Технология программирования на ЭВМ Символьный тип

Баев А.Ж.

Казахстанский филиал МГУ

05 октября 2018

ASCII таблица.

ASCII (American standard code for information interchange) — таблица, в которой представлены основные символы с номерами от 0 до 127. Непечатные 0–31. Печатные 32–127.

номер	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
30	неп	неп		!	11	#	\$	%	&	-
40	()	*	+	,	-		/	0	1
50	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;
60	<	=	>	?	0	Α	В	С	D	Е
70	F	G	Н		J	K	L	М	N	0
80	Р	Q	R	S	Т	U	V	W	Χ	Υ
90	Z		\]	^		`	a	b	С
100	d	е	f	g	h	i	j	k		m
110	n	0	р	q	r	S	t	u	V	w
120	Х	у	Z	{		}	~	a =	= .	- ,

Константные символы.

Как можно записать букву в переменную:

Экранированные элементы.

Особенные символы:

номер	константа	пояснение
0	,/0,	окончание строки
9	'\t'	Tab — табуляция
10	'\n'	Line Feed — перевод строки (LF)
12	'\r'	Carriage Return — возврат каретки (CR)

Исключения:

константа	пояснение
,//,	слеш
,,,	кавычка

Новая строка в UNIX: LF; в Windows: CR + LF; в Mac OS: CR.

Окончание файла.

EOF — символ окончания файла.

В терминале такой символ генерируется при нажатии Ctrl+d при пустой строке.

Если в строке имеется какой-либо текст и он еще не передан на вход (если ENTER еще не нажат), то нажатие отправляет в буфер этот текст. А повторное нажатие генерирует конец файла.

Тип char — числовой.

Буквы идут в таблице подряд:

```
char letter = 'A';
letter = letter + 2;
```

Цифры идут в таблице подряд:

```
char digit = '0';
digit = digit + 5;
```

Буква и её порядковый номер.

Порядковый номер буквы в алфавите

```
char letter = 'D';
int index = letter - 'A' + 1;
```

Строчные и заглавные буквы.

Перевод из строчной буквы в заглавную

```
char letter = 'D';
letter = letter - 'A' + 'a';
```

Перевод из заглавной буквы в строчную

```
char letter = 'd';
letter = letter - 'd' + 'D';
```

Символ цифры и её порядковый номер.

Перевод порядкового номера цифры в реальное значение

```
char digit = '7';
int value = digit - '0';
```

Неправильная сумма.

Что окажется в переменной а?

```
1 char a;
2 a = '2' + '3';
```

Десятичное число.

Даны две цифры как символы:

Составить из них целое двухзначное число.

Симметричная с конца буква

Дана буква от 'a' до 'z'. Вывести симметричную с конца букву, например, букву 'd' заменить на 'w'.

```
char letter = 'd';
char position = letter - 'a';
char sym = 'z' - position;
```

```
1 position = 100 - 97
2 sym = 'z' - 3
```

Какого типа символ

Цифра

```
1 if (ch >= '0' && ch <= '9')
```

Строчная буква

Заглавная буква

Буква

```
1 | if ((ch >= 'a' && ch <= 'z') ||
2 | (ch >= 'A' && ch <= 'Z'))
```

Ввод-вывод символа

```
Ввод
```

```
1 int getchar()
```

Например

```
char ch;
ch = getchar();
```

Вывод

```
1 int putchar(int)
```

Например

```
1 char ch = 'A';
2 putchar(ch);
```

Новая строка

Нажатие клавиши Enter генерирует символ \n . Он тоже считывается getchar().

Чтобы сделать перенос на новую строку:

```
putchar('\n');
```

Ввод-вывод символа

Распечатать символ и его код

```
char ch = 'A';
printf("%cu%d", ch, ch);
```

Вводятся 2 пары шахматных координат, то есть А5 В7:

```
1 char c1, r1, c2, r2;
2 scanf("%c%c<sub>\u00e4</sub>%c%c", &c1, &r1, &c2, &r2);
```

Вывод таблицы ascii

Распечатать все заглавные буквы

```
char ch = 'A';
while (ch <= 'Z') {
    putchar(ch);
    ch++;
}</pre>
```

Распечатать все строчные буквы и их аscii-номера

```
char ch = 'a';
while (ch <= 'Z') {
    print("%cu%d\n", ch, ch);
    ch++;
}</pre>
```

Пример. Вывод ASCII кодов.

Дана строка символов. Вывести все ASCII-коды символов и их общее количество.

Ввод	Astana 2017
Вывод	65 115 116 97 110 97 32 50 48 49 55 46 12

Решение. Вывод ASCII кодов.

```
#include <stdio.h>
   int main(){
3
        int n = 0;
4
        char ch = getchar();
5
        while (ch != '\n') {
6
             n++;
7
             printf("%d<sub>\(\)</sub>", (int)ch);
8
             ch = getchar();
9
        }:
10
        printf("\n\d\n", n);
11
        return 0;
12
```

Пример. Фильтр цифр.

Дана строка (последовательность символов с переносом строки в конце). Вывести все символы, кроме цифр.

Ввод	Astana 2018-2019!
Вывод	Astana -!

Идея: у не цифр код меньше '0' или больше '9'.

Решение. Фильтр цифр.

```
#include <stdio.h>
   int main(){
3
       char ch = getchar();
4
       while (ch != '\n') {
5
            if (ch < '0' || ch > '9') {
6
                putchar(ch);
8
            ch = getchar();
9
10
       return 0;
11
```

Пример. Смена регистра.

Дан текст, ввод которого завершается концом файла. Заменить все строчные буквы на заглавные.

Ввод	Astana 2018-2019!
Вывод	ASTANA 2018-2019!

Идея: у не цифр код меньше '0' или больше '9'.

Решение. Смена регистра.

```
#include <stdio.h>
   int main() {
3
       char ch;
4
       ch = getchar();
5
       while (ch != EOF) {
6
            if (ch >= 'a' && c <= 'z') {
                ch += 'A' - 'a';
8
9
            putchar(ch);
10
            ch = getchar();
11
12
       putchar('\n');
13
       return 0;
14
```

Пример. Статистика.

Дан текст, ввод которого завершается концом файла. Посчитать, сколько в этой последовательности букв и сколько цифр.

Ввод	Astana 2017 and 2018!
Вывод	9 8

Пример. Статистика.

```
#include <stdio.h>
   int main(){
3
        int letters = 0, digits = 0;
4
       char ch = getchar();
5
       while (ch != EOF) {
6
            if (ch >= 'A' && ch <= 'Z' | |
7
                 ch >= 'a' && ch <= 'z') {
8
                 letters++;
9
10
            if (ch >= '0' && ch <= '9') {
11
                 digits++;
12
13
            ch = getchar();
14
15
       printf("%d<sub>□</sub>%d\n", letters, digits);
```

Пример. Однозначный калькулятор.

Вводится 3 символа подряд без пробелов: цифра от 0 до 9, знак + или * и снова цифра от 0 до 9. Необходимо произвести арифметическое вычисление.

Ввод	2+3	3*4
Вывод	5	12

Пример. Однозначный калькулятор.

```
#include <stdio.h>
   int main(){
3
       char left, sign, right;
4
       int ans = 0;
5
       scanf("%c%c%c", &left, &sign, &right);
6
       left = left - '0':
7
       left = left - '0';
8
       if (sign == '+') {
9
            ans = left + left;
10
11
       if (sign == '*')
12
            ans = right * right;
13
14
       printf("%d\n", ans);
15
       return 0;
```