

CURS 03 – FP

Caractere (tipul de date char / unsigned char)

Valorile întregi memorate într-o variabilă de tip char pot fi interpretate ca fiind codurile ASCII ale unor caractere!

The ASCII code

American Standard Code for Information Interchange

ASCII control characters				ASCII printable characters												Extended ASCII characters											
DEC	HEX	Simbolo ASCII		DEC	HEX	Simbolo	DEC	HEX	Simbolo	DEC	HEX	Simbolo	DEC	HEX	Simbolo	DEC	HEX	Simbolo	DEC	HEX	Simbolo	DEC	HEX	Simbolo			
00	00h	NULL		(carácter nulo)	32	20h	espacio	64	40h	@	96	60h	.	128	80h	Ç	160	A0h	à	192	C0h	À	224	E0h	Ó		
01	01h	SOH		(inicio encabezado)	33	21h	!	65	41h	A	97	61h	a	129	81h	Ù	161	A1h	á	193	C1h	Á	225	E1h	Ô		
02	02h	STX		(inicio texto)	34	22h	"	66	42h	B	98	62h	b	130	82h	é	162	A2h	â	194	C2h	Â	226	E2h	Õ		
03	03h	ETX		(fin de texto)	35	23h	#	67	43h	C	99	63h	c	131	83h	â	163	A3h	ã	195	C3h	Ã	227	E3h	Ö		
04	04h	EOT		(fin transmisión)	36	24h	\$	68	44h	D	100	64h	d	132	84h	ä	164	A4h	ä	196	C4h	Ä	228	E4h	Ø		
05	05h	ENQ		(enquiry)	37	25h	%	69	45h	E	101	65h	e	133	85h	å	165	A5h	Å	197	C5h	Å	229	E5h	Ù		
06	06h	ACK		(acknowledgement)	38	26h	&	70	46h	F	102	66h	f	134	86h	ä	166	A6h	Ä	198	C6h	Ä	230	E6h	Ú		
07	07h	BEL		(timbre)	39	27h	'	71	47h	G	103	67h	g	135	87h	ç	167	A7h	Ç	199	C7h	Ç	231	E7h	Û		
08	08h	BS		(retroceso)	40	28h	(72	48h	H	104	68h	h	136	88h	è	168	A8h	È	200	C8h	È	232	E8h	ü		
09	09h	HT		(tab horizontal)	41	29h)	73	49h	I	105	69h	i	137	89h	é	169	A9h	É	201	C9h	É	233	E9h	Û		
10	0Ah	LF		(salto de línea)	42	2Ah	*	74	4Ah	J	106	6Ah	j	138	8Ah	ê	170	AAh	Ê	202	CAh	Ê	234	EAh	Ü		
11	0Bh	VT		(tab vertical)	43	2Bh	+	75	4Bh	K	107	6Bh	k	139	8Bh	ï	171	ABh	Ï	203	CBh	Ï	235	EBh	Ü		
12	0Ch	FF		(form feed)	44	2Ch	,	76	4Ch	L	108	6Ch	l	140	8Ch	î	172	ACH	Î	204	CAh	Î	236	ECh	Ý		
13	0Dh	CR		(retorno de carro)	45	2Dh	.	77	4Dh	M	109	6Dh	m	141	8Dh	í	173	ADh	Í	205	CDh	Í	237	EDh	ÿ		
14	0Eh	SO		(shift Out)	46	2Eh	.	78	4Eh	N	110	6Eh	n	142	8Eh	ï	174	Aeh	Ï	206	CEh	Ï	238	Eeh	.		
15	0Fh	SI		(shift In)	47	2Fh	/	79	4Fh	O	111	6Fh	o	143	8Fh	ä	175	Afh	Ä	207	CFh	Ä	239	Efh	.		
16	10h	DLE		(data link escape)	48	30h	0	80	50h	P	112	70h	p	144	90h	ë	176	B0h	Ë	208	D0h	Ë	240	F0h	.		
17	11h	DC1		(device control 1)	49	31h	1	81	51h	Q	113	71h	q	145	91h	æ	177	B1h	Æ	209	D1h	Æ	241	F1h	±		
18	12h	DC2		(device control 2)	50	32h	2	82	52h	R	114	72h	r	146	92h	Æ	178	B2h	Æ	210	D2h	Æ	242	F2h	¼		
19	13h	DC3		(device control 3)	51	33h	3	83	53h	S	115	73h	s	147	93h	ö	179	B3h	Ö	211	D3h	Ö	243	F3h	½		
20	14h	DC4		(device control 4)	52	34h	4	84	54h	T	116	74h	t	148	94h	ö	180	B4h	Ö	212	D4h	Ö	244	F4h	¾		
21	15h	NAK		(negative acknowle.)	53	35h	5	85	55h	U	117	75h	u	149	95h	ö	181	B5h	Ö	213	D5h	Ö	245	F5h	¾		
22	16h	SYN		(synchronous idle)	54	36h	6	86	56h	V	118	76h	v	150	96h	ü	182	B6h	Ü	214	D6h	Ü	246	F6h	¾		
23	17h	ETB		(end of trans. block)	55	37h	7	87	57h	W	119	77h	w	151	97h	ü	183	B7h	Ü	215	D7h	Ü	247	F7h	¾		
24	18h	CAN		(cancel)	56	38h	8	88	58h	X	120	78h	x	152	98h	ÿ	184	B8h	Y	216	D8h	Y	248	F8h	¾		
25	19h	EM		(end of medium)	57	39h	9	89	59h	Y	121	79h	y	153	99h	ÿ	185	B9h	Y	217	D9h	Y	249	F9h	¾		
26	1Ah	SUB		(substitute)	58	3Ah	:	90	5Ah	Z	122	7Ah	z	154	9Ah	ÿ	186	BAh	Y	218	DAh	Y	250	FAh	¾		
27	1Bh	ESC		(escape)	59	3Bh	:	91	5Bh	[123	7Bh	{	155	9Bh	æ	187	BBh	ÿ	219	DBh	ÿ	251	FBh	¾		
28	1Ch	FS		(file separator)	60	3Ch	<	92	5Ch	\	124	7Ch		156	9Ch	æ	188	BCh	ÿ	220	DCh	ÿ	252	FCh	¾		
29	1Dh	GS		(group separator)	61	3Dh	=	93	5Dh]	125	7Dh	}	157	9Dh	ø	189	BDh	ÿ	221	DDh	ÿ	253	FDh	¾		
30	1Eh	RS		(record separator)	62	3Eh	>	94	5Eh	^	126	7Eh	~	158	9Eh	ø	190	BEh	ÿ	222	DEh	ÿ	254	FEh	¾		
31	1Fh	US		(unit separator)	63	3Fh	?	95	5Fh	-				159	9Fh	f	191	BFh	ÿ	223	DFh	ÿ	255	FFh	¾		
127	20h	DEL		(delete)																							

Exemplu:

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    char c;
    unsigned char t;

    c = 'A';
    printf("Caracter: %c -> cod ASCII: %d\n", c, c);

    c = c + 10; //c + 10 <= 'A' + 10
    printf("Caracter: %c -> cod ASCII: %d\n", c, c);

    c = c - 5;
    printf("Caracter: %c -> cod ASCII: %d\n", c, c);

    t = 200;
    printf("\nCaracter: %c -> cod ASCII: %u\n", t, t);

    return 0;
}
```

Caracter: A -> cod ASCII: 65
Caracter: K -> cod ASCII: 75
Caracter: F -> cod ASCII: 70
Caracter: -> cod ASCII: 200
Process returned 0 (0x0) execution time : 0.026 s
Press any key to continue.

Citirea caracterelor de la tastatură

```

1  #include <stdio.h>
2
3  int main()
4  {
5      char a, b;
6
7      printf("Introduceti un caracter: ");
8      scanf("%c %c", &a, &b);
9
10     printf("\nPrimul caracter: %c -> cod ASCII: %u\n", a, a);
11     printf("\nAl doilea caracter: %c -> cod ASCII: %u\n", b, b);
12
13     return 0;
14 }

```

Terminal output:

```

Introduceti un caracter: x y

Primul caracter: x -> cod ASCII: 120

Al doilea caracter: y -> cod ASCII: 121

Process returned 0 (0x0)   execution time : 1.916 s
Press any key to continue.

```

```

1  #include <stdio.h>
2
3  int main()
4  {
5      char a, b;
6
7      printf("Introduceti primul caracter: ");
8      scanf("%c", &a);
9
10     printf("Introduceti al doilea caracter: ");
11     scanf("%c", &b);
12
13     printf("\nPrimul caracter: %c -> cod ASCII: %u\n", a, a);
14     printf("\nAl doilea caracter: %c -> cod ASCII: %u\n", b, b);
15
16     return 0;
17 }
18

```

Terminal output:

```

Introduceti primul caracter: x
Introduceti al doilea caracter:
Primul caracter: x -> cod ASCII: 120

Al doilea caracter:
-> cod ASCII: 10

Process returned 0 (0x0)   execution time : 4.043 s
Press any key to continue.

```

Enter = '\n' = LF

Bufferul tastaturii	'x'	'\n'			
---------------------	-----	------	--	--	--

scanf("%c", &a)
scanf("%c", &b)

Rezolvare:

Adăugăm o citire "în gol" pentru a elimina caracterul '\n' din bufferul tastaturii!

`scanf("%*c");` NU mai trebuie &variabila!

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    char a, b;

    printf("Introduceti primul caracter: ");
    scanf("%c", &a);

    //citirea "in gol" a unui caracter => eliminam
    //'\\n' din bufferul tastaturii
    scanf("%*c");

    printf("Introduceti al doilea caracter: ");
    scanf("%c", &b);

    printf("\\nPrimul caracter: %c -> cod ASCII: %u\\n", a, a);
    printf("\\nAl doilea caracter: %c -> cod ASCII: %u\\n", b, b);

    return 0;
}
```

Output:

```
Introduceti primul caracter: x
Introduceti al doilea caracter: d

Primul caracter: x -> cod ASCII: 120
Al doilea caracter: d -> cod ASCII: 100

Process returned 0 (0x0)   execution time : 1.908 s
Press any key to continue.
```

Instrucțiunile limbajului C

1. instrucțiunea de decizie/alternativă - if

```
if(expresie de tip logic)
    instrucțiune;
```

```
if(expresie de tip logic)
    instrucțiune_1;
else
    instrucțiune_2;
```

Bloc de instrucțiuni:

```
{
    instrucțiune_1;
    instrucțiune_2;
    .....
    instrucțiune_n;
}
```

2. instrucțiunea alternativă multiplă - switch

```
switch(expresie de tip întreg)
{
    case valoare_1:
        bloc_de_instrucțiuni_1;
        [break] ← [...] = optional

    case valoare_2:
        bloc_de_instrucțiuni_2;
        [break]

    .....

    case valoare_n:
        bloc_de_instrucțiuni_n;
        [break]

    [default:
        bloc_de_instrucțiuni_0;]
}
```

Exemplu 1:

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    int x;

    printf("x = ");
    scanf("%d", &x);

    switch(x)
    {
        case 1:
            printf("unu");
            break;
        case 2:
            printf("doi");
            break;
        case 3:
            printf("trei");
            break;
        default:
            printf("Numar diferit de 1, 2 sau 3!");
    }

    return 0;
}
```

Exemplu 2:

Să se afișeze anotimpul în care se găsește o lună citită de la tastatură.

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    int luna;

    printf("Luna: ");
    scanf("%d", &luna);

    switch(luna)
    {
        case 12:
        case 1:
        case 2:
            printf("Iarna");
            break;
        case 3:
        case 4:
        case 5:
            printf("Primavara");
            break;
        case 6:
        case 7:
        case 8:
            printf("Vara");
            break;
        case 9:
        case 10:
        case 11:
            printf("Toamna");
            break;
        default:
            printf("Luna incorecta!");
    }

    return 0;
}
```

3. instrucțiunea repetitivă cu test inițial - while

while(*expresie de tip logic*)
instrucțiune;

Exemplu 1:

Să se afișeze numerele naturale de la 1 la n, unde n se citește de la tastatură.

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    int k, n;

    printf("n = ");
    scanf("%d", &n);
```

```

printf("Numerele naturale <= %d sunt:\n", n);

k = 1;
while(k <= n)
{
    printf("%d ", k);
    k++;
}

printf("\n");

return 0;
}


```

Exemplu 2:

Să se afișeze în ordine descrescătoare numerele de la n la 0, unde n se citește de la tastatură.

```

#include <stdio.h>

int main()
{
    int k, n;
    // unsigned int k, n;  CICLARE INFINITĂ!!!

    printf("n = ");
    scanf("%u", &n);

    printf("Numerele naturale de la %d la 0 sunt:\n", n);

    k = n;
    while(k >= 0)
    {
        printf("%u ", k);
        k--;
    }

    printf("\n");

    return 0;
}

```

3. instrucțiunea repetitivă cu test final – do...while

```

do
{
    bloc_de_instrucțiuni;
}
while(expresie de tip logic);

```

Exemplu 1:

Să se citească de la tastatură o notă corectă, adică un număr natural cuprins între 1 și 10.

```
// Nota corecta: 1 <= nota && nota <= 10
// Nota incorecta: !(1 <= nota && nota <= 10)
// Nota incorecta: !(1 <= nota) || !(nota <= 10)
// Nota incorecta: 1 > nota || nota > 10
// Nota incorecta: nota < 1 || nota > 10
```

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

```
int main()
{
    int nota;

    do
    {
        printf("Nota: ");
        scanf("%d", &nota);
    }
    while(nota < 1 || nota > 10);

    printf("\nNota corecta: %d\n", nota);

    return 0;
}
```

Exemplu 2:

Se citește un șir de numere întregi terminat cu valoarea 0. Să se afișeze suma numerelor din șir. De exemplu, pentru șirul 2, 1, -5, 4, 7, -10, 9, 0 trebuie afișată suma 8. Valoarea 0 se numește *marcaj de final* și, de obicei, se consideră că nu face parte din șirul respectiv!

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

```
int main()
{
    int x, suma;

    suma = 0;

    do
    {
        printf("x = ");
        scanf("%d", &x);

        //verific daca valoarea curenta este diferita de valoarea de marcaj
        if(x != 0)
            suma = suma + x;
    }
    while(x != 0);

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

    return 0;
}
```