπωσε και πρόσημο
    - %08d αριθμός σε μήκος 8 χαρακτήρων, τα πρώτα εξ' αυτών 0
    - %-8d όπως το %8d με στοίχιση αριστερά

printf demo (1/2)

```
#include <stdio.h>
int main() {
   int    i;       // Number to print.
   double f;       // Number to print.

   printf("Enter an integer (use either + or -): ");
   scanf ("%d", &i);
   printf("This is the integer.....................|%d|\n", i);
   printf("This is the integer in octal..........|%o|\n", i);
   printf("Octal with leading zero...............|%#o|\n", i);
   printf("This is the integer in hex............|%x| or |%X|\n", i, i);
   printf("Hex with leading 0x...................|%#x| or |%#X|\n", i,
   i);
   printf("Forcing a plus or minus sign..........|%+d|\n", i);
   printf("Include space before + numbers........|% d|\n", i);
   printf("Field width of 3......................|%3d|\n", i);
   printf("Field width of 5......................|%5d|\n", i);
   printf("Field width of 7......................|%7d|\n", i);
   printf("Same as above with left justification.|%-7d|\n", i);
   printf("Field width of 7 with zero fill.......|%07d|\n", i);
   printf("At least 3 digits.....................|%.3d|\n", i);
   printf("At least 5 digits.....................|%.5d|\n", i);
   printf("Field width of 10, at least 7 digits..|%10.7d|\n", i);
```

printf demo (2/2)

```
    printf("\nEnter a floating point number: ");
    scanf ("%lf", &f);

    printf("This is the number.....|%f|\n", f);
    printf("Forcing a plus or minus sign.....|%+f|\n", f);
    printf("Field width of 20.....|%20f|\n", f);
    printf("0 decimal places.....|%.0f|\n", f);
    printf("0 decimal places forcing decimal.....|%#.0f|\n", f);
    printf("3 decimal places.....|%.3f|\n", f);
    printf("20 decimal places.....|%.20f|\n", f);
    printf("Field width of 20, 3 decimal places...|%20.3f|\n", f);
    printf("\nHere is the number in e format:\n");
    printf("3 decimal places.....|%.3e|\n", f);
    printf("5 decimal places & big 'e'.....|%.5E|\n", f);

    printf("\nHere is the number in g format:\n");
    printf("No special requests.....|%g|\n", f);
    printf("Maximum of 1 significant figure.....|%.1g|\n", f);
    printf("Maximum of 4 significant figures.....|%.4g|\n", f);

    return 0;
}
```

Συμπεριφορά scanf()

Τα παρακάτω περιγράφουν πλήρως την μερικές φορές «περίεργη» συμπεριφορά της `scanf()`:

- `scanf( "%c" …)`
  - Διαβάζει αμέσως όποιον χαρακτήρα βρει (ακόμα και κενό) και επιστρέφει
- `scanf( "%<οτιδήποτε άλλο>" … )`
  - Αγνοεί τα αρχικά κενά (space, tab, newline) και αρχίζει και διαβάζει μόλις συναντήσει μη-κενό χαρακτήρα
  - Τελειώνει και επιστρέφει μόλις συναντήσει κενό χαρακτήρα. *Όμως, δεν τον καταναλώνει!* – θα τον βρει η επόμενη scanf.

Συμπεριφορά scanf() – περιπτώσεις

Τα παρακάτω περιγράφουν πλήρως την μερικές φορές «περίεργη» συμπεριφορά της `scanf()`:

- `scanf( "Give number: %d" …)`
  - ΔΕΝ ΔΟΥΛΕΥΕΙ διότι: οτιδήποτε είναι εκτός των "%" **θα πρέπει να το πληκτρολογήσει επακριβώς ο χρήστης – δεν τυπώνονται στην οθόνη!**
- `scanf("%c", …)`
  - Διαβάζει αμέσως όποιον χαρακτήρα βρει (ακόμα και κενό) και επιστρέφει – Πώς μπορώ να διαβάσω τον επόμενο μη-κενό χαρακτήρα όπως όλα τα αλλά "%";
  - Απάντηση 1: βάζω 1 κενό πριν το %: `scanf(" %c", …)`
  - Απάντηση 2: πιο «στάνταρ»: `scanf("%1s", …)`

Σύνοψη

- Διαχείριση χαρακτήρων/συμβολοσειρών
  - `int putchar(int c);`
  - `int getchar();`
  - `int puts(char *s);  /* also: fputs() */`
  - `char *gets(char *s); /* unsafe, prefer: fgets() */`
- Διαχείριση συμβολοσειρών `<string.h>`
  - `size_t strlen(char *s)`:
    Μέτρηση αριθμού χαρακτήρων της συμβολοσειράς s
  - `char *strcpy(char *s1, const char *s2)`:
    Αντιγραφή της συμβολοσειράς s2 στην s1
  - `char *strcat(char *s1, const char *s2)`:
    Προσθήκη της συμβολοσειράς s2 στο τέλος της s1
  - `int strcmp(char *s1, const char *s2)`:
    Σύγκριση των συμβολοσειρών s1 και s2

Σύνοψη

- Μετατροπή συμβολοσειρών `<stdlib.h>`
  - `int atoi(char *s)`:
    Μετατροπή της συμβολοσειράς s σε `int`.
  - `long int atol(char *s)`:
    Μετατροπή της συμβολοσειράς s σε `long int`.
  - `double atof(char *s)`:
    Μετατροπή της συμβολοσειράς s σε `double`.

MYY502
MYY502
MYY502

Προγραμματισμός σε C

Περίπτωση διαχείρισης συμβολοσειρών:

Ορίσματα στη main()

Ορίσματα στην main()

```
$ ls
$ ls -l; ls -al; gcc myfile.c -lm
```

- Γενικά σε ένα πρόγραμμα μπορούμε να δώσουμε ως είσοδο δεδομένα/ορίσματα/επιλογές τη στιγμή που ξεκινάει η εκτέλεση του, από τη γραμμή εντολών
- Πώς μπορούμε να γνωρίζουμε τα δεδομένα/ορίσματα που δίνει ο χρήστης;
  - *Απάντηση*:

    Παράμετροι στην main()! (την οποία μέχρι τώρα την ορίζαμε χωρίς παραμέτρους)
- Τα δεδομένα τα δέχεται η main() ως *strings*

Ορίσματα στην main()

- Μέχρι τώρα:

```
int main() { … }
```

- Γενικά όμως, ο προγραμματιστής μπορεί να γράψει:

```
int main(int argc, char *argv[]) { … }
```

ή ισοδύναμα:

```
int main(int argc, char **argv) { … }
```

- Το `argv` είναι ένας πίνακας δεικτών σε συμβολοσειρές (strings)
- Το `argc` είναι το πλήθος των στοιχείων του πίνακα
- Πάντα *το στοιχείο 0 είναι το όνομα του προγράμματος*

Παράδειγμα ορισμάτων στην main()

```
$ a.out hi there
```

- argc = 3
- argv[0]: όνομα προγράμματος, "a.out"
- argv[1]: πρώτο όρισμα προγράμματος "hi"
- argv[2]: δεύτερο όρισμα προγράμματος "there"

Παράδειγμα (εκτύπωση ορισμάτων)

```
$ a.out hello world
argc = 3
Program name: a.out
Arguments: hello, world,
```

```
#include <stdio.h>
int main(int argc, char *argv[]) {
    int i;

    printf("argc = %d\n", argc);
    printf("Program name: %s\n", argv[0]);
    printf("Arguments: ");
    for (i = 1; i < argc; i++)
       printf("%s, ", argv[i]);
    printf("\n");
    return 0;
}
```

Επιπλέον παράδειγμα (πρόσθεση ορισμάτων)

```
$ myadd 5 10 15
Program name: myadd
Result: 30
```

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>    /* because of atoi() */
int main(int argc, char *argv[]) {
    int i, sum = 0;

    printf("Program name: %s\n", argv[0]);
    if (argc < 2)
       return 0;   /* Nothing to add */
    for (i = 1; i < argc; i++) {
       sum = sum + atoi(argv[i]);
    }
    printf("Result: %d\n", sum);
    return 0;
}
```