

Додаткові способи введення та виведення даних

Лекція №10

Під час роботи з масивами доводить вводити досить багато вхідної інформації. Особливо ця проблема виникає під час багатократного виконання однієї і тієї самої програми.

Саме тому необхідні інші способи введення вхідних даних.

Константне задання елементів масиву

Значення вхідного масиву можна задавати у константному вигляді:

```
const <ім'я масива>[к-ть ел-в]...[к-ть ел-в]={<зн.1, зн.2,...>;
```

Особливості використання константного задання елементів масиву:

його значення неможливо змінити!

Приклад 1.

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

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

```
main()  
{  
    const int a[10]={1,2,3,4,5,6,7,8,9,10};  
    // const a[10]={1,2,3,4,5,6,7,8,9,10};  
    int i;  
    for (i=0;i<10;i++)  
        printf("a[%d]=%d; ",i,a[i]);  
    printf("\n");  
}  
system("PAUSE");  
return 0;  
}
```

Результат виконання:

a[0]=1; a[1]=2; a[2]=3; a[3]=4; a[4]=5; a[5]=6; a[6]=7; a[7]=8; a[8]=9; a[9]=10;

Приклад 2.

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

main()
{
    const a[2][5]={{1,2,3,4,5},
                  {11,12,13,14,15}};
    // const int a[2][5]={1,2,3,4,5,
                        11,12,13,14,15};

    int i,j;
    for (i=0;i<2;i++)
    {
        for(j=0;j<5;j++) printf("a[%d,%d]=%d; ",i,j,a[i][j]);
        printf("\n");
    }
    system("PAUSE");
    return 0;
}
```

Результат виконання:

```
a[0][0]=1; a[0][1]=2; a[0][2]=3; a[0][3]=4; a[0][4]=5;
a[1][0]=11; a[1][1]=12; a[1][2]=13; a[1][3]=14; a[1][4]=15;
```

Приклад 3.

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

main()
{
    // const a[5][2]={{1,2},{3,4},{5,11},{12,13},{14,15}};
    // const int a[2][5]={1,2,3,4,5,
                          11,12,13,14,15};

    int i,j;
    for (i=0;i<5;i++)
    {
        for(j=0;j<2;j++) printf("a[%d,%d]=%d; ",i,j,a[i][j]);
        printf("\n");
    }
    system("PAUSE");
    return 0;
}
```

Результат виконання:

```
a[0][0]=1; a[0][1]=2;
a[1][0]=3; a[1][1]=4;
a[2][0]=5; a[2][1]=11;
a[3][0]=12; a[3][1]=13;
a[4][0]=14; a[4][1]=15;
```


Приклад 4.

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

main()
{
    const a[5][2]={1,2,3,4,5},
                {11,12,13,14,15}};
    // const a[5][2]={1,2,3,4,5,
    //                11,12,13,14,15};
    int i,j;
    for (i=0;i<10;i++)
    {
        for(j=0;j<2;j++) printf("a[%d,%d]=%d; ",i,j,a[i][j]);
        printf("\n");
    }
    system("PAUSE");
    return 0;
}
```

Результат виконання:

```
a[0][0]=1; a[0][1]=2;
a[1][0]=11; a[1][1]=12
a[2][0]=0; a[2][1]=0;
a[3][0]=0; a[3][1]=0;
a[4][0]=0; a[4][1]=0;
```

Ініціалізація масивів

Надання значень елементам масиву одночасно їх описом:

<тип> <ім'я масиву> [<к-ть ел.>]... [<к-ть ел.>]={зн.1,зн.2,..};

Особливості використання константного задання елементів масиву:

його значення можна змінювати!

Приклад 1.

```
{  
Int i,j, a[2][5]={1,2,3,4,5,  
                {11,12,13,14,15}};  
for (i=0;i<2;i++)  
{  
    for(j=0;j<5;j++) printf("a[%d,%d]=%d; ",i,j,a[i][j]);  
    printf("\n");  
}  
a[0][0]=100;  
printf("%d\n",a[0][0]);  
system("PAUSE");  
return 0;  
}
```

Результат виконання:

```
a[0][0]=1; a[0][1]=2;  
a[1][0]=3; a[1][1]=4;  
a[2][0]=5; a[2][1]=11;  
a[3][0]=12; a[3][1]=13;  
a[4][0]=14; a[4][1]=15;  
100
```

Генератор випадкових чисел

Щоб в С згенерувати випадкове число, необхідно скористатися функцією **rand()** бібліотеки **stdlib.h**. Ця функція генерує натуральні випадкові числа.

Приклад 1.

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

main()
{
    int a[10],i;
    for (i=0;i<10;i++)
    {
        a[i]=rand(); printf("%d ",a[i]);
    }
    printf("\n");
    system("PAUSE");
    return 0;
}
```

Результат виконання:

41 18467 6334 26500 19169 15724 11478 29358 26962 24464

Ряд випадкових чисел є незмінним для будь-якого запуску програми (41 18467 6334 26500 19169 15724 11478 29358 26962 24464...).

Проблема полягає у тому, що використовується одна й таж початкова точка входу для отримання псевдовипадкового числа.

Щоб уникнути цього, необхідно скористатися функцією **srand (m)**. Саме вона встановлює початкову точку для отримання випадкового числа.

Однак, наприклад, **srand (10)** даватиме так само одне й те ж випадкове число 71.

Для того, щоб початкова точка також була випадковою, можна скористатися функцією **time ()** з бібліотеки **time.h**. Тепер можна генерувати випадкові числа в постійно змінним потоці системного часу з початковою точкою 1 січня 1970 року. У якості параметра функції **time ()** необхідно використати **NULL**:

```
srand (time (NULL));
```

Під час генерування псевдовипадкових чисел отримуються цілі числа в діапазоні від 0 до 32767.

Приклад 2.

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

```
main()
{
    int a[10],i;
    srand(time(NULL));
    for (i=0;i<10;i++)
    {
        a[i]=rand(); printf("%d ",a[i]);
    }
    printf("\n");
    system("PAUSE");
    return 0;
}
```

Результат виконання:

- 1) 26169 21822 14724 23328 9136 14274 4216 27911 29433 24372
- 2) 26472 5616 4924 225 18120 19012 31530 17818 24915 9657

Однак, не завжди необхідні числа з такого великого діапазона. Щоб отримати ціле число з діапазона $[0, b)$, необхідно застосувати ділення націло:

```
int k = rand ()%b;
```

Щоб отримати числа з діапазона $[a,b)$, необхідно скористатися формулою:

```
k= rand () %b + a;
```

Щоб отримати випадкові дійсні числа з діапазона $[a,b]$, необхідно використати формулу в такому вигляді:

```
float k= (float )rand () * (b-a)/RAND_MAX +a;  
де RAND_MAX– це межа діапазона в 32767.
```


Приклад 3.

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

main()
{
    int i,b=-5,c=10; float a[10];
    srand(time(NULL));
    for (i=0;i<10;i++)
    {
        a[i]=(float)rand()*(c-b)/RAND_MAX +b;
        printf("%.2f ",a[i]);
    }
    printf("\n");
    system("PAUSE");
    return 0;
}
```

Результат виконання:

- 1) -4.95 0.90 8.00 -0.83 6.59 9.02 2.68 -3.60 1.11 7.01
- 2) $a[i]=rand()*(c-b)/RAND_MAX +b$; :
-5.00 9.00 3.00 9.00 0.00 5.00 3.00 8.00 9.00 -5.00

Основи роботи з файлами

Найоптимальнішим способом збереження вхідних і вихідних даних є файли. В термінології ОС – це об'єм однотипної інформації, розміщеної в певному місці дискового простору.

Файли мають свої параметри:

- ім'я та розширення;
- шлях до місця розташування.

Розглянемо текстові файли, що містять вхідну інформацію.

За замовчуванням інформація вводиться з клавіатури та виводиться на екран монітора.

Для того, щоб змінити напрям потоку вхідної та вихідної інформації – читання з вхідного файлу та виведення у вихідний файл, необхідно “повідомити” про це програмі.

Розглянемо ще один тип змінних **file**.

Ім'я змінної цього типу вказує на те, що при його вказанні буде здійснюватись звернення до вмісту цього файлу.

Загальний вигляд опису:

file *<логічне ім'я файлу>;

Наприклад:

file *f_in,f_out;

Для того, щоб “зв’язати” логічне ім’я зі справжнім файлом на диску, відкривши доступ до нього, використовується функція

fopen (“<ім’я файла на диску>”, “<спосіб використання файла>”);

Наприклад:

f_in=**fopen** (“in.dat”, “r”);

Найуживаніші способи використання файлів:

r – відкрити існуючий файл для читання;

w - створити новий файл для запису

(якщо файл с вказаним ім’ям існує, то ві буде переписаний);

r+ - відкрити існуючий файл для читання і запису;

w+ - створити новий для читання і запису;

rt - відкрити існуючий текстовий файл для читання;

wt – створити новий текстовий файл для запису;

r+t - відкрити існуючий текстовий файл для читання і запису;

На завершення роботи з файлом необхідно його закрити, використавши функцію **fclose()**;

Наприклад:

```
fclose(f_in);
```

Після успішного завершення операції закриття вказаного файлу функція **fclose()** повертає значення нуль. Будь-яке інше значення свідчить про помилкове завершення цієї операції.

Для читання інформації з текстового файлу використовується функція:

`fscanf (<логічне ім'я файлу>,<формат введення>,<список змінних>);`

Наприклад:

`fscanf (f_in,"%d",&n);`

Для запису інформації у текстовий файл використовується функція:

`fprintf (<логічне ім'я файлу>,<формат виведення>,<список змінних>);`

Наприклад:

`fprintf (f_out,"%d",a+b);`

Приклад 1.

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

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

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

```
{
```

```
    FILE *f_in;    //=fopen("f_in.txt","r");
```

```
    FILE *f_out; //=fopen("f_out.txt","w");
```

```
    int n,i,a[100];
```

```
    f_in=fopen("f_in.txt","rt");
```

```
    f_out=fopen("f_out.txt","wt");
```

```
    fscanf(f_in,"%d",&n);
```

```
    for (i=0;i<n;i++) fscanf(f_in,"%d",&a[i]);
```

```
    for (i=0;i<n;i++) fprintf(f_out,"%d ",a[i]*10);
```

```
    fprintf(f_out,"\n");
```

```
    fclose(f_out);
```

```
    // system("PAUSE");
```

```
    return 0;
```

```
}
```

Dev-C++ 4.9.9.2

File Edit Search View Project Execute Debug Tools CVS Window Help

file.c

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

int main(int argc, char *argv[])
{
    FILE *f_in;
    //fopen("in.dat", "r");
    FILE *f_out;
    //fopen("out.sol", "w");
    int n, i, a[100];
    f_in=fopen("in.dat", "rt");
    f_out=fopen("out.sol", "wt");
    fscanf(f_in, "%d", &n);
    for (i=0; i<n; i++) fscanf(f_in, "%d", &a[i]);
    for (i=0; i<n; i++) fprintf(f_out, "%d ", a[i]*10);
    fprintf(f_out, "\n");
    fclose(f_out);
    system("PAUSE");
    return 0;
}
```

in - Блокнот

Файл Правка Формат Вид

Справка

5
1 2 3 4 5

out - Блокнот

Файл Правка Формат Вид

Справка

10 20 30 40 50

Вхідні та вихідні файли повинні знаходитись у тій самій теці, що й файл з кодом програми. Інакше необхідно вказувати повний шлях до цих файлів.

Оскільки вхідні та вихідні файли є текстовими, то їх можна створювати і переглядати у будь-якому середовищі, наприклад у “Блокнот”.

Будь-яке середовище програмування С також дозволяє створювати і переглядати такі файли.

Для роботи з файлами використовується бібліотека **stdio.h**.