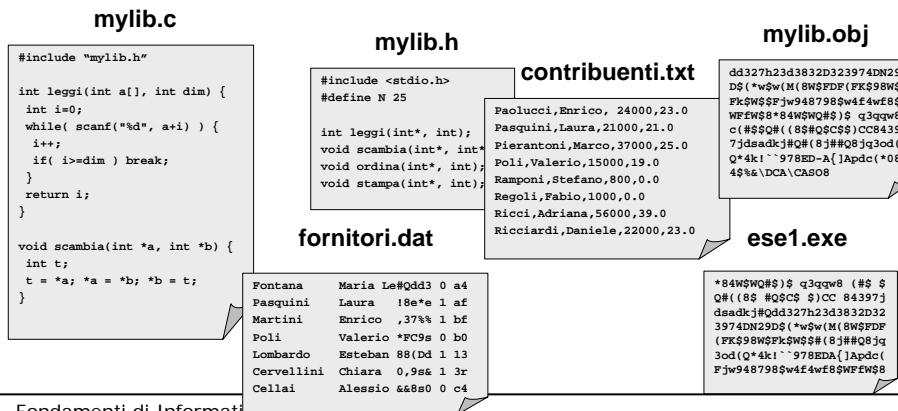


# Il linguaggio C

## I file



Fondamenti di Informatica L- A

## I File

Il file è l'unità logica di memorizzazione dei dati su memoria di massa. Consente una *memorizzazione persistente* dei dati, *non limitata* dalle dimensioni della memoria centrale.

Ogni programma vede il file come una sequenza di componenti (*record logici*), terminata da una "marca" di fine file (End Of File, EOF)

I file sono gestiti dal Sistema Operativo. L'accesso ai file da parte di programmi C può avvenire grazie a funzioni standard definite nella libreria di I/O (`<stdio.h>`) che tengono conto delle funzionalità del S.O ospite.

In C i file vengono distinti in due categorie:

- *file di testo*, trattati come sequenze di caratteri. organizzati in linee (ciascuna terminata da '\n')
- *file binari*, visti come sequenze di bit

Fondamenti di Informatica L- A

# File di testo

Sono file di caratteri, organizzati in linee.

Ogni linea è terminata da una marca di fine linea (*newline*, carattere '`\n`').

→ Il *record logico* può essere il singolo carattere, la parola, oppure la linea.

```
Egregio Sig. Rossi,
          con la presente
le rendo noto di aver provveduto
...
```

---

Fondamenti di Informatica L- A

# Esempi di file di testo

- File sorgenti di programmi C
- File che contengono dei dati in formato "leggibile"

**mylib.h**

```
#include <stdio.h>
#define N 25

int leggi(int*, int);
void scambia(int*, int*);
void ordina(int*, int);
void stampa(int*, int);
```

**contribuenti.txt**

```
Paolucci, Enrico, 24000, 23.0
Pasquini, Laura, 21000, 21.0
Pierantoni, Marco, 37000, 25.0
Poli, Valerio, 15000, 19.0
Ramponi, Stefano, 800, 0.0
Regoli, Fabio, 1000, 0.0
Ricci, Adriana, 56000, 39.0
Ricciardi, Daniele, 22000, 23.0
```

---

Fondamenti di Informatica L- A

# Gestione di file in C

I file hanno una struttura *sequenziale*  
I record logici sono organizzati in una sequenza; per accedere ad un particolare record logico, è necessario "scorrere" tutti quelli che lo precedono:



Per accedere ad un file da un programma C, è necessario predisporre una variabile che lo rappresenti (puntatore a file)

Puntatore a file:

è una variabile che viene utilizzata per riferire un file nelle operazioni di accesso (lettura e scrittura). Implicitamente essa indica:

- il *file*
- l'*elemento corrente* all'interno della sequenza

Ad esempio:

```
FILE *fp;
```

→ il tipo **FILE** è un tipo non primitivo dichiarato nel file `stdio.h`.

---

Fondamenti di Informatica L- A

# Gestione di file in C

Apertura di un file:

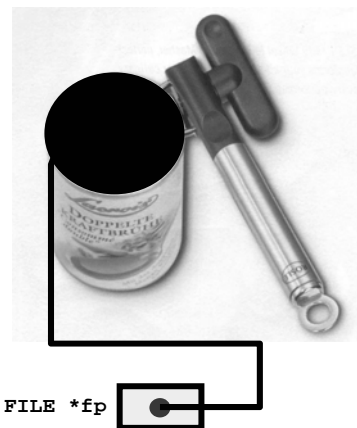
Prima di accedere ad un file è necessario *aprirlo*: l'operazione di apertura compie le azioni preliminari necessarie affinché si possa accedere al file (in lettura o in scrittura). L'operazione di apertura inizializza il puntatore al file.

Accesso ad un file:

Una volta aperto il file, è possibile leggere/scrivere il file, tramite il puntatore a file.

Chiusura di un file:

Alla fine di una sessione di accesso (lettura o scrittura) ad un file è necessario chiudere il file per memorizzare permanentemente il suo contenuto in memoria di massa



```
FILE *fp
```

---

Fondamenti di Informatica L- A

# Apertura di un File

```
FILE *fopen( char *name, char *mode );
```

dove:

- **name** è un vettore di caratteri che rappresenta il nome (assoluto o relativo) del file nel file system;
- **mode** esprime la modalità di accesso scelta.
  - "r", in lettura (read)
  - "w", in scrittura (write)
  - "a", scrittura, aggiunta in fondo (append)
  - "b", a fianco ad una delle precedenti, indica che il file è binario (se non specificato, il file è di testo)

Se eseguita con successo, l'operazione di apertura ritorna come risultato un *puntatore* al file aperto (**FILE \***):

Se l'apertura fallisce, **fopen** restituisce il valore **NULL**.

Tipici motivi di fallimento:

- Il file non esiste
- Il file viene aperto in una modalità incompatibile con le sue proprietà (ad esempio: apro in scrittura un file a sola lettura, *read only*), etc.

---

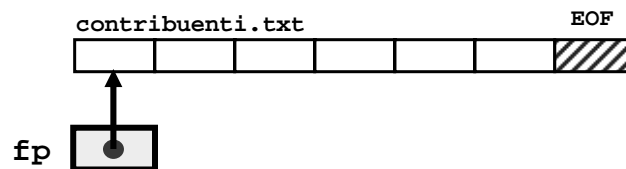
Fondamenti di Informatica L- A

## Apertura in lettura ("r")

```
FILE *fp;
```

```
fp = fopen("contribuenti.txt", "r");
```

Se il file non è vuoto:



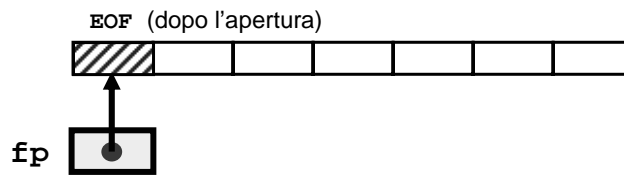
---

Fondamenti di Informatica L- A

## Apertura in scrittura ("w")

```
FILE *fp;  
fp = fopen("contribuenti.txt", "w");
```

Anche se il file non è vuoto:



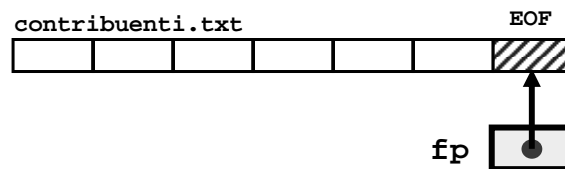
Se il file esisteva già, il suo contenuto viene perso: si scriveranno i nuovi record logici, sopra i pre-esistenti, a partire dal primo.

---

Fondamenti di Informatica L- A

## Apertura in *append* ("a")

```
FILE *fp;  
fp = fopen("contribuenti.txt", "a");
```



Il puntatore al file si posiziona sull'elemento successivo all'ultimo elemento significativo del file. Se il file esisteva già, il suo contenuto non viene perso.

---

Fondamenti di Informatica L- A

# Esempio

```
FILE *fp;  
fp=fopen("c:\temp\contribuenti.txt", "r");  
<uso del file>
```

`fp` rappresenta, dall'apertura in poi, il *riferimento* da utilizzare nelle operazioni di accesso al file (lettura) `contribuenti.txt` posto nel direttorio `c:\temp\`.

`fp` individua due cose:

- il file stesso
- l'elemento corrente all'interno del file

---

Fondamenti di Informatica L- A

## Chiusura di un File

Al termine di una sessione di accesso al file, esso deve essere chiuso.

L'operazione di chiusura si realizza con la funzione

```
int fclose (FILE *fp);
```

dove `fp` rappresenta il puntatore al file da chiudere.

`fclose` ritorna come risultato un intero:

- se l'operazione di chiusura è eseguita *correttamente* restituisce il valore 0
- se la chiusura *non è andata a buon fine*, ritorna la costante `EOF`.

---

Fondamenti di Informatica L- A

# Esempio

```
#include <stdio.h>
main()
{
    FILE *fp;
    fp = fopen("prova.doc", "w")
    <scrittura di prova.doc>
    fclose(fp);
    return 0;
}
```

---

Fondamenti di Informatica L- A

## File standard di I/O

Esistono tre file testo che sono aperti automaticamente all'inizio di ogni esecuzione:

- *stdin*, standard input (tastiera), aperto in lettura
  - *stdout*, standard output (video), aperto in scrittura
  - *stderr*, standard error (video), aperto in scrittura
- *stdin*, *stdout*, *stderr* sono variabili di tipo *puntatore a file*  
→ esse sono automaticamente (ed implicitamente) definite (non vanno (ri-)definite).

---

Fondamenti di Informatica L- A

## se fine file

- Durante la fase di accesso ad un file è possibile verificare la presenza della marca di fine file con la funzione di libreria:

```
int feof(FILE *fp);
```

- `feof(fp)` controlla se è stata raggiunta la fine del file `fp` nella operazione di lettura o scrittura precedente:
  - Restituisce il valore 0 se non è stata raggiunta la fine del file,
  - altrimenti restituisce un valore diverso da zero.

---

Fondamenti di Informatica L- A

## Lettura e scrittura di file

Una volta aperto un file, su di esso si può accedere in lettura e/o scrittura, compatibilmente con quanto specificato in fase di apertura.

Per file di testo sono disponibili funzioni di:

- Lettura/scrittura con formato
- Lettura/scrittura di caratteri
- Lettura/scrittura di stringhe di caratteri

Per file binari si utilizzano funzioni di:

- Lettura/scrittura di blocchi: `fread`, `fwrite`

---

Fondamenti di Informatica L- A



# Accesso a file di testo: Lettura con formato

Esistono funzioni simili a `scanf` e `printf`, ma con un parametro aggiuntivo rappresentante il puntatore al file di testo sul quale si vuole leggere o scrivere

Lettura con formato:

Si usa la funzione `fscanf`:

```
int fscanf (FILE *fp, str-ctrl, ind-el);
```

dove:

- `fp` è il puntatore al file
- `str-ctrl` indica il formato dei dati da leggere
- `ind-el` è la lista degli indirizzi delle variabili a cui assegnare i valori letti.

---

Fondamenti di Informatica L- A

## Esempio

```
main() {  
    FILE *fp;  
    int A; char B; float C;  
    fp = fopen( "dati.txt", "r" );  
    fscanf( fp, "%d%c%f", &A, &B, &C );  
    fclose( fp );  
}
```

↑  
.. come per la scanf

`fscanf` restituisce il numero di elementi letti, oppure un valore negativo in caso di errore.

---

Fondamenti di Informatica L- A

# Scrittura con formato

Si usa la funzione `fprintf`:

```
int fprintf ( FILE *fp, str-ctrl, elem );
```

dove:

- `fp` è il puntatore al file
- `str-ctrl` indica il formato dei dati da scrivere
- `elem` è la lista dei valori (espressioni) da scrivere.

Restituisce il numero di elementi scritti, oppure un valore negativo in caso di errore.

---

Fondamenti di Informatica L- A

## Esempio

```
FILE *fp;  
float C=0.27;  
fp=fopen( "risultati.txt", "w" );  
fprintf( fp, "Risultato: %f", c*3.14 );  
...  
fclose( fp );
```

---

Fondamenti di Informatica L- A

# Esempio

Visualizzazione del contenuto di un file di testo:

```
#include <stdio.h>
main() {
    char c;
    FILE *fp;

    fp=fopen( " " );
    while ( fscanf( fp, "%c", &c )>0 )
        printf( "%c", c );
    fclose( " " );
}
```

---

Fondamenti di Informatica L- A

## Lettura/scrittura di stringhe

```
char *fgets (char *s, int n, FILE *fp);
```

Trasferisce nella stringa *s* i caratteri letti dal file puntato da *fp*, fino a quando ha letto *n-1* caratteri, oppure ha incontrato un newline, oppure la fine del file.

La *fgets* mantiene il newline nella stringa *s*. Restituisce:

- la stringa letta in caso di corretta terminazione;
- `NULL` in caso di errore o fine del file.

```
int *fputs (char *s, FILE *fp);
```

Trasferisce la stringa *s* (terminata da `'\0'`) nel file puntato da *fp*. Non copia il carattere terminatore `'\0'` né aggiunge un newline finale.

Restituisce:

- l'ultimo carattere scritto in caso di terminazione corretta;
- EOF altrimenti.

---

Fondamenti di Informatica L- A

## Accesso a file binari

- Si può leggere o scrivere da un file binario un intero blocco di dati (binari).
- Un file binario memorizza dati *di qualunque tipo*, in particolare dati che non sono necessariamente caratteri (interi, reali, vettori o strutture).
- Per la lettura/scrittura a blocchi è necessario che il file sia stato aperto in modo *binario* (modo `"b"`).

---

Fondamenti di Informatica L- A

## Lettura/scrittura di blocchi

### Lettura

```
int fread(void *vet, int size, int n, FILE *fp);
```

Legge (al più) *n* oggetti di dimensione *size* dal file puntato da *fp*, e li colloca nel vettore *vet*. Restituisce un intero che rappresenta il numero di oggetti effettivamente letti.

### Scrittura

```
int fwrite(void *vet, int size, int n, FILE *fp);
```

Copia dal vettore *vet* *n* oggetti di dimensione *size* e li scrive sul file puntato da *fp*. Restituisce un intero che rappresenta il numero di oggetti effettivamente scritti (inferiore ad *n* solo in caso di errore, o fine del file).

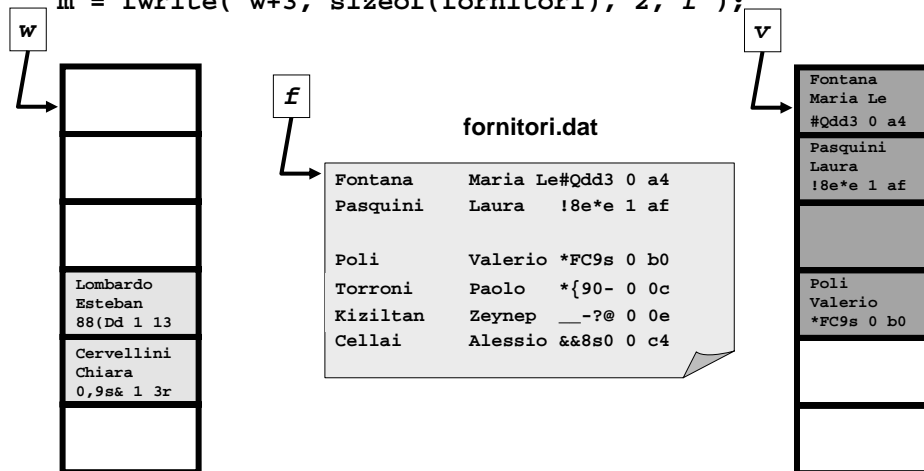
---

Fondamenti di Informatica L- A

# Lettura/scrittura di blocchi

```
n = fread( v, sizeof(fornitori), 4, f );
```

```
m = fwrite( w+3, sizeof(fornitori), 2, f );
```



Fondamenti di Informatica L- A

## Esempio: scrittura di una sequenza di record (dati da input) in un file binario

```
#include <stdio.h>
typedef struct{
    char nome[20], cognome[20];
    int reddito; }persona;
main()
{ FILE *fp;
  persona p;
  int fine=0;
  fp=fopen("archivio.dat","wb");
  do {
    printf("Dati persona?");
    scanf("%s%s%d",&p.nome,&p.cognome,&p.reddito);
    fwrite( _____ );
    printf("Fine (si=1,no=0)?");
    scanf("%d",&fine);
  } while(!fine);
  fclose(fp);
}
```

Fondamenti di Informatica L- A

## Esempio: lettura e stampa il contenuto di un file binario

```
#include<stdio.h>
typedef struct{
    char nome[20], cognome[20];
    int reddito; }persona;

main()
{ FILE *fp;
  persona p;
  fp=fopen("archivio.dat","rb");
  while( )
    printf("%s%s%d", p.nome, p.cognome,
           p.reddito);
  fclose(fp);
}
```

---

Fondamenti di Informatica L- A

## Esempio: dato il nome di un file, scrivere nel file un vettore di interi

```
#include <stdio.h>
main()
{FILE *file;
 char nome[30];
 int i,n,tab[12]={3, 6, -12, 5, -76, 3,
                 32, 12, 65, 1, 0, -9};

 gets(nome);
 if ( ) {
   printf("Impossibile aprire file d'uscita\n");
   return 1;
 }
 fwrite( );
 fclose(file);
 exit(0);
}
```

---

Fondamenti di Informatica L- A

## Esempio: copiare il contenuto di un file binario di interi ( $\leq 40$ ) in un vettore

```
#include <stdio.h>
#define MAX 40
main()
{FILE *file;
 char nome[30];
 int i, n, tab[MAX];
 gets(nome);
 if ( (file=fopen(nome, "rb"))==NULL ) {
   printf("Impossibile aprire file d'ingresso\n");
   return 1;
 }
   lettura da file
   chiusura del file
   visualizza contenuto del vettore
 return 0;
}
```

---

Fondamenti di Informatica L- A

## Esempio: scrivere il contenuto di un vettore di record in un file binario

```
#include <stdio.h>
#include <ctype.h>
#define DIM 5

int crea_vettore(Persona V[], int dim);

typedef struct {
  char nome[15], cognome[15], via[10];
  int eta; } Persona;
Persona P[DIM];

int crea_vettore(Persona P[], int dim) {
  int i=0, char s[80];
  while (!feof(stdin) && i<dim) {
    scanf("%s%s%s%d", P[i].nome, P[i].cognome,
          P[i].via, &(P[i].eta));
    i++; }
  return i;
}
```

---

Fondamenti di Informatica L- A

## Esempio: scrivere il contenuto di un vettore di record in un file binario

```
main() {  
    int n;  
    FILE *file;  
    char nome[30];  
  
    gets(nome);  
    lettura dati da input  
    apertura file  
    scrittura su file  
    chiusura file  
}
```

---

Fondamenti di Informatica L- A

## File ad accesso diretto

Il C consente di gestire i file non solo come sequenziali, ma anche come file ad accesso diretto.

### Posizionamento in un file:

La funzione *fseek* della Standard Library consente il posizionamento del puntatore al file su un qualunque byte.

```
int fseek (FILE *f, long offset, int origin)
```

si sposta di *offset* byte a partire dalla posizione *origin* (i valori significativi di *origin* sono: 0, 1 o 2).

Restituisce:

- 0 se ha spostato la posizione sul file
- un valore diverso da 0, altrimenti.

Origine dello spostamento:

|                 |          |                            |
|-----------------|----------|----------------------------|
| <b>SEEK_SET</b> | <b>0</b> | inizio file                |
| <b>SEEK_CUR</b> | <b>1</b> | posizione attuale nel file |
| <b>SEEK_END</b> | <b>2</b> | fine file                  |

---

Fondamenti di Informatica L- A



## Posizionamento all'inizio di un file

Per posizionarsi all'inizio di un file già aperto è possibile utilizzare anche la funzione `rewind`:

```
void rewind (FILE *f);
```

```
file=fopen(argv[1], "r");  
<lettura di vari record logici>  
rewind(file);
```

equivale a:

```
fseek(f,0,SEEK_SET);
```

---

Fondamenti di Informatica L- A

## Posizione corrente nel file

La funzione `ftell` restituisce la posizione del byte sul quale si è posizionati nel file al momento della chiamata della funzione:

```
long ftell (FILE *f);
```

`ftell` restituisce -1 in caso di errore.

Il valore restituito da `ftell` può essere utilizzato in una chiamata ad `fseek`.

---

Fondamenti di Informatica L- A

## Esercizio

- Realizzare una funzione

```
long flength(FILE *)
```

che restituisca la lunghezza in byte di un dato file

- senza modificare la posizione del file pointer...

---

Fondamenti di Informatica L- A

## Esercizio (per casa)

- Realizzare una funzione

```
int intersect_ord(FILE *, int*, int*)
```

che, dati due vettori ordinati di interi, stampi su un file di testo gli interi presenti in entrambi i vettori

- Realizzare una funzione

```
int intersect(FILE *, int*, int*)
```

che, dati due vettori (non necessariamente ordinati) di interi, stampi su un file binario gli interi presenti in entrambi i vettori

---

Fondamenti di Informatica L- A