

Downloaded From :

www.4Downloads.ir

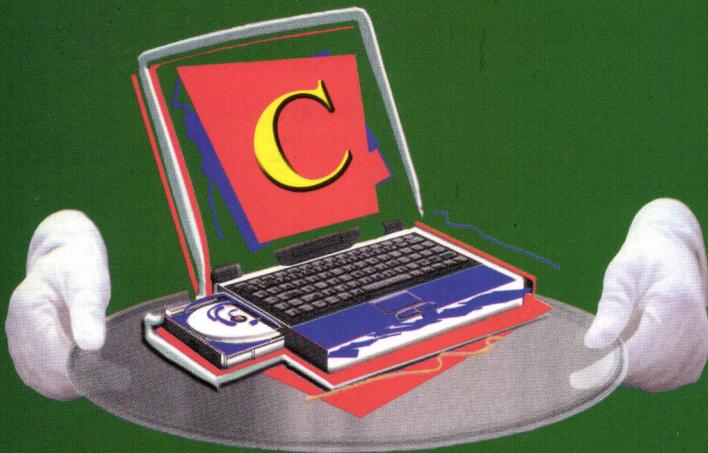


The Professional Download WebSite

ویراست سوم

تألیف:  
مهندس عین الله جعفر نژاد قمی

# برنامه نویسی به زبان



مرجع کامل

برنامه ها را از سایت [www.olomrayaneh.net](http://www.olomrayaneh.net) دریافت نمایید

# فهرست مطالب

|  |    |
|--|----|
| ۲. ساختار برنامه C و ورودی و خروجی         | ۲۹ |
| ورودی - خروجی داده‌ها                      | ۳۱ |
| چاپ اطلاعات با تابع printf()               | ۳۱ |
| مشاهده صفحه خروجی برنامه                   | ۳۶ |
| پاک کردن صفحه خروجی                        | ۳۶ |
| انتقال مکان نما در صفحه خروجی              | ۳۶ |
| چاپ اعداد نوع long و short                 | ۳۷ |
| تغیین طول میدان در تابع printf()           | ۳۸ |
| ورود اطلاعات توسط تابع scanf()             | ۳۹ |
| بروکسی و خروجی کاراکترها                   | ۴۳ |
| خواندن کاراکتر با توابع getch() و getche() | ۴۳ |
| خواندن کاراکتر با تابع getchar()           | ۴۴ |
| نوشتن کاراکتر با توابع putchar() و putch() | ۴۵ |
| تمرینات                                    | ۴۷ |
| ۳. حلقه‌های تکرار و ساختارهای تصمیم        | ۴۹ |
| ساختارهای تکرار                            | ۴۹ |
| ساختار تکرار for                           | ۵۰ |
| حلقه‌های تکرار تودرتو                      | ۵۰ |
| عملگر کاما و حلقة for                      | ۵۶ |
| ساختار تکرار while                         | ۵۷ |
| ساختار تکرار do ... while                  | ۵۹ |
| از کدام حلقة تکرار استفاده کنیم؟           | ۶۰ |
| ساختارهای تصمیم if                         | ۶۱ |
| ساختار تصمیم if...else if                  | ۶۵ |
| ساختار تصمیم else if                       | ۶۵ |
| انتقال کنترل غیر شرطی                      | ۶۷ |
| دستور break                                | ۶۷ |
| دستور continue                             | ۶۸ |
| دستور goto                                 | ۶۹ |
| ساختار تصمیم switch                        | ۶۹ |
| تمرینات                                    | ۷۲ |

|         |                           |
|---------|---------------------------|
| ۸.....  | پیشگفتار                  |
| ۹.....  | ۱. مقدمات زبان C          |
| ۱۱..... | نوع داده‌ها               |
| ۱۲..... | متغیرها                   |
| ۱۲..... | تعريف متغیرها             |
| ۱۳..... | مقدار دادن به متغیرها     |
| ۱۴..... | تعريف ثوابت               |
| ۱۵..... | عملگرها                   |
| ۱۵..... | عملگرهای محاسباتی         |
| ۱۶..... | عبارات محاسباتی           |
| ۱۶..... | تقدیم عملگرها             |
| ۱۷..... | عملگرهای رابطه‌ای         |
| ۱۸..... | عملگرهای منطقی            |
| ۱۸..... | عملگرهای ترکیبی           |
| ۱۹..... | عملگرهای بیتی             |
| ۲۰..... | عملگرهای & و *            |
| ۲۱..... | عملگر؟                    |
| ۲۱..... | عملگر کاما ( )            |
| ۲۲..... | عملگر sizeof              |
| ۲۲..... | عملگر ()                  |
| ۲۳..... | تقدیم عملگرها در حالت کلی |
| ۲۳..... | تبديل انواع               |
| ۲۴..... | روش ایجاد برنامه          |
| ۲۵..... | تعیین نیازمندیهای مستله   |
| ۲۵..... | تحلیل مستله               |
| ۲۶..... | طراحی الگوریتم            |
| ۲۶..... | پیاده‌سازی الگوریتم       |
| ۲۷..... | تست برنامه                |
| ۲۷..... | نگهداری برنامه            |
| ۲۷..... | فرآیند آماده‌سازی و اجرای |
| ۲۷..... | برنامه                    |
| ۲۸..... | تمرینات                   |

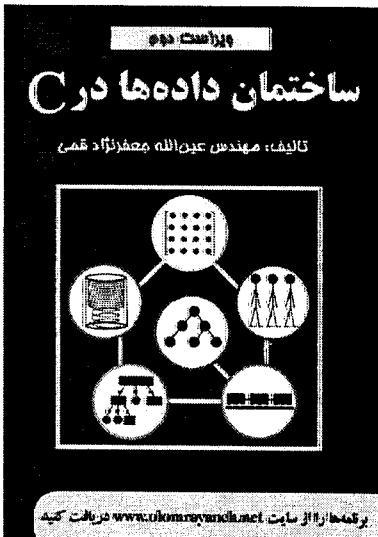
|  |   |
|--|---|
| ۱۲۸ ..... خروجی رشته‌ها                              | ۷۷ ..... توابع و کلاس‌های حافظه                             |
| ۱۲۸ ..... خواندن رشته باتابع() gets()                | ۷۷ ..... توابع و برنامه‌سازی ساخت‌یافته                     |
| ۱۲۹ ..... نتوات() و gets() در خواندن رشته‌ها         | ۷۸ ..... نوشتن توابع  |
| ۱۲۹ ..... چاپ رشته باتابع() puts()                   | ۸۰ ..... نکاتی در مورد نوشتن توابع                          |
| ۱۲۹ ..... رشته‌ها به عنوان آرگومان تابع              | — تابع چگونه کار می‌کند                                     |
| ۱۳۶ ..... انتساب رشته‌ها (کی کردن رشته در رشته دیگر) | ۸۰ ..... روشهای ارسال پارامترها به توابع                    |
| ۱۳۷ ..... مقایسه رشته‌ها                             | ۸۱ ..... توابعی که هیچ مقداری را برآورده نمی‌گردانند        |
| ۱۳۷ ..... الحق دو رشته                               | ۸۴ ..... توابعی که یک مقدار را برآورده نمی‌گردانند          |
| ۱۳۸ ..... آرایه‌ای از رشته‌ها                        | ۸۸ ..... متغیرهای محلی و عمومی                              |
| ۱۴۰ ..... تمرینات                                    | ۸۹ ..... متغیرهای محلی همانا با متغیرهای عمومی              |
| <b>۶. اشاره‌گرها</b>                                 |   |
| ۱۴۳ ..... متغیرهای اشاره‌گر                          | ۹۰ ..... بازگشتی  |
| ۱۴۳ ..... عملگرهای اشاره‌گر                          | — حالت‌های بازگشتی و توقف در محاسبه فاکتوریل                |
| ۱۴۴ ..... اشاره‌گرها و انواع متغیرها                 | ۹۱ ..... کلاس‌های حافظه و حوزه متغیرها                      |
| ۱۴۵ ..... اعمال روی اشاره‌گرها                       | ۹۶ ..... کلاس حافظه اتوماتیک                                |
| ۱۴۶ ..... انتساب اشاره‌گرها به یکدیگر                | ۹۷ ..... کلاس حافظه ثبات                                    |
| ۱۴۷ ..... اعمال محاسباتی بر روی اشاره‌گرها           | ۹۷ ..... کلاس حافظه استاتیک                                 |
| ۱۴۷ ..... مقایسه اشاره‌گرها                          | ۹۷ ..... متغیرهای استاتیک محلی                              |
| ۱۴۸ ..... متغیرهای پویا                              | ۹۹ ..... متغیرهای استاتیک عمومی                             |
| ۱۴۸ ..... تخصیص حافظه پویا                           | ۹۹ ..... کلاس حافظه خارجی                                   |
| ۱۴۸ ..... برگرداندن حافظه به سیستم                   | ۱۰۰ ..... تفاوت کلاس حافظه خارجی و کلاس حافظه استاتیک عمومی |
| ۱۵۰ ..... اشاره‌گرها و توابع                         | ۱۰۱ ..... نکته‌ای راجع به الگوی تابع                        |
| ۱۵۲ ..... اجرای تابع با استفاده از آدرس آن           | ۱۰۵ ..... تمرینات   |
| <b>۵. آرایه‌ها و رشته‌ها</b>                         |   |
| ۱۵۴ ..... آرایه‌های یک بعدی                          | ۱۰۷ ..... آرایه‌های یک بعدی                                 |
| ۱۵۵ ..... آرایه پویا                                 | ۱۰۷ ..... آرایه‌یک بعدی به عنوان                            |
| ۱۵۸ ..... اشاره‌گرها و رشته‌ها                       | ۱۱۱ ..... آرگومان تابع                                      |
| ۱۶۴ ..... ارزش دهی اولیه به اشاره‌گرها               | ۱۱۱ ..... مرتب سازی آرایه‌ها                                |
| ۱۶۸ ..... اشاره‌گر به اشاره‌گر                       | ۱۱۳ ..... مرتب‌سازی حبابی                                   |
| ۱۶۹ ..... نکاتی در مورد اشاره‌گرها                   | ۱۱۳ ..... جستجو در آرایه                                    |
| ۱۷۱ ..... آرگومان‌های تابع() main                    | ۱۱۶ ..... جستجوی ترتیبی                                     |
| ۱۷۳ ..... تمرینات                                    | ۱۱۷ ..... جستجوی دوبی                                       |
| <b>۷. ساختمان‌ها</b>                                 |   |
| ۱۷۷ ..... تعریف نوع ساختمان                          | ۱۲۰ ..... آرایه‌های چند بعدی                                |
| ۱۷۷ ..... نزدیکی متغیر نوع ساختمان                   | ۱۲۱ ..... آرایه‌های دو بعدی به عنوان آرگومان تابع           |
| ۱۷۸ ..... دسترسی به عناصر ساختمان                    | ۱۲۳ ..... مقدار اولیه آرایه‌ها                              |
| ۱۷۸ ..... ارزش دهی اولیه به ساختمان                  | ۱۲۶ ..... نکته‌ای راجع به آرایه‌ها                          |
| ۱۸۰ ..... - انتساب ساختمان‌ها به یکدیگر              | ۱۲۷ ..... رشته‌ها   |
| ۱۸۱ ..... مقدار اولیه دادن به رشته‌ها                | ۱۲۸ ..... مقدار اولیه دادن به رشته‌ها                       |

|   |            |
|---|------------|
| <b>۱۰. صفحه، پشته، لیست پیوندی و درخت</b>     | <b>۳۰۱</b> |
| صف  | ۳۰۱        |
| پشته  | ۳۰۹        |
| لیست پیوندی                                   | ۳۱۴        |
| مشخصات گره‌های لیست                           | ۳۱۴        |
| تعریف گره لیست پیوندی                         | ۳۱۵        |
| تعریف اشاره گره‌ای خارجی                      | ۳۱۵        |
| ایجاد گره لیست پیوندی                         | ۳۱۵        |
| پیونددان گره‌ای لیست پیوندی                   | ۳۱۶        |
| درج گره‌ای در لیست پیوندی                     | ۳۱۷        |
| حذف گره از لیست پیوندی                        | ۳۱۸        |
| پیمایش لیست پیوندی                            | ۳۱۸        |
| لیست حلقی                                     | ۳۲۷        |
| لیست‌های دوپیوندی                             | ۳۳۰        |
| تعریف گره لیست دوپیوندی                       | ۳۳۰        |
| پیونددان گره‌ای لیست دوپیوندی                 | ۳۳۰        |
| درج گره‌ای در لیست دوپیوندی                   | ۳۳۰        |
| حذف گره از لیست دوپیوندی                      | ۳۳۱        |
| درختها  | ۳۴۰        |
| درخت دودویی                                   | ۳۴۱        |
| ساختار گره درخت دودویی                        | ۳۴۱        |
| تعریف گره درخت                                | ۳۴۲        |
| ایجاد گره درخت                                | ۳۴۲        |
| ایجاد درخت جستجوی دودویی                      | ۳۴۲        |
| پیمایش درخت                                   | ۳۴۳        |
| پیمایش inorder                                | ۳۴۳        |
| پیمایش preorder                               | ۳۴۴        |
| پیمایش postorder                              | ۳۴۵        |
| تمرینات                                       | ۳۴۹        |
| <b>۱۱. روش‌های مرتب‌سازی و جستجو ...</b>      | <b>۳۵۱</b> |
| روش‌های مرتب‌سازی                             | ۳۵۱        |
| مقایسه الگوریتم‌های مرتب‌سازی                 | ۳۵۲        |
| نمونه‌ای از یک روش مرتب‌سازی تعبیه‌ی          | ۳۵۳        |
| روش مرتب‌سازی انتخابی                         | ۳۵۵        |
| مرتب‌سازی به روش درجی                         | ۳۵۶        |
| چند روش مرتب‌سازی خوب                         | ۳۵۸        |
| الگوریتم مرتب‌سازی shellsort                  | ۳۵۸        |
| الگوریتم مرتب‌سازی quicksort                  | ۳۶۰        |
| آرایه‌ای از ساختمان‌ها                        | ۱۸۳        |
| تعريف ساختمان‌ها به صورت لانه‌ای              | ۱۸۹        |
| ساختمان‌ها به عنوان آرگومان تابع              | ۱۹۱        |
| انتقال عناصر ساختمان به تابع                  | ۱۹۱        |
| انتقال ساختمان‌ها به تابع                     | ۱۹۳        |
| اشارة گره‌ای ساختمان                          | ۱۹۴        |
| ساختمان بیتی                                  | ۲۰۳        |
| یونیونها                                      | ۲۰۷        |
| ساختمانی از یونیون                            | ۲۰۹        |
| تفیرنام انواع داده‌ها با <code>typedef</code> | ۲۱۰        |
| انواع داده شمارشی                             | ۲۱۲        |
| تمرینات                                       | ۲۱۵        |
| <b>۸. فایل‌ها</b>                             | <b>۲۱۷</b> |
| انواع فایل از نظر نوع اطلاعات                 | ۲۱۷        |
| سازمان فایل                                   | ۲۱۹        |
| بازکردن فایل                                  | ۲۲۰        |
| بستن فایل                                     | ۲۲۱        |
| وروپی - خروجی کاراکترها                       | ۲۲۱        |
| وروپی خروجی رشته‌ها                           | ۲۲۵        |
| فایل به عنوان وسیله ورودی - خروجی             | ۲۲۵        |
| عیب‌یابی در ورودی - خروجی فایل                | ۲۲۷        |
| حذف فایل                                      | ۲۲۹        |
| بافر  | ۲۳۰        |
| وروپی و خروجی همراه با فرمت                   | ۲۳۱        |
| وروپی - خروجی رکورد                           | ۲۳۲        |
| حل یک مسأله از طریق فایل‌های ترتیبی           | ۲۴۰        |
| دسترسی تصادفی به فایل (وروپی - خروجی تصادفی)  | ۲۴۸        |
| حل یک مسأله از طریق فایل تصادفی               | ۲۴۹        |
| دستگاه‌های ورودی - خروجی استاندارد            | ۲۵۷        |
| تمرینات                                       | ۲۵۸        |
| <b>۹. توابع کتابخانه‌ای</b>                   | <b>۲۵۹</b> |
| توابع ریاضی                                   | ۲۵۹        |
| توابع کاراکتری                                | ۲۷۱        |
| توابع رشته‌ای                                 | ۲۸۰        |
| توابع تخصیص حافظه بپیا                        | ۲۹۱        |
| توابعی در مورد فایل‌ها و فهرستها              | ۲۹۴        |

|   |   |  |
|---|---|--|
| ۴۱۳ .....                               | تشخیص کلیدهای صفحه کلید .....                     | مرتب‌سازی رشته‌ها .....                  |
| ۴۱۵ .....                               | صفات کاراکتر و تغییر آنها .....                   | مرتب‌سازی ساختمانها .....                |
| <b>۱۴. رمزگذاری و فشرده‌سازی متن‌ها</b> | <b>۴۲۱ .....</b>                                  | <b>۴۶۱ .....</b>                         |
| ۴۲۱ .....                               | انواع رمزگذاری .....                              | ۴۶۲ .....                                |
| ۴۲۱ .....                               | رمزگذاری جانشینی .....                            | ۴۶۵ .....                                |
| ۴۲۹ .....                               | رمزگذاری جابجایی .....                            | ۴۷۰ .....                                |
| ۴۳۲ .....                               | رمزگذاری به روش دستکاری بیت‌ها .....              | ۴۷۲ .....                                |
| ۴۳۶ .....                               | فشرده‌سازی داده‌ها .....                          |  |
| ۴۳۶ .....                               | ذخیره ۸ کاراکتر در ۷ بایت (فشرده‌سازی بیتی) ..... | <b>۳۷۳ .....</b>                         |
| ۴۳۹ .....                               | فشرده‌سازی از طریق حذف کاراکترها .....            | ۳۷۳ .....                                |
| ۴۴۲ .....                               | کشف رمز متنهای رمزی .....                         | ۳۷۴ .....                                |
| <b>۱۵. توابع کتابخانه‌ای</b>            | <b>۴۴۵ .....</b>                                  | <b>ثباتهای عمومی .....</b>               |
| ۴۴۶ .....                               | توابع گرافیکی .....                               | سگمنت‌ها .....                           |
| ۴۷۸ .....                               | توابع غیر گرافیکی صفحه‌نمایش .....                | ثباتهای سگمنت .....                      |
| <b>۱۶. گرافیک</b>                       | <b>۴۸۵ .....</b>                                  | ثباتهای ایندکس .....                     |
| ۴۸۵ .....                               | تولید رنگ .....                                   | ثباتهای وضعیت و کنترلی .....             |
| ۴۸۷ .....                               | از کجا شروع کنیم؟ .....                           | فلگ‌های کنترلی .....                     |
| ۴۸۸ .....                               | نوشتن پیکسل‌ها .....                              | ۳۷۷ .....                                |
| ۴۹۰ .....                               | رسم خط .....                                      | ثباتهای ۳۲ بیتی .....                    |
| ۴۹۲ .....                               | رسم مستطیل و پرکردن آن .....                      | مفهوم آدرس دهی .....                     |
| ۴۹۲ .....                               | رسم دایره و بیضی و پرکردن آنها .....              | مقدمه‌ای بر وقفه‌ها .....                |
| ۴۹۹ .....                               | ذخیره و بازیابی گرافیک .....                      | انواع وقفه‌ها .....                      |
| ۵۰۱ .....                               | کپی و انتقال گرافیک از نقطه‌ای به نقطه دیگر ..... | وقفه‌های باپوس .....                     |
| ۵۰۳ .....                               | چرخش اشکال گرافیکی .....                          | معرفی تابع چند وقفه .....                |
| <b>۱۷. مهندسی نرم افزار به کمک C</b>    | <b>۵۲۵ .....</b>                                  | اجرای وقفه‌ها در C .....                 |
| ۵۲۵ .....                               | طراحی برنامه .....                                | تابع DOS .....                           |
| ۵۲۷ .....                               | انتخاب یک ساختمان داده .....                      | <b>۱۳. مدل‌های حافظه و مدیریت</b>        |
| ۵۲۸ .....                               | پنهان سازی اطلاعات و کد .....                     | صفحه کلید .....                          |
| ۵۲۸ .....                               | برنامه‌های متشکل از چند فایل .....                | مدل حافظه tiny .....                     |
| ۵۳۱ .....                               | ایجاد کتابخانه .....                              | مدل حافظة small .....                    |
| ۵۳۴ .....                               | مشاهده محتويات فایل کتابخانه .....                | مدل حافظة medium .....                   |
| ۵۳۴ .....                               | برنامه GREP .....                                 | مدل حافظة compact .....                  |
|   |   | مدل حافظة large .....                    |
|   |   | مدل حافظة huge .....                     |
|   |   | انتخاب مدل حافظه مناسب .....             |
|   |   | معرفی یک مدل حافظه به کامپایلر .....     |
|   |   | آدرس دهی به خارج از یک سگمنت حافظه ..... |
|   |   | کلمه کلیدی far .....                     |
|   |   | کلمه کلیدی huge .....                    |
|   |   | کلمه کلیدی near .....                    |

|  |
|--|
| ۶۴۳ ..... بازگرداندن مقادیر از اسمبلی به C       |
| ۶۴۵ ..... ۲۲. دستورات پیش پردازنده               |
| ۶۴۵ ..... تعریف ماکرو                            |
| ۶۴۹ ..... ضمیمه کردن فایلها                      |
| ۶۵۰ ..... دستورات پیش پردازنده شرطی              |
| ۶۵۴ ..... حذف ماکروی تعریف شده                   |
| ۶۵۵ ..... اسمی ماکروهای از پیش تعریف شده         |
| ۶۵۵ ..... دستور پیش پردازنده <code>#line</code>  |
| ۶۵۶ ..... دستور پیش پردازنده <code>#error</code> |
| ۶۵۷ ..... پیوست ۱: چند نکته برنامه‌نویسی         |
| ۶۵۹ ..... پیوست ۲: ارتباط با دستگاه‌های جانبی    |
| ۶۶۲ ..... منابع و مأخذ                           |
| ۶۶۳ ..... ایندکس                                 |

### مطالعه کتاب زیر پیشنهاد می‌شود



|   |
|---|
| ۶۳۵ ..... ۱۸. طراحی مفسر زبان‌های برنامه‌سازی           |
| ۶۳۵ ..... عبارات  |
| ۶۳۶ ..... نشانه‌ها (tokens)                             |
| ۶۳۸ ..... چگونگی تولید عبارات                           |
| ۶۴۱ ..... مفسر زبان بیسیک                               |
| ۶۴۲ ..... دستور انتساب                                  |
| ۶۴۳ ..... دستور PRINT                                   |
| ۶۴۳ ..... دستور INPUT                                   |
| ۶۴۳ ..... دستور GOTO                                    |
| ۶۴۴ ..... دستور IF...THEN                               |
| ۶۴۵ ..... دستور FOR                                     |
| ۶۴۶ ..... دستور GOSUB                                   |
| ۶۴۶ ..... برنامه کامل مفسر بیسیک                        |
| ۵۶۳ ..... ۱۹. توابع کتابخانه‌ای                         |
| ۵۶۳ ..... توابعی در مورد تاریخ، زمان و دیگر توابع سیستم |
| ۵۸۲ ..... توابع تخصیص حافظه پویا                        |
| ۵۸۵ ..... توابع کنترلی                                  |
| ۵۸۷ ..... توابع ورودی - خروجی                           |
| ۵۹۵ ..... توابع متفرقه                                  |
| ۶۰۷ ..... ۲۰. مدیریت منوها                              |
| ۶۰۷ ..... ذخیره و بازیابی قسمتی از صفحه‌نمایش           |
| ۶۰۹ ..... ایجاد منوی popup                              |
| ۶۱۷ ..... ایجاد منوی popup بدون وقهه با یوس             |
| ۶۲۴ ..... ایجاد منوی pulldown                           |
| ۶۳۵ ..... ۲۱. ارتباط زبان C با اسمبلی                   |
| ۶۳۵ ..... دستورات اسمبلی در زبان C                      |
| ۶۳۶ ..... استفاده از زیربرنامه‌های اسمبلی در برنامه C   |
| ۶۳۶ ..... کوچک و بزرگ بودن حروف و متغیرها               |
| ۶۳۶ ..... پیش فرض سگمنت                                 |
| ۶۳۶ ..... ارتباط شناسه‌های public و extern در تورویو    |
| ۶۳۶ ..... و تورویو اسمبلی                               |
| ۶۳۷ ..... ترجمه چند فایل C و اسمبلی                     |
| ۶۳۸ ..... تبادل پارامترها بین اسمبلی و TC               |
| ۶۳۸ ..... ارسال پارامترها از برنامه C به اسمبلی         |
| ۶۳۹ ..... استفاده از پشته برای انتقال پارامترها         |

# پیشگفتار

مدت‌ها است که زبان C به عنوان یک زبان برنامه‌سازی قدرتمند، در دانشگاه‌ها، صنایع و تجارت مورد بهره‌برداری قرار می‌گیرد. وجود منابع آموزشی غنی C، کمک شایانی به پیشرفت علم انفورماتیک در این مراکز است. ویرایش اول این کتاب که ۱۶ بار به چاپ رسیده است، مرجع کاملی در زبان C بود که مورد اقبال اساتید محترم، دانشجویان و سایر علاقه‌مندان قرار گرفت. ویرایش دوم این کتاب به چاپ بیست و ششم رسیده است. اکنون در ویرایش سوم کتاب به سر می‌بریم. در این ویرایش، تغییرات اساسی به وجود آمده است تا تدریس آن توسط اساتید و فراغیری آن توسط دانشجویان رسانتر شود.

نگارنده معتقد است هنر این کتاب این است که در فصل‌های اولیه، با ارائه مثال‌های ساده و روان، مفاهیم زبان C را آموزش می‌دهد. ذکر مثال‌های پیچیده، همزمان با آموزش ساختارهای زبان، از میزان بهره‌گیری از درس می‌کاهد، زیرا دانشجو پیش از آن که به ساختارهای زبان توجه کند، به حل مسئله پیچیده معطوف خواهد شد. پس از بررسی ساختارهای زبان، کاربردهای عمدۀ زبان C در طراحی و برنامه‌نویسی مورد بررسی قرار می‌گیرد. در کتاب، موضوعات بسیار گسترده‌ای بحث شده‌اند، و الگوریتم‌ها، توابع و روش‌های بسیار ارزشمندی برای برنامه‌نویسی در C ارائه گردیدند. مهندسی نرم‌افزار در C، طراحی به کمک کامپیوتر (گرافیک)، طراحی منوها، فشرده‌سازی و رمزگذاری داده‌ها، مدیریت صفحه کلید، مدل‌های حافظه و ارتباط با دستگاه‌های جانبی از جمله موضوعات مهمی هستند که در کتاب مطرح شده، برنامه‌های مفیدی توشه شده‌اند.

فصل‌های اول تا هشتم کتاب باید به طور سلسله مراتب و به همین ترتیب مطالعه شوند. یعنی هر یک از این فصل‌ها پیش‌نیاز یکدیگرند. پس از مطالعه این فصل‌ها، خواننده می‌تواند هر فصل دلخواهی را از این کتاب مطالعه کند و از مطالب آن بهره‌برداری نماید. در ویرایش‌های دوم و سوم کتاب، از نظرات اساتید محترمی که چندین سال این کتاب را تدریس نموده‌اند، استفاده شده است. دانشجویان نیز از نقاط مختلف کشور، طی مکاتباتی، نظرات خود را منعکس کردنده که سعی شد حتی الامکان نظرات آنها نیز منتظر شود.

تمام برنامه‌های کتاب، در محیط بورلند C و توربو C قابل اجرایند. همه برنامه‌ها با کامپیوتر تست شده‌اند تا از اشتباہات احتمالی در آنها جلوگیری به عمل آید. با تمام تلاشی که انجام شد تا کتاب عاری از اشتباہ باشد، باز هم ممکن است، اشتباہاتی در آن وجود داشته باشد. از اساتید محترم و دانشجویان انتظار می‌رود، همچون گذشته، نظرات خود را منعکس نمایند تا در ویرایش‌های بعدی مورد توجه قرار گیرد. فرصت را غنیمت شمرده، پیش‌اپیش، از کسانی که نویسنده را از نظرات خود بهره‌مند می‌کنند، تشکر به عمل آورم.

برنامه‌های کتاب بر روی دیسکتی موجود است که علاقه‌مندان می‌توانند از طریق تماس با نویسنده، برنامه‌ها را به طور رایگان دریافت نمایند. تلفن تماس ۰۳۲۶۰۷۷۲ - ۱۱۱

عین‌الله جعفرنژاد قمی

بابل - ۱۳۸۱

# مقدمات زبان C

*Sara Khalilzadeh*

زبان C در سال ۱۹۷۲ توسط دنیس ریچی طراحی شد. این زبان تکامل یافته زبان BCPL می‌باشد که طراح آن مارتن ریچاردز است. زبان BCPL از زبان B که طراح آن کن تامپسون می‌باشد، نتیجه شده است. علت نامگذاری C این است که بعد از B طراحی شد.

کسانی که تا حدودی با زبانهای برنامه‌سازی آشنایی دارند، می‌دانند که زبان دیگری به نام زبان  $C++$  وجود دارد و آن از C ناشی شده است. علاوه بر ویژگیهای C، ویژگیهای جدیدی دارد که در C موجود نیست. در کتاب حاضر، زبان برنامه‌نویسی C مورد بررسی قرار می‌گیرد. در این فصل، بعضی از عناصر زبان C را مورد بحث قرار می‌دهیم. بعضی از ویژگیهای زبان C عبارت انداز:

■ زبان C یک زبان میانی است. زبانهای برنامه‌سازی را می‌توان به سه دسته تقسیم کرد: زبانهای سطح بالا، زبانهای میانی، زبانهای سطح پایین (جدول ۱-۱). علت میانی بودن زبان C این است که، از طرفی همانند زبان سطح پایینی مثل اسembly قادر است مستقیماً به حافظه دستیابی داشته باشد و با مفاهیم بیت، بایت و آدرس کار کند و از طرف دیگر، برنامه‌های این زبان، همچون زبانهای سطح بالایی مثل پاسکال، از قابلیت خوانایی بالایی برخوردارند. به عبارت دیگر، دستورالعملهای این زبان، به زبان محاوره‌ای انسان نزدیک است، که این ویژگی، مربوط به زبانهای سطح بالا است.

■ زبان C، یک زبان ساخت یافته است. در این زبان با استفاده از حلقه‌های تکراری مثل while، for و do while می‌توان برنامه‌هایی نوشت که قابلیت خوانایی و درک آنها بالا باشد. بعضی از زبانهای ساخت یافته در جدول ۱-۲ آمده‌اند.

جدول ۱-۱ سطوح زبانهای برنامه‌سازی.

| زبانهای سطح پایین     | زبانهای میانی            | زبانهای سطح بالا                            |
|-----------------------|--------------------------|---|
| ماکروasmبلر<br>asmبلر | جاوا<br>فورث<br>(C++)، C | پاسکال<br>إدا<br>ماجولا-2<br>کوبول<br>بیسیک |

جدول ۱-۲ زبانها از نظر ساخت یافته.

| زبانهای ساخت یافته      | زبانهای غیرساخت یافته                         |
|-------------------------|---|
| فربون<br>بیسیک<br>کوبول | پاسکال<br>إدا<br>(C++)، C<br>ماجولا-2<br>جاوا |

جدول ۱-۳ کلمات کلیدی زبان C.

|          |        |          |          |
|----------|--------|----------|----------|
| auto     | double | int      | struct   |
| break    | else   | long     | switch   |
| case     | enum   | register | typedef  |
| char     | extern | return   | union    |
| const    | float  | short    | unsigned |
| continue | for    | signed   | void     |
| default  | goto   | sizeof   | volatile |
| do       | if     | static   | while    |

- زبان C، قابل انعطاف و بسیار قدرتمند است. در این زبان، هیچ محدودیتی برای برنامه‌نویس وجود ندارد. هر آنچه راکه فکر می‌کنید، می‌توانید در این زبان پیاده‌سازی کنید.
- C، زبان برنامه‌نویسی سیستم است. برنامه‌های سیستم، برنامه‌هایی هستند که امکان بهره‌برداری از سخت‌افزار و سایر نرم‌افزارها را فراهم می‌کنند. بعضی از برنامه‌های سیستم عبارت اند از: سیستم عامل، مفسر<sup>۱</sup>، کامپایلر، ویراستارها، واژه‌پردازها، مدیریت یانکهای اطلاعاتی و اسembler.
- ارتباط تنگانگی بین زبان C و اسembler وجود دارد و به این ترتیب می‌توان از تمام قابلیتهای اسembler در زبان C استفاده کرد. چگونگی برقراری ارتباط بین این دو زبان، در فصل ۲۱ به طور مفصل مورد بحث قرار می‌گیرد.
- C، زبان قابل حمل است. معنای قابلیت حمل این است که برنامه‌هایی که به زبان C، در یک نوع کامپیوتر (مثل آی‌بی‌ام) نوشته شدند، بدون انجام تغییرات یا انجام تغییرات اندک، در کامپیوترهای دیگر (مثل VAX و DEC) قابل استفاده‌اند.
- C، زبان کوچکی است. تعداد کلمات کلیدی<sup>۲</sup> این زبان انگشت‌شمار است (۳۰ کلمه کلیدی - جدول ۱-۳). تصور نشود که هرچه تعداد کلمات کلیدی زیان بیشتر باشد، آن زبان قدرتمند است. به عنوان مثال، زبان بیسیک در حدود ۱۵۰ کلمه کلیدی دارد ولی قدرت زبان C به مراتب بیشتر از زبان بیسیک است. توجه داشته باشید که بعضی از کامپایلرهای C، علاوه بر این ۳۰ کلمه کلیدی، کلمات دیگری را به زبان اضافه کرده‌اند (جدول ۱-۴).
- C نسبت به حروف حساس است<sup>۳</sup>. یعنی در این زبان، بین حروف کوچک و بزرگ تفاوت است و تمام کلمات کلیدی این زبان با حروف کوچک نوشته می‌شوند. به عنوان مثال، یک کلمه کلیدی است ولی WHILE اینطور نیست. توصیه می‌شود که تمام برنامه‌های C با حروف کوچک نوشته شوند.

جدول ۱-۴ کلمات کلیدی C که بعضی از کامپایلرهای اضافه کردند.

|           |       |        |      |
|-----------|-------|--------|------|
| asm       | _cs   | _ds    | _es  |
| _ss       | cdecl | far    | huge |
| interrupt | near  | pascal |      |

■ دستورالعملهای برنامه C دارای ویژگیهای زیر هستند:

۱. هر دستور زبان C به ختم می‌شود.
۲. حداقل طول یک دستور، ۲۵۵ کاراکتر است.
۳. هر دستور می‌تواند در یک یا چند سطر ادامه داشته باشد.
۴. در هر سطر می‌توان چند دستور را تایپ کرد (این کار، توصیه نمی‌شود).
۵. توضیحات می‌توانند در بین /\* و \*/ قرار گیرند و یا بعد از // ظاهر شوند:

```
/* This is a sample comment */
// This is another sample comment
```

## أنواع داده ها

هدف از برنامه نویسی، ورود داده‌ها به کامپیوتر، پردازش داده‌ها و استخراج نتایج است. لذا، داده‌ها نقش مهمی را در برنامه نویسی ایفا می‌کنند. یکی از جنبه‌های زبانهای برنامه‌سازی که باید دقیقاً مورد بررسی قرار گیرد، انواع داده‌هایی است که آن را زبان با آنها سروکار دارد. در زبان C، پنج نوع داده وجود دارند که عبارتند از: **double**, **float**, **int**, **char** و **void**. نوع **char** برای ذخیره داده‌های کاراکتری مثل 'a', 'b', 'x' به کار می‌رود. نوع **int** برای ذخیره اعداد صحیح مثل 125، 430، 1650 به کار می‌رود. نوع **float** برای ذخیره اعداد اعشاری مثل 15.5، 1.25 و 0.25 به کار می‌رود و نوع **double** برای ذخیره اعداد اعشاری که بزرگتر از **float** باشند مورد استفاده واقع می‌شود. نوع **void** را در جای مناسبی تشریح خواهیم کرد. هر یک از انواع داده‌های **char**, **int**, **float** و **double** مقادیری را می‌پذیرند که ممکن است از پردازنده‌ای (CPU) به پردازنده دیگر متفاوت باشد. به عنوان مثال، طول نوع **int** در محیط‌های پیشی مثل DOS ۳/۱ یا ویندوز ۳/۱، شانزده بیت و در محیط‌های مثل ویندوز NT، سی و دو بیت است. بنابراین، اگر برنامه‌هایی می‌نویسید که باید در محیط‌های مختلف اجرا شوند، سعی کنید از کوچکترین مقدار انواع در C استفاده نمایید.

جدول ۱-۵ انواع داده‌ها و مقادیر قابل قبول آنها.

| نوع                | اندازه به بیت | بازه قابل قبول  |
|--------------------|---------------|---|
| char               | ۸             | ۱۲۷-۰ تا -۱۲۷   |
| unsigned char      | ۸             | ۰ تا ۲۵۵  |
| signed char        | ۸             | -۱۲۷ تا ۱۲۷   |
| int                | ۱۶ یا ۳۲      | ۳۲۷۶۷-۰ تا -۳۲۷۶۷   |
| unsigned int       | ۱۶ یا ۳۲      | ۰ تا ۶۵۵۳۶  |
| signed int         | ۱۶ یا ۳۲      | -۳۲۷۶۷ تا ۳۲۷۶۷   |
| short int          | ۱۶            | -۳۲۷۶۷ تا ۳۲۷۶۷   |
| unsigned short int | ۱۶            | ۰ تا ۶۵۵۳۶  |
| signed short int   | ۱۶            | -۳۲۷۶۷ تا ۳۲۷۶۷   |
| long int           | ۳۲            | -۲۱۴۷۴۸۳۶۴۷ تا ۲۱۴۷۴۸۳۶۴۷   |
| signed long int    | ۳۲            | -۲۱۴۷۴۸۳۶۴۷ تا ۲۱۴۷۴۸۳۶۴۷   |
| unsigned int       | ۳۲            | ۰ تا ۴۲۹۴۹۶۷۲۹۵   |
| float              | ۳۲            | ۰ تا ۱۰ <sup>۳۸</sup> (ارقام بعد از اعشار) (تقریباً ۱۰ <sup>۳۸</sup> تا ۱۰ <sup>-۳۸</sup> ) |
| double             | ۶۴            | ۰ تا ۱۰ <sup>۳۸</sup> (تقریباً ۱۰ <sup>-۳۸</sup> تا ۱۰ <sup>۳۸</sup> )                      |
| long double        | ۸۰            | ۰ تا ۱۰ <sup>۴۹۳۲</sup> (تقریباً ۱۰ <sup>-۴۹۳۲</sup> تا ۱۰ <sup>۴۹۳۲</sup> )                |

با استفاده از کلماتی مثل `signed` (با علامت)، `unsigned` (بدون علامت)، `long` و `short` می‌توان انواع جدیدی را ایجاد کرد. کلمات `signed`، `short`، `long` و `unsigned` را می‌توان با انواع `int` به کار برد. نوع `char` را می‌توان با `signed` و `unsigned` به کار برد. `long` نیز قابل استفاده است. چون داده‌های نوع `int` با علامت هستند، کاربرد `signed` با آنها، بی‌مورد است. انواع مختلف داده‌ها و مقادیری که هر یک از انواع پشتیبانی می‌کنند، در جدول ۱-۵ آمده است.

## متغیرها

متغیر نامی برای کلمات حافظه است که داده‌ها در آنها قرار می‌گیرند و ممکن است در طول اجرای برنامه تغییر کنند. برای مراجعه به متغیرها از نامشان استفاده می‌شود. لذا متغیرها امکان نامگذاری برای کلمات حافظه را فراهم می‌کنند. برای نامگذاری متغیرها می‌توان از ترکیبی از حروف `a` تا `z` یا `A` تا `Z`، ارقام و خط ربط (`_`) استفاده کرد، به طوری که اولین کاراکتر آنها رقم نباشد. نام متغیر می‌تواند با هر طولی باشد ولی ۳۱ کاراکتر اول آن مورد استفاده قرار می‌گیرد. بعضی از اسمای مجاز و غیرمجاز برای متغیرها در جدول ۱-۶ آمده‌اند.

## تعريف متغیرها

همانطور که گفته شد، متغیرها محل ذخیره داده‌ها هستند و چون داده‌ها دارای نوع‌اند، متغیرها نیز باید دارای نوع باشند. به عبارت دیگر، متغیرهای فاقد نوع، در C شناخته شده نیستند. قبل از به کارگرفتن متغیرها، باید نوع آنها را مشخص کرد. نوع متغیر، مقادیری را که متغیر می‌تواند پذیرد و اعمالی را که می‌توانند بر روی آن مقادیر انجام شوند، مشخص می‌کند. تعیین نوع متغیر را تعريف متغیر گویند. برای تعیین نوع متغیر، به صورت زیر عمل می‌شود:

**; نام متغیر نوع داده**

در این شکل کلی، نوع داده، یکی از انواع موجود در جدول ۱-۵ است. برای تعیین نوع بیش از یک متغیر، باید آنها را با کاما از هم جدا کرد.

## مثال ۱-۱

تعريف متغیرهای `x` و `y` از نوع `int`، متغیرهای `m` و `n` از نوع `float`، متغیرهای `ch1` و `ch2` از نوع `char`، متغیر `d1` از نوع `double` و متغیر `p1` از نوع `long int`.

```
int      x, y ;
float    m, n ;
char     ch1, ch2 ;
double   d1 ;
long int p1 ;
```

**جمله ۱-۶** بعضی از اسمای مجاز و غیرمجاز برای متغیرها.

| اسامی غیرمجاز | اسامی مجاز |
|---------------|------------|
| 1test         | count      |
| high!there    | test23     |
| grade.1       | sum        |
| .pcx          | S_1        |

## مقداردادن به متغیرها

برای مقداردادن به متغیرها به سه روش می‌توان عمل کرد:

۱. هنگام تعریف (تعیین نوع) متغیر
۲. پس از تعریف نوع متغیر و با دستور انتساب (=)
۳. دستورات ورودی

### مثال ۱-۲

مقداردادن به متغیرها در هنگام تعریف آنها.

```
int      x, y = 5 ;
char    ch1 = 'a', ch2 = 'm';
```

دستور اول، دو متغیر x و y را از نوع int تعریف می‌کند و مقدار متغیر y را برابر با ۵ قرار می‌دهد. دستور دوم متغیرهای ch1 و ch2 را از نوع char تعریف می‌کند، مقدار ch1 را برابر با 'a'، و مقدار ch2 را برابر با 'm' تعیین می‌کند. کاراکترها در داخل کوچیشن یکانی (") قرار می‌گیرند.

### مثال ۱-۳

مقدار دادن به متغیرها با دستور انتساب.

```
int      x, y, m ;
float    f1, f2 ;
char    ch1, ch2 ;
f1 = 15.5 ;
f2 = 20.25 ;
x = y = m = 0 ;
ch1 = ch2 = 'a';
```

سه دستور اول، متغیرها را تعریف می‌کنند. دستور چهارم، مقدار 15.5 را در f1 و دستور پنجم مقدار 20.25 را در f2 قرار می‌دهد. دستور ششم سه متغیر x و y و m را برابر با صفر قرار می‌دهد (انتساب چندگانه در C امکان‌پذیر است). دستور هفتم، حرف 'a' را در متغیرهای ch1 و ch2 قرار می‌دهد.

### مثال ۱-۴

مقدار دادن به متغیرها با دستورات ورودی.

```
int      x, y ;
scanf ("%d%d",&x,&y) ;
```

توجه داشته باشید که در اینجا، متغیرهای x و y از نوع int تعریف شدند و دستور scanf مقادیر آنها را از طریق صفحه کلید دریافت می‌کنند. فعلاً به چیزی که عملکرد آن کاری نداشته باشید، بلکه فقط این مطلب را یاد بگیرید که، متغیرها با دستورات ورودی، مقدار می‌گیرند.

در مورد تعیین نوع متغیرها این نکته را به خاطر داشته باشید: نوع متغیرها را بحسب نیاز تعریف کنید. به عنوان مثال، اگر تعریف متغیری مثل x از نوع int، جوابگوی نیاز شماست، آن را از نوع float، double یا long int تعیین نکنید.

## تعريف ثوابت

ثوابت مقادیری هستند که در برنامه وجود دارند ولی قابل تغییر نیستند. برای تعريف ثوابت به دو روش عمل می شود: ۱. استفاده از دستور `#define` و ۲. استفاده از دستور `const`. برای تعريف ثوابت از طریق دستور `#define` به صورت زیر عمل می شود:

```
#define <نام ثابت> <مقدار>
```

نامگذاری برای ثوابت از قانون نامگذاری برای متغیرها تبعیت می کند. مقداری که برای ثابت تعیین می شود، نوع ثابت را نیز مشخص می کند. وقت داشته باشید که در انتها دستور `#define` علامت `#` دارد؛ قرار نمی گیرد. علتش این است که این دستور، از دستورات پیش پردازنده<sup>۱</sup> است، نه دستور زبان C. پیش پردازنده یک برنامه سیستم است که قبل از ترجمه برنامه توسط کامپایلر، تغییراتی در آن ایجاد می کند. پیش پردازنده مقدار ثابت را که در دستور `#define` آمده است، به جای نام ثابت در برنامه قرار می دهد و این دستور در زمان اجرا وجود ندارد. نام دیگر ثوابتی که با این صورت تعريف می شوند، ماکرو<sup>۲</sup> است که در ادامه کتاب مورد بحث قرار می گیرد. برای تفکیک اینگونه ثوابت از متغیرهای برنامه، بهتر است نام آنها با حروف بزرگ انتخاب شود.

### مثال ۱-۵

تعريف ثوابت PI و M با دستور `#define`. دستور اول، مقدار M را برابر با ۱۰۰ و دستور دوم مقدار PI را برابر با ۳/۱۴ تعیین می کند.

```
#define M 100
#define PI 3.14
```

برای تعريف ثوابت با دستور `const` به صورت زیر عمل می شود:

```
const <نام ثابت> = <نوع داده> <نام ثابت>
```

در این شکل کلی، نوع داده، یکی از انواع موجود در جدول ۱-۵ است. نام ثابت مثل نام متغیرها انتخاب می شود که مقدار ثابت با علامت `=` در آن قرار می گیرد.

### مثال ۱-۶

تعیین ثوابت n و count از نوع int و با مقادیر 100 و 50، و ثابت x از نوع char و با مقدار 'a'.

```
const int n = 100, int count = 50;
const signed char x = 'a';
```

اگر پس از تعريف ثوابت، در ادامه برنامه سعی کنید مقادیر آنها را عوض کنید، کامپایلر خطای را به شما اعلام خواهد کرد. لذا با توجه به تعاریف مثال ۱-۶، دستورات زیر نادرست است:

```
n = 150;
x = 'b';
count = 200;
```

کاربرد ثابت در برنامه، از امتیازات خاصی برخوردار است. به عنوان مثال، اگر بخواهید در هر بار اجرای برنامه، مقدار `n` را که در مثال ۱-۶ آمده است عوض کنید، لازم نیست، کلیه دستورات برنامه را که با `n` سروکار دارند تغییر دهید، بلکه کافی است، مقدار `n` را در دستور `const` به مقدار مورد نظر تغییر دهید.

## عملگرهای معمولی

**عملگرهای معمولی** هستند که اعمال خاصی را انجام می‌دهند. به عنوان مثال، نماد `+` عملگری است که دو مقدار را با هم جمع می‌کند (عمل جمع را نجام می‌دهد). پس از تعریف متغیرها و مقداردادن به آنها باید بتوان عملیاتی را روی آنها انجام داد. برای انجام این عملیات باید از عملگرهای استفاده کرد. عملگرهای دارای زبان C به چند دسته تقسیم شوند:

- عملگرهای محاسباتی
- عملگرهای رابطه‌ای
- عملگرهای منطقی
- عملگرهای بیتی
- عملگرهای کنترلی

روی یک یا دو مقدار عمل می‌کنند. مقداری را که عملگرها بر روی آنها عمل می‌کنند، عملوندگی گویند. به عنوان مثال، در  $a + 5$ ، متغیر `a` و مقدار `5` را عملوندهای عملگر `+` گویند.

## عملگرهای محاسباتی

عملگرهای محاسباتی، عملگرهایی هستند که اعمال محاسباتی را روی عملوندهای انجام می‌دهند. این عملگرهای در جدول ۱-۷ مشاهده می‌شوند. هر یک از عملگرهای `-`, `*`, `*`, `/`, `%` تفریباً در همه زبانها وجود دارد. عملگر `%` برای محاسبه باقیمانده تقسیم به کار می‌رود. این عملگر، عملوند اول را بر عملوند دوم تقسیم می‌کند (تقسیم صحیح) و باقیمانده را برابر می‌گرداند. عملگر کاهاش (`--`) یک واحد از عملوندش کم می‌کند و نتیجه را در آن عملوند قرار می‌دهد و عملگر افزایش (`++`) یک واحد به عملوندش اضافه کرده نتیجه را در آن عملوند قرار می‌دهد. دستورات زیر را در نظر بگیرید:

```
int x = 10, m = 10 ;
x ++ ;
++ m ;
```

متغیرهای `x` و `m` با مقدار اولیه `10` تعریف می‌شوند. دستور `x ++` یک واحد به `x` اضافه می‌کند و نتیجه را در `x` قرار می‌دهد و دستور `++ m` یک واحد به `m` اضافه کرده نتیجه را در `m` قرار می‌دهد. بنابراین در این نوع دستورات، عملگر افزایش (یا کاهاش) چه قبل از عملوند باشد و چه بعد از آن، عملکرد آنها یکسان است. اما عملکرد آنها در عبارات محاسباتی با هم متفاوت است.

جدول ۱-۷ عملگرهای محاسباتی.

| مثال                                   | نام                 | عملگر |
|--|---------------------|-------|
| <code>- x</code> یا <code>x -</code>   | تفریق و منهای یکانی | -     |
| <code>x + y</code>                     | جمع                 | +     |
| <code>x * y</code>                     | ضرب                 | *     |
| <code>x / y</code>                     | تقسیم               | /     |
| <code>x % y</code>                     | باقیمانده تقسیم     | %     |
| <code>-- x</code> یا <code>x --</code> | کاهاش (decrement)   | --    |
| <code>++ x</code> یا <code>x ++</code> | افزایش (increment)  | ++    |

## عبارات محاسباتی

عبارات<sup>۱</sup> ترکیبی از متغیرها، ثوابت و عملگرها هستند. به عنوان مثال،  $y + x / 5 + 4, 4 + x / 5, x + y * 2 / m + 4$  همگی عبارات محاسباتی‌اند. اگر عملگرهای  $+$  و  $-$  در عبارات محاسباتی، قبل از عملوند قرار گیرند، ابتدا این عملگرها عمل کرده، نتیجه آن در محاسبات شرکت می‌کند ولی اگر بعد از عملوند ظاهر شوند، مقدار فعلی عملوند مورد استفاده قرار گرفته سپس عملگر بر روی عملوند عمل می‌کند. دستورات زیر را در نظر بگیرید:

```
int x, y ;
x = 10 ;
y = ++x ;
```

با اجرای دستور دوم مقدار  $10$  در  $x$  قرار می‌گیرد و با اجرای دستور سوم، ابتدا یک واحد به  $x$  اضافه می‌شود و سپس مقدار حاصل در متغیر  $y$  قرار می‌گیرد. لذا،  $y$  برابر با  $11$  خواهد شد. اکنون دستورات زیر را در نظر بگیرید:

```
int x, y ;
x = 10 ;
y = x ++ ;
```

با اجرای دستور دوم، مقدار  $10$  در  $x$  قرار می‌گیرد و با اجرای دستور سوم، مقدار فعلی  $x$  در  $y$  قرار می‌گیرد و سپس یک واحد به  $x$  اضافه می‌شود. لذا، مقدار  $y$  برابر با  $10$  ولی مقدار  $x$  برابر با  $11$  خواهد شد. برای آشنایی بیشتر با این عملگرها، دستورات زیر را در نظر بگیرید:

```
int x, y, m ;
x = 10 ;
y = 15 ;
m = ++x + y++ ;
```

در اجرای دستور چهارم، ابتدا به مقدار فعلی  $x$  ( $10$ ) یک واحد اضافه می‌شود تا به  $11$  تبدیل شود. مقدار جدید  $x$  با مقدار فعلی  $y$  ( $15$ ) جمع می‌شود و نتیجه آن، یعنی  $26$  در  $m$  قرار می‌گیرد. در پایان، مقدار  $y$  برابر با  $16$  خواهد شد.

## تقدیم عملگرها

وقتی در عبارتی، چندین عملگر وجود داشته باشند، ترتیب اجرای عملگرها چگونه خواهد بود؟ برای پاسخ به این سؤال، باید تقدم عملگرها را مشخص کرد. برای پی بردن به این مسئله، دستورات زیر را در نظر بگیرید:

```
int m, x = 6 , y = 10 ;
m = x + y / 2 * 3 ;
```

به نظر شما، حاصل این عبارت چه خواهد بود؟ اگر ابتدا  $x$  با  $y$  جمع شود و حاصل آن بر  $2$  تقسیم شود و نتیجه آن در  $3$  ضرب شود، حاصل عبارت  $24$  خواهد بود. اگر ابتدا  $y$  بر  $2$  تقسیم شود و حاصل آن با  $x$  جمع شود و نتیجه آن در  $3$  ضرب شود، حاصل آن  $33$  خواهد بود. اگر ابتدا  $y$  بر  $2$  تقسیم شود و نتیجه آن در  $3$  ضرب شود، حاصل آن با  $x$  جمع

شود، حاصل عبارت، ۲۱ خواهد بود. کدام مقدار درست است؟ برای یافتن پاسخ درست، باید تقدم عملگرها را بدانیم. تقدم عملگرهای محاسباتی در جدول ۱-۸ آمده است. همانطور که در این جدول مشاهده می‌کنید، بالاترین تقدم مربوط به عملگرهای افزایش و کاهش و کمترین تقدم مربوط به عملگرهای + و - است. عملگرهایی که تقدم آنها یکسان است، مثل +، - یا %، \* و / نسبت به همه تقدم مکانه، دارند. یعنی، هر کدام که زودتر ظاهر شد، همان عملگر زودتر انجام می‌شود.

با توجه به مطالعه گفته شده، در عبارت  $3 * 2 / y = x + m$  ابتدا عملگر / و سپس عملگر \* و در انتها عملگر + انجام می‌شود. به این ترتیب حاصل این عبارت برابر با ۲۱ است.

## عملگرهای رابطه‌ای

عملگرهای رابطه‌ای، ارتباط بین عملوندها را مشخص می‌کنند. اعمالی مثل تساوی دو مقدار، کوچکتر یا بزرگتر بودن مقایسه با صفر، و غیره، توسط عملگرهای رابطه‌ای مشخص می‌شود. عملگرهای رابطه‌ای در جدول ۱-۹ آمده‌اند. در مورد عملگرهای رابطه‌ای، شاید با عملگر == آشنایی نداشته باشید. این عملگر در دستورات شرطی برای مقایسه دو مقدار مورد استفاده قرار می‌گیرد. به عنوان مثال، دستور مقایسه دو مقدار  $x$  و  $y$ ، باید به صورت آیا  $x == y$  است نوشته شود.

جدول ۱-۸ تقدم عملگرهای محاسباتی.

|               |     | بالاترین تقدم   |
|---------------|-----|-----------------|
| ++            | --  |                 |
| (منهای یکانی) | -   |                 |
| *             | / % |                 |
| +             | -   | پایین‌ترین تقدم |

جدول ۱-۹ عملگرهای رابطه‌ای.

| مثال     | نام             | عملگر  |
|----------|-----------------|--------|
| $x > y$  | بزرگتر          | >      |
| $x >= y$ | بزرگتر یا مساوی | $\geq$ |
| $x < y$  | کوچکتر          | <      |
| $x <= y$ | کوچکتر یا مساوی | $\leq$ |
| $x == y$ | مساوی           | $=$    |
| $x != y$ | نامساوی         | $\neq$ |

جدول ۱-۱۰ عملگرهای منطقی به ترتیب تقدم.

| مثال              | نام         | عملگر  |
|-------------------|-------------|--------|
| $!x$              | نقیض        | !      |
| $x > y \&& m < p$ | (not) (and) | $\&\&$ |
| $x > y    m < p$  | (or)        | $  $   |

## عملگرهای منطقی

عملگرهای منطقی، بر روی عبارات منطقی عمل می‌کنند. عبارات منطقی دارای دو ارزش درستی و نادرستی‌اند. در زبان C، ارزش نادرستی با مقدار صفر و ارزش درستی با مقدار غیر صفر مشخص می‌شود. عملگرهای منطقه، در جدول ۱-۱۰ آمده‌اند. ترتیب قرار گرفتن آنها در این جدول از تقدم بالا به پایین است.

نتیجه عملگر ! وقتی درست است که عملوند آن دارای ارزش نادرستی باشد. نتیجه عملگر && وقتی درست است که هر دو عملوند ارزش درستی داشته باشند و نتیجه عملگر || وقتی نادرست است که هر دو عملوند ارزش نادرستی داشته باشند (در بقیه موارد نتیجه آن ارزش درستی دارد). به عنوان مثال، دستورات زیر را در نظر بگیرید:

```
int x, y, m, p, q ;
x = 0 ;
y = 1 ;
m = x && y ;
p = x || y ;
q = ! x ;
```

با اجرای دستور چهارم، ارزش دارای m برابر با نادرستی خواهد بود، زیرا x دارای ارزش نادرستی و y دارای ارزش درستی است و حاصل بر && بر روی آنها، نادرستی است. با اجرای دستور پنجم، p ارزش درستی خواهد شد، زیرا قرار x دارای ارزش نادرستی است و y دارای ارزش درستی است و عملگر || روی آنها عمل می‌کند و ارزش درستی را برمی‌گردد. چون x ارزش نادرستی دارد، x! دارای ارزش درستی خواهد بود که نتیجه آن در q قرار می‌گیرد. چون اغلب، عملگرهای منطقی و رابطه‌ای با هم مورد استفاده قرار می‌گیرند درک تقدم آنها از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است. تقدم آنها را در جدول ۱-۱۱ مشاهده کنید.

## عملگرهای ترکیبی

از ترکیب عملگرهای محاسباتی و علامت =، مجموعه دیگری از عملگرهای ایجاد می‌شود که عمل محاسباتی و انتساب را انجام دهند. این عملگرهای در جدول ۱-۱۲ آمده‌اند. تقدم این عملگرهای پایین‌تر از سایر عملگرهای است.

جدول ۱-۱۱ تقدم عملگرهای منطقی و رابطه‌ای.

| -  | بالاترین   |
|----|------------|
| >  |            |
| >= |            |
| <  |            |
| <= |            |
| == |            |
| != |            |
| && |            |
|    |            |
|    | پایین‌ترین |

جدول ۱-۱۲ عملگرهای ترکیبی.

| معادل        | مثال      | نام                    | عملگر |
|--------------|-----------|------------------------|-------|
| $x = x + y$  | $x += y$  | انتساب جمع             | $+=$  |
| $x = x - y$  | $x -= y$  | انتساب تفاضل           | $-=$  |
| $x = x * y$  | $x *= y$  | انتساب ضرب             | $*=$  |
| $x = x / y$  | $x /= y$  | انتساب تقسیم           | $/=$  |
| $x = x \% y$ | $x \%= y$ | انتساب باقیمانده تقسیم | $\%=$ |

## عملگرهای بیتی

وجود عملگرهای بیتی در C موجب شد تا بسیاری از کارهای زبان اس梅لی در C انجام شود. عملگرهای بیتی برای تست کردن، مقادیر دادن یا مشیف دادن و سایر اعمال بر روی مقادیری که در یک باینری (char) یا کلمه (int) ذخیره شده‌اند به کار می‌روند. عملگرهای بیتی را نمی‌توان با انواع float، double، long، void یا سایر انواع پیچیده به کار برد. عملگرهای بیتی در جدول ۱-۱۳ آمده‌اند.

با فرض اینکه p و q دو بیت از داده‌ها باشند، عملگر ده هر یک از عملگرهای &، |، ^ و ~ در جدول ۱-۱۴ آمده است. نتیجه عملگر & وقتی یک است که هر دو بیت یک باشند. نتیجه عملگر | وقتی صفر است که هر دو بیت صفر باشند. نتیجه عملگر ^ وقتی یک است که یکی از بیتها صفر و دیگری یک باشد.

عملگرهای شیفت، بر روی یک عملوند عمل می‌کند و بیتها آن را به سمت راست یا چپ شیفت می‌دهند.

این عملگرهای به صورت زیر به کار می‌روند:

تعداد شیفت > > متغیر

تعداد شیفت << متغیر

جدول ۱-۱۳ عملگرهای بیتی.

| نام           | عملگر |
|---------------|-------|
| (AND)         | &     |
| (OR)          |       |
| (XOR)         | ^     |
| (Not)         | ~     |
| (right shift) | >>    |
| (left shift)  | <<    |

جدول ۱-۱۴ عملکرد عملگرهای بیتی.

| $\sim x$ | $x \wedge y$ | $x \mid y$ | $x \& y$ | $y$ | $x$ |
|----------|--------------|------------|----------|-----|-----|
| 1        | 0            | 0          | 0        | 0   | 0   |
| 1        | 1            | 1          | 0        | 1   | 0   |
| 0        | 1            | 1          | 0        | 0   | 1   |
| 0        | 0            | 1          | 1        | 1   | 1   |

جدول ۱-۱۵ عملکرد عملگرهای شیفت.

| unsigned char x ; | مقدار دودویی x | مقدار ددهی x |
|-------------------|----------------|--------------|
| x = 7 ;           | 00000111       | 7            |
| x = x << 1        | 00001110       | 14           |
| x = x << 3        | 01110000       | 112          |
| x = x << 2        | 11000000       | 192          |
| x = x >> 1        | 01100000       | 96           |
| x = x >> 2        | 00011000       | 24           |

در این عملگرها، متغیر، یک بایت یا کلمه‌ای از حافظه است که باید به تعداد معین شده، به سمت چپ یا راست شافت داده شوند. هنگام شافت دادن به راست، بیتها از سمت راست خارج می‌شوند و از سمت چپ به تعداد موردنظر، صفر وارد می‌شود. در شافت به چپ، بیتها از سمت چپ خارج شده، به تعداد لازم، صفر از سمت راست وارد می‌شود.

برای آشنایی با عملگرهای شافت، جدول ۱-۱۵ را بینید. در این جدول، مقداردهدی و دودویی  $x$ ، قبل و بعد از شافت دادن نشان داده است. همانطور که در این جدول مشاهده می‌شود، هر شافت به چپ معادل ضرب کردن در ۲ است، مثل، اطلاعات  $1 < > x = x$  که عدد ۷ را به  $14 = 112$  تبدیل می‌کند و دستور  $< > x$  نیز عدد ۱۴ را به  $14 \times 8 = 112$  تبدیل می‌کند. توجه داشته باشید که پس از دستور  $< > x$  اطلاعات واقعی از بین می‌روند و در نتیجه روند ضرب در ۲ شدن در اینجا صدق نمی‌کند. هر شافت به راست نیز معادل تقسیم بر ۲ است. دستور  $x = x > >$  عدد ۹۶ را برابر ۲ تقسیم کرده، ۹۶ به دست می‌آید و دستور  $> > x = x$  عدد ۹۶ را برابر ۴ تقسیم کرده، عدد ۲۴ به دست می‌آید.

### مثال ۱-۷ نمونه‌ای از عملکرد عملگرهای بیتی.

|                        |                      |
|------------------------|----------------------|
| 11000001 &             | 10000000             |
| 01111111               | 00000011             |
| <hr/> 01000001         | <hr/> 10000011       |
| <br><br><br>01111111 ^ | <br><br><br>01111111 |
| 01111000               | ~                    |
| <hr/> 00000111         | <hr/> 10000000       |

همانطور که دیدید عملگرهای بیتی برای دستکاری بیتها مورد استفاده قرار می‌گیرند. خواندن بایتها وضعیت دستگاههایی مثل چاپگر و مودم و تست وضعیت آنها، از جمله موارد کاربرد کاربرد عملگرهای بیتی است. در ادامه کتاب، سعی می‌شود با ارائه مثالهای کاربردی، شما را با عملکرد این عملگرها آشنا کنیم.

### عملگرهای $\&$ و \*

همانطور که گفته شد، متغیرها نامی برای کلمات حافظه‌اند و کلمات حافظه نیز دارای شماره ردیف می‌باشند که ما آنها را آدرس می‌نامیم. با استفاده از عملگر  $\&$  می‌توانیم به آدرس متغیرها دسترسی داشته باشیم. عملگر \* نیز برای دسترسی غیر مستقیم به حافظه مورد استفاده قرار می‌گیرد. به عنوان مثال، اگر فرض کنیم آدرس متغیر  $x$  در  $p$  قرار داشته باشد، از طریق آدرس  $x$  و با استفاده از عملگر \* می‌توانیم به محتویات  $x$  دسترسی پیدا کنیم. با فرض اینکه  $p$  می‌تواند حاوی آدرس  $x$  باشد، دستورات زیر را در نظر بگیرید:

$$p = \& x ; \quad \text{آدرس } x \text{ در } p \text{ قرار می‌گیرد.}$$

$$* p = 5 ; \quad \text{جایی که آدرس آن در } p \text{ است (همان } x \text{، برابر با ۵ می‌شود.)}$$

$$m = * p ; \quad \text{محتویات جایی که آدرسش در } p \text{ است (۵) در } m \text{ قرار می‌گیرد.}$$

این عملگرهای مربوط به اشاره‌گرها هستند که در فصل ۶ با جزئیات بیشتری شرح داده خواهد شد.

## عملگر؟

این عملگر، عبارتی را ارزیابی کرده، براساس ارزش آن عبارت (درستی یا نادرستی)، نتیجه عبارت دیگر را در متغیری قرار می‌دهد:

**<عبارت ۳> : <عبارت ۲> ? <عبارت ۱> = متغیر**

اگر <عبارت ۱> دارای ارزش درستی باشد، مقدار ارزیابی شده <عبارت ۲> در متغیر قرار می‌گیرد وگرنه مقدار ارزیابی شده <عبارت ۳> در متغیر قرار خواهد گرفت. دستورات زیر را در نظر بگیرید:

```
int x , y ;
x = 5 ;
y = x > 5 ? x * 2 : x * 5 ;
```

در این دستورات، موارد زیر را داریم:

<۱> : <x > 5  
<۲> : <x \* 2  
<۳> : <x \* 5

<عبارت ۱> دارای ارزش نادرستی است، زیرا  $x$  از ۵ بزرگتر نیست. بنابراین مقدار <عبارت ۳> که برابر با  $x * 5 = 25$  است، در متغیر  $y$  قرار می‌گیرد.

## عملگر کاما (,)

این عملگر برای انجام چند عمل در یک دستور به کار می‌رود و روش کاربرد آن به صورت زیر است:

**(<عبارت ۲> , <عبارت ۱>) = متغیر**

<عبارت ۱> به نحوی با <عبارت ۲> در ارتباط است. به طوری که، ابتدا <عبارت ۱> ارزیابی می‌شود و <عبارت ۲> می‌تواند از نتیجه آن استفاده کند و حاصل <عبارت ۲> در متغیر قرار می‌گیرد. دستورات زیر را در نظر بگیرید:

```
int x , y ;
y = (x = 2 , x * 4 / 2) ;
```

در این دستورات، موارد ذیل را داریم:

<۱> : <x = 2  
<۲> : <x \* 4 / 2

در <عبارت ۱> مقدار ۲ در  $x$  قرار می‌گیرد و این مقدار در محاسبه عبارت  $x * 4 / 2$  شرکت کرده، حاصل آن، یعنی ۴ در  $y$  قرار می‌گیرد.

## sizeof عملگر

این عملگر، یک عملگر زمان ترجمه است و می‌تواند طول یک متغیر یا نوع داده را بر حسب بایت تعیین کند. اگر با کامپیوتری کار می‌کنید و نمی‌دانید انواع آن، مثلاً نوع int چند بایتی است، با این عملگر می‌توانید به آن پی ببرید. این عملگر به صورتهای زیر به کار می‌رود:

```
sizeof متغیر ;
sizeof (نوع داده) ;
```

همانطور که در نحوه کاربرد این عملگر می‌بینید، وقتی برای تعیین طول نوع داده به کار می‌رود، نوع داده باید در داخل پرانتز قرار گیرد. دستورات زیر را در نظر بگیرید:

```
int x, y, m ;
x = sizeof y ;
m = sizeof (float) ;
```

دستور اول، سه متغیر x و y و m را از نوع صحیح تعریف می‌کند. دستور دوم طول متغیر y را محاسبه کرده در x قرار می‌دهد و دستور سوم، طول نوع float را محاسبه کرده در m قرار می‌دهد. بعداً که روش چاپ متغیرها را بادگرفتید، می‌توانید با چاپ متغیرهای x و m، به طول متغیر y و نوع float پی ببرید.

## عملگر ()

پرانتزها عملگرهایی هستند که تقدیم عملگرهای داخل خود را بالا می‌برند. به عنوان مثال، عبارت زیر را در نظر بگیرید:

$$y = 4 * 2 / (3+1) + (6 + (7-2))$$

جدول ۱-۱۶ تقدیم عملگرهای در حالت کلی.

|                         |                  |
|-------------------------|------------------|
| ۰                       | بالا ترین تقدیم  |
| <b>! ~ ++ -- sizeof</b> |                  |
| * / %                   |                  |
| + -                     |                  |
| <<>>                    |                  |
| <<=>>=                  |                  |
| = !=                    |                  |
| &                       |                  |
| ^                       |                  |
|                         |                  |
| &&                      |                  |
|                         |                  |
| ?                       |                  |
| = += -= *= /= %=        | پایین ترین تقدیم |

برای ارزیابی این عبارت، باید ابتدا عبارت موجود در داخلی ترین پرانتز را ارزیابی کرد. در این عبارت، ترتیب انجام عملیات به این صورت است: ابتدا عدد ۴ در ۲ ضرب می‌شود که حاصل آن ۸ است. بعد از ۲، عملگر تقسیم قرار دارد که عملوند بعدی آن در داخل پرانتز است. لذا تقدیم عملگر + موجود در آن، از تقدیم عملگر تقسیم بیشتر می‌شود و در نتیجه ۳ با یک جمع شده، حاصل آن ۴ است. اکنون، مقدار ۸ (که قبل از محاسبه شد) بر ۴ تقسیم می‌شود و حاصل آن ۲ است. عملگر بعدی، + است ولی بعد از آن پرانتز آمده است. چون تقدیم عملگرهای موجود در پرانتز بالاتر است، ابتدا ۲ از ۷ کم می‌شود که مقدار آن ۵ است و ۵ با ۶ جمع می‌شود که حاصل آن ۱۱ است و با مقدار ۲ که از قبل محاسبه شد جمع می‌شود و حاصل عبارت ۱۳ است که در عبارت مذکور می‌گیرد.

## تقدم عملگرها در حالت کلی

تاکنون عملگرهای موجود در C را مطالعه کردیم. اگر انواع مختلفی از عملگرها با هم در عبارتی به کار گرفته شوند، برای ارزیابی عبارت باید ترتیب اجرای آنها را بدانیم. به همین منظور، تقدم عملگرها در حالت کلی، در جدول ۱-۱۶ آمده است.

## تبديل انواع

در زبان C انواع مختلف داده‌ها می‌توانند به یکدیگر تبدیل شوند. تبدیل انواع از دو جهت قابل بررسی است:  
 ۱. تبدیل انواع در عبارات محاسباتی و ۲. تبدیل انواع در احکام انتساب. در مورد تبدیل انواع در عبارات محاسباتی، این قانون حاکم است که انواع کوچکتر به انواع بزرگتر تبدیل می‌شوند:

اگر یکی از عملوندها long double باشد، عملوند دیگر به long double تبدیل می‌شود. ■

وگرنه، اگر یکی از عملوندها double باشد، عملوند دیگر به double تبدیل می‌شود. ■

وگرنه، اگر یکی از عملوندها float باشد، عملوند دیگر به float تبدیل می‌شود. ■

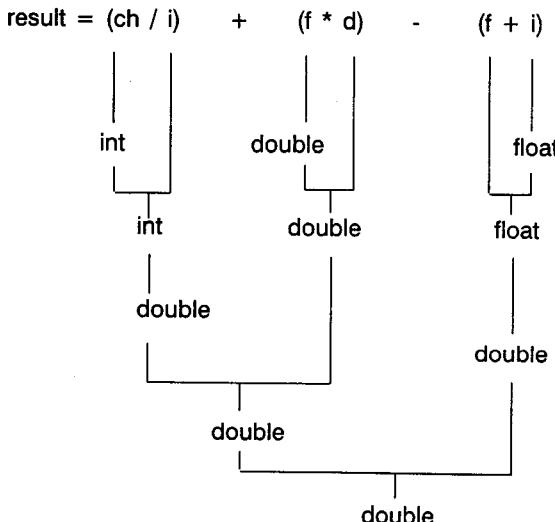
وگرنه، اگر یکی از عملوندها unsigned long باشد، عملوند دیگر به unsigned long تبدیل می‌شود. ■

وگرنه، اگر یکی از عملوندها long باشد، عملوند دیگر به long تبدیل می‌شود. ■

وگرنه، اگر یکی از عملوندها unsigned int باشد، عملوند دیگر به unsigned int تبدیل می‌شود. ■

توجه داشته باشید که اگر یکی از عملوندها از نوع long و دیگری از نوع unsigned int باشد، ولی مقدار نتواند توسط long نمایش داده شود، هر دو عملوند به long unsigned int تبدیل می‌شوند. دستورات زیر چگونگی ارزیابی عبارت و تبدیل انواع در عبارات محاسباتی را تشریح می‌کنند. همان‌طور که در ارزیابی این عبارت مشاهده می‌کنید، نوع نتیجه عبارت، double است.

```
char    ch ;
int     i ;
float   f ;
double  d ;
```



تبدیل انواع در احکام انتساب وقتی اتفاق می‌افتد که دو متغیر از انواع مختلف به یکدیگر نسبت داده شوند. به عنوان مثال، اگر متغیری از نوع `char` به متغیری از نوع `int` نسبت داده شوند، با تبدیل انواع در احکام انتساب سروکار داریم. دستورات زیر را در نظر بگیرید:

```
int x ;
char ch ;
float f ;
...
ch = x ;
x = f ;
f = ch ;
f = x ;
```

همان‌طوری که در این احکام انتساب می‌بینید، انواع کاراکتری، اعشاری و دقت مضاعف به یکدیگر نسبت داده می‌شوند. هر کدام از این انواع به انواع دیگری قابل تبدیل است ولی باید دقت داشته باشید که در تبدیل انواع، بخشی از اطلاعات ممکن است از بین برود. به عنوان مثال، در انتساب یک مقدار اعشاری به یک مقدار صحیح، حداقل مقداری که از بین می‌رود، بخش اعشاری عدد است. تبدیل انواع مختلف به یکدیگر و اطلاعاتی که ممکن است از بین برود، در جدول ۱-۱۷ آمده‌اند.

جدول ۱-۱۷ تبدیل انواع در احکام انتساب.

| اطلاعاتی که ممکن است از بین برود               | نوع مقصود     | نوع منبع      |
|--|---------------|---------------|
| اگر مقدار بیش از ۱۲۷ باشد، مقصود منفی خواهد شد | signed char   | char          |
| ۸ بیت با ارزش                                  | char          | short int     |
| ۸ بیت با ارزش                                  | char          | int (۱۶ بیتی) |
| ۲۴ بیت با ارزش                                 | char          | int (۳۲ بیتی) |
| ۲۴ بیت با ارزش                                 | char          | long int      |
| اطلاعات از بین نمی‌رود                         | short int     | int (۱۶ بیتی) |
| ۱۶ بیت با ارزش                                 | short int     | int (۳۲ بیتی) |
| ۱۶ بیت با ارزش                                 | int (۱۶ بیتی) | long int      |
| اطلاعات از بین نمی‌رود                         | int (۳۲ بیتی) | long int      |
| بخش کسری و یا بیشتر                            | int           | float         |
| دقت علامت کم می‌شود و نتیجه گرد می‌شود         | float         | double        |
| دقت علامت کم می‌شود و نتیجه گرد می‌شود         | double        | long double   |

همان‌طور که در این جدول مشاهده می‌کنید، تبدیل نوع `double` به `int` وجود ندارد. برای چنین تبدیلی، ابتدا باید `double` را به `float` و سپس `float` را به `int` تبدیل کنید. برای مشاهده چگونگی از بین رفتن اطلاعات در تبدیل انواع، انتساب `int` به `char` را در نظر می‌گیریم:

`char`   یک بایت

`int`  دو بایت  
بایت کم ارزش      بایت با ارزش

داده‌های کاراکتری در یک بایت و داده‌های صحیح در دو بایت ذخیره می‌شوند. اگر داده‌های ذخیره شده در متغیر صحیح، به اندازه‌ای کوچک باشد که در بایت کم ارزش قرار گیرد، در انتقال مقادیر صحیح به کاراکتری، اطلاعاتی را از دست نخواهیم داد. ولی اگر مقدار موجود در متغیر صحیح، در دو بایت ذخیره شده باشد، بخشی از عدد که در بایت بالارزش آن قرار دارد، از بین می‌رود. لذا برنامه‌نویس باید در تبدیل انواع دقت کافی به خرج دهد تا اطلاعات مفید و ارزشمند خود را از دست ندهد.

## روش ایجاد برنامه

تاکنون با مقدمات زبان C آشنا شدید و آماده می‌شوید که در فصل ۲ برنامه‌های ساده‌ای را بنویسید. اما قبل از آن، خوب است که با روش ایجاد برنامه در C آشناشویم. برنامه نویسی، نوعی حل مسئله است. اگر مسئله‌ها را بر احتیت حل می‌کنید، برنامه‌نویس موفقی می‌شود. یکی از اهداف کتاب این است که توانایی شمارا در حل مسئله بالا ببرد. در C می‌توان برنامه‌های ساخت‌یافته نوشت. برنامه‌های ساخت‌یافته برنامه‌هایی هستند که قابلیت خوانایی آنها بالا است، درک آنها آسان است، و نگهداری آنها مشکل نیست. برنامه‌نویسی ساخت‌یافته، برنامه‌نویسی استانداردی است. برای نوشتن برنامه در C، باید مواد زیر را در نظر بگیرید:

۱. تعیین نیازمندیهای مسئله
۲. تحلیل مسئله
۳. طراحی الگوریتم حل مسئله
۴. پیاده‌سازی الگوریتم
۵. تست و کنترل برنامه
۶. نگهداری و نوسازی برنامه

## تعیین نیازمندیهای مسئله

تعیین نیازمندیهای مسئله موجب می‌شود تا مسئله را به وضوح و بدون هیچ ابهامی بشناسید و چیزهایی را که برای حل مسئله لازم است، درک کنید. هدف این است که جنبه‌های بی‌همیت مسئله را نادیده بگیرید و به موارد اصلی پیراذیزد. این کار، چندان ساده نیست. ممکن است لازم باشد با کسی که مسئله را طرح کرد، مذاکراتی داشته باشد.

## تحلیل مسئله

تحلیل مسئله، شامل تعیین ورودیها و خروجیها و سایر نیازمندیها یا محدودیتهای حل مسئله است. ورودیها، داده‌هایی هستند که مسئله باید بر روی آنها کار کند و خروجیها، نتایج مورد انتظار مسئله‌اند. در این مرحله، فرمت خروجی اطلاعات باید مشخص شود، متغیرها باید تعریف شوند و رابطه بین آنها باید مشخص گردد. ارتباط بین متغیرها ممکن است با فرمول خاصی بیان شود.

اگر مراحل ۱ و ۲ به خوبی انجام نشوند، مسئله به درستی حل نخواهد شد. صورت مسئله را به دقت بخوانید تا اولاً آیده روشی از مسئله پیدا کنید و ثانیاً ورودیها و خروجیها را تعیین نمایید. ممکن است با خواندن دقیق صورت مسئله، به این مطلب پی ببرید که بسیاری از ورودیها و خروجیها، در صورت مسئله وجود دارند. جملات زیر را که مسئله‌ای را بیان می‌کنند در نظر بگیرید:

دانشجویی می‌خواهد با دانستن طول و عرض مستطیل، مساحت آن را حساب کند.

ورودی‌ها و خروجی‌های مسئله با استفاده از کلماتی که پرنگ شده‌اند مشخص می‌گردند:

**ورودی‌های مسئله**

- طول مستطیل.

**خروجی‌های مسئله**

- مساحت مستطیل.

وقتی ورودی‌ها و خروجی‌های مسئله مشخص شد، باید فرمول‌هایی تدوین شود که رابطه بین آن‌ها را مشخص کند.  
فرمول محاسبه مساحت مستطیل به صورت زیر است:

$$\text{عرض مستطیل} \times \text{طول مستطیل} = \text{مساحت مستطیل}$$

در بعضی از موارد ممکن است رابطه بین ورودیها و خروجیها به این سادگی مشخص نشود و نیاز به فرضها و تسهیلات خاصی باشد. فرایند استخراج متغیرهای مسئله و تعیین روابط بین آنها از طریق صورت مسئله، انتزاع<sup>۱</sup> نام دارد.

**طراحی الگوریتم**

در طراحی الگوریتم برای حل مسئله، لازم است قدم به قدم رویه‌هایی<sup>۲</sup> نوشته شوند-الگوریتم- و سپس بررسی شود که آیا الگوریتم، مسئله را به درستی حل می‌کند یا خیر. نوشتن الگوریتم، مشکل ترین بخش حل مسئله است. سعی نکنید تمام جزئیات مسئله را حل کنید، بلکه سعی کنید شیوه طراحی بالا به پایین<sup>۳</sup> را به کار ببرید. در روش طراحی بالا به پایین، ابتدا مراحل اصلی مسئله که باید حل شوند، مشخص می‌گردند و سپس با حل هر مرحله اصلی، کل مسئله حل می‌شود. اغلب الگوریتمها معمولاً مراحل زیر را دارا هستند:

۱. خواندن داده‌ها
۲. انجام محاسبات
۳. چاپ نتایج

وقتی مراحل مهم مسئله مشخص شدند، می‌توانید هر مرحله را به طور جداگانه حل کنید. به عنوان مثال، مرحله انجام محاسبات ممکن است به بخش‌های کوچکتری تقسیم شود. این عمل را بهینه‌سازی الگوریتم گویند.  
اگر هنگام نوشتن مقاله‌ای، از عناوین مهم استفاده کرد باشد، ممکن است با موضوع طراحی بالا به پایین آشنایی داشته باشد. ابتدا باید لیستی از عناوین مهم تهیه کنید و سپس با نوشتن شرحی برای هر عنوان، آنها را بهینه‌سازی کنید. پس از نوشتن این شرح، متن هر موضوع را می‌نویسید.  
یکی از مراحل طراحی الگوریتم، کنترل الگوریتم است. برای کنترل الگوریتم، هر مرحله از الگوریتم را مانند کامپیوتر اجرا کنید و ببینید که آیا الگوریتم مطابق خواسته شما عمل می‌کند یا خیر. اگر خطاهای الگوریتم در این مرحله حل مسئله رفع شوند، موجب صرفه‌جویی در وقت می‌شود.

**پیاده‌سازی الگوریتم**

در پیاده‌سازی الگوریتم، باید الگوریتم را به برنامه تبدیل کرد. هر مرحله از الگوریتم باید به یک یا چند دستور زبان برنامه‌سازی تبدیل شود. یکی از کارهای مهم این مرحله مشخص کردن فایل‌های سرآیند<sup>۴</sup> است که باید به برنامه اضافه شوند. با این فایل‌ها در فصل ۲ آشنا می‌شوید.

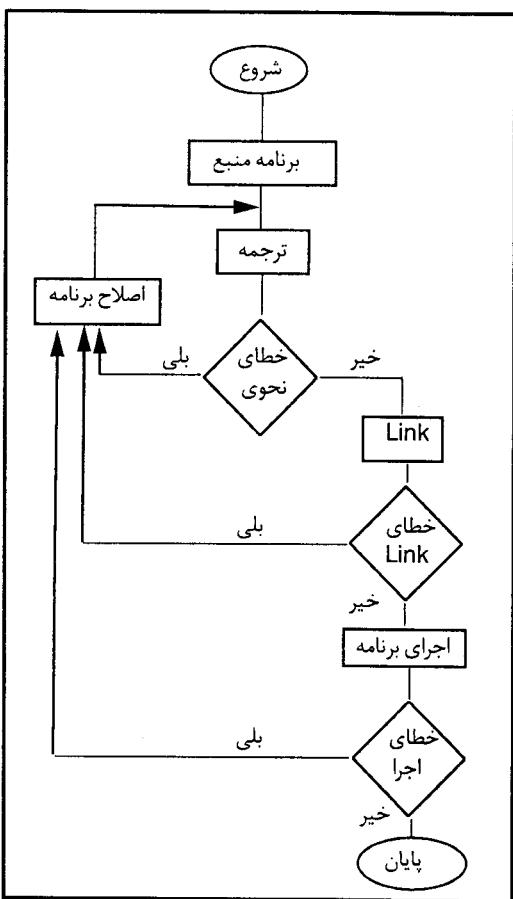
## تست برنامه

در تست و بررسی برنامه، باید کل برنامه را تست کنید تا مشخص شود که آیا خواسته شما را براورده می‌کند یا خیر. در تست برنامه، باید آن را برای داده‌های مختلفی چند بار اجرا کنید و خروجی‌های برنامه را بررسی کنید.

## نگهداری برنامه

نگهداری و نوسازی<sup>۱</sup> برنامه شامل اصلاح برنامه جهت حذف خطاهای قبلی و نوسازی آن جهت پاسخگویی به نیازهای فعلی است. بعضی از سازمانها بعد از اینکه نویسنده برنامه‌ای به جایی دیگر منتقل شد، برنامه‌های آن را تا ۵ سال یا بیشتر نگهداری می‌کنند، ولی به تدریج آن را از دور خارج می‌کنند.

## فرآیند آماده‌سازی و اجرای برنامه



### برنامه

پس از اینکه برنامه‌تان را نوشته‌ید، باید آن را وارد کامپیوتر کرده، ترجمه، پیوند و اجرا نمایید. لذا فرآیند آماده‌سازی و اجرای برنامه شامل موارد زیر است:

۱. وارد کردن برنامه در یک محیط ویراستاری و ذخیره کردن بر روی دیسک. فایل برنامه بر روی دیسک، در کامپایلرهای C++ با پسوند .cpp و در کامپایلرهای توربو C با پسوند .c ذخیره می‌شود.

۲. ترجمه برنامه جهت اشکال‌زدایی آن. اگر برنامه اشکالات نحوی<sup>۲</sup> داشته باشد، باید آنها را برطرف کرده و برنامه را دوباره ترجمه کنید. این مرحله را آنقدر انجام دهید تا کلیه اشکالات برنامه برطرف شوند.

۳. پس از ترجمه برنامه، فایلی با پسوند obj ایجاد می‌گردد که به زبان ماشین است و لی قابل اجرا نیست. علتی این است که هنوز بخش‌های مختلف برنامه به هم پیوند نخورده‌اند و آدرس‌دهی آنها کامل نیست.

شکل ۱-۱ روند آماده‌سازی و اجرای برنامه

۴. پس از ترجمه برنامه، باید عمل پیوند<sup>۱</sup> را انجام دهید. در این مرحله، فایلی با پسوند exe تشکیل می‌شود که قابل اجرا است.

با توجه به مطالب گفته شده، مراحل آماده‌سازی و اجرای برنامه را می‌توان مانند فلوچارت شکل ۱-۱ رسم کرد. دقت داشته باشید که در محیط‌های برنامه‌نویسی C++، تمام این موارد مهیا است و هنگامی که برنامه را ترجمه می‌کنید، در صورت عدم وجود خطأ، مرحله پیوند زدن و اجرا نیز قابل انجام است.

## تمرینات

۱. ویژگیهای مهم زبان C را توصیف کنید.
۲. ضرورت وجود توضیحات را در برنامه بیان کرده، روش اعلان توضیحات را در C تشریح کنید.
۳. هدف از انواع داده چیست؟ انواع داده‌ها را در C تشریح کنید.
۴. تعریف متغیرها و چگونگی مقداردهی به آنها را بیان کنید.
۵. ثوابت را تعریف کرده، چگونگی تعیین آنها را در تبیان کنید. به نظر شما استفاده از ثوابت در برنامه چه امتیازاتی دارد؟
۶. دستوراتی بنویسید که متغیرهای X و Y را نوع int، d، ch و k را از نوع double و ثابت k را از نوع unsigned int و با مقدار اولیه ۲۰ تعریف کند.
۷. منظور از عملگر چیست؟ به نظر شما کاربرد عملگرهای ++ و -- چه امتیازاتی دارد؟
۸. منظور از تقدم عملگرهای چیست؟ مثال بزنید.
۹. مثالی بزنید که در آن از عملگرهای بیتی استفاده شده باشد؟
۱۰. نقش عملگر ? را بیان کنید.
۱۱. مثالهایی از تبدیل انواع در احکام انتساب و تبدیل انواع در عبارات محاسباتی ارائه دهید.
۱۲. قوانین حاکم بر تبدیل انواع در عبارات محاسباتی را بیان کنید.
۱۳. تشریح کنید که در چه مواقعی ممکن است در تبدیل انواع در احکام انتساب، اطلاعات از بین برود؟
۱۴. فرمولهای زیر را به صورت عباراتی در C بنویسید.

$$1. \quad x = \frac{y * 2}{m + p} \quad 2. \quad y = x + m^2 - \frac{k}{r + 2}$$

۱۵. با توجه به مقادیر تعیین شده، هر یک از عبارات زیر را ارزیابی کنید:

$$x = 8, \quad y = 10, \quad m = 6$$

$$k = x / 4 * (y / 2) * m$$

$$k = x / y + ++y / --m$$

۱۶. با توجه به مقادیر زیر مقدار ل چند است؟

$$x = 8, \quad m = 6$$

$$y = x * 2 < m + 4 \quad ? \quad 4 * m : 8 * m$$

۱۷. مراحل ایجاد برنامه را تشریح کنید.

۱۸. برای مسئله زیر مراحل ایجاد برنامه را طی کنید:

دانش آموزی می‌خواهد معدل ۵ نمره خود را محاسبه کند.

# ساختار برنامه C و

## ورودی - خروجی



پس از اینکه مقدمات زبان C را در فصل اول آموختید، آمادگی دارید تا در این فصل با ساختار برنامه در C آشنا شده، با یادگیری شیوه ورودی - خروجی داده‌ها، برنامه‌های ساده‌ای بنویسید. اما قبل از پرداختن به امکانات ورودی - خروجی زبان C، ساختار یک برنامه را در این زبان تشریح می‌کنیم. ساختاری که در این فصل بررسی می‌شود، ساختار ساده‌ای است که به تدریج با آموختن امکانات دیگری در C، آن را تکمیل خواهیم کرد.

برنامه‌های زبان C، از مجموعه‌ای از دستورات و تعدادی تابع تشکیل می‌شود (شکل ۲-۱). هر تابع، برای حل بخشی از مسئله نوشته می‌شود و دارای نام است. نامگذاری برای توابع، از قانون نامگذاری برای متغیرها تعیت می‌کند. در این فصل نمی‌خواهیم راجع به توابع بحث کنیم بلکه می‌خواهیم متذکر شویم که بدنه اصلی برنامه، تابعی به نام () main() است. به عبارت دیگر، هیچ برنامه‌ای وجود ندارد که قادر این تابع باشد. بنابراین، تابع () یکی از اجزای مهم برنامه زبان C است.

علاوه بر تابع main()، توابع دیگری از قبل نوشته شده همراه کامپایلر زبان C ارائه می‌شوند و به وفور در برنامه‌ها مورد استفاده قرار می‌گیرند. در واقع، بسیاری از اعمال در برنامه‌نویسی با C، توسط این توابع از پیش نوشته شده انجام می‌شوند. به عنوان مثال، ورود داده‌ها از صفحه کلید و نوشت آنها در صفحه نمایش، در C توسط توابعی انجام می‌شود که از قبل نوشته شده‌اند و همراه کامپایلر وجود دارند. بنابراین قبل از پرداختن به برنامه‌نویسی، باید اطلاع داشته باشیم که این توابع در کجا وجود دارند و برنامه، چگونه به آنها دسترسی پیدا می‌کند. این توابع و سایر اطلاعاتی که کامپایلر برای ترجمه برنامه به آنها نیاز دارد، در تعدادی از فایل‌های سرآیند<sup>۱</sup> قرار دارند.

پسوند این فایل‌ها .h است و معمولاً بر روی فهرستی از دیسک به نام INCLUDE قرار دارند (آنها را در نرم افزار C خود مشاهده کنید). بنابراین باید راهی برای اتصال این فایل‌ها به برنامه وجود داشته باشد. برای این کار، باید بدانیم هر تابع مورد استفاده در برنامه، در کدام فایل سرآیند قرار دارد و همان فایل را به برنامه اضافه کنیم. به عنوان مثال، تابع () که برای ورود داده‌ها از صفحه کلید مورد استفاده قرار می‌گیرد، در فایلی به نام stdio.h قرار دارد.

شکل ۱-۱ ساختار ساده‌ای از برنامه C.

با توجه به توضیحاتی که ارائه شد، مشخص گردید که بخشی از برنامه C باید کار اتصال فایل‌های سرآیند را به برنامه انجام دهد. برای این منظور از دستوری به نام **#include** استفاده می‌شود. این دستور که از دستورات پیش‌پردازندۀ است، معمولاً قبل از تابع (*main*) قرار می‌گیرد. به طور کلی، باید به این نکته توجه داشته باشد که، پیش‌پردازندۀ مترجمی است که با مشاهده دستوراتی که با **#** شروع می‌شوند، اجرامی شود و آنها را به دستورات زبان C تبدیل می‌کند. توجه داشته باشد که این دستور به ختم نمی‌شود. نحوه کاربرد این دستور به صورت زیر است:

**#include <نام فایل سرآیند>**

به عنوان مثال، برای اضافه کردن فایل stdio.h به برنامه، به صورت زیر عمل می‌شود:

**#include <stdio.h>**

در مورد دستور **#include** به نکات زیر توجه کنید:

- بین **#** و **include** نباید فاصله‌ای وجود داشته باشد.
- بین نام فایل و علامت **<** و **>** نباید فاصله‌ای وجود داشته باشد.
- ذکر علامت **<** و **>** ضروری است.

در مورد دستورات پیش‌پردازندۀ در فصل ۲۲ به طور کامل بحث خواهد شد. ولی در اینجا به دلیل ضرورت، مختصری راجع به **#include** بحث شده است. نکته دیگری که در مورد برنامه C باید بدانید این است که، سیستم که اجرا کننده تابع (*main*) است، می‌خواهد بداند که این تابع با موفقیت به پایان رسیده است یا خیر. برای این منظور بهتر است در پایان اجرای برنامه، مقداری به سیستم عامل برگرداندۀ شود تا سیستم عامل متوجه گردد که برنامه با موفقیت به پایان رسیده است. به همین دلیل، آخرین دستور برنامه C، دستور **return 0;** است. این دستور مقدار صفر را به سیستم عامل برگرداندۀ سیستم عامل متوجه می‌شود که برنامه با موفقیت اجرا شده است. البته وجود این دستور در بعضی از کامپایلرها ضروری نیست ولی بعضی دیگر از کامپایلرها آن را ضروری می‌دانند. لذا عادت کنید که این دستور را در انتهای برنامه به کار ببرید.

مقداری که به سیستم عامل برگرداندۀ می‌شود، باید از نوع **int** باشد. لذا تابع (*main*) که می‌خواهد مقداری از نوع **int** را برگرداند، خودش باید از نوع **int** باشد، به همین دلیل تابع (*main*) را به صورت زیر در برنامه مورد استفاده قرار می‌دهیم:

**int main()**

توجه به این نکته نیز ضروری است که در بعضی از گونه‌های زبان C، برنامه می‌تواند مقداری را به سیستم عامل برنگر داند. در این صورت باید نوع تابع (*main*) **void** را تعریف کرد:

**void main()**

اگر به این صورت عمل کنید، دستور **return 0;** را باید به کار ببرید.

چند نکته راجع به شکل ۱-۲ باید مورد توجه قرار گیرد:

۱. دستور العمل‌های برنامه، با } شروع شده به { ختم می‌شوند.

۲. برای اضافه کردن چند فایل سرآیند به برنامه، برای هر کدام از آنها باید یک دستور **#include** گنجانده شود.

۳. متغیرهای موردنیاز برنامه، در ابتدای برنامه و بلا فاصله پس از { تعریف می‌شوند.
۴. به تدریج که مطالب جدیدی از C می‌آموزید، ساختار برنامه در C کاملتر می‌شود. اکنون که با ساختار ساده برنامه در C آشنا شدید، باید دستورالعملهای اجرایی C را بآموزید تا بتوانید برنامه‌های ساده‌ای بنویسید.

## ورودی - خروجی داده‌ها

اصل‌اً، امکانات ورودی - خروجی هر زبان برنامه‌سازی، نمایانگر میزان قابلیت آن زبان در طراحی فرمهای ورود داده‌ها و اخذ‌گزارش از برنامه است. در C روش‌های گوناگونی برای ورودی - خروجی داده‌ها وجود دارد. بعضی از امکانات ورودی - خروجی این زبان را در این فصل و بعضی دیگر را در فصلهای آینده بررسی می‌کنیم. چون در نظر است آموزش C در این کتاب به صورت گام به گام و خودآموز باشد، سعی می‌کنیم از ذکر مفاهیم پیچیده در فصول اولیه کتاب جلوگیری کنیم.

### چاپ اطلاعات با تابع printf()

تابع printf() که در فایل stdio.h قرار دارد، برای چاپ اطلاعات در صفحه‌نمایش به کار می‌رود. اگر این تابع با موفقیت اجرا شود، تعداد کاراکترهای راکه به خروجی منتقل شده‌اند بر می‌گرداند و در صورت بروز خطا، یک عدد منفی را بر می‌گرداند. نحوه کاربرد این تابع به صورت زیر است:

`printf(" عبارت ۱ < , " عبارت ۲ < , " عبارت ۳ <`

در این تابع، «عبارت ۲» اطلاعاتی است که باید به خروجی منتقل شوند و «عبارت ۱» می‌تواند شامل موارد زیر باشد:

۱. اطلاعاتی که باید عیناً در خروجی چاپ شوند.
۲. کاراکترهای تعیین‌کننده فرمت خروجی. این کاراکترهای نوع اطلاعاتی را که در «عبارت ۲» ذکر شده‌اند و باید به خروجی بروند، مشخص می‌کنند. کاراکترهای فرمت با علامت /+شروع می‌شوند. به عنوان مثال، f/%برای چاپ اعداد اعشاری به کار می‌رود. کاراکترهای فرمت در جدول ۱-۲ آمده‌اند.
۳. کاراکترهای کنترلی. این کاراکترها شکل خروجی اطلاعات را مشخص می‌کنند. اینکه آیا تمام اطلاعات در یک سطر باشند یا در چند سطر چاپ شوند، آیا اطلاعات با فاصله خاصی از یکدیگر چاپ شوند یا خیر، و مواردی از این قبیل، توسط کاراکترهای کنترلی مشخص می‌شود. کاراکترهای کنترلی با /+شروع می‌شوند. به عنوان مثال \n موجب می‌شود تاسطره جاری (سطری که فعلًا در حال نوشتن در آن سطر هستیم) هر دشود و چاپ اطلاعات از سطر جدیدی آغاز گردد. کاراکترهای کنترلی در جدول ۱-۲ آمده‌اند.

توجه داشته باشید که در تابع printf()، «عبارت ۲» می‌تواند وجود نداشته باشد. به عبارت دیگر، تابع printf() به صورت زیر نیز قابل استفاده است:

`printf (" عبارت ۱ < " )`

جدول ۲-۱ کاراکترهای فرمت در دستور printf()

| نوع اطلاعاتی که باید به خروجی برود   | کاراکتر |
|--|---------|
| یک کاراکتر   | %c      |
| اعداد صحیح دهدی مثبت و منفی  | %d      |
| اعداد صحیح دهدی مثبت و منفی  | %i      |
| نمایش علمی عدد همراه با حرف e  | %e      |
| نمایش علمی عدد همراه با حرف E  | %E      |
| عدد اعشاری ممیز شناور  | %f      |
| اعداد اعشاری ممیز شناور  | %g      |
| اعداد اعشاری ممیز شناور  | %G      |
| اعداد مبنای ۸ مثبت   | %o      |
| رشته‌ای از کاراکترها (عبارت رشته‌ای)   | %s      |
| اعداد صحیح بدون علامت (مثبت)   | %u      |
| اعداد مبنای ۱۶ مثبت با حروف کوچک   | %x      |
| اعداد مبنای ۱۶ مثبت با حروف بزرگ   | %X      |
| پرانتز (اشاره گر) Pointer  | %p      |
| موجب می‌شود تا تعداد کاراکترهایی که تا قبل از این کاراکتر به خروجی منتقل شده‌اند شمارش شده در پارامتر متناظر با آن قرار گیرد | %n      |
| علامت٪   | %%      |

جدول ۲-۲ کاراکترهای کنترلی در دستور printf()

| عملی که باید انجام شود                 | کاراکتر |
|--|---------|
| موجب انتقال کنترل به صفحه جدید می‌شود  | \f      |
| موجب انتقال کنترل به خط جدید می‌شود    | \n      |
| انتقال به ۸ محل بعدی صفحه نمایش        | \t      |
| چاپ کوتیشن (")                         | \"      |
| چاپ کوتیشن (')                         | '       |
| (رشته تهی) NULL                        | \0      |
| back slash                             | \।      |
| انتقال کنترل به ۸ سطر بعدی             | \v      |
| ثابت‌های مبنای ۸ (N عدد مبنای ۸ است)   | \N      |
| ثابت‌های مبنای ۱۶ (N عدد مبنای ۱۶ است) | \xN     |

### مثال ۲-۱

برنامه‌ای که چگونگی استفاده از تابع printf() را برای چاپ رشته نشان می‌دهد (به تحلیل مثال توجه کنید).

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    printf("C is a language.");
    return 0;
}
```

**C is a language.**

خروجی

### تحلیل مثال ۲-۱

در این برنامه، دستور printf() طوری به کار برد شد که فاقد عبارت ۲ است. در عبارت ۱ نه کاراکتر / وجود دارد و نه کاراکتر \. لذا هیچ کاراکتر فرمت و کنترلی در این عبارت وجود ندارد. بنابراین، آنچه که در داخل کوئیشن آمده است، عیناً در خروجی چاپ می‌شود.

### مثال ۲-۲

برنامه‌ای که با تابع printf() دو رشته را به خروجی می‌برد (به تحلیل مثال توجه کنید).

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    printf("C is a language ");
    printf("and it is my favourite.");
    return 0;
}
```

**C is a language and it is my favourite.**

خروجی

### تحلیل مثال ۲-۲

همان‌طور که در خروجی برنامه می‌بینید، هر دو دستور printf()، خروجی خود را در یک سطر تولید کرده‌اند. علت‌شی این است که دستور printf() اول، سطري را که اطلاعات خود را نوشت، رد نمی‌کند و دستور printf() دوم بر روی همان سطر عمل می‌کند.

### مثال ۲-۳

برنامه‌ای که با استفاده از کاراکتر کنترلی \n اسطر جاری را رد می‌کند.

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    printf("C is a language\n ");
    printf("and it is my favourite.");
    return 0;
}
```

## خروجی

**C is a language  
and It Is my favourite.**

## تحلیل مثال ۲-۳

در این برنامه، وجود \n در انتهای دستور printf() اول، موجب شد تا سطري که اطلاعات در آن نوشته شد رد شود و دستور printf() دوم، اطلاعات را از ابتدای سطر جدید چاپ کند.

## مثال ۲-۴

برنامه‌ای که اطلاعات کاراکتری، عددی صحیح و اعشاری و آدرس متغیر x را در خروجی چاپ می‌کند. هدف از این برنامه، آشنایی با کاراکترهای فرمت است (به تحلیل مثال توجه کنید).

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    int x = 10;
    float y = 15.5;
    char ch = 'a';
    printf("\n x=%d, y=%f, ch=%c", x, y, ch);
    printf("\n address of x is : %p", &x);
    return 0;
}
```

## خروجی

x = 10 , y = 15.500000 , ch = a  
address of x is : FFF4

## تحلیل مثال ۲-۴

در این برنامه، در دستور printf() کاراکتر \n سطر جاری را رد می‌کند. کاراکترهای x= عیناً در خروجی چاپ می‌شوند و با فرمت %d مقدار x (۱۰) به خروجی می‌رود. سپس کاما (,) و کاراکترهای y= عیناً در خروجی چاپ می‌شوند و با فرمت %f مقدار y (15.5) در خروجی چاپ می‌شود. سپس کاما (,) و کاراکترهای ch= عیناً در خروجی چاپ می‌شود و با فرمت %c کاراکتر ch (حرف 'a') به خروجی می‌رود. در آخرین دستور printf()، آدرس متغیر x در خروجی چاپ شده این آدرس ممکن است در کامپیوتر شما متفاوت باشد.

## مثال ۲-۵

برنامه‌ای که با استفاده از کاراکترهای فرمت و کاراکترهای کنترلی، اطلاعاتی را به خروجی می‌برد.

## توضیح :

در این برنامه، برای چاپ علامت \% از دو علامت /.٪ استفاده شد و برای ایجاد فاصله بین x و y از کاراکتر کنترلی \t استفاده گردید. \t موجب شد تا y در محل نهم (ابتدای ۸ محل بعدی) چاپ شود.

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    int x = 15, y = 20;
```

## ساختار برنامه C و ورودی - خروجی ۳۵

```
    printf("\nx=%%%d\ty=%%%d", x, y);
    return 0;
}
```

x = %15 y = %20

خروجی

### مثال ۲-۶

برنامه‌ای که اعدادی را به صورت نماد علمی نمایش می‌دهد. همانطور که در این برنامه می‌بینید، برای چاپ اعداد با نماد علمی از کاراکترهای فرمت %e، %E و %g استفاده می‌شود.

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    double d;
    d = 2e+007;
    printf("\nThe value of d is : %e", d);
    printf("\nThe value of d is : %E", d);
    printf("\nThe value of d is : %g", d);
    return 0;
}
```

The value of d is : 2.000000e + 07  
The value of d is : 2.000000E + 07  
The value of d is : 2e + 07

خروجی

### مثال ۲-۷

برنامه‌ای برای نمایش چگونگی کاربرد کاراکتر فرمت %n در دستور printf()

کاراکتر فرمت %n مشخص می‌کند که تا قبل از رسیدن به این کاراکتر، چند کاراکتر در خروجی چاپ شده‌اند. این تعداد، در آدرس متغیری که در بخش <عبارت ۲> در دستور printf() آمده است قرار می‌گیرد. در این مثال، تعداد ۱۰ کاراکتر (با احتساب فضای خالی) به خروجی رفته‌اند. به همین دلیل مقدار ۱۰ در count قرار گرفت و چاپ شد.

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    int count;
    printf("This is a %n test statement", &count);
    printf("\n count = %d", count);
    return 0;
}
```

This is a test statement  
count = 10

خروجی

## مثال ۲-۸

برنامه‌ای که با استفاده از کاراکترهای کنترلی، کوتیشن دوتایی را در خروجی چاپ می‌کند و به کمک کاراکتر کنترلی `\t` فاصله‌ای بین اطلاعات خروجی قرار می‌دهد.

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    printf("\n\each\t\word\t\is\n");
    printf("\n\tabed\t\over\t\once");
    return 0;
}
```

خروجی

`"each" "word" "is"`  
`"tabed" "over" "once"`

## مشاهده صفحه خروجی برنامه

اگر برنامه‌هایی را که تاکنون در این فصل نوشته شد، در کامپیوترتان اجرا کرده باشید، دیدید که پس از تولید خروجی برنامه، کامپیوتر سریعاً به برنامه برمی‌گردد. لذا خروجی برنامه را نمی‌توانید مشاهده کنید. خروجی برنامه در صفحه‌ای غیر از صفحه‌ای که برنامه‌تان را تایپ می‌کنید تولید می‌شود. آن صفحه را صفحه خروجی می‌نامیم. اما خوب است که برنامه پس از تولید خروجی، در صفحه خروجی باقی بماند تا پس از مشاهده خروجی، برای برگشتن به برنامه، کلیدی فشار داده شود. برای این منظور می‌توانید از تابع `getch()` استفاده کنید (به مثال ۲-۹ مراجعه شود). این تابع منتظر فشردن کلیدی از صفحه کلید می‌ماند. الگوی این تابع در فایل `conio.h` قرار دارد. این تابع کاربرد دیگری نیز دارد که در ادامه بحث خواهد شد. توجه داشته باشید که اگر از تابع `getch()` استفاده نمی‌کنید، پس از اجرای برنامه می‌توانید با کلید `ALT+F5` به صفحه خروجی بروید و پس از مشاهده اطلاعات، با فشردن کلید `Enter`، به صفحه برنامه برگردید.

## پاک کردن صفحه خروجی

اگر چند برنامه را اجرا کنید و هر برنامه خروجی خاص خودش را تولید کند، صفحه خروجی حاوی اطلاعات متعددی خواهد شد. به طوری که به راحتی نمی‌توانید خروجی برنامه را مورد مطالعه و بررسی قرار دهید. بنابراین، بهتر است در هر بار اجرای برنامه، صفحه خروجی پاک شود. برای این منظور از تابع `clrscr()` به همین صورت استفاده می‌شود. این تابع در فایل `conio.h` قرار دارد (به مثال ۲-۹ مراجعه شود).

## انتقال مکان‌نما در صفحه خروجی

گاهی ممکن است بخواهید مکان‌نما را در صفحه خروجی به محل خاصی منتقل کنید و اطلاعات را از آنجا دریافت و یا در آنجا چاپ کنید. به عنوان مثال، ممکن است بخواهید عدد `x` از سطر ۵ و ستون ۱۰ بخوانید و در سطر ۶ و ستون ۱۰ چاپ کنید. برای این منظور از تابع `gotoxy()` استفاده می‌شود. الگوی این تابع در فایل `conio.h` قرار دارد و به صورت زیر است:

**gotoxy(int x , int y) ;**

x شماره ستون و y شماره سطری است که مکان نمایا به آنجا منتقل می شود. به عنوان مثال، دستور gotoxy(40, 10); مکان نمایا به ستون ۴۰ و سطر ۱۰ منتقل می کند. (به مثال ۲-۹ مراجعه شود).

### مثال ۲-۹

برنامه ای که دو عددی صحیح را تعریف کرده حاصل جمع آنها را به خروجی می برد. برنامه، قبل از تولید خروجی، صفحه خروجی را پاک می کند و پس از تولید خروجی در ستون ۲۰ و سطر ۱۵، در این صفحه متوجه می ماند تا کلیدی فشار داده شود. پس از مشاهده خروجی این برنامه، باید کلیدی را فشار دهید تا به صفحه برنامه برگردید.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
int main()
{
    int m, x = 5, y = 10;
    clrscr();
    m = x + y;
    gotoxy(20, 10);
    printf("x=%d, y=%d, sum=%d", x, y, m);
    getch();
    return 0;
}
```

x = 5 , y = 10 , sum = 15

خروجی

## چاپ اعداد نوع long و short

برای چاپ اطلاعات عددی از نوع long و short، از کاراکتر های خاصی استفاده می شود. کاراکتر ۱ (l) به همراه d برای چاپ مقادیر long و کاراکتر h به همراه d برای چاپ مقادیر short به کار می رود. ضمناً کاراکتر های h و l را می توان با کاراکتر های فرمت d، i، o، و u نیز به کار برد.

### مثال ۲-۱۰

برنامه ای که مقادیر long و short را در خروجی نمایش می دهد.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
int main()
{
    short int x = 15;
    long int m = 35789;
    clrscr();
    printf("\n x=%hd, m=%ld", x, m);
    getch();
    return 0;
}
```

## خروجی

**x = 15 , m = 35789**

## تعیین طول میدان در تابع printf()

با استفاده از امکانات دیگری که در تابع printf() وجود دارد، می‌توان مشخص کرد که هر کدام از اطلاعاتی که به خروجی می‌روند، چند بایت از فضای خروجی را اشغال کنند. فضایی را که هر قلم اطلاعات اشغال می‌کند، طول میدان خروجی گویند. طول میدان خروجی، معمولاً برای اعداد تعیین می‌شود و در تولید منظم خروجی و جدول‌بندی اطلاعات بسیار مفید است.

طول میدان مقادیر صحیح به صورت `w`% بیان می‌شود که `w` طول میدان را مشخص می‌کند. اگر طول میدان از تعداد ارقام عدد صحیح بیشتر باشد، عدد در سمت راست میدان قرار می‌گیرد و سمت چپ خالی می‌ماند. اما اگر طول میدان کمتر از تعداد ارقام عدد باشد، طول میدان نادیده گرفته شده تمام ارقام عدد در خروجی چاپ می‌شود.

طول میدان مقادیر اعشاری به صورت `w.d`% بیان می‌شود که در آن، `w` کل طول میدان و `d` تعداد ارقام اعشار است. به عنوان مثال، اگر برای چاپ عدد اعشاری، میدان `2f` را اعلام کنیم، ۲ رقم برای قسمت اعشار (`d=2`)، دو رقم برای قسمت صحیح و یک محل به نقطه اعشار اختصاص می‌یابد. اگر طول میدان قسمت صحیح بیشتر از بخش صحیح عدد باشد، سمت چپ قسمت صحیح خالی باقی می‌ماند. ولی اگر طول میدان قسمت صحیح، کمتر از بخش صحیح عدد باشد، کل بخش صحیح در خروجی چاپ و طول میدان نادیده گرفته می‌شود. اگر طول میدان قسمت اعشار، از تعداد ارقام اعشار بیشتر باشد، ارقام اعشاری در سمت چپ میدان قرار گرفته سمت راست میدان خالی می‌ماند. اما اگر طول میدان قسمت اعشاری، از تعداد ارقام اعشاری کمتر باشد، قسمت اعشاری عدد، گرد می‌شود. هنگام گرد کردن، چنانچه رقم حذف شده، بزرگتر یا مساوی ۵ باشد، یک واحد به رقم سمت چپ آن اضافه می‌شود.

### مثال ۲-۱۱

برنامه‌ای که چگونگی نمایش اعداد صحیح و اعشاری را با استفاده از طول میدان نشان می‌دهد (به تحلیل مثال توجه کنید).

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
int main()
{
    int x = 125, y = 1468;
    float m = 327.348, n = 4351.32;
    clrscr();
    printf(" x=%5d, y=%3d, sum=%d", x, y);
    printf("\n m=%7.2f, n=%6.2f", m, n);
    getch();
    return 0;
}
```

**x = ۱۲۵ , y = ۱۴۶۷**

**m = ۳۲۷.۳۵ , n = ۴۳۵۱.۳۲**

## خروجی

### تحلیل مثال ۲-۱۱

در سطر اول خروجی،  $x$  سه رقمی است ولی ۵ محل برای آن جا در نظر گرفته شده است. لذا دو محل در سمت چپ عدد خالی باقی می‌ماند. لچهار رقمی است ولی برای آن ۳ محل در نظر گرفته شد. چون طول میدان کمتر از تعداد ارقام عدد است، طول میدان نادیده گرفته می‌شود و چهار رقم آن به خروجی می‌رود. در سطر دوم خروجی، برای قسمت اعشاری  $m$  دو رقم در نظر گرفته شد که این عدد دارای سه رقم اعشار است، قسمت اعشار گرد می‌شود و در نتیجه رقم ۴ به ۵ تبدیل می‌گردد و ۸ حذف می‌شود. قسمت صحیح  $m$  سه رقمی است ولی ۴ محل برای آن در نظر گرفته شده است و لذا یک محل خالی در سمت چپ عدد باقی می‌ماند. قسمت صحیح عدد  $n$ ، چهار رقم است ولی طول میدان آن سه رقم منظور شد. به همین دلیل طول میدان قسمت صحیح نادیده گرفته می‌شود، هر چهار رقم صحیح، به خروجی می‌رود.

اگر برای چاپ یک عدد صحیح، از طول میدانی به شکل  $w.d$  استفاده شود،  $w$  حداقل طول میدان را مشخص می‌کند. اگر طول میدان رشته‌های صورت  $w.ds$  ذکر شود،  $w$  حداقل طول میدان و  $d$  حداکثر کاراکترهای قابل چاپ را مشخص می‌کند.

### مثال ۲-۱۲

برنامه‌ای که کاربرد طول میدان به شکل  $w.d$  را برای اعداد صحیح و مقادیر رشته‌ای نشان می‌دهد (به تحلیل مثال توجه کنید).

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
int main()
{
    int x = 1234;
    clrscr();
    printf("x=%4.6d, x=%8.4d", x, x);
    printf("\n%5.10s","this is a sample output.");
    getch();
    return 0;
}
```

**x = 001234 , x = 1234  
this is a □**

خروجی

### تحلیل مثال ۲-۱۲

در فرمت اول، حداقل طول میدان برابر با ۶ در نظر گرفته شد و دو رقم صفر در سمت چپ عدد چاپ شده است، در فرمت دوم، حداقل طول میدان ۴ حداکثر طول میدان ۸ در نظر گرفته شد و چهار محل سمت چپ خالی است. در فرمت سوم (برای رشته)،حداکثر کاراکترهای قابل چاپ برابر با ۱۰ است و در نتیجه ۱۰ کاراکتر چاپ شده است.

## ورود اطلاعات توسطتابع (scanf)

این تابع برای ورود اطلاعات از صفحه کلید مورد استفاده قرار می‌گیرد و یک تابع همه منظوره در ورود داده‌ها است.

الگوی این تابع در فایل stdio.h قرار دارد. این تابع، تمام انواع داده‌هارامی‌تواند از ورودی بخواند و آنها را در حافظه ذخیره نماید. اگر این تابع با موفقیت اجرا شود، تعداد متغیرهایی را که از ورودی خوانده است برمی‌گرداند و در صورت بروز خطأ، EOF توسط تابع برگ‌دانده می‌شود. EOF مقداری است که بیانگر عدم احرای صحیح تابع است (EOF با حروف بزرگ در نظر است). تابع ()scanf به صورت زیر به کار می‌رود:

**scanf ("عبارت۱", "عبارت۲")**

<عبارت۲> آدرس متغیرهایی است که باید از ورودی خوانده شوند و <عبارت۱> مشخص می‌کند که مقادیر ورودی چگونه باید خوانده شوند و در متغیرهایی که آدرس آنها در <عبارت۲> مشخص شده است قرار گیرند. <عبارت۱> شامل سه نوع کاراکتر است:

۱. کاراکترهای فرمت. این کاراکترها تعیین می‌کنند که چه نوع اطلاعاتی باید از ورودی خوانده شوند و با٪/شروع می‌شوند. مثل٪d که برای خواندن اعداد صحیح از ورودی به کار می‌رود. کاراکترهای فرمت که در تابع scanf() مورد استفاده قرار می‌گیرند در جدول ۲-۳ آمده‌اند.

۲. کاراکترهای فضای خالی<sup>۱</sup>. وجود فضای خالی در <عبارت۱> موجب می‌شود تا تابع ()scanf از فضای خالی موجود در ابتدای اطلاعات ورودی صرفنظر کند. کاراکترهای جدول‌بندی<sup>۲</sup>، خط جدید<sup>۳</sup> و ردکننده صفحه<sup>۴</sup> نیز به عنوان فضای خالی محسوب می‌شوند. حتی یک فضای خالی در <عبارت۱> موجب می‌شود تا scanf() هر تعداد از فضای خالی (و حتی صفرها) را که در ابتدای اولین کاراکتر غیر فضای خالی (یا صفر) وجود دارد بخواند و از آنها رد شود (آنها را ذخیره نمی‌کند).

۳. کاراکترهای غیر از فضای خالی و فرمت. وجود چنین کاراکتری موجب می‌شود تا چنانچه همان کاراکتر در رشته ورودی وجود داشته باشد، آن را خوانده از آن صرفنظر کند. به عنوان مثال، "%d%d" موجب می‌شود تا یک عدد صحیح خوانده شود، سپس یک کاما (،) خوانده و از آن صرفنظر شود و سپس عدد صحیح دیگری خوانده شود. اگر کاراکتر مشخص شده در <عبارت۱> در رشته ورودی وجود نداشته باشد، تابع ()scanf خاتمه می‌یابد. برای خواندن و سپس صرفنظر از علامت٪/باید٪/را در <عبارت۱> به کار ببرید.

وقتی دستور ()scanf اجرا می‌شود، متوجه می‌ماند تا داده‌ها را از صفحه کلید دریافت نماید. هنگام واردکردن داده‌ها، هر یک از اقلام داده را بایک فاصله یا کاما (،) از هم جدا کنید و پس از ورود داده‌ها، کلید Enter را فشار دهید.

جدول ۲-۳ کاراکترهای فرمت در تابع ()scanf .

| کاراکتر | اطلاعاتی که خوانده می‌شوند                                      | اطلاعاتی که خوانده می‌شوند | کاراکتر               |
|---------|---|----------------------------|-----------------------|
| ٪c      | یک کاراکتر  | ٪0                         | عدد مبنای ۸           |
| ٪d      | یک عدد صحیح ددهی  | ٪x                         | عدد مبنای ۱۶          |
| ٪i      | یک عدد صحیح ددهی  | ٪p                         | یک اشاره‌گر           |
| ٪e      | عدد اعشاری ممیز شناور   | ٪f                         | عدد اعشاری ممیز شناور |
| ٪g      | عدد اعشاری ممیز شناور   | ٪u                         | عدد صحیح مثبت         |
| ٪s      | رشته‌ها   |                            |                       |
| ٪n      | مشخص کننده تعداد کاراکترهایی است که تا٪ از ورودی خوانده شده‌اند |                            |                       |

## ۴۱ ساختار برنامه C و ورودی - خروجی

### مثال ۲-۱۳

برنامه‌ای که طول و عرض مستطیلی را از ورودی خوانده مساحت و محیط آن را محاسبه و در صفحه نمایش چاپ می‌کند.

توضیح

ورودی برنامه، طول و عرض مستطیل اند که آنها را به ترتیب  $x$  و  $y$  نامگذاری می‌کنیم. خروجیهای برنامه مساحت و محیط مستطیل اند که آنها را به ترتیب  $area$  و  $p$  نامیم. روابط بین ورودیها و خروجیها به صورت زیر است:

$$\begin{aligned} \text{عرض} \times \text{طول} &= \text{مساحت مستطیل} \\ (\text{عرض} + \text{طول}) \times 2 &= \text{محیط مستطیل} \end{aligned}$$

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int main()
{
    int x, y, area, p;
    clrscr();
    printf(" Enter length and width:");
    scanf("%d%d", &x, &y);
    area = x * y;
    p = (x + y) * 2;
    printf(" Area = %d, p = %d", area, p);
    getch();
    return 0;
}
```

خروجی

Enter length and width: 12 10

Area = 120, p = 44

### مثال ۲-۱۴

برنامه‌ای که سه عدد صحیح را از ورودی خوانده می‌انگین آنها را محاسبه می‌کند و به خروجی می‌برد.

توضیح

چون هر سه عدد ورودی از نوع صحیح هستند، مجموع آنها نیز صحیح خواهد بود. پس از تقسیم شدن مجموع بر عدد ۳ حاصل آن نیز مقدار صحیح خواهد شد. یعنی تقسیم به صورت صحیح انجام می‌شود. در حالی که انتظار داریم تقسیم به صورت اعشاری انجام شده، می‌انگین اعشاری در خروجی چاپ شود. برای این منظور باید تبدیل نوع صورت گیرد. چون می‌خواهیم حاصل تقسیم به صورت اعشاری باشد، قبل از تقسیم، نوع اعشاری، یعنی float را در داخل پرانتز قرار می‌دهیم. این روش تبدیل نوع را type casting گویند. در این برنامه،  $x$ ،  $y$  و  $n$  سه متغیر صحیح هستند که از ورودی خوانده می‌شوند و ave می‌انگین آن سه عدد است.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
int main()
{
```

```

int x, y, n;
float ave;
clrscr();
printf("\nEnter three integers:");
scanf("%d%d%d", &x, &y, &n);
ave = (float)(x + y + n) / 3;
printf("\nave=%6.2f", ave);
getch();
return 0;
}

```

خروجی

**Enter three integers : 10 15 19  
ave = 14.67**

**مثال ۲-۱۵**

برنامه‌ای که شعاع دایره‌ای را که یک عدد صحیح است از ورودی خوانده، مساحت و محیط آن را محاسبه می‌کند و به خروجی می‌برد. در این برنامه، متغیر  $r$  به عنوان شعاع، area به عنوان مساحت و p به عنوان محیط دایره در نظر گرفته شده است.

توضیح

اگر  $r$  شعاع دایره باشد، مساحت آن  $\pi r^2$  و محیط آن  $2\pi r$  است که در آن  $\pi = 3.14$  است.

```

#include <conio.h>
#include <stdio.h>
int main()
{
    int r;
    float area, p;
    clrscr();
    printf("Enter the radius:");
    scanf("%d",&r);
    area = 3.14 * r * r;
    p = 2 * 3.14 * r;
    printf("Area = %6.2f, p = %6.2f", area, p);
    getch();
    return 0;
}

```

خروجی

**Enter the radius:10  
Area = 314.00, p = 62.80**

## مثال ۲-۱۶

برنامه‌ای که دو متغیر صحیح  $x$  و  $y$  را از ورودی خوانده، محتویات آنها را بدون استفاده از متغیر کمکی، عوض کرده، نتیجه را در خروجی چاپ می‌کند.

### توضیح

برای عوض کردن محتویات دو متغیر بدون استفاده از متغیر کمکی، آن دو متغیر را جمع کرده، در یکی از آنها قرار می‌دهیم. سپس با عمل تفریق، این جابجایی صورت می‌گیرد. به عنوان مثال، اگر  $12 = x$  و  $15 = y$  باشد،  $x + y$  که برابر با ۲۷ است در  $x$  قرار می‌گیرد. از این  $x$  مقدار  $y$  را کم می‌کنیم (۲۷-۱۵) و حاصل آن را در  $x$  قرار می‌دهیم (۱۲). سپس  $y$  را از  $x$  کم می‌کنیم (۲۷-۱۲) و حاصل آن را در  $x$  قرار می‌دهیم (۱۵). آیا به نظر شما این روش همواره درست است؟

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
int main()
{
    int x, y;
    clrscr();
    printf("\n Enter two integers:");
    scanf("%d%d", &x, &y);
    printf("\n before change:x=%d, y=%d", x, y);
    x += y;
    y = x - y;
    x -= y;
    printf("\n after change:x=%d, y=%d", x, y);
    getch();
    return 0;
}
```

خروجی

```
Enter two Integers : 12 15
before change : x = 12 , y = 15
after change : x = 15 , y = 12
```

## ورودی و خروجی کاراکترها

همانطور که دیدید، با استفاده از توابع `printf()` و `scanf()` می‌توان ورودی و خروجی کاراکترها را انجام داد. ولی در C، توابع خاصی برای ورودی و خروجی کاراکترها منتظر شده که کارکردن با آنها راحت‌تر از توابع `printf()` و `scanf()` است. در این بخش، تعدادی از آنها را مورد بررسی قرار می‌دهیم.

## خواندن کاراکتر با توابع `getche()` و `getch()`

این توابع، کاراکتری را از ورودی خوانده در متغیری قرار می‌دهند. این توابع در فایل `conio.h` قرار دارند و نحوه کاربرد آنها به صورت زیر است:

```
متغیر = getch();
متغیر = getche();
```

وقتی برنامه به این دستورات می‌رسد، متضطر می‌ماند تا کلیدی از صفحه کلید فشار داده شود. در این صورت، کاراکتر معادل آن کلید، در متغیر قرار می‌گیرد. این توابع به صورت زیر نیز قابل استفاده‌اند.

```
getch();
getche();
```

در این صورت، برنامه متضطر می‌ماند تا کلیدی از صفحه کلید فشار داده شود. پس از فشردن کلید، اجرای بقیه دستورات برنامه ادامه می‌یابد.

تابع `getch()` عکس العملی در صفحه‌نمایش ندارد. یعنی وقتی کلیدی فشار داده شد، کاراکتر معادل آن در صفحه‌نمایش ظاهر نمی‌شود. در حالی که تابع `getche()` پس از خواندن کاراکتر آن را در صفحه‌نمایش نیز ظاهر می‌کند. ضمناً در این توابع نیاز به فشردن کلید `Enter` نیست. در حالی که هنگام خواندن کاراکتر از طریق تابع `scanf()`، پس از وارد کردن کاراکتر، کلید `Enter` نیز باید فشار داده شود.

## مثال ۲-۱۷

برنامه‌ای که کاراکتری را از ورودی خوانده، در صفحه‌نمایش چاپ می‌کند.

### توضیح

در این برنامه، کاراکتری را که خوانده شد، یک بار با فرمت `%c` و بار دیگر با فرمت `%d` در خروجی چاپ کردیم. وقتی کاراکتر با فرمت `%d` چاپ می‌شود، کد اسکی آن نمایش داده خواهد شد.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
int main()
{
    char ch;
    clrscr();
    printf("\n Enter a character:");
    ch = getche();
    printf("\n ch=%c, ch=%d", ch, ch);
    getch();
    return 0;
}
```

خروجی

```
Enter a character : s
ch = s , ch = 115
```

## خواندن کاراکتر با تابع `getchar()`

این تابع نیز همانند توابع `getch()` و `getche()` برای خواندن کاراکتر از صفحه کلید به کار می‌رود. این تابع در فایل `stdio.h` قرار دارد و نحوه کاربرد آن به صورت زیر است:

```
متغیر = getchar();
```

## ۴۵ ساختار برنامه C و ورودی - خروجی

توجه داشته باشید که در این تابع، پس از ورود کاراکتر، باید کلید enter نیز فشار داده شود. این تابع کاراکتر خوانده شده را در صفحه نمایش نیز ظاهر می کند.

### نوشتن کاراکتر با توابع (putchar) و (putch)

این توابع می توانند یک کاراکتر یا یک متغیر کاراکتری را در صفحه نمایش چاپ کند. تابع (putchar) در فایل conio.h و تابع (putch) در فایل stdio.h قرار دارد و به صورت زیر به کار می روند:

```
putch (متغیر) ;
putch ('کاراکتر') ;
putchar (متغیر) ;
putchar ('کاراکتر') ;
```

به عنوان مثال، دستورات زیر، کاراکتر 'a' را در خروجی چاپ می کند:

```
putch ('a') ;
putchar ('a') ;
```

### مثال ۲-۱۸

برنامه ای که کاراکتری را از ورودی خوانده، با صدور پیامی آن را در خروجی چاپ می کند.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
int main()
{
    char ch;
    clrscr();
    printf("\n Enter a character:");
    ch = getchar();
    printf(" You typed the character:");
    putch(ch);
    getch();
    return 0;
}
```

خروجی

```
Enter a character : x
You typed the character : x
```

### مثال ۲-۱۹

فرض کنید دستگاه اندازه گیری درجه هوایی که در شهرستان نصب است، دمای هوای بر حسب درجه فارنهایت (اندازه گیری می کند. دمای هوای برحسب درجه سانتیگراد به اطلاع شهروندان برسد. برنامه ای می نویسیم که درجه فارنهایت را به درجه سلسیوس تبدیل کند.

## تحلیل مثال ۲-۱۹

اولین مرحله در حل مسئله این است که مشخص شود مسئله چه چیزی را خواسته است. باید یک سیستم اندازه گیری دمای هوا را به سیستم اندازه گیری تبدیل کنید. سیستم فارنهایت باید به سیستم سلسیوس تبدیل شود. لذا ورودی برنامه، درجه حرارت بر حسب فارنهایت است. شهر و ندان باید دمای دمای ابر حسب درجه سلسیوس بدانند. لذا خروجی برنامه، دمای هوا بر حسب درجه سلسیوس است. متغیر  $farendeg$ ، محلی از حافظه را مشخص می کند که ورودی برنامه در آن قرار می گیرد (درجه فارنهایت) و متغیر  $centdeg$ ، محلی از حافظه است که نتیجه محاسبه برنامه پاخروجی رانگه می دارد (درجه سلسیوس).

## ورودی برنامه

ورودی برنامه، میزان درجه حرارت بر حسب فارنهایت است که در متغیر  $farendeg$  قرار می گیرد.

## خروجی برنامه

خروجی برنامه، درجه حرارت بر حسب سانتیگراد است که در متغیر  $centdeg$  قرار می گیرد.

## فرمول محاسبه

فرمول محاسبه درجه حرارت بر حسب سانتیگراد از درجه حرارت بر حسب فارنهایت، به صورت زیر است:

$$9 - 32 - \text{فارنهایت} * \frac{5}{9} = \text{سلسیوس}$$

## طراحی

اکنون الگوریتم طراحی می کنیم که مسئله را حل کند:

## الگوریتم

۱. درجه حرارت را بر حسب فارنهایت بخوان.
۲. درجه حرارت را به سانتیگراد تبدیل کن.
۳. درجه حرارت بر حسب سانتیگراد را نمایش بده.

اکنون باید مشخص کنید که هر مرحله از الگوریتم نیاز به اصلاحاتی دارد یا خیر. مرحله اول و مرحله سوم نیاز به اصلاح ندارند. مرحله دوم نیز واضح است، ولی اگر به جزئیات پرداخته شود، روشن تر می گردد. با توجه به رابطه بین درجه فارنهایت و درجه سلسیوس، الگوریتم را می توان به صورت زیر اصلاح کرد:

۱. درجه حرارت را بر حسب فارنهایت بخوان.
۲. درجه حرارت را به سلسیوس تبدیل کن.

$$2-1. \text{ رابطه بین فارنهایت و سلسیوس عبارت اندماز: } 9 - 32 - \text{فارنهایت} * \frac{5}{9} = \text{سلسیوس}$$

۳. درجه حرارت بر حسب سلسیوس را نمایش بده.

اکنون الگوریتم را تست می کنیم. اگر درجه حرارت بر حسب فارنهایت برابر با  $50^{\circ}$  باشد، با توجه به مرحله ۲-۱ الگوریتم، درجه حرارت بر حسب سلسیوس برابر است با:

$$9 - 32 - 50 * \frac{5}{9} = 10 = \text{سلسیوس}$$

در نتیجه، در مرحله سوم، عدد ۱۰ در خروجی چاپ می شود.

### پیاده‌سازی

برای پیاده‌سازی الگوریتم، باید آن را به برنامه C تبدیل کنید. ابتدا باید به کامپایلر C بگویید که از چه ثوابت و متغیرهایی استفاده می‌کنید و سپس هر قدم الگوریتم را به یک یا چند دستور C تبدیل نمایید. برنامه و نمونه‌ای از اجرای آن در زیر آمده است (نام این برنامه در دیسک، ۱۹-۲۱ است).

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
int main()
{
    const int farconst = 32;
    float farendeg, centdeg;
    clrscr();
    printf("Enter farenheite:");
    scanf("%f", &farendeg);
    centdeg = ((float)5 / 9) * (farendeg - farconst);
    printf("Celsius = %5.2f", centdeg);
    getch();
    return 0;
}
```

Enter farenheite : 70  
Celsius = 21.11

خروجی

### تمرینات

۱. فایل‌های سرآیند به چه منظور مورد استفاده قرار می‌گیرند و امتیازات استفاده از آنها را بیان کنید.
۲. شکل کلی یک برنامه در C را بیان کرده و هر بخش را توصیف نمایید.
۳. برنامه زیر چه اشکالی دارد؟ سعی کنید آن را تایپ و اجرا کنید تا به اشکال آن بپرید.

```
#include <stdio.h>
main()
{
    printf ("keep looking!");
    printf ("you'll find it");
    return 0;
}
```

**The answer to the question of  
Life, the Universe, and Everything is 42.**

۴. برنامه‌ای بنویسید که خروجی زیر را تولید کند:

$y = \frac{1}{x^2+x+3}$

```
number = (1/3) * 3 ;
printf("(1/3) * 3 is equal to %5.2f", number);
```

۵. برنامه‌ای بنویسید که مقدار X را زورودی خوانده، عبارت زیر را محاسبه کند:

۶. خروجی دستورات زیر چیست؟

۷. برنامه‌ای بنویسید که وزن کالایی را بر حسب کیلوگرم دریافت کرده، وزن آن را بر حسب گرم در خروجی چاپ کند.

۸. شرکتی به هر یک از دو نفر از متخصصین خود، ماهانه ۷۵۰۰۰۰ ریال پرداخت می‌کند. او می‌خواهد بداند که اگر ۱۳/۵ درصد به حقوق هر کدام اضافه کند، سالانه چقدر به هزینه شرکت اضافه می‌شود. برنامه‌ای بنویسید که این کار را برای شرکت انجام دهد.

۹. در شرکتی، سالانه ۱۵۰ خودکار و ۵۰ پسته کاغذ A4 مصرف می‌شود. در پایان سال، این شرکت می‌خواهد بداند که در سال آینده چقدر باید برای این بخش از تجهیزات اداری، هزینه کند. برنامه‌ای بنویسید که قیمت این اقلام را در امسال از ورودی خوانده، با خواندن نرخ تورم در سال آینده، هزینه شرکت را در این بخش محاسبه نماید و به خروجی ببرد. تورم به صورت درصد وارد می‌شود که برنامه باید آن را به یک مقدار اعشاری تبدیل کند. مثلاً اگر تورم را به صورت ۵/۶ از ورودی بخواند باید آن را به صورت ۰/۵۶ به کار ببرد.

— ۱۰. برنامه‌ای بنویسید که ارتفاع و قاعده مثلثی را از ورودی خوانده مساحت آن را محاسبه کرده به خروجی ببرد. روش ایجاد برنامه را بر اساس مثال ۲-۱۹ دنبال کنید.

۱۱. وزن یک مولکول آب  $10^{-23} \times 30 \text{ گرم}$ ، و وزن یک لیتر آب در حدود  $950 \text{ گرم}$  است. برنامه‌ای بنویسید که وزن آب را بر حسب لیتر از ورودی خوانده، تعداد مولکولهای آن را محاسبه کند.

۱۲. هر سال برابر با  $10^{156} \times 3$  ثانیه است. برنامه‌ای بنویسید که سن شما را دریافت کرده، به ثانیه تبدیل کند.

### تمرین حل شده

برنامه‌ای که سن شمارا بر حسب روز از ورودی خوانده، مشخص می‌کند که سن شما چند سال، چند ماه، چند هفته و چند روز است.

#### توضیح

برای انجام این تمرین، از تقسیم صحیح و باقیمانده تقسیم استفاده می‌شود. برای به دست آوردن سال، باید تعداد روزها را برابر  $360$  تقسیم کرد. برای به دست آوردن روزهای باقیمانده (پس از تبدیل به سال)، باید باقیمانده تعداد کل روزها را نسبت به  $360$  به دست آورد. این روند برای محاسبه تعداد ماه، هفته و روز نیز به کار می‌رود. در این برنامه، days سن شما بر حسب روز، لا تعداد سال، و W تعداد هفته است. سرانجام روزهای باقیمانده نیز در days قرار می‌گیرد (بر روی دیسک به نام exam.cpp ذخیره شده است).

#### حل

##### متغیرهای برنامه

| نام  | هدف                      |
|------|--------------------------|
| days | سن بر حسب روز            |
| y    | سن بر حسب سال            |
| m    | باقیمانده سن بر حسب ماه  |
| w    | باقیمانده سن بر حسب هفته |

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
int main() {
    int days, y, m, w;
    clrscr();
    printf("\n Enter your age in days:");
    scanf("%d", &days);
    y = days / 360;
    days %= 360;
    m = days / 30;
    days %= 30;
    w = days / 7;
    days %= 7;
    printf("\nyour age is:%d years, %d month, %d weeks, %d days.",y,m,w,days);
    getch();
    return 0;
}
```

Enter your age in days : 3432  
your age is : 9 years, 6 month, 1 weeks, 5 days.

خروجی



# حلقه‌های تکرار و ساختارهای تصمیم

در حالت عادی، دستورات برنامه، از اولین دستور به آخرین دستور اجرا می‌شوند. اگر بخواهیم بعضی از دستورات چندین بار اجرا شوند و بعضی از دستورات تحت شرایط خاصی اجرا شده و بعضی دیگر اجرا نشوند، از ساختارهای تکرار و تصمیم استفاده می‌کنیم. ساختارهای تکرار برای تکرار اجرای دستورات و ساختارهای تصمیم برای بررسی شرایطی در برنامه و تصمیم‌گیری براساس آن شرایط مورد استفاده قرار می‌گیرند.

## ساختارهای تکرار

ساختارهای تکرار، تحت شرایط خاصی، یک یا چند دستور را چندین بار اجرا می‌کنند. به عنوان مثال، اگر بخواهیم تعداد ۱۰۰ عدد را از ورودی بخوانیم و آنها را با هم جمع کنیم. باید عمل خواندن عدد را ۱۰۰ بار تکرار کنیم. ساختارهای تکرار در زبانهای برنامه‌سازی مختلف به شکل‌های گوناگونی مورد استفاده قرار می‌گیرند. این ساختارها را در زبان C مورد بررسی قرار می‌دهیم.

## ساختار تکرار for

ساختار تکرار for یکی از امکانات ایجاد حلقه است و معمولاً در حالتی که تعداد دفعات تکرار حلقه از قبل مشخص باشد، به کار می‌رود. در این ساختار، متغیری وجود دارد که تعداد دفعات تکرار حلقه را کنترل می‌کند. این متغیر راشمارنده یا اندیس حلقه تکرار می‌نامیم. اندیس حلقه دارای یک مقدار اولیه است و در هر بار اجرای دستورات حلقة، مقداری به آن اضافه می‌شود. این مقدار را که پس از هر بار اجرای حلقه به شمارنده اضافه می‌شود، گام حرکت گویند. گام حرکت می‌تواند عددی صحیح و اشاره‌ای، مثبت یا منفی و یا کاراکتری باشد. یکی دیگر از جزای حلقه for، شرط حلقه است. شرط حلقه مشخص می‌کند که دستورات داخل حلقه تاکی باید اجرا شوند. اگر این شرط دارای ارزش درستی باشد، دستورات داخل حلقه اجرا می‌شوند و گرنه کنترل برنامه از حلقه تکرار خارج می‌شود. اندیس حلقه تکرار می‌تواند عددی منفی، مثبت، صحیح و یا اشاره‌ای و کاراکتری باشد. دستور for را به دو شکل می‌توان به کار برد:

## ۵۰ فصل سوم

```
for ( گام حرکت ; شرط حلقه ; مقدار اولیه اندیس حلقه )
    دستور ۱
    دستور ۲
    دستور n
}
```

روش اول:

```
for (;;) {
    دستور ۱
    دستور ۲
    دستور n
}
```

روش دوم:

در هر یک از دو شیوه کاربرد، {} می‌تواند در سطر بعدی (زیر for) قرار داشته باشد. ولی برای صرفه‌جویی در طول برنامه، در این کتاب به همین شکل که بیان شد استفاده می‌شود. در هر یک از روش‌های کاربرد دستور for، چنانچه فقط یک دستور در حلقه وجود داشته باشد، نیازی به {} و { } نیست. در این حالت، این دستورات به صورت زیر قابل استفاده‌اند:

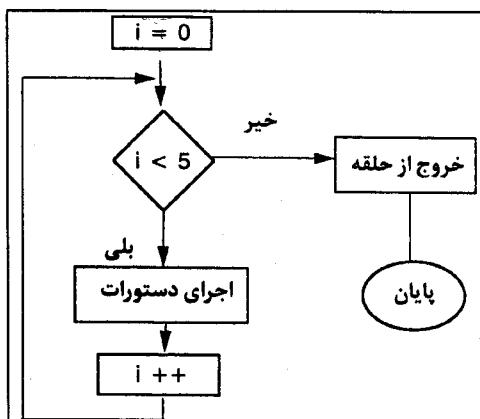
```
for ( گام حرکت ; شرط حلقه ; مقدار اولیه اندیس حلقه )
    دستور
```

روش اول:

```
for (;;
    دستور
```

روش دوم:

همان‌طور که ملاحظه می‌شود، در روش کاربرد دوم، فاقد مقدار اولیه اندیس حلقه، شرط حلقه و گام حرکت است. این دستور برای ایجاد حلقه تکرار بی‌نهایت (حلقه تکراری که شرط پایان ندارد) مورد استفاده قرار می‌گیرد. برای خاتمه دادن به اجرای حلقه تکرار بی‌نهایت، باید کلید CTRL+BREAK را از صفحه کلید فشار داد. برای آشنایی با مفاهیم مطرح شده، دستور ساده زیر را در نظر بگیرید:



```
for (i = 0 ; i < 5 ; i++)
    printf("%3d\n", i);
```

در این دستور ساده for، اندیس حلقه تکرار (شمارنده) آو مقدار اولیه اندیس حلقه برابر با صفر است. شرط حلقه  $i < 5$  ناست. یعنی تازمانی که  $i < 5$  باشد، اجرای دستور موجود در این حلقه ادامه می‌یابد و گرنه کنترل از حلقه تکرار خارج می‌شود. گام حرکت نیز یک است. یعنی به ازای هر بار اجرای دستور printf() که در داخل حلقه قرار دارد، یک واحد به اضافه می‌شود. شیوه اجرای این دستور for را می‌توان به صورت شکل ۱-۳-۳ رسم کرد.

شکل ۱-۳-۳ شیوه اجرای حلقه for.

### مثال ۳-۱

برنامه‌ای که تعداد ۵ عدد صحیح را از ورودی خوانده، میانگین آنها را محاسبه می‌کند و به خروجی می‌برد. توجه داشته باشید که در این برنامه، برای بدست آوردن خارج قسمت اعشاری، از type casting استفاده شده است (به مثال ۱۴ از فصل ۲ مراجعه شود).

#### توضیح

ثابت `n` با مقدار ۵ تعریف شد و سپس یک حلقه تکرار براساس `n` ایجاد گردید. در این حلقه، با صدور پیامی، شماره عددی که باید خوانده شود اعلام می‌گردد و سپس با دستور `scanf` این عدد خوانده می‌شود. عدد خوانده شده با `sum` جمع می‌شود و در `sum` قرار می‌گیرد. در خارج از حلقه تکرار، `sum` بر `n` تقسیم می‌شود تا میانگین محاسبه شود. سپس میانگین به خروجی می‌رود.

#### متغیرهای برنامه

| هدف                               | نام |
|-----------------------------------|-----|
| شمارنده حلقه                      | i   |
| مجموع اعداد                       | sum |
| میانگین                           | ave |
| عددی که خوانده می‌شود             | num |
| ثابتی به طول ۵ که تعداد اعداد است | n   |

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int main()
{
    int i, sum=0, num ;
    float ave ;
    const int n = 5;
    clrscr();
    for(i = 0 ; i < n; i++) {
        printf("enter number %d : ",i+1) ;
        scanf("%d",&num) ;
        sum += num ;
    }
    ave = (float) sum / n ;
    printf("\n the average is :%6.2f ",ave) ;
    getch();
    return 0;
}
```

```
enter number 1 : 12
enter number 2 : 13
enter number 3 : 15
enter number 4 : 16
enter number 5 : 13
the average is : 13.80
```

خروجی

### مثال ۳-۲

برنامه‌ای که اعداد ۰.۵ تا ۳.۵ را با فاصله ۰.۵ در خروجی چاپ می‌کند. هدف از این برنامه، آشنایی با حلقه تکرار با اندیس اعشاری است. چون فقط یک دستور در حلقه تکرار می‌شود، نیاز به `{ }`  نیست.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int main()
{
    float i ;
    clrscr();
    for(i = 0.5; i <= 3.5; i += 0.5)
        printf("%5.2f ", i) ;
    getch();
    return 0;
}
```

خروجی

0.50 1.00 1.50 2.00 2.50 3.00 3.50

### مثال ۳-۳

برنامه‌ای که کاراکترهای 'a' تا 'f' را به همراه کداسکی آنها به خروجی می‌برد.  
توضیح

در این برنامه، از یک حلقه تکرار استفاده شده که اندیس آن کاراکتری است. وقتی کاراکتر با فرمت c% نوشته می‌شود، خود کاراکتر و وقتی با فرمت d% نوشته می‌شود، کداسکی آن چاپ می‌شود.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int main()
{
    char ch;
    clrscr();
    for(ch = 'a'; ch <= 'f'; ch++)
        printf("ch = %c, code = %d\n", ch, ch);
    getch();
    return 0;
}
```

خروجی

ch = a, code = 97  
 ch = b, code = 98  
 ch = c, code = 99  
 ch = d, code = 100  
 ch = e, code = 101  
 ch = f, code = 102

### مثال ۳-۴

برنامه‌ای که تعداد حروف جمله‌ای را که از ورودی می‌خواند، شمارش می‌کند، انتهاي جمله به نقطه ختم می‌شود. در این برنامه `ch` کاراکتری است که از ورودی خوانده می‌شود و `count` تعداد کاراکترهای خوانده شده است.

#### توضیح

حلقه تکراری که در این برنامه آمده است، به ختم شده است. به همین دلیل، هیچ دستوری در داخل حلقة تکرار وجود ندارد. در نتیجه، هر کاراکتری که از ورودی خوانده می‌شود، یک واحد به `count` اضافه می‌گردد و در پایان حلقة تکرار، مقدار آن چاپ می‌شود.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int main()
{
    char ch;
    int count;
    clrscr();
    printf("Enter a statement with . in end:\n");
    for(count = 0; (ch = getche()) != '.'; count++)
        printf("\n length of statement is:%d", count);
    getch();
    return 0;
}
```

#### خروجی

Enter a statement with . in end :

I like C very much.

Length of statement is : 18

### حلقه‌های تکرار تودر تو

وقتی حلقة تکراری در داخل حلقة تکرار دیگر قرار داشته باشد، می‌گوییم که حلقه‌های تودر تو ایجاد شده‌اند. قانونی که بر حلقه‌های تکرار تو در تو حاکم است این است که، به ازای هر بار اجرای حلقة تکرار خارجی، حلقة تکرار داخلی به طور کامل اجرا می‌شود. ضمناً، انتهاي حلقة تکرار داخلی، زودتر از حلقة تکرار خارجی مشخص می‌شود. به عنوان مثال، در دستورات زیر، حلقة تکرار با اندرس ظرف حلقة خارجی و حلقة تکرار بالاندیس ظرف حلقة تکرار داخلی است:

```
- for (i = 0; i < 5; i++) {
    ...
    for (j = 0; j < 6; j++) {
        ...
    }
    ...
}
```

اگر حلقه‌های تکرار تو در تو، از یکجا شروع و به یکجا ختم شوند، حلقه خارجی نیاز به آکولاد ندارد. نمونه‌ای از این نوع حلقه در زیر مشاهده می‌شود:

```
for (i = 0; i < 5; i++)
    for (j = 0; j <= 6; j++) {
        ...
    }
```

### مثال ۳-۵

برنامه‌ای که جدول ضرب اعداد ۱ تا ۱۰ را تولید کرده در خروجی چاپ می‌کند. هدف از این برنامه، آشنایی با کاربرد دو حلقه تکرار تو در تو است.

#### توضیح

در این برنامه، دو حلقه تکرار تو در تو وجود دارد. به ازای هر مقدار  $i$ ، مقدار  $j$  از ۱ تا ۱۰ تغییر می‌کند و در نتیجه یک سطر از جدول تولید می‌شود و در خروجی چاپ می‌گردد و پس از پایان حلقه  $j$ ، دستور `printf("\n")` سطر جاری را رد می‌کند تا دفعه بعد، سطر دیگری از جدول تولید شود. این روند آنقدر ادامه می‌باید تا برابر ۱۱ برسد. به این ترتیب، جدول ضرب ایجاد می‌شود و برنامه در صفحه خروجی منتظر فشردن کلیدی از صفحه کلید است.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int main()
{
    int i,j ;
    clrscr();
    for(i=1 ; i<=10 ; i++) {
        for(j=1 ; j<=10 ; j++)
            printf("%3d ",i*j) ;
        printf("\n") ;
    }
    getch();
    return 0;
}
```

#### خروجی

|    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10  |
| 2  | 4  | 6  | 8  | 10 | 12 | 14 | 16 | 18 | 20  |
| 3  | 6  | 9  | 12 | 15 | 18 | 21 | 24 | 27 | 30  |
| 4  | 8  | 12 | 16 | 20 | 24 | 28 | 32 | 36 | 40  |
| 5  | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50  |
| 6  | 12 | 18 | 24 | 30 | 36 | 42 | 48 | 54 | 60  |
| 7  | 14 | 21 | 28 | 35 | 42 | 49 | 56 | 63 | 70  |
| 8  | 16 | 24 | 32 | 40 | 48 | 56 | 64 | 72 | 80  |
| 9  | 18 | 27 | 36 | 45 | 54 | 63 | 72 | 81 | 90  |
| 10 | 20 | 30 | 40 | 50 | 60 | 70 | 80 | 90 | 100 |

### مثال ۳-۶

برنامه‌ای که تعدادی عدد را از ورودی خوانده، فاکتوریل آنها را محاسبه می‌کند. تعداد اعداد نامعلوم است و برای خاتمه اجرای برنامه باید کلید **CTRL+BREAK** را فشار داد. هدف از این برنامه، آشنایی با ایجاد حلقه‌های تکرار بی‌نهایت با استفاده از **for** است.

#### توضیح

در این برنامه، یک حلقه تکرار برای خواندن اعداد و حلقه تکرار داخلی برای محاسبه فاکتوریل هر عدد به کار می‌رود. **num** عددی است که فاکتوریل آن باید محاسبه شود و **fact** فاکتوریل آن عدد است. توجه داشته باشید که فاکتوریل برای اعداد صحیح مثبت به صورت زیر تعریف می‌شود:

$$0! = 1$$

$$n! = 1 \times 2 \times 3 \times 4 \times \dots \times (n-1) \times n ;$$

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int main()
{
    long int fact ;
    int i, num ;
    clrscr();
    for(;;) {
        printf("\nType a number :") ;
        scanf("%d",&num) ;
        fact = 1 ;
        for(i = 1; i<= num; i++)
            fact *= i ;
        printf("Factorial is :%ld", fact);
    }
}
```

| متغیرهای برنامه    |      |
|--------------------|------|
| هدف                | نام  |
| شمارنده حلقة تکرار | i    |
| عدد خوانده شده     | num  |
| فاکتوریل عدد       | fact |

نمونه‌هایی از خروجی برنامه

Type a number : 5

Factorial is : 120

Type a number : 6

Factorial is : 720

### مثال ۳-۷

برنامه‌ای که یک سکه ۱۰۰ ریالی را به سکه‌های ۲۰، ۱۵، ۱۰، ۵ و ۲ ریالی خرد می‌کند.

#### متغیرهای برنامه

| نام   | هدف   |
|-------|---|
| i2    | اندیس حلقه‌ای که تعداد سکه‌های ۲ ریالی را شمارش می‌کند  |
| i5    | اندیس حلقه‌ای که تعداد سکه‌های ۵ ریالی را شمارش می‌کند  |
| i10   | اندیس حلقه‌ای که تعداد سکه‌های ۱۰ ریالی را شمارش می‌کند |
| i20   | اندیس حلقه‌ای که تعداد سکه‌های ۲۰ ریالی را شمارش می‌کند |
| i50   | اندیس حلقه‌ای که تعداد سکه‌های ۵۰ ریالی را شمارش می‌کند |
| sum   | مجموع ریالی ترکیبات حاصل از حلقه‌های تکرار              |
| count | تعداد ترکیبات درست                                      |

```

#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int main()
{
    int i2, i5, i10, i20, i50, count = 0;
    unsigned long int sum;
    clrscr();
    for(i2 = 0; i2 <= 50; i2++)
        for(i5 = 0; i5 <= 20; i5++)
            for(i10 = 0; i10 <= 10; i10++)
                for(i20 = 0; i20 <= 5; i20++)
                    for(i50 = 0; i50 <= 2; i50++){
                        sum=i2*2 + i5*5 + i10 *10 +i20*20 + i50*50;
                        if(sum==100){
                            printf("\n 2Rials=%d, 5Rials=%d, 10Rials=%d", i2, i5, i10);
                            printf(",20Rials=%d, 50Rials=%d", i20, i50);
                            count++;
                        } // end of if
                        else
                            sum = 0;
                    } //end of for
    printf("\n number of correct times:%d", count);
    getch();
    return 0;
}

```

## عملگر کاما و حلقه for

عملگر کاما (,) در فصل یک مورد بررسی قرار گرفت. این عملگر به حلقه for قابلیت انعطاف بیشتری می‌بخشد. با استفاده از این عملگر، می‌توان در قسمت مقدار اولیه حلقه و گام حرکت، دو یا چند عبارت را به ترتیب ترکیب کرد. عبارات به ترتیب قرار گرفتن، و از چپ به راست ارزیابی می‌شوند. به عنوان مثال، دستور زیر را در نظر بگیرید:

```

for (i = 0, m += i; i < 10; i++, m++){

}

```

در این حلقه تکرار، اولین کاما، دو متغیر i و m را مقدار اولیه می‌دهد و دومین کاما، در هر تکرار، یک واحد به آن یک واحد به m اضافه می‌کند.

### مثال ۳-۸

برنامه‌ای که مجموع چند دوره اولیه از سری زیر را محاسبه می‌کند.

$$1 + \frac{1}{2} + \frac{1}{4} + \frac{1}{8} + \frac{1}{16} + \dots$$

### توضیح

این برنامه، ابتدا مجموع یک جمله، سپس مجموع ۲ جمله، بعد مجموع ۳ جمله و ... و در انتهای، مجموع ۶ جمله را محاسبه کرده به خروجی می‌برد. به همین دلیل، ثابت NUM برابر با ۶ تعریف شده است. در این برنامه، count تعداد جمله در هر بار، sum مجموع جملات در هر بار، و X مولود مخرج کسر است.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#define NUM 6
int main()
{
    int count;
    float sum, x;
    clrscr();
    for(sum = 0, x = 1.0, count = 1; count <= NUM; count ++, x *= 2)
    {
        sum += 1 / x;
        printf("sum = %7.4f, when count = %d\n", sum, count);
    }
    getch();
    return 0;
}
```

sum=1.0000 when count=1  
 sum=1.5000 when count=2  
 sum=1.7500 when count=3  
 sum=1.8750 when count=4  
 sum=1.9375 when count=5  
 sum=1.9688 when count=6

خروجی

### ساختار تکرار while

ساختار تکرار while یکی دیگر از امکاناتی است که برای تکرار اجرای دستورات به کار می‌رود. این ساختار به صورتهای زیر قابل استفاده است:

**while (شرط)**

    دستور ;

روش اول:

**while (شرط) {**

    دستور ۱

    دستور ۲

    ⋮

    دستور n

**}**

روش دوم:

همان طور که ملاحظه می‌کنید، وقتی دستورات تکرار شونده، بیش از یکی باشند، باید آنها را در بین { } و { قرار داد. پس از اینکه اجرای برنامه به این دستور رسید، شرط حلقه تست می‌شود. اگر این شرط دارای ارزش درستی باشد، دستورات اجرا می‌شوند و گرنه کنترل برنامه از حلقه تکرار خارج می‌شود. برای اینکه حلقه خاتمه پیدا کند، شرط حلقه باید در داخل حلقه تکرار نقض شود. یعنی باید شرایطی در داخل حلقه فراهم شود تا شرط حلقه ارزش نادرستی پیدا کند و حلقه خاتمه یابد. اگر شرط حلقه همیشه درست باشد (هیچگاه نقض نشود)، حلقه تکرار بی‌نهایت ایجاد می‌شود. در ادامه، مثالی را در این مورد مشاهده خواهید کرد.

### مثال ۳-۹

برنامه‌ای که جمله‌ای را از ورودی خوانده، تعداد کاراکتر جمله را شمارش می‌کند. انتهای جمله به کلید Enter ختم می‌شود ('۲'). در این برنامه، count تعداد کاراکترهای ورودی است.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int main()
{
    int count=0 ;
    clrscr();
    printf("type a statement and ENTER to end:");
    while(getche() !='\r')
        count ++ ;
    printf("\n length of statement is:%d",count) ;
    getch();
    return 0;
}
```

خروجی

type a statement and ENTER to end : I learn C language.  
length of statement is : 19

### مثال ۳-۱۰

برنامه‌ای که تعدادی عدد را خوانده مجموع مربعات آنها را محاسبه می‌کند و به همراه تعداد اعداد به خروجی می‌برد.

#### توضیح

در این برنامه، پس از ورود هر عدد، از کاربر سؤال می‌شود که آیا عدد دیگری دارد یا خیر. اگر پاسخ مثبت بدهد (لا را وارد کند)، حلقه تکرار ادامه می‌یابد و عدد بعدی خوانده می‌شود. برای کنترل حلقه تکرار، از متغیر ans استفاده شده است که مقدار اولیه آن '۰' است. شرط حلقه این طور است: تا زمانی که ans برابر با '۰' است حلقه ادامه یابد. چنانچه کاربر در پاسخ به سؤال برنامه، کاراکتری غیر از '۰' را وارد کند، برنامه خاتمه می‌یابد.

#### متغیرهای برنامه

| نام | هدف                         |
|-----|-----------------------------|
| X   | عدد خوانده شده              |
| sum | مجموع مربعات عدد            |
| n   | تعداد اعدادی که خوانده شدند |
| ans | پاسخ کاربر به سؤال برنامه   |

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int main()
{
    int x, sum = 0, n = 0;
    char ans = 'y';
    clrscr();
    while(ans == 'y'){
        printf("\nEnter a number:");
        scanf("%d",&x);
        sum += x*x;
        n++;
        printf("\n Do you want to continue?(y/n):");
        ans = getche();
    }//end of while
    printf("\nYou entered %d numbers.",n);
    printf("\nSum of square is:%d",sum);
    getch();
    return 0;
}
```

۶۷

۶۸

### عملکرد برنامه

```
Enter a number : 5
Do you want to continue ? (y/n) : y
Enter a number : 15
Do you want to continue ? (y/n) : n
You entered 2 numbers.
Sum of square is : 250
```

### ساختار تکرار do ... while

ساختار تکرار do... while مانند ساختار تکرار while است؛ با این تفاوت که در ساختار while، شرط حلقه در ابتدای حلقه تست می‌شود، در حالی که در do ... while شرط حلقه در انتهای حلقه تست می‌گردد. بنابراین، دستورات موجود در حلقه do ... while در هر حال، حداقل یک بار اجرا می‌شوند. این ساختار به صورتهای زیر به کار می‌رود:

```
do
    دستور ;
    while (شرط) ;
do {
    دستور ۱
    دستور ۲
    ...
    دستور n
} while (شرط) ;
```

روش اول:

روش دوم:

در این ساختار نیز، وقتی تعداد دستورات تکرار شونده بیش از یکی باشد، دستورات در بین { } و } قرار می‌گیرند. چنانچه شرط حلقه در داخل حلقه تکرار نقض نشود، این ساختار نیز حلقه تکرار بی‌نهایتی را ایجاد می‌کند.

### مثال ۳-۱۱

برنامه‌ای که تعدادی عدد را از ورودی خواند، وارون آنها را به خروجی می‌برد. وارون عددی مثل  $x$ ، عددی مثل  $y$  است به طوری که ارقام عدد  $x$  از راست به چپ مثل ارقام عدد را از چپ به راست باشد. به عنوان مثال، وارون عدد ۲۱۵۳، عدد ۳۵۱۲ است.

#### توضیح

در این برنامه، یک حلقه تکرار بی‌نهایت while ایجاد شده است تا تعدادی نامعلوم از اعداد را بخواند و وارون آنها را محاسبه کند. برای ایجاد حلقه تکرار بی‌نهایت، در شرط حلقه، (۱) را قرار دادیم. (۱) مقداری غیر صفر است و در C دارای ارزش درستی است و در طول اجرای برنامه نیز تغییر نمی‌کند. حلقه تکرار دیگر که یک حلقه do...while است و ظرفه وارون کردن عدد را به عهده دارد. در این برنامه، متغیر num عددی است که باید وارون شود و digit ارقام آن عدد است. برای جدا کردن ارقام عدد باقیمانده تقسیم آن عدد را بر  $10$  پیدا می‌کنیم.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int main()
{
    int num, digit = 0 ;
    clrscr();
    while(1){
        printf("\nEnter a number:");
        scanf("%d",&num);
        printf("\nInverse=");
        do{
            digit = num % 10;
            printf("%d",digit);
            num /= 10;
        } while(num !=0);
    }//end of while(1)
    getch();
    return 0;
}
```

#### خروجی

Enter a number : 1345

Inverse = 5431

### از کدام حلقه تکرار استفاده کنیم؟

معمولآً هنگامی که تعداد دفعات حلقه تکرار مشخص باشد و گام حرکت نیز معین باشد، از حلقه for استفاده

می‌گردد. در موارد دیگر سعی کنید از حلقه‌های while و ... while استفاده کنید. اگر شرایطی وجود داشت که، چه شرط حلقه درست باشد و چه نادرست، دستورات حلقه حداقل یک بار باید اجرا شوند، از حلقه do...while و گرنه از حلقه while استفاده کنید.

## ساختارهای تصمیم

همانطور که دیدید، ساختارهای تکرار، برای تکرار اجرای دستورات مورد استفاده قرار می‌گیرند. اما اگر بخواهیم تحت شرایطی، تعدادی از دستورات اجرا شوند و یا تعدادی دیگر از دستورات اجرا نشود، باید از ساختارهای تصمیم استفاده کنیم. این ساختارها شرطی را تست کرد در صورت درست بودن شرط، مجموعه‌ای از دستورات را انجام می‌دهند. در زبان C چندین ساختار تصمیم وجود دارد که آنها را در این بخش بررسی می‌کنیم.

### ساختار تصمیم if

ساختار if که نام دیگرش، دستور انتقال کنترل شرطی است، شرطی را تست می‌کند و در صورتی که آن شرط دارای ارزش درستی باشد، مجموعه‌ای از دستورات را اجرا می‌کند. این دستور به صورت زیر به کار می‌رود:

|  |                                    |
|--|------------------------------------|
| <pre> if      (شرط)       ; else       ;       if      { (شرط)           1           2           ...           n       }       else {           n1           n2           ...           n       }   </pre> | <b>روش اول:</b><br><b>روش دوم:</b> |
|--|------------------------------------|

در هر یک از روش‌های کاربرد، چنانچه شرط مورد بررسی درست باشد، دستور یادداشتات بعد از if و گرنه دستور یا دستورات بعد از else اجرا می‌شوند. اگر بیش از یک دستور بعد از if یا else بیایند، آن دستورات باید در بین {} و {} قرار گیرند. دستور if می‌تواند فاقد قسمت else باشد. در این صورت، چنانچه شرط مورد بررسی، درست باشد، دستورات بعد از if اجرا می‌شوند و گرنه بدون اجرای این دستورات، کنترل اجرای برنامه از if خارج می‌شود.

### مثال ۳-۱۲

برنامه‌ای که با خواندن یک جمله از ورودی، تعداد کاراکترها و کلمات موجود در جمله را شمارش می‌کند. کلمات با فاصله (space) از هم جدا شده‌اند و انتهای جمله به کلید Enter ختم می‌شود. متغیر charcount تعداد کاراکترها و متغیر wordcount تعداد کلمات جمله را شمارش می‌کند و ch کاراکتری است که از ورودی خوانده می‌شود.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int main()
{
    int charcount = 0, wordcount = 0;
    char ch;
    clrscr();
    printf("\n Enter a statement(ENTER):");
    while((ch = getch()) != '\r'){
        charcount++;
        if(ch == ' ')
            wordcount++;
    }//end of while
    printf("\ncharcount=%d, wordcount=%d", charcount, wordcount+1);
    getch();
    return 0;
}
```

خروجی

**Enter a statement (ENTER) : This book is my favourite.**

**Character count = 26, wordcount = 5**

### مثال ۳-۱۳

برنامه‌ای که جدول کدهای اسکی را در خروجی چاپ می‌کند. در این برنامه کدهای اسکی از ۴۱ تا ۱۲۰ تا ۱۲۵ چاپ می‌شوند.

#### توضیح

برای این منظور حلقه تکراری از ۴۱ تا ۱۲۰ ایجاد می‌شود و اندیس حلقه تکرار یک بار با فرمت %d و بار دیگر با فرمت %c چاپ می‌گردد. وقتی کاراکتر با فرمت %c چاپ می‌شود، کاراکتر مورد نظر و وقتی که با فرمت %d چاپ می‌شود، کد اسکی آن چاپ می‌گردد. برای اینکه هر ۵ کد اسکی بر روی یک سطر چاپ شوند، از دستور if برای این منظور استفاده شد. هر وقت امضربی از ۵ باشد دستور printf("\n") سطر جدیدی را آماده چاپ می‌کند.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int main()
{
    int i;
```

```

clrscr();
for(i = 41; i<= 120; i++){
    printf("%4d=%c\t", i, i);
    if(i % 5 == 0)
        printf("\n");
}//end of for
getch();
return 0;
}

```

## خروجی

|         |         |         |         |         |
|---------|---------|---------|---------|---------|
| 41 = )  | 42 = *  | 43 = +  | 44 = '  | 45 = -  |
| 46 = .  | 47 = /  | 48 = 0  | 49 = 1  | 50 = 2  |
| 51 = 3  | 52 = 4  | 53 = 5  | 54 = 6  | 55 = 7  |
| 56 = 8  | 57 = 9  | 58 = :  | 59 = ;  | 60 = <  |
| 61 = =  | 62 = >  | 63 = ?  | 64 = @  | 65 = A  |
| 66 = B  | 67 = C  | 68 = D  | 69 = E  | 70 = F  |
| 71 = G  | 72 = H  | 73 = I  | 74 = J  | 75 = K  |
| 76 = L  | 77 = M  | 78 = N  | 79 = O  | 80 = P  |
| 81 = Q  | 82 = R  | 83 = S  | 84 = T  | 85 = U  |
| 86 = V  | 87 = W  | 88 = X  | 89 = Y  | 90 = Z  |
| 91 = [  | 92 = \  | 93 = ]  | 94 = ^  | 95 = _  |
| 96 = `  | 97 = a  | 98 = b  | 99 = c  | 100 = d |
| 101 = e | 102 = f | 103 = g | 104 = h | 105 = i |
| 106 = j | 107 = k | 108 = l | 109 = m | 110 = n |
| 111 = o | 112 = p | 113 = q | 114 = r | 115 = s |
| 116 = t | 117 = u | 118 = v | 119 = w | 120 = x |

## مثال ۳-۱۴

برنامه‌ای که جمله‌ای را که به کلید Enter ختم می‌شود، خوانده تعداد کل کاراکترها و تعداد ارقام موجود در جمله را شمارش می‌کند. وقت داشته باشید که کد اسکی ارقام از ۴۸ تا ۵۷ است. به همین دلیل، اگر کاراکتری بین ۴۸ تا ۵۷ (و مساوی این اعداد) باشد، از ارقام ۰ تا ۹ است.

```

#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int main()
{
    int charcnt = 0, digitcnt = 0;
    char ch;
    clrscr();
    printf("\n Enter a statement(ENTER):");
    while((ch = getche()) != '\r'){
        charcnt++;

```

```

if(ch >= 48 && ch <=57)
    digitcnt++;
}//end of while
printf("\ncharcount=%d, digitcount=%d", charcnt, digitcnt);
getch();
return 0;
}

```

خروجی

**Enter a statement (ENTER) : I write 21 books.**  
**character = 17, digitcount = 2**

**مثال ۳-۱۵**

برنامه‌ای که عدد تولید شده توسط کامپیوتر را حدس می‌زند. در این برنامه، کامپیوتر با استفاده از تابع `rand()` یک عدد تصادفی تولید می‌کند و کاربر سعی می‌کند آن را حدس بزند. برنامه پس از دریافت عددی از کاربر، آن را با عدد حدس زده شده مقایسه می‌کند، چنانچه این دو عدد با هم برابر باشند، برنامه به اتمام می‌رسد و گرنه پیامی به کاربر ارسال می‌شود و می‌گوید عددی که وارد کرد کوچکتر از عدد مورد نظر است یا بزرگتر. سپس از کاربر سؤال می‌شود که آیا به بازی ادامه می‌دهد یا خیر. توجه داشته باشید که تابع `rand()` در فایل `stdlib.h` قرار دارد.

**متغیرهای برنامه**

```

#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <conio.h>
int main()
{
    int magic, guess;
    char ans = 'y';
    magic = rand();
    do {
        clrscr();
        printf("\n Guess the the magic number:");
        scanf("%d", &guess);
        if(guess == magic) {
            printf("\n***** right *****");
            printf("\n %d is the magic number.", magic);
            getch();
            ans = 'n'; //exit from while
        } // end of if
        else {
            printf("\n***** wrong *****");
            if(guess > magic)
                printf("\n your guess is too high.");
            else

```

| نام   | هدف                           |
|-------|-------------------------------|
| magic | عددی که کامپیوتر تولید می‌کند |
| guess | عددی که کاربر حدس می‌زند      |
| ans   | متغیری برای کنترل حلقه تکرار  |

```

        printf("\n your guess is too low.");
        printf("\n Do you want to continue?(y/n):");
        ans = getche();
    }// end of else
} while(ans == 'y');
return 0;
}

```

**خروجی**  
در کامپیوتر تان ممکن است عدد دیگری تولید شود و خروجی به این شکل نباشد.

**Guess the magic number : 346**

\*\*\*\*\* right \*\*\*\*\*

**346 is the magic number.**

### ساختار تصمیم

اگر بخواهیم از دستور if برای تست شرطهای متعددی استفاده کنیم باید آنها را به طور توالی ترتیب کاربریم. کاربرد else if در صورت توالی ترتیب، نه تنها موجب طولانی شدن برنامه می‌شود، بلکه از خوانایی برنامه نیز می‌کاهد. ساختار else if می‌تواند به جای آنها توالی ترتیب کار گرفته شود و میزان خوانایی برنامه را بالا ببرد. برای روشن شدن موضوع، به مثالهای ۱۶-۳ و ۱۷-۲ که هر دو، یک مسئله را حل می‌کنند (یکی با if و دیگری با if else) توجه کنید.

### مثال ۳-۱۶

برنامه‌ای که نمره عددی دانشجویی را خوانده، معادل حرفی آن را در خروجی چاپ می‌کند. در این برنامه نمره عددی دانشجو است:

```

17 <= grade <= 20 => 'A'
15 <= grade < 17 => 'B'
12 <= grade < 15 => 'C'
grade < 12 => 'D'

```

```

#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int main()
{
    float grade;
    clrscr();
    while(1){
        printf("\nEnter a grade:");
        scanf("%f",&grade);
        if (grade >= 17 && grade <= 20)
            printf("\n grade=%5.2f, score=%c", grade, 'A');
        else

```

```

if (grade >= 15 && grade < 17)
    printf("\n grade=%5.2f, score=%c", grade, 'B');
else
if (grade >= 12 && grade < 15)
    printf("\n grade=%5.2f, score=%c", grade, 'C');
else
if (grade < 12)
    printf("\n grade=%5.2f, score=%c", grade, 'D');
}//end of while
}

```

خروجی

**Enter a grade : 12**  
**grade = 12.00 , score = C**

**Enter a grade : 18**  
**grade = 18.00 , score = A**

**مثال ۳-۱۷**

برنامه مثال ۳-۱۶ با استفاده از ساختار if-else. این دو برنامه را با هم مقایسه کرده به اهمیت ساختار if-else پی ببرید.

```

#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int main()
{
    float grade;
    clrscr();
    while(1){
        printf("\n Enter a grade:");
        scanf("%f",&grade);
        if (grade >= 17 && grade <= 20)
            printf("\n grade=%5.2f, score=%c", grade, 'A');
        else if (grade >= 15 && grade < 17)
            printf("\n grade=%5.2f, score=%c", grade, 'B');
        else if (grade >= 12 && grade < 15)
            printf("\n grade=%5.2f, score=%c", grade, 'C');
        else if (grade < 12)
            printf("\n grade=%5.2f, score=%c", grade, 'D');
    }//end of while
}

```

خروجی

**Enter a grade : 16**  
**grade = 16.00 , score = B**

**Enter a grade : 14**  
**grade = 14.00 , score = C**

## انتقال کنترل غیر شرطی

دستور if شرطی را بررسی کرده، براساس نتیجه شرط، دستور العملهایی را انجام می‌دهد. در C دستور العملهایی وجود دارند که بدون تست شرطی می‌توانند کنترل اجرای برنامه را از نقطه‌ای به نقطه دیگر منتقل کنند. این دستورات را انتقال کنترل غیر شرطی گویند.

### دستور break

این دستور موجب خروج از حلقه‌های تکرار می‌شود. نحوه کاربرد این دستور به صورت زیر است:

**break ;**

اگر چند حلقه تو در تو وجود داشته باشد، این دستور موجب خروج از داخلی ترین حلقه تکرار می‌شود. کاربرد دیگر این دستور، خاتمه دادن به ساختار switch است که در ادامه بحث خواهد شد.

### مثال ۳-۱۸

برنامه‌ای که تعدادی عدد را از ورودی خوانده تعداد اعداد زوج و فرد را مشخص می‌کند و به خروجی می‌برد. آخرین عدد ورودی، صفر است.

#### توضیح

در این برنامه، count تعداد اعداد زوج و n تعداد اعداد خوانده شده است. تعداد اعداد فرد برابر با n - count است. یک حلقه تکرار بی‌نهایت ایجاد شده عدد مورد بررسی خوانده می‌شود. چنانچه این عدد صفر باشد، حلقه تکرار با break خاتمه می‌یابد.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int main()
{
    int num, count = 0, n = 0;
    clrscr();
    while(1){
        printf("Enter a number:");
        scanf("%d", &num);
        if(num == 0)
            break;
        n++;
        if(num % 2 == 0)
            count++;
    }
    printf("\n events=%d, odds=%d", count, n - count);
    getch();
    return 0;
}
```

## خروجی

```

Enter a number : 12
Enter a number : 16
Enter a number : 18
Enter a number : 15
Enter a number : 0
events = 3 , odds = 1

```

دستور continue

این دستور در حلقه تکرار موجب انتقال کنترل به ابتدای حلقه می‌شود. پس از انتقال کنترل به ابتدای حلقه، شرط حلقه مورد بررسی قرار می‌گیرد، چنانچه شرط درست باشد، اجرای دستورات حلقه ادامه می‌یابد و گرنه حلقه تکرار خاتمه می‌یابد.

## مثال ۳-۱۹

برنامه‌ای که کاراکتری را ز ورودی خوانده این کاراکتر و کاراکتر بعد از آن را به خروجی می‌برد. اگر کاراکتر & وارد شود، برنامه خاتمه می‌یابد.

## توضیح

برای کنترل حلقه تکرار از متغیر done استفاده شده است. پس از اینکه کاراکتر & وارد شد، done برابر با صفر می‌شود (ازش نادرستی پیدا می‌کند) و دستور continue کنترل اجرای برنامه را به ابتدای حلقه while می‌برد و شرط تست می‌شود. چون شرط نقصش شده است، حلقه تکرار خاتمه می‌یابد.

```

#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int main()
{
    int done = 1;
    char ch;
    clrscr();
    while(done){
        printf("\n Enter a character.");
        ch = getche();
        if(ch == '&'){
            done = 0;
            continue;
        }// end of if
        printf("\n you typed char %c, next char is:%c", ch, ch + 1);
    }// end of while
    getch();
    return 0;
}

```

خروجی

Enter a character : r  
 you typed char r, next char is : s  
 Enter a character : &

**دستور goto**

این دستور که معمولاً به ندرت در برنامه‌ها استفاده می‌شود، سبب انتقال کنترل از نقطه‌ای به نقطه دیگر از برنامه می‌شود. روش کاربرد این دستور به صورت زیر است:

**goto <برچسب>**

برچسب دستور، همانند متغیرها نامگذاری می‌شود و به کولن (: ) ختم می‌گردد. مثل: L1: loop;. انتقال کنترل توسط goto فقط در داخل یک تابع امکان‌پذیر است.

**مثال ۳-۲۰**

برنامه‌ای که با استفاده از دستور goto حلقه تکراری را ایجاد می‌کند.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int main()
{
    int x = 1;
    clrscr();
    loop1:
    x++;
    if(x < 100)
        goto loop1;
    printf("\nThe maximum value of x is:%d", x);
    getch();
    return 0;
}
```

خروجی

The maximum value of x is : 100

**ساختار تصمیم switch**

ساختار **switch** یکی از ساختارهای جالب و مهم در زبان C است. از این ساختار برای تصمیم‌گیری‌های چندگانه براساس مقادیر مختلف یک عبارت، استفاده می‌شود. به طور کلی، در تمام تصمیم‌گیری‌هایی که بیش از سه انتخاب وجود داشته باشد، بهتر است از ساختار switch استفاده شود. به عنوان مثال، فرض کنید، متغیری به نام x دارید که این متغیر مقادیر، ۱، ۷، ۹ و ۱۵ را می‌پذیرد و می‌خواهد براساس مقادیر مختلف x، تصمیم‌گیری‌هایی متعددی انجام دهید. اگر x برابر با یک بود، **<مجموعه دستورات ۱>**، اگر x برابر با ۷ بود، **<مجموعه دستورات ۲>**، اگر x برابر با ۹ بود، **<مجموعه دستورات ۳>** و اگر x برابر با ۱۵ بود، **<مجموعه دستورات ۴>** اجرا شوند و اگر x با هیچ‌کدام از

این مقادیر برابر نبود، **<مجموعه دستورات ۵>** اجرا شوند. این مفهوم با استفاده از ساختار **switch** پیاده‌سازی خواهد شد. این ساختار به صورت زیر به کار می‌رود:

```
switch (عبارت) {
    case <مقدار ۱> : دستورات ۱
        break ;
    case <مقدار ۲> : دستورات ۲
        break ;
    :
    default:
        <n دستورات >
}
```

عملکرد **switch**: ابتدا عبارت موجود در مقابل **switch** به مقدار صحیح ارزیابی می‌شود و مقدار آن تعیین می‌گردد. اگر این مقدار با **<مقدار ۱>** برابر بود، **<دستورات ۱>** اجرا می‌شوند و دستور **break** که بعد از آنها قرار دارد، کنترل برنامه را از ساختار **switch** خارج می‌کند. اگر با **<مقدار ۱>** برابر نبود، با **<مقدار ۲>** مقایسه می‌شود، اگر با **<مقدار ۲>** برابر بود، **<دستورات ۲>** اجرا می‌شوند و دستور **break** که بعد از آنها قرار دارد، کنترل برنامه را از ساختار **switch** خارج می‌کند. تا **:** زی که عبارت محاسبه شده با یکی از مقادیر ذکر شده برابر نبود، عمل مقایسه با مقادیر بعدی ادامه می‌یابد. چنانچه مقدار عبارت با هیچ‌کدام از مقادیر **<مقدار ۱>**, **<مقدار ۲>** و ... برابر نبود، دستورات موجود در قسمت **default** اجرا می‌شوند و کنترل از ساختار **switch** خارج می‌گردد. در مورد ساختار **switch** به موارد زیر توجه کنید:

۱. ساختار **switch** می‌تواند قادر به خش **default** باشد، در این صورت، اگر عبارت محاسبه شده، با هیچ‌کدام از مقادیر ذکر شده برابر نباشد، هیچ‌کدام از دستورات داخل **switch** اجرا نخواهد شد.
۲. مقادیر موجود در **case** های **switch** نمی‌توانند با هم مساوی باشند. یعنی هیچ‌کدام از مقادیر **<مقدار ۱>**, **<مقدار ۲>** و ... نباید مساوی باشند.
۳. اگر ثوابت کاراکتری در ساختار **switch** مورد مقایسه قرار گیرند، به مقادیر صحیح تبدیل می‌شوند.
۴. اگر در یک از دستور **case** از دستور **break** استفاده نشود، با مقدار **case** بعدی **or** می‌شود. برای اینکه دو یا چند شرط را در ساختار **switch** با هم **or** کنید، آنها را بدون دستور **break** پشت سرهم قرار دهید (به مثال ۲۱-۳ توجه کنید).
۵. یکی از تفاوت‌های **if** و **switch** در این است که، در ساختار **if** می‌توان عبارت منطقی یا رابطه‌ای را مورد بررسی قرار داد ولی در ساختار **switch** فقط "مساوی بودن" مقادیر مورد بررسی قرار می‌گیرد.
۶. چند ساختار **switch** را می‌توان به طور تودر تو مورد استفاده قرار داد. یعنی هر یک از **case** ها می‌توانند دارای ساختار **switch** باشند.

### مثال ۳-۲۱

برنامه‌ای که یک عملگر و دو عملوند را از ورودی خوانده، عملگر را بر روی عملوند اجرا می‌کند.

#### توضیح

در این برنامه، می‌خواهیم از عملگرهای "+" یا "/" برای تقسیم دو مقدار استفاده کنیم. لذا باید آنها را در دو case متوالی قرار دهیم، بدون اینکه دستور break در بین آنها وجود داشته باشد. بدین ترتیب، دو مقدار را در دو case مختلف با هم or می‌کنیم. پس از دریافت یک عملگر و دو عملوند، محاسبات انجام شده، در خروجی چاپ می‌شوند. اگر عملوند نامشخصی وارد شود، برنامه با صدور پیام، خاتمه می‌یابد.

```
#include <stdio.h>
#include <iostream.h>
#include <conio.h>
int main()
{
    int num1, num2, flag = 1;
    char op;
    while(flag){
        clrscr();
        printf("Enter num1, num2:");
        scanf("%d%d", &num1, &num2);
        printf("Enter operator:");
        op = getche();
        switch(op){
            case '+':
                printf("\n sum=%d", num1 + num2);
                break;
            case '-':
                printf("\n minus=%d", num1 - num2);
                break;
            case '/':
            case '\\':
                printf("\n division=%6.2f", (float)num1 / num2);
                break;
            case '*' :
                printf("\n multiply=%d", num1 * num2);
                break;
            default:
                printf("\n operator is illegal.");
                printf("\n press a key to end.");
                flag = 0;
        }//end of switch
        getch();
    }//end of while
    return 0;
}
```

| متغیرهای برنامه                  |      |
|----------------------------------|------|
| هدف                              | نام  |
| عملوند اول                       | num1 |
| عملوند دوم                       | num2 |
| عملگر                            | op   |
| متغیر کمکی برای کنترل حلقه تکرار | flag |

```

Enter num1, num2 : 44 20
Enter operator : \
division = 2.20
Enter num1, num2 : 34 2
Enter operator : *
multiply = 68
Enter num1, num2 : 36 2
Enter operator : p
operator is illegal.
press a key to end.

```

## تمرینات

۱. برنامه‌ای بنویسید که شماره دانشجویی و معدل تعداد  $n$  دانشجو را از ورودی خوانده، دانشجویی را که دوستین معدل را از نظر بزرگی دارد، پیداکند و به خروجی ببرد.
۲. برنامه‌ای بنویسید که اعدادی را از ورودی خوانده تشخیص دهد که آیا اعداد موردنظر، کامل هستند یا خیر. عددی کامل است که مجموع مقسوم‌علیه‌های آن (به جز خودش) برابر با آن عدد باشد. پس از بررسی هر عدد، برنامه باید از کاربر سوال کند که می‌خواهد به کارش ادامه دهد یا خیر.
- برنامه‌ای بنویسید که خروجی زیر را در صفحه‌نمایش تولید کند.

```

*
**
***
****
*****
*****
```

۴. برنامه‌ای بنویسید که کارکتری را که نشان دهنده رنگی است، از ورودی خوانده، به شما بگوید که چه رنگی را می‌خواهد انتخاب کند. مثلاً اگر کاربر حرف '۲' را وارد کرد برنامه به او بگوید که دوست دارد رنگ قرمز را انتخاب کند. برای تمام موارد، حروف کوچک و بزرگ کنترل شود. مثل '۲' و 'R' برای رنگ قرمز.
۵. برنامه‌ای بنویسید که تعداد  $n$  جمله از سری فیبوناچی را تولید کند.

$1 \ 2 \ 3 \ 5 \ 8 \ 13 \dots =$  سری فیبوناچی

۶. برنامه‌ای بنویسید که دو عدد صحیح مثبت را از ورودی خوانده، آنها را به روش تفریق بر هم تقسیم کند.
۷. برنامه‌ای بنویسید که شماره کارمندی و حقوق تعدادی از کارکنان مؤسسه‌ای را دریافت کرده، براساس تعریفه زیر، مالیات حقوق آنها را محاسبه کند و به خروجی ببرد. سپس مشخص کند، بیشترین دریافتی مربوط به کدام کارمند است.
- حقوق < 400,000 > مالیات معاف
- |                          |                       |
|--------------------------|-----------------------|
| 400,001 < حقوق < 500,000 | 10 درصد نسبت به مازاد |
| 500,001 < حقوق < 700,000 | 15 درصد نسبت به مازاد |
| > 700,000 حقوق           | 17 درصد نسبت به مازاد |

۸. خروجی دستورات زیر را بنویسید.

```
x = 5 ;
while (--x > 0)
    printf("%3d", x) ;
```

۹. دستورات زیر را با **for** بنویسید.

```
int i = 1 ;
while (i <= 10) {
    if (i < 5 && i != 2)
        printf("%c", 'x') ;
    i ++ ;
}
```

۱۰. برنامه‌ای بنویسید که حاصل عبارت زیر را محاسبه کند ( $n < 10$ )

$$1 + \frac{1}{2!} + \frac{1}{3!} + \dots + \frac{1}{n!}$$

۱۱. برنامه‌ای بنویسید که عددی را در مبنای ۲ گرفته، آن را به مبنای ۱۰ ببرد.

۱۲. برنامه‌ای بنویسید که عددی از ۱ تا ۷ را از ورودی خوانده، روزی از هفته را که معادل با آن است در خروجی چاپ کند (با **(switch)**).

۱۳. برنامه‌ای بنویسید که سال تولد کاربر و سال فعلی را از ورودی خوانده، مشخص کند که او چند سال، چند ماه، چند روز، چند ساعت، چند دقیقه و چند ثانیه عمر کرده است.

۱۴. برنامه‌ای بنویسید که ضرایب معادله درجه دوم را از ورودی خوانده، معادله را حل کند.

$$ax^2 + bx + c = 0 \quad x = -\frac{b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$

۱۵. برنامه‌ای بنویسید که با استفاده از حلقه‌های تودرتو خروجی زیر را تولید کند.

```
$ $ $ $ $  
$ $ $ $ $  
$ $ $ $ $  
$ $ $ $ $
```

۱۶. برنامه‌ای بنویسید که دو مقدار اعشاری را از ورودی خوانده، و تفاضل حاصلضرب و حاصل تقسیم آنها را محاسبه کرد، به خروجی می‌برد. برنامه وقتی خاتمه می‌یابد که هر دو عدد اعشاری، صفر باشند.

۱۷. برنامه‌ای بنویسید که یک عدد اعشاری مثل 643.21 را خوانده، وارون آن را بیابد. وارون این عدد 12.346 است.

۱۸. برنامه‌ای بنویسید که عدد اعشاری را از ورودی خوانده، هر یک از قسمتهای صحیح و اعشاری آن را به صورت یک عدد صحیح به خروجی ببرد. به عنوان مثال، عدد  $\frac{13}{42}$  به صورت دو عدد صحیح ۱۳ و ۴۲ به خروجی برود.

### تمرین حل شده

برنامه‌ای که اطلاعات تعدادی از دانشجویان را از ورودی خواند، معدل هر دانشجو را محاسبه می‌کند. اگر معدل دانشجو بیش از ۱۷ باشد، به عنوان دانشجوی ممتاز و اگر کمتر از ۱۲ بود به عنوان دانشجوی مشروط به خروجی می‌رود. تعداد دانشجویان ممتاز و مشروط را نیز شمارش می‌کند (این برنامه بر روی دیسک به نام exam.cpp ذخیره شده است).

#### توضیح

شیوه محاسبه معدل دانشجویان به این صورت است که حاصلضرب واحد درس در نمره همان درس محاسبه شده، با هم جمع می‌شوند و مجموع واحدها نیز محاسبه می‌گردد. حاصل جمع نمرات بر مجموع واحدها تقسیم می‌شود و معدل محاسبه می‌گردد. به عنوان مثال، اگر دانشجویی سه درس با مشخصات زیر داشته باشد، معدل وی به صورت زیر محاسبه می‌گردد:

$$\begin{array}{c} \text{نمره} & \text{واحد} \\ \hline 15 & 2 \\ 14 & 3 \\ 16 & 2 \end{array} \quad \text{معدل} = \frac{2 \times 15 + 3 \times 14 + 2 \times 16}{2 + 3 + 2} = 14 / 85$$

در این برنامه از دو حلقه تکرار استفاده می‌شود. حلقه تکرار اول براساس تعداد دانشجو ساخته می‌شود که در آن، تعداد درس هر دانشجو با شماره دانشجویی خوانده می‌شود. حلقه تکرار دوم بر حسب تعداد درس دانشجو ساخته می‌شود تا نمره واحد هر درس از ورودی خوانده شود و مجموع نمرات واحدها محاسبه گردد. پس از خروج از حلقه داخلی، با داشتن جمع نمرات واحدها، معدل محاسبه می‌شود. سپس وضعیت دانشجو تشخیص داده شده (مممتاز یا مشروط) و معدل دانشجو به همراه شماره دانشجویی آن به خروجی می‌رود.

متغیرهای برنامه

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int main()
{
    int i, j, stno, s2, n, m, un, c1 = 0, c2 = 0;
    float s1, ave, grade;
    clrscr();
    printf("\nEnter number of student:");
    scanf("%d",&n);
    for(i = 0; i < n; i++){
        printf("\nEnter stno and # of course:");
        scanf("%d%d", &stno, &m);
        s1 = 0;
        s2 = 0;
        for(j = 0; j < m; j++){
            printf("\nEnter grade and unit # %d : ", j + 1);
            scanf("%f%d", &grade, &un);
            s1 += grade * un;
        }
    }
}
```

| نام   | هدف                                    |
|-------|--|
| stno  | شمارندهای حلقه تکرار<br>شماره دانشجویی |
| s1    | جمع نمرات هر دانشجو                    |
| s2    | جمع واحدهای هر دانشجو                  |
| ave   | معدل هر دانشجو                         |
| c1    | تعداد دانشجویان ممتاز                  |
| c2    | تعداد دانشجویان مشروط                  |
| n     | تعداد دانشجویان                        |
| m     | تعداد درس هر دانشجو                    |
| grade | نمره هر درس                            |
| un    | واحد هر درس                            |

```
s2 += un;
}//end of for j
ave = s1 / s2 ;
if(ave >= 17){
    printf("stno=%d, ave=%5.2f, <exelent>", stno, ave);
    c1++;
}
else if (ave < 12){
    printf("stno=%d, ave=%5.2f, <probation>", stno, ave);
    c2++;
}
printf("\n press a key to continue...");
getch();
}//end of for i
printf("\n exelent=%d, probation=%d",c1, c2);
getch();
return 0;
}
```

```
Enter number of student : 1
Enter stno and # of course : 125 2
Enter grade and unit # 1 : 17 3
Enter grade and unit # 2 : 18 4
stno = 125 , ave = 17.57 , <exelent>
press a key to continue ...
exelent = 1 , probation = 0
```



# توابع و کلاس‌های حافظه

برنامه‌هایی که تاکنون نوشته شده‌اند، فقط شامل یک تابع اصلی به نام `main()` بوده‌اند. در برنامه‌های طولانی و پیچیده که شامل چندین بخش منطقی و مستقل از هم هستند، بهتر است برای هر قسمت منطقی، برنامه جداگانه‌ای نوشته شود. برنامه‌ای که برای هر یک از بخشها نوشته می‌شود، تابع نام دارد. در واقع، تابع، برنامه‌ای است که برای حل بخشی از مسئله نوشته می‌شود.

تعدادی از توابع، که در اغلب برنامه‌ها مورد استفاده قرار می‌گیرند و کاربرد زیادی دارند، از قبل نوشته شده، به همراه کامپایلر C ارائه می‌شود. مثل تابع `(sin()` و `(cos()` که به ترتیب برای محاسبه سینوس و کسینوس زاویه به کار می‌روند و یا تابع `(clrscr())` که صفحه‌نمایش را پاک می‌کند. این تابع را تابع کتابخانه‌ای گوییم. در این کتاب، تابع کتابخانه‌ای دسته‌بندی شده در فصلهای مناسبی ارائه گردیده‌اند. ولی در سراسر کتاب، هرجا که نیاز به استفاده از آنها باشد، آنرا با توضیح مختصری به کار برده، شرح کامل آن را به فصل مربوط موقول می‌کنیم.  
برنامه‌نویس بر حسب ضرورت می‌تواند تابعی را بنویسد و در برنامه مورد استفاده قرار دهد. در این فصل، روش نوشتن این‌گونه تابع را مطرح خواهیم کرد. قبل از پرداختن به چگونگی نوشتن تابع، اهمیت آنها را در برنامه‌نویسی ساخت‌یافته مورد بررسی قرار می‌دهیم.

## توابع و برنامه‌سازی ساخت‌یافته

با استفاده از توابع می‌توان برنامه‌های ساخت‌یافته‌ای نوشت. در این نوع برنامه‌ها، اعمال برنامه، توسط بخش‌های مستقلی که تشکیل‌دهنده برنامه‌اند انجام می‌شود. این بخش‌های مستقل همان تابع هستند. امتیازات برنامه‌نویسی ساخت‌یافته عبارت‌اند از:

۱. نوشتن برنامه‌های ساخت‌یافته آسان است، زیرا برنامه‌های پیچیده به بخش‌های کوچکتری تقسیم می‌شوند و هر بخش توسط تابعی نوشته می‌شود. دستورالعملها و داده‌های موجود در تابع، مستقل از سایر بخش‌های برنامه است.
۲. همکاری بین افراد را فراهم می‌کند. به طوری که افراد مختلف می‌توانند بخش‌های مختلفی از برنامه را بنویسند.
۳. اشکال‌زدایی برنامه‌های ساخت‌یافته ساده‌تر است. اگر برنامه اشکالی داشته باشد، بررسی تابعی که این اشکال در آن به وجود آمده است، ساده است.
۴. برنامه‌نویسی ساخت‌یافته موجب صرف‌جویی در وقت می‌شود. بدین ترتیب که، اگر تابعی بنویسید که عملی را در برنامه‌ای انجام دهد، می‌توانید آن تابع را در برنامه دیگری که به این عمل نیاز دارد، به کار ببرید. حتی اگر، با تغییر اندکی در تابع نوشته شده، بتوانید آنها را در برنامه‌های دیگر به کار ببرید، باز هم مقرن به صرفه است.

برای طراحی برنامه‌های ساخت‌یافته، ابتدا باید اعمالی را که در برنامه انجام می‌شوند، مشخص کنید. سپس بخشهایی از برنامه را که می‌توانند به طور مستقل انجام شوند، به صورت توابع طراحی و پیاده‌سازی کنید. برای این مظور، ساختار تابع، ورودیها و خروجیهای تابع را تعیین نماید. در اغلب برنامه‌های C، تابع main() بسیار کوچک است و وظایف اصلی برنامه‌ها به عهده توابع است.

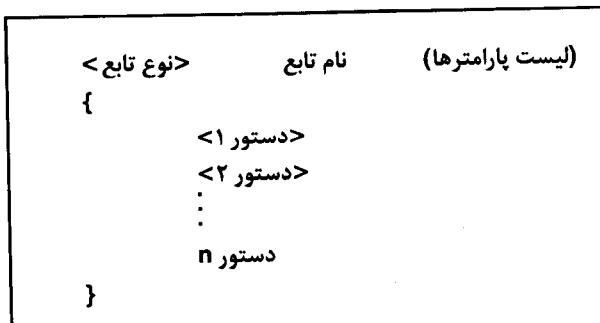
## نوشتن توابع

برای نوشتن تابع باید اهداف تابع مشخص باشد. تابع چه وظیفه‌ای به عهده دارد، ورودیهای تابع چیست، و خروجیهای تابع کدامند. با داشتن این موارد، نوشتن تابع چندان دشوار نیست.

هر تابع دارای دو جنبه است: جنبه تعریف تابع و جنبه فراخوانی آن. جنبه تعریف تابع، مجموعه‌ای از دستورات است که عملکرد تابع را مشخص می‌کند و جنبه فراخوانی تابع، دستوری است که تابع را فراخوانی می‌کند. فراخوانی تابع باتمام آن انجام می‌شود. تامگذاری برای تابع، از قانون تامگذاری برای متغیرها تعیت می‌کند. تابع را باید پس از تابع main() نوشت. ساختار اجزای تابع C در شکل ۴-۱ آمده‌اند.

**<نوع تابع>** یکی از انواع موجود در C یا انواع دیگری است که توسط کاربر تعریف می‌شود (تعریف نوع جدید را در فصل ۷ می‌آموزید). اگر **<نام تابع>** بخواهد مقداری را به تابع فراخوان برگرداند، آن مقدار در نام تابع قرار می‌گیرد. چون هر مقداری دارای نوع است، سپس نام تابع نیز باید دارای نوع باشد. اگر تابع هیچ مقداری را به برنامه فراخوان برنگرداند، نوع آن void مظور خواهد شد. پارامترها اطلاعاتی هستند که هنگام فراخوانی تابع، از برنامه فراخوان به آن ارسال می‌شوند. به عبارت دیگر، پارامترها وسیله‌ای برای تبادل اطلاعات بین تابع فراخوان و فراخوانی شونده هستند. اگر تعداد پارامترها بیش از یکی باشد، باید با کاما از هم جدا شوند. در لیست پارامترها، نوع هر یک از پارامترها نیز مشخص می‌شود. اطلاعاتی که هنگام فراخوانی تابع، در جلوی نام تابع (در داخل پرانتز) ظاهر می‌شوند، آرگومان تابع نام دارند. وقت داشته باشید که پارامترها متغیرهایی هستند که هنگام تعریف تابع، در جلوی نام تابع و در داخل پرانتز قرار می‌گیرند. برای به کارگیری تابع در برنامه، باید الگوی آن را در خارج از تابع main() به کامپایلر اعلان کرد. الگوی تابع، مشخص می‌کند که تابع چگونه فراخوانی می‌شود. الگوی تابع نیز به صورت زیر مشخص می‌شود:

؛(لیست پارامترها)      نام تابع      <نوع تابع>



شکل ۴-۱ ساختار تابع.

به نمونه‌ای از برنامه با تابعی به نام `sample()` که در شکل ۴-۲ آمده است توجه کنید.  
در استفاده از توابع در C، موارد زیر را به خاطر داشته باشید:

۱. الگوی تمام تابع را قبل از تابع `main()` اعلام کنید (هر چند که می‌توانید در تابع `main()` نیز اعلام کنید).
۲. نوع تابع را تعیین نمایید.
۳. برای اجرای تابع، آنها را با نامشان فراخوانی کنید.
۴. الگوی تابع باید همانند عنوان تابع باشد (شکل ۴-۲). عنوان تابع، اولین سطر در تعریف تابع است.
۵. متغیرهای موردنیاز تابع را در داخل تابع تعریف کنید. هیچ تابعی نمی‌تواند از متغیرهای تابع دیگر استفاده کند. مگر اینکه از طریق پارامترها منتقل شوند.
۶. تعریف تابع در داخل تابع دیگر امکان‌پذیر نیست.
۷. هنگام فراخوانی تابع، دقت داشته باشید که تعداد و نوع پارامترها و آرگومان‌ها یکسان باشد.
۸. توابع از نظر تعداد مقادیری که می‌توانند به تابع فراخوان برگردانند به سه دسته تقسیم می‌شوند. ۱. تابعی که هیچ مقداری را برنمی‌گردانند (نوع `void`)، ۲. تابعی که یک مقدار را بر می‌گردانند، و ۳. تابعی که چندین مقدار را بر می‌گردانند. هر کدام از این توابع در ادامه مورد بحث قرار می‌گیرند.
۹. هنگام اعلان الگوی تابع، نیاز به ذکر اسمی پارامترها نیست. بلکه ذکر نوع آنها کفایت می‌کند. به عنوان مثال، الگوی تابع `sample()` را که در شکل ۴-۲ آمده است، می‌توان به صورت زیر نوشت:

```
void sample (int, int);
```

۱۰. اگر تابعی فاقد آرگومان است، به جای لیست آرگومان‌ها، کلمه `void` را قرار دهید.

```
#include <stdio.h>
void sample (int x , int y) ;      الگوی تابع
int main()
{
    int a , b ;
    ...
    sample (a , b) ;           آرگومان‌های تابع
                                فراخوانی تابع
    ...
    return 0 ;
}
void sample (int x , int y)      عنوان تابع
{
    printf("\n x = %d, y = %d", x, y) ;   بدن تابع
    ...
}
```

شکل ۴-۲  
شیوه به کارگیری تابع در برنامه.

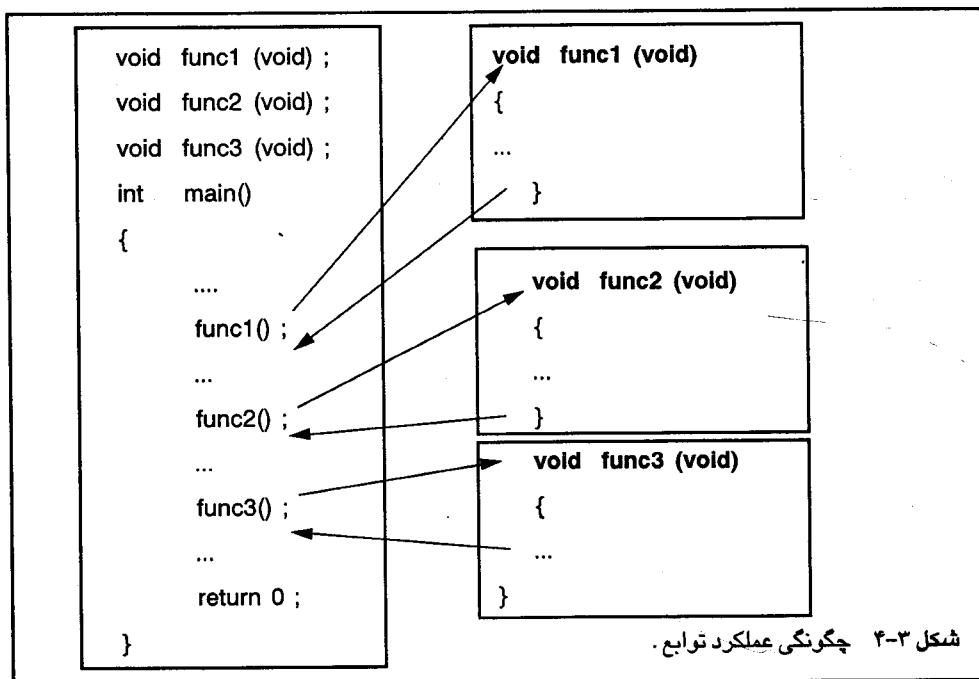
## نکاتی در مورد نوشتن توابع

۱. ابتدا بدون پرداختن به جزئیات پیاده‌سازی تابع، آرگومان‌ها و نتیجه‌ای را که از تابع انتظار دارید، مشخص کرده برنامه اصلی را بنویسید. به عبارت دیگر، در قدم اول لازم نیست به جزئیات پیاده‌سازی تابع پردازید. پس از نوشتن برنامه اصلی، تابع دیگر را بنویسید.
۲. تابع را طوری طراحی و پیاده‌سازی کنید که هر تابع فقط به آنچه که نیاز دارد دسترسی داشته باشد و بقیه قسمتهای برنامه و سایر اطلاعات، توسط تابع غیر مرتبط، قابل دستیابی نباشد. این موضوع را پنهان‌سازی اطلاعات گویند. برای این منظور، هر تابع باید یک نقطه ورود و یک نقطه خروج داشته باشد.
۳. برای ارتباط بین توابع، از آرگومان‌ها و پارامترها استفاده کنید.

## تابع چگونه کار می‌کند

وقتی تابعی، توسط تابع دیگری فراخوانی می‌شود، دستورات آن تابع اجرا می‌شوند. پس از اجرای دستورات تابع، کنترل اجرای برنامه به برنامه فراخوان بر می‌گردد. پس از برگشت از تابع فراخوانی شده، اولین دستور بعد از فراخوانی تابع (در تابع فراخوان) اجرا می‌شود.

شکل ۴-۳ سه تابع رانمایش می‌دهد که هر کدام از آنها یک بار فراخوانی شده‌اند. با فراخوانی تابع، دستورات آن تابع اجرا می‌شوند و پس از اجرای تابع، کنترل به برنامه اصلی بر می‌گردد. هر تابع می‌تواند چندین بار فراخوانی شود.



## روشی‌ای ارسال پارامترها به توابع

پارامترها را به دو طریق می‌توان از تابع فراخوانی شونده ارسال کرد. این دو روش عبارتند از:

۱. روش فراخوانی با مقدار (call by value)

۲. روش فراخوانی با ارجاع (call by reference)

روش فراخوانی، تعداد مقادیری را که تابع فراخوانی شونده می‌تواند برگردانند مشخص می‌کند. در روش فراخوانی با مقدار، دو دسته تابع می‌توانند وجود داشته باشند:

۱. توابعی که هیچ مقداری را برنمی‌گردانند

۲. توابعی که فقط یک مقدار را بمی‌گردانند. اما در روش فراخوانی با ارجاع، تابع می‌توانند چندین مقدار را به تابع فراخوان برگردانند.

در روش فراخوانی با مقدار، هنگام فراخوانی، مقادیر آرگومان‌ها در پارامترها کمی می‌شوند و هرگونه تغییری در پارامترها، تأثیری در آرگومان‌ها ندارد. اما در روش فراخوانی با ارجاع، آدرس آرگومان‌ها به پارامترها منتقل می‌شود. بنابراین پارامترها باید قابلیت نگهداری آدرس را داشته باشند. نگهداری آدرسها به بحث اشاره‌گرها مربوط می‌شود. به همین دلیل، در این فصل به فراخوانی با مقدار پرداخته و فراخوانی با ارجاع تابع را به فصل ۶ موقول می‌کنیم.

## توابعی که هیچ مقداری را برنمی‌گردانند

ممکن است در برنامه، از توابعی استفاده کنیم که آن تابع، پس از فراخوانی، عملیات مورد نظر را انجام دهند و خروجی‌های مورد انتظار را تولید و چاپ نمایند و هیچ مقداری را به تابع فراخوان تحويل ندهند. در بسیاری از مسئله‌هایی که با کامپیوتر حل می‌شوند، اینگونه تابع به چشم می‌خورند. در اینجا با ارائه مثالی، نمونه‌ای از این تابع را بررسی می‌کنیم.

### مثال ۴-۱

برنامه‌ای که با استفاده از تابعی، زمانی را بر حسب ساعت، دقیقه و ثانیه خوانده، زمان را بر حسب ثانیه چاپ می‌کند.

#### توضیح

هدف از این برنامه، آشنایی با توابعی است که هیچ مقداری را برنمی‌گردانند. تابع convert() توسط تابع main() فراخوانی می‌شود و پس از تعریف متغیرهای موردنیاز، آنها را از ورودی خوانده و پس از انجام محاسبات، نتیجه را به خروجی می‌برد. چون این تابع هیچ مقداری را برنمی‌گرداند، نوع آن void منظور شد و چون هیچگونه پارامتری ندارد در الگوی تابع و عنوان آن به جای لیست پارامترها، void قرار گرفته است. متغیر h برای ساعت، m برای دقیقه، s برای ثانیه و sum برای نگهداری کل زمان بر حسب ثانیه مورد استفاده قرار گرفته است. در تابع main() سه دستور او لین دستور بعد از فراخوانی این تابع، یعنی دستور convert() را فراخوانی می‌کند. پس از اجرای تابع، کنترل به برنامه اصلی بر می‌گردد و مشاهده صفحه خروجی، کلیدی رافشار داده، به برنامه برگردید. دستور سوم نیز به تابع main() خاتمه می‌دهد.

```

#include <stdio.h>
#include <conio.h>
void convert(void);           الگوی تابع
int main()
{
    convert();
    return 0;
}
//*****  

void convert(void)           عنوان تابع
{
    int hours, minutes, second;
    long int time ;
    clrscr();
    printf("\n enter time to be convert:hour, minutes, second:");
    scanf("%d%d%d", &hours, &minutes, &second);
    time=(long int) (60 * hours + minutes) * 60 + second;
    printf("\n time is :%ld seconds.",time);
    getch();
}

```

خروجی

enter time to be convert: hour, minutes, second : 12 45 26  
time is : 45926 seconds.

#### مثال ۴-۲

برنامه‌ای که سه مقدار صحیح را از ورودی خوانده به تابعی ارسال می‌کند. تابع، بزرگترین مقدار را از بین سه مقدار پیدا کرده، به خروجی می‌برد.

#### توضیح

در این برنامه، سه مقدار صحیح x، y و m در برنامه اصلی از ورودی خوانده شده، به عنوان آرگومان تابع () findmax() از بین این ارسال می‌شوند. تابع () از بین این سه مقدار، بزرگترین را پیدا کرده، به خروجی می‌برد. این تابع نیز، هیچ مقداری را به تابع فراخوان برنمی‌گرداند. متغیر maxp در تابع () findmax()، بزرگترین عدد از سه عدد وارد شده است.

```

#include <stdio.h>
#include <conio.h>
void findmax(int, int, int);           الگوی تابع
int main()
{
    int x, y, m;
    clrscr();
    printf("\nEnter three integer numbers:");
    scanf("%d%d%d", &x, &y, &m);
    findmax(x, y, m);
}

```

```

    return 0;
}
*****
void findmax(int p1, int p2, int p3)
{
    int maxp;
    maxp = (p1 > p2) ? p1 : p2;
    maxp = (p3 > maxp) ? p3 : maxp;
    printf("\maximum=%d", maxp);
    getch();
}

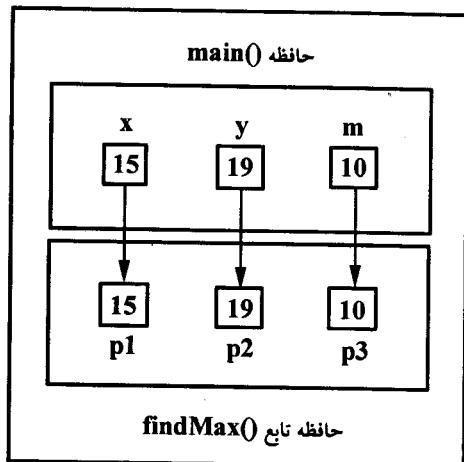
```

عنوان تابع

Enter three Integer numbers : 15 19 10  
maximum = 19

خروجی

برای آشنایی با چگونگی ارسال آرگومان‌های  $x$ ،  $y$  و  $m$  به پارامترهای  $p1$  و  $p2$  و  $p3$ ، شکل ۴-۴ را در نظر بگیرید. فرض کنید، مقادیر ۱۵، ۱۹ و ۱۰ به ترتیب در فراخوانی، مقدار آرگومان  $x$  در پارامتر  $p1$ ، مقدار آرگومان  $y$  در پارامتر  $p2$  و مقدار آرگومان  $m$  در پارامتر  $p3$  کپی می‌شوند. از اینجا به بعد مقادیر  $p1$ ،  $p2$  و  $p3$  در تابع  $findmax()$  قابل استفاده‌اند.



شکل ۴-۴ حافظه مربوط به مثال ۲-۴.

**مثال ۴-۳**

برنامه‌ای که در فراخوانی با مقدار، چگونگی تغییر در پارامترها و عدم تأثیر آنها را در آرگومان‌ها نشان می‌دهد.

**توضیح**

در این برنامه، دو مقدار  $x$  و  $y$  از ورودی خوانده شده مقادیر فعلی آنها در برنامه اصلی چاپ می‌شود. سپس این مقادیر، به عنوان آرگومان تابع  $f1()$ ، به آن ارسال می‌شوند و  $f1()$  نیز آنها را چاپ می‌کند. سپس مقادیر پارامترها در تابع  $f1()$  تغییر کرده محتویات جدید چاپ می‌شود. پس از برگشت از فراخوانی تابع، محتویات  $x$  و  $y$  مجددًا چاپ می‌شوند. چاپ این محتویات نشان می‌دهد که تغییراتی که در پارامترها ایجاد شد، تأثیری در آرگومان‌ها ندارد.

```

#include <stdio.h>
#include <conio.h>
void f1(int, int);
int main()
{
    int x, y;
    clrscr();
    printf("\nEnter two integer numbers:");
    scanf("%d%d", &x, &y);
    printf(" You entered :x=%d, y=%d", x, y);
    f1(x, y);
    printf("\n After return from f1 :x=%d, y=%d", x, y);
    getch();
    return 0;
}
*****
void f1(int x, int y)
{
    printf("\n f1 receives : x=%d, y=%d", x, y);
    x++;
    y++;
    printf("\n new values in f1 : x=%d, y=%d", x, y);
}

```

خروجی

**Enter two integer numbers : 10 15**

**You entered : x = 10 , y = 15**

**f1 receives : x = 10 , y = 15**

**new values in f1 : x = 11 , y = 16**

**After return from f1 : x = 10 , y = 15**

## توابعی که یک مقدار را برمی‌گردانند

در بسیاری از مسئله‌هایی که توسط کامپیوتر حل می‌شوند، نیاز به نوشتتن توابعی است که یک مقدار را برمی‌گردانند. مثل تابع  $\sin()$  که سینوس یک زاویه را برمی‌گرداند. اینگونه تابع، کاربردهای فراوانی دارند. برای نوشتتن اینگونه تابع، نوع آنها را باید در الگوی تابع و عنوان تابع مشخص کرد. برای برگرداندن مقداری توسط تابع، از دستور `return` به صورتهای زیر استفاده می‌شود:

`return <عبارت>`  
`return <عبارت>`

تفاوتی بین دو روش کاربرد `return` وجود ندارد. هم بدون پرانتز و هم با پرانتز قابل استفاده است. مقداری که توسط دستور `return` برگشت داده می‌شود، در نام تابع قرار می‌گیرد. در برنامه فراخوان، می‌توان نام تابع را به متغیری نسبت داد و از محتویات آن استفاده کرد. به عنوان مثال، اگر `f1()` یک تابع از نوع `int` و `x` متغیری از نوع

باشد، دستور زیر، تابع f1() را فراخوانی کرده مقداری را که توسط دستور return در نام تابع قرار می‌گیرد، در x قرار می‌دهد. در اینجا تابع f1() فاقد آرگومان است:

**x = f1();**

#### مثال ۴-۴

برنامه‌ای که کاراکتری را از ورودی خوانده به تابعی ارسال می‌کند. این تابع، کاراکتر را برسی کرده، چنانچه از حروف کوچک بود، آن را به حروف بزرگ تبدیل می‌کند و در هر حال نتیجه را به تابع فراخوان بر می‌گرداند.

#### توضیح

چون تابع باید یک مقدار کاراکتری را بزرگ‌داند، نوع تابع باید کاراکتری انتخاب شود. در اینجا، برخلاف مثال ۴-۴، تابع را در خود دستور printf() فراخوانی کرده، نتیجه را که در نام تابع قرار می‌گیرد، در خروجی چاپ کردیم. کدهای اسکی حروف کوچک از کدهای اسکی حروف بزرگ، ۳۲ واحد بیشتر است، لذا برای تبدیل حروف کوچک به حروف بزرگ، کافی است، ۳۲ واحد از حروف کوچک کم شود.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
char tocapital(char);
int main()
{
    char ch;
    clrscr();
    printf("\n Enter a character:");
    ch = getche();
    printf("\n Result is:%c", tocapital(ch));
    getch();
    return 0;
}
/*************
char tocapital(char ch)
{
    if (ch >= 'a' && ch <= 'z')
        ch -=32;
    return ch;
}
```

Enter a character : t  
Result is : T

خروجی

#### مثال ۴-۵

برنامه‌ای که شعاع دایره‌ای را از ورودی خوانده به تابعی ارسال می‌کند و تابع مساحت دایره را محاسبه کرده به برنامه اصلی بر می‌گردد.

توضیح: برای محاسبه مساحت دایره از رابطه زیر استفاده می‌شود:

$\pi * r * r$  = مساحت دایره

آنعماق دایره و  $\pi$  برابر با  $3.14$  است. چون مساحت دایره که توسط تابع محاسبه و برگردانده می‌شود از نوع اعشاری است، نوع تابع باید اعشاری باشد. مساحت دایره در تابع `area()` محاسبه شده در متغیر `s` قرار می‌گیرد و سپس با دستور `return s` به برنامه اصلی برگردانده می‌شود. این مقدار، در برنامه اصلی در متغیر `s` قرار می‌گیرد و سپس به خروجی می‌رود.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
float area(float);
int main()
{
    float r, s;
    clrscr();
    printf("\nEnter the radius:");
    scanf("%f", &r);
    s = area(r);
    printf("\narea = %5.2f", s);
    getch();
    return 0;
}
*****
float area(float r)
{
    float s;
    s = r * r * 3.14;
    return s;
}
```

خروجی

```
enter the radius : 10
area = 314.00
```

#### مثال ۴-۶

برنامه‌ای که عددی را از ورودی خوانده، به تابعی تحویل می‌دهد. تابع، تشخیص می‌دهد که عدد موردنظر اول است یا خیر. اگر عدد موردنظر، اول باشد، مقدار یک (ازرش درست) و گرنه مقدار صفر (ازرش نادرستی) دایر می‌گردد. سپس برنامه، برای ادامه کار، از کاربر سؤال می‌کند. اگر پاسخ کاربر مثبت (`"y"`) بود، برنامه عدد بعدی را دریافت می‌نماید.

#### توضیح

برای تشخیص عدد اول، آن را بر اعداد ۲ تا نصف آن عدد تقسیم می‌کنیم. اگر بر هیچ‌کدام از این اعداد قابل قسمت نبود، اول است. `num` عدد موردنظری است و `ans` متغیر کمکی برای کنترل حلقه است. در تابع `prime()` متغیر `temp` متغیر کمکی برای کنترل حلقه `for` و متغیر `i` کشمارنده است.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
Int prime(int);
int main()
{
    int num;
    char ans;
    clrscr();
    while(1) {
        printf("\n Enter a number:");
        scanf("%d", &num);
        if(prime(num))
            printf("\n Number %d is prime.", num);
        else
            printf("\n Number %d is not prime.", num);
        printf("\n Do you want to continue?(y/n):");
        ans = getch();
        if(ans != 'y')
            break;
    }// end of while
    getch();
    return 0;
}
*****
Int prime(int num)
{
    int i, temp = 1;
    for(i = 2; (i <= num / 2) && temp ; i++)
        if(num % i == 0)
            temp = 0;
    return temp;
}
```

Enter a number : 97  
Number 97 is prime  
Do you want to continue ? (y/n) : y  
Enter a number : 7865  
Number 7865 is not prime.  
Do you want to continue? (y/n) : n

خروجی

## متغیرهای محلی و عمومی

در برنامه‌هایی که تاکنون نوشته شد، متغیرهای موردنیاز هر تابع، در داخل آن تابع تعریف شده‌اند. متغیرهایی که در داخل تابعی تعریف می‌شوند، **متغیرهای محلی**<sup>۱</sup> نامیده می‌شوند و فقط در همان تابع قابل استفاده‌اند. یعنی حوزه (scope) اینگونه متغیرها فقط در همان تابعی است که در آن تعریف می‌شوند. پس، هر متغیری که در تابع main() تعریف شد فقط در همین تابع قابل استفاده است و هر متغیری که در تابعی مثل f1() تعریف شد، هر فقط در تابع f1() قابل استفاده است. همانطور که قبله گفته شد، متغیرهای موجود در یک تابع را می‌توان از طریق آرگومان‌ها به تابع دیگری ارسال کرد و این، تناقضی با مفهوم متغیرهای محلی، که حوزه آنها در یک تابع است، ندارد.

اگر متغیرها در خارج از توابع و در بالای تابع main() تعریف شوند، در تمام توابع موجود در برنامه قابل استفاده‌اند و **متغیرهای عمومی**<sup>۲</sup> نام دارند. با توجه به اینکه از طریق پارامترها می‌توان بین توابع ارتباط برقرار کرد، نیازی به استفاده از متغیرهای عمومی نخواهد بود. متغیرهای عمومی، درک و نگهداری برنامه‌ها را مشکل می‌کنند. بنابراین توصیه می‌شود، حتی الامکان از متغیرهای عمومی در برنامه استفاده نگردد، مگر اینکه در برنامه‌ای، اغلب توابع بخواهند از متغیری استفاده کنند. استفاده از ثوابت عمومی به دلیل عدم امکان تغییر آن توسط توابع، اثرات جانبی چندانی نمی‌تواند داشته باشد. لذا کاربرد ثوابت عمومی معمولتر از متغیرهای عمومی است. یکی از تفاوت‌های متغیرهای محلی و عمومی در این است که متغیرهای محلی تازمانی که مقدار نگرفته‌اند، مقادیر آسها معنبر نیست و لی متغیرهای عمومی مقدار اولیه صفر هستند. کاربرد متغیرهای محلی را در مثال‌های قبلی مشاهده کردید. در اینجا، برای آشنایی با متغیرهای عمومی، مثال‌هایی را در نظر می‌گیریم.

### ۴-۷ مثال

برنامه‌ای که نحوه استفاده از متغیرهای عمومی را نشان می‌دهد. این برنامه، مقدار ۵ عدد صحیح را از ورودی خوانده، مجموع مربعات آنها را محاسبه کرده به خروجی می‌برد.

#### توضیح

در این برنامه، متغیرهای k، sq و sum به عنوان متغیرهای عمومی تعریف شده‌اند. این متغیرها در کلیه توابع موجود در برنامه قابل استفاده‌اند. تابع input() اعداد را از ورودی می‌خواند و تابع square() را فراخوانی می‌کند تا مربع هر عدد خوانده شده را محاسبه نماید. مربع عدد در متغیر عمومی square() قرار گرفته، با sum جمع می‌شود. مجموع مربعات اعداد است.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int k, sq, sum ;
void input(void);
void square(void);
int main()
{
    int j , i = 5 ;
    clrscr();
    printf("\n Enter five number:");
    for(j = 0 ;j < i ;j++)

```

```

    input();
    printf("\n Sum of square is:%d",sum);
    getch();
    return 0;
}
void input(void)
{
    scanf("%d", &k);
    square();
    sum += sq;
}
void square(void)
{
    sq = k * k;
}

```

خروجی

Enter five numbers : 4 7 8 4 2  
Sum of square is : 149

### متغیرهای محلی همانم با متغیرهای عمومی

اگر در تابعی، متغیر محلی همانم با متغیر عمومی تعریف شود، در آن تابع، آن متغیر عمومی دیگر قابل استفاده نیست،  
بلکه از متغیر محلی استفاده می شود.

#### مثال ۴-۸

برنامه‌ای که چگونگی استفاده از متغیرهای محلی و عمومی همانم را نشان می دهد.

#### توضیح

در این برنامه، متغیر `x` به عنوان متغیر عمومی تعریف شده است. این متغیر در تابع `main()` و `func1()` قابل استفاده است. ولی چون در تابع `func2()` متغیری محلی به نام `x` تعریف شد، متغیر عمومی `x` در این تابع قابل استفاده نیست (به خروجی برنامه توجه کنید).

```

#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int x;           متغیر عمومی
void func1(void);
void func2(void);
int main()
{
    clrscr();
    x = 100;
    func1();
    func2();
}

```

```

printf("\n In main x is:%d", x);
getch();
return 0;
}
*****
void func1(void)
{
    printf("\n In func1 x is:%d\n", x);
}
*****
void func2(void)
{
    int x ;           x متغیر محلی است
    printf(" In func2 x changes:");
    for(x = 1; x < 6; x++)
        printf(" x=%d ", x);
}

```

**خروجی**

**In func1 x is : 100**  
**In func2 x changes : x = 1 x = 2 x = 3 x = 4 x = 5**  
**In main x is : 100**

**بازگشتنی**

بازگشتنی به مفهومی گفته می شود که در آن، تابعی خودش را فراخوانی می کند. توابع می توانند به طور مستقیم یا غیرمستقیم خودشان را فراخوانی کنند. در روش مستقیم، یکی از دستورات تابع، فراخوانی خودش است. در روش غیرمستقیم، تابعی مثل (f1)، تابع (f2) را فراخوانی می کند و تابع (f2) نیز به نوبه خود، تابع (f1) را فراخوانی می نماید. برای ایجاد بازگشتنی، الگوریتمی که توسط تابع پیاده سازی می شود، باید خصوصیت بازگشتنی داشته باشد.  
**طرح کلی الگوریتم های بازگشتنی به صورت زیر است:**

۱. یک یا چند حالت، که در آن، تابع، وظیفه خودش را به صورت بازگشتنی انجام می دهد. یعنی این حالتها خاصیت بازگشتنی دارند.
۲. یک یا چند حالت که در آن، تابع وظیفه خودش را بدون فراخوانی بازگشتنی انجام می دهد. این حالت را **حالات های توقف** گویند.

اغلب، با استفاده از یک دستور if مشخص می شود که کدامیک از این حالتها باید انجام شوند. برای اینکه، فراخوانهای بازگشتنی به انتام برسد، باید حالت توقف اتفاق بینند. یعنی، هو فراخوانی تابع، سرانجام باید به حالت توقف ختم شود، در غیر این صورت، فراخوانی تابع خاتمه نمی یابد:

```

if (به حالت توقف رسیدی)
    مسئله حالت توقف را حل کن
else
    تابع را بار دیگر فراخوانی کن

```

بازگشتنی ابزار قدرتمندی در برنامه‌نویسی است و فهم آن برای برنامه‌نویسان مبتدی قدری دشوار است. به همین دلیل به جنبه‌های تکنیکی مربوط به مسئله بازگشتی نمی‌پردازیم، بلکه جهت آشنایی با مفهوم بازگشتی و آمادگی برای درس ساختمان داده‌ها، چند مثال ساده را بررسی می‌کنیم. ابتدا با ذکر مثالی، حالت بازگشتی و حالت توقف را در بازگشتی تشریح می‌کنیم.

## حالات‌های بازگشتی و توقف در محاسبه فاکتوریل

فاکتوریل عدد صحیح و مثبت  $n$  به صورت زیر تعریف می‌شود:

$$\begin{array}{ll} n! = 1 & \text{اگر } n = 0 \\ n! = 1 \times 2 \times 3 \times \dots \times (n-1) \times n & \text{اگر } n > 0 \end{array}$$

براساس این تعریف،  $4! = 1 \times 2 \times 3 \times 4 = 24$  که می‌توان آن را به صورت  $4! = 3! \times 4 = 3! \times 4!$  نوشت. در واقع برای هر  $n > 0$  داریم،  $n! = n^*(n-1)!$ . لذا با علامت‌گذاری ریاضی، این را می‌توان به صورت زیر نوشت:

$$\begin{array}{ll} n! = 1 & \text{اگر } n = 0 \\ n! = n * (n-1)! & \text{اگر } n > 0 \end{array}$$

این تعریف ممکن است عجیب به نظر برسد، زیرا فاکتوریل را بر حسب خودش تعریف می‌کند. براساس این تعریف، برای محاسبه فاکتوریل هر عدد، باید فاکتوریل عدد قبلی محاسبه شده باشد. حالت توقف در محاسبه فاکتوریل، حالتی است که  $n$  برابر با صفر است. لذا برای محاسبه فاکتوریل عدد ۳ باید فاکتوریل عدد ۲ محاسبه شود. برای محاسبه فاکتوریل عدد ۲ باید فاکتوریل عدد ۱ محاسبه شود. برای محاسبه فاکتوریل عدد ۱ باید فاکتوریل عدد صفر محاسبه شود و فاکتوریل عدد صفر، یک تعریف شده است. این مکانیزم، مسئله بازگشتی را ایجاب می‌کند. این روند را به صورت زیر خلاصه می‌کنیم:

$$\begin{array}{l} 3! = 3 \times 2! \\ 2! = 2 \times 1! \\ 1! = 1 \times 0! \\ 0! = 1 \end{array}$$

اگر تابعی داشته باشیم که عددی مثل  $n$  را به عنوان آرگومان بپذیرد و فاکتوریل آن را برگرداند، این تابع باید خودش را آنقدر فراخوانی کند تا به حالت توقف برسد. بارسیدن به حالت توقف، به برنامه فراخوان بر می‌گردد.

### مثال ۴-۹

برنامه‌ای که عددی مثل  $n$  را از ورودی خواند، به کمک تابع بازگشتی، فاکتوریل آن را محاسبه می‌کند (به ردیابی تابع محاسبه فاکتوریل که پس از خروجی برنامه آمده است توجه کنید).

```

#include <stdio.h>
#include <conio.h>
unsigned long fact(int) ;
int main()
{
    int m ;
    clrscr();
    printf("\n enter a positive integer5 number:");
    scanf("%d", &m);
    printf("\n number=%d, fact= %ld", m, fact(m));
    getch();
    return 0;
}
//*****
unsigned long fact(int x)
{
    if(x != 0)
        return(x * fact(x - 1)) ;
    return 1 ;
}

```

## خروجی

enter a positive integer number : 5  
number = 5 , fact = 120

ردیابی تابع محاسبه فاکتوریل: اگر نون تابع fact() را به ازای  $n=4$  دنبال می‌کنیم.

فراخوانی اول: چون  $0!=1$  است، تابع به ازای  $x=3$  فراخوانی می‌شود.

```

unsigned long fact(4)
{
    if (4! = 0)
        return (4 * fact(4-1)) ;
    return 1 ;
}

```

فراخوانی دوم: چون  $0!=1$  است، تابع به ازای  $x=2$  فراخوانی می‌شود.

```

unsigned long fact(3)
{
    if (3! = 0)
        return (3 * fact(3-1)) ;
    return 1 ;
}

```

فراخوانی سوم: چون  $x=1$  است، تابع به ازای  $x=1$  فراخوانی می‌شود.

```
unsigned long fact(2)
{
    if (2! = 0)
        return (2 * fact(2-1));
    return 1;
}
```

فراخوانی چهارم: چون  $x=0$  است، تابع به ازای  $x=0$  فراخوانی می‌شود.

```
unsigned long fact(1)
{
    if (1! = 0)
        return (1 * fact(1-1));
    return 1;
}
```

فراخوانی پنجم: چون  $x=0$  است، دستور `return 1` اجرا می‌شود.

```
unsigned long fact(0)
{
    if (0! = 0)
        return (1 * fact(0-1));
    return 1;
}
```

در فراخوانی پنجم، دستور `return 1`، مقدار یک را به نام تابع در فراخوانی چهارم برمی‌گرداند. این مقدار، در یک ضرب شده  $(1 * fact(1-1))$ ، نتیجه آن (۱) به فراخوانی سوم برمی‌گردد. مقدار یک در ۲ ضرب شده، حاصل آن (۲) به فراخوانی دوم برمی‌گردد. این مقدار در ۳ ضرب شده، حاصل آن (۶) به فراخوانی اول برمی‌گردد. این مقدار در ۴ ضرب شده، نتیجه آن (۲۴) به تابع فراخواننده برمی‌گردد. برنامه این مقدار را در خروجی چاپ می‌کند.

#### مثال ۴-۱۰

برنامه‌ای که دو عدد صحیح مثبت را از ورودی خوانده، حاصل ضرب آنها را با استفاده از جمع محاسبه می‌کند.

#### توضیح

برای محاسبه حاصل ضرب دو عدد صحیح و مثبت  $a$  و  $b$  کافی است،  $a$  را  $b$  بار با خودش جمع کنید و یا  $b$  را  $a$  بار با خودش جمع کنید:

$$\begin{array}{ll} a * b = a & b = \text{اگر } 1 \\ a * b = a * (b - 1) + a & b > 1 \end{array}$$

در این تعریف، برای محاسبه  $x^y$  ابتدا باید  $x^2$  را محاسبه کرد و سپس  $x^2$  را به حاصل  $x^1$  اضافه نمود. برای محاسبه  $x^y$  باید  $x^1$  را محاسبه کرد و سپس  $x^1$  را به آن اضافه نمود. اما  $x^1$  برابر با ۱ است. بنابراین، در این الگوریتم بازگشتی، حالت توقف، حالت  $1 = 1$  است و حالات دیگر، حالات بازگشتی‌اند. (به رديابي اين تابع بازگشتی که در ادامه آمده است توجه كنيد).

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
Int product(int x, int y);
int main()
{
    int x, y;
    clrscr();
    printf("\nEnter two integer numbers:");
    scanf("%d%d", &x, &y);
    printf("\nThier product is :%d", product(x, y));
    getch();
    return 0;
}
//*****
Int product(int x, int y)
{
    if(y == 1)
        return x;
    return(x + product(x, y - 1));
}
```

## خروجی

Enter two integer numbers : 10 9  
Thier product Is : 90

رديابي تابع product() به ازاي

$y = 3, x = 4$  (۱)

```
if (3 == 1))
    return 4 ;
return (4 + product (4, 3 - 1)) ;
```

(۲)

```
if (2 == 1)
    return 4 ;
return (4 + product (4, 2 - 1)) ;
```

(۳)

```
if (1 == 1)
    return 4 ;
return (4 + product (4, 1 - 1)) ;
```

در فراخوانی سوم، شرط  $(1 == 1)$  if درست است و در نتیجه مقدار  $\frac{4}{4}$  به فراخوانی دوم برمی‌گردد. این مقدار با مقدار  $\frac{4}{4}$  جمع شده  $(8)$  به فراخوانی اول برمی‌گردد. مقدار  $8$  با مقدار  $\frac{4}{4}$  جمع شده  $(12)$  به تابع اصلی برمی‌گردد. این مقدار در خروجی چاپ می‌شود.

#### مثال ۴-۱۱

برنامه‌ای که عددی را از ورودی خواند، هر یک از ارقام آن را در یک سطر از صفحه‌نمایش چاپ می‌کند. تفکیک و چاپ ارقام عدد توسط تابع بازگشته صورت می‌گیرد.

**توضیح**  
اگر عدد کوچکتر از  $10$  باشد، آن عدد در خروجی چاپ می‌شود و تابع به برنامه فراخوان برمی‌گردد. چنانچه عدد بزرگتر از  $10$  باشد، فراخوانی بازگشته ادامه می‌یابد. به عنوان تمرین، این برنامه را دریابی کنید.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
void write_v(int);
int main()
{
    int x;
    clrscr();
    printf("enter an integer number:");
    scanf("%d",&x);
    write_v(x);
    getch();
    return 0;
}
//*****
void write_v(int x)
{
    if (x < 10)
        printf("%d\n", x);
    else {
        write_v(x / 10);
        printf("%d\n", x % 10);
    }
}
```

enter an Integer number : 123

1

2

3

خروجی

## کلاس‌های حافظه و حوزه متغیرها

کلاس حافظه<sup>۱</sup>، ویژگی از متغیر است که دو چیز را در مورد متغیر مشخص می‌کند:

۱. حوزه متغیر (scope)
۲. طول عمر متغیر (life time)

منظور از حوزه متغیر این است که، یک متغیر در چه جاهایی از برنامه قابل دسترسی باشد. به عبارت دیگر، کلاس حافظه متغیری مثل `X`، مشخص می‌کند که این متغیر در چه جاهایی از برنامه قابل استفاده است و در چه جاهایی نمی‌توان از آن استفاده کرد. منظور از طول عمر متغیر، مدت زمانی است که متغیر در حافظه وجود دارد. به عبارت دیگر، متغیر کی به وجود می‌آید و کی از بین می‌رود.

چهار نوع کلاس حافظه در C قابل استفاده است که عبارت‌انداز:

- |                               |             |
|-------------------------------|-------------|
| ۲. کلاس حافظه ثبات (register) | (automatic) |
| ۳. کلاس حافظه خارجی (extern)  | (static)    |

برای تعیین کلاس حافظه برای متغیرها، به صورت زیر عمل می‌شود:

`نام متغیر <نوع متغیر> <کلاس حافظه>`

به عنوان مثال، دستورات زیر، کلاس حافظه متغیر `X` را `static` و کلاس حافظه `y` را `register` تعیین می‌کنند.

```
static int x;
register char y;
```

## کلاس حافظه اتوماتیک

متغیرهایی که در داخل تابعی تعریف می‌شوند (متغیرهای محلی)، با فراخوانی تابع ایجاد می‌شوند و با خاتمه اجرای تابع از بین می‌روند. این متغیرها را متغیرهای با کلاس حافظه اتوماتیک گویند، زیرا هنگام ورود به تابع به طور اتوماتیک ایجاد می‌شوند و هنگام خروج از تابع به طور اتوماتیک از بین می‌روند. برای تعیین کلاس حافظه اتوماتیک، از کلمه کلیدی `auto` استفاده می‌شود. به عنوان مثال، دستور زیر، متغیر `m` را با کلاس حافظه اتوماتیک تعريف می‌کند:

```
auto float m;
```

با توجه به اینکه کلیه متغیرهای محلی دارای کلاس حافظه اتوماتیک هستند، نیازی به استفاده از کلمه `auto` نیست. در واقع، در این کتاب نیز از آن استفاده نخواهیم کرد. متغیرهای با کلاس حافظه اتوماتیک ویژگیهای زیر را دارند:

۱. فقط در همان تابعی که تعریف می‌شوند قابل استفاده‌اند (حوزه متغیر).
۲. با فراخوانی تابع حافظه به آنها اختصاص می‌یابند (به وجود می‌ایند) و با خاتمه اجرای تابع، از بین می‌روند (طول عمر متغیر).

## کلاس حافظه ثبات

کلاس حافظه ثبات، به کامپیویلر پیشنهاد می‌کند که متغیر اتوماتیک را در ثبات پردازنده (CPU) قرار دهد. بنابراین، حوزه و طول عمر متغیرهای کلاس حافظه ثبات مثل اتوماتیک است. همانطور که می‌دانید، ثباتها حافظه‌هایی در داخل CPU هستند. کامپیویلر برای انجام محاسبات بر روی متغیرها، آنها را از حافظه RAM به ثباتها ارسال می‌کند و پس از انجام محاسبات، به حافظه RAM برمی‌گرداند. اگر کامپیویلر تواند، متغیرهایی را در ثبات نگه دارد، سرعت انجام محاسبات با آن متغیرها افزایش می‌یابد.

اما تعداد ثبات‌های پردازنده محدود بوده، پردازنده برای انجام وظایف خود از آنها استفاده می‌کند. در صورتی که ثبات‌های خالی وجود داشته باشد، می‌توان از آنها برای ذخیره متغیرها استفاده کرد. به همین دلیل، تعیین کلاس حافظه ثبات، حالت پیشنهاد به کامپیویلر دارد. اگر کلاس حافظه متغیری را ثبات تعیین کنید ولی پردازنده نتواند ثبات خالی را در اختیار آن متغیر قرار دهد، کلاس حافظه ثبات از آن متغیر حذف می‌شود. لذا پیشنهاد می‌شود فقط متغیر مهم برنامه که نیاز به انجام سریع محاسبات با آن است با این کلاس حافظه مشخص شود، مثل اندیس حلقه تکرار. برای تعیین کلاس ثبات از کلمه کلیدی register استفاده می‌گردد: به عنوان مثال، دستور زیر، متغیر p را با کلاس‌های حافظه ثبات توصیف می‌کند:

```
register int p;
```

کلاس حافظه ثبات محدودیتها بی دارد که عبارت انداز:

۱. فقط برای متغیرهای محلی قابل استفاده است.
۲. انواع کاراکتر، صحیح و اشاره گر می‌توانند با کلاس حافظه ثبات تعریف شوند. در مورد سایر انواع باید به مستندات کامپیویلری که از آن استفاده می‌کنند، مراجعه نمایید.
۳. چون تعداد ثبات پردازنده محدود است، تعداد اندکی از متغیرها می‌توانند با این کلاس حافظه تعریف شوند.
۴. آدرس متغیرهایی با کلاس حافظه ثبات، معنی ندارد.

## کلاس حافظه استاتیک

متغیرهای استاتیک به دو دسته تقسیم می‌شوند: ۱. متغیرهای استاتیک محلی ۲. متغیرهای استاتیک عمومی. متغیرهای استاتیک محلی در داخل تابع و متغیرهای استاتیک عمومی در خارج از تابع تعریف می‌شوند. مقدار اولیه متغیرهای استاتیک محلی و استاتیک عمومی، صفر است.

### متغیرهای استاتیک محلی

متغیرهای استاتیک محلی دارای ویژگیهای زیر هستند:

۱. فقط در همان تابعی که تعریف می‌شوند قابل استفاده‌اند (حوزه متغیر).
۲. هنگام فراخوانی تابع ایجاد می‌شوند و هنگام خروج از تابع، آخرین مقدار خودشان را حفظ می‌کنند.
۳. فقط یک بار مقدار اولیه می‌گیرند.

متغیرهای استاتیک محلی، کاربردهای فراوانی می‌توانند داشته باشند. به عنوان مثال، فرض کنید تابعی به نام

output() دارید که وظیفه آن چاپ اطلاعات در صفحه نمایش است. این تابع در هر بار فراخوانی، یک سطر از اطلاعات را می‌نویسد. تابع باید شماره سطری را که اطلاعات بعدی در آن نوشته می‌شود نگهداری کند. اگر متغیری که شماره سطر را نگهداری می‌کند، یک متغیر اتوماتیک باشد، با خروج از تابع، مقدار قبلی آن از بین می‌رود. اگر متغیر نگهدارنده شماره سطر، با کلاس حافظه استاتیک تعریف شود، هنگام خروج از تابع آخرین مقدار خود رانگه می‌دارد و دفعه بعد که فراخوانی می‌شود، قابل استفاده است.

#### مثال ۴-۱۲

برنامه‌ای که با تولید خروجی ساده، تفاوت‌های بین متغیرهای اتوماتیک و استاتیک را توصیف می‌کند.

#### توضیح

در تابع `test`، متغیر `x` با کلاس حافظه اتوماتیک (در حالت فرضی)، متغیر `y` با کلاس حافظه استاتیک و متغیر `z` در برنامه اصلی با کلاس حافظه ثبات تعریف شده‌اند (به تحلیل مثال توجه کنید).

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
void test(void);
int main()
{
    register int i;
    clrscr();
    for(i = 0; i < 5; i++)
        test();
    getch();
    return 0;
}
*****
void test(void)
{
    int x = 0; //automatic variable
    static int y = 0;
    printf("\n auto x=%d, static y=%d",x, y);
    x++;
    y++;
}
```

خروجی

```
auto x = 0 , static y = 0
auto x = 0 , static y = 1
auto x = 0 , static y = 2
auto x = 0 , static y = 3
auto x = 0 , static y = 4
```

## تحلیل مثال ۴-۱۲

تابع `test()` به تعداد ۵ بار فراخوانی می‌شود. در فراخوانی اول مقدار اولیه `x` و `y` برابر با صفر می‌شود. همین مقادیر چاپ شده، به هر متغیر یک واحد اضافه می‌گردد. هنگام خروج از تابع، `x` از بین می‌رود ولی `y` در حافظه وجود دارد و مقدارش یک است. توجه داشته باشید که با اینکه `z` در حافظه وجود دارد، توسط هیچ تابع دیگری قابل استفاده نیست. در فراخوانی بعد، `x` دوباره صفر می‌شود ولی `y` مقدار اولیه نمی‌گیرد (مقدار آن در فراخوانی قبلی یک بوده است). مقدار `x` برابر با صفر و مقدار `y` برابر با یک است که در خروجی چاپ می‌شوند. به `x` و `y` هر کدام یک واحد اضافه می‌شود. `x` از بین می‌رود ولی `y` مقدار ۲ را نگه می‌دارد. این روند تا پایان حلقه تکرار ادامه می‌باید.

```

void      f1(void) ;
void      f1(void) ;
#include      <stdio.h>
int   main () {
    ...
    f1() ;
    ...
    f2() ;
    ...
    return 0 ;
}
static int x , y ;
void      f1(void)
{
    ...
}
void      f2(void)
{
    ...
}
  
```

## متغیرهای استاتیک عمومی

متغیرهای استاتیک عمومی، در خارج از توابع تعریف می‌شوند. این متغیرها در توابعی که بعد از آنها تعریف می‌شوند قابل استفاده‌اند. به عنوان مثال، در شکل ۴-۵ متغیرهای `x` و `y` قبل از دو تابع `f1()` و `f2()` تعریف شده‌اند. لذا این متغیرها در تابع `main()` قابل دسترسی نیستند ولی تابع `f1()` و `f2()` آنها را می‌شناسند.

استفاده از متغیرهای استاتیک عمومی از یک طرف موجب می‌شود تا متغیرها در جایی که به آنها نیاز هست تعریف شوند و از طرف دیگر، فقط توابعی که به آنها نیاز دارند می‌توانند از آنها استفاده کنند.

شکل ۴-۵ تعریف متغیرهای استاتیک عمومی.

## کلاس حافظه خارجی

متغیرهایی که در خارج از تابع تعریف می‌شوند (متغیرهای عمومی) دارای کلاس حافظه خارجی‌اند. ویژگی‌های این متغیرها عبارتند از:

۱. با شروع اجرای برنامه ایجاد شوند و تا پایان اجرای برنامه حضور دارند (طول عمر)
۲. در سرتاسر برنامه قابل استفاده‌اند (حوزه متغیر)

## تفاوت کلاس حافظه خارجی و کلاس حافظه استاتیک عمومی

متغیرهای عمومی که در خارج از تابع `main()` تعریف می‌شوند، دارای کلاس حافظه خارجی‌اند. اگر متغیرهایی با کلاس حافظه استاتیک عمومی قبل از تابع `main()` تعریف شوند، این متغیرها با متغیرهای عمومی چه تفاوت‌هایی دارند؟ به عنوان مثال در دستورات زیر، `x` و `y` متغیرهای استاتیک عمومی و `m` و `n` متغیرهای عمومی‌اند:

```
static int x, y;
int m, n;
int main()
{
...
}
```

اگر کل برنامه C تنها در یک فایل وجود داشته باشد، درواقع، هیچ تفاوتی بین این دو تعریف وجود ندارد. اما گاهی ممکن است برنامه‌های شما بسیار طولانی باشند و مجبور شوید که بخش‌هایی از برنامه را در چند فایل قرار دهید (شکل ۴-۶). در این صورت، متغیرهای استاتیک عمومی فقط در یک فایل (در همان فایلی که تعریف می‌شوند) و متغیرهای عمومی در تمام فایل‌ها قابل دسترسی‌اند و برای استفاده از آنها در فایل‌های دیگر، باید آنها را با دستور `extern` به کامپایلر اعلام کرد. دستور `extern` به کامپایلر می‌گوید که، برای این متغیرها حافظه جدیدی در نظر نگیرد، بلکه از همان حافظه‌ای که در فایل دیگر به آنها اختصاص داده شد استفاده کند. لذا، در این شکل، متغیرهای `x` و `y` فقط در فایل `t1.cpp` ولی متغیرهای `m` و `n` در هر دو فایل `t1.cpp` و `t2.cpp` قابل استفاده‌اند. برای چگونگی ایجاد چند فایل برای برنامه و پیونددادن آنها به یکدیگر، به فصل ۱۷ مراجعه شود.

فایل t1.cpp

```
static int x, y;
int m, n;
void f1(void)
int main()
{
...
}
void f2(void)
{
    m = 5;
    n = 10;
    x = 6;
}
```

فایل t2.cpp

```
extern int m, n;
void f2(void)
{
    m = n / m;
}
void f3(void)
{
    m = 50;
}
```

شکل ۴-۶ کاربرد متغیرهای عمومی و متغیرهای استاتیک عمومی.

```

void      f1(void) ;
int       x , y ;
int main()
{
    extern      int      x , y ;
    ...
    f1() ;
    return 0 ;
}
void      f1(void)
{
    extern      int      x , y ;
    ...
}

```

شکل ۴-۷

کاربرد `extern` جهت اعلان متغیرهای عمومی.

کلمه کلیدی `extern` را برای متغیرهای عمومی در داخل یک فایل نیز می‌توان به کار برد ولی ضرورتی ندارد. اگر این کار انجام شود، فقط جهت اطلاع برنامه‌نویس است و می‌تواند در نگهداری برنامه کمک کند. بدین ترتیب، برنامه‌نویس با دیدن این دستور در یک تابع، متوجه می‌شود که این تابع از متغیرهای عمومی استفاده می‌کند (شکل ۴-۷).

## نکته‌ای راجع به الگوی تابع

اگر توابعی که در برنامه مورد استفاده قرار می‌گیرند، قبل از `main()` تعریف شوند، نیاز به ذکر الگوی آنها نیست.

## مثال ۴-۱۳

برنامه‌ای که موجودی اولیه حساب یک مشتری بانک، نرخ بهره بانکی و تعداد ماههایی که موجودی در حساب بوده است را از ورودی می‌خواند، سپس بهره‌ای را که پس از آن مدت به پول مشتری تعلق می‌گیرد محاسبه می‌کند. محاسبه بهره به عهده تابع است. بهره به طور ماهانه محاسبه شده، و برای محاسبه بهره ماه بعدی، بهره ماه قبلی به موجودی قبلی اضافه می‌گردد.

### توضیح

چون مقداری که توسط تابع برگردانده می‌شود (میزان بهره)، از نوع `float` است، تابع باید از نوع `float` معرفی شود. نرخ بهره را بدون درصد وارد کنید (مثل عدد ۵). برنامه آن را به صورت درصد در نظر می‌گیرد.

### الگوریتم برنامه

$$100 / \text{نرخ بهره} \times \text{موجودی ماه} = \text{سود ماه}$$

۱. سود هر ماه را بدين صورت حساب کن

۲. سود ماه گذشته را به موجودی ماه گذشته اضافه کن تا موجودی فعلی به دست آید.

۳. بهره هر ماه را با هم جمع کن

۴. اگر برای همه ماهها حساب نشده، برو به قدم ۱

۵. خروجی را تولید کن

۶. توقف کن

## متغیرهای برنامه

| تابع        | متغیر                                 | هدف   |
|-------------|---------------------------------------|---|
| main()      | mon<br>balance<br>sben<br>rate        | تعداد ماههای پس انداز (ورودی)<br>موجودی اولیه (ورودی)<br>مجموع سود چند ماهه (محاسبه)<br>نرخ بهره (ورودی)                            |
| calculate() | balance<br>rate<br>mon<br>sben<br>ben | پارامتر (موجودی اولیه)<br>پارامتر (نرخ بهره)<br>پارامتر (تعداد ماههای پس انداز)<br>متغیر محلی (کل بهره)<br>بهره هر ماه (متغیر کمکی) |

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
float calculate(float balance, float rate, int mon)
{
    int i;
    float ben, sben = 0;
    for(i = 0; i < mon; i++){
        ben = balance * rate / 100;
        balance += ben;
        sben += ben;
    }
    return sben;
}
*****
int main()
{
    int mon;
    float balance, rate, sben;
    clrscr();
    printf("\nEnter balance, rate, mon:");
    scanf("%f%f%d",&balance,&rate,&mon);
    sben = calculate(balance, rate, mon);
    printf("\n benefit=%7.1f, balance=%7.1f", sben, balance);
    printf("\n new balance is: %7.1f", balance + sben);
    getch();
    return 0;
}
```

خروجی

Enter balance, rate, mon : 5000 10 4  
 benefit = 2320.5 , balance = 5000.0  
 new balance is : 7320.5

## مثال ۱۴-۴

تجزیه و تحلیل مسئله قیمت‌گذاری در فروشگاه فروشنده فروشگاه عمدۀ فروشی می‌خواهد قیمت خردۀ فروشی کالاها خود را تعیین کند. او کالاها را به دو دسته تقسیم می‌کند: ۱. کالاهایی که انتظار دارد حداقل یک هفته در فروشگاه بمانند. ۲. کالاهایی که انتظار می‌رود بیش از یک هفته در فروشگاه بمانند. افزایش قیمت کالای دسته اول ۵٪ و افزایش قیمت کالای دسته دوم ۱۰٪ است. پس از تجزیه و تحلیل مسئله، برنامه‌ای برای آن خواهیم نوشت.

وروودی: قیمت عمدۀ فروشی و مدت زمانی که انتظار می‌رود کالا به فروش برسد (برحسب روز).

خرووجی: قیمت خردۀ فروشی کالا

تحلیل مسئله: این مسئله از سه قسمت تشکیل شده است:

۱. ورود داده‌ها

۲. محاسبه قیمت خردۀ فروشی

۳. چاپ نتایج

سعی می‌کنیم هر یک از سه قسمت مسئله را با یک تابع پیاده‌سازی کنیم. اما اگر بخش ورود داده‌ها را با یک تابع پیاده‌سازی کنیم، تابع باید دو مقدار را از ورودی خوانده، آن دو مقدار را به برنامه اصلی برگرداند. این کار مستلزم ارسال آرگومان‌ها از طریق ارجاع است، ولی این موضوع هنوز مورد بررسی قرار نگرفته است، به همین دلیل، بخش ورود داده‌ها را به عهده برنامه اصلی می‌گذاریم.

تابع (`price`) قیمت خردۀ فروشی را محاسبه می‌کند. این تابع دو پارامتر دارد که عبارت‌انداز: `wholesale` (قیمت عمدۀ فروشی) و `times` (مدت زمان انتظار فروش کالا بر حسب روز). تابع (`give_output`) نتایج برنامه را به خروجی می‌برد. این تابع سه پارامتر دارد که عبارت‌انداز: `retail` (قیمت خردۀ فروشی)، `times` (مدت زمان انتظار فروش کالا بر حسب روز) و `wholesale` (قیمت عمدۀ فروشی). الگوهای این دو تابع عبارت‌انداز:

```
float price (float cost, int times) ;
void give_output (float wholesale, int times, float retail);
```

### طراحی الگوریتم

محاسباتی که در برنامه باید انجام شود، در تابع (`price`) صورت می‌گیرد. الگوریتم این محاسبه به صورت زیر است:

```
if (times <= 7)
    return (wholesale + wholesale * 0.05) ;
else
    return (wholesale + wholesale * 0.10) ;
```

برنامه‌نویسی: در این برنامه از سه ثابت به شرح زیر استفاده می‌شود:

|                    |                    |                   |                     |                  |
|--------------------|--------------------|-------------------|---------------------|------------------|
| <code>const</code> | <code>float</code> | <code>LOW</code>  | = <code>0.05</code> | افزایش قیمت ۵٪   |
| <code>const</code> | <code>float</code> | <code>HIGH</code> | = <code>0.10</code> | افزایش قیمت ۱۰٪  |
| <code>const</code> | <code>int</code>   | <code>NUM</code>  | = <code>7</code>    | مرز بین ۵٪ و ۱۰٪ |

توجه داشته باشید که برای اینکه مشخص شود ثوابت `LOW`، `HIGH` و `NUM` ثوابت خارجی‌اند، با حروف بزرگ نوشته شده‌اند. برنامه طراحی شد که پس از دریافت قیمت عمدۀ فروشی و مدت زمان انتظار برای فروش کالا، قیمت خردۀ فروشی را تعیین کرده، به خروجی می‌برد. سپس از کاربر سؤال می‌کند که آیا به کارش ادامه می‌دهد یا خیر. اگر لا' وارد شود، برنامه ادامه می‌یابد.

## متغیرهای برنامه

| نام برنامه | نام متغیر                    | هدف  |
|------------|------------------------------|--|
| عمومی      | LOW<br>HIGH<br>NUM           | افزایش قیمت، اگر کالا کمتر یا مساوی ۷ روز در انبار باشد<br>افزایش قیمت، اگر کالا بیشتر از ۷ روز در انبار باشد<br>تعداد روزهایی که کالا در انبار می‌ماند                    |
| main()     | wholesale<br>retail<br>times | قیمت عمدهفروشی کالا<br>قیمت خردهفروشی کالا را محاسبه می‌کند و زیربرنامه give_output() قیمت<br>عمدهفروشی، قیمت خردهفروشی و روزهایی را که کالا انبار می‌شود به خروجی می‌برد. |

زیربرنامه‌های price() و give\_output()، از متغیرهای برنامه اصلی به عنوان پارامتر و ثوابت عمومی استفاده می‌کنند.

زیربرنامه price() قیمت خردهفروشی کالا را محاسبه می‌کند و زیربرنامه give\_output() قیمت  
عمدهفروشی، قیمت خردهفروشی و روزهایی را که کالا انبار می‌شود به خروجی می‌برد.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
const float LOW = 0.05;
const float HIGH = 0.10;
const int NUM = 7;
float price(float, int);
void give_output(float, int, float);
int main()
{
    float wholesale, retail;
    int times;
    char ans;
    do{
        clrscr();
        printf("\n enter wholesale, self time:");
        scanf("%f%d", &wholesale, &times);
        retail = price(wholesale, times);
        give_output(wholesale, times, retail);
        printf("\n do you want to continue?(y/n):");
        ans = getch();
        if(ans != 'y')
            break;
    } while(1);
    getch();
    return 0;
}
```

```

//*****
float price(float wholesale, int times)
{
    if(times <= NUM)
        return(wholesale + wholesale * LOW);
    return(wholesale + HIGH * wholesale);
}
//*****
void give_output(float wholesale, int times, float retail)
{
    printf("\n wholesale =%7.1f, times=%3d", wholesale, times);
    printf("\n retail cost = %7.1f", retail);
}

```

**خروجی**

```

enter wholesale, self time : 4500 5
wholesale = 4500.0 , times = 5
retail cost = 4725.0
do you want to continue ? (y/n) : n

```

**تمرینات**

۱. منظور از الگوی تابع چیست و در کجا باید تعریف شود؟
۲. روش کار تابع را توضیح دهید (مکانیزم فرآخوانی و برگشت).
۳. چه نکات مهمی را هنگام تعریف آرگومان‌ها و پارامترها باید رعایت کرد؟
۴. جنبه‌های مختلف یک تابع را نام ببرید و توصیف کنید.
۵. توابع از نظر تعداد مقادیری که برمی‌گردانند به چند دسته تقسیم می‌شوند؟ تعداد مقادیری که توابع برمی‌گردانند چه ارتباطی با روش‌های ارسال آرگومان‌ها دارد؟
۶. چه تفاوتی بین آرگومان و پارامتر وجود دارد؟
۷. برنامه‌نویسی ساخت‌یافته چیست و توابع چه کمکی به این نوع برنامه‌نویسی می‌کنند؟
۸. کلاس‌های حافظه چه امتحاراتی می‌توانند داشته باشند؟ انواع کلاس‌های حافظه را در C تشریح کنید.
۹. منظور از بازگشتی چیست؟ مثالی غیر از آنچه که در کتاب آمده است ارائه دهید.
۱۰. برنامه‌ای بنویسید که عددی را از ورودی خوانده، به کمک تابع بازگشتی، شمارش معکوس از آن عدد به یک را نجامد (شماره‌ها را در خروجی جاپ کند).
۱۱. برنامه‌ای بنویسید که ۷ جمله از سری فیبوناچی را به روش بازگشتی تولید کند.
۱۲. برنامه‌ای بنویسید که فاصله‌ای را بر حسب فوت و اینچ دریافت کرده، معادل آن را بر حسب متر و سانتیمتر بیان کند. هر فوت  $48\frac{1}{3}$  متر، یک متر  $100\frac{1}{3}$  سانتیمتر و هر فوت ۱۲ اینچ است. حداقل از سه تابع استفاده کنید، یکی برای ورودی، یکی برای انجام محاسبات و دیگری برای خروجی.
۱۳. برنامه‌ای بنویسید که ۳ مقدار اعشاری را از ورودی خوانده، به تابعی ارسال کند و تابع میانگین آنها را محاسبه کرده، برمی‌گرداند.

## ۱۰۶ فصل چهارم

۱۴. برنامه‌ای بنویسید که دمای هوا را بر حسب سانتیگراد خوانده، به تابعی تحويل دهد و تابع، آن را به درجه فارنهایت تبدیل کرده، برگرداند.
۱۵. برنامه‌ای بنویسید که ضرایب معادله درجه دومی را از ورودی خوانده، آنها را به تابعی ارسال کند. تابع معادله را حل کرده، جوابهای آن را به خروجی ببرد (به برنامه اصلی برنمی‌گرداند).
۱۶. برنامه‌ای بنویسید که دو عدد اعشاری را از ورودی خوانده، به تابعی ارسال کند. تابع، تفاضل، حاصلضرب و حاصل تقسیم آنها را محاسبه کرده، به برنامه ارسال کند.
۱۷. برنامه‌ای بنویسید که کاراکتری را از ورودی خوانده، آن را از ستون آتاستون **اصفحه‌نمایش** چاپ کند. برنامه، کاراکتر، و مقدار او را به تابعی ارسال می‌کند و تابع عمل چاپ کاراکتر را نجات می‌دهد.
۱۸. تابعی بنویسید که سه آرگومان را بپذیرد: آرگومان اول، یک کاراکتر، و آرگومان دوم مشخص می‌کند که این کاراکتر در هر سطر از صفحه‌نمایش چند بار باید چاپ شود و آرگومان سوم مشخص می‌کند که این کاراکتر در چند سطر باید نوشته شود.
۱۹. تابعی بنویسید که از این تابع استفاده کند.  
**double** آرگومان اول را به توان آرگومان دوم برساند. آرگومان اول یک مقدار **double** و آرگومان دوم یک مقدار صحیح مثبت یا منفی است. برنامه‌ای بنویسید که از آن استفاده کند.

# آرایه‌ها و رشته‌ها

در فصل‌های گذشته، داده‌ها را در متغیرها و ثوابت ذخیره و در موقع لزوم بازیابی کردیم. اما اگر تعداد داده‌ها زیاد باشد، استفاده از متغیرها به روشنی که تاکنون دیدیم، امکان‌پذیر نیست. به عنوان مثال فرض کنید می‌خواهیم معدل ۱۵ دانشجو را از صفحه کلید خوانده، بزرگترین معدل را پیدا کرده، سپس اختلاف هر یک از معدل‌ها را با بزرگترین معدل محاسبه نموده، در خروجی چاپ کنیم. این کار مستلزم این است که هر یک از ۱۵ معدل دانشجو در حافظه نگهداری شود، زیرا تا همه معدل‌ها خوانده نشده‌اند، بزرگترین معدل پیدا نمی‌شود تا تفاصل آن با سایر معدل‌ها محاسبه شود. برای این کار می‌توانیم ۱۰ متغیر از نوع float را تعریف کنیم که هر متغیر یک معدل را نگهداری می‌کند. متغیر دیگری برای نگهداری بیشترین معدل لازم است. این روش نه تنها مناسب نیست، بلکه در حالتی که مثلاً تعداد معدل‌ها به ۱۰۰ برسد، امکان‌پذیر نیست. برای حل اینگونه مسئله‌ها، از آرایه استفاده می‌کنیم. آرایه مجموعه‌ای از عناصر همنوع است. هر آرایه دارای نام است که مانند متغیر‌های معمولی نامگذاری می‌شود. برای دسترسی به عناصر آرایه از متغیری به نام آندیس استفاده می‌گردد. به همین دلیل، آرایه را متغیر آندیس دار نیز می‌گویند.

## آرایه‌های یک بعدی

در آرایه یک بعدی که نام دیگر آن لیست است، با یک آندیس می‌توان به عناصر آرایه دست یافت. آرایه‌های یک بعدی در C به صورت زیر تعریف می‌شوند:

طول آرایه [نام آرایه] (نام آرایه) نوع آرایه

نوع آرایه یکی از انواع قابل قبول در C است. نام آرایه، برای دسترسی به عناصر آرایه مورد استفاده قرار می‌گیرد. طول آرایه با یک عدد صحیح مثبت مشخص می‌گردد. به عنوان مثال، دستور زیر آرایه‌ای به نام x و به طول ۵ از اعداد صحیح تعریف می‌کند.

```
int x[5];
```

آندهای آرایه‌ها در C از صفر شروع می‌شود. به این ترتیب، عناصر آرایه x به صورت زیر بازیابی می‌شوند (توجه داشته باشید که عناصر آرایه در محلهای متوالی حافظه ذخیره می‌شوند).

|   |      |      |      |      |      |
|---|------|------|------|------|------|
| x | [ ]  | [ ]  | [ ]  | [ ]  | [ ]  |
|   | x[0] | x[1] | x[2] | x[3] | x[4] |

میزان حافظه‌ای که به آرایه اختصاص داده می‌شود، به طریق زیر محاسبه می‌گردد (بر حسب بایت):

طول آرایه × (طول نوع آرایه) = میزان حافظه آرایه

به عنوان مثال، میزان حافظه آرایه  $x$  عبارت است از  $10 = 2 \times 5$  (با فرض اینکه طول int برابر با ۲ بایت باشد). با استفاده از اندیس آرایه می‌توان به عناصر آرایه مقدار داد. به عنوان مثال، دستور زیر مقدار ۵ را در دومین عنصر آرایه قرار می‌دهد، که در آن،  $x$  نام آرایه، ۱ اندیس و ۵ مقداری است که در  $[1] = 5$  قرار می‌گیرد.

$x[1] = 5 ;$

### مثال ۱-۵

برنامه‌ای که معدل ۵ داشتچو را از ورودی خوانده در آرایه‌ای قرار می‌دهد و بیشترین معدل و محل وجود آن را پیدا می‌کند و به خروجی می‌برد.

#### توضیح

حلقه تکرار اول، معدل داشتچو بان را خوانده در آرایه قرار می‌دهد. برای پیدا کردن بیشترین معدل، فرض می‌کنیم که اولین عنصر آرایه، بزرگترین معدل است. به همین دلیل قبل از حلقه تکرار دوم،  $ave[0]$  در  $p$  قرار می‌گیرد. سپس  $amax$  را در یک حلقه تکرار با عناصر آرایه مقایسه کرده، عنصر بزرگتر را در  $amax$  و اندیس آن را در  $p$  قرار می‌دهیم.

متغیرهای برنامه

| نام    | هدف                                   |
|--------|---------------------------------------|
| $n$    | ثابتی به طول ۵ برای تعیین طول آرایه   |
| $ave$  | آرایه‌ای به طول $n$ برای نگهداری معدل |
| $amax$ | بزرگترین معدل                         |
| $i$    | شمارنده حلقه تکرار                    |
| $p$    | محل وجود بزرگترین عنصر در آرایه       |

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int main()
{
    const int n = 5;
    float ave[n], amax = 0;
    int i, p;
    clrscr();
    for(i = 0; i < n; i++)
    {
        printf(" enter an average:");
        scanf("%f", &ave[i]);
    }
    amax = ave[0];
    p = 0;
    for(i = 1; i < n; i++)
    {
        if(ave[i] > amax)
        {
            amax = ave[i];
            p = i;
        }
    }
    printf("\n max = %5.2f, position = %d", amax, p + 1);
    getch();
    return 0;
}
```

## خروجی

آرایه‌ها و رشته‌ها ۱۰۹

```
enter an average :12
enter an average :15
enter an average :12
enter an average :17
enter an average :16
max = 17.00 , position = 4
```

### مثال ۵-۲

برنامه‌ای که تعداد ۱۰ عدد صحیح را از ورودی می‌خواند و ابتدا اعداد منفی و سپس اعداد مثبت را به خروجی می‌برد. تعداد اعداد مثبت و منفی را نیز مشخص می‌کند.

#### توضیح

با توجه به اینکه، ابتدا تمام اعداد منفی و سپس تمام اعداد مثبت باید به خروجی بروند، این اعداد باید در آرایه ذخیره گردند. پس از ذخیره آنها در آرایه، با یک حلقه تکرار، ابتدا اعداد منفی را به خروجی می‌بریم و سپس با حلقه تکرار دیگر، اعداد مثبت را به خروجی منتقل می‌کنیم.

#### متغیرهای برنامه

| نام | هدف                |
|-----|--------------------|
| n   | ثابتی به طول ۱۰    |
| arr | آرایه‌ای به طول n  |
| c1  | تعداد اعداد منفی   |
| c2  | تعداد اعداد مثبت   |
| i   | شمارنده حلقه تکرار |

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int main() {
    const int n = 10;
    int arr[n], i, c1 = 0, c2 = 0 ;
    clrscr();
    printf("\n Enter %d numbers and press ENTER:\n", n);
    for(i = 0 ; i < n ; i++)
        scanf("%d",&arr[i]);
    printf("\n negatives are:");
    for(i = 0 ; i < n ; i++)
        if(arr[i] < 0){
            printf("%d, ",arr[i]);
            c1++;
        } //end of if
    printf("\n positives are:");
    for(i = 0 ; i < n ; i++)
        if(arr[i] > 0){
            printf("%d, ",arr[i]);
            c2++;
        } //end of if
    printf("\n number of negative = %d", c1);
    printf("\n number of positive = %d", c2);
    getch();
    return 0;
}
```

## خروجی

**Enter 10 numbers and press ENTER :**

12 -3 -6 44 -7 11 -7 5 19 9

**negatives are : -3, -6, -7, -7,**

**positives are : 12, 44, 11, 5, 19, 9,**

**number of negative = 4**

**number of positive = 6**

**مثال ۵-۳**

برنامه‌ای که تعداد ۵ عدد را از ورودی خوانده، سپس آنها را به ترتیب معکوس در آرایه دیگری قرار داده، نتیجه را به خروجی می‌برد.

**توضیح**

چون تمام اعداد باید خوانده شوند تا یکی یکی، از آخرین عدد به اولین عدد به خروجی بروند، باید در آرایه‌ای نگهداری شوند. حلقه تکرار اول، عناصر آرایه  $x$  را می‌خواند. حلقه تکرار دوم، که اندیس آن از ۴ تا صفر است، عناصر آرایه  $x$  را از آخرین عنصر به اولین عنصر، به آرایه  $y$  منتقل می‌کند. به همین دلیل، متغیر  $z$  که به عنوان اندیس آرایه  $y$  است، از صفر شروع می‌شود و هر بار یک واحد به آن اضافه می‌گردد. پس اندیس آرایه  $x$  از ۴ به صفر کاهش می‌یابد و اندیس آرایه  $y$  از صفر به ۴ افزایش می‌یابد.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int main() {
    int x[5], y[5], i, j;
    clrscr();
    for(i = 0; i < 5 ; i++) {
        printf("Enter number %d : ", i + 1);
        scanf("%d",&x[i]);
    }
    j = 0;
    printf("Number in inverse:\n");
    for(i = 4; i >= 0; i--) {
        y[j] = x[i];
        printf("%3d", y[j]);
        j++;
    }
    printf("\nPress a key to continue...");
    getch();
    return 0;
}
```

**خروجی**

**Enter number 1 : 9**

**Enter number 2 : 11**

**Enter number 3 : 15**

**Enter number 4 : 14**

**Enter number 5 : 8**

**Number in inverse:**

**8 14 15 11 9**

**press a key to continue...**

## آرایه‌ها و رشته‌ها

### آرایه یک بعدی به عنوان

#### آرگومان تابع

همانطور که می‌توانیم متغیرهای معمولی را به عنوان آرگومان تابع انتخاب کنیم، آرایه‌ها نیز می‌توانند به عنوان آرگومان، به تابع ارسال شوند. برای ارسال آرایه به تابع، باید نام تابع به عنوان آرگومان ذکر شود. اگر آرایه به عنوان آرگومان تابع باشد، پارامتر معادل آن می‌تواند به سه صورت زیر تعریف شود:

```

void func1 (int x[]);
void func2 (int x[], int len);
int main()
{
    int x [10];
    ...
    func1 (x);
    ...
    func2 (x, 10);
    return 0;
}
void func1 (int x[10])
{
    ...
}
void func2 (int x[], int len)
{
    ...
}
```

شکل ۵-۱ ارسال آرایه‌های یک بعدی به تابع.

برای پی بردن به مفاهیم گفته شده، به شکل ۵-۱ مراجعه کنید. در این شکل، آرایه *x* به عنوان آرگومان دو تابع *func1()* و *func2()* انتخاب شد و پارامترهای معادل آن در هر دو تابع تعریف شده‌اند. در تابع *func1()*، پارامتر به صورت آرایه‌ای با طول معین و در تابع *func2()* به صورت آرایه‌ای با طول نامعین تعریف شده است.

#### مثال ۵-۴

برنامه‌ای که مدل تعداد ۱۰ داشنجو را خوانده، در آرایه‌ای قرار می‌دهد، سپس مشخص می‌کند که چه مدلی بیشتر از همه تکرار شد و دفعات تکرار آن را مشخص می‌کند.

#### توضیح

برای حل این مسئله، باید تعداد دفعات تکرار هر مدل محاسبه شود و با دفعات تکرار مدل قبلی مقایسه گردد. چنانچه تکرار مدل جدید، بیشتر از تکرار مدل قبلی باشد، تعداد تکرار این عنصر، به عنوان بیشترین تکرار انتخاب شده، این مدل نیز نگهداری می‌شود. عناصر آرایه در برنامه اصلی خوانده می‌شوند و آرایه و طول آن به عنوان پارامتر به تابع *findt()* منتقل می‌شوند.

## متغیرهای برنامه

```

#include <stdio.h>
#include <conio.h>
void findt(float arr[], int k);
int main()
{
    const int k = 10;
    float arr[k];
    int i;
    clrscr();
    printf("\n enter %d mead and press Enter:\n", k);
    for (i = 0; i < k; i++)
        scanf("%f", &arr[i]);
    findt(arr, k);
    return 0;
}
//*****
void findt(float arr[], int k)
{
    int max_count = -1;
    float max_value;
    int i, j, current_count;
    float current_value;
    for (i = 0; i < k; i++){
        current_value = arr[i];
        current_count = 0;
        for(j = 0; j < k; j++)
            if (arr[j] == current_value)
                current_count++;
        if (current_count > max_count) {
            max_count = current_count;
            max_value = current_value;
        }//end of if
    }//end of for (i= 0; i < k ...)
    printf("\n maximum iteration of ave");
    printf(" %.2f is %d", max_value, max_count);
    getch();
}

```

| متغیر         | هدف                            |
|---------------|--------------------------------|
| k             | ثابتی به طول ۱۰ برای طول آرایه |
| max_count     | بیشترین تکرار                  |
| max_value     | معدلی که بیشترین تکرار را دارد |
| current_value | معدل مورد بررسی                |
| current_count | تعداد تکرار مورد بررسی         |
| i, j          | شمارنده حلقه                   |
| arr           | آرایه‌ای به طول k              |

enter 10 mead and press Enter :  
 15.5 14 18 19 14.5 15.5 17 15.5 18 19  
 maximum iteration of ave 15.50 is 3

خروجی

## مرتب سازی آرایه ها

اعمال مرتب‌سازی و جستجو، عمومی‌ترین اعمالی هستند که در برنامه‌نویسی انجام می‌شوند. در بسیاری از موارد، مرتب‌سازی از ضروریات برنامه‌نویسی است. به عنوان مثال، فرض کنید، دفترچه تلفنی دارید که حاوی تلفن ۵۰۵ نفر است و می‌خواهید شماره تلفن یک نفر را در دفترچه تلفن پیدا کنید. اگر دفترچه تلفن براساس نام افراد و بر حسب حروف الفبا مرتب باشد، به راحتی می‌توانید نام فرد و در نتیجه شماره تلفن وی را بیابید. اما اگر دفترچه تلفن براساس نام افراد مرتب نباشد، پیدا کردن شماره تلفن یک نفر از بین ۵۰۵ نفر کار دشواری است. از این موارد، بسیار زیاد است. به همین دلیل، عمل مرتب‌سازی در صد زیادی از کار کامپیوتر را تشکیل می‌دهد. روشهای متعددی برای مرتب‌سازی آرایه‌ها وجود دارد. هدف ما در این فصل آشنایی با مفهوم مرتب‌سازی و بررسی یک الگوریتم ساده است. مرتب‌سازی به طور مفصل در فصل جداگانه‌ای بحث می‌شود.

مرتب‌سازی ممکن است به طور صعودی (از کوچک به بزرگ) و یا به طور نزولی (از بزرگ به کوچک) باشد.

**x[0] < x[1] < x[2] < ... < x[n]**

مرتب‌سازی صعودی

$x[0] > x[1] > x[2] > \dots > x[n]$

مرتب‌سازی نزولی

مرتب‌سازی حبابی -

یکی از خصوصیات این روش مرتب‌سازی، سهولت در ک برنامه‌نویسی آن است. از طرفی، از بین تمام مرتب‌سازی‌های موجود، کارایی این مرتب‌سازی از سایر روش‌ها کمتر است. در این روش، باید چندین مرتبه در طول آرایه حرکت کرد و هر بار، عنصری را با عنصر بعدی مقایسه نمود و در صورتی که عنصر اول از عنصر دوم بزرگتر باشد، جای آنها را عوض کرد (برای مرتب‌سازی صعودی). به عنوان مثال، اعداد زیر را در نظر بگیرید:

4 9 3 1

در مرحله اول، مقایسه های زیر صورت می گیرد:

**x[0]** يعني (٤ با ) جابجایی انجام نمی شود.

4 3 9 1

**x<sub>1</sub>** [1] x<sub>2</sub> [2] x<sub>3</sub> [3] ... x<sub>n</sub> [n] میں شود: انجام میں بعنی (۳) یا (۹)

4 3 1 9

جاحجاں، انعام میں شود: (۹) نا بعنی، [۲] خا [۳] خا

همانطور که می‌بینید، در مرحله اول، بزرگترین عنصر آرایه به انتهای آرایه منتقل شده است. در مرحله بعدی این عنصر در مقایسه شده کت نم کند. لذا طول آرایه یک واحد کمتر می‌شود.

در محله دوم مقاسه‌های زیر صورت می‌گیرد:

3 4 1 9

جایجاہ، صورت میگزین ۳۶۴ پنجم جولائی ۲۰۱۱ء

3 1 4 9

جایجاں، صورت می گیا۔ ۱۶۴ بعنی x[1] x[2] x[1]

در این مرحله دو مقایسه صورت می‌گیرد و آرایه به صورت زیر در می‌آید.

3 1 4 9

در مرحله سوم مقایسه های زیر انجام می شود:

1 3 4 9

[x] با [0] یعنی ۳ با ۱ جابجایی صورت می‌گیرد:

لیست حاصل، لیست مرتبی است و کار مقایسه عناصر به اتمام می‌رسد.

1 3 4 9

توجه داشته باشید که اگر طول آرایه را در هر مرحله  $n$  در نظر بگیریم، تعداد مقایسه‌ها در هر مرحله،  $n-1$  خواهد بود. از طرفی، تعداد مراحلی که مقایسه باید انجام شود، از تعداد عناصر آرایه یک واحد کمتر است. یعنی اگر آرایه ۱۰۰ عنصری داشته باشیم، حداقل در ۹۹ مرحله این آرایه مرتب می‌شود.

## ۵-۵ مثال

برنامه‌ای که تعدادی عدد را از ورودی خوانده آنها را به روش جابجایی مرتب می‌کند و نتیجه را به خروجی می‌برد.

### توضیح

در این برنامه، از سه تابع استفاده شده است. تابع `ginput()` برای خواندن عناصر آرایه، تابع `bubble()` برای مرتب‌سازی و تابع `goutput()` برای نوشتند عناصر آرایه مورد استفاده قرار می‌گیرد.

### متغیرهای برنامه

| برنامه    | متغیر                      | هدف   |
|-----------|----------------------------|---|
| main      | k<br>temp                  | ثابتی به طول ۷ برای تعداد اعداد<br>آرایه k عنصری برای نگهداری اعداد                           |
| ginput()  | temp<br>len<br>i           | آرایه اعداد (بارامتر)<br>طول آرایه (بارامتر)<br>شمارنده حلقه                                  |
| goutput() | i,j<br>temp<br>len<br>item | شمارنده حلقه<br>آرایه اعداد (بارامتر)<br>طول آرایه (بارامتر)<br>متغیر کمکی برای جابجایی عناصر |

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
void ginput(int [], int);
void bubble(int [], int);
void goutput(int [], int);
int main()
{
    const int k=7 ;
    int temp[7];
    clrscr();
    ginput(temp, k);
    bubble (temp, k);
    printf("the sorted data are :\n");
    goutput(temp, k);
    getch();
    return 0;
}
```

```

}

//*****  

void ginput(int temp[], int len)  

{
    int i;
    for(i=0; i < len; i++) {
        printf("enter number %d:",i+1);
        scanf("%d",&temp[i]);
    }
}
//*****  

void bubble(int temp[], int len)  

{
    int i, j, item;
    for(i = len - 1 ; i > 0; i--)
        for(j = 0; j < i ; j++)
            if(temp[j] > temp[j + 1]) {
                item = temp[j];
                temp[j] = temp[j + 1];
                temp[j + 1] = item;
            }//end of if
}
//*****  

void goutput(int temp[], int len)  

{
    int i;
    for(i=0 ; i < len; i++)
        printf(" %3d",temp[i]);
}

```

خروجی

```

enter number 1 : 25
enter number 2 : 57
enter number 3 : 48
enter number 4 : 37
enter number 5 : 12
enter number 6 : 92
enter number 7 : 86
the sorted data are:
12 25 37 48 57 86 92

```

## جستجو در آرایه

یکی دیگر از اعمالی که در کامپیوتر بسیار زیاد مورد استفاده قرار می‌گیرد، عمل جستجو است. مثل جستجوی نام یک دانشجو در لیست دانشجویان یک دانشگاه و جستجوی نام فردی در دفترچه تلفن. جستجو در آرایه‌های نامرتب به صورت ترتیبی و در آرایه‌های مرتب به صورت دودویی (binary) انجام می‌شود.

### جستجوی ترتیبی

در این روش، عنصر مورد جستجو، با هر یک از عناصر آرایه مقایسه می‌شود. چنانچه با هم برابر بودن، جستجو به پایان می‌رسد و گرنه، عمل مقایسه با عنصر بعدی انجام می‌شود. این روند تا یافتن عنصر مورد نظر و یا جستجوی کل آرایه ادامه می‌یابد. اگر عنصر مورد نظر در آرایه پیدا شود، می‌گوییم جستجو موفق است.

### مثال ۵-۶

برنامه‌ای که شماره دانشجویی تعدادی از دانشجویان را از ورودی خوانده در آرایه‌ای قرار می‌دهد. سپس یک شماره دانشجویی را از ورودی می‌خواند و آن را در آرایه جستجو می‌نماید.

#### توضیح

در این برنامه، از دو تابع استفاده شده است. تابع `ginput()` برای خواندن عناصر آرایه و تابع `lsearch()` برای جستجو در آرایه مورد استفاده قرار می‌گیرد. اگر عنصر مورد جستجو در آرایه وجود داشته باشد، اندیس آرایه و گرنه عدد ۱-توسط تابع `lsearch()` برگردانده می‌شود.

#### متغیرهای برنامه

| برنامه    | متغیر | هدف                              |
|-----------|-------|----------------------------------|
| main      | k     | ثابتی به طول ۵ برای تعداد دانشجو |
|           | st    | آرایه‌ای به طول k                |
|           | no    | شماره دانشجویی مورد جستجو        |
| ginput()  | st    | آرایه‌ای از شماره دانشجویان      |
|           | len   | طول آرایه                        |
|           | i     | شمارنده حلقه                     |
| lsearch() | st    | آرایه‌ای برای شماره دانشجویان    |
|           | len   | طول آرایه                        |
|           | no    | عنصر مورد جستجو                  |
|           | i     | شمارنده حلقه                     |

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
void ginput(int [], int);
int lsearch(int [], int, int);
int main()
{
    const int k = 5 ;
    int st[k], no;
    clrscr();
}
```

```

ginput(st, k);
printf("\nEnter a student # to search:");
scanf("%d", &no);
if(lsearch(st, k, no) == -1)
    printf("\n number %d not exist in list ", no);
else
    printf("\n number %d exist in list.", no);
getch();
return 0;
}
//*****
void ginput(int st[], int len)
{
    int i;
    for(i = 0; i < len; i++) {
        printf("enter student number %d:", i+1);
        scanf("%d",&st[i]);
    }//end of for
}
//*****
int lsearch(int st[], int len, int no)
{
    int i;
    for(i = 0; i < len; i++)
        if(st[i] == no)
            return i;
    return -1;
}

```

## خروجی

```

enter student number 1 : 100
enter student number 2 : 106
enter student number 3 : 108
enter student number 4 : 200
enter student number 5 : 290
Enter a student # to search : 106
number 106 exist in list.

```

## جستجوی دودویی

جستجوی دودویی در آرایه مرتب انجام می‌شود. در این روش، عنصر مورد نظر با عنصر وسط آرایه مقایسه می‌شود. اگر عنصر مورد جستجو از عنصر وسط بزرگتر یا کوچکتر بود، اگر با این عنصر برابر بود، جستجو خاتمه می‌یابد.

آرایه به دو بخش تقسیم می‌شود: ۱. بخشی که عناصر آن بزرگتر از عنصر مورد جستجو هستند. ۲. بخشی که عناصر آن کوچکتر از عنصر مورد جستجو هستند. اگر عنصر مورد جستجو از عنصر وسط بزرگتر بود، جستجو در بخش بالایی آرایه و گرنه جستجو در بخش پایینی آرایه انجام می‌شود. این روند تا یافتن عنصر مورد نظر یا بررسی کل عناصر آرایه ادامه می‌یابد.

### ۵-۷ مثال

برنامه‌ای که شماره دانشجویانی را از ورودی خوانده، آنها را به طور صعودی مرتب می‌کند و با خواندن یک شماره دانشجویی آن را در آرایه جستجو می‌نماید.

#### توضیح

در این برنامه از سه تابع استفاده شد. تابع `ginput()` برای ورود عناصر آرایه، تابع `bsearch()` برای جستجوی دودویی و تابع `bubble()` برای مرتب‌سازی آرایه. با متغیرهای تابع `ginput()` و `bubble()` در مثال‌های قبلی آشنا شدید.

#### متغیرهای برنامه

| متغیر             | برنامه                 | هدف                                       |
|-------------------|------------------------|---|
| <code>k</code>    | <code>main()</code>    | ثابتی به طول ۵                            |
| <code>st</code>   |                        | آرایه‌ای که شماره دانشجویان رانگه می‌دارد |
| <code>no</code>   |                        | شماره دانشجویی که باید جستجو شود          |
| <code>mid</code>  | <code>bsearch()</code> | اندیس عنصر وسط آرایه                      |
| <code>low</code>  |                        | اندیس حد پایین آرایه                      |
| <code>high</code> |                        | اندیس حد بالای آرایه                      |
| <code>no</code>   |                        | عنصر مورد جستجو                           |
| <code>st</code>   |                        | آرایه‌ای از شماره دانشجویی                |
| <code>len</code>  |                        | طول آرایه                                 |

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
void ginput(int [], int);
void bubble(int [], int);
int bsearch(int [], int, int);
int main()
{
    const int k = 5 ;
    int st[k], no;
    clrscr();
    ginput(st, k);
    printf("\nEnter a student # to search:");
    scanf("%d", &no);
    bubble(st, k);
    if(bsearch(st, k, no) == -1)
        printf("\n number %d not exist in list ", no);
    else
        printf("\n number %d exist in list.", no);
    getch();
}
```

```

        return 0;
    }
    //*****
void ginput(int st[], int len)
{
    int i;
    for(i = 0; i < len; i++) {
        printf("enter student number %d:", i+1);
        scanf("%d",&st[i]);
    }//end of for
}
//*****
int bsearch(int st[], int len, int no)
{
    int mid, low = 0, high = len - 1;
    while(low <= high){
        mid = (low + high) / 2;
        if(no < st[mid])
            high = mid - 1;
        else if(no > st[mid])
            low = mid + 1;
        else return mid;
    }
    return -1;
}
//*****
void bubble(int st[], int len)
{
    int i, j, item;
    for(i = len - 1 ; i > 0; i--)
        for(j = 0; j < i ; j++)
            if(st[j] > st[j + 1]) {
                item = st[j];
                st[j] = st[j + 1];
                st[j + 1] = item ;
            }//end of if
}

```

enter student number 1 : 100  
 enter student number 2 : 180  
 enter student number 3 : 90  
 enter student number 4 : 120  
 enter student number 5 : 80  
 Enter a student # to search : 180  
 number 180 exist in list.

خروجی

## آرایه‌های چند بعدی

تاکنون مثال‌هایی راجع به آرایه‌های یک بعدی مطرح و مورد بررسی قرار گرفتند. در این بخش شیوه تعریف آرایه‌های بیش از یک بعد را مورد بحث قرار می‌دهیم. حتماً با جدول ضرب اعداد آشنایی دارید. برای پیدا کردن عددی در این جدول، باید سطر و ستونی را که آن عدد در آنجا قرار دارد مشخص کنید. جدول ضرب اعداد، نمونه‌ای از آرایه دو بعدی است. در آرایه‌های دو بعدی، برای دستیابی به عناصر هر آرایه، از دو اندیس استفاده می‌شود. اندیس اول را اندیس سطر و اندیس دوم را اندیس ستون گویند.

در C، آرایه‌هایی باشیش از دو بعد (آرایه‌های  $n \times n$  بعدی) قابل استفاده‌اند. ولی غالب برنامه‌نویسان حداکثر از آرایه‌های دو بعدی استفاده می‌نمایند. برای تعریف آرایه دو بعدی در C به صورت زیر عمل می‌شود:

**[بعد ۱] [بعد ۲] نام آرایه نوع آرایه**

<بعد ۱> تعداد سطرهای <بعد ۲> تعداد ستونهای آرایه را مشخص می‌کند. هر کدام از این دو اندیس، از صفر شروع می‌شوند. به عنوان مثال، دستور زیر آرایه دو بعدی  $3 \times 4$  را تعریف می‌کند:

```
int y[3][4];
```

این آرایه را می‌توان به صورت زیر نمایش داد:

| ستون ستون ستون ستون |   |   |   |   |
|---------------------|---|---|---|---|
| y                   | ۰ | ۱ | ۲ | ۳ |
| سطر ۰               |   |   |   |   |
| سطر ۱               |   |   |   |   |
| سطر ۲               |   |   |   |   |

$y[0][1]$   
 $y[1][2]$   
 $y[2][3]$

توجه داشته باشید که آرایه‌ها در حافظه به صورت سطری یا ستونی ذخیره می‌شوند. در زبان C آرایه‌ها به صورت سطری ذخیره می‌گردند. یعنی ابتدا عناصر سطر اول، سپس عناصر سطر دوم، عناصر سطر سوم و ... ذخیره می‌شوند. لذا عناصر آرایه یکه قبل تعریف شد، مانند شکل ۵-۲ در حافظه ذخیره می‌شوند.

| y[0][1] | y[0][3] | y[1][1] | y[1][3] | y[2][1] | y[2][3] |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| y[0][0] | y[0][2] | y[1][0] | y[1][2] | y[2][0] | y[2][2] |

شکل ۵-۲ نحوه ذخیره آرایه دو بعدی در حافظه.

### مثال ۵-۸

برنامه‌ای که جدول ضرب اعداد را تولید کرده در آرایه دو بعدی قرار می‌دهد. سپس عناصر آرایه را طوری به خروجی می‌برد که هر سطر جدول در یک سطر از صفحه‌نمایش چاپ شود.

#### توضیح

برای تولید جدول ضرب، به دو حلقه نیاز هست. حلقه تکرار بیرونی برای شماره سطراها و حلقه تکرار داخلی برای شماره ستونها مورد استفاده قرار می‌گیرد. از همین اندیشهای برای تولید محتويات جدول نیز استفاده شده است.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int main()
{
    int table[10][10], i, j ;
    clrscr();
    for(i = 0; i < 10; i++)
        for(j = 0; j < 10; j++)
            table[i][j] = (i + 1)*(j + 1) ;
    for(i = 0; i < 10; i++) {
        for(j = 0; j < 10; j++)
            printf("%4d",table[i][j]) ;
        printf("\n") ;
    }
    getch();
    return 0;
}
```

#### خروجی

|    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10  |
| 2  | 4  | 6  | 8  | 10 | 12 | 14 | 16 | 18 | 20  |
| 3  | 6  | 9  | 12 | 15 | 18 | 21 | 24 | 27 | 30  |
| 4  | 8  | 12 | 16 | 20 | 24 | 28 | 32 | 36 | 40  |
| 5  | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50  |
| 6  | 12 | 18 | 24 | 30 | 36 | 42 | 48 | 54 | 60  |
| 7  | 14 | 21 | 28 | 35 | 42 | 49 | 56 | 63 | 70  |
| 8  | 16 | 24 | 32 | 40 | 48 | 56 | 64 | 72 | 80  |
| 9  | 18 | 27 | 36 | 45 | 54 | 63 | 72 | 81 | 90  |
| 10 | 20 | 30 | 40 | 50 | 60 | 70 | 80 | 90 | 100 |

## آرایه‌های دو بعدی به عنوان آرگومان تابع

برای ارسال آرایه دو بعدی از تابعی به تابع دیگر، باید نام آرایه را به عنوان آرگومان تابع ذکر کرد. برای تعریف پارامتر معادل آن، مانند آرایه‌های یک بعدی عمل می‌شود. با این تفاوت که در حالتی که در آرایه‌های یک بعدی، پارامتر به صورت آرایه بدون طول ذکر می‌شد، در آرایه دو بعدی، طول سطر ذکر نمی‌شود ولی طول ستون حتماً باید ذکر شود (شکل ۵-۳). در این صورت بهتر است، طول سطر، به عنوان آرگومان دیگری به تابع ارسال شود.

### مثال ۵-۹

```

void      f1 (int x[5][10]);
void      f2 (int x[][10], int);
int       main ()
{
    int      x[5] [10];
    ...
    f1 (x);
    ...
    f2 (x, 5);
    ...
    return 0;
}
void      f1 (int x[5] [10])
{
    ...
}
void      f2 (int x[ ] [10], int row)
{
    ...
}

```

برنامه‌ای که عناصر ماتریس  $2 \times 3$  را از ورودی خوانده، بزرگترین عنصر هر سطر را پیدا می‌کند و به همراه شماره آن سطر به خروجی می‌برد.

#### توضیح

در این برنامه دو تابع نوشته شده‌اند که عبارت‌انداز: () minput() و mcal(). در الگوی این توابع، اندیس اول آرایه دو بعدی ذکر نشد minput() ولی اندیس دوم ذکر شده است. تابع minput() عناصر آرایه را از ورودی می‌خواند و تابع mcal() بزرگترین عنصر هر سطر را پیدا کرده در خروجی چاپ می‌کند. برای پیدا کردن بزرگترین عنصر هر سطر، اولین عنصر آن سطر به عنوان بزرگترین عنصر انتخاب می‌شود و سپس بقیه عناصر آن سطر یکی بکی با آن مقایسه می‌شوند. هرگاه عنصری در آن سطر، از آن بزرگ‌تر بود، این عنصر به عنوان بزرگترین عنصر آن سطر انتخاب می‌شود. به همین دلیل اندیس حلقه تکرار سطر در تابع () mcall() به جای صفر، از یک شروع شده است. در این برنامه متغیر  $\text{c}$  سطر ماتریس،  $\text{r}$  ستون ماتریس و  $\text{mat}$  ماتریس مورد نظر است. متغیرهای  $\text{max}$  و  $\text{rmax}$  بزرگترین عنصر در هر سطر ماتریس است.

شکل ۵-۳ ارسال آرایه دو بعدی به توابع.

```

#include <stdio.h>
#include <conio.h>
void minput(int [] [2], int);
void mcal(int mat [] [2], int);
int main()
{
    const int r = 3, c = 2;
    int mat[r][c];
    clrscr();
    minput(mat, r);
    mcal(mat, r);
    getch();
    return 0;
}
//*****
void minput(int mat [] [2], int r)
{

```

```

int i, j;
for(i = 0; i < r; i++)
    for(j = 0; j < 2; j++) {
        printf("enter mat[%d][%d]::", i, j);
        scanf("%d", &mat[i][j]);
    }
}
//*****
void mcal(int mat[][2], int r)
{
    int i, j, rmax;
    printf(" ROW \t\tMAX");
    printf("\n-----");
    for(i = 0; i < r; i++) {
        rmax = mat[i][0];
        for(j = 1; j < 2; j++)
            if(mat[i][j] > rmax)
                rmax = mat[i][j];
        printf("\n %d\t\t %d", i+1, rmax);
    }// end of for
}

```

## خروجی

```

enter mat [0] [0] : 3
enter mat [0] [1] : 4
enter mat [1] [0] : 5
enter mat [1] [1] : 6
enter mat [2] [0] : 7
enter mat [2] [1] : 8

```

| ROW | MAX |
|-----|-----|
| 1   | 4   |
| 2   | 6   |
| 3   | 8   |

## مقدار اولیه آرایه‌ها

اگر آرایه‌ای در خارج از تابع main() تعریف شود (آرایه عمومی)، مقدار اولیه عناصر آن صفر خواهد بود. اگر آرایه در داخل تابع تعریف شود (آرایه محلی)، مقدار اولیه آن تعریف نشده است. هنگام تعریف تابع می‌توان به عناصر آن مقدار اولیه داد. شکل کلی مقدار اولیه دادن به آرایه به صورت زیر است:

نام آرایه نوع آرایه ; {مقادیر} = [...] [بعد ۲] [بعد ۱]

به عنوان مثال، دستور زیر، آرایه ۴ عنصری را تعریف کرده، مقادیر ۱، ۵، ۳، ۹ را به ترتیب در  $x[0]$ ،  $x[1]$ ،  $x[2]$  و  $x[3]$  قرار می‌دهد.

```
int x[4] = {1, 3, 5, 9} ;
```

دستورات زیر، آرایه دو بعدی را به دوروش مقدار اولیه می‌دهند:

```
int y [2] [3] = {1,3,4,7,6,15}
```

```
int m [2] [3] = {{4,6,9}, {7,3,1}};
```

اگر در مقدار اولیه دادن به عناصر آرایه، طول آرایه مشخص نشود، تعداد عناصر آرایه به اندازه تعداد مقادیر است که به آن نسبت داده می‌شود. به عنوان مثال، دستور زیر، آرایه‌ای به طول ۳ را تعریف کرده به عناصر آن مقدار می‌دهد:

```
int p [ ] = {4, 6, 8} ;
```

اگر تعداد مقادیری که به آرایه نسبت داده می‌شود، از طول تعیین شده برای آرایه کمتر باشد، مقادیر بقیه عناصر آرایه صفر می‌شوند. به عنوان مثال، دستور زیر آرایه‌ای صحیح ۱۰ عنصری را تعریف کرده،  $x[0]$  را برابر با ۵ و  $x[1]$  را برابر با ۱۵ و بقیه مقادیر عناصر آرایه را برابر با صفر قرار می‌دهد:

```
int x[10] = {5,15} ;
```

در مورد آرایه‌های چندبعدی (دو بعدی و بیشتر)، بهتر است مقادیر هر سطر را در یک جفت آکولاد قرار داد. به نمونه‌ای از مقدار اولیه دادن به آرایه سه بعدی توجه کنید.

```
int m [3] [2] [4] = {{{1,2,3,4}, {5,6,7,8}}, {{7,9,3,2}, {4,6,8,3}}, {{7,2,6,3}, {0,1,9,4}}} ;
```

## ۵-۱۰ مثال

برنامه‌ای که دو ماتریس را از ورودی خوانده، حاصلضرب آنها را در ماتریس دیگری قرار می‌دهد.

### توضیح

روش ضرب ماتریس‌ها را با توجه به دو ماتریس  $X$  و  $Y$  توضیح می‌دهیم. در ضرب ماتریس‌ها باید تعداد ستون‌های ماتریس اول با تعداد سطرهای ماتریس دوم برابر باشند.

$$\begin{bmatrix} 1 & 3 \\ 4 & 5 \end{bmatrix}_X \times \begin{bmatrix} 2 & 7 \\ 9 & 6 \end{bmatrix}_Y = \begin{bmatrix} 29 & 25 \\ 53 & 58 \end{bmatrix}_Z$$

$$z[0][0] = x[0][0] \times y[0][0] + x[0][1] \times y[1][0] = 1 \times 2 + 3 \times 9 = 29$$

$$z[0][1] = x[0][0] \times y[0][1] + x[0][1] \times y[1][1] = 1 \times 7 + 3 \times 6 = 25$$

$$z[1][0] = x[1][0] \times y[0][0] + x[1][1] \times y[1][0] = 4 \times 2 + 5 \times 9 = 53$$

$$z[1][1] = x[1][0] \times y[0][1] + x[1][1] \times y[1][1] = 4 \times 7 + 5 \times 6 = 58$$

این برنامه بدون استفاده از توابع نوشته شده است. سه تابع بنویسید که وظایف این برنامه را انجام دهد: تابع `moutput()` برای خواندن ماتریس، تابع `mult()` برای ضرب ماتریسها و تابع `minput()` برای چاپ ماتریسها.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int main()
{
    int mat1[2][3], mat2[3][4], mat3[2][4]={0} ;
    int i,j,k,l ;
    clrscr();
    //read mat1
    for(i=0 ; i<2 ; i++)
        for(j=0 ; j<3 ; j++) {
            printf("enter mat1[%d][%d]: ",i,j);
            scanf("%d",&mat1[i][j]) ;
        }
    //read mat2
    for(i=0 ; i<3 ; i++)
        for(j=0 ; j<4 ; j++) {
            printf("enter mat2[%d][%d]: ",i,j);
            scanf("%d",&mat2[i][j]) ;
        }
    //multiply mat1 by mat2
    for(i=0 ; i<2 ; i++)
        for(j=0 ; j<4 ; j++) {
            mat3[i][j]=0 ;
            for(k=0 ;k<3 ; k++)
                mat3[i][j] = mat3[i][j]+mat1[i][k]*mat2[k][j];
        }
    printf("\n the produc of mat1 & mat2") ;
    printf(" is :\n\n") ;
    for(i=0 ;i<2 ;i++) {
        for(j=0 ; j<4 ;j++)
            printf("%5d", mat3[i][j]) ;
        printf("\n") ;
    }
    getch();
    return 0;
}
```

```

enter mat1[0][0]: 1           خروجی
enter mat1 [0] [1] : 2
enter mat1 [0] [2] : 3
enter mat1 [1] [0] : 5
enter mat1 [1] [1] : 4
enter mat1 [1] [2] : 7
enter mat2 [0] [0] : 8
enter mat2 [0] [1] : 9
enter mat2 [0] [2] : 5
enter mat2 [0] [3] : 8
enter mat2 [1] [0] : 10
enter mat2 [1] [1] : 0
enter mat2 [1] [2] : 12
enter mat2 [1] [3] : 21
enter mat2 [2] [0] : 0
enter mat2 [2] [1] : 5
enter mat2 [2] [2] : 9
enter mat2 [2] [3] : 12
the product of mat1 & mat2 is :
28  24  56  86
80  80  136  208

```

## نکته‌ای راجع به آرایه‌ها

در بعضی از برنامه‌ها ممکن است نیاز به استفاده از آرایه‌ها باشد ولی تعداد عناصری که باید در آرایه قرار گیرد مشخص نباشد. در اینگونه موارد، باید حداکثر تعداد مورد انتظار را در نظر گرفته، آرایه‌ای به همان تعداد از عناصر تعریف نمود. به عنوان مثال، می‌خواهیم برنامه‌ای بنویسیم که از بین حقوق تعدادی از کارکنان، کمترین میزان حقوق را پیدا کند، ولی تعداد دقیق کارکنان را نمی‌دانیم. براساس اطلاعات ناقصی که در اختیار است، تعداد کارکنان ۵۰ نفر اعلام شده است. بنابراین برای تعریف آرایه‌ای جهت نگهداری حقوق کارکنان، یک آرایه ۵۰ عنصری تعریف می‌کنیم. روش دیگر انجام این کار، استفاده از تخصیص حافظه پویاست که در فصل ۶ به آن می‌پردازیم.

### مثال ۵-۱۱

برنامه‌ای که تعدادی مقادیر صحیح را از ورودی خوانده آنها را در آرایه‌ای قرار می‌دهد. سپس توسط تابعی، کوچکترین عنصر آرایه را تعیین می‌کند (حداکثر تعداد اعداد، ۲۰ است). آخرین عدد ورودی، صفر است.

#### توضیح

چون حداکثر تعداد اعداد ۲۰ است، طول آرایه را ۲۰ در نظر می‌گیریم. در برنامه اصلی، عناصر آرایه را از ورودی می‌خوانیم و آرایه را همراه با تعداد واقعی عناصر آن، به تابعی ارسال می‌کنیم. تابع کوچکترین عنصر و محل وجود آن را پیدا می‌کند و به خروجی می‌برد. تابع `findmin()` دو پارامتر `list` مربوط به آرایه و پارامتر `size` مربوط به تعداد عناصر آرایه است.

```

#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int findmin(int [], int);
int main()
{
    int list[20], num, size=0 ;
    clrscr();
    do{
        printf("type list[%d] : ", size) ;
        scanf("%d", &list[size]) ;
    } while(list[size ++] != 0) ;
    size --;
    num = findmin(list, size) ;
}

```

```

        printf("\n minimum is:%d ",num) ;
        getch();
        return 0;
    }
//*****
int findmin(int arr[], int size)
{
    int i, min1 ;
    min1 = arr[0] ;
    for(i = 0 ; i < size; i++)
        if(arr[i] < min1)
            min1 = arr[i] ;
    return(min1) ;
}

```

### خروجی

```

type list [0] : 10
type list [1] : 5
type list [2] : 18
type list [3] : 0
minimum is : 5

```

## رشته‌ها

در زبان C، رشته نوع جدیدی نیست، بلکه به صورت آرایه‌ای از کاراکترها تعریف می‌شود. رشته‌ها برای ذخیره، بازیابی و دستکاری متنها (مثل اسمی افراد)، مورد استفاده قرار می‌گیرند. در C برای تعیین انتهای رشته از کاراکتر خاصی به نام (نهی = NULL) استفاده می‌شود که با '0' مشخص می‌گردد. بنابراین، آخرین رشته برابر با '0' می‌باشد. لذا اگر رشته‌ای به نام s را به صورت زیر تعریف کنید، فقط از ۹ کاراکتر می‌توانید استفاده کنید، زیرا کاراکتر آخر '0' است.

```
char s[10] ;
```

اگر محتویات این رشته را به طریقی که بعداً گفته می‌شود برابر با "ali" قرار دهید، این رشته به صورت زیر نمایش داده می‌شود:

| s[0] | s[1] | s[2] | s[3] | [4] | s[5] | s[6] | s[7] | s[8] | s[9] |
|------|------|------|------|-----|------|------|------|------|------|
| a    |      |      | \0   | ?   | ?    | ?    | ?    | ?    | ?    |

در این نمایش، سه کاراکتر اول برای ذخیره رشته به کاررفت و کاراکتر چهارم برابر '0' است و بقیه کاراکترها مورد استفاده قرار نگرفته‌اند. به این ترتیب، دریافتید که طول رشته‌ها را باید یک واحد بیش از آنچه که نیاز دارد تعیین کنید.

## مقدار اولیه دادن به رشته‌ها

هنگام تعریف رشته‌ها می‌توان به آنها مقدار اولیه داد. هنگام مقدار اولیه دادن می‌توان طول رشته را مشخص نکرد. در این صورت، اندازه آرایه یک واحد بیش از تعداد کاراکترهایی است که به آن نسبت داده می‌شود. دو روش برای مقدار اولیه دادن به رشته‌ها وجود دارد. ۱. رشته در داخل کوتیشن قرار گیرد و به متغیر رشته‌ای نسبت داده شود و ۲. هر یک از کاراکترهای رشته‌ای به عنوان یک عنصر رشته به آرایه نسبت داده شوند. در روش اول، کاراکتر '۰' به طور خودکار در انتهای رشته اضافه می‌شود ولی در روش دوم، '۰' باید توسط برنامه‌نویس در انتهای رشته قرار داده شود. دستورات زیر را در نظر بگیرید:

```
char s[ ] = "computer"
char st [12] = "algorithm"
char str[ ] = {'p', 'r', 'g', '\0'} ;
```

دستور اول، رشته "computer" را در متغیر رشته‌ای s قرار داده، '۰' را به آن می‌افزاید. دستور دوم رشته "algorithm" را در st قرار می‌دهد و '۰' را به آن اضافه می‌کند. دستور سوم سه کاراکتر را به همراه کاراکتر '۰' در str می‌دهد.

|    |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| s: | c | o | m | p | u | t | e | r | \0 |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|----|

|     |   |  |   |   |   |   |   |   |   |    |   |   |
|-----|---|--|---|---|---|---|---|---|---|----|---|---|
| st: | a |  | g | o | r | i | t | h | m | \0 | ? | ? |
|-----|---|--|---|---|---|---|---|---|---|----|---|---|

|      |   |  |   |  |   |  |    |
|------|---|--|---|--|---|--|----|
| str: | p |  | r |  | g |  | \0 |
|------|---|--|---|--|---|--|----|

## وروדי - خروجی رشته‌ها

قبلاتوابع printf() و scanf() را برای ورودی و خروجی داده‌ها دیدید. از همین امکانات می‌توان برای ورودی - خروجی رشته‌ها استفاده کنید. هنگام خواندن رشته توسعه scanf()، نام رشته نباید با & همراه باشد. در دستورات زیر، رشته first را می‌خواند و printf() آن را در صفحه‌نمایش چاپ می‌کند:

```
char first[21];
scanf("%s", first);
printf("\n first is:%s", first);
```

## خواندن رشته با تابع gets()

علاوه بر امکانات ذکر شده، با تابع gets() نیز که الگوی آن در فایل stdio.h قرار دارد، می‌توان رشته‌ها را از ورودی خواند. این تابع پس از خواندن رشته، سطر جاری را رد می‌کند. نحوه کاربرد آن به صورت زیر است:

**gets(متغیر رشته‌ای) ;**

در دستورات زیر، رشته str1 تعریف و سپس از ورودی خوانده شد. پس از واردکردن رشته باید کلید Enter را فشار داد.

```
char str1[21] ;
gets (str1) ;
```

## تفاوت (scanf() و gets() در خواندن رشته‌ها

در تابع () فقط کلید Enter انتهای رشته را مشخص می‌کند. لذا رشته می‌تواند حاوی فاصله (space) و یا Tab باشد. در حالی که در تابع scanf()، فاصله و Tab نیز به عنوان جداگانه تلقی شده، انتهای رشته را مشخص می‌کند. به عنوان مثال، دستورات زیر را در نظر بگیرید:

```
char s[51] ;
gets (s) ;
scanf ("%s" , s) ;
```

اگر در پاسخ به این دستورات، رشته "computer science" را وارد کنیم، تابع gets() کل رشته را می‌خواند، در حالی که تابع scanf() فقط رشته "computer" را می‌پذیرد. زیرا فضای خالی بعد از آن، به عنوان انتهای رشته تلقی می‌شود.

## چاپ رشته با تابع (puts())

این تابع که در فایل stdio.h قرار دارد، برای نوشتمن رشته‌ها در خروجی مورد استفاده قرار می‌گیرد. این تابع پس از نوشتمن رشته، سطر جاری را رد می‌کند. کاربرد آن به صورت زیر است:

```
puts ("رشته") ;
puts ("متغیر رشته‌ای") ;
```

به عنوان مثال، دستورات زیر را در نظر بگیرید:

```
char name = "ali" ;
puts ("your name is :") ;
puts (name) ;
```

با دستور اول، رشته "ali" در name قرار می‌گیرد. دستور دوم پیامی را در خروجی چاپ می‌کند و دستور سوم متغیر name را در خروجی چاپ می‌کند.

## رشته‌ها به عنوان آرگومان تابع

چون رشته‌ها به صورت آرایه‌ای از کاراکترها تعریف می‌شوند، شیوه ارسال رشته‌ها به توابع، همانند آرایه است. یعنی در آرگومان تابع، نام رشته ذکر می‌شود و پارامتر معادل آن می‌تواند آرایه‌ای با طول معین، آرایه‌ای با طول نامعین و یا یک اشاره گر باشد.

### مثال ۵-۱۲

برنامه‌ای که رشته‌ای را خوانده تمام حروف کوچک آن رشته را به حروف بزرگ تبدیل کرده چاپ می‌کند.

#### توضیح

در این برنامه، تابعی به نام () supper نوشته شده که حروف کوچک را به حروف بزرگ تبدیل می‌کند. تفاوت کد اسکی حروف کوچک و بزرگ ۳۲ است. یعنی اگر از کد اسکی حروف کوچک ۳۲ واحد کم شود به حروف بزرگ تبدیل می‌شوند. لذا برای تبدیل 'a' به 'A' کافی است از 'a' به اندازه ۳۲ واحد کم کنیم.

```

#include <stdio.h>
#include <conio.h>
void upper(char []);
int main()
{
    char s[21];
    clrscr();
    printf("enter a string:");
    gets(s);
    upper(s);
    puts("result is:");
    puts(s);
    getch();
    return 0;
}
//*****
void upper(char s[])
{
    int i;
    for(i = 0; s[i]; i++)
        if(s[i] >= 'a' && s[i] <= 'z')
            s[i] -= 32;
}

```

## خروجی

enter a string : computer science  
 result is : COMPUTER SCIENCE

## مثال ۵-۱۳

برنامه‌ای که یک رشته و دو کاراکتر ch1 و ch2 را خوانده، تمام کاراکترهای ch1 را در رشته به ch2 تبدیل می‌کند.

## توضیح

در این برنامه، متغیر string برای نگهداری رشته به کار می‌رود، متغیر source\_letter کاراکتر موجود و متغیر target\_letter کاراکتر جایگزین را مشخص می‌کند. تابع replace() رشته و دو کاراکتر را از برنامه اصلی گرفته، عمل جایگزینی را انجام می‌دهد.

```

#include <stdio.h>
#include <conio.h>
void replace(char [], char, char);
int main()
{
    char string[50] ;
    char source_letter, target_letter ;
    int i ;
    clrscr();
    printf("\nEnter the string: ") ;
    gets(string) ;
    printf("Enter source character :") ;
    source_letter = getche() ;
    printf("\nEnter target character :") ;
    target_letter = getche() ;
    replace(string, source_letter, target_letter);
    printf("\nThe result string is:");
    puts(string) ;
    getch();
    return 0;
}
//*****
void replace(char string[], char source_letter, char target_letter)
{
    int i;
    if(source_letter != target_letter)
        for(i = 0 ; string[i] ; i++)
            if(string[i] == source_letter)
                string[i] = target_letter;
}

```

خروجی

enter the string : in the name of allah  
 enter source character : a  
 enter target character : A  
 The result string is : in the nAme of AllAh

### مثال ۵-۱۴

برنامه‌ای که دو رشته را از ورودی خوانده محتويات آن دو رشته را با یکدیگر عوض می‌کند.

#### توضیح

رشته‌های `s1` و `s2` کاراکتر به کاراکتر به کمک متغیر کمکی `temp` جابجا می‌شوند. اگر طول رشته‌ها متفاوت باشد، کاراکترهای باقیمانده از رشته طولانی‌تر، به رشته دیگر منتقل می‌شود. سپس انتهای هر رشته برابر با  $0^{\circ}$  قرار می‌گیرد.

```

#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int main()
{
    char s1[81], s2[81], temp;
    int i, j;
    clrscr();
    printf("enter string <s1> : ");
    gets(s1);
    printf("enter string <s2> : ");
    gets(s2);
    for(i = 0; s1[i] && s2[i]; i++) {
        temp = s1[i];
        s1[i] = s2[i];
        s2[i] = temp;
    } //end of for
    if(s1[i]) { //s1 has many char
        j = i;
        while(s1[j])
            s2[j] = s1[j++];
        s2[j] = '\0';
        s1[j] = '\0';
    } //end of if
    else if (s2[i]) { //s2 has many char
        j = i;
        while(s2[j])
            s1[j] = s2[j++];
        s2[j] = '\0';
        s1[j] = '\0';
    } //end of else if
    printf("new content of s1 is:");
    puts(s1);
    printf("new content of s2 is:");
    puts(s2);
    getch();
    return 0;
}

```

خروجی

```

enter string <s1> : computer
enter string <s2> : science
new content of s1 is : science
new content of size : computer

```

### مثال ۵-۱۵

برنامه‌ای که رشته `s`، کاراکتر `ch` و عدد `n` را از ورودی خوانده به تابعی ارسال می‌کند. این تابع، محل `n`امین وقوع `ch` را در رشته پیدا می‌کند و بر می‌گرداند. اگر `n`امین وقوع کاراکتر پیدا نشود، تابع مقدار `-1` را برمی‌گرداند.

#### توضیح

به عنوان مثال، فرض کنید می‌خواهیم محل دومین وقوع کاراکتر '0' را در رشته "second content of p" پیدا کنیم. تابع باید مقدار `9` (با شروع از یک) را برگرداند. مقداری که توسط تابع `eventf()` برمی‌گردانده می‌شود در برنامه اصلی در `p` قرار می‌گیرد.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
Int eventf(char s[], char ch, char n);
int main()
{
    char s[21], ch;
    int n, p;
    clrscr();
    printf("enter string:");
    gets(s);
    printf("enter the character:");
    ch = getche();
    printf("\nenter the event:");
    scanf("%d", &n);
    p = eventf(s, ch, n);
    if(p == -1)
        printf("\n %dth event not found:", n);
    else
        printf("\n %dth event is in position:%d", n, p);
    getch();
    return 0;
}
/*************
Int eventf(char s[], char ch, char n)
{
    int i, count = 0;
    for(i = 0; s[i]; i ++){
        if(s[i] == ch)
            count++;
        if(count == n)
            return(i + 1);
    }
    return -1;
}
```

## خروجی

```
enter string : computer science
enter the character : e
enter the event : 2
2th event is in position : 13
```

## مثال ۵-۱۶

برنامه‌ای که حروف 'a' تا 'z' را به عنوان مقدار اولیه رشته‌ای تعیین کرده، آن را به طور معکوس در خروجی چاپ می‌کند.

## متغیرهای برنامه

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int main()
{
    char t[]="abcdefghijklmnopqrstuvwxyz";
    char temp ;
    int i, length;
    clrscr();
    for(length = 0 ;t[length]; ++length) ;
        length -- ;
    puts(" the initial text is : ") ;
    puts(t) ;
    for(i = 0; i < length / 2; i++) {
        temp = t[i] ;
        t[i] = t[length - i] ;
        t[length - i] = temp ;
    }
    puts(" the reversed text is : ") ;
    puts(t) ;
    getch();
    return 0;
}
```

| متغیر  | هدف                              |
|--------|----------------------------------|
| t      | رشته‌ای که باید معکوس شود        |
| temp   | متغیر کمکی برای جایگزینی کاراکتر |
| i      | شمارنده حلقه                     |
| length | طول رشته                         |

## خروجی

```
the initial text is :
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
the reversed text is :
z y x w v u t s r q p o n m l k j i h g f e d c b a
```

## مثال ۵-۱۷

برنامه‌ای که یک عبارت محاسباتی را که حاوی عملگرهای یک کاراکتری و عملوندهای یکرقمی است از ورودی خوانده، عملگرهارا در یک آرایه و عملوندها را در آرایه دیگری قرار داده، در خروجی چاپ می‌کند.

## توضیح

وقتی ارقام وارد رشته می‌شوند، به طور کاراکتری ذخیره خواهند شد. بنابراین، ارقام صفر تا ۹ به صورت کاراکترهای '۰' تا '۹' ذخیره می‌شوند. پس از تشخیص کاراکترهای '۰' تا '۹' باید آنها را به ارقام صفر تا ۹ تبدیل کرد و در آرایه‌ای قرار داد. برای این منظور کافی است، از این کاراکترها ۴۸ واحد کم شود. به عبارت دیگر برای تبدیل کاراکتر '۰' به رقم صفر، از '۰' به اندازه ۴۸ واحد کم می‌شود و به همین ترتیب برای تبدیل کاراکتر '۸' به رقم ۸ نیز باید از '۸' به اندازه ۴۸ واحد کم شود. تابع separate() این کار را انجام می‌دهد. expr حاوی عبارت، oper حاوی عملگرهای واحد opnd حاوی عملوندهاست. متغیرهای i، j و k شمارنده‌اند.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
void separate(char exp[], char oper[], int opnd[]);
int main() {
    char expr[21], oper[21];
    int opnd[21];
    clrscr();
    printf("enter expression:");
    gets(expr);
    separate(expr, oper, opnd);
    getch();
    return 0;
}
//*****
void separate(char expr[], char oper[], int opnd[])
{
    int i, j = 0, k = 0;
    for(i = 0; expr[i]; i++)
        if(expr[i] >= '0' && expr[i] <= '9')
            opnd[j++] = expr[i] - 48;
        else
            oper[k++] = expr[i];
    oper[k] = '\0';
    puts("operators are:");
    puts(oper);
    puts("operands are:");
    for(i = 0; i < j; i++)
        printf("%2d", opnd[i]);
}
```

## خروجی

```
enter expression : 6 / 8 - 9 + 4 * 5
operators are :
/ - + *
operands are :
6 8 9 4 5
```

## انتساب رشته‌ها (کپی کردن رشته در رشته دیگر)

اگر متغیری به نام `x` و با مقدار ۵ داشته باشد، دستور `x = y` موجب می‌شود تا هر آنچه در `x` وجود دارد در `y` نباشد (کپی شود). اگر رشته‌ای به نام `s1` با محتويات "computer" داشته باشيم و بخواهيم آن را در رشته دیگري به نام `s2` کپي کنیم، با دستور `s2 = s1` دستور دیگر نیست. به عبارت دیگر با دستور انتساب نمی‌توان رشته‌ای را در رشته دیگر کپی کرد. لذا در C دستور زیر نادرست است:

`s = "all";` (نادرست)

برای کپی کردن رشته‌ای در رشته دیگر و یا انتساب رشته‌ای به رشته دیگر، از تابع `strcpy()` استفاده می‌شود. این تابع در فایل `string.h` قرار دارد و به صورت زیر به کار می‌رود:

`strcpy (str1 , str2);`

با اجرای این دستور، آنچه که در `str1` می‌شود. دستورات زیر را در نظر بگیرید:

```
strcpy (st, "computer");
strcpy (s, st);
```

دستور اول رشته "computer" را در `st` قرار می‌دهد و دستور دوم رشته `st` را در `s` کپی می‌کند. لذا، رشته `s` نیز برابر با "computer" خواهد شد.

در کاربرد تابع `strcpy()` چنانچه طول `str2` بیش از `str1` باشد، تا آنجایی که عمل کپی امکان‌پذیر باشد، عمل کپی در آن رشته صورت می‌گیرد و کاراکترهای اضافی بلافاصله پس از `str1` قرار می‌گیرند. در نتیجه، اگر متغیرهایی بعد از `str1` قرار داشته باشند، محتويات آنها از بین خواهند رفت. به عنوان مثال، دستورات زیر را در نظر بگیرید. با این دستورات سه کاراکتر از رشته مورد نظر در `s` قرار می‌گیرد و بقیه کاراکترها نیز در حافظه بعد از `s` واقع می‌شوند.

```
char s[3];
strcpy (s, " computer science");
```

### مثال ۵-۱۸

برنامه‌ای که رشته‌ای به نام `n` و عددی مثل `n` را از ورودی خوانده، کاراکتر موجود در محل `n` را از رشته حذف می‌کند.

**توضیح**  
برای این کار از تابع `strcpy()` استفاده شده است. به این ترتیب که بخشی از رشته با شروع از محل `position+1` در محل `position` رشته کپی شده است.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <string.h>
int main() {
    char string[81];
    int position;
    clrscr();
    printf("type a string :");
    gets(string);
```

```

printf("enter position for ") ;
printf("delete character :") ;
scanf("%d", &position) ;
strcpy(&string[position],&string[position+1]) ;
printf("the result string is: ") ;
puts(string) ;
getch();
return 0;
}

```

خروجی

```

type a string : computer science
enter position for delete character : 8
the result string is : computercscience

```

## مقایسه رشته‌ها

اگر بخواهید دو متغیر **X** و **Y** را با هم مقایسه کنید، از دستور **(x == y)** استفاده می‌نمایید. اما اگر **s1** و **s2** دو رشته باشند، برای مقایسه آنها نمی‌توانید از دستور **(s1 == s2)** استفاده کنید. برای مقایسه رشته‌ها از تابع **(strcmp())** که در فایل **string.h** قرار دارد به صورت زیر استفاده می‌شود:

**strcmp (s1,s2)**

حاصل کار این تابع یک عدد است که مقدار آن بیانگر وضعیت دو رشته نسبت به هم است. اگر عدد بزرگ‌تراند شده توسط تابع برابر با صفر باشد، این دو رشته با هم مساویند. اگر این عدد منفی باشد **s2 > s1** و اگر این عدد مثبت باشد **s1 > s2** است.

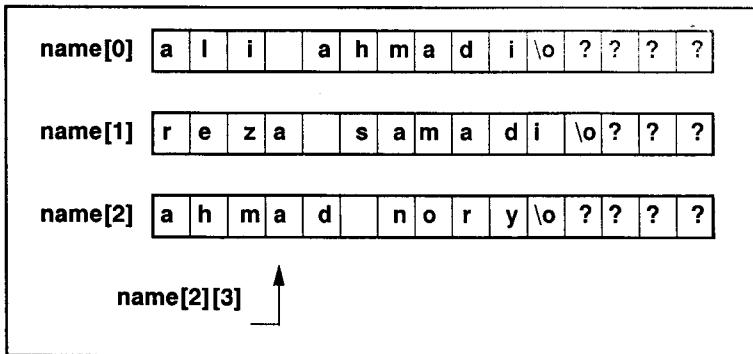
منظور از مقایسه رشته‌ها، مقایسه کاراکتری آنهاست. اولین کاراکتر از رشته اول با اولین کاراکتر از رشته دوم مقایسه می‌شود. اگر مساوی باشند، کاراکترهای بعدی با هم مقایسه می‌شوند. اگر تمام کاراکترهای دو رشته با هم مساوی باشند، آن دو رشته با هم مساویند. با رسیدن به اولین مورد اختلاف، کاراکتری که بزرگ‌تر است، رشته حاوی آن کاراکتر، بزرگ‌تر خواهد بود. پس از مطالعه آرایه‌ای از رشته‌ها، مثالی را در این خصوص خواهید دید.

## الحق دو رشته

با استفاده از تابع **strcat()** می‌توان دو رشته را با هم الحق کرد. الحق کردن دو رشته به معنی قراردادن یک رشته در انتهای رشته دیگر است. به عنوان مثال، اگر **s1** برابر با "computer" و **s2** برابر با "science" باشد، الحق **s2** به انتهای **s1** موجب می‌شود تا **s1** حاوی رشته "computer science" شود. تابع **(strcmp())** در فایل **string.h** قرار دارد و به صورت زیر به کار می‌رود.

**strcat (s1, s2) ;**

با این دستور، **s2** در انتهای **s1** قرار می‌گیرد. چنانچه طول رشته **s1** را نداشته باشد، بقیه رشته **s2** در ادامه رشته **s1** قرار می‌گیرد و در نتیجه چنانچه متغیرهایی بعد از **s1** وجود داشته باشند، محتویات آنها از بین می‌روند.



شکل ۵-۶  
آرایه‌ای از رشته‌ها.

## آرایه‌ای از رشته‌ها

با اطلاعاتی که تاکنون کسب کردید، می‌توانید رشته‌هایی را تعریف کرده آنها را پردازش کنید. اما اگر بخواهید رشته‌ای تعریف کنید که مثلاً نام ۱۰ دانشجو را نگهداری کند، چه کاری انجام می‌دهید؟ در اینگونه موارد، باید آرایه‌ای از رشته‌ها تعریف کنید. به عنوان مثال، اگر بخواهید رشته‌ای را برای نگهداری نام ۳ دانشجو که طول هر نام ۱۵ کاراکتر است تعریف کنید، به صورت زیر عمل کنید:

`char name [3] [15] ;`

همان‌طور که می‌دانید، `name` یک آرایه دو بعدی است که بعد اول آن تعداد رشته‌های مورد نظر و بعد دوم آن طول هر رشته است (آرایه‌ای از رشته‌ها یعنی آرایه‌ای از آرایه‌ها که همان آرایه دو بعدی است). اینگونه تعریف کردن، مثل این است که لیستی از نام سه دانشجو را در صفحه کاغذ به طور زیر هم بنویسید. برای ذخیره رشته‌ها یک آرایه دو بعدی تعریف می‌کنیم، ولی برای بازیابی هر یک از رشته‌ها از یک اندیس استفاده می‌کنیم. همان‌طور که در شکل ۵-۶ می‌بینید، `name[0]` نام اولین دانشجو، `[1]` نام دومین دانشجو و `[2]` نام سومین دانشجو است. اگر با دو اندیس به این رشته مراجعه شود، اندیس دوم، شماره کاراکتری از رشته را مشخص می‌کند (`name[3][2]` در `name[2]` در شکل ۵-۶).

## مثال ۵-۱۹

برنامه‌ای که اسامی تعدادی از دانشجویان را از ورودی خوانده، در آرایه‌ای قرار می‌دهد و اسامی را به روش حبابی به طور صعودی مرتب می‌کند. سپس نامی را از ورودی خوانده، آن را به روش دودویی در آرایه جستجو می‌کند و پیام مناسبی صادر می‌نماید.

### توضیح

در این برنامه از دو تابع استفاده شده است. تابع `(bubble)` اسامی دانشجویان را به روش حبابی به طور صعودی مرتب می‌کند. آرگومان اول آن نام آرایه، و آرگومان دوم آن، تعداد دانشجویان است. تابع `bsearch` نامی را به روش دودویی در آرایه مرتب شده جستجو می‌کند. اگر نام در آرایه وجود نداشته باشد، مقدار ۱-را برمی‌گرداند. آرگومان اول نام آرایه، آرگومان دوم نام مورد جستجو و آرگومان سوم، تعداد دانشجویان را مشخص می‌کند.

```

#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <string.h>
void bubble(char [][21], int);
int bsearch(char [][21], char [], int);
int main()
{
    const int n = 5;
    int i;
    char name[21], arr [n][21];
    clrscr();
    for(i = 0; i < n; i ++){
        printf("\n enter name %d :", i + 1) ;
        gets(arr[i]);
    }
    bubble(arr, n);
    printf("\n enter one name for search :") ;
    gets(name) ;
    if(bsearch(arr, name, n) == -1)
        printf("\n name <%s> not exist in table.", name) ;
    else
        printf("\n name <%s> exist in table.", name) ;
    getch();
    return 0;
}
//*****
void bubble(char arr[5][21], int n)
{
    int i, j;
    char temp[21];
    for(i = n - 1; i > 0; i --)
        for(j = 0; j < i; j++)
            if(strcmp(arr[j], arr[j + 1]) > 0){
                strcpy(temp, arr[j]);
                strcpy(arr[j], arr[j + 1]);
                strcpy(arr[j + 1], temp);
            }
}
//*****
int bsearch(char arr[5][21], char name[21], int n)
{
    int mid, low = 0, high = n - 1;
    while(low <= high){

```

```

mid = (low + high) / 2;
if(strcmp(name, arr[mid]) < 0)
    high = mid - 1;
else if(strcmp(name, arr[mid]) > 0)
    low = mid + 1;
else return mid;
}
return -1;
}

```

خروجی

```

enter name 1 : mohammad
enter name 2 : ali
enter name 3 : zahra
enter name 4 : ahmad
enter name 5 : sara
enter one name for search : ahmad
name <ahmad> exist in table.

```

## تمرینات

- برنامه‌ای بنویسید که عدد صحیح ۷ را از ورودی خوانده، تمام اعداد اول قبل از آن عدد را با استفاده تعريف زیر تعیین کرده، به خروجی ببرد:

عددی اول است که بر هیچ‌کدام از اعداد اول قبل از خودش قابل قسمت نباشد.

- برنامه‌ای بنویسید که شماره دانشجویی تعدادی از دانشجویان را از ورودی خوانده، در آرایه‌ای قرار دهد و سپس آرایه را به روش انتخابی به طور صعودی مرتب کند. مرتبسازی به روش انتخابی به این صورت انجام می‌شود: کوچکترین عنصر آرایه پیدا شده، جای آن با عنصر اول آرایه عوض می‌شود. در مرحله بعد، بقیه عناصر آرایه برای یافتن کوچکترین عنصر آرایه جستجو می‌شود و جای آن با عنصر دوم آرایه عوض می‌شود. این روند تا مرتبسازی کامل آرایه ادامه می‌یابد. پس از مرتبسازی، نتیجه را در خروجی چاپ کنید. سه تابع به کار ببرید، تابعی برای خواندن عناصر آرایه، تابعی برای مرتبسازی و تابعی برای چاپ عناصر آرایه.
- برنامه‌ای بنویسید که عناصر دو آرایه ۵ عنصری را که همگی از نوع صحیح هستند از ورودی خوانده، آنها را به روش جبابی مرتب کند و سپس این دو آرایه را به طور مرتب در هم ادغام نماید. تابعی برای اخذ ورودی، تابعی برای مرتبسازی، تابعی برای ادغام و تابعی برای چاپ آرایه‌ها بنویسید.
- برنامه‌ای بنویسید که رشته‌ای را از ورودی خوانده، تمام کاراکترهای تکراری را از رشته حذف کند. رشته در برنامه اصلی خوانده شود و حذف کاراکترهای تکراری در تابع انجام شود. تابع دو آرگومان دارد: رشته و طول رشته.
- برنامه‌ای بنویسید که یک عدد ۲۰ رقمی را با عدد ۲۰ رقمی صحیح دیگر جمع کند. برای این منظور، هر یک از دو عدد را به صورت رشته‌ای از ورودی بخوانید. سپس هر کاراکتر را به رقم معادل آن تبدیل کرده، در یک عنصر آرایه قرار دهد و هر عدد را به همین روش در آرایه ذخیره نماید. (هر عدد در یک آرایه). سپس حاصل جمع این دو عدد ۲۰ رقمی را محاسبه کرده، در خروجی چاپ کنید. تابعی برای خواندن رشته‌ها، تابعی برای تبدیل کاراکتر به رقم، تابعی برای انجام عمل جمع و تابعی برای چاپ عدد بنویسید.

۶. برنامه‌ای بنویسید که تعدادی عدد را از ورودی خوانده، آنها را به طور مرتب در آرایه‌ای قرار دهد (دقت داشته باشید که اعداد در موقع قرارگرفتن در آرایه، به طور صعودی مرتب باشند)، سپس آرایه مرتب را به خروجی ببرد.
۷. برنامه‌ای بنویسید که رشته‌ای را که به نقطه ختم می‌شود از ورودی خوانده، کاراکترهای موجود در رشته را به همراه تعداد دفعات تکرار آنها به خروجی ببرد.
۸. برنامه‌ای بنویسید که رشته‌ای را از ورودی خوانده، مشخص کند که آیا رشته از هر دو طرف که در نظر گرفته شود یکسان است یا خیر. مثلاً رشته "beeb" چنین خاصیتی دارد.
۹. برنامه‌ای بنویسید که دورشته  $s1$  و  $s2$  را از ورودی خوانده، رشته  $s1$  را در رشته  $s2$  جستجو کند. خواندن رشته‌ها توسط تابع اصلی و جستجوی رشته توسط تابعی انجام شود.
۱۰. برنامه‌ای بنویسید که رشته‌ای را از ورودی خوانده، تمام کلمات چهارحرفی آن را با کلمه "love" جایگزین کند. مثلاً رشته "I hate you, you love" باید به رشته "I love you, you doer" تبدیل شود.
۱۱. برنامه‌ای بنویسید که با خواندن تعدادی عدد از ورودی، آنها را در آرایه‌ای قرار می‌دهد. سپس کلیه عناصر آرایه را بر عنصر وسط تقسیم کند. اگر عنصر وسط صفر باشد، بر عنصر بعد از عنصر وسط تقسیم کند. چنانچه این عنصر صفر باشد، بر عنصر قبل از عنصر وسط تقسیم کند. چنانچه این عنصر صفر باشد، بر عنصر بعد از عنصر وسط تقسیم کند. اگر این عنصر صفر باشد، برای پیدا کردن عنصری غیر صفر و انجام عمل تقسیم، به روند قبلی ادامه دهد. اگر همه عناصر آرایه صفر باشند، پیام مناسبی صادر کند.
۱۲. برنامه‌ای بنویسید که رشته‌ای را خوانده موارد زیر را مشخص کند:
  - ب) تعداد حروف بزرگ
  - د) تعداد ارقام موجود در رشته
۱۳. برنامه‌ای بنویسید که رشته‌ای را خوانده مجموع ارقام موجود در رشته را محاسبه کند و چاپ کند.



# اشاره‌گرها

آدرس هر متغیر را در حافظه، اشاره‌گر گویند. منظور از آدرس حافظه متغیر چیست؟ می‌دانید که بایت، یکی از تقسیمات حافظه است. به عبارت دیگر، حافظه کامپیوتر، مجموعه‌ای از چندین بایت است. هر بایت دارای یک شماره ردیف است. شماره ردیف هر بایت از حافظه را آدرس آن محل از حافظه گویند. ضمناً می‌دانید که متغیرها نامی برای محلهای حافظه‌اند و لذا بایتهایی از حافظه را اشغال می‌کنند. آدرس اولین بایتی از حافظه که به متغیر اختصاص دارد، آدرس آن متغیر نام دارد.

اشارة‌گرها در C کاربرد فراوانی دارند، به طوری که اغلب قابلیتهای C به نقش اشاره‌گر در این زبان بر می‌گردد. استفاده از اشاره‌گرهای C، قابلیتهای زیر را فراهم می‌کند:

۱. تخصیص حافظه پویا. در این نوع تخصیص حافظه، برنامه در زمان اجرا از سیستم حافظه می‌گیرد و در صورت عدم نیاز، آن حافظه را به سیستم بر می‌گرداند.
۲. موجب بهبود کارایی بسیاری از توابع می‌شود (توابع را با استفاده از آدرس آنها می‌توان فراخوانی کرد).
۳. کار با رشته‌ها و آرایه‌های آسان می‌کند.
۴. ارسال آرگومان‌ها از طریق فراخوانی با ارجاع را ممکن‌پذیر می‌سازد.

## متغیرهای اشاره‌گر

اشارة‌گر می‌تواند در متغیری ذخیره شود. اما، گرچه اشاره‌گر یک آدرس حافظه است و آدرس حافظه نیز یک عدد است، ولی نمی‌توان آن را در متغیرهایی از نوع int، double و یا غیره ذخیره کرد. بلکه متغیری که می‌خواهد اشاره‌گر را ذخیره کند باید از نوع اشاره‌گر باشد. این متغیرها را متغیرهای اشاره‌گر گویند. برای تعریف متغیرهای اشاره‌گر در C، به صورت زیر عمل می‌شود:

: متغیر \* نوع

به این ترتیب، برای تعریف متغیر اشاره‌گری که بخواهد آدرس متغیرهای رانگهداری کند، باید نوع متغیر اشاره‌گر را همنوع با آن متغیرها در نظر گرفت و کنار متغیر اشاره‌گر، علامت \* را قرار داد. به عنوان مثال دستور زیر را در نظر گیرید:

int \* p;

این دستور را می‌توان به صورتهای زیر تفسیر کرد:

۱. p متغیر اشاره‌گری از نوع int است.
۲. p آدرس محلهایی از حافظه را که محتویات آنها مقادیری از نوع صحیح‌اند نگهداری می‌کند.
۳. p می‌تواند به محلهایی اشاره کند که محتویات آنها مقادیری از نوع صحیح می‌باشند.

اکنون دستورات زیر را در نظر بگیرید:

```
int *p1, *p2, v1, v2 ;
double *f1, f2 ;
char *ch ;
```

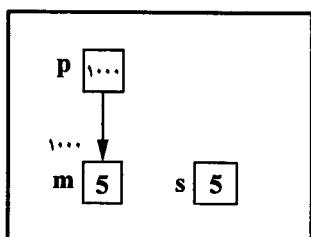
در دستور اول، متغیرهای `p1` و `p2` اشاره‌گر از نوع صحیح و متغیرهای `v1` و `v2` اشاره‌گر از نوع `double` تعریف می‌شوند. در دستور دوم، متغیر اشاره‌گر `f1` و `f2` اشاره‌گر از نوع `char` تعریف می‌شوند و در دستور سوم، `ch` متغیر اشاره‌گر از نوع کاراکتری تعریف می‌شود.

**تذکر:** در این کتاب، برای سهولت، به جای اینکه بگوییم متغیر اشاره‌گر، به اختصار می‌گوییم اشاره‌گر. یعنی به جای اینکه بگوییم متغیری مثل `p`، متغیر اشاره‌گر است، می‌گوییم `p` یک اشاره‌گر است.

## عملگرهای اشاره‌گر

دو عملگر `&` و `*` در انجام عملیات با اشاره‌گرها مورد استفاده قرار می‌گیرند. هر یک از این دو عملگر، یک عملوند دارند. عملگر `&` آدرس عملوند خودش را مشخص می‌کند و عملگر `*` محتويات جایی را مشخص می‌نماید که عملوندش به آن اشاره می‌کند. دستورات زیر را در نظر بگیرید:

```
int * p, m, s ;
m = 5 ;
p = &m ;
s = * p ;
```



شکل ۶-۱ اشاره‌گر و حافظه.

در دستور اول، `p` یک اشاره‌گر و `m` و `s` متغیرهایی از نوع صحیح تعریف می‌شوند. دستور دوم، مقدار ۵ را در متغیر `m` قرار می‌دهد. دستور سوم، آدرس متغیر `m` را در `p` قرار می‌دهد، یعنی `p` به `m` اشاره می‌کند. دستور چهارم، محتويات جایی را که آدرس آن جا در `p` است، در `s` قرار می‌دهد (شکل ۶-۱). در این شکل فرض شد که متغیر `m` در محل ۱۰۰۰ در حافظه قرار دارد. علامت فلش از `p` به `m` بیانگر این است که `p` به `m` اشاره می‌کند.

## اشارة‌گرها و انواع متغیرها

اکنون که تا حدودی با مفهوم اشاره‌گرها آشنا شدید، دریافتید که اشاره‌گرها در C دارای نوع‌اند. یعنی وقتی اشاره‌گری از نوع `int` تعریف می‌شود، باید به متغیرهایی از نوع `int` اشاره نماید و اشاره‌گر از نوع `double` باید به متغیرهایی از همین نوع اشاره نماید. اگر نوع متغیری که آدرس آن در یک اشاره‌گر قرار می‌گیرد، با نوع اشاره‌گر یکسان نباشد، کامپایلر زبان C خطای را اعلام نمی‌کند، ولی برنامه‌نویس باید بداند که این امر یقیناً در صحت اجرای برنامه اثر می‌گذارد و به نتایج حاصل از برنامه اطمینانی نیست. برنامه زیر را در نظر بگیرید:

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    float x, y ;
    int *p ;
    x = 5.95 ;
    p = &x ;
    y = *p ;
    printf ("\n y = %f ", y) ;
}
```

در این برنامه، `x` و `y` از نوع `float` و اشاره‌گر `p` از نوع صحیح تعریف شده‌اند. مقدار `x` برابر با  $5/95$  می‌شود و سپس آدرس آن در `p` قرار می‌گیرد. انتظار داریم که با دستور `*p = y` آنچه که در `x` است، در `y` قرار گیرد. ولی این کار به درستی انجام نمی‌شود و در نتیجه دستور `printf()`، چیزی غیر از  $5/95$  را چاپ خواهد کرد. این نکته، در C بسیار مهم است و باید آن را به خاطر بسپارید. به نظر شما، در برنامه قبلی، چرا با اینکه با دستور `p=&x` آدرس `x` باید در `p` قرار گیرد، و با دستور `p=y` نیز محتویات آن آدرس در `y` قرار گیرد، این کار به درستی انجام نمی‌شود؟ برای پاسخ به این سوال، دستورات زیر را در نظر بگیرید:

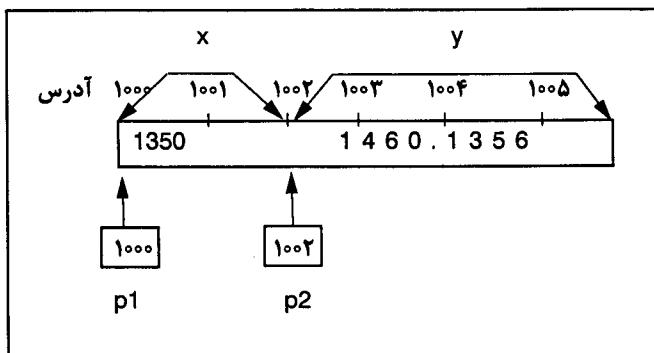
```
int x, *p1, *p2;
float y ;
x = 1350 ;
y = 1460.1356
p1 = &x ;
p2 = &y ;
```

با فرض اینکه، `x` در محل ۱۰۰۰ حافظه قرار دارد، محتویات `x` و `y` را به همراه حافظه آنها، می‌توان مانند شکل ۶-۲ در نظر گرفت. در این شکل، بایت‌های ۱۰۰۱ و ۱۰۰۰ در اختیار `x` و بایت‌های ۱۰۰۵ تا ۱۰۰۲ در اختیار `y` قرار می‌گیرد. دستور `p1=&x` موجب می‌شود تا ۱۰۰۰ در `p1` و دستور `p2=&y` موجب می‌شود تا ۱۰۰۲ در `p2` قرار گیرد. اکنون اگر دستوری مثل `*p1 = *p2` را اجرا کنیم، چون `p1` اشاره‌گر صحیح است و متغیر صحیح ۲ بایت (فرض کنید اینطور باشد) را اشغال می‌کند، محتویات دو بایت از حافظه، با شروع از آدرسی که در `p1` است (۱۰۰۰) در `m` قرار می‌گیرد. این مقدار، همان مقدار `x` است. اما اگر دستوری مثل `*p2 = *p1` را اجرا کنیم، چون `p2` از نوع صحیح است، محتویات دو بایت از حافظه، با شروع از آدرس ۱۰۰۲ در `m` قرار می‌گیرد. این مقدار همان مقداری نیست که در وجود دارد. بنابراین، نتیجه درستی حاصل نخواهد شد.

## اعمال روی اشاره‌گرهای

اعمالی که بر روی اشاره‌گرهای اعمالی توان انجام داد، به گستردگی اعمالی نیست که بر روی سایر متغیرها انجام می‌شود.  
اعمالی که بر روی اشاره‌گرهای انجام می‌شوند عبارت انداز:

۱. عمل اتصال اشاره‌گرهای به یکدیگر
۲. اعمال محاسباتی جمع و تفریق
۳. عمل مقایسه رسانه‌ها



شکل ۶-۲

نوع اشاره گرها

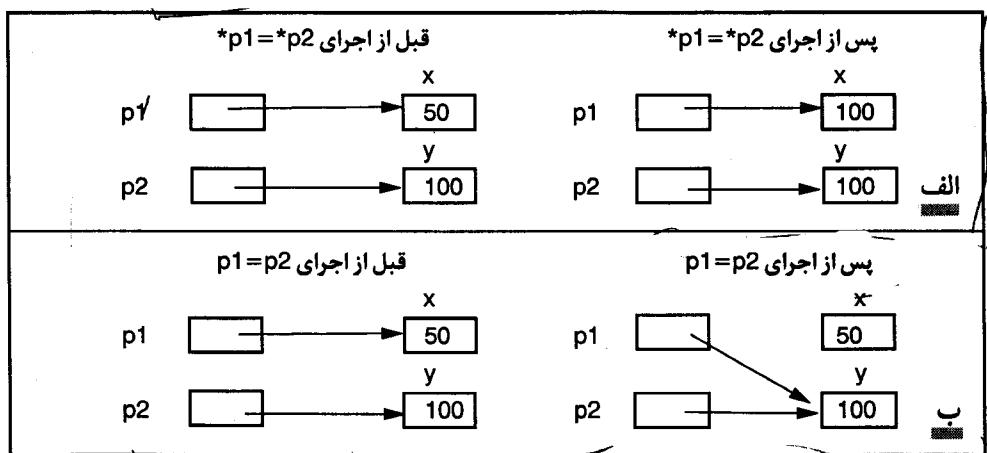
### انتساب اشاره گرها به یکدیگر

می دانید که اگر  $x$  و  $y$  دو متغیر باشند، دستور  $x = y$  آنچه را که در  $y$  قرار دارد در  $x$  قرار می دهد. این عمل را انتساب  $y$  به  $x$  گویند. دو اشاره گر را نیز می توان به یکدیگر نسبت داد. در این صورت هر دو اشاره گر به یک محل از حافظه اشاره خواهند کرد. دستورات زیر را در نظر بگیرید:

```
int *p1, *p2, x, y;
x = 50;
y = 100;
p1 = &x;
p2 = &y;
*p1 = *p2;
```

برای آشنایی با نحوه اجرای این دستورات، شکل ۶-۳alf را ببینید. توجه داشته باشید که منظور از دستور  $*p1 = *p2$  این است که محتويات جایی که  $p2$  به آن اشاره می کند، در جایی که  $p1$  به آن اشاره می کند قرار گیرد. اگر در دستورات قبلی، به جای دستور  $*p1 = *p2$  دستور  $p1 = p2$  را قرار دهید، شکل ۶-۳b حاصل می شود.

معنای دستور  $p1 = p2$  این است که  $p1$  به جایی اشاره می کند که  $p2$  به آنجا اشاره می کند.



شکل ۶-۳ انتساب اشاره گرها به یکدیگر.

## اعمال محاسباتی بر روی اشاره گرها

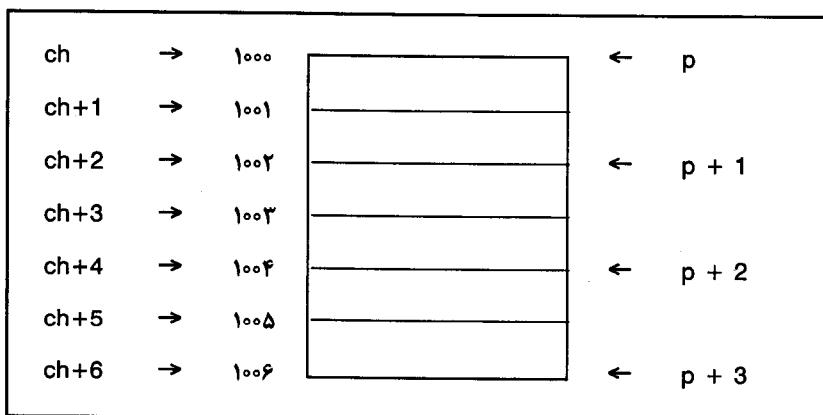
اعمال جمع و تفریق را می‌توان بر روی اشاره گرها انجام داد. با افزایش یک واحد به اشاره گر، به اندازه طول نوع اشاره گر، به آن اضافه می‌شود. به عنوان مثال، اگر  $p$  اشاره گری از نوع `int` باشد که به محل ۱۰۰۰ حافظه اشاره می‌نماید،  $p+1$  موجب می‌شود تا  $p$  به عدد صحیح بعدی اشاره نماید. با فرض اینکه طول نوع صحیح ۲ بایت باشد، آنگاه  $p$  به محل ۱۰۰۲ حافظه اشاره خواهد کرد. برای آشنایی با این مفهوم، شکل ۴-۶ را ببینید. در این شکل دو اشاره گر `ch` و `p` وجود دارند که از نوع کاراکتری و  $p$  از نوع `int` است. هر دو اشاره گر ابتدا به محل ۱۰۰۰ حافظه اشاره می‌کنند. افزایش هر واحد به  $p$  موجب افزایش ۲ بایت به آن و افزایش هر واحد به `ch` موجب افزایش یک بایت به آن می‌شود.

```
char *ch;
int *p;
```

## مقایسه اشاره گرها

همانطور که می‌دانید، اگر `x` و `y` دو متغیر باشند، با عملگر های رابطه‌ای می‌توان آنها را با هم مقایسه کرد. اگر `p1` و `p2` دو اشاره گر باشند، با استفاده از عملگر های رابطه‌ای را هم مقایسه می‌شوند. دستورات زیر را در نظر بگیرید:

```
int x, y, *p1, *p2 ;
p1 = &x ;
p2 = &y ;
if (p1 == p2)
    ...
else
    ...
```



شکل ۴-۶ اعمال محاسباتی بر روی اشاره گرها.

با این دستورات، دو اشاره گر  $p1$  و  $p2$  با هم مقایسه می‌شوند. فرض کنید  $p1$  به محل ۱۰۰۰ حافظه و  $p2$  به محل ۱۲۰۰ حافظه اشاره می‌کند. در این صورت شرط  $(p1 == p2)$  ارزش نادرستی دارد.

## متغیرهای پویا

چون اشاره گر می‌تواند آدرس محلی از حافظه را نگهداری کند، از طریق آدرس آن محل می‌تواند محتويات آن محل را دستگاری کند. بنابراین لزومی ندارد آدرس محلی که در اشاره گر قرار می‌گیرد، دارای نام باشد. برای این منظور باید آدرس محلی از حافظه در اشاره گر قرار گیرد. امتیاز این روش این است که بسیار آنکه کار با آن محل حافظه به اتمام رسید، می‌توان آن حافظه را آزاد کرد و به سیستم تعلق بیل داد. این روش تخصیص حافظه را تخصیص حافظه پویا گویند. می‌توان اینطور تصور کرد که محلهایی از حافظه، که بدین طریق، آدرس آنها در اشاره گر قرار می‌گیرند، متغیرهای بی‌نام هستند. این متغیرها را متغیرهای پویا نیز می‌گویند، زیرا در زمان اجرای برنامه توسط برنامه‌نویس ایجاد شده و از بین می‌روند.

## تخصیص حافظه پویا

برای اخذ حافظه از سیستم، از تابع `(malloc)` استفاده می‌شود. این تابع، حافظه‌ای را از سیستم گرفته، آدرس آن را در یک اشاره گر قرار می‌دهد. تابع `(malloc)` در فایل `stdlib.h` قرار دارد، به صورت زیر به کار می‌رود:

**malloc (size) ;** (نوع) = اشاره گر

در این روش کاربرد، (نوع)، نوع اشاره گری است که آدرس حافظه باید در آن قرار گیرد و size میزان حافظه به بایت است و مشخص می‌کند که این تابع چند بایت از حافظه را باید از سیستم اخذ کند. اگر تابع `(malloc)` به هر دلیلی شواند حافظه‌ای را از سیستم بگیرد و در اختیار برنامه‌نویس قرار دهد، مقدار تهی (NULL) را در اشاره گر قرار می‌دهد. اشاره گر تهی، اشاره گری است که به جایی اشاره نمی‌کند. دستورات زیر را در نظر بگیرید:

```
int * p ;
p = (int *) malloc (sizeof(int)) ;
```

دستور اول، `p` را اشاره گر صحیح تعریف می‌کند و دستور دوم حافظه‌ای به اندازه `(sizeof(int))` بایت را از سیستم گرفته آدرس آن را در `p` قرار می‌دهد. عبارت `(* int)` که قبل از `malloc()` آمده است، تبدیل نوع است. (type casting)

## برگرداندن حافظه به سیستم

حافظه‌ای که به صورت پویا تخصیص یافت، پس از استفاده باید به سیستم برگردانده شود. حافظه‌ای که به وسیله `(malloc)` اختصاص یافت با `(free)` به سیستم برگردانده شود. تابع `(free)` در فایل `stdlib.h` قرار دارد و به صورت زیر به کار می‌رود:

**free (شاره گر) ;**

به عنوان مثال، حافظه‌ای را که قبل از تابع `(malloc)` تخصیص یافت و آدرسش در `p` قرار گرفت با دستور زیر به سیستم برگردانده:

```
free (p) ;
```

## مثال ۶-۱

برنامه‌ای که از طریق تخصیص حافظه پویا، دو مقدار را از ورودی خوانده مجموع مربعات آنها را محاسبه می‌کند و به خروجی می‌برد.

### توضیح

پس از اجرای تابع `(malloc()` برای تخصیص حافظه پویا، باید تست کرد که آیا حافظه اختصاص یافت یا خیر. اگر حافظه اختصاص نیافته باشد، مقدار `NULL` در اشاره گر قرار می‌گیرد. به همین منظور، در این برنامه، چنانچه `NULL` برگردانده شود، برنامه با تابع `exit(1)` خاتمه می‌یابد. وظیفه این تابع خاتمه دادن به برنامه است و در فایل `stdlib.h` قرار دارد.

```
#include <stdlib.h>
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int main()
{
    int *x, *y, s;
    clrscr();
    x = (int *) malloc(sizeof(int));
    if(!x){
        printf("\n allocation failure.");
        exit(1);
    }
    y = (int *) malloc(sizeof(int));
    if(!y){
        printf("\n allocation failure.");
        exit(1);
    }
    printf("\n enter two integers:");
    scanf("%d%d", x, y);
    s = *x * *x + *y * *y;
    printf("\n sum of square is:%d", s);
    free(x);
    free(y);
    getch();
    return 0;
}
```

**enter two integers : 5 10  
sum of square is : 125**

خروجی

## اشاره‌گرها و توابع

در فصل ۴ دو روش برای ارسال آرگومان‌ها به تابع مطرح شد. ۱. از طریق فراخوانی با مقدار ۲. از طریق فراخوانی با ارجاع روش اول در آن فصل مورده بحث قرار گرفت و در مثال‌هایی به کار برده شد. در ارسال آرگومان‌ها با روش فراخوانی با ارجاع، به جای مقدار آرگومان‌ها، آدرس آنها در پارامتر قرار می‌گیرد. بدین ترتیب، در تابعی که فراخوانی می‌شود، به آدرس متغیرهای موجود در برنامه فراخوان دسترسی داریم. از طریق آدرس این متغیرها می‌توانیم محتویات آنها را دستکاری کنیم.

### مثال ۲

برنامه‌ای که دو عدد را از ورودی خوانده، با استفاده از تابعی محتویات آنها را با هم عوض می‌کند.

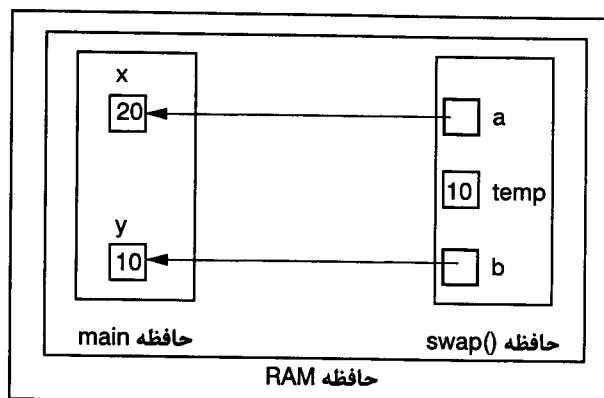
#### توضیح

چون در این برنامه، تابع باید دو متغیر از تابع اصلی را دستکاری کند، هر دو مقدار از طریق فراخوانی بالرجوع ارسال می‌شوند (شکل ۵-۶ پس از اجرای برنامه). تابع swap() برای جابجایی محتویات دو متغیر از طریق آدرس آنها، از متغیر کمکی temp استفاده می‌کند. ابتدا با دستور  $\text{temp} = *a$  آنچه که در x است در temp قرار می‌گیرد. سپس با دستور  $*a = *b$  آنچه که در y است در x قرار می‌گیرد و در آخر، با دستور  $*b = \text{temp}$  آنچه که در y است در b قرار می‌گیرد (زیرا a به x و b به y اشاره می‌کند).

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
void swap(int *, int *);
int main()
{
    int x = 10, y = 20 ;
    clrscr();
    printf("\n first value of x,y are:%d, %d", x, y) ;
    swap(&x, &y);
    printf("\n final value of x, y are:%d, %d", x, y) ;
    getch();
    return 0;
}
void swap(int *a, int *b)
{
    int temp ;
    temp=*a ;
    *a=*b ;
    *b=temp ;
}
```

first value of x, y are : 10 , 20  
final value of x, y are : 20 , 10

خروجی



شکل ۶-۵ متغیرهای مثال ۶-۲، پس از اجرای برنامه.

### مثال ۶-۳

برنامه‌ای که طول و عرض مستطیلی را از ورودی خوانده مساحت و محیط مستطیل را محاسبه می‌کند و به خروجی می‌برد.

#### توضیح

تابع `winput()` طول و عرض مستطیلی را از ورودی خوانده، به برنامه ارسال می‌کند. برنامه آنها را به تابع `rect()` ارسال می‌کند و این تابع مساحت و محیط مستطیل را محاسبه کرده، به برنامه اصلی بر می‌گرداند و برنامه اصلی آنها را به خروجی می‌برد. هدف از این برنامه این است که با ارسال پارامترها از طریق ارجاع و مقدار، آشنا شوید. هر دو پارامتر `(p1, p2)` از طریق ارجاع و دو پارامتر `(len, wid)` از طریق ارجاع و دو پارامتر دیگر از طریق مقدار ارسال می‌شوند (شکل ۶-۶ را ببینید).

#### متغیرهای برنامه

| نام برنامه | نام متغیر                 | هدف   |
|------------|---------------------------|---|
| main       | len<br>wid<br>area<br>per | طول مستطیل<br>عرض مستطیل<br>مساحت مستطیل<br>محیط مستطیل   |
| winput()   | p1<br>p2                  | پارامتر ارجاع که به طول مستطیل در برنامه اشاره می‌کند<br>پارامتر ارجاع که به عرض مستطیل در برنامه اشاره می‌کند  |
| rect()     | x<br>y<br>a<br>p          | طول مستطیل (پارامتر مقدار)<br>عرض مستطیل (پارامتر مقدار)<br>پارامتر ارجاع که به مساحت مستطیل در برنامه اشاره می‌کند<br>پارامتر ارجاع که به محیط مستطیل در برنامه اشاره می‌کند |

```

#include <stdio.h>
#include <conio.h>
void winput(int *, int *);
void rect(int, int, int *, int *);
int main()
{
    int len, wid, area, per;
    clrscr();
    winput(&len, &wid);
    rect(len, wid, &area, &per);
    printf(" length = %d, width = %d", len, wid);
    printf("\n area = %d, perimer = %d", area, per);
    getch();
    return 0;
}
//*****
void winput(int *p1, Int *p2)
{
    printf(" enter length, width :");
    scanf("%d%d", p1, p2);
}
//*****
void rect(int x, int y, int *a, int *p)
{
    *a = x * y;
    *p = 2 * (x + y);
}

```

## خروجی

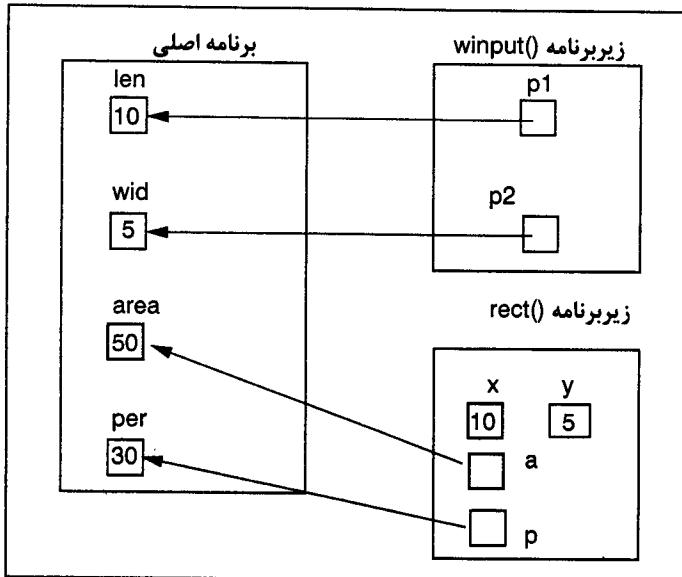
```

enter length, width : 10  5
length = 10 , width = 5
area = 50 , perimer = 30

```

## اجرای تابع با استفاده از آدرس آن

یکی از ویژگیهای مهم اشاره گرهای زبان C وجود اشاره گرهای تابع است. هر چند که یک تابع، یک متغیر نیست، اما در حافظه، آدرسی دارد که می‌توان ان آدرس را در یک اشاره گر قرار داد و از طریق آن اشاره گر، آن تابع را اجرا کرد. آدرس تابع را می‌توان با نام تابع (بدون ذکر پارامترهای آن) پیدا کرد. برای تعریف اشاره گرهای تابع، باید ضمن تعریف نوع، آن را در داخل پرانتز قرار داد و بعد از آن نیز از پرانتز باز و بسته استفاده کرد (مثال ۴-۶ را بینید).



شکل ۶-۶

تشریح متغیرهای برنامه  
مثال ۶-۲ پس از اجرای برنامه.

#### مثال ۶

برنامه‌ای که با استفاده از اشاره‌گر تابع، تابعی را فراخوانی کرده، دو رشته را از ورودی خوانده، تشخیص می‌دهد که آیا این دو رشته با هم مساوی‌ند یا خیر (به تحلیل مثال توجه کنید).

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <string.h>
void check(char *a, char *b, int (*cmp)(const char *, const char *));
//int cmp(char *, char *);
int main()
{
    char s1[80], s2[80] ;
    int (*p)(const char *, const char *);
    clrscr();
    p = strcmp;
    printf(" enter first string :");
    gets(s1);
    printf(" enter second string :");
    gets(s2);
    check(s1, s2, p);
    getch();
    return 0;
}
*****
void check(char *a, char *b, int (*cmp)(const char *, const char *)) {
    if(!(cmp)(a, b))
        printf(" the strings are equal.");
    else
        printf(" strings are not equal.");
}
```

## خروجی

```
enter first string : all
enter second string : ahmad
strings are not equal.
```

## تحلیل مثال ۶-۴

آرگومان های تابع `check()` عبارت اند از رشته های `s1` و `s2` و اشاره گر `p` و پارامتر های آن عبارت اند از دو اشاره گر رشته ای و یک اشاره گر از نوع تابع. پرانتزهایی که در اطراف `*cmp` آمده اند، ضروری اند، زیرا در غیر اینصورت، این اشاره گر به عنوان اشاره گر تابعی محسوب نخواهد شد. در تابع `check()` دستور `(a, b) (*cmp)` موجب اجرای تابع `()` می شود، زیرا آدرس آن تابع در اشاره گر `cmp` قرار دارد. ضمناً این دستور، روش کلی فراخوانی تابع از طریق آدرس آنها را نشان می دهد. توجه داشته باشید که تابع `strcmp`، از طریق فراخوانی `check()` به صورت زیر نیز اجرا می شود:

```
check (s1, s2, strcmp) ;
```

ممکن است فراخوانی تابع از طریق آدرس، کمی دشوار به نظر برسد، اما این روش، در نوشتن کامپایلرها و برنامه تجزیه کننده کاربرد فراوانی دارد.

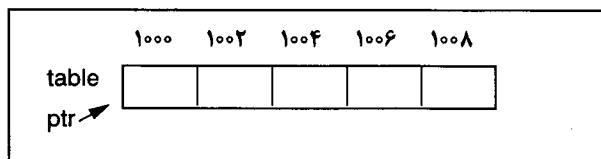
## اشاره گرها و آرایه ها

در زبان C، سی آرایه ها و اشاره گرها ارتباط نزدیکی وجود دارد. اشاره گرها حاوی آدرس اند و اسم آرایه نیز یک آدرس است. اسم آرایه اولین عنصر آرایه را مشخص می کند؛ به عبارت دیگر، اسم آرایه، آدرس اولین محلی را که عناصر آرایه از آنجا به بعد در حافظه ذخیره می شوند، نگهداری می کند. پس اسم آرایه، یک اشاره گر است. به عنوان مثال، دستورات زیر را در نظر بگیرید:

```
int table [5] ;
int * ptr ;
```

اگر اولین عنصر آرایه در محل ۱۰۰۰ حافظه وجود داشته باشد، `table` به محل ۱۰۰۰ حافظه اشاره خواهد کرد (شکل ۶-۷). به موارد زیر توجه کنید:

| <code>ptr = table ;</code> | به ابتدای آرایه اشاره می کنند |                           |                |  |
|----------------------------|-------------------------------|---------------------------|----------------|--|
| <code>*(ptr + 1)</code>    | معادل است با                  | <code>table [1]</code>    | عنصر دوم آرایه |  |
| <code>ptr [2]</code>       | معادل است با                  | <code>*(table + 2)</code> | عنصر سوم آرایه |  |
| <code>*ptr</code>          | معادل است با                  | <code>*table</code>       | عنصر اول آرایه |  |



شکل ۶-۷ ارتباط بین آرایه و اشاره گر.

**مثال ۶-۵**

برنامه‌ای که ۵ عدد را از ورودی خوانده، در آرایه‌ای قرار می‌دهد و سپس عناصر آرایه را از آخرین عنصر به اولین عنصر به خروجی می‌برد.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int main() {
    int arr[5], i;
    clrscr();
    printf("\n enter five value :");
    for(i=0 ; i<5 ; i++)
        scanf("%d", &arr[i]);
    printf("\n the reverse output is :");
    for(i=4 ; i>=0 ; i--)
        printf("%4d", *(arr+i));
    getch();
    return 0;
}
```

خروجی

**enter five value : 14 7 8 9 5**  
**the revers output is : 5 9 8 7 14**

**آرایه پویا**

در ابتدای این فصل، با مفهوم متغیرهای پویا آشنا شدیم. آرایه‌های نیز می‌توانند پویا باشند. یعنی حافظه موردنیاز آرایه را نیز می‌توان در حین اجرای برنامه از سیستم اخذ کرد و پس از استفاده، به سیستم برگرداند. برای تخصیص حافظه به آرایه نیز از تابع `malloc` استفاده می‌شود. دستورات زیر را در نظر بگیرید:

```
int *x, n;
scanf ("%d", &n);
x = (int *) malloc (sizeof (int) * n);
```

دستور سوم حافظه‌ای را که اندازه آن با `n` `sizeof(int)` مشخص می‌شود اختصاص داده آدرس آن را در `x` قرار می‌دهد. لذا `x` یک آرایه صحیح با `n` عنصر است. اکنون با مثال ساده‌ای، کاربرد آرایه‌های پویا را تشریح می‌کنیم.

**مثال ۶-۶**

برنامه‌ای که تعداد `n` عدد را از ورودی خوانده در آرایه‌ای پویا قرار می‌دهد و سپس آرایه را به تابع ارسال می‌کند. تابع، میانه اعداد موجود در آرایه را پیدا کرده، به برنامه بر می‌گردد.

**توضیح**

برای محاسبه میانه اعداد، باید آنها را مرتب کرد. اگر تعداد اعداد زوج باشد، میانگین دو عدد وسط برابر با میانه آن اعداد است و اگر تعداد اعداد فرد باشد، میانه عددی است که نیمی از اعداد از آن بزرگتر و نیمی دیگر از آن کوچکتر باشند. در این برنامه از چهار تابع استفاده شده است که شرح وظایف آنها در ادامه آمده است. در این برنامه، برای

ذخیره آرایه از تخصیص حافظه پویا استفاده شد. به این ترتیب که، تعداد عناصر آرایه (n) از ورودی خوانده شد و سپس با استفاده از تابع `malloc()` حافظه به آرایه اختصاص یافت. پس از استفاده از آرایه، حافظه آن به سیستم پس داده شده است. دستور زیر، حافظه‌ای را برای ذخیره n عنصر صحیح ایجاد می‌کند.

```
int p ;
p = (int *) malloc (n * sizeof (int)) ;
```

## شرح وظایف برنامه‌ها

**برنامه () main()**: تخصیص حافظه به آرایه و فراخوانی زیر برنامه‌ها. در این برنامه، n تعداد عناصر آرایه، i شمارنده حلقه تکرار و mead میانه اعداد است و p به آرایه اشاره می‌کند.

**تابع () pinput()**: خواندن عناصر آرایه از ورودی، آرگومان اول آن اشاره گر به آرایه و آرگومان دوم، طول آرایه است.

**تابع () bubble()**: آرایه را مرتب می‌کند. آرگومان اول اشاره گر به آرایه و آرگومان دوم، طول آرایه است.

**تابع () median()**: این تابع، اشاره گر به آرایه، طول آرایه و متغیر مربوط به میانه عدد را گرفته، میانه را محاسبه می‌کند و در آن متغیر قرار می‌دهد (فراخوانی بالرجوع).

**تابع () pout()**: عناصر آرایه را پس از مرتب شدن به خروجی می‌برد.

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <conio.h>
void pinput(int *, int);
void bubble(int *, int);
void median(int *, int, float *);
void pout(int *, int);
int main() {
    int n, i;
    int *p;
    float mead;
    clrscr();
    printf(" enter number of items(n):");
    scanf("%d", &n);
    p = (int *)malloc(n * sizeof(int));
    if(!p){
        printf(" aloocation failure!");
        getch();
        exit(1);
    }
    pinput(p, n);
    bubble(p, n);
    printf("\n sorted data are:");
    pout(p, n);
}
```

```

median(p, n, &mead);
printf("\n median = %5.2f", mead);
getch();
return 0;
}
//*****
void pinput(int *p, int n)
{
int i;
for(i = 0; i < n; i ++){
    printf("enter number %d:", i + 1);
    scanf("%d", p + i);
}
}
//*****
void bubble(int *temp, int len)
{
int i, j, item;
for(i = len - 1 ; i > 0; i--)
    for(j = 0; j < i ; j++)
        if(*(temp + j) > *(temp + j + 1)) {
            item = *(temp + j);
            *(temp + j) = *(temp + j + 1);
            *(temp + j + 1) = item ;
        }//end of if
}
//*****
void median(int *x, int n, float *mead)
{
if(n % 2 == 0)
    *mead =(float) (*(x + ((n - 1) / 2)) + *(x + (n / 2))) / 2;
else
    *mead = *(x + (n - 1) / 2);
}
//*****
void pout(int *p, int n)
{
int i;
for(i = 0; i < n; i ++){
    printf("%3d",*(p+i));
}
printf("\n");
}

```

## خروجی

```

enter number of items (n) : 6
enter number 1 : 10
enter number 2 : 9
enter number 3 : 8
enter number 4 : 4
enter number 5 : 14
enter number 6 : 19
sorted data are : 4 8 9 10 14 19
median = 9.50

```

**اشاره گرها و رشته ها**

در بخش قبلی، ارتباط بین آرایه ها و اشاره گرها مطرح شد و دیدید که نام آرایه، یک اشاره گر است. چون رشته ها در C به صورت آرایه ای از کاراکتر ها تعریف می شوند، ارتباط بین رشته ها و اشاره گرها همانند ارتباط بین آرایه ها و اشاره گرهاست.

**مثال ۶-۷**

برنامه ای که یک رشته و کاراکتری را از ورودی خوانده، تعداد دفعات تکرار کاراکتر را در رشته پیدا می کند و در خروجی چاپ می نماید.

**توضیح**

در این برنامه از تابع `(char_count()` برای شمارش تعداد تکرار کاراکتر استفاده شده است. رشته و کاراکتر خوانده شده، به تابع تحویل داده می شوند. متغیر `string` حاوی رشته، `ch` حاوی کاراکتر و `count` تعداد تکرار `ch` است.

```

#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int char_count(char *, char);
int main()
{
    char string[40] , ch ;
    int count ;
    clrscr();
    printf(" enter string for search:");
    gets(string) ;
    printf(" enter a character:");
    ch = getche() ;
    count = char_count(string, ch) ;
    printf("\n number of occurs of char ");
    printf(" <%c> is:%d", ch, count);
    getch();
    return 0;
}

```

```

//*****
int char_count(char *s, char letter)
{
    int count=0 ;
    while(*s)
        if(*s++ == letter)
            count ++ ;
    return(count) ;
}

```

## خروجی

enter string for search : a book about computer.  
 enter a character : a  
 number of occurs of char <a> is : 2

## مثال ۶-۸

برنامه‌ای که دو رشته را از ورودی خوانده، سپس آن دو رشته را طوری با هم مقایسه می‌کند که اولین کاراکتر مورد اختلاف دو رشته را می‌یابد.

## توضیح

تابع main() رشته‌های st1 و st2 را از ورودی خوانده تابع first\_dif() را فراخوانی می‌کند. تابع first\_dif() رشته‌ها را کاراکتر مقایسه می‌کند. اگر دو کاراکتر نامساوی باشند، چک می‌کند که آیا متغیر ignore\_case برابر با یک است یا خیر، اگر برابر با یک باشد، کاراکترهای دو رشته را به حروف بزرگ تبدیل می‌کند و سپس آنها را با هم مقایسه می‌کند. اگر پس از تبدیل نیز با هم مساوی نبودند، اولین مورد اختلاف پیدا شده، مقایسه خاتمه می‌یابد. هرگاه دو کاراکتر مورد مقایسه با هم برابر باشند، کاراکترهای بعدی مقایسه می‌شوند.

## متغیرهای برنامه

| تابع        | متغیر                            | هدف  |
|-------------|----------------------------------|--|
| main()      | st1,st2<br>compcase              | رشته‌هایی که با هم مقایسه می‌شوند<br>نوع مقایسه را مشخص می‌کند. اگر برابر با یک باشد، تفاوتی بین حروف کوچک و بزرگ نیست و اگر صفر باشد، بین حروف کوچک و بزرگ تفاوت است.       |
| first_dif() | s1,s2<br>ignore_case<br>i<br>a,b | رشته‌هایی که باید با هم مقایسه شوند (پارامتر تابع)<br>مانند compcase در برنامه اصلی عمل می‌کند<br>شمارنده حلقه<br>کاراکترهایی از رشته‌های s1 و s2 که باید با هم مقایسه شوند. |

```

#include <stdio.h>
#include <conio.h>
first_dif(char *, char *, int);
int main()
{
    char st1[40], st2[40] ;
    int compcase = 1 ;
    clrscr();
    printf(" enter first string:");
    gets(st1) ;
    printf(" enter second string:");
    gets(st2) ;
    first_dif(st1, st2, compcase) ;
    getch();
    return 0;
}
//*****
first_dif(char *s1, char *s2, int ignore_case)
/* if ignore_case is 1 ,ignore case
   of letter */
{
    int i ;
    char a , b ;
    for(i = 0; *s1 && *s2; s1++, s2++, i++)
        if(*s1 != *s2) {
            if(ignore_case) {
                a = (*s1 >= 'a' && *s1 <= 'z') ? *s1 - 32 : *s1;
                b = (*s2 >= 'a' && *s2 <= 'z') ? *s2 - 32 : *s2;
                if(a != b)
                    break ;
            }//end of if
            else
                break;
        }//end of if
        if(*s1 || *s2) {
            printf("\n strings are not equal.");
            printf(" the first difference occurs in :%d", i + 1);
        }
        else
            printf("\n strings are equal .");
}

```

## خروجی

اشاره‌گرها ۱۶۱

```
enter first string : computer
enter second string : command
string are not equal, the first different occurs in : 4
```

### مثال ۶-۹

برنامه‌ای که رشته عددی را از ورودی خواند، آن را به مقدار عددی تبدیل می‌کند.

#### توضیح

اگر بخواهیم رشته عددی موجود در برنامه را در محاسبات به کار ببریم، باید آن را به مقدار عددی تبدیل کنیم. به عنوان مثال، اگر رشته "145" موجود باشد، می‌خواهیم آن را به عدد 145 تبدیل کرده، در محاسبات به کار گیریم. برای این منظور تابعی به نام `( )` `ascii_to_int()` نوشته شده است. این تابع رشته عددی و متغیری را به عنوان آرگومان گرفته، رشته را به عدد تبدیل کرده در متغیر عددی قرار می‌دهد. اعمالی که این تابع انجام می‌دهد عبارت‌انداز: حذف فضای خالی ابتدای رشته عددی، تشخیص علامت عدد، تشخیص کاراکترهای نامعتبر، و تبدیل کاراکتر به رقم. برای تبدیل کاراکتر به رقم، باید از کداسکی کاراکتر '0' تا '9' به اندازه ۴۸ واحد کم شود. بنابراین '0' - ۴۸ = ۰ به مقدار عددی صفر تبدیل می‌شود. اگر کاراکتر نامعتبر وجود داشته باشد، تابع ضمن صدور پیام، تا آنجایی که معتبر بوده است را به برنامه برمی‌گرداند. پس از تبدیل کاراکتر '0' تا '9' به ارقام ۰ تا ۹، آنها را از طریق ضرب کردن در ۱۰ به هم وصل می‌کنیم. به عنوان مثال، اگر سه رقم ۱، ۵ و ۷ داشته باشیم می‌توانیم به طریق زیر، عدد ۷۵۱ را ایجاد کنیم.

$$7 \times 10 = 70$$

$$70 + 5 = 75$$

$$75 \times 10 = 750$$

$$750 + 1 = 751$$

این عمل در تابع با دستور زیر انجام می‌شود:

```
*value = (*value *10) + (*str ++ -48)
```

پس از تبدیل رشته به عدد، علامت آن که در متغیر `sign` قرار دارد، در عدد ضرب می‌شود (اگر `sign` برابر با - باشد یعنی عدد منفی است).

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
void ascii_to_int(int *, char *);
int main()
{
    int number ;
    char s[10] ;
    clrscr();
    printf("\n enter numeric string:");
    gets(s) ;
    ascii_to_int(&number, s) ;
    printf(" numeric value is:%d", number) ;
    getch();
    return 0;
}
```

```

*****  

void ascii_to_int(int *value, char *str)  

{  

    int sign = 1;  

    *value = 0;  

    while(*str == ' ') str++;  

    if(*str == '-' || *str == '+')  

        sign = (*str ++ == '-') ? -1 : 1;  

    while(*str)  

        if((*str >= '0') && (*str <= '9'))  

            *value = (*value * 10) + (*str ++ -48);  

        else {  

            printf("Warning :the <%c> is invalid character.\n", *str);  

            break;  

        }  

    *value *=sign;  

}

```

**خروجی**

enter numeric string : 175  
 numeric value is : 175

**مثال ۱۵-۶**

برنامه‌ای که مقدار عددی صحیح را از ورودی خوانده، به رشته تبدیل می‌کند.

**توضیح**

این برنامه بر عکس برنامه ۹-۶ عمل می‌کند و توضیحات آن برنامه، برای این مثال مفید واقع می‌شود.

**متغیرهای برنامه**

| تابع           | متغیر                                      | هدف  |
|----------------|--|--|
| main()         | number<br>s                                | عددی که باید به رشته تبدیل شود<br>مقدار رشته‌ای عدد  |
| int_to_ascii() | value<br>str<br>saveval<br>savestr<br>temp | مقدار عددی که از ورودی خوانده شد<br>اشارة‌گری که حاوی رشته عددی است<br>مقدار value را نگهداری می‌کند تا در اثر تغییر value مقدار اولیه آن از بین نرود<br>اشارة‌گر رشته‌ای که به ابتدای رشته اشاره می‌کند تا در اثر تغییر اشاره‌گر str ابتدای رشته مشخص باشد. از این متغیر برای معکوس کردن رشته عددی حاصل، استفاده می‌شود<br>متغیر کمکی برای جابجایی کارکتر |

## شرح وظایف برنامه‌ها

**تابع main()**: عدد صحیح را از ورودی خوانده، به تابع int\_to\_ascii() ارسال می‌کند تا به رشته تبدیل شود.

**تابع int\_to\_ascii()**: این تابع، عدد موردنظر را دریافت می‌کند و رقمهای آن را جدا کرده، پس از تبدیل به کاراکتر، در رشته str قرار می‌دهد. چون رقمها از سمت راست عدد جدا می‌شوند و از سمت چپ رشته پر می‌شوند، پس از تبدیل تمام ارقام به کاراکتر و تعیین علامت عدد، باید رشته را معکوس کرد. قبل از جدا کردن ارقام عدد، آن عدد در saveval نگهداری می‌شود و چنانچه value منفی باشد، در -1 ضرب می‌شود تا به عدد مثبت تبدیل شود. علتش این است که به راحتی بتوان، ارقام آن را در یک حلقه تکرار و با شرط (value > 0) while (value > 0) جدا کرد.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
void int_to_ascii(int , char *);
int main()
{
    int number ;
    char s[10] ;
    clrscr();
    printf(" enter a number :");
    scanf("%d", &number) ;
    int_to_ascii(number, s) ;
    printf(" the string value is:%s", s);
    getch();
    return 0;
}
//*****
void int_to_ascii(int value, char *str)
{
    int saveval= value ;
    char temp, *savestr = str ;
    if(value < 0)
        value *= -1 ;
    do{
        *str ++ = (value % 10) + 48 ;
        value = value / 10 ;
    } while(value > 0);
    if (saveval < 0)
        *str++ = '-' ;
    *str -- = '\0' ;
    while(savestr < str) {
        temp = *str ;
        *str -- =* savestr ;
        *savestr ++ = temp ;
    }
}
```

enter a number : -175  
the string value is : -175

خروجی

## ارزش دهی اولیه به اشاره گرها

چگونگی ارزش دهی اولیه رشته ها در فصل ۵، بررسی شد. اکنون می آموزیم که چگونه می توان رشته ها را به عنوان اشاره گر مقدار اولیه داد. برای این منظور به صورت زیر عمل می شود:

**char** \*رشته = نام رشته \*

به عنوان مثال، دستور زیر، رشته "computer" را در اشاره گر **s** قرار می دهد.

```
char *s = "computer";
```

### مثال ۱۱-۶

برنامه ای که چگونگی مقدار اولیه دادن به رشته ها را به عنوان اشاره گرها، تشریح می کند.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int main() {
    char *text="your name is:";
    char name[41];
    clrscr();
    printf("\n enter your name :");
    gets(name);
    printf(" %s",text);
    puts(name);
    getch();
    return 0;
}
```

خروجی

```
enter your name : ali
your name is : ali
```

اولین دستور برنامه ۱۱-۶ را می توان به صورت زیر نوشت:

```
char text [] = "your name is:";
```

این دو دستور از نظر اثربخشی می گذارند، تفاوتی با یکدیگر ندارند، ولی چون دستوری که در برنامه آمده است، متغیر **text** را به صورت اشاره گر تعریف کرد، قابلیت انعطاف پیشتری به این متغیر داده است. وقتی رشته ها به صورت اشاره گر تعریف می شوند، بخصوص در مواقعی که طول عناصر مختلف آن متفاوت باشد، موجب صرفه جویی در میزان حافظه می شود (مثال ۱۲-۶).

### مثال ۱۲-۶

برنامه ای که برای ذخیره اسمی تعدادی از افراد، از آرایه ای از اشاره گرها استفاده می کند. این برنامه نام ۵ نفر را در آرایه ای قرار داده، سپس نامی را از ورودی خوانده، تشخیص می دهد که آیا این نام در آرایه وجود دارد یا خیر.

توضیح

برای ذخیره اسمی افراد، از یک آرایه دو بعدی استفاده شده است. برای دستیابی به هر یک از عناصر آرایه (هر اسم) از یک آندیس استفاده گردیده است.

```

#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <string.h>
int main()
{
    int dex;
    const int k = 5;
    char name[21];
    char *list[k] =
    { "ali",
        "ahmad",
        "alireza",
        "jalal",
        "mohammad"
    } ;
    clrscr();
    printf(" enter a name for search:");
    gets(name);
    for(dex = 0; dex <k; dex++)
        if(!strcmp(list[dex], name))
            break ;
    if(dex == k)
        printf(" name <%s> not exist.", name) ;
    else
        printf(" name <%s> exist.", name);
    getch();
    return 0;
}

```

## خروجی

enter a name for search : ali  
name <ali> exist.

اگر در مثال ۱۲-۶ فرض شود که اولین عنصر آرایه list در محل ۱۰۰۰ حافظه قرار داشته باشد، این آرایه به صورتی که در شکل ۱۲-۸ آمده است، در حافظه ذخیره می‌شود. اگر در این مثال، به جای تعریف آرایه‌ای از اشاره‌گرها، آرایه‌ای از رشته‌ها تعریف می‌کردیم، آنگاه می‌بایست آرایه list به صورت آرایه دو بعدی تعریف می‌شد که در آن، تعداد سطرها برابر با تعداد افراد (تعداد عناصر آرایه) و تعداد ستونها برابر با طول طولانی ترین نام موجود بود (شکل ۹-۶).

|          |      |        |                          |
|----------|------|--------|--------------------------|
| list [0] | 1000 | → 1000 | A h m a d \0             |
| list [1] | 1006 | → 1006 | A l i \0                 |
| list [2] | 1010 | → 1010 | A m i n \0               |
| list [3] | 1015 | → 1015 | J a f a r n e z h a d \0 |
| list [4] | 1027 | → 1027 | B a h r a m i \0         |

شکل ۸-۶ نحوه قرارگرفتن آرایه‌ای از اشاره‌گرها در حافظه.

|          |   |      |
|----------|---|------|
| list [0] | → | 1000 |
| list [1] | → | 1012 |
| list [2] | → | 1024 |
| list [3] | → | 1036 |
| list [4] | → | 1048 |

|   |   |   |    |    |    |   |    |   |   |
|---|---|---|----|----|----|---|----|---|---|
| A | h | m | a  | d  | \0 |   |    |   |   |
| A | l | i | \0 |    |    |   |    |   |   |
| A | m | i | n  | \0 |    |   |    |   |   |
| J | a | f | a  | r  | n  | e | z  | h | a |
| B | a | h | r  | a  | m  | i | \0 |   |   |

شکل ۶-۶ نحوه قرارگرفتن آرایه‌ای از رشته‌ها در حافظه.

با توجه به ذخیره شدن اطلاعات در اشکال ۶-۸ و ۶-۹، ذخیره کردن رشته‌ها به صورت آرایه‌ای از اشاره‌گرها، در صرفه‌جویی میزان حافظه بسیار مؤثر است ولی در همه موارد اینطور نیست. به عنوان مثال، اگر طول همه رشته‌ها ۱۲ باشد (به اندازه طول طولانی ترین رشته)، حافظه تخصیص یافته در روش اول (آرایه‌ای از اشاره‌گرها)، دارای ۵ اشاره‌گر اضافی خواهد بود که نسبت به روش دوم (آرایه‌ای از رشته‌ها)، حافظه بیشتری را شغال می‌کند. مزیت عمده بیان رشته‌ها به صورت آرایه‌ای از اشاره‌گرها، سرعت بالاتر و سهولت دسترسی عناصر آرایه است. زیرا نیازی به انجام محاسبات جهت دسترسی به عناصر آرایه نیست.

### مثال ۶-۱۳

برنامه‌ای که نام تعدادی از دانشجویان را از ورودی خوانده، در آرایه‌ای قرار می‌دهد. سپس با استفاده از آرایه‌ای از اشاره‌گرها، آرایه را مرتب کرده، در خروجی چاپ می‌کند.

#### توضیح

حداکثر ۳۰ نام را می‌توانید در آرایه قرار دهید. برای خاتمه ورود اطلاعات، به جای نام دانشجو، فقط کلید enter را فشار دهید. برنامه با دستور if، این وضعیت را تشخیص داده، به دریافت اطلاعات خاتمه می‌دهد. برای درک چگونگی مرتب کردن رشته‌ها از طریق آرایه‌ای از رشته‌ها، به شکل‌های ۱۰-۶ و ۱۱-۶ مراجعه شود. این شکل‌ها، نحوه قرارگرفتن عناصر آرایه را در حافظه، قبل و بعد از مرتب شدن، نشان می‌دهند.

#### متغیرهای برنامه

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <string.h>
int main()
{
    char name[30][81];
    char *ptr[30], *temp;
    int in, out, count = 0;
    const int k = 30 ;
    clrscr();
    while(count < k) {
        printf(" enter name of number %d:", count + 1);
        gets(name[count]);
        if(!name[count][0])

```

| متغیر  | هدف   |
|--------|---|
| name   | آرایه دو بعدی برای ذخیره اسمای دانشجویان              |
| ptr    | آرایه‌ای از اشاره‌گرها برای مرتب سازی اسمای دانشجویان |
| in,out | آدرس‌های حلقه‌های تکرار                               |
| temp   | یک متغیر اشاره‌گر کمکی                                |
| count  | آدرس حلقه تکرار و شمارنده تعداد اسمای دانشجویان       |
| k      | حداکثر تعداد دانشجویان                                |

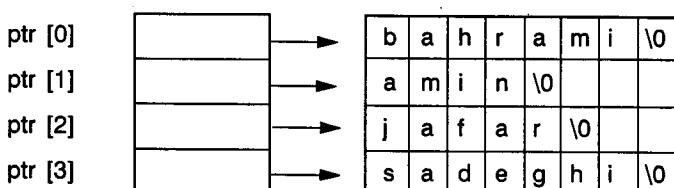
```

        if(!name[count][0])
            break ;
        *(ptr + count++) = name[count] ;
    }
    for(out = 0; out < count - 1; out++)
        for(in = out + 1; in < count; in++)
            if(strcmp(*(ptr + out), *(ptr + in)) > 0){
                temp = *(ptr + in) ;
                *(ptr + in) = *(ptr + out) ;
                *(ptr + out) = temp ;
            }
    printf("<< the sorted list is:>>\n");
    for(out = 0 ; out < count ; out++)
        printf("\n name %d is:%s", out + 1, *(ptr + out));
    getch();
    return 0;
}

```

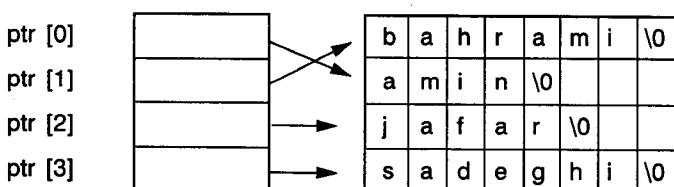
## خروجی

enter name of number 1 : bahrami  
 enter name of number 2 : amin  
 enter name of number 3 : jafar  
 enter name of number 4 : sadeghi  
 enter name of number 5 :  
 << the sorted list is : >>  
 name 1 is : amin  
 name 1 is : bahrami  
 name 1 is : jafae  
 name 1 is : sadeghi



شکل ۶-۱۰

وضعیت اشاره گرهای قبل از مرتب شدن.



شکل ۶-۱۱

وضعیت اشاره گرهای پس از مرتب شدن.

نکته‌ای را که باید در مورد مثال ۱۳-۶ توجه داشته باشید این است که آرایه name به صورت دو بعدی تعریف شد ولی برای دسترسی به عناصر آن، از یک اندیس استفاده شده است. عملیات این است که در C می‌توان، قسمتی از آرایه را به عنوان آرایه فرض کرد. یعنی در آرایه دو بعدی، هر سطر را می‌توان یک آرایه یک بعدی در نظر گرفت.

## اشاره گر به اشاره گر

اگر متغیری آدرس متغیر دیگر را در خود نگهداری کند، متغیر اول یک اشاره گر است؛ اگر متغیر دوم، از نوع اشاره گر باشد در این صورت متغیر اول یک اشاره گر به اشاره گر است (شکل ۶-۱۲). یادآوری می‌شود که آرایه‌ای از اشاره گرهای نوعی اشاره گر به اشاره گر است. برای تعریف متغیرهای اشاره گر به اشاره گر، از دو حالت استفاده می‌شود. به عنوان مثال، در دستور زیر، p، اشاره گر به اشاره گر است:

```
int **p ;
```

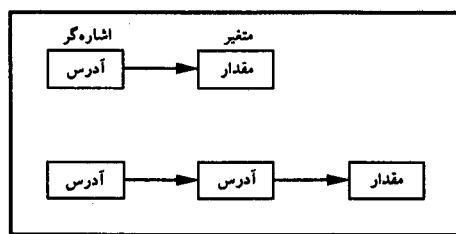
### مثال ۶-۱۴

برنامه‌ای که کاربرد اشاره گر به اشاره گر را نشان می‌دهد.

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    int x , *p , **q ;
    clrscr();
    x = 10 ;
    p = &x ;
    q = &p ;
    printf("\n the q points to value:") ;
    printf("%d",**q) ;
    getch();
    return 0;
}
```

خروجی

the q points to value : 10



شکل ۶-۱۲ اشاره گر به اشاره گر.

## نکاتی در مورد اشاره‌گرها

اشارة‌گرها، علیرغم امکاناتی که فراهم می‌کنند، اشکالاتی را نیز می‌توانند به وجود آورند. برنامه‌نویس برای استفاده بهینه از اشاره‌گرها باید این اشکالات را بشناسد.

اشکال اول: استفاده از اشاره‌گرهایی که قبلًاً مقدار نگرفته‌اند.

### مثال ۶-۱۵

نمونه‌ای از کاربرد اشاره‌گرهایی که قبلًاً مقدار نگرفته‌اند.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
main() {
    int x , *p ;
    clrscr();
    x = 10 ;
    *p = x ;
    printf("\n %d", *p) ;
    getch();
    return 0;
}
```

در برنامه مثال ۶-۱۵ عدد ۱۰ به متغیر x نسبت داده می‌شود و دستور `*p=x` به ماشین می‌گوید "محトوبات متغیر x را در آدرسی که اشاره‌گر p به آن اشاره می‌کند قرار بده". چون اشاره‌گر p قبلًاً مقدار نگرفته است ممکن است هر ناحیه‌ای از حافظه، از جمله ناحیه سیستم را تغییر دهد. برای رفع این مشکل کافی است در اشاره‌گر p مقدار معتبری قرار گیرد.

اشکال دوم: عدم استفاده صحیح از اشاره‌گرها.

### مثال ۶-۱۶

استفاده نادرست از اشاره‌گرها.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
main() {
    int x , *p;
    clrscr();
    x = 10 ;
    p = x ;
    printf("\n %d", *p);
    getch();
    return 0;
}
```

هدف برنامه مثال ۱۶-۱۵ بود که مقدار متغیر `X` را که برابر با ۱۰ است، در خروجی چاپ نماید، ولی به دلیل نادرست بودن دستور `x = p` (با توجه به اشاره گر بودن `p`) نتیجه مطلوب حاصل نخواهد شد. این دستور موجب می‌شود تا عدد ۱۰، نه به عنوان یک مقدار بلکه به عنوان یک آدرس به اشاره گر `p` منتقل گردد. برای رفع این مشکل کافی است این دستور را به صورت `&x = p` نوشت تا آدرس متغیر `X` به اشاره گر `p` منتقل شود.

**اشکال سوم:** فرضهایی که برنامه‌نویس در محل قرارگرفتن متغیرها در حافظه دارد.

وقتی متغیرها در حافظه قرار می‌گیرند، جای آنها برای ما مشخص نیست و در هر جایی که فضای کافی وجود داشته باشد این متغیرها در آنجا ذخیره می‌شوند (مثال‌های ۱۷-۱۸ و ۱۹).

### مثال ۱۷

نمونه‌ای از فرضهای غلط که برنامه‌نویس باید از آنها بپرهیزد.

#### توضیح

از اینکه `s` قبل از `y` تعریف شده است، نمی‌توان تصور کرد که `s` در حافظه قبل از `y` قرار دارد.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int main() {
    char s[80], y[80] ;
    char *p1 , *p2 ;
    clrscr();
    p1 = s ;
    p2 = y ;
    printf("\n p1 is %p, p2 is %p", p1, p2);
    printf("\n p1 points to lower addree?");
    getch();
    return 0;
}
```

### مثال ۱۸

نمونه‌ای از فرضهای نادرست برنامه‌نویس راجع به محل قرارگرفتن متغیرها.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int main()
{
    int first[10], second[10] ;
    int *p , t ;
    p=first ;
    for(t = 0 ; t < 20; t++)
        *p++ = t ;
}
```

در مثال ۱۸-۶ سعی شد به عناصر آرایه‌های `first` و `second`، اعداد صفر تا ۱۹ نسبت داده شود، گرچه ممکن است این عمل در بعضی از کامپایلرها به درستی انجام گیرد، ولی در حالت کلی این طور نیست، زیرا ممکن است عناصر آرایه‌های `first` و `second` در محلهای متواالی حافظه قرار نگیرند. با اشکالاتی که تاکنون در مورد اشاره‌گرها گفته شد برنامه‌نویس باید در استفاده از اشاره‌گرها دقت کافی به خرج دهد تا مشکل مواجه نگردد.

## آرگومان‌های تابع ()`main`

اولین تابع یک برنامه که اجرا می‌شود، `تابع main` است. این تابع همانند توابع دیگر می‌تواند دارای آرگومان باشد. `تابع main` دارای دو پارامتر به نامهای `argc` و `argv` است. پارامتر `argc` از نوع صحیح بوده، مشخص کننده تعداد آرگومان‌ها است. چون نام برنامه به عنوان یک آرگومان محسوب می‌شود لذا حداقل مقدار `argc` برابر با ۱ است. بنابراین اگر برنامه‌ای مانند `test` دارای دو آرگومان باشد عددی که در پارامتر `argc` قرار می‌گیرد برابر با ۲ خواهد بود. پارامتر `argv` به آرایه‌ای رشته‌ای اشاره می‌کند، که عناصر آن، به آرگومان‌های `تابع اشاره` می‌کنند. به عبارت دیگر، `[[ argv ]]` به آرایه‌ای از اشاره‌گرها کاراکتری اشاره می‌کند. لذا کلیه آرگومان‌های `تابع اصلی` به صورت رشته‌ای فرض می‌شوند. بنابراین اگر خواسته باشیم از اعدادی که به عنوان آرگومان به `تابع اصلی متقل می‌شوند` استفاده کنیم، باید به طریق مقتضی (با استفاده از `توابع کتابخانه‌ای` و یا `توابعی` که خودمان می‌نویسیم) آنها را از رشته‌ای، به عددی تبدیل کنیم.

به دو روش می‌توان آرگومان‌ها را به `تابع main` ارسال کرد: ۱. در محیط سیستم عامل. در روش اول، قبل از اجرای برنامه، گزینه `Arguments` را از منوی RUN در محیط بورلنند C انتخاب کنید و در کادری که ظاهر می‌شود، نامی را تایپ کرده، کلید Enter را فشار دهید. برای استفاده از روش دوم، باید برنامه را به فایل اجرایی تبدیل کنید. وقتی برنامه زبان C توسط کامپایلر زبان ترجمه شد این برنامه در خارج از محیط C و در سطح سیستم عامل قابل اجرا است و در حین اجرای این برنامه اسمی آرگومان‌ها نیز جهت ارسال به `تابع اصلی` ذکر می‌شوند. به عنوان مثال، فرض کنید برنامه‌ای به نام `test.cpp` نوشته، توسط کامپایلر C آن را ترجمه کرده و برنامه‌ای به نام `test.exe` از آن ساخته‌ایم؛ برای اجرای این برنامه کافی است در سطح سیستم عامل به صورت زیر عمل کنیم (با فرض این که این برنامه در درایو جاری وجود دارد):

`C:\BC> test`

اگر فرض شود که این برنامه دارای دو پارامتر باشد، برای اجرای آن در سطح سیستم عامل، باید اسمی آرگومان‌ها را با یک فاصله به صورت زیر تایپ کنیم:

`C:\BC> test par1 par2`

و `par1` و `par2` اسمی آرگومان‌هایی هستند که به `تابع اصلی متقل می‌شوند`. چون در این روش، آرگومان‌ها در خط فرمان به برنامه سیستم عامل وارد می‌شوند، آرگومان‌های `تابع main` را آرگومان‌های خط فرمان نیز می‌گویند. در مورد ترتیب دسترسی به آرگومان `تابع main` باید دقت داشت که: `argv[0]` به نام برنامه، `argv[1]` به اولین آرگومان، `argv[2]` به دومین آرگومان و `argv[n]` به این آرگومان اشاره می‌کنند.

## مثال ۶-۱۹

برنامه‌ای که یک عدد را به عنوان آرگومان پذیرفته، عمل شمارش معکوس، از آن عدد به صفر را انجام می‌دهد. این برنامه می‌تواند آرگومان دوم نیز داشته باشد؛ اگر آرگومان دوم برابر با "display" باشد، نتیجه شمارش معکوس در صفحه‌نمایش چاپ خواهد شد.

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <conio.h>
#include <string.h>
int main(int argc, char *argv[]) {
    int disp, count ;
    clrscr();
    if(argc <= 2) {
        printf(" number of parameter is wrong.");
        printf("\n usage: number display");
        getch();
        exit(0);
    }
    if(argc == 3 && !strcmp(argv[2], "display"))
        disp=1 ;
    else
        disp=0 ;
    for(count = atoi(argv[1]); count ; --count)
        if(disp)
            printf("\n %d ", count) ;
        printf("%c", 7);
        getch();
    return 0;
}
```

خروجی

C:\BC> 6-26 5 display

5 آرگومان‌ها نام برنامه

4

3

2

1

در مورد مثال ۶-۱۹ باید دو مطلب زیر را به خاطر داشت:

۱. تابع (atoi) یکی از توابع کتابخانه‌ای است که رشته عددی را به مقدار عددی صحیح تبدیل می‌کند. به کار گرفتن این تابع به‌این دلیل بود که عدد وارد شده به عنوان آرگومان تابع، که شمارش معکوس آن باید انجام شود، به صورت رشته‌ای به تابع اصلی منتقل خواهد شد. برای استفاده از آن، باید به صورت عددی تبدیل شود. این تابع در فایل stdlib.h قرار دارد.

۲. آخرین دستور `printf()` پس از عمل شمارش معکوس، جهت به صدا درآوردن زنگ سیستم به کار گرفته شده است. اگر آرایه `argv` با دو اندیس به کار گرفته شود، موجب دسترسی به هر یک از کاراکترهای آرگومان تابع (به طور جداگانه) می‌گردد (مثال ۶-۲۰).

## مثال ۶-۲۰

برنامه‌ای که چگونگی دسترسی به هر یک از کاراکترهای آرگومان تابع اصلی را نشان می‌دهد.

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <conio.h>
#include <string.h>
int main(int argc, char *argv[])
{
    int t, i;
    clrscr();
    if(argc < 2) {
        printf(" number of parameters is wrong.");
        printf("\n usage : PROG arg.");
        exit(0);
    }
    for(t = 0; t < argc; ++t)
        for(i = 0; argv[t][i]; i++)
            printf("\n %c ", argv[t][i]);
    getch();
    return 0;
}
```

در مثال ۶-۲۰ اولین اندیس آرایه `argv`، یعنی `t` به آرگومان تابع اصلی (مشخص کننده شماره آرگومان) که یک رشته است اشاره می‌کند، و دومین اندیس این آرایه به کاراکتری از این آرگومان اشاره می‌کند، که شماره آن کاراکتر با این اندیس مشخص می‌شود. به عنوان مثال، منظور از `[3][2]`، `argv[2][3]`، کاراکتر سوم از آرگومان دوم می‌باشد. از نظر تئوری می‌توان حداقل از ۳۲۷۶۷ عدد آرگومان استفاده نمود که معمولاً در عمل، سیستم عامل کمتر از این تعداد را اجازه می‌دهد.

## تمرینات

۱. دستوراتی بنویسید که:

- متغیر `fptr` را اشاره‌گری از نوع `float` و متغیر `num1` و `num2` را از نوع `float` تعریف کرده، مقدار ۱ را آدرس `num1` را در `fptr` قرار دهد.
- محتویات محلی را که `fptr` به آن اشاره می‌کند در `num2` قرار دهد.

7.3 تعیین کند.

• مقدار num2 را چاپ کند.

• آدرس num1 را با فرمت %p چاپ کند.

• آدرس موجود در fptr را چاپ کند.

۲. با توجه به دستورات زیر:

```
int *zptr
int *aptr = NULL ;
void *sptr = NULL ;
int number, i ;
int z [5] = {1, 2, 3, 4, 5}
sptr = z ;
```

اشکالات مربوط به دستورات زیر را مشخص کنید:

- a) ++zptr ;
- b) number = zptr ;
- c) number = \*zptr [2] ;
- d) for (i = 0 ; i <= 5 ; i++)
 printf ("%d", zptr [i]) ;

۳. برنامه زیر چه عملی انجام می‌دهد؟

```
#include <stdio.h>
Int mystery2 (const char *) ;
int main()
{
    char string [80] ;
    printf ("\nEnter a string: ") ;
    scanf ("%s", string) ;
    printf ("%d\n", mystery2(string)) ;
    return 0 ;
}
//*****
Int mystery2 (const char *)
{
    int x = 0 ;
    for (; *s != '\0', s++)
        ++ x ;
    return x ;
}
```

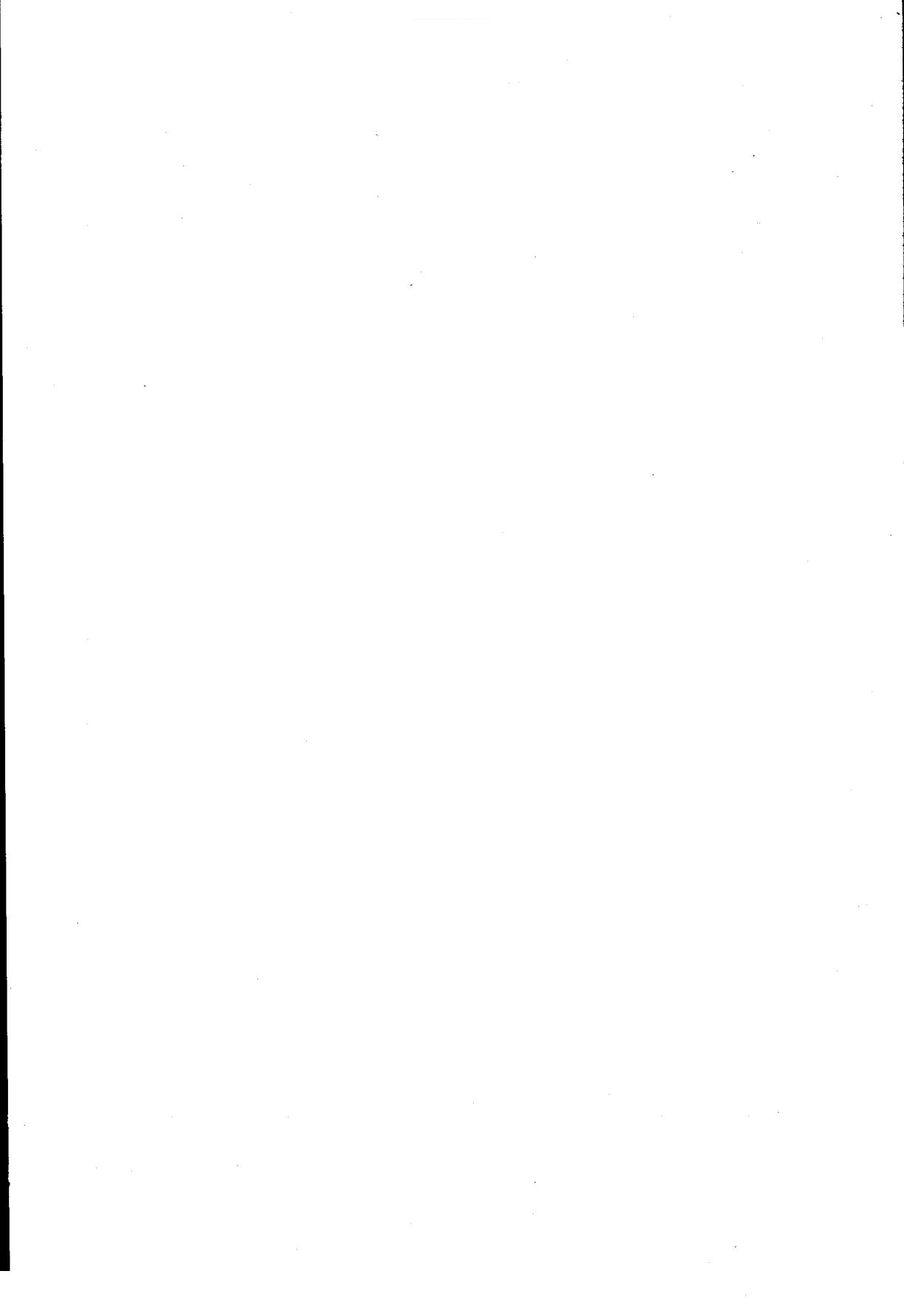
۴. اشکالات هر یک از بخش‌های زیر را باید:

- a) int \*num ;
 printf ("%d", \*num) ;
- b) short \*numptr, result ;
 void \*genericptr = numptr ;
 result = \*genericptr + 7 ;

۵. برنامه‌ای بنویسید که نام و شماره تلفن تعدادی از مشتریان مخابرات را از ورودی خوانده، در آرایه‌هایی ذخیره نماید. شماره تلفنها در آرایه عددی و نام مشتریان در آرایه‌ای از اشاره‌گرهای رشته‌ای ذخیره شوند. سپس نامی از ورودی خوانده شده، شماره تلفن وی را مشخص کرده، در خروجی چاپ کند. برنامه باید برای ادامه کار، از کاربر سوال کند. اگر کاربر جواب منفی داد، برنامه خاتمه پیدا می‌کند. توابعی برای خواندن اطلاعات، جستجو و چاپ نتایج جستجو بنویسید.
۶. برنامه‌ای بنویسید که رشته‌ای را از ورودی خوانده، به تابعی ارسال کند و تابع آن را به طور معکوس به خروجی ببرد.
۷. برنامه‌ای بنویسید که سه مقدار عددی را به عنوان آرگومان پذیرفته، به تابعی ارسال کند و تابع بزرگترین مقدار آنها را پیدا کند. برنامه باید تعداد آرگومان‌ها را کنترل کند.
۸. برنامه‌ای بنویسید که رشته عددی را که حاوی نقطه اعشار است از ورودی خوانده، آن را به عدد اعشاری تبدیل کند. به عنوان مثال، رشته "123.42" را به عدد 123.42 تبدیل نماید. تابعی برای خواندن رشته، تابعی برای تبدیل و تابعی برای نوشتمن عدد در خروجی بنویسید. پارامترها از طریق فراخوانی بالرجوع به توابع ارسال شوند.
۹. برنامه‌ای بنویسید که رشته‌هایی را از ورودی خوانده، فقط آن رشته‌هایی را که با حرف 'b' شروع می‌شوند در خروجی چاپ کند و به جای آخرین رشته، فقط کلید Enter را فشار دهید.
۱۰. برنامه‌ای بنویسید که دورشته را از ورودی خوانده، یکی را در دیگری کمی کند.
۱۱. تابعی بنویسید که یک رشته و یک مقدار عددی را به عنوان آرگومان پذیرفته، تعدادی از کاراکترهای این رشته را که با این عدد مشخص می‌شود در رشته دیگری قرار داده، برگرداند. سپس برنامه‌ای بنویسید که از آن استفاده کند.
۱۲. خروجی برنامه زیر را تعیین کنید. آرایه X از آدرس ۱۰۲۴ شروع می‌شود.

```
#include <stdio.h>
#define M 5
int main()
{
    int i , j, x[M] ;
    for (i = 0 ; i < M ; i++)
        x [i] = x + i ;
    for (i = 0 ; i < M ; i++)
        printf ("\n x[%d] = %d" , i , * (x + i)) ;
    getch () ;
    return 0 ;
}
```

۱۳. تابعی بنویسید که یک اشاره‌گر از نوع صحیح و عدد صحیح n را به عنوان پارامتر پذیرفته، حافظه‌ای برای n عدد صحیح تخصیص دهد و آدرس آن را به برنامه برگرداند.



# ساختمان‌ها

تاکنون مشاهده کردیم که چگونه یک متغیر، یک قلم از دلدمرا در خود نگهداری می‌کند و همچنین، دیدیم که چگونه می‌توان چند عنصر همنوع را در یک آرایه ذخیره کرد. گاهی لازم است، چند عنصر غیر همنوع را تحت یک نام در حافظه ذخیره نمود. ولی با مطالعی که تاکنون گفته شد انجام این کار ممکن نیست. به عنوان مثال، اگر بخواهیم اطلاعات مربوط به کارکنان مؤسسه‌ای را که شامل نام کارمند (از نوع کاراکتری)، شماره کارمندی (از نوع عددی صحیح)، حقوق (از نوع عددی صحیح) وغیره است، تحت یک نام ذخیره کنیم، در این صورت متغیر معمولی و آرایه جوابگوی نیاز نداشتند. برای حل اینگونه مسئله‌ها در زبان C از نوعی داده به نام ساختمان<sup>۱</sup> استفاده می‌شود. بنابراین می‌توان گفت که ساختمان، در زبان C نامی برای مجموعه‌ای از متغیرها است که این متغیرها می‌توانند همنوع باشند.

## تعريف نوع ساختمان

با توضیحاتی که داده شد، استفاده از ساختمان‌ها ضروری به نظر می‌رسد. نوعی به نام ساختمان در C وجود ندارد، بلکه تمام عناصر ساختمان از انواع موجود ایجاد می‌شوند. بنابراین، قبل از استفاده از ساختمان باید نوع ساختمانی را در برنامه ایجاد و سپس متغیرهایی از آن نوع را تعریف کرد و از آنها استفاده نمود. به عنوان مثال، نوع int وجود دارد و برای استفاده از آن نوع، باید متغیرهایی را از نوع int تعریف کرد و از آن متغیرها استفاده نمود. برای تعریف نوع ساختمان، از دستور struct به صورت زیر استفاده می‌شود:

```
struct <نام ساختمان> {  
    عناصر ساختمان  
};
```

نام ساختمان، از قانون نامگذاری برای متغیرها تبعیت می‌کند. عناصر ساختمان، متغیرهایی هستند که قسمتی از ساختمان می‌باشند و همانند یک متغیر معمولی و یا آرایه، باید اسم و نوع هر کدام مشخص باشد. به یک ساختمان نمونه که برای نگهداری اسم، شماره کارمندی و حقوق کارمندان نوشته شده است توجه نمایید:

```
struct personel {  
    char name [31] ;  
    int persno ;  
    int salary ;  
};
```

در تعریف نوع ساختمان باید موارد ذیل را در نظر داشت:

۱. کاراکتر {} می‌تواند در همان خطی که دستور struct آمده است نباشد.
۲. دستور struct به ختم می‌شود.

## تعريف متغير نوع ساختمان

با مطالبي که تاکنون گفته شد، روش تعريف نوع ساختمان مشخص گردید؛ ولی تعريف ساختمان برای استفاده از آن کافي نیست؛ بلکه پس از تعريف نوع ساختمان باید متغيرهايی از اين نوع را تعريف کرده سپس اين متغيرها را در برنامه به کار گرفت. برای روشن شدن موضوع، يادآوري می‌کنیم که int و float دو نوع تعريف شده برای کامپیوترا هستند که باید متغيرهايی از اين نوع تعريف و سپس از آنها استفاده کرد. تعريف متغيرهايی از نوع ساختمان به دو روش امکان‌پذير است:

روش اول: پس از تعريف نوع ساختمان، متغيرهايی از نوع ساختمان با دستور **struct** تعريف می‌شوند. در این روش از شکل کلي زير استفاده می‌شود:

**struct** <اسمي متغيرهاي ساختمان> نوع ساختمان ;

نوع ساختمان، اسمی است که قبلاً در دستور **struct**، ساختار آن مشخص شده است. <اسمي متغيرهاي ساختمان>، متغيرهايی را مشخص می‌کند که باید از نوع ساختمانی که اسم آن در <نوع ساختمان> مشخص شده است، تعريف شوند. اگر تعداد اين متغيرها بيش از يكی باشد با کاما از یکديگر جدا می‌شوند. به عنوان مثال، دستور زير دو متغير ساختمان به اسمی p1 و p2 را تعريف می‌کند که از نوع ساختمان personnel هستند.

```
struct personel p1, p2;
```

روش دوم: در حین تعريف نوع ساختمان (بلا فاصله پس از تعريف نوع)، اسمی متغيرهاي ساختمان مشخص می‌گردد. در اين روش از شکل کلي زير استفاده می‌شود:

```
{ اسم ساختمان
  عناصر ساختمان
} ; اسمی متغيرهاي ساختمان {
```

در اين روش، ذكر اسم ساختمان اجباری نیست. دستور زير دو متغير ساختمان به اسمی p1 و p2 را تعريف می‌کند که ساختار آنها توسط دستور **struct** مشخص شده است.

```
struct {
  char name [31];
  int persno;
  int salary;
} p1, p2;
```

## دسترسی به عناصر ساختمان

همانطور که مشاهده شد هر ساختمان دارای چند عنصر است که برای دسترسی به هر يك از عناصر آن، از روش کلي زير استفاده می‌شود:

<نام عنصر> . <اسم متغير از نوع ساختمان>

به عنوان مثال، با فرض اينکه p1 و p2 دو متغير از نوع ساختمان و دارای ۳ عنصر به اسمی name ، person و salary باشند، دستورات زير موجب دسترسی به هر يك از عناصر متغير p1 می‌شوند. در مورد P2 نيز می‌توان به همین طریق عمل کرد:

```
p1.name  
p1.person  
p1.salary
```

اگر عناصر ساختمان از نوع آرایه باشند، ذکر اندیس آرایه جهت دسترسی به عناصر آن الزامی است. به عنوان مثال، دستور زیر را در نظر می‌گیریم:

```
struct student {  
    char name [31] ;  
    int cours [10] ;  
    int unit [10] ;  
    int grade [10] ;  
    int person ;  
} st1, st2 ;
```

در این دستور، بعضی از عناصر ساختمان **student** به صورت آرایه تعریف شده‌اند. دستورات زیر موجب دسترسی به عناصر متغیر ساختمان **st1** می‌شوند:

|                      |                  |
|----------------------|------------------|
| <b>st1.cours [1]</b> | اولین عنصر آرایه |
| <b>st1.cours [i]</b> | امین عنصر آرایه  |
| <b>st1.name[i]</b>   | امین عنصر آرایه  |

همان‌طور که مشاهده شد، اگر عناصر ساختمان رشته‌ای باشند، می‌توان به تک‌تک عناصر آن نیز دسترسی پیدا کرد (مثل **(st1.name[i])**).

برای مقداردادن به عناصر ساختمان می‌توان همانند یک متغیر معمولی عمل کرد؛ لذا با فرض این که **st1** متغیر ساختمانی باشد که قبل تعریف شده است، دستورات زیر معتبر می‌باشند.

```
st1.persno = 1243 ;          (مقدار دادن به عنصر ساختمان)  
printf ("\n%d", st1.persno) ;  (چاپ کردن عنصر ساختمان)  
gets (st1.name) ;           (خواندن عنصر رشته‌ای ساختمان)  
for (i=0 ; i < 10 ; i++)  
    scanf ("%d", &st1.unit[i]) ;  (خواندن عنصر آرایه‌ای ساختمان)
```

## مثال ۷-۱

برنامه‌ای که دو عدد موهومی را از ورودی خوانده مجموع آنها را محاسبه می‌کند و به خروجی می‌برد.  
**توضیح**  
عدد موهومی از دو بخش تشکیل شده است: بخش حقیقی و بخش غیرحقیقی. برای جمع دو عدد موهومی، بخش‌های حقیقی با هم و بخش‌های غیرحقیقی با هم جمع می‌شوند.

```

#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int main ()
{
    struct complex {
        int real ;
        int unreal ;
    } comp1 , comp2 ,result ;
    clrscr();
    printf("enter the real part for number %d:", 1);
    scanf("%d", &comp1.real) ;
    printf("enter the unreal part for number %d:", 1);
    scanf("%d", &comp1.unreal) ;
    printf("enter the real part for number %d:", 2);
    scanf("%d", &comp2.real) ;
    printf("enter the unreal part for number %d:", 2);
    scanf("%d", &comp2.unreal) ;
    result.real = comp1.real + comp2.real;
    result.unreal = comp1.unreal+comp2.unreal;
    printf("result is:real=%d,unreal=%d", result.real, result.unreal);
    getch();
    return 0;
}

```

## خروجی

**enter the real part for number 1 : 12**  
**enter the real part for number 1 : 25**  
**enter the real part for number 2 : 5**  
**enter the real part for number 2 : 19**  
**result is : real = 17 , unreal = 44**

## ارزش دهی اولیه به ساختمان

می توان به متغیرهای از نوع ساختمان، همانند آرایه‌ها مقدار اولیه داد. برای این منظور، مقادیر اولیه در بین { } و } قرار گرفته، با کاما از یکدیگر جدا می‌شوند. مقادیری که به متغیر ساختمان نسبت داده می‌شوند به ترتیب در عناصر متغیر ساختمان قرار می‌گیرند: اولین مقدار به اولین عنصر، دومین مقدار به دومین عنصر و ... این مقدار به عنصر نسبت داده می‌شود. اگر تعداد مقادیر، از تعداد عناصر ساختمان کمتر باشد، مقدار بقیه عناصر عددی برابر با صفر و مقدار بقیه عناصر رشتہ‌ای برابر با NULL (نهی) خواهد شد.

نوع ساختمان student را که در زیر آمده است در نظر بگیرید. این دستور علاوه بر تعریف نوع ساختمان، دو متغیر 1 و 2 رانیز از نوع student تعریف می‌کند.

```
struct student {
    char name [21] ;
    char address [30] ;
    int grade [10] ;
    int stno ;
} s1, s2 ;
```

اکنون مجموعه دستورات زیر را ملاحظه نمایید:

|   |     |
|---|-----|
| struct student st1 = {"ali", "mashhad", {0}, 15}; | (۱) |
| struct student st2 = {0};                         | (۲) |
| struct student st3 = {"ahmad", '0', {15, 20}, 0}; | (۳) |
| struct student st4 = {"reza"};                    | (۴) |

در دستور ۱، مقدار "ali" در name، address در کلیه عناصر آرایه grade و ۱۵ در stno از متغیر st1 قرار می‌گیرد. در دستور ۲، کلیه عناصر عددی متغیر st2، مقدار صفر و عناصر کاراکتری، مقدار تهی را می‌پذیرند. در دستور ۳، مقدار "ahmad" در name، رشته تهی در address و ۱۵ و ۲۰ به ترتیب در عناصر اول و دوم آرایه grade و صفر در stno از متغیر st3 قرار می‌گیرد. در دستور ۴، مقدار "reza" در عنصر name از متغیر st4 قرار گرفته، بقیه عناصر عددی این متغیر مقدار صفر و عناصر غیر عددی مقدار تهی را می‌پذیرند.

## انتساب ساختمان‌ها به یکدیگر

در گونه‌های اولیه زبان C، انتساب یک ساختمان به ساختمان دیگر امکان‌پذیر نبود، ولی در گونه‌های جدید انتساب متغیرهای ساختمان که از یک نوع باشند امکان‌پذیر است. به عنوان مثال، اگر st1 و st2 متغیرهایی از نوع ساختمان student باشند، دستور زیر تمام عناصر st1 را به عناصر متناظر شن در st2 نسبت می‌دهد.

```
st2 = st1 ;
```

### مثال ۷-۲

برنامه‌ای که مشخصات چند دانشجو را به همراه معدل آنها از ورودی خوانده، سپس دانشجویی را که دو مین معدل را از نظر بزرگی دارد پیدا می‌کند. هدف از این برنامه، آشنایی با انتساب ساختمان‌ها به یکدیگر است.

متغیرهای برنامه

| متغیر        | هدف              |
|--------------|------------------|
| n            | تعداد دانشجو     |
| student      | ساختمان دانشجو   |
| st1, st2, st | متغیرهای ساختمان |
| y            | متغیر کمکی       |
| i            | شمارنده حلقه     |

```

#include <stdio.h>
#include <conio.h>
struct student {
    char name[30] ;
    float grade ;
} ;
int main ()
{
    int i, n ;
    float y ;
    clrscr();
    struct student st1={0} ;
    struct student st, st2={0};
    printf("enter the number of student: ");
    scanf("%d", &n) ;
    for (i = 1; i <= n; i++) {
        printf("enter name of student %d :", i);
        scanf("%s", st.name) ;
        printf("enter grade of student %d :", i);
        scanf("%f", &y) ;
        st.grade = y;
        if (st.grade > st1.grade){
            st2 = st1 ;
            st1 = st ;
        }//end of if
        else if (st.grade > st2.grade)
            st2=st ;
    }//end of for
    printf("the name of second student is :%s", st2.name) ;
    printf("\nthe grade of second student is:%.2f", st2.grade);
    getch();
    return 0;
}

```

خروجی

**enter the number : 3**  
**enter name of student 1 : ali**  
**enter grade of student 1 : 12.6**  
**enter name of student 2 : ahmad**  
**enter grade of student 2 : 18.2**  
**enter name of student 3 : reza**  
**enter grade of student 3 : 14.5**  
**the name of second student is : reza**  
**the grade of second student is : 14.50**

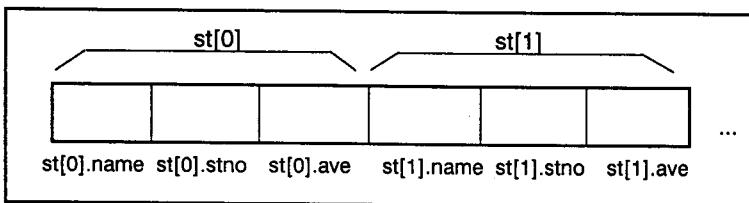
## آرایه‌ای از ساختمان‌ها

یکی از بیشترین موارد کاربرد ساختمان‌ها، استفاده از آنها به عنوان عناصری از آرایه است. برای تعریف آرایه‌ای از ساختمان‌ها، ابتدا نوع ساختمان را تعریف کرده سپس همانند متغیرهای معمولی، آرایه‌ای از آن نوع را تعریف می‌کنیم. به عنوان مثال، دستورات زیر را در نظر بگیرید:

```
struct student {
    char name [21];
    int stno;
    float ave;
};

struct student , st[100];
```

در این دستورات، آرایه ۱۰۰ عنصری `st` طوری تعریف می‌شود که هر یک از عناصر آن، از نوع ساختمان `student` است. شکل زیر را بینید:



### مثال ۷-۳

برنامه‌ای که مشخصات تعدادی از افراد را که شامل نام و آدرس (شامل: خیابان، شهر و ...) است، از ورودی خوانده در آرایه‌ای از ساختمان‌ها قرار می‌دهد. این برنامه قادر است: فردی را از آرایه حذف کند، فرد جدیدی به آرایه اضافه نماید و محتویات کل آرایه را چاپ کند.

#### توضیح

در برنامه‌هایی که چندین عمل انجام می‌شود، بهتر است هر عمل اصلی به عنوان گزینه‌های منو باشند تا کاربر با انتخاب آنها بتواند نیازهای خود را برآورده کند. منو (menu)، لیستی از انتخاب‌ها است که در مقابل کاربر قرار می‌گیرد و کاربر می‌تواند بر حسب نیاز، یکی از آنها را انتخاب کند تا کار خاصی صورت گیرد. هر یک از انتخاب‌های منو را گزینه می‌نامیم. به عنوان مثال در شکل ۷-۱ منوی با سه گزینه را مشاهده می‌کنید. هر کدام از این گزینه‌ها کار خاصی را انجام می‌دهند. پیامی که در زیر منو آمده است، به کاربر اعلام می‌کند که گزینه‌ای را انتخاب نماید. برای این کار باید یکی از شماره‌های ۱ تا ۳ را وارد کند. بعد از اینکه کاربر گزینه مورد نظر را انتخاب کرد، برنامه باید براساس انتخاب کاربر، عملی را انجام دهد. در این برنامه از منو استفاده شده است. قبل از نوشتن این منو، در کد جهت درک صحیح آن، ساختار سلسله مرتبی (شکل ۷-۲) و وظایف هر یک از توابع را بیان می‌کنیم. در این برنامه از توابع کتابخانه‌ای (`strtol()`، `atoi()`، `gotoxy()`) استفاده شده است.

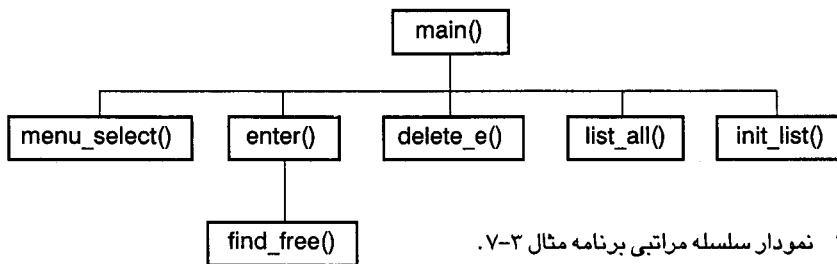
1. Enter date
  2. Report the list
  3. List
- Enter your delete (1-3) :

شکل ۷-۱

منوی‌ای از منو با سه گزینه.

## متغیرهای برنامه

| تایع            | متغیر       | هدف   |
|-----------------|-------------|---|
| متغیرهای عمومی  | MAX<br>addr | تعیین کننده طول آرایه که مقدارش ۱۰۰ است   |
|                 | addr_info   | نوع ساختمان با عناصر: name برای نام شخص، street نام خیابان، city نام شهر، state نام استان و zip کد پستی است |
|                 | choice      | آرایه‌ای از نوع addr  |
| main()          | t           | متغیری که شماره گزینه انتخاب شده از منورانگهداری می‌کند   |
| init_list_all() | s           | اندیس حلقه تکرار  |
| menu_select()   | c           | متغیر کمکی برای دریافت اطلاعات از ورودی   |
| enter()         | slot        | متغیری که شماره گزینه انتخاب شده از منورانگهداری می‌کند   |
| find_free()     | s           | اندیسی از آرایه که خالی است و باید عنصری در آن قرار گیرد  |
| delete_e()      | t           | متغیر کمکی برای دریافت اطلاعات از ورودی   |
| list_all()      | r           | اندیس حلقه تکرار  |
|                 |             | شماره سطر جهت چاپ خروجی   |



## شرح وظایف برنامه‌ها

تابع **main()**: تعریف ساختمانها و فراخوانی توابع مطابق با شکل ۷-۲.

تابع **menu\_select()**: ظاهر نمودن منوی در صفحه نمایش جهت انتخاب نوع عمل برنامه.

تابع **enter()**: فراخوانی تابع **find\_free()** جهت پیدا کردن جای خالی در آرایه، خواندن اطلاعات از صفحه کلید و وارد کردن آنها در جای خالی در آرایه.

تابع **delete\_e()**: حذف افراد از آرایه (برای این منظور اولین محل از عنصر **name** برابر با  $\text{''}0\text{'}$  می‌شود).

تابع **list\_all()**: نمایش محتویات کامل آرایه.

تابع **init\_list\_all()**: ارزش دهی به عناصر آرایه (اولین محل از عنصر **name** را برابر با  $\text{''}0\text{'}$  قرار می‌دهد).

تابع **find\_free()**: پیدا کردن جای خالی در آرایه جهت قرار دادن اطلاعات جدید در آن محل.

```

#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <conio.h>
#define MAX 100
struct addr{
    char name[10] ;
    char street[15] ;
    char city[10] ;
    char state[3] ;
    unsigned long int zip;
} addr_info[MAX] ;
void init_list_all(void), enter(void) ;
void delete_e(void);
void list_all(void) ;
int menu_select(void), find_free(void);
int main()
{
    char choice , ch ;
    clrscr();
    init_list_all() ;
    for(;;){
        choice = menu_select() ;
        switch(choice) {
            case 1: enter(); break ;
            case 2: delete_e(); break ;
            case 3: list_all(); break ;
            case 4: exit(0) ;
        } //end of switch
    } //end of for
}
//*****
void init_list_all(void)
{
    register int t ;
    for(t = 0 ; t < MAX; ++t)
        addr_info[t].name[0]='\0';
}
//*****
int menu_select(void)
{
    char s[10] ;
    int c ;
    clrscr() ;
    gotoxy(29, 6);
    printf("1 << enter a name >>");
    gotoxy(29, 8);
    printf("2 << delete_e a name >>");
}

```

```

gotoxy(29, 10);
printf("3) << list_all the file >>");
gotoxy(29, 12);
printf("4) <<      Quit      >>");
do {
    gotoxy(24, 15) ;
    printf(" Please enter your choice(1-4):");
    gets(s) ;
    c = atoi(s) ;
} while(c < 0 || c > 4) ;
return (c);
}
//*****
void enter(void)
{
    int slot ;
    char s[80] ;
    slot = find_free() ;
    if(slot == -1) {
        printf("\n list full");
        return ;
    }
    gotoxy(5, 17) ;
    printf("enter name:") ;
    gets(addr_info[slot].name);
    gotoxy(40, 17) ;
    printf("enter street:") ;
    gets(addr_info[slot].street);
    gotoxy(5, 19) ;
    printf("enter city:") ;
    gets(addr_info[slot].city) ;
    gotoxy(40, 19) ;
    printf("enter state code:") ;
    gets(addr_info[slot].state) ;
    gotoxy(22, 21) ;
    printf("enter zip:") ;
    gets(s) ;
    addr_info[slot].zip = strtoul(s,'0',10) ;
}
//*****
find_free(void)
{
    register int t ;
    for(t = 0 ; addr_info[t].name[0]
        && t < MAX ; ++t) ;
    if(t == MAX) return -1 ;
    return t ;
}

```

```

}

//*****
void delete_e(void)
{
    int slot ;
    gotoxy(28, 19) ;
    printf("enter record #(0-99):");
    scanf("%d",&slot) ;
    if(slot >= 0 && slot < MAX)
        addr_info[slot].name[0] = '\0';
}
//*****
void list_all(void)
{
    register int t ;
    int r = 0 ;
    char ch ;
    clrscr() ;
    gotoxy(25, 2) ;
    printf(" << all information in list are:>>") ;
    gotoxy(13,3) ;
    printf("*****");
    printf("*****");
    printf("*****");
    gotoxy(10, 4);
    printf("     name      street      city      ");
    printf(" state      zip");
    gotoxy(10, 5);
    printf("     _____      _____      _____      ");
    printf("     _____      _____");
    for(t = 0; t < MAX ; ++t) {
        if(addr_info[t].name[0]) {
            gotoxy(14, 6+r) ;
            printf("%s ",addr_info[t].name);
            gotoxy(26, 6+r) ;
            printf("%s ",addr_info[t].street);
            gotoxy(40, 6+r) ;
            printf("%s ",addr_info[t].city);
            gotoxy(54, 6+r) ;
            printf("%s ",addr_info[t].state);
            gotoxy(70, 6+r) ;
            printf("%lu ",addr_info[t].zip);
            r++ ;
        }
    }
    gotoxy(13, 6+r) ;
    printf("*****");
}

```

```

        printf("*****");
        printf("*****");
        gotoxy(27, 7+r) ;
        printf("press any key to continue");
        getch() ;
    }
}

```

**عملکرد برنامه :** پس از اجرای برنامه، منوی با ۴ گزینه ایجاد می شود. گزینه اول مشخصات یک نفر را درخواست می کند، گزینه دوم فردی را با دریافت شماره رکورد آن حذف می کند، گزینه سوم محتویات لیست رانمایش می دهد و گزینه چهارم موجب خروج از برنامه می شود.

منوی برنامه

```

1. << enter a name >>
2. << delete a name >>
3. << list the file >>
4. << quit >>
please enter your choice (1-4) : 1
enter name : mohammad
enter street : daneshgah
enter city : mashhad
enter state : 23
enter zip : 123
1. << enter a name >>
2. << delete a name >>
3. << list the file >>
4. << quit >>
please enter your choice (1-4) : 1
enter name : naser
enter street : asrar
enter city : mashhad
enter state : 34
enter zip : 432
1. << enter a name >>
2. << delete a name >>
3. << list the file >>
4. << quit >>
please enter your choice (1-4) : 3
*****
```

| name     | street    | city    | state | zip |
|----------|-----------|---------|-------|-----|
| mohammad | daneshgah | mashhad | 23    | 123 |
| naser    | asrar     | mashhad | 34    | 432 |

\*\*\*\*\*

press any key to continue

## تعريف ساختمان‌ها به صورت لانه‌ای

عناصر یک ساختمان می‌توانند یک متغیر معمولی، آرایه و یا یک ساختمان باشند. دو مورد اول را قبلاً مشاهده کردیم، در این قسمت به بررسی مورد سوم می‌پردازیم. وقتی که عناصر یک ساختمان از نوع ساختمان باشند براي دسترسی به عناصر آن باید اسامی متغیرهای ساختمان را از بیرونی ترین ساختمان به داخلی ترین ساختمان ذکر کرد (به مثال ۷-۴ مراجعه شود).

### مثال ۷-۴

برنامه‌ای که مشخصات چند کارمند را به همراه تاریخ استخدام آنها از ورودی خوانده، با اخذ تاریخ جاری، سابقه خدمت کارکنان را محاسبه می‌کند و مشخصات کارمندی که بیشترین سابقه خدمت را دارد به همراه متوسط سن کارمندان به خروجی منتقل می‌کند.

متغیرهای برنامه

| نام      | هدف   |
|----------|---|
| a        | اندیس حلقه تکرار  |
| n        | تعداد کارکنان   |
| sumage   | مجموع سن کارکنان  |
| maxold   | بیشترین سابقه   |
| employee | ساختمان با عناصر: name نام کارمند،<br>persno شماره کارمندی، workdat تاریخ استخدام،<br>age سن و old سابقه خدمت |
| emp      | متغیری از نوع employee  |
| date     | ساختمانی با عناصر: day روز، month ماه و year سال  |

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <conio.h>
#define MAX 100
int main()
{
    int i, n, sumage = 0, maxold=0 ;
    struct date {
        int day ;
        int month ;
        int year ;
    } today ;
    struct employee {
        char name [30];
        int persno ;
        struct date workdate ;
        int age ;
        int old ;
    }
```

```

} emp[MAX] ;
struct employee maxemp = {0} ;
clrscr();
printf(" enter the number of employees :") ;
scanf("%d",&n) ;
printf(" enter today date(day month year):") ;
scanf("%d",&today.day) ;
scanf("%d",&today.month) ;
scanf("%d",&today.year) ;
for (i = 0 ; i < n ; i++) {
    printf(" enter name %d:", i + 1) ;
    scanf("%s", emp[i].name) ;
    printf(" enter personnel number %d:", i + 1) ;
    scanf("%d",&emp[i].persno) ;
    printf(" enter work date(day month year) %d:", i + 1) ;
    scanf("%d",&emp[i].workdate.day);
    scanf("%d",&emp[i].workdate.month);
    scanf("%d",&emp[i].workdate.year);
    printf(" enter age for person %d:", i + 1);
    scanf("%d",&emp[i].age) ;
    if (today.month > emp[i].workdate.month ||
        (today.month == emp[i].workdate.month &&
         today.day >= emp[i].workdate.day ))
        emp[i].old = today.year - emp[i].workdate.year ;
    else
        emp[i].old = today.year - emp[i].workdate.year - 1 ;
    if (emp[i].old > maxold) {
        maxold = emp[i].old ;
        maxemp = emp[i] ;
    } //end of if
    sumage += emp[i].age ;
} //end of for
printf("\n the average of age is :%.2f", (float)sumage / n) ;
printf("\n the specification of a older person:") ;
printf("\n the name is : %s", maxemp.name) ;
printf("\n the persno is: %d", maxemp.persno) ;
printf("\n the age is: %d", maxemp.age) ;
printf("\n the old is: %d", maxemp.old) ;
getch();
return 0;
}

```

## خروجی

```
enter the number of employees : 2
enter today date (day month year) : 11 3 78
enter name : ahmad
enter personal number : 1231
enter work date (day month year) : 12 2 65
enter age for person 1 : 30
enter name : mohammad
enter personal number : 4323
enter work date (day month year) : 2 4 62
enter age for person 2 : 35
the average of age is : 32.5
the specification of a older person :
the name is : mohammad
the persno is : 4323
the age is : 35
the old is : 15
```

## ساختمان‌ها به عنوان آرگومان تابع

ساختمان‌ها و یا آرایه‌ای از ساختمان که تاکنون در برنامه‌ها به کار گرفته شده‌اند، یا به صورت عمومی تعریف شدند و یا در تابعی که مورد استفاده قرار می‌گرفتند، تعریف شدند. ساختمان‌ها و یا عناصر آنها می‌توانند به عنوان آرگومان، به تابع ارسال شوند.

## انتقال عناصر ساختمان به توابع

برای انتقال عناصر ساختمان به تابع، همانند یک متغیر معمولی عمل می‌شود؛ با این تفاوت که نام متغیر ساختمان را باید به همراه عنصر موردنظر، در آرگومان تابع ذکر کرد. باید توجه داشت که پارامتر تابع نیز باید همنوع با آرگومان متناظر با آن تعریف گردد. به عنوان مثال، ساختمان زیر را در نظر بگیرید:

```
struct student {
    char x ;
    int stno ;
    char name [31] ;
} st1 ;
```

هر یک از دستورات زیر موجب انتقال مقادیر عناصر متغیر ساختمان st1 به تابعی به نام func() می‌شوند.

```
func (st1.x) ;
func (st1.stno) ;
func (st1.name [5]) ;
```

برای انتقال آدرس‌های عناصر متغیر ساختمان به توابع، باید از عملگر & استفاده نمود، به مجموعه دستورات زیر توجه نمایید:

```
func (&st1.x) ;
func (&st1.stno) ;
func (&st1.name [5]) ;
func (st1.name) ;
```

همانطور که در این مجموعه دستورات مشاهده می‌گردد، عملگر & باید قبل از نام متغیر ساختمان ظاهر گردد. ولی در آخرین دستور، چون name یک آرایه است، برای انتقال آن نیازی به عملگر & نیست.

### مثال ۷-۵

برنامه‌ای که چگونگی استفاده از عناصر ساختمان‌ها را به عنوان آرگومان تابع نشان می‌دهد.

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <conio.h>
void test(char *);
int main()
{
    struct ss{
        char name[20] ;
        int x ;
    } s ;
    clrscr();
    printf("enter name and stno:");
    scanf("%s%d", s.name, &s.x) ;
    test(s.name) ;
    getch();
    return 0;
}
*****
void test(char *s)
{
    printf("name is:");
    while(*s){
        printf("%c", *s) ;
        s++ ;
    }
}
```

enter name and stno : ali 125  
name is : ali

خروجی

## انتقال ساختمان‌ها به توابع

متغیرهای ساختمان را به دو روش می‌توان به توابع ارسال کرد. ۱. روش فراخوانی با مقدار ۲. روش فراخوانی بالرجوع. این روشها در مورد متغیرهای معمولی توضیح داده شده‌اند. فعلاً به بررسی روش اول می‌پردازیم و روش دوم را پس از مطالعه اشاره‌گرهای ساختمان خواهید دید. به طور کلی باید توجه داشته باشید که برای استفاده از متغیرهای ساختمان در توابع، بهتر است نوع ساختمان در خارج از تابع `main()` و به صورت عمومی تعریف شود و در داخل تابع، هر جاییز به متغیرهای ساختمان بود، از آن نوع برای تعریف آنها استفاده گردد.

### مثال ۷-۶

برنامه‌ای که چگونگی انتقال کامل یک ساختمان را به تابع و انتقال اطلاعات از طریق ساختمان به تابع فراخوانده را نشان می‌دهد.

#### توضیح

چون تابع `(newname)` باید متغیری از نوع ساختمان `personel` را برمگرداند، از نوع این ساختمان تعریف شده است. پارامتر تابع `(list)` یک متغیر ساختمان است. به الگوی این تابع و چگونگی تعریف آن توجه کنید.

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <conio.h>
struct personel{
    char name[30] ;
    int agenum ;
};
struct personel newname();
void list(struct personel);
int main ()
{
    struct personel agent1 , agent2 ;
    struct personel newname() ;
    clrscr();
    agent1 = newname() ;
    agent2 = newname() ;
    printf("\n<< agent name   agent number\n");
    list(agent1) ;
    list(agent2) ;
    getch();
    return 0;
}
/*************
struct personel newname()
{
    char numstr[80] ;
```

```

struct personel agent ;
printf(" << New agent >>\n ");
printf("Enter name:");
gets(agent.name) ;
printf("enter agent number(3 digit):");
gets(numstr) ;
agent.agenum = atoi(numstr) ;
return(agent) ;
}
//*****
void list(struct personel age)
{
    printf("%15s %10d\n", age.name, age.agenum);
}

```

**خروجی**

```

<< new agent >>
enter name : reza
enter agent number (3 digit) 213
<< new agent >>
enter name : mohammad
enter agent number (3 digit) : 123
<< agent name      agent number >>
reza           213
mohammad       123

```

**اشاره گرهای ساختمان**

در زبان C تعریف اشاره گر از نوع ساختمان، همانند تعریف سایر انواع اشاره گرها امکان پذیر است. اشاره گر ساختمان به دو منظور استفاده می شود:

۱. امکان فراخوانی به روش ارجاع را در توابعی که دارای آرگومان از نوع ساختمان هستند فراهم می کند.
۲. برای ایجاد لیست های پیوندی (linked list) و سایر ساختمان داده هایی که با تخصیص حافظه پویا سروکار دارند به کار می رود (این ساختمان داده ها در فصل ۱۰ بررسی می شوند).

وقتی که ساختمان ها از طریق فراخوانی به روش ارجاع به توابع منتقل می شوند، سرعت انجام عملیات بر روی آنها بیشتر می گردد؛ لذا در حین فراخوانی توابع، بهتر است به جای ساختمان، آدرس آن را منتقل نمود. عملگر & برای مشخص کردن آدرس ساختمان مورد استفاده قرار می گیرد.

تعریف اشاره گرهای ساختمان همانند تعریف متغیر های ساختمان است؛ با این تفاوت که در جلوی اسم متغیر، علامت \* قرار می گیرد. به عنوان مثال، دستورات زیر را در نظر بگیرید. در این دستورات، person یک متغیر ساختمان و p یک اشاره گر ساختمان تعریف شده است.

```

struct bal {
    float balance ;
    char name [80] ;
} person ;
struct bal *p ;

```

اکنون دستور زیر را در نظر بگیرید:

```
p = &person ;
```

با این دستور، آدرس متغیر ساختمان **person** در اشاره‌گر **p** قرار می‌گیرد. برای دسترسی به محتویات عناصر ساختمان از طریق اشاره‌گر، باید اشاره‌گر را در داخل پرانتز مخصوص نمود. به عنوان مثال دستور زیر، موجب دسترسی به عنصر **balance** از ساختمان **person** می‌شود. علت قراردادن متغیر اشاره‌گر در پرانتز، این است که تقدم عملگر نقطه (.) از عملگر \* بالاتر است.

### (\*p).balance

- به طور کلی برای دسترسی به عناصر ساختمانی که یک اشاره‌گر به آن اشاره می‌کند به دو روش می‌توان عمل کرد.
۱. ذکر نام اشاره‌گر در داخل پرانتز و سپس نام عنصر مورد نظر که با نقطه از هم جدا می‌شوند (مثل دسترسی به عنصر **balance** از ساختمان **person** توسط اشاره‌گر **(p)**).
  ۲. استفاده از عملگر **>-<** که روش مناسبتری است. اگر بخواهیم با استفاده از عملگر **>-<** به عنصر **balance** از ساختمان **person** دسترسی داشته باشیم باید به طریق زیر عمل کنیم (علامت **>-<** مشکل از علامت منها و علامت بزرگتر است):

**p > balance**

## ۷-۷ مثال

برنامه‌ای که با استفاده از اشاره‌گرهای ساختمان، یک **timer** را شبیه‌سازی می‌کند.

**توضیح**

عناصر ساختمان **tm** عبارتند از: **hours** برای ساعت، **minutes** برای دقیقه و **second** برای ثانیه. تابع **(display())** زمان را نشان می‌دهد و تابع **(delay())** یک حلقه تأخیری دارد که تقریباً معادل یک ثانیه است.

```

#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <conio.h>
struct tm {
    int hours ;
    int minutes ;
    int second ;
};
void display(struct tm *);

```

```

void delayt () ;
void update (struct tm *) ;
int main ()
{
    struct tm time = {0} ;
    clrscr();
    for (;;) {
        update (&time) ;
        display (&time) ;
    }
}
//*****
void display(struct tm *t)
{
    gotoxy(70, 2) ;
    printf("\n%2d:", t -> hours) ;
    printf("%2d:", t -> minutes) ;
    printf("%2d", t-> second) ;
}
//*****
void update (struct tm *t)
{
    t-> second ++ ;
    if (t-> second == 60)
    {
        t-> second=0 ;
        t-> minutes ++ ;
    }
    if (t-> minutes == 60)
    {
        t-> minutes=0 ;
        t-> hours ++ ;
    }
    if (t-> hours==24)
        t-> hours=0 ;
    delayt () ;
}
//*****
void delayt ()
{
    long int t ;
    for (t = 1; t < 20000000 ; ++t) ;
}

```

## مثال ۷-۸

برنامه‌ای که مشخصات مربوط به تعدادی از دانشجویان را خوانده در آرایه‌ای از ساختمن‌ها قرار می‌دهد. مشخصات دانشجو عبارتند از: ۱. نام دانشجو ۲. شماره دانشجویی ۳. تعداد درس ترم جاری ۴. نمره هر درس. این برنامه پس از خواندن اطلاعات دانشجو معدل آنها را نیز محاسبه می‌کند و در آرایه قرار می‌دهد. امکان حذف دانشجویی از آرایه، مشاهده اطلاعات یک یا چند دانشجو، پیدا کردن دانشجویان مشروط (معدل کمتر از ۱۲) و دانشجویان ممتاز (معدل بالاتر از ۱۷) از جمله وظایف این برنامه است. قبل از مشاهده لیست کامل برنامه، نمودار سلسله مراتبی آن را رسم کرده (شکل ۷-۳) و وظایف هر یک از توابع را تشرح می‌کنیم.

### شرح وظایف برنامه‌ها

**تابع () main()**: تعریف بعضی از متغیرها و فراخوانی تابع دیگر مطابق نمودار سلسله مراتبی شکل ۷-۳.

**تابع () init\_list**: اولین محل عنصر name را برابر با NULL قرار می‌دهد که به معنی خالی بودن آرایه است.

**تابع () enter()**: ورود اطلاعات به آرایه. تابع find\_free را فراخوانی می‌کند تا محل خالی در آرایه بیابد.

**تابع () del\_rec()**: این تابع برای حذف رکوردهایی از آرایه مورد استفاده قرار می‌گیرد. برای این منظور اولین محل name را برابر با NULL قرار می‌دهد.

**تابع () list()**: انتقال کامل اطلاعات آرایه به خروجی، با استفاده از دو تابع () title و () print.

**تابع () list1()**: بررسی آرایه، جهت پیدا کردن دانشجویان مشروط و انتقال اطلاعات این دانشجویان به خروجی، توسط دو تابع () print و () title.

**تابع () list2()**: بررسی آرایه، جهت پیدا کردن دانشجویان ممتاز و انتقال اطلاعات آنها به خروجی، توسط دو تابع () print و () title.

**تابع () menu\_select()**: ظاهر نمودن منوی در صفحه نمایش جهت درخواست انجام کار از برنامه.

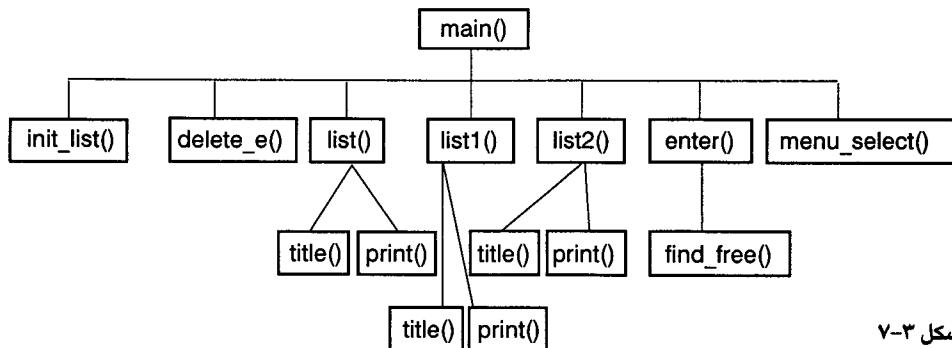
**تابع () find\_free()**: پیدا کردن اولین محل خالی آرایه، جهت قراردادن اطلاعات جدید در آن.

**تابع () title()**: چاپ عنوان برای خروجی. آرگومان آن، سطر مورد نظر را مشخص می‌کند.

**تابع () print()**: چاپ اطلاعات موجود در آرایه در صفحه نمایش. این تابع دو آرگومان دارد، آرگومان ۱ مشخص می‌کند که اطلاعات در چه سطری چاپ شوند و آرگومان ۲ مشخص می‌کند که اطلاعات کدام دانشجو باید چاپ شود.

### عناصر ساختمن

|                |        |
|----------------|--------|
| نام دانشجو     | name   |
| معدل           | mead   |
| واحد           | unit   |
| تعداد درس      | number |
| شماره دانشجویی | stno   |



شکل ۷-۳

نمودار سلسه مراتبی برنامه مثال ۷-۹.

## متغیرهای برنامه

| برنامه                 | متغیر  | هدف  |
|------------------------|--|--|
| عومومی                 | MAX<br>st_info                                     | ماکرویی که تعداد دانشجویان را مشخص می‌کند<br>آرایه‌ای از ساختمان‌ها که مشخصات دانشجو رانگهداری می‌کند  |
| main()                 | choice   | شماره گزینه‌ای از منو که توسط کاربر انتخاب می‌شود  |
| init_list()            | t  | شمارنده حلقه تکرار برای مقدار اولیه دادن به آرایه  |
| menu_select()          | s<br>c   | رشته‌ای که انتخاب کاربر رانگهداری می‌کند<br>مقدار عددی رشته S که برنامه اصلی برگردانده می‌شود  |
| enter()                | grade<br>sumgrade<br>slot<br>j<br>unit1<br>sumunit | نمره درس هر دانشجو<br>مجموع نمرات دانشجو<br>اندیس آرایه‌ای که خالی است و باید اطلاعات دانشجو در آن ذخیره شود<br>شمارنده حلقه تکرار<br>واحد هر درس دانشجو<br>مجموع واحدهای دانشجو |
| find_free()            | t  | شمارنده حلقه تکرار   |
| del_rec()              | slot   | اندیس آرایه که دانشجوی موجود در آن باید حذف شود  |
| list(),list1(),list2() | t<br>r   | اندیس حلقه تکرار<br>شماره سطری که اطلاعات باید در آنجا چاپ شوند  |
| title(),print()        | r  | شماره سطری که اطلاعات باید چاپ شوند  |

```

#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <conio.h>
#define MAX 100
struct student {
    char name[10];
    float mead;
    int unit;
    int number;
    int stno;
} st_info[MAX];
  
```

```

void init_list(void), enter(void);
void del_rec(void), list(void);
void list1(), list2();
void print(int *, int), title(int *);
int menu_select(void);
int find_free(void) ;
int main(void)
{
    char choice ;
    init_list() ;
    for(;;){
        choice = menu_select() ;
        switch(choice) {
            case 1: enter(); break;
            case 2: del_rec(); break ;
            case 3: list(); break;
            case 4: list1(); break ;
            case 5: list2(); break ;
            case 6: exit(0) ;
        } // end of switch
    } //end of for
}
//*****
void init_list(void)
{
    register int t ;
    for(t = 0; t < MAX; ++t)
        st_info[t].name[0] = '\0' ;
}
//*****
int menu_select(void)
{
    char s[10];
    int c ;
    clrscr() ;
    gotoxy(29, 3) ;
    printf("1) << enter a student    >>");
    gotoxy(29, 5) ;
    printf("2) << delete a student   >>");
    gotoxy(29, 7) ;
    printf("3) << list the array     >>");
    gotoxy(29, 9) ;
    printf("4) << list for probation >>");
}

```

```

gotoxy(29, 11) ;
printf("5) << list for exelent >>");
gotoxy(29, 13) ;
printf("6) <<      Quit      >>");
do {
    gotoxy(27, 15) ;
    printf(" Please enter your choice(1-6): ");
    gets(s);
    c = atoi(s);
} while(c < 0 || c > 6) ;
return (c) ;
}
//*****
void enter(void)
{
    float grade, sumgrade = 0;
    int slot, j, unit1, sumunit = 0 ;
    slot = find_free() ;
    if(slot == -1){
        printf("\n list full. press a key to continue...");
        getch();
        return ;
    }
    gotoxy(5, 17) ;
    printf("enter name:");
    gets(st_info[slot].name) ;
    gotoxy(5, 18) ;
    printf("enter stno:");
    scanf("%d", &st_info[slot].stno) ;
    gotoxy(5, 19) ;
    printf("enter number of course:");
    scanf("%d", &st_info[slot].number) ;
    for(j = 1; j <= st_info[slot].number; j++) {
        gotoxy(40, 17) ;
        printf("                ");
        gotoxy(40, 17) ;
        printf("enter grade number %d:",j);
        scanf("%f", &grade) ;
        gotoxy(40, 19) ;
        printf("                ");
        gotoxy(40,19) ;
        printf("enter unit of grade %d:", j);
        scanf("%d", &unit1) ;
    }
}

```

```
    sumgrade += grade * unit1 ;
    sumunit += unit1 ;
} //end of for
st_info[slot].mead = sumgrade / sumunit ;
st_info[slot].unit = sumunit;
}
//*****
int find_free(void)
{
    register int t ;
    for(t = 0; st_info[t].name[0] && t < MAX ; ++t);
    if(t == MAX) return -1 ;
    return t ;
}
//*****
void del_rec(void)
{
    int slot ;
    gotoxy(28, 19) ;
    printf("enter record #(0 - 99):") ;
    scanf("%d", &slot) ;
    if(slot >= 0 && slot < MAX)
        st_info[slot].name[0]='\\0' ;
}
//*****
void list(void)
{
    int t, r = 0;
    clrscr() ;
    title(&r) ;
    for(t = 0; t < MAX; ++t)
        if(st_info[t].name[0])
            print(&r, t);
    gotoxy(13, r) ;
    printf("*****");
    printf("*****");
    gotoxy(27, r + 1) ;
    printf("press any key to continue ") ;
    getch();
}
//*****
void list1(void)
{
```

```

int t, r = 0 ;
clrscr() ;
title(&r) ;
for(t = 0; t < MAX; ++t){
    if(st_info[t].name[0] && st_info[t].mead < 12)
        print(&r, t) ;
}//end of for
gotoxy(13, r) ;
printf("*****");
printf("*****");
gotoxy(27, r + 1) ;
printf("press any key to continue ") ;
getch();
}
//*****
void list2(void)
{
    int t, r=0 ;
    clrscr() ;
    title(&r) ;
    for(t = 0; t < MAX; ++t){
        if(st_info[t].name[0] && st_info[t].mead >= 17)
            print(&r, t) ;
    }// end of for
    gotoxy(13, r) ;
    printf("*****");
    printf("*****");
    gotoxy(27, r + 1) ;
    printf("press any key to continue ") ;
    getch();
}
//*****
void title(int *r)
{
    *r = 2;
    gotoxy(25, *r) ;
    printf(" << information in list are: >>");
    gotoxy(13, *r + 1) ;
    printf("*****");
    printf("*****");
    gotoxy(10, *r + 2);
    printf("      name      mead      ");
    printf("      unit      number      stno      ");
}

```

```

    gotoxy(10, *r + 3);
    printf(" _____ ");
    printf(" _____ _____ ");
    *r = 6;
}
//*****
void print(int *r, int t)
{
    gotoxy(14, *r) ;
    printf("%s ", st_info[t].name) ;
    gotoxy(26, *r) ;
    printf("%2f ", st_info[t].mead) ;
    gotoxy(40, *r) ;
    printf("%d ", st_info[t].unit) ;
    gotoxy(54, *r) ;
    printf("%d ", st_info[t].number) ;
    gotoxy(70, *r) ;
    printf("%u ", st_info[t].stno) ;
    (*r) ++ ;
}

```

**خروجی**

1. << enter a student >>
  2. << delete a student >>
  3. << list the array >>
  4. << list for probation >>
  5. << list for exelent >>
  6. << quit >>
- please enter your choice (1-6) :**

**عملکرد برنامه**

پس از اجرای برنامه، منوی با ۶ گزینه ظاهر می‌شود. گزینه اول اطلاعات دانشجو را می‌خواند، گزینه دوم دانشجویی را از آرایه حذف می‌کند، گزینه سوم لیست کاملی از آرایه رانمایش می‌دهد، گزینه چهارم، دانشجویان مشروط و گزینه پنجم دانشجویان باهوش رانمایش می‌دهد و گزینه ششم موجب خروج از برنامه می‌شود. با انتخاب هر کدام از گزینه‌ها می‌توان عمل موردنظر را انجام داد.

**ساختمان بیتی**

- در زبان C، به هر بیت از یک بایت حافظه می‌توان دسترسی پیدا کرد. این امر در زبان C به دلایل زیر مفید است:
۱. اگر محدودیتی در میزان حافظه وجود داشته باشد، می‌توان از یک بایت به عنوان چند متغیر منطقی استفاده نمود.
  - برای این منظور می‌توان هر بیت را به عنوان یک متغیر منطقی در نظر گرفت که مقدار صفر به معنی ارزش 'درستی' و مقدار یک به معنی ارزش 'نادرستی' و یا بر عکس باشند.

۲. در حین ارتباط کامپیوتر با دستگاههای خارجی، بعضی از رابط‌ها می‌توانند اطلاعات موجود در یک بایت را (که هر بیت آن ممکن است معنی خاصی داشته باشد) انتقال دهند.

۳. بسیاری از زیربرنامه‌های سیستم (که معمولاً از دید ما پنهان هستند) نیاز به دسترسی به بیتها دارند.

گرچه همه این اعمال توسط عملگرهای بیتی قابل انجامند، ولی ساختمان‌های بیتی، روش مناسبتر و بهتری برای برآوردن این اهداف هستند. به طور کلی می‌توان گفت که ساختمان بیتی، مکانیزم ساختمانی جهت دسترسی به بیتها یک بایت از حافظه است.

روش کلی تعریف ساختمان بیتی به صورت زیر است:

```
struct {  
    نام ساختمان بیتی  
    < طول فیلد ۱> : <نام فیلد ۱> <نوع فیلد ۱>  
    < طول فیلد ۲> : <نام فیلد ۲> <نوع فیلد ۲>  
    .  
    .  
    .  
    < طول فیلد n> : <نام فیلد n> <نوع فیلد n>  
};  
اسامی متغیرهای بیتی }
```

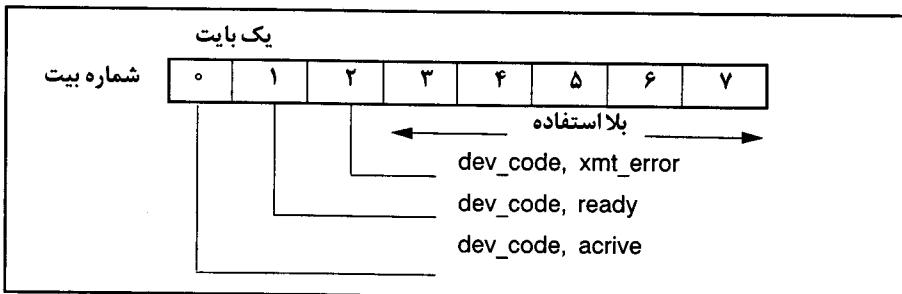
نام ساختمان بیتی، از قانون نامگذاری برای متغیرها تعیت می‌کند. هر یک از فیلد‌ها در ساختمان بیتی می‌توانند از نوع int، signed و یا unsigned باشند؛ فیلدی که طول آن ۱ باشد باید از نوع unsigned انتخاب گردد؛ زیرا فیلد یک بیتی نمی‌تواند شامل علامت هم باشد. طول فیلد در ساختمان بیتی به بیت سنجیده می‌شود؛ یعنی طول فیلد مشخص می‌کند که فیلد مورد نظر چند بیتی است. به عنوان مثال، ساختمان بیتی زیر را در نظر بگیرید:

```
struct device {  
    unsigned active : 1 ;  
    unsigned ready : 1 ;  
    unsigned xmt_error : 1 ;  
} dev_code ;
```

ساختمان device، ۳ فیلد را که طول هر کدام یک بیت است تعریف می‌کند و متغیر dev\_code از نوع ساختمان بیتی device تعریف شده است. متغیر dev\_code مانند شکل ۷-۴ در حافظه قرار می‌گیرد.

همانطور که در شکل ۷-۴ مشاهده می‌گردد، برای دسترسی به عناصر متغیر ساختمان بیتی، از عملگر نقطه (. ) استفاده می‌گردد؛ اگر اشاره گری به ساختمان بیتی اشاره نماید، همانند ساختمنان معمولی می‌توان با استفاده از عملگر <-> به عناصر این ساختمان دسترسی پیدا کرد.

یکی از موارد کاربرد ساختمنان های بیتی، در تجزیه و تحلیل اطلاعات اخذ شده از یک دستگاه سخت افزاری است. به عنوان مثال، پورت وضعیت یک آداپتور ارتباط سری، یک بایت وضعیت با ساختار جدول ۷-۱ را بر می‌گرداند.



شکل ۷-۴ وضعیت متغیر .dev\_code

جدول ۷-۱ وضعیت آدپتور ارتباطی سری.

| مفهوم بیت وقته که ۱ باشد  | شماره بیت |
|---------------------------|-----------|
| change clear_to_send line | ۰         |
| change in data_set_ready  | ۱         |
| trailing edge detected    | ۲         |
| change in receive line    | ۳         |
| clear_to_send             | ۴         |
| data_set_ready            | ۵         |
| telephone ringing         | ۶         |
| received signal           | ۷         |

بایت وضعیت مربوط به آدپتور ارتباط سری را می‌توان با استفاده از ساختمان بیتی تعریف کرد:

```
struct status_type {
    unsigned delta_cts : 1 ;
    unsigned delta_dsr : 1 ;
    unsigned tr_edge : 1 ;
    unsigned delta_rec : 1 ;
    unsigned cts : 1 ;
    unsigned dsr : 1 ;
    unsigned ring : 1 ;
    unsigned rec_line : 1 ;
} status ;
```

برای استفاده از ساختمان بیتی `status`, کافی است زیربرنامه‌ای نوشته شود تا اطلاعات فرستاده شده را بخواند و سپس آن را تجزیه و تحلیل و بررسی نماید:

`status = get_port_status();`

در دستور فوق، `get_port_status()` تابعی است که پورت وضعیت را خوانده در متغیر ساختمان بیتی `status` قرار می‌دهد.

بعضی از نکاتی که در مورد متغیرهای از نوع ساختمان بیتی باید در نظر داشت عبارتند از :

۱. نمی توان به آدرس آنها مراجعه کرد.
۲. نمی توانند به صورت آرایه تعریف شوند.
۳. به حد زیادی، وابسته به ماشین هستند، به عنوان مثال ممکن است در یک ماشین، بیتها از چپ به راست قابل دسترسی باشند و در ماشین دیگر از راست به چپ.
۴. ترکیبی از ساختمان بیتی و ساختمان معمولی، ممکن است :

```
struct emp {
    struct addr address ;
    float pay ;
    unsigned lay_off : 1 ;
    unsigned hourly : 1 ;
    unsigned shifted : 1 ;
};
```

در مورد ساختمان **emp** توجه داشته باشید که از یک بایت برای نگهداری ۳ قلم اطلاعات (عنصر **off** **hourly**، **lay\_off**) استفاده شده است؛ اگر از ساختمان بیتی استفاده نمی شد حداقل به ۳ بایت نیاز بود.

### مثال ۷-۹

برنامه‌ای که چگونگی استفاده از ساختمان‌های بیتی را نشان می‌دهد. در این برنامه، تاریخ تولد شما و سال جاری از ورودی خوانده شده، سن شما محاسبه می‌گردد. ۵ بیت برای روز، ۴ بیت برای ماه و ۷ بیت برای سال اختصاص یافته.

```
#include <string.h>
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
void enter(char *, struct bdate *);
struct bdate {
    unsigned int day :5 ;
    unsigned int month :4 ;
    unsigned int year :7 ;
};
int main ()
{
    struct bdate birth, today ;
    int age ;
    char p1[40] , p2[40] ;
    clrscr() ;
    strcpy(p1, "enter birth date (day month year):");
    strcpy(p2, "enter today date(day month year) :");
```

```

enter(p1 , &birth) ;
enter(p2 , &today) ;
if (today.month > birth.month ||
    (today.month == birth.month &&
     today.day > birth.day))
    age = today.year - birth.year ;
else
    age = today.year - birth.year - 1;
printf("\n the age is %d year.", age);
getch();
return 0;
}
//*****
void enter(char *prompt, struct bdate *point)
{
    unsigned int d, m, y;
    printf("%s", prompt);
    scanf("%d%d%d", &d, &m, &y);
    point -> day = d ;
    point -> month = m ;
    point -> year = y ;
}

```

**خروجی**

```

enter birth date (day month year) : 12 11 50
enter today date (day month year) : 26 12 78
the age is 27 year.

```

**یونیونها**

در زبان C ، یونیون (union) محلی از حافظه است که توسط دو یا چند متغیر به طور اشتراکی مورد استفاده قرار می‌گیرد. این متغیرها به طور همزمان نمی‌توانند از این محل استفاده کنند، بلکه هر متغیر می‌تواند در زمانهای متفاوتی این محل را مورد استفاده قرار دهد. عناصر یونیون از یک محل حافظه شروع می‌شوند.

نحوه تعریف یونیون همانند ساختمان است و شکل کلی آن به صورت زیر است:

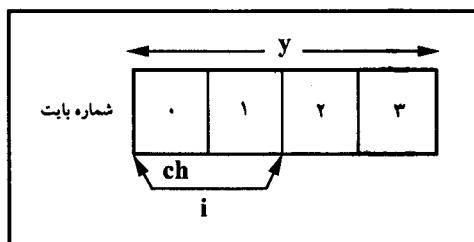
```

union { <اسم یونیون>
    عناصر یونیون
} ; اسامی متغیرها

```

اسم یونیون از قانون نامگذاری برای متغیرها تبعیت می‌کند. عناصر یونیون همانند عناصر ساختمان تعریف می‌شوند و چگونگی تعریف متغیرهای یونیون نیز مثل تعریف متغیرهای ساختمان است. طول یک یونیون به اندازه مجموع طول عناصر آن نیست. بلکه به اندازه طول عنصری است که بیشترین طول را دارد، زیرا در واقع یونیون ساختمانی است که آدرس شروع کلیه عناصر آن از یک نقطه است. یونیون زیر را در نظر بگیرید:

```
union u_type {
    int i ;
    char ch ;
    float y ;
};
```



شکل ۷-۵ نحوه استفاده عناصر یونیون از حافظه.

در تعریف `u_type`، سه عنصر به اسامی `i`، `ch` و `y` تعریف شده‌اند. در این یونیون چون طول `y` از طول سایر اجزا بیشتر است (طول `int` برابر با ۲ بایت، طول `char` برابر با ۱ بایت و طول `float` برابر با ۴ بایت است)، طول `u_type` برابر با طول `y`، یعنی ۴ در نظر گرفته می‌شود. شکل ۷-۵ شیوه استفاده عناصر `i`، `ch` و `y` را از یک محل حافظه به طول ۴ بایت نشان می‌دهد.

### ۷-۱۰ مثال

برنامه‌ای که کاربرد یونیون را تشریح می‌کند.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
int main ()
{
    union test {
        int i ;
        char ch ;
        float y ;
    } un;
    clrscr();
    printf("\n enter an integer number:");
    scanf("%d", &un.i);
    printf(" the value of i is :%d", un.i);
    printf("\n enter a character      :");
    un.ch = getche();
    printf("\n value of ch is:%c", un.ch);
    printf("\n enter a float number   :");
    scanf("%f", &un.y);
    printf(" the value of y is:%.2f", un.y);
    printf("\n the size of union is:%d", sizeof(union test));
    getch();
    return 0;
}
```

خروجی

۲۰۹ ساختمان‌ها

```
enter an integer number : 43
the value of I is : 43
enter a character : f
the value of ch is : f
enter a float number : 23.65
the value of y is : 23.65
the size of union is : 4
```

## ساختمان از یونیون

در ابتدای این فصل مشاهده شد که عناصر یک ساختمان می‌توانند، از نوع ساختمان باشند؛ به طور کلی به کارگیری یک ساختمان در ساختمان دیگر، یونیون در یک ساختمان و برعکس، و یونیون در یونیون دیگر امکان‌پذیر است.

### مثال ۷-۱۱

برنامه‌ای که استفاده از ساختمان را به عنوان عنصری از یونیون نشان می‌دهد.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
int main ()
{
    struct twoint {
        int num1 ;
        int num2 ;
    };
    union intflo {
        struct twoint test ;
        float flonum ;
    } unex ;
    clrscr();
    printf(" size of union is : %d", sizeof(union intflo));
    unex.test.num1 = 564 ;
    unex.test.num2 = -231 ;
    printf("\n unex.test.num1=%d", unex.test.num1) ;
    printf("\n unex.test.num2=%d", unex.test.num2) ;
    unex.flonum = 45.76 ;
    printf("\n unex.flonum=%f", unex.flonum) ;
    getch();
    return 0;
}
```

```
size of union is : 4
unex.test.num1 = 564
unex.test.num2 = -231
unex.flonum = 45.76
```

خروجی

## تغییرنام انواع داده‌ها با **typedef**

دستور **typedef** برای تعویض نام نوع موجود استفاده می‌شود؛ یعنی با استفاده از این دستور می‌توان برای انواع ابتدایی مثل **int**، **char** و ... و همچنین انواع تعریف شده در برنامه، اسم دیگری انتخاب نمود. این دستور به دو دلیل اهمیت دارد:

۱. موجب می‌شود تا مساله قابل حمل بودن زبان C قوت بیشتری پیدا کند. یعنی اگر برنامه‌ای را در یک ماشین نوشته و بخواهیم آن را در ماشین دیگری اجرا کنیم، چنانچه این دو ماشین با یکدیگر مطابقت نداشته باشند، کافی است دستور **typedef** طوری عوض شود که این مشکل را حل نماید.

۲. موجب می‌شود تا برای انواع داده طولانی، اسم ساده‌تری انتخاب گردد.

دستور **typedef** به صورت زیر به کار می‌رود:

```
typedef <نوع موجود> <اسم جدید>
```

نوع موجود، یکی از انواع معتبر در زبان C است. اسم جدید، نامی است که نوع موجود در برنامه باید به این نام خوانده شود. دستور زیر را در نظر بگیرید:

```
unsigned int var1, var2 ;
```

این دستور موجب می‌شود تا متغیرهای **var1** و **var2** از نوع 'صحیح مثبت' انتخاب شوند. با استفاده از دستور **typedef**، برای **unsigned int** به طریق زیر اسم جدیدی انتخاب می‌کنیم:

```
typedef unsigned int subint ;
```

این دستور موجب می‌شود تا بتوان به جای عبارت 'unsigned int' از **subint** استفاده کرد. دستور زیر را ملاحظه نمایید.

```
subint var1, var2 ;
```

با این دستور، متغیرهای **var1** و **var2** از نوع **subint** انتخاب می‌شوند، که همان **int** است.

دستور **typedef** در مورد آرایه‌ها کاربرد جالبی دارد. مجموعه دستورات زیر را در نظر بگیرید:

```
typedef char string [50] ;
string s1, s2 ;
```

این مجموعه دستورات موجب می‌شوند تا متغیرهای **s1** و **s2** از نوع کاراکتری و به طول ۵۰ بایت تعریف گرددند. به عبارت دیگر، این مجموعه دستورات، با دستور زیر معادل است:

```
char s1 [50], s2 [50] ;
```

### مثال ۷-۱۲

برنامه‌ای که کاربرد دستور **typedef** را نشان می‌دهد.

```

#include <conio.h>
#include <stdio.h>
int main ()
{
    const int n = 5;
    typedef unsigned int INT ;
    typedef int ARR[n] ;
    ARR list1, list2 ;
    INT i, sum = 0 ;
    clrscr();
    printf("\n enter %d integers: ", n);
    for (i = 0 ;i < n; i++)
        scanf("%d", &list1[i]) ;
    printf("\n enter %d integers again: ", n);
    for (i = 0 ;i < n; i++)
        scanf("%d", &list2[i]) ;
    for (i = 0 ;i < n; i++)
        sum += list1[i] + list2[i] ;
    printf("\n sum of two array is:%d", sum) ;
    getch();
    return 0;
}

```

**خروجی**

```

enter 5 integers : 2 3 4 5 6
enter 5 integers again : 7 6 4 3 2
sum of two array is : 42

```

دستور `typedef` در مورد ساختمان‌ها نیز به کار رفته و موجب می‌گردد تا تعریف متغیرهای ساختمان و همچنین دسترسی به عناصر آن به سهولت انجام شود (مثال ۷-۱۳).

**مثال ۷-۱۳**

برنامه‌ای که کاربرد دستور `typedef` را در مورد ساختمان نشان می‌دهد.

```

#include <conio.h>
#include <stdio.h>
struct date {
    int day ;
    int month ;
    int year ;
} ;
typedef struct date DATE ;
typedef DATE *PTRDATE ;
int main() (

```

```

DATE today ;
PTRDATE ptr ;
clrscr();
ptr = &today ;
ptr -> day = 27 ;
ptr -> month = 9 ;
ptr -> year = 1999 ;
printf("\n date is:%d", ptr->day);
printf("%d", ptr -> month) ;
printf("%d", ptr -> year) ;
getch();
return 0;
}

```

خروجی

date is : 27/9/1999

## انواع داده شمارشی

نوع داده شمارشی، این امکان را فراهم می‌کند که بتوان عناصر یک مجموعه متناهی را نامگذاری یا شماره‌گذاری کرده سپس متغیرهایی را تعریف نمود تا مقادیر آن مجموعه را پیذیرند. این مجموعه با شناسه‌هایی (identifiers) معروفی می‌شود که به ثابتی‌های شمارشی معروفند. انواع شمارشی به صورت زیر تعریف می‌شوند:

```

enum نوع_شمارشی {
    عنصر_اول
    ,
    عنصر_دوم
    ,
    عنصر_سوم
    .
    .
    .
}

عنصر_نام
};

```

نوع شمارشی همانند یک متغیر معمولی نامگذاری می‌شود؛ عناصر نوع شمارشی، شناسه‌هایی هستند که عناصر آن را مشخص کرده باکاما از یکدیگر جدا می‌شوند.

تعریف متغیرهای از نوع شمارشی همانند تعریف متغیرهای نوع ساختمان، به دو روش انجام می‌شود: ۱. هنگام تعریف نوع شمارشی و ۲. پس از تعریف نوع شمارشی. مجموعه دستورات زیر را در نظر بگیرید:

|   |          |
|---|----------|
| <pre> enum color {     red,     yellow,     brown } color1, color2 </pre> | روش اول: |
|---|----------|

```
enum color {
    red,
    yellow,
    brown
};

enum color color1, color2;
```

روش دوم:

در روش اول ضمن تعریف نوع شمارشی `color`، دو متغیر `color1` و `color2` از این نوع تعیین می‌شوند و در روش دوم، پس از تعریف نوع شمارشی `color`، با استفاده از دستور `enum`، دو متغیر `color2` و `color1` از این نوع تعیین می‌شوند. متغیرهای `color1` و `color2` فقط می‌توانند مقادیر `red`، `yellow` و `brown` را پذیرند؛ مجموعه دستورات زیر در مورد این انواع شمارشی معتبرند:

```
color1 = red;
color2 = yellow;
if (color1 == color2)
{
    ...
}
```

نکته‌ای که در مورد انواع شمارشی باید توجه داشت این است که به هر یک از عناصر نوع شمارشی یک مقدار عددی صحیح نسبت داده می‌شود: به اولین عنصر، مقدار صفر، به دومین عنصر، مقدار یک و به `n`امین عنصر، مقدار `n-1` نسبت داده می‌شود؛ مگر اینکه برنامه‌نویس این مقادیر را تغییر دهد. به عنوان مثال، دستور زیر را در نظر بگیرید:

```
enum sample {a, b = 5, c, d};
```

در این دستور، مقدار صفر به `a`، مقدار ۵ به `b`، مقدار ۶ به `c` و مقدار ۷ به `d` نسبت داده می‌شود.

### مثال ۷-۱۴

برنامه‌ای که با استفاده از انواع شمارشی، دستمزد هفت‌های کارمند مؤسسه‌ای را محاسبه می‌کند.

#### توضیح

در این برنامه ایام هفته به صورت یک نوع شمارشی تعریف شده است. کارمند به ازای هر ساعت با نرخ ثابت پول دریافت می‌کند. اگر روز پنج‌شنبه کار کند نرخ ثابت در  $1/5$  و اگر روز جمعه نیز کار کند نرخ ثابت در  $2/5$  ضرب می‌شود. در این برنامه، تابع `tomorrow()` روز بعد از روز جاری را مشخص می‌کند.

#### متغیرهای برنامه

| متغیر                | برنامه                  | هدف                  |
|----------------------|-------------------------|----------------------|
| <code>hourse</code>  | <code>main()</code>     | ساعت کار هر روز هفته |
| <code>r1</code>      |                         | ضریب کاری پنج شنبه   |
| <code>r2</code>      |                         | ضریب کاری جمعه       |
| <code>base</code>    |                         | نرخ ثابت دستمزد      |
| <code>rate</code>    |                         | متغیر کمکی           |
| <code>wages</code>   |                         | دستمزد هفتگی         |
| <code>weekday</code> |                         | نوع شمارشی           |
| <code>day</code>     |                         | متغیر نوع            |
| <code>d</code>       | <code>tomorrow()</code> | روز فعلی             |
| <code>nextd</code>   |                         | روز بعدی (فردا)      |

```

#include <conio.h>
#include <stdio.h>
enum weekday { SAT, SUN , MON , TUE , WED , THU , FRI };
typedef enum weekday WEEKDAY;
WEEKDAY tomorrow(WEEKDAY);
int main ()
{
    int hours ;
    const float r1 = 1.2, r2 = 2.0;
    float base, rate, wages = 0.0 ;
    WEEKDAY day ;
    clrscr();
    printf("enter the basic hourly rate :") ;
    scanf("%f", &base) ;
    printf("enter the hours worked ");
    printf("for saturday through friday:\n");
    day = FRI ;
    getch();
    do {
        day = tomorrow(day) ;
        scanf("%d", &hours) ;
        switch(day) {
            case SAT :
            case SUN :
            case MON :
            case TUE :
            case WED :
                rate = base; break ;
            case THU :
                rate = r1 * base; break ;
            case FRI :
                rate = r2 * base; break ;
        }
        wages += rate * hours ;
    } while (day != FRI) ;
    printf("\n total wages for the week is :%.2f", wages) ;
    getch();
    return 0;
}
***** */
WEEKDAY tomorrow(WEEKDAY d)
{
    WEEKDAY nextd ;

```

```

switch (d) {
    case SUN : nextd = MON ; break ;
    case MON : nextd = TUE ; break ;
    case TUE : nextd = WED ; break ;
    case WED : nextd = THU ; break ;
    case THU : nextd = FRI ; break ;
    case FRI : nextd = SAT ; break ;
    case SAT : nextd = SUN ; break ;
}
return(nextd) ;
}

```

خروجی

**enter the basic hourly rate : 120  
 enter the hours worked  
 for saturday through friday : 7 6 9 12 5 7 5  
 total wages for the week is : 574.00**

## تمرینات

۱. ساختمانی تعریف کنید که اطلاعات مربوط به یک ماه از سال را نگهداری نماید. شامل نام ماه، تعداد روزهای ماه و شماره ترتیب ماه.
۲. آرایه‌ای از ساختمان‌ها تعریف کنید که براساس آنچه که در تمرین ۱ انجام دادید، اطلاعات کل ماههای سال را نگه دارد.
۳. با استفاده از تعاریفی که در تمرینهای ۲ و ۳ انجام دادید، تابعی بنویسید که شماره ترتیب یک ماه را به عنوان آرگومان پذیرفته، روزهای گذشته از ابتدای سال تا آن ماه را محاسبه کند.
۴. برای مشتریان سازمان تأمین اجتماعی، یک ساختمان به این صورت تعریف کنید: شماره بیمه شده، نام بیمه شده، ساختمان دیگری که شامل تاریخ بیمه و یا عناصر روز، ماه و سال باشد. برنامه‌ای بنویسید که اطلاعات مشتریان این سازمان را خوانده، در آرایه‌ای از ساختمان‌ها قرار دهد. سپس سال جاری را از ورودی خوانده، سابقه بیمه تمام مشتریان را به همراه شماره بیمه، تاریخ بیمه و نام آنها به خروجی ببرد. تابعی برای خواندن اطلاعات و تابعی برای تهیه گزارش بنویسید.
۵. برنامه‌ای بنویسید که اعمال زیر را نجام دهد:
  - (الف) ساختمانی به نام **name** با دو عنصر نام و نام خانوادگی دانشجو تعریف کنید.
  - (ب) ساختمانی به نام **student** با این عناصر تعریف کنید: ساختمانی از نوع **name**، آرایه‌ای سه عنصری برای نمره سه درس و عنصر بعدی میانگین این سه درس باشد.
  - (ج) آرایه‌ای به نام **St** از نوع **student** و چهار عنصر بنویسید و هر نام را مقداردهی کنید.
  - (د) تابعی بنویسید که اسامی موجود در این آرایه را یکی‌یکی در صفحه‌نمایش ظاهر کند و نمرات آنها را خوانده، در آرایه قرار دهد (میانگین نیز محاسبه شود و در محل مربوط قرار گیرد).
  - (ه) تمام عناصر آرایه را به خروجی ببرد.
  - (و) برنامه منوسازی شده باشد.
۶. فرودگاهی دارای ۲۰ باند پرواز است. برنامه‌ای برای تنظیم ورززو فرود هواپیماها به شرح زیر بنویسید (پروازهای ورودی):

- الف) آرایه‌ای ۲۰ عنصری از ساختمان تعریف کنید که عناصر ساختمان به این شرح باشند: شماره باند فروود، وضعیت باند  
 ۱ = پر یا رزرو شده ، ۰ = خالی)، و نام کسی که باند را کنترل می‌کند.  
 ب) منوی باگزینه‌های زیر ظاهر کند:  
 ج) تمام عملیات موجود در منو را انجام دهد.

|                                  |
|----------------------------------|
| ۱. نمایش تعداد باندهای خالی      |
| ۲. نمایش شماره باندهای خالی      |
| ۳. نمایش باندهای پر یا رزرو شده  |
| ۴. تخصیص باند فرودگاه به هواپیما |
| ۵. آزاد کردن باند فرودگاه        |
| <b>۶ خروج</b>                    |
| انتخاب خود را وارد کنید (۶-۱) :  |

۷. برنامه تمرین ۶ را طوری کامل کنید که بتواند پروازهای داخلی فرودگاه رانیز کنترل کند. این فرودگاه روزانه ۷ پرواز خروجی دارد (شماره‌ها را خودتان انتخاب کنید). برای این منظور، باید منوی دیگری قبل از منوی تمرین ۶ قرار گیرد که دارای دو گزینه است : ۱. پروازهای خروجی ۲. پروازهای ورودی. پس از انتخاب هر یک از این گزینه‌ها، منوی اصلی برنامه ظاهر شود. بدین ترتیب، برنامه باید بتواند اطلاعات پروازهای ورودی و خروجی را ذخیره کند.

# فایل‌ها

داده‌های موردنیاز برنامه‌هایی که تاکنون نوشته شده‌اند، در متغیرهای معمولی، آرایه‌ها و ساختمان‌ها ذخیره و مورد پردازش قرار گرفته‌اند. متغیرهای معمولی، آرایه‌ها و ساختمان‌ها، همگی در حافظه RAM قرار دارند؛ لذا پس از قطع جریان برق (و یا خاموش شدن کامپیوتر) و یا خروج از برنامه، داده‌هایی که در آنها ذخیره شده‌اند از بین می‌روند و برای استفاده مجدد از آنها، باید دوباره وارد شوند که قطعاً این کار مقرن به صرفه نیست؛ زیرا نه تنها مستلزم صرف وقت زیادی است، بلکه حوصله انجام کار رانیز از کاربر سلب می‌نماید. برای رفع این مشکل، نوعی ساختمان داده دیگر به نام فایل<sup>۱</sup> مورد استفاده قرار می‌گیرد. این نوع ساختمان داده، بر روی حافظه جانبی مثل دیسک، نوار و غیره تشکیل می‌شود. چون اطلاعات موجود در روی حافظه جانبی با قطع جریان برق، قطع اجرای برنامه و یا دلایلی از این قبیل از بین نمی‌روند، به دفعات زیادی مورد استفاده قرار می‌گیرند.

هر فایل شامل مجموعه‌ای از داده‌های مرتبط به هم است؛ مانند داده‌های مربوط به کلیه دانشجویان یک دانشگاه. داده‌های مربوط به هر یک از اجزای فایل، یک رکورد<sup>۲</sup> نام دارد. به عنوان مثال، در یک دانشگاه داده‌های مربوط به هر دانشجو تشکیل یک رکورد را می‌دهند. لذا می‌توان گفت که هر فایل، مجموعه‌ای از چند رکورد است. اگر باز هم دقیق‌تر به فایل دانشجویان دانشگاه پرداخته شود، مشاهده می‌گردد که هر دانشجو ممکن است چند قلم داده داشته باشد؛ مثل نام دانشجو، تعداد واحد‌هایی که گذرانده، نمره هر درس و ... به هر یک از اجزای یک رکورد، فیلد<sup>۳</sup> گفته می‌شود، لذا می‌توان گفت که هر رکورد مجموعه‌ای از چند فیلد است.

در زبان C فایل داده می‌تواند هر دستگاهی مثل صفحه‌نمایش، صفحه کلید، چاپگر، ترمینال، دیسک، نوار و غیره باشد. داده‌ها ممکن است به<sup>۴</sup> روش در فایل ذخیره شده سپس بازیابی شوند:

۱. داده‌ها، کاراکتر به کاراکتر در فایل نوشته شده سپس کاراکتر به کاراکتر از فایل خوانده شوند.
۲. داده‌ها به صورت رشته‌ای از کاراکترها در فایل نوشته شده سپس به صورت رشته‌ای از کاراکترها دستیابی شوند.
۳. داده‌ها در حین نوشتند بر روی فایل، با فرمت خاصی نوشته شده سپس با همان فرمت خوانده شوند (عددی، کاراکتری، رشته‌ای).
۴. داده‌ها به شکل ساختمان (رکورد) بر روی فایل نوشته شده سپس به صورت ساختمان از فایل خوانده شوند. برای هر یک از موارد فوق توابع خاصی در زبان C منظور شده‌اند که در این فصل مورد بررسی قرار خواهند گرفت.

## أنواع فایل از نظر نوع اطلاعات

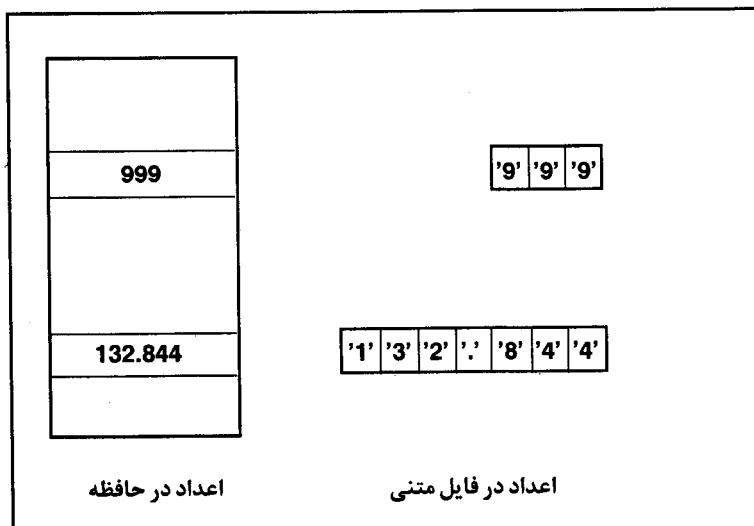
داده‌ها ممکن است در فایل به دو صورت ذخیره شوند: ۱. اسکی یا متن<sup>۴</sup>. ۲. باینری<sup>۵</sup>. این دو روش ذخیره‌شدن از داده‌ها، در موارد زیر با یکدیگر تفاوت دار<sup>۶</sup>:

۱. تعیین انتهای خط
۲. تعیین انتهای فایل
۳. نحوه ذخیره‌شدن اعداد بر روی دیسک

در فایل متنی، اعداد به صورت رشته‌ای از کاراکترها ذخیره می‌شوند ولی در فایل باینری اعداد به همان صورتی که در حافظه قرار می‌گیرند بر روی دیسک ذخیره می‌گردند. به عنوان مثال، در فایل متنی، عدد ۲۵۶ سه بایت را اشغال می‌کند. زیرا هر رقم آن، به صورت یک کاراکتر در نظر گرفته می‌شود. ولی در فایل باینری این عدد در ۲ بایت ذخیره می‌گردد (چون عدد ۲۵۶ یک عدد صحیح است و اعداد صحیح در دو بایت ذخیره می‌شوند) (شکل ۸-۱).

در فایل متنی، کاراکتری که پایان خط را مشخص می‌کند، در حین ذخیره شدن بر روی دیسک، باید به کاراکترهای CR/LF تبدیل شود و در حین خوانده شدن، عکس این عمل باید صورت گیرد: یعنی کاراکترهای CR/LF باید به کاراکتر تعیین کننده پایان خط تبدیل شوند و بدینهی است که این تبدیلات مستلزم صرف وقت است. لذا دسترسی به اطلاعات موجود در فایل‌های متنی کندر از فایل‌های باینری است.

اختلاف دیگر فایل‌های متنی و باینری در تشخیص انتهای فایل است. در هر دو روش ذخیره فایل‌ها، طول فایل توسط سیستم نگهداری می‌شود و انتهای فایل با توجه به طول فایل مشخص می‌گردد. در حالت متنی کاراکتر LA (در مبنای ۱۶) و يا (در مبنای ۲۶) مشخص کننده انتهای فایل است (این کاراکتر با فشاردادن کلید CTRL به همراه کلید Z تولید می‌شود). در حین خواندن داده‌ها از روی فایل متنی، وقتی کنترل به این کاراکتر رسید بیانگر این است که داده‌های موجود در فایل تمام شده‌اند. در فایل باینری ممکن است عدد 1A (در مبنای ۱۶) و يا (در مبنای ۱۰) جزئی از اطلاعات بوده، بیانگر انتهای فایل نباشد. لذا نحوه تشخیص انتهای فایل در فایل باینری با فایل متنی متفاوت است.



شکل ۸-۱ مقایسه نحوه ذخیره‌شدن اطلاعات در فایل متنی و حافظه.

## سازمان فایل

منظور از سازمان فایل این است که اطلاعات در فایل چگونه ذخیره می‌شوند و سپس به چه روش‌هایی مورد بازبینی قرار می‌گیرند. به عبارت دیگر قانون حاکم بر نحوه ذخیره و بازبینی داده‌ها را در فایل، سازمان فایل گویند. در این فصل به دو سازمان فایل پرداخته می‌شود:

### ۱. سازمان فایل ترتیبی (sequenital) (random)

در سازمان فایل ترتیبی، رکوردها به همان ترتیبی که از ورودی خوانده می‌شوند در فایل قرار می‌گیرند و در هنگام بازبینی، به همان ترتیبی که در فایل ذخیره شده‌اند مورد بررسی قرار می‌گیرند. به عنوان مثال اگر صد مین رکورد فایل بخواهد مورد دسترسی قرار گیرد، باید ۹۹ رکورد قبل از آن، از فایل خوانده شوند. فایل‌های ترتیبی معمولاً دارای یک فیلد کلید هستند (فیلد کلید، فیلدی است که به عنوان شاخص رکورد مورد استفاده قرار می‌گیرد) و براساس آن، مرتب می‌باشد (شکل ۸-۲). به عنوان مثال، در مورد دانشجویان شماره دانشجویی و نام مورد کارمندان شماره کارمندی، فیلد خوبی برای شاخص فرد می‌باشد. در سازمان فایل تصادفی، به هر رکورد یک شماره اختصاص می‌یابد؛ لذا اگر فایل دارای ۱۰ رکورد باشد. رکوردها از ۱ تا ۱۰ شماره گذاری خواهند شد. وقتی که رکوردي در فایلی با سازمان تصادفی قرار گرفت، محل آن توسط یک الگوریتم پیدا کننده آدرس، که با فیلد کلید ارتباط دارد مشخص می‌شود. در این صورت دو رکورد با فیلد کلید مساوی، نمی‌توانند در فایل تصادفی وجود داشته باشند. در سازمان فایل تصادفی مستقیماً می‌توان به هر رکورد دلخواه دسترسی پیدا کرد (بدون اینکه رکوردهای رکوردهای قبل از آن خوانده شوند). شکل ۸-۳ نمونه‌ای از یک فایل تصادفی را نمایش می‌دهد.

| نمره | موضوع درس | نام   | شماره شناسایی |
|------|-----------|-------|---------------|
| 20   | PASCAL    | ALI   | 12            |
| 15   | PASCAL    | AHMAD | 23            |
| 18   | PASCAL    | REZA  | 34            |
| 20   | C         | JAFAR | 56            |

شکل ۸-۲ نمونه‌ای از یک فایل ترتیبی.

| نمره | موضوع درس | نام   | شماره شناسایی | شماره رکورد |
|------|-----------|-------|---------------|-------------|
| 20   | PASCAL    | ALI   | 12            | 13          |
| 20   | C         | JAFAR | 56            | 20          |
| 15   | PASCAL    | AHMAD | 23            | 24          |
| 18   | PASCAL    | REZA  | 34            | 31          |

شکل ۸-۳ نمونه‌ای از فایل تصادفی.

## بازکردن فایل

هر فایل قبل از این که بتواند مورد استفاده قرار گیرد، باید باز شود. مواردی که در حین بازکردن فایل مشخص می‌شود عبارتند از:

### ۱. نام فایل

۲. نوع فایل از نظر ذخیره اطلاعات متنی یا باینری

۳. نوع فایل از نظر ورودی - خروجی (آیا فایل فقط به عنوان ورودی است، آیا فقط به عنوان خروجی است یا هم به عنوان ورودی است و هم به عنوان خروجی)

یک فایل ممکن است طوری باز شود که فقط عمل نوشتن اطلاعات بر روی آن مجاز باشد؛ به چنین فایلی، فایل خروجی گفته می‌شود. اگر فایل طوری باز گردد که فقط عمل خواندن اطلاعات از آن امکان پذیر باشد به چنین فایلی، فایل ورودی گفته می‌شود. اگر فایل طوری باز شود که هم عمل نوشتن اطلاعات بر روی آن مجاز باشد و هم عمل خواندن اطلاعات از آن، به چنین فایلی، فایل ورودی - خروجی گفته می‌شود. اگر فایلی قبل از وجود داشته باشد و به عنوان خروجی باز گردد، اطلاعات قبلی آن از بین می‌رود. برای بازکردن فایل از تابع `fopen()` استفاده می‌گردد. این تابع که در فایل `stdio.h` قرار دارد به صورت زیر به کار می‌رود:

FILE \*fopen (char \*filename , \*mode)

در این الگو، filename به رشته‌ای اشاره می‌کند که حاوی نام فایل و محل تشکیل یا وجود آن است. نام فایل داده، از قانون نامگذاری فایل برنامه تعیت می‌کند و شامل دو قسمت نام و پسوند است. بهتر است پسوند فایل داده، dat انتخاب گردد. محل تشکیل یا وجود فایل می‌تواند شامل نام درایو و با هر مسیو موجود روی دیسک باشد. mode مشخص می‌کند که فایل چگونه باز شود (ورودی، خروجی و یا ورودی - خروجی). مقادیری که می‌توانند به جای mode در تابع `fopen()` قرار گیرند، همراه با مفاهیم آنها در جدول ۸-۱ آمده‌اند.

جدول ۸-۱ مقادیر معتبر mode در تابع `fopen()`

| مفهوم  | mode    |
|--|---------|
| فایلی از نوع text را به عنوان ورودی باز می‌کند   | r(rt)   |
| فایلی از نوع text را به عنوان خروجی باز می‌کند   | w(wt)   |
| فایل را طوری باز می‌کند که بتوان اطلاعات را به انتهای آن اضافه نمود                                | a(at)   |
| فایلی از نوع باینری را به عنوان ورودی باز می‌کند   | rb      |
| فایلی از نوع باینری را به عنوان خروجی باز می‌کند   | wb      |
| فایل موجود از نوع text را به عنوان ورودی و خروجی باز می‌کند  | ab      |
| فایل موجود از نوع text را به عنوان ورودی و خروجی باز می‌کند  | r+(r+t) |
| فایلی از نوع text را به عنوان ورودی و خروجی باز می‌کند   | w+(w+t) |
| فایل موجود از نوع text را به عنوان ورودی و خروجی باز می‌کند  | a+(a+t) |
| فایل موجود از نوع باینری را به عنوان ورودی و خروجی باز می‌کند                                      | r+b     |
| فایلی از نوع باینری را به عنوان ورودی و خروجی باز می‌کند   | w+b     |
| فایل از نوع باینری را به عنوان ورودی و خروجی باز می‌کند (این فایل می‌تواند قبل از وجود داشته باشد) | a+b     |

برای بازکردن فایل باید یک اشاره گر از نوع فایل تعریف گردد تا به فایلی که توسط تابع `fopen` باز می‌شود اشاره نماید. اگر فایل به دلایلی باز نشود این اشاره گر برابر با `NULL` خواهد بود. به عنوان مثال، دستورات زیر را در نظر بگیرید:

```
FILE *fp ; (1)
fp = fopen ("A:test", "w") ; (2)
```

دستور ۱، متغیر `fp` را از نوع اشاره گر فایل تعریف می‌کند و دستور ۲، فایلی به نام `test` را بروی درایو A بایجاد می‌نماید (زیرا حالت `"w"`، فایل را به صورت خروجی باز می‌کند). `FILE` ماکرویی در فایل `stdio.h` است. برای تشخیص اینکه آیا فایل با موفقیت باز شده است یا خیر می‌توان اشاره گر فایل را با `NULL` مقایسه کرد. `NULL` ماکرویی است که در فایل `stdio.h` تعریف شده است و با حروف بزرگ به کار می‌رود)، اگر اشاره گر فایل برابر با `NULL` باشد بدین معنی است که فایل باز نشده است:

```
if ((fp = fopen ("A:test" , "w")) == NULL {
    printf ("can not open file \n");
    exit (0);
}
```

## بستن فایل

پس از این که برنامه نویس کارش را با فایل تمام کرد، باید آن را ببندد. بستن فایل توسط تابع `(fclose)` انجام می‌شود که دارای الگوی زیر است:

**Int fclose (FILE \*fp)**

در الگوی فوق، `fp` به فایلی اشاره می‌کند که باید توسط تابع `(fclose)` بسته شود. به عنوان مثال، دستور `(fclose(p))` فایلی را که `p` به آن اشاره می‌کند، می‌بندد. اگر چندین فایل به طور همزمان در برنامه باز باشند می‌توان آنها را با تابع `(fcloseall())` بست. این تابع به صورت زیر به کار می‌رود:

**fcloseall();**

## ورودی - خروجی کاراکترها

برای نوشتن یک کاراکتر در فایل، از توابع `(putc)` و `(fputc)` استفاده می‌شود. عملکرد این دو تابع یکسان است. تابع `(putc)` در گونه‌های جدید C و `(fputc)` در گونه‌های قدیمی C وجود داشته است. سرعت تابع `(putc)` از تابع `(fputc)` بیشتر است؛ لذا در اینجا از تابع `(putc)` استفاده می‌شود. الگوی این تابع به صورت زیر است:

**Int putc (int ch, FILE \*fp)**

در الگوی فوق، `ch` کاراکتری است که باید در فایل نوشته شود و `fp` اشاره گری از نوع فایل است که مشخص می‌کند، کاراکتر موردنظر باید در چه فایلی نوشته شود.

برای خواندن کاراکترها از فایل، می‌توان از دو تابع `(fgetc)` و `(getc)` استفاده نمود. نحوه به کارگیری این دو تابع یکسان است. تابع `(fgetc)` در گونه‌های قدیمی C و `(getc)` در گونه‌های جدید C وجود دارد. سرعت اجرای

تابع `getc()` از تابع `fgetc()` بیشتر است؛ لذا در اینجا از تابع `getc()` استفاده می‌شود. الگوی این تابع به صورت زیر است:

**int getc (FILE \*fp)**

در الگوی فوق، `fp` اشاره‌گری است که مشخص می‌کند کاراکتر مورد نظر از کدام فایل باید خوانده شود. در مورد خواندن و نوشتمن داده‌ها بر روی فایل باید به نکات زیر توجه داشت:

۱. وقتی کاراکترهایی بر روی فایل نوشته می‌شوند، باید مکان بعدی، که کاراکتر آتی در آنجا قرار می‌گیرد مشخص باشد؛ همچنین وقتی که کاراکترهایی از فایل خوانده می‌شوند باید مشخص باشد که تا کنون تا کجا فایل خوانده شده است و کاراکتر بعدی از کجا باید خوانده شود. برای این منظور، سیستم از یک متغیر به نام 'موقعیت سنج فایل' (`file position`) استفاده می‌کند که با هر دستور خواندن و یا نوشتمن بر روی فایل، مقدار این متغیر به طور اتوماتیک تغییر می‌کند، تا موقعیت فعلی فایل را مشخص نماید. لذا عمل نوشتمن بر روی فایل و عمل خواندن از روی آن، از جایی که این متغیر نشان می‌دهد، شروع می‌شود.

۲. در هنگام خواندن داده‌ها از فایل باید بتوان انتهای فایل را تست نمود؛ یعنی در برنامه باید بتوان این تست را انجام داد که اگر در حین خواندن داده‌ها از فایل، 'موقعیت سنج فایل' به انتهای فایل رسید دستور خواندن بعدی صادر نگردد؛ چراکه در غیر این صورت، سیستم پیام خطایی را مبنی بر نبودن اطلاعات در فایل صادر می‌کند.

در حین خواندن داده‌ها از فایل متنی، پس از رسیدن به انتهای فایل، تابع `getc()` یا `fgetc()` علامت `EOF` را برمی‌گرداند. لذا در هنگام خواندن داده‌ها از فایل متنی می‌توان انقدر به عمل خواندن ادامه داد، تا این که کاراکتر خوانده شده برابر با `EOF` شود. روش دیگر برای تست کردن انتهای فایل، استفاده از تابع `feof()` است. الگوی این تابع به صورت زیر است:

**int feof (FILE \*fp)**

در الگوی فوق، `fp` اشاره‌گری است که مشخص می‌کند این تابع باید بر روی چه فایلی عمل کند. تابع `feof()` بر تشخیص انتهای فایل‌های باینری و متنی استفاده می‌شود. اگر اشاره‌گر فایلی که `feof()` به آن اشاره می‌کند به انتهای فایل رسیده باشد، این تابع ارزش درستی و گرنه ارزش نادرستی را برمی‌گرداند.

### مثال ۸-۱

برنامه‌ای که کاراکترهای را از ورودی خوانده در یک فایل متنی قرار می‌دهد (آخرین کاراکتر ورودی `$` است) و سپس داده‌های موجود در این فایل را خوانده، به فایل دیگری منتقل می‌کند. در این برنامه، `ch` کاراکتر ورودی، `in` و `out` اشاره‌گر فایل هستند.

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <conio.h>
int main()
{
    FILE *in, *out;
    char ch;
    clrscr();
}
```

```
in = fopen("test.dat", "w");
if (!in) {
    printf("cannot open file\n");
    getch();
    exit(1);
}
printf("\n enter characters($ for end):");
do {
    ch = getchar();
    putc(ch, in);
} while(ch != '$');
fclose(in);
out = fopen("output.dat", "w");
if(!out) {
    printf("cannot open out file");
    getch();
    exit(1);
}
in = fopen("test.dat","r");
if(!in) {
    printf("can not open input file");
    getch();
    exit(1);
}
ch = getc(in);
while(ch != EOF) {
    putc(ch, out);
    ch = getc(in);
}//end of while
fclose(in);
fclose(out);
printf("\n file test.dat transferred to output.dat.");
getch();
return 0;
}
```

this is a sample file .  
this is a text file .  
text file is slow .  
end of file .  
\$

خروجی



## مثال ۸-۲

برنامه‌ای که برنامه دیگری را به عنوان فایل ورودی می‌پذیرد و تعداد پرانتزهای باز و بسته و همچنین تعداد آکولادهای باز و بسته را شمارش می‌کند. نام فایل ورودی به عنوان آرگومانتابع اصلی، به برنامه وارد می‌شود.

### توضیح

متغیر openbraket تعداد آکولاد باز، متغیر closebraket تعداد آکولادهای بسته، متغیر openparant تعداد پرانتزهای باز و متغیر closeparant تعداد پرانتزهای بسته را مشخص می‌کنند.

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <conio.h>
int main(int argc, char *argv[])
{
    FILE *in ;
    char ch;
    int openbraket = 0, closebraket = 0;
    int openparant = 0, closoparant = 0;
    clrscr();
    if(argc != 2) {
        printf("the number of arguments is incorrect.");
        getch();
        exit(1);
    }
    in = fopen(argv[1],"r");
    if (!in) {
        printf(" file cannot open!.");
        getch();
        exit(0);
    }
    ch = getchar();
    while (!feof(in)) {
        if (ch == '{')
            openbraket++;
        else if (ch == '}')
            closebraket++;
        else if (ch == '(')
            openparant++;
        else if (ch == ')')
            closoparant++;
        ch = getc(in);
    }
    printf(" the number of open braket is:%d", openbraket);
    printf("\n the number of close braket is:%d", closebraket);
    printf("\n the number of open parentheses is:%d", openparant);
    printf("\n the number of close parentheses is:%d", closoparant);
    fclose(in);
    getch();
    return 0;
}
```

### عملکرد برنامه

قبل از اجرای برنامه، در محیط بورلند C، در منوی RUN گزینه arguments را برگزینید و نام فایلی را که می‌خواهد برنامه بر روی آن عمل کند وارد کنید تا برنامه اجرا شود. نمونه‌ای از خروجی برنامه در زیر مشاهده می‌شود:

```
the number of open braket is : 37
the number of close braket is : 37
the number of open parentheses is : 177
the number of close parentheses is : 177
```

## ورودی خروجی رشته‌ها

برای نوشتن رشته‌ها در فایل، تابع fputs() و برای خواندن رشته‌ها از فایل، تابع fgets() استفاده می‌گردد.

الگوهای این دو تابع به صورت زیر می‌باشند:

```
int fputs (const char *str, FILE *fp)
char *fgets (char *str , int length , FILE *fp)
```

در الگوی فوق، fp اشاره‌گری است که مشخص می‌کند این تابع باید بر روی چه فایل‌هایی عمل کنند. در تابع (\*) اشاره‌گر str به رشته‌ای اشاره می‌کند که باید در فایل نوشته شود. این اشاره‌گر در تابع (\*) به رشته‌ای که اطلاعات خوانده شده از فایل در آن قرار می‌گیرد، اشاره می‌کند. length طول رشته‌ای را که باید از فایل خوانده شود مشخص می‌کند. نحوه عمل تابع (\*) به این صورت است که: از ابتدای فایل شروع به خواندن می‌کند تا به انتهای یک خط برست و یارشته‌ای به طول length کاراکتر را از فایل بخواند. برخلاف تابع (\*) gets، در تابع (\*) fgets کاراکتری که انتهای خط را مشخص می‌کند جزء رشته‌ای خواهد بود که این تابع از فایل می‌خواند. پس از مطالعه بخش بعدی، مثالی ارائه خواهد شد.

## فایل به عنوان وسیله ورودی - خروجی

در مثال‌هایی که تاکنون مطرح شدند، فایل یا فقط به عنوان وسیله ورودی استفاده گردید و یا فقط به عنوان وسیله خروجی. در این قسمت مشاهده خواهد شد که چگونه می‌توان یک فایل را هم به عنوان وسیله ورودی و هم به عنوان وسیله خروجی مورد استفاده قرار داد؛ برای این منظور کافی است در تابع (\*) fopen به جای mode از یکی از عبارات r+t یا w+t (بازکردن فایل متنی موجود به عنوان ورودی و خروجی)، w+t یا w+ (ایجاد یک فایل متنی به عنوان ورودی و خروجی)، a+t یا a+ (ایجاد فایل متنی و یا بازکردن فایل متنی موجود به عنوان ورودی و خروجی)، r+b (بازکردن فایل بازتری موجود، به عنوان ورودی و خروجی)، w+b (ایجاد یک فایل بازتری به عنوان ورودی و خروجی) و a+b (ایجاد و یا بازکردن فایل موجود بازتری به عنوان ورودی و خروجی) استفاده نمود. به عنوان

مثال، دستورات زیر را در نظر بگیرید:

```
fp1 = fopen ("test.dat" , "w+b") ;                      (1)
```

```
fp2 = fopen ("sample.dat" , "r+b") ;                      (2)
```

```
fp3 = fopen ("test2.dat" , "a+t") ;                      (3)
```

دستور ۱، فایلی به نام test.dat را از نوع باینری و به صورت ورودی و خروجی باز می‌کند که اشاره گر fp به آن اشاره می‌کند. اگر فایل test.dat قبل وجود داشته باشد محتویات قبلی آن از بین خواهد رفت. دستور ۲ فایلی به نام sample.dat را که اکنون بر روی درایو جاری وجود دارد از نوع باینری و به صورت ورودی و خروجی باز می‌کند. اگر فایل sample.dat بر روی درایو جاری وجود نداشته باشد، فایل باز نخواهد شد. دستور ۳، فایلی به نام test2.dat را از نوع متنی و به صورت ورودی و خروجی باز می‌کند. اگر فایل test2.dat قبل وجود نداشته باشد، ایجاد خواهد شد و اگر وجود داشته باشد اطلاعات قبلی آن محفوظ بوده، اطلاعات جدید به انتهای آن اضافه خواهد شد.

در حین کار با فایل‌ها (نوشتن اطلاعات بر روی آنها و یا خواندن اطلاعات از آنها) برای برگشت به ابتدای فایل (تغییر 'موقعیت سنج فایل'، به طوری که به ابتدای فایل اشاره کند) باید فایل را بسته و مجدد آن را باز نمود (البته با توجه به مطالبی که تاکنون در مورد فایل‌ها گفته شد). این مطلب در مثال‌هایی که تاکنون مطرح شده به چشم می‌خورد. اصولاً شاید در فایل‌هایی که فقط به عنوان خروجی و یا فقط به عنوان ورودی باز می‌شوند، نیاز به برگشت به ابتدای فایل (بدون بستن و بازکردن مجدد آن) احساس نشود، ولی این امر در مورد فایل‌های ورودی و خروجی به عنوان یک نیاز مطرح است. برای این منظور، از تابعی به نام rewind() استفاده می‌گردد. الگوی تابع rewind() در stdio.h قرار داشته و به صورت زیر است:

**void rewind (FILE \*fp)**

در الگوی فوق، fp به فایلی اشاره می‌کند که 'موقعیت سنج' آن باید به ابتدای فایل اشاره نماید.

### مثال ۸-۳

برنامه‌ای که رشته‌هایی را از ورودی خوانده، در یک فایل متنی قرار می‌دهد و سپس محتویات این فایل را خوانده به صفحه نمایش منتقل می‌کند. از آنجایی که تابع gets() کاراکتری که پایان خط را مشخص می‌کند به رشته اضافه نمی‌کند، در حین نوشتن بر روی فایل، این کاراکتر به رشته خوانده شده اضافه می‌شود. برای خاتمه برنامه کافی است به جای رشته، فقط کلید enter وارد شود.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>
int main(void) {
    FILE *fp ;
    char str[80];
    clrscr();
    if(!(fp = fopen("test","w+"))) {
        printf("cannot open file.");
        getch();
        exit(1);
    }
    printf("enter strings(Enter to quit):\n");
    while (1) {
        fgets(str,
```

```

if(!str[0])
    break ;
strcat(str, "\n");
fputs(str, fp);
}
printf("the content of file is:\n\n");
rewind(fp);
fgets(str, 79, fp);
while (!feof(fp)) {
    printf("%s", str);
    fgets(str, 79, fp) ;
}
fclose(fp);
getch();
return 0;
}

```

**خروجی****enter a string (Enter to quit) :**

<< top of file >>  
this is an example for  
read/write file .  
<< bottom of file >>

(متن وارد شده از طریق صفحه کلید به فایل متنی)

**the content of file is :**  
<< top of file >>  
this is an example for  
read/write file .  
<<bottom of file >>

**عیب‌یابی در ورودی - خروجی فایل**

در حین انجام کار با فایل‌ها ممکن است خطای رخ دهد. به عنوان مثال، عدم وجود فضای کافی برای ایجاد فایل، آماده نبودن دستگاهی که فایل باید در آنجا تشکیل گردد و یا مواردی از این قبیل، منجر به بروز خطا می‌شوند. با استفاده از تابع `ferror()` می‌توان از بروز چنین خطایی مطلع گردید. الگوی تابع `ferror()` در فایل `stdio.h` قرار داشته به صورت زیر است:

**int ferror (FILE \*fp)**

در این الگو، `fp` اشاره‌گری است که مشخص می‌کند تابع باید بر روی چه فایلی عمل کند. این تابع یک تابع منطقی است؛ بدین معنی که اگر خطایی در رابطه با فایل هارخ دهد، ارزش 'درستی' و گرنه ارزش 'نادرستی' را برمی‌گرداند. برای تشخیص خطا در کار با فایل‌ها، بلافاصله پس از هر عملی که روی فایل انجام می‌شود باید از این تابع استفاده نمود.

### مثال ۸-۴

برنامه‌ای که کاراکترهای tab را از فایل حذف کرده به جای آن به تعداد کافی فضای خالی قرار می‌دهد. اسامی فایل‌های ورودی و خروجی از طریق آرگومان به برنامه وارد می‌شود.

متغیرهای برنامه

| تابع   | متغیر                     | هدف  |
|--------|---------------------------|--|
| عمومی  | TAB_SIZE                  | تعیین اندازه حرکت<br>کد خطای در فایل ورودی<br>کد خطای در فایل خروجی  |
| main() | in, out<br>ch<br>i<br>tab | اشارة گرهای فایل<br>کاراکتری که از فایل خوانده می‌شود<br>شمارنده حلقه<br>متغیر کمکی<br>کد خطای در فایل ورودی |
| err()  | IN                        |  |

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>
#define TAB_SIZE 8
#define OUT 1
#define IN 1
void err(int) ;
int main(int argc , char *argv[])
{
    FILE *in , *out;
    int tab, i ;
    char ch ;
    clrscr();
    if(argc != 3){
        printf("\n incorrect number of parameters") ;
        getch() ;
        exit(1) ;
    }
    in = fopen(argv[1] , "r");
    out = fopen(argv[2] , "wb") ;
    if (!out) {
        printf("\n cannot open output file.") ;
        getch() ;
        exit(1) ;
    }
    tab = 0;
    do {
        ch = getc(in) ;
        if (ferror(in))
            continue;
        if (ch == '\t') {
            for (i=0; i<tab; i++)
                fputc(' ', out);
            fputc(ch, out);
            tab++;
        } else
            fputc(ch, out);
    } while (ch != EOF);
    fclose(in);
    fclose(out);
}
```

```

    err(IN) ;
    if(ch == '\t') {
        for (i = tab; i < 8; i++) {
            putc(' ', out) ;
            if (ferror(out))
                err(OUT) ;
        } //end of for
        tab = 0;
    } //end of if
    else {
        putc(ch , out) ;
        if (ferror(out))
            err(OUT) ;
        tab ++ ;
        if (tab == TAB_SIZE || ch == '\n' || ch == '\r')
            tab = 0;
    } //end of else
} while (!feof(in)) ;
fcloseall() ;
printf("Successfully changed!");
getch();
return 0;
}
//*****
void err(int error)
{
    if (error == IN)
        printf("\n error on input file. press a key ...");
    getch() ;
    exit(1);
}

```

## حذف فایل

برای حذف فایل‌های غیر ضروری می‌توان از تابع `remove()` استفاده کرد. الگوی این تابع در فایل `stdio.h` قرار داشته به صورت زیر است:

```
int remove(char *filename)
```

در الگوی فوق، `filename` به نام فایلی که باید حذف شود، اشاره می‌کند. اگر عمل تابع با موفقیت انجام شود مقدار صفر و گرنه مقداری غیر از صفر برگردانده خواهد شد.

### مثال ۸-۵

برنامه‌ای که نام فایلی را به عنوان آرگومان پذیرفته، آن را حذف می‌کند.

### توضیح

برنامه هنگام حذف نام فایلی که به عنوان آرگومان وارد شد، پیامی صادر می‌کند که آیا فایل حذف شود یا خیر. اگر 'y' وارد شود، فایل حذف خواهد شد. در این برنامه از تابع کتابخانه‌ای (`toupper()`) برای تبدیل حرف کوچک به بزرگ استفاده شده است. الگوی این تابع در فایل `ctype.h` قرار دارد. عملکرد تابع (`remove()`) با پیامی مشخص می‌شود (فایل حذف شده است یا خیر).

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <conio.h>
#include <ctype.h>
int main(int argc, char *argv[])
{
    char ans;
    clrscr();
    if(argc != 2) {
        printf(" you must type a file name!\n");
        getch();
        exit(1);
    } //end of if
    printf(" erase %s (y/n):", argv[1]);
    ans = getch();
    if(toupper(ans) == 'Y')
        if(remove(argv[1]))
            printf("\n can not erase file %s.", argv[1]);
        else
            printf("\n file successfully erased.");
    getch();
    return 0;
}
```

### بافر

بافر<sup>۱</sup>، حافظه‌ای است که به فایل‌ها اختصاص می‌یابد تا اعمال ورودی - خروجی بر روی آنها با سرعت بیشتری انجام گیرد. در حین خروج از برنامه، خوب است جهت اطمینان بیشتر، به ماشین دستور داد تا کلیه داده‌های موجود در بافرهای را به فایل مربوطه منتقل نمایید. برای این منظور می‌توان از تابع (`fflush()`) استفاده نمود. اگر کار این تابع با موفقیت انجام شود، مقداری که توسط آن برگردانده می‌شود برابر با صفر و گرنه برابر با EOF خواهد بود (`EOF` ماقروری است که در فایل `stdio.h` تعریف شده است). الگوی تابع (`fflush()`) در فایل `stdio.h` قرار داشته و به صورت زیر است:

```
int fflush (FILE *fp)
```

در الگوی فوق، `fp` فایلی را مشخص می‌کند که تابع (`fflush`) باید بر روی آن عمل نماید. اگر `fp` ذکر نشود تابع (`fflush`) بر روی کلیه فایل‌هایی که به عنوان خروجی باز شده‌اند عمل می‌کند. به عنوان مثال، دستور `fflush(f)` کلیه بافرهای مربوط به فایلی با اشاره گر `f` را در این فایل می‌نویسد.

## وروودی و خروجی همراه با فرمت

اگر لازم باشد که داده‌ها با فرمت خاصی در فایل نوشته و یا از آن خوانده شوند می‌توان از دو تابع (`fprintf`) و (`fscanf`) استفاده نمود. این دو تابع دقیقاً کار توابع (`printf`) و (`scanf`) را در ورودی - خروجی معمولی صفحه‌نمایش، انجام می‌دهند. الگوی این توابع در فایل `stdio.h` قرار دارد و به صورت زیر است:

```
int fprintf(FILE *fp, "control_string,...", char arg, ...)  
int fscanf(FILE *fp, "control_string,...", char arg, ...)
```

در الگوهای فوق، `fp` اشاره گری است که مشخص می‌کند اعمال این توابع باید بر روی چه فایلی انجام شود؛ `control_string` مشخص می‌کند که داده‌ها (`arg`) باید با چه فرمتی نوشته و یا خوانده شوند.

### مثال ۸-۶

برنامه‌ای که نام و شماره دانشجویی را از ورودی خوانده آن را در یک فایل می‌نویسد و سپس اطلاعات این فایل را خوانده در صفحه‌نمایش چاپ می‌کند.

```
#include <stdio.h>  
#include <stdlib.h>  
#include <conio.h>  
#include <string.h>  
int main(void)  
{  
    FILE *fp;  
    char name[80];  
    int num;  
    if((fp = fopen("test", "w")) == NULL) {  
        printf("can not open file for write");  
        getch();  
        exit(1);  
    }  
    clrscr();  
    printf(" enter the name :");  
    gets(name);  
    strcat(name, "\n");  
    printf(" enter the number:");  
    scanf("%d", &num);  
    fprintf(fp,"%s%d", name, num) ;  
    fclose(fp) ;
```

```

if((fp = fopen("test", "r")) == NULL) {
    printf("can not open file for read.");
    exit(1);
}
fscanf(fp, "%s%d", &name, &num);
printf("\n name = %s, number = %d", name, num);
getch();
return 0;
}

```

**خروجی**

```

enter the name : all
enter the number : 1234
name = all , number = 1234

```

در مورد توابع () `fscanf` و `fprintf` باید توجه داشت که علیرغم اینکه ورودی خروجی با این دو تابع آسان است اما اطلاعات به همان صورتی که در صفحه نمایش ظاهر می‌شوند در فایل ذخیره می‌گردند. به عنوان مثال، عدد ۳ که ۲۶۷ بایت را در صفحه نمایش اشغال می‌کند، اگر توسط تابع () `fprintf` بر روی فایل نوشته شود، در فایل نیز ۳ بایت را اشغال خواهد کرد (توجه داریم که عدد ۲۶۷ یک عدد صحیح است و می‌تواند در دو بایت ذخیره شود). یعنی هر رقم به صورت کاراکتر تلقی می‌گردد. اگر این عدد توسط تابع () `fscanf` از روی فایل خوانده شود، باید عمل تبدیل کاراکتر به عدد صورت گیرد که مستلزم صرف وقت است. برای جلوگیری از این مشکل پیشنهاد می‌شود که از دو تابع () `fread` و `fwrite` که در همین فصل بررسی می‌شوند استفاده گردد.

**ورودی - خروجی رکورد**

همانطور که تاکنون مشاهده کردید تابع زیادی برای انجام اعمال ورودی - خروجی فایل وجود دارد. دو تابع `fscanf` و `fprintf` برای نوشتمن و خواندن انواع مختلفی از داده‌ها و با فرمتهای متفاوت بر روی فایل به کار می‌روند؛ البته این دو تابع از سرعت کمی برخوردارند که توصیه می‌شود از آنها استفاده نگردد. برای ورودی - خروجی رکورد و همچنین سایر ورودی - خروجی‌ها می‌توان از دو تابع () `fread` و `fwrite` استفاده نمود که از سرعت بالایی برخوردارند. **الگوی** این تابع در فایل `stdio.h` قرار داشته و به صورتهای زیر می‌باشند:

```

int fread (void *buffer, int num_byte, int count, FILE *fp)
int fwrite(void *buffer, int num_byte, int count, FILE *fp)

```

در الگوهای فوق، پارامتر `buffer` به ساختمن داده یا متغیری اشاره می‌کند که داده‌های خوانده شده از فایل باید در آن قرار گیرند و این پارامتر در تابع () `fwrite` به محلی از حافظه اشاره می‌کند که داده‌های موجود در آن محل باید در فایل نوشته شوند. پارامتر `num_byte` در هر دو تابع طول داده‌ای را مشخص می‌کند که باید خوانده یا نوشته شود؛ پارامتر `count` تعداد عناصری است که طول آن توسط `num_byte` مشخص گردید و باید در فایل نوشته و یا از فایل خوانده شوند. اشاره گر `fp` به فایلی اشاره می‌کند که تابع () `fread` و `fwrite` باید بر روی آنها عمل کنند. به عنوان مثال مجموعه دستورات زیر را در نظر بگیرید:

```

char table [20] ;           (۱)
char arr [10] ;            (۲)
fwrite (table, sizeof (char), 20, fp) ; (۳)
fread (arr, sizeof (char), 10, fp) ; (۴)

```

دستورات ۱ و ۲ رشته‌هایی به طولهای ۲۰ و ۱۰ را تعریف می‌کنند. دستور ۳، ۲۰ بایت از اطلاعات موجود در آرایه table را در فایلی که fp به آن اشاره می‌کند می‌نویسد. دستور ۴، تعداد ۱۰ بایت از اطلاعات را از فایلی که fp به آن اشاره می‌کند خوانده در متغیر arr قرار می‌دهد. توابع () fread() و fwrite() در ورودی - خروجی رکورد مورد استفاده قرار می‌گیرند.

## ۸-۷ مثال

برنامه‌ای که نام، تعداد ساعت کار و حق الزحمه ساعتی کارمندان مؤسسه‌ای را دریافت کرده در یک فایل قرار می‌دهد و سپس با استفاده از این اطلاعات، حقوق آنها را محاسبه کرده به خروجی منتقل می‌کند.

### توضیح

برای محاسبه حقوق کارمند، میزان ساعت کار در حقوق ساعتی ضرب می‌شود. ساختمان em برای نگهداری اطلاعات کارمند تعریف شده است: name نام کارمند، hp دستمزد ساعتی و h میزان ساعت کارکرد است. برای خاتمه ورود داده‌ها، به جای نام دانشجو فقط کلید enter را فشار دهید. در این برنامه از متغیر numstr به عنوان یک متغیر کمکی استفاده شده است. علتش این است که تابع () scanf در خواندن چند قلم اطلاعات با مشکل مواجه می‌شود (به پیوست ۱ مراجعه شود).

متغیرهای برنامه

```

#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <conio.h>
#include <string.h>
int main() {
    FILE *p;
    char numstr[10];
    int i, salary ;
    struct em {
        char name [10] ;
        int hp;
        int h;
    } emp ;
    clrscr() ;
    p = fopen("employ.dat", "wb+" );
    if (!p) {
        printf("cannot open output file, press a key ...") ;
        getch() ;
        exit(1) ;
    }
}

```

| هدف                            | متغیر  |
|--------------------------------|--------|
| متغیر فایل                     | p      |
| متغیر کمکی                     | numstr |
| متغیر کمکی                     | i      |
| حقوق کارمند که باید محاسبه شود | salary |

```

gotoxy(14, 2);
puts("<< data entry >>");
gotoxy(3, 3) ;
printf("    name      hour pay   hour ");
gotoxy(3,4) ;
printf("-----      -----  -----");
i = 5 ;
while (1) {
    gotoxy(3, i) ;
    gets(emp.name);
    if(!emp.name[0])
        break ;
    gotoxy(21, i) ;
    gets(numstr) ;
    emp.hp = atoi(numstr) ;
    gotoxy(34, i);
    gets(numstr) ;
    emp.h = atoi(numstr) ;
    i++ ;
    fwrite(&emp,sizeof(struct em), 1, p);
} //end of while
rewind(p) ;
clrscr();
gotoxy(7, 2) ;
puts(" << OUTPUT >> " ) ;
gotoxy(3,3) ;
puts("    name      salary ");
gotoxy(3,4);
puts("-----      -----");
i = 5 ;
fread(&emp , sizeof(struct em), 1, p);
while(!feof(p)) {
    gotoxy(3,i) ;
    puts(emp.name);
    gotoxy(21,i) ;
    printf("%d", emp.hp*emp.h) ;
    i++ ;
    fread(&emp,sizeof(struct em),1,p);
}
gotoxy(6, ++i) ;
puts("press a key ...");
getch() ;
}

```

خروجی

| << data entry >> |          |      |
|------------------|----------|------|
| name             | hour pay | hour |
| ali              | 120      | 100  |
| reza             | 500      | 50   |
| ahmad            | 200      | 10   |

| << output >> |        |
|--------------|--------|
| name         | salary |
| ali          | 12000  |
| reza         | 25000  |
| ahmad        | 2000   |

press a key ...

## ۸-۸ مثال

برنامه‌ای که یک بانک اطلاعاتی از دانشجویان تشکیل می‌دهد. اطلاعاتی که در بانک قرار می‌گیرند عبارتند از: نام دانشجو، شماره دانشجویی، نمره و جنسیت دانشجو.

توضیح

مشخصات دانشجو با ساختمان student تعریف شد که عناصر آن عبارتند از: name نام دانشجو، stno شماره دانشجویی، sex جنسیت (۱ برای مرد، ۲ برای زن)، و grade نمره دانشجو.تابع () حروف بزرگ را به کوچک تبدیل می‌کند.

## شرح وظایف برنامه‌ها

تابع () main() : فراخوانی تابع مطابق شکل ۸-۴.

تابع () init\_list() : مقداردهی اولیه به آرایه (با NULL کردن اولین کاراکتر name).

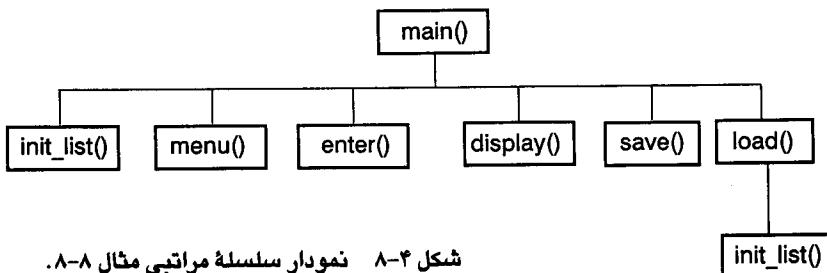
تابع () menu() : ظاهر نمودن منوی در صفحه نمایش.

تابع () enter() : اخذ اطلاعات از صفحه کلید و قراردادن آن در آرایه.

تابع () display() : چاپ محتویات لیست در صفحه نمایش.

تابع () save() : انتقال محتویات لیست به فایل.

تابع () load() : انتقال اطلاعات از فایل به لیست.



شکل ۸-۴ نمودار سلسله مراتبی مثال ۸-۸.

## متغیرهای برنامه

| برنامه  | متغیر              | هدف  |
|---------|--------------------|--|
| عوموی   | SIZE<br>st         | طول آرایه‌ای از ساختمانها<br>آرایه‌ای از ساختمانها برای نگهداری دانشجویان  |
| enter() | i<br>row<br>numstr | اندیس آرایه که باید اطلاعات در آن قرار گیرد<br>سطری از صفحه‌نمایش که اطلاعات از آن دریافت می‌شود<br>متغیر کمکی برای دریافت اطلاعات |
| display | t<br>row           | اندیس آرایه که اطلاعات آن باید چاپ شود<br>سطری که اطلاعات باید نمایش داده شوند   |
| save()  | i<br>fp            | اندیس حلقه‌ای برای دستیابی به عناصر لیست<br>متغیر فایل خروجی   |
| load()  | fp<br>i            | متغیر فایل ورودی<br>اندیس حلقه برای دستیابی به عناصر لیست  |
| menu()  | s                  | انتخاب کاربر   |

```

#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <conio.h>
#include <string.h>
#include <ctype.h>
#define SIZE 100
struct student {
    char name [10] ;
    int stno, sex ;
    float grade ;
} list[SIZE] ;
int menu(void) ;
void init_list(void) , enter(void) ;
void display(void) , save(void) ;
void load(void) ;
int main() {
    init_list();
    for(;;) {
  
```

```

switch(menu()) {
    case 'e': enter(); break;
    case 'd': display(); break ;
    case 's' : save() ; break;
    case 'l' : load() ; break ;
    case 'q': exit(0) ;
}
//*****
void init_list(void)
{
    register int t;
    for (t = 0 ; t < SIZE ; t++)
        *(list[t].name) = '\0';
}
//*****
void enter(void)
{
    register int i ;
    int row ;
    char numstr[10];
    for(i = 0; i < SIZE; i++)
        if (!(*list[i].name))
            break ;
    if(i == SIZE) {
        printf("\n list is full press a key ...");
        getch();
    }
    clrscr();
    gotoxy(10, 2);
    puts("<< INPUT DATA >>");
    gotoxy(1, 3);
    printf(" name stno gread sex(1, 2) );
    gotoxy(1,4);
    puts (" ----- ----- ----- -----");
    row = 5 ;
    for(;;) {
        gotoxy(1, row);
        gets(list[i].name);
        if(! (*list[i].name))
            break ;
        gotoxy(16, row);
    }
}

```

```

gets(numstr) ;
list[i].stno = atoi(numstr) ;
gotoxy(28, row) ;
gets(numstr) ;
list[i].grade = atof(numstr) ;
gotoxy(40, row) ;
gets(numstr) ;
list[i].sex = atoi(numstr) ;
row ++ ;
i ++ ;
}
}

//*****void display(void)
{
register int t ;
int row ;
clrscr() ;
gotoxy(10, 2) ;
puts("<< OUTPUT DATA >> ") ;
gotoxy(1, 3) ;
printf(" name stno grade sex(1,2)") ;
gotoxy(1, 4);
printf("----- ---- ----- -----") ;
row = 5 ;
for(t = 0 ; t < SIZE ; t++)
{
if(*list[t].name) {
    gotoxy(1, row) ;
    printf("%s", list[t].name);
    gotoxy(12, row) ;
    printf("%d", list[t].stno);
    gotoxy(20, row) ;
    printf("%5.2f", list[t].grade) ;
    gotoxy(30, row) ;
    printf("%d", list[t].sex) ;
    row ++ ;
} //end of if
gotoxy(5, row+2);
printf(" press a key ...");
getch() ;
}
}

//*****void save(void)

```

```

{
    FILE *fp ;
    register int i ;
    fp = fopen("st", "wb");
    if(!fp) {
        printf("\n cannot open file press a key ...");
        getch() ;
        return ;
    }
    for(i = 0 ; i < SIZE ; i++)
        if(*list[i].name)
            fwrite(&list[i], sizeof(struct student), 1, fp) ;
    clrscr() ;
    gotoxy(20, 10) ;
    printf("data saved.press a key.");
    getch() ;
}
//*****
void load(void)
{
    FILE *fp ;
    register int i ;
    fp = fopen("st", "rb");
    if(!fp) {
        printf("\n cannot open file press a key ...");
        getch() ;
        return ;
    }
    init_list() ;
    for(i = 0 ; i < SIZE ; i++) {
        fread(&list[i], sizeof(struct student), 1, fp);
        if(feof(fp)) {
            clrscr() ;
            gotoxy(20,10) ;
            printf("data loaded.press a key.");
            getch() ;
            return ;
        }//end of if
    }
}
//*****
int menu(void)
{

```

```

char s[10];
clrscr();
do {
    gotoxy(20, 4);
    printf("E) enter data ");
    gotoxy(20, 6);
    printf("D) display on screen");
    gotoxy(20, 8);
    printf("L) load file");
    gotoxy(20, 10);
    printf("S) save in file");
    gotoxy(20, 12);
    printf("Q) quit");
    gotoxy(20, 14);
    printf("enter your select:");
    gets(s);
} while(!strchr("edlsq", tolower(*s)));
return tolower(*s);
}

```

**عملکرد برنامه**

پس از اجرای برنامه منوی با ۵ گزینه ظاهر می‌شود. گزینه اول داده‌ها را از صفحه کلید خوانده در آرایه قرار می‌دهد. گزینه دوم داده‌های موجود در آرایه را در صفحه‌نمایش ظاهر می‌کند، گزینه سوم داده‌های موجود در آرایه را در فایل ذخیره می‌کند، گزینه چهارم داده‌ها را از فایل به آرایه منتقل می‌کند، و گزینه پنجم برنامه را خاتمه می‌دهد:

**منوی برنامه**

- E) enter data**
- D) display on screen**
- S) save in file**
- L) load file**
- Q) quit**
- enter your select : e**

**حل یک مسئله از طریق فایل‌های ترتیبی**

تاکنون با نحوه تشکیل فایل‌های ترتیبی و چگونگی دسترسی به اطلاعات موجود در آن آشنا شده‌ایم. اکنون مسئله پیچیده‌تری را در نظر می‌گیریم: یک فایل داده به نام *old* حاوی اطلاعات مربوط به دانشجویان است که باید بازسازی گردد. منظور از بازسازی فایل، حذف رکورد، تغییر رکورد، یا اضافه‌نمودن رکورد جدیدی به فایل است. فرمت رکوردهای فایل *old* به صورت زیر می‌باشد:

| نمره | درس | نام دانشجو | شماره دانشجویی |
|------|-----|------------|----------------|
| ۲    | ۱۰  | ۲۰         | ۴              |

نمونه‌ای از اطلاعات موجود در فایل old به صورت زیر است:

| فیلد کلید (شماره دانشجویی) | نام دانشجو | نام درس | نمره |
|----------------------------|------------|---------|------|
| ۱۲۳۴                       | ali        | pascal  | ۱۵   |
| ۲۲۴۵                       | ahmad      | pascal  | ۱۸   |
| ۳۴۵۶                       | reza       | C       | ۱۹   |
| ۵۶۷۸                       | jafar      | C       | ۱۴   |
| ۶۷۸۹                       | jalal      | pascal  | ۱۳   |
| ۹۹۹۹                       | zzzz       | zzzz    | ۹    |

برای بازسازی فایل old، رکوردهای تراکنش در فایلی به نام trans قرار دارند و با فرمت زیر قرار می‌گیرند:

| نمره | درس | نام دانشجو | تراکنش | شماره دانشجویی |
|------|-----|------------|--------|----------------|
| ۲    | ۱۰  | ۲۰         | ۱      | ۲              |

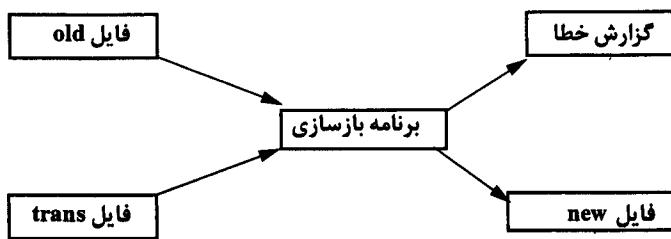
در این شکل، تراکنش مشخص می‌کند که رکورد باید حذف، اضافه و یا تغییر نماید. اگر تراکنش برابر با I باشد، رکورد باید اضافه گردد، اگر برابر با D باشد، رکورد باید حذف گردد و اگر برابر با C باشد رکورد باید تغییر نماید.

نمونه‌ای از محتویات فایل trans به صورت زیر است:

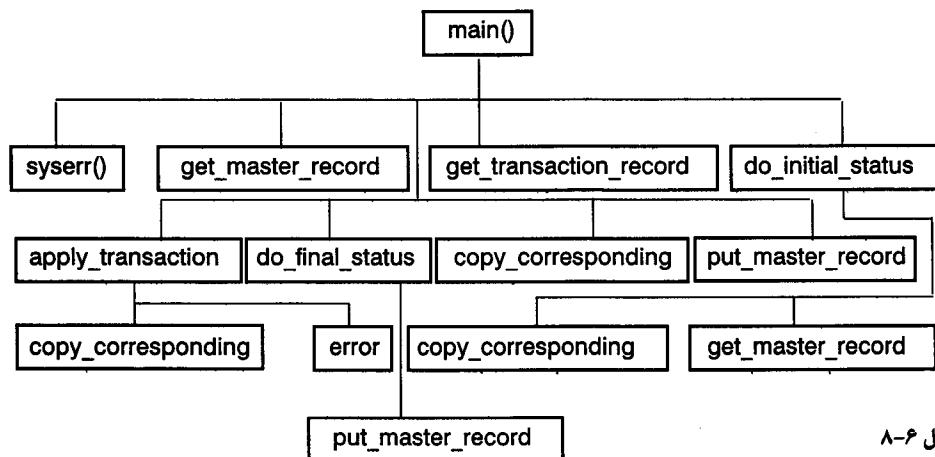
| نمره | نام درس | نام دانشجو | نوع تغییرات         | فیلد کلید (شماره دانشجویی) |
|------|---------|------------|---------------------|----------------------------|
| ۲۰   | pascal  | ahmad      | تغییر محتویات رکورد | ۲۲۴۵                       |
| ۲۰   | C       | rithchie   | اضافه               | ۴۵۶۷                       |
| ۱۳   | pascal  | jalal      | حذف                 | ۶۷۸۹                       |
| ۹    | zzz     | zzz        |                     | ۹۹۹۹                       |

نتیجه حاصل از ترکیب دو فایل old و trans فایل جدیدی به نام new است که حاوی جدیدترین اطلاعات می‌باشد و محتویات آن به صورت زیر است:

| نمره | نام درس | نام دانشجو | فیلد کلید (شماره دانشجویی) |
|------|---------|------------|----------------------------|
| ۱۵   | pascal  | ali        | ۱۲۳۴                       |
| ۲۰   | pascal  | ahmad      | ۲۲۴۵                       |
| ۱۹   | C       | reza       | ۳۴۵۶                       |
| ۲۰   | C       | rithchie   | ۴۵۶۷                       |
| ۱۴   | C       | jafar      | ۵۶۷۸                       |
| ۱۸   | zzz     | zzz        | ۹۹۹۹                       |



شکل ۸-۵ بازسازی فایل ترتیبی.

نمودار سلسه مراتبی بازسازی فایل ترتیبی.  
شکل ۸-۶

چگونگی ترکیب فایل های old و trans و تشکیل فایل new در شکل ۸-۵ آمده است. همانطور که در این شکل مشاهده می گردد، اگر در حین بازسازی فایل خطای رخ دهد، مثلاً رکوردی که در فایل old وجود نداشته باشد ولی سعی در حذف آن داشته باشیم، پیام خطای مناسبی در صفحه نمایش چاپ می شود. شکل ۸-۶ نمودار سلسه مراتبی برنامه فایل ترتیبی را نشان می دهد. این برنامه بر روی دیسک به نام 8-9.cpp ذخیره شده است.

#### لیست برنامه بازسازی فایل ترتیبی

```

# include <stdio.h>
# include <conio.h>
# include <string.h>
# include <stdlib.h>
# define READONLY      "r"
# define WRITEONLY     "w"
# define FALSE         0
# define TRUE          1
  
```

```

typedef int boolean;
#define NAMESIZE 21
#define SUBJECTSIZE 11
#define TRAILER 9999
#define INSERT 'I'
#define DELETE 'D'
#define CHANGE 'C'
char *prog;
FILE *fopen();
boolean get_transaction_record(FILE *fp, int *identification,
                               char *transaction, char *name, char *subject,int *grade);

boolean get_master_record(FILE *fp,
                          int *identification, char *name, char *subject, int *grade);

boolean put_master_record(FILE *fp,
                          int identification,char *name,char *subject,int grade);

void apply_transaction(boolean *allocated,
                       int tran_identification, char tran_transaction, char *tran_name,
                       char *tran_subject,int tran_grade, int *new_identification, char *new_name,
                       char *new_subject, int *new_grade);

void do_initial_status(int current_key,
                      boolean *allocated,FILE *fp, int *old_identification,
                      char *old_name, char *old_subject,int *old_grade,
                      int *new_identification, char *new_name, char *new_subject,
                      int *new_grade);

void do_final_status(FILE *fp,boolean allocated,
                     int identification,char *name, char *subject, int grade);

void copy_corresponding(int *dest_identification,char *dest_name,
                        char *dest_subject, int *dest_grade, int sou_identification,
                        char *sou_name, char *sou_subject, int sou_grade);
void syserr (int errcode, char *message, char *argument);
void error (char code, char *message, int Id);

void main(int argc, char *argv[])
{
    char b[21], c[11];
    int a, d, current_key;
    FILE *fpold,*fptrans,*fpnew;
}

```

```

boolean allocated;
char    tran_transaction;
int     old_identification, tran_identification, new_identification;
char    old_name[NAMESIZE], tran_name[NAMESIZE], new_name[NAMESIZE];
char    old_subject[SUBJECTSIZE], tran_subject[SUBJECTSIZE],
        new_subject[SUBJECTSIZE];
int     old_grade, tran_grade, new_grade;
clrscr();
prog = argv[0];
if(argc !=4) syserr(1, "usage:%s file1 file2 file3\n", prog);
else if((fpold = fopen(argv[1], READONLY)) == NULL)
    syserr(2, "cannot open %s\n", argv[1]);
else if ((fptrans = fopen (argv[2], READONLY)) == NULL)
    syserr(2, "cannot open %s\n", argv[2]);
else if (( fpnew = fopen (argv[3], WRITEONLY)) == NULL)
    syserr(2,"cannot open %s\n", argv[3]);
else
{
    get_master_record(fpold, &old_identification,
                      old_name, old_subject,&old_grade);
    get_transaction_record(fptrans, &tran_identification,
                           &tran_transaction, tran_name,tran_subject,
                           &tran_grade) ;
    current_key = tran_identification < old_identification ?
    tran_identification : old_identification;
    while(current_key != TRAILER)
    {
        do_initial_status(current_key, &allocated,
                          fpold, &old_identification, old_name,old_subject,
                          &old_grade, &new_identification,
                          new_name, new_subject, &new_grade);
        while(current_key == tran_identification)
        {
            apply_transaction (&allocated, tran_identification,
                               tran_transaction,tran_name, tran_subject,tran_grade,
                               &new_identification,new_name, new_subject,&new_grade);
            get_transaction_record(fptrans, &tran_identification,
                                   &tran_transaction, tran_name, tran_subject, &tran_grade);
        }//end of while
        do_final_status (fpnew, allocated,
                         new_identification, new_name, new_subject,new_grade);
        current_key=tran_identification < old_identification ?
        tran_identification : old_identification ;
    }
}

```

```

}//end of while
copy_corresponding(&new_identification, new_name,
new_subject, &new_grade, 9999,
"zzzzzzzzzzzzzz", "zzzzzzzzzz", 9);
put_master_record(fpnew, new_identification,
new_name, new_subject, new_grade) ;
fcloseall();
printf("\n file new successfully created.\n press a key to continue...");
getch();
}

}

//*****
boolean get_transaction_record(FILE *fp, int *identification,
char *transaction, char *name, char *subject,int *grade)
{
if (fscanf (fp,"%4d%c%20s%10s%2d",
identification, transaction, name, subject, grade) == 5)
    return(TRUE);
return(FALSE);
}

//*****
boolean get_master_record(FILE *fp, int *identification,
char *name, char *subject, int *grade)
{
if (fscanf (fp,"%4d%20s%10s%2d",
identification, name,subject,grade)==4)
    return(TRUE);
return(FALSE);
}

//*****
boolean put_master_record(FILE *fp, int identification,
char *name,char *subject,int grade)
if(fprintf(fp, "%6d %20s %10s %2d\n",
identification, name, subject, grade) != EOF)
    return(TRUE);
return(FALSE);
}

//*****


void apply_transaction(boolean *allocated,
Int tran_Identification, char tran_transaction,
char *tran_name, char *tran_subject,int tran_grade,
int *new_Identification, char *new_name,

```

```

char *new_subject, int *new_grade)
{
    switch(tran_transaction) {
        case INSERT:
            if(*allocated == TRUE)
                error(INSERT, "record already exists\n",
                      tran_identification);
            else {
                copy_corresponding( new_identification,
                                     new_name, new_subject, new_grade,
                                     tran_identification, tran_name,tran_subject, tran_grade);
                *allocated = TRUE;
            }//end of else
            break;
        case DELETE:
            if(*allocated == FALSE)
                error(DELETE, "record dose not exist.", tran_identification);
            else
                *allocated = FALSE;
            break;
        case CHANGE:
            if(*allocated == FALSE)
                error(CHANGE, "record dose not exist.", tran_identification);
            else
                copy_corresponding( new_identification,
                                     new_name, new_subject, new_grade,
                                     tran_identification, tran_name,tran_subject, tran_grade);
            break;
    }//end of switch
}//end of function
//*****
void do_Initial_status(int current_key,
    boolean *allocated,FILE *fp, int *old_identification,
    char *old_name, char *old_subject,int *old_grade,
    int *new_identification, char *new_name,
    char *new_subject, int *new_grade)
{
    if(*old_identification == current_key) {
        copy_corresponding(new_identification, new_name,
                           new_subject, new_grade, *old_identification,
                           old_name,old_subject, *old_grade);
        *allocated = TRUE;
        get_master_record(fp, old_identification,

```

```

        old_name, old_subject, old_grade) ;
    } //end of if
    else
        *allocated=FALSE;
}
//*****
void do_final_status(FILE *fp,boolean allocated,
    int identification,char *name, char *subject, int grade)
{
    if(allocated)
        put_master_record(fp, identification, name, subject, grade) ;
}
//*****
void copy_corresponding(
    int *dest_identification,char *dest_name,
    char *dest_subject, int *dest_grade, int sou_identification,
    char *sou_name, char *sou_subject, int sou_grade)
{
    *dest_identification = sou_identification;
    strcpy(dest_name, sou_name);
    strcpy(dest_subject, sou_subject);
    *dest_grade = sou_grade;
}
//*****
void syserr (int errcode, char *message, char *argument)
{
    fprintf(stderr,"%s[%2d]:", prog, errcode);
    fprintf(stderr, message, argument);
    exit(errcode);
}
//*****
void error (char code, char *message, int id)
{
    printf("%c      %30s   %4d\n", code, message, id);
}

```

اجرای برنامه بازسازی فایل ترتیبی و محتویات فایل‌های داده:  
فایل new

|      |        |        |    |
|------|--------|--------|----|
| 2345 | ahmad  | pascal | 20 |
| 3456 | reza   | c      | 19 |
| 4567 | richis | c      | 20 |
| 5678 | Jafar  | c      | 14 |
| 9999 | *****  | *****  | 9  |

## حدول ۸-۲ مقادیر معتبر پارامتر origin در تابع fseek()

| مبدأ حركت        | نام ماکرویی که بیانگر این مبدأ است |
|------------------|------------------------------------|
| ابتداي فايل      | SEEK_SET                           |
| موقعيت فعلی فايل | SEEK_CUR                           |
| انتهاي فايل      | SEEK_END                           |

دسترسی تصادفی به فایل (ورودی - خروجی تصادفی)

در برنامه هایی که تاکنون نوشته شده اند، از سازمان فایل ترتیبی برای ذخیره و بازیابی اطلاعات استفاده شده است. اکنون چگونگی تشکیل فایل های تصادفی مطرح شده، طریقه دسترسی به اطلاعات موجود در آنها بررسی می شود. مفهوم دستیابی تصادفی به فایل این است که در هر جایی از فایل بتوانیم بتوانیم و از هر جایی از فایل بتوانیم اطلاعات را بخوانیم. اگر بتوانیم "موقعیت سنج فایل" را به هر جایی که خواستیم، منتقل کنیم، به مفهوم تصادفی فایل دست می باییم. برای تغییر مکان موقعیت سنج فایل از تابع `fseek()` استفاده می شود. الگوی این تابع در فایل `stdio.h` قرار داشته و به صورت زیر می باشد:

**int fseek (FILE \*fp , long num byte, int origin)**

اساسی کار تابع `fseek()` به این صورت است که با شروع از یک محل در فایل، که توسط پارامتر `origin` مشخص می‌شود، "موقعیت سنج فایل" را به طول `num_byte` بایت تغییر مکان می‌دهد. یعنی تغییر مکان "موقعیت سنج فایل" به طور نسبی بوده، نسبت به محلی که توسط `origin` تعیین می‌گردد سنجیده می‌شود. به عنوان مثال، اگر محل ۱۰۰ فایل را به عنوان مبدأ حرکت مشخص کند و طول `num_byte` برابر با ۲۰۰ باشد، "موقعیت سنج فایل" به محل ۳۰۰ متنقای خواهد شد. مقادیر `origin` ممکنند بذیرد در جدول ۲-۸ آمده‌اند.

جدول ۲-۸ گویای این است که اگر پارامتر origin برابر با SEEK\_SET باشد، "موقعیت سنج فایل" از ابتدای فایل به طول num\_byte بایت به طرف انتهای فایل حرکت می‌کند. اگر پارامتر origin برابر با SEEK\_CUR باشد، "موقعیت سنج فایل" نسبت به محل فعلی خودش به اندازه num\_byte بایت به طرف انتهای فایل حرکت می‌کند. اگر پارامتر origin برابر با SEEK\_END باشد، "موقعیت سنج فایل" به اندازه num\_byte بایت، طول فایل را افزایش می‌دهد و سپس به این محل اشاره می‌نماید. محلی که برای هر رکورد در فایل تصادفی در نظر گرفته می‌شود، "ناحیه

رکورد" نام دارد. چون هر رکورد در ناحیه مربوط به خودش نوشته می‌شود، ممکن است چندین ناحیه رکورد بین رکوردهای فایل خالی باقی بماند. به عنوان مثال، فرض می‌کنیم در یک فایل مربوط به کارمندان، طول رکورد ۱۰۰ بوده، هر رکورد در ناحیه‌ای که با شماره کارمندی مشخص می‌گردد قرار می‌گیرد. مجدداً فرض می‌کنیم که تعداد کارمندان ۵ نفر و شماره کارمندی آنها ۱۰۰، ۵۰۰، ۶۰۰، ۸۰۰ و ۹۰۰ باشد. پس از قرارگرفتن مشخصات این کارمندان در فایل، ۹۹ ناحیه رکورد ( $100 \times 99$  بایت) قبل از رکورد اول و ۳۹۹ ناحیه قبل از رکورد دوم و ... به هدر می‌روند. این موارد را شاید بتوان به عنوان یکی از معایب فایل تصادفی در نظر گرفت. ولی معمولاً مکانیزم‌هایی برای بهبود این حالت منظور می‌شود که نمونه‌ای از آن، در ادامه بررسی می‌شود.

## حل یک مسأله از طریق فایل تصادفی

در قسمت قبلی چگونگی بازسازی یک فایل ترتیبی بررسی شد. در این قسمت مسأله بازسازی فایل تصادفی مطرح می‌گردد. در بازسازی فایل‌های ترتیبی، فایل تراکنش باید مرتب باشد و داده‌های جدید در فایل دیگری قرار می‌گیرند. اما در بازسازی فایل‌های تصادفی، نیازی به این دو مورد نیست. در فایل تصادفی، هر رکورد با یک شماره به نام شماره رکورد نسبی مشخص می‌گردد. به عنوان مثال، اگر فایلی دارای  $n$  رکورد باشد، شماره رکورد نسبی از ۱ تا  $n$  خواهد بود. فرمت فایل تراکنش در بازسازی فایل تصادفی، همانند فرمت فایل تراکنش در بازسازی فایل ترتیبی است. ولی فرمت فایل داده اصلی به صورت زیر می‌باشد:

| نمره | درس | نام | شماره دانشجویی | وضعیت |
|------|-----|-----|----------------|-------|
|------|-----|-----|----------------|-------|

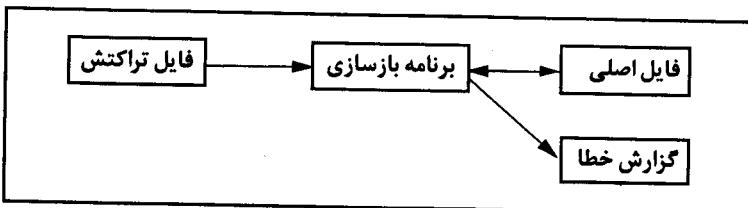
فیلد "وضعیت" مشخص می‌کند که آیا در این ناحیه رکورد، داده‌ای وجود دارد یا خیر. اگر این فیلد برابر با blank باشد یعنی در این ناحیه داده‌ای وجود ندارد، وگرنه (در اینجا اگر برابر با ۱ باشد) به معنی وجود داده در این ناحیه است. تشکیل و یا سازماندهی فایل تصادفی به روش‌های مختلفی انجام می‌شود، یک روش این است که شماره دانشجویی هر دانشجو، شماره رکورد نسبی آن نیز باشد؛ به عنوان مثال، اگر شماره دانشجویی برابر با ۱۲۳۴ باشد، شماره رکورد نسبی آن نیز ۱۲۳۴ باشد. این امر موجب می‌شود تا ناحیه رکورد زیادی، بلااستفاده باشند. یک راه برای رفع این مشکل، استفاده از یک تابع درهم‌سازی است. می‌توان انواع مختلفی از تابع درهم‌سازی را انتخاب نمود. در مثالی که ما در نظر گرفته‌ایم، شماره دانشجویی بر بزرگترین عدد اول کوچکتر از تعداد دانشجویان تقسیم شد و یک واحد به باقیمانده تقسیم اضافه شده است (تعداد دانشجویان ۱۰۰ فرض شده و ۹۷ عدد اول موردنظر می‌باشد) تا شماره رکورد نسبی به دست می‌آید. در این مورد ممکن است رکوردهای زیادی، به یک ناحیه از رکورد مراجعه نمایند؛ به عنوان مثال مقادیر ۱۲۳۴ و ۲۳۹۸ به ناحیه رکورد ۷۱ مراجعه خواهند کرد:

$$2398 \% 97 + 1 = 71$$

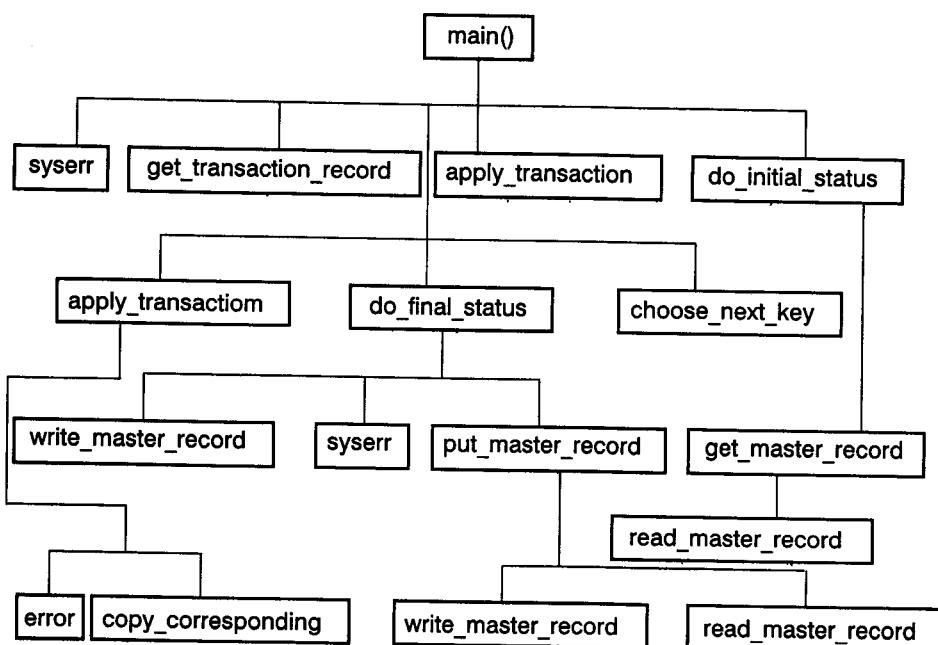
$$1234 \% 97 + 1 = 71$$

اگر این ناحیه رکورد، قبلًاً توسط مقدار ۱۲۳۴ اشغال شده باشد، برای قراردادن رکوردي با شماره دانشجویی ۲۳۹۸ در فایل، ناحیه‌های بعد از ۷۱ جستجو می‌شوند تا یک محل خالی پیدا شده، این رکورد در آنجا نوشته شود.

در بازسازی فایل تصادفی، رکوردهای تراکنش از فایل مربوط خوانده شده، تغییرات موردنظر در فایل داده اصلی اعمال می‌گرددند (بدون این که نیاز به فایل جدیدی باشد) (شکل ۷-۸). شکل ۷-۸ نمودار سلسه مراتبی برنامه بازسازی فایل تصادفی را نشان می‌دهد.



شکل ۸-۷ بازسازی فایل تصادفی.



شکل ۸-۸ نمودار سلسله مراتبی برنامه بازسازی فایل تصادفی.

#### لیست برنامه بازسازی فایل تصادفی (8-10.cpp بر روی دیسک)

```

#include <stdlib.h>
#include <string.h>
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#define READONLY      "r"
#define UPDATE        "r+"
#define FALSE         0
#define TRUE          1
typedef int boolean;
  
```

```

#define NAMESIZE      21
#define SUBJECTSIZE   11
#define TRAILER       9999
#define ABSOLUTE       0
#define PRIME          17
#define INSERT         'I'
#define DELETE         'D'
#define CHANGE         'C'
#define ERROR          -1
#define ABSENT         0
#define OCCUPIED       '*'
#define UNOCCUPIED     ''
typedef struct {
    int identification ;
    char name[NAMESIZE] ;
    char subject[SUBJECTSIZE] ;
    int grade ;
} RECORD ;
typedef struct {
    char type ;
    RECORD student ;
} TRANSACTION ;
typedef struct {
    char occupied ;
    RECORD student ;
} MASTER ;
char *prog ;
boolean get_transaction_record(FILE *fp, TRANSACTION *transaction);

int read_master_record(FILE *fp, int relative_record_number,
MASTER *master);

int write_master_record(FILE *fp, int relative_record_number,
MASTER *master);

int get_master_record(FILE *fp, int key, MASTER *master);

int put_master_record(FILE *fp, int key,MASTER *master);

int choose_next_key(int Identification);

int address(int key);

```

```

void apply_transaction(boolean *allocated, TRANSACTION *transaction,
MASTER *master);
int do_initial_status(int current_key,
boolean *allocated, FILE *fp, MASTER *master);

void do_final_status(FILE *fp, int relative_record_number,
boolean allocated, MASTER *master);

void copy_corresponding(RECORD *destination, RECORD *source);

void syserr (int errcode, char *message, char *argument);

void error (char code, char *message, int id);

void main(int argc, char *argv[])
{
    FILE    *fpmas,*fptrans ;
    int      current_key ,  relative_record_number ;
    boolean   allocated;
    TRANSACTION transaction;
    MASTER    master ;
    clrscr();
    prog = argv[0];
    if(argc != 3)
        syserr(1, "usage: %s file1 file2 ", prog);
    else if((fptrans=fopen (argv[1], READONLY)) == NULL)
        syserr(2, "cannot open %s\n", argv[1]);
    else if((fpmas=fopen (argv[2], UPDATE)) == NULL)
        syserr(2, "cannot open %s\n", argv[2]);
    else
    {
        get_transaction_record(fptrans, &transaction) ;
        current_key = choose_next_key(transaction.student.identification);
        while(current_key != TRAILER)
        {
            relative_record_number = do_initial_status(
                current_key,&allocated, fpmas,&master);
            while(current_key == transaction.student.identification)
            {
                apply_transaction (&allocated, &transaction,&master) ;
                get_transaction_record(fptrans, &transaction);
            }
            do_final_status (fpmas, relative_record_number, allocated, &master);
        }
    }
}

```

```

    current_key = choose_next_key(transaction.student.identification);
} //end of while
fcloseall();
} //end of else
}
//*****
boolean get_transaction_record(FILE *fp, TRANSACTION *transaction)
{
    if (fscanf (fp, "%4d%c%20s%10s%2d",
        &transaction -> student.identification,
        &transaction -> type,
        transaction -> student.name,
        transaction -> student.subject,
        &transaction -> student.grade) == 5)
        return(TRUE);
    return(FALSE);
}
//*****
int read_master_record(FILE *fp,
    int relative_record_number, MASTER *master)
{
    if(fseek(fp, (long) relative_record_number
        *sizeof(MASTER), SEEK_SET) !=0 )
        return(ERROR) ;
    else if(fread((char *)master, sizeof(MASTER), 1, fp) != 1)
        return(ERROR) ;
    else
        return(relative_record_number) ;
}
//*****
int write_master_record(FILE *fp,
    int relative_record_number, MASTER *master)
{
    if(fseek(fp, (long) relative_record_number
        *sizeof(MASTER), ABSOLUTE) != 0)
        return(ERROR) ;
    else if(fwrite((char *) master, sizeof(MASTER), 1, fp) != 1)
        return(ERROR);
    else
        return(relative_record_number) ;
}
//*****
int get_master_record(FILE *fp, int key, MASTER *master)

```

```

{
int k, relative_record_number ;
relative_record_number = address(key) ;
for(k = 0 ; k < PRIME ; k++)
if(read_master_record(fp,
relative_record_number,master) == ERROR)
return(ERROR) ;
else if(master -> occupied == UNOCCUPIED)
return(ABSENT) ;
else if(key== master->student.identification)
return(relative_record_number) ;
else
relative_record_number= relative_record_number==PRIME ?
1 : relative_record_number+1 ;
return(ABSENT);
}
//*****
int put_master_record(FILE *fp, int key,MASTER *master)
{
int k , relative_record_number ;
MASTER temp_master ;
relative_record_number=address(key);
for(k=0 ; k<PRIME ; k++)
if(read_master_record(fp,
relative_record_number,
&temp_master)==ERROR) return(ERROR);
else if
(temp_master.occupied==UNOCCUPIED)
return(write_master_record(fp,
relative_record_number,master));
else if(key==
temp_master.student.identification)
return(write_master_record(fp,
relative_record_number,master));
else
relative_record_number=
relative_record_number==PRIME ? 1
: relative_record_number+1 ;
syserr(20,
"overflow in:%s\n","masterfile") ;
return 0;
}
//*****

```

```

int choose_next_key(int identification)
{
    return(identification) ;
}
//*****
Int address(int key)
{
    return(key % PRIME + 1);
}
//*****

void apply_transaction(boolean *allocated,
                      TRANSACTION *transaction, MASTER *master)
{
    switch(transaction -> type)
    {
        case INSERT:
            if(*allocated==TRUE)
                error(INSERT, "record already exists\n",
                      transaction-> student.identification);
            else
            {
                copy_corresponding( &master -> student, &transaction -> student);
                *allocated=TRUE;
            }
            break;
        case DELETE:
            if(*allocated==FALSE)
                error(DELETE, "record dose not exist\n", transaction->
                      student.identification);
            else
                *allocated=FALSE;
            break;
        case CHANGE:
            if(*allocated==FALSE)
                error(CHANGE, "record dose not exist\n", transaction->
                      student.identification);
            else
                copy_corresponding(&master -> student, &transaction -> student) ;
            break;
    }
}
//*****

```

```

int do_initial_status(int current_key,
boolean *allocated, FILE *fp, MASTER *master)
{
    int relative_record_number ;
    *allocated = FALSE;
    relative_record_number = get_master_record(fp, current_key, master) ;
    if(relative_record_number != ABSENT)
        *allocated=TRUE;
    return(relative_record_number);
}
//*****
```

```

void do_final_status(FILE *fp, int relative_record_number,
boolean allocated, MASTER *master)
{
    if(allocated==TRUE)
    {
        if(relative_record_number != ABSENT)
        {
            master -> occupied=OCCUPIED ;
            if(write_master_record(fp, relative_record_number, master)==ERROR)
                syserr(21,"error writing %s\n", "master record") ;
        }
        else
        {
            master -> occupied=OCCUPIED ;
            put_master_record(fp, master -> student.identification, master) ;
        }
    }
    else
    {
        master -> occupied=UNOCCUPIED ;
        if(write_master_record(fp, relative_record_number, master)==ERROR)
            syserr(22, "error writing %s","master record");
    }
}
//*****
```

```

void copy_corresponding(RECORD *destination, RECORD *source)
{
    destination ->identification=
    source -> identification;
    strcpy(destination -> name, source -> name);
    strcpy(destination -> subject, source -> subject);
```

```

        destination ->grade=source -> grade;
    }
    //*****
    void syserr (int errcode, char *message, char *argument)
    {
        fprintf(stderr,"%s[%2d]:" ,prog, errcode);
        fprintf(stderr,message,argument);
        exit(errcode);
    }
    //*****
    void error (char code, char *message, int id)
    {
        printf("%c %30s %4d\n",code, message, id);
    }

```

## دستگاه‌های ورودی - خروجی استاندارد

وقتی اجرای یک برنامه به زبان C آغاز می‌شود، ۵ فایل به طور اتوماتیک باز می‌شوند که اشاره‌گرهای آنها در جدول ۸-۳ مشاهده می‌گردند.

جدول ۸-۳ دستگاه‌های ورودی خروجی استاندارد.

| نام دستگاه (فایل)                                 | اشاره‌گر دستگاه (فایل) |
|---|------------------------|
| دستگاه ورودی استاندارد (صفحه کلید)                | stdin                  |
| دستگاه خروجی استاندارد (صفحه نمایش)               | stdout                 |
| دستگاه استاندارد جهت ثبت پیامهای خطأ (صفحه نمایش) | stderr                 |
| دستگاه استاندارد چاپ (چاپگر موازی)                | stdprn                 |
| (serial port) پورت سری                            | stdaux                 |

به عنوان مثال، مجموعه دستورات زیر را در نظر بگیرید:

|                                    |     |
|------------------------------------|-----|
| putc (ch, stout) ;                 | (۱) |
| printf (stout ,"%d, %d" , a, b) ;  | (۲) |
| fscanf (stdin , "%d%d" , &x, &y) ; | (۳) |

دستور ۱ موجب می‌شود تا کاراکتر ch در صفحه نمایش نوشته شود، دستور ۲ موجب می‌شود تا متغیرهای a و b در صفحه نمایش نوشته شوند؛ دستور ۳ موجب می‌شود تا متغیرهای x و y از صفحه کلید خوانده شوند.  
دستگاه‌های استاندارد ورودی - خروجی همانطور که به طور اتوماتیک باز می‌شوند، به طور اتوماتیک نیز بسته خواهد شد و نیاز به بستن آنها توسط برنامه نویس نیست.

## تمرینات

- برنامه‌ای بنویسید که کاراکترهایی را ز صفحه کلید گرفته، در یک فایل باینری قرار دهد و سپس کاراکترهای موجود در این فایل را خوانده به یک فایل باینری دیگر منتقل کند. اسمی فایل‌های ورودی و خروجی به عنوان آرگومان تابع اصلی به برنامه وارد شوند. آخرین کاراکتر ورودی، \$ است.
- اشکالات دستورات زیر را باید:

```
main () {
    int *p ;
    p = fopen ("test.dat") ;
    for (l = 0 ; l < 50 ; l++)
        fputs (fp, "this Is a test.") ;
    fclose (p) ;
}
```

- تفاوت فایل‌های باینری و متنی را بیان کنید.
- روشهای ذخیره و بازبایی اطلاعات را نام ببرید، در هر روش از چه توابعی استفاده می‌کنید؟
- سازمان فایل چیست؟
- سازمان فایل ترتیبی و تصادفی چه تفاوت‌هایی با هم دارند؟
- سازمان فایل تصادفی را چگونه می‌توان ایجاد کرد؟
- دستگاههای ورودی - خروجی استاندارد را توصیف کنید.
- در حالت‌های "W+", "r+", "a+" فایل‌ها به صورتی باز می‌شوند که امکان نوشت و خواندن اطلاعات از فایل وجود دارد. کدامیک از این روش‌ها برای تغییردادن اطلاعات در این فایل مفیداند؟
- برنامه‌ای بنویسید که یک کاراکتر و نام فایلی را به عنوان آرگومان پذیرفته، سطرهایی از فایل را که حاوی این کاراکتر است در صفحه‌نمایش ظاهر کند. انتهای هر سطر به \n ختم می‌شود و طول هر سطر حداقل ۲۵۶ کاراکتر است.
- برنامه‌ای بنویسید که نام چند فایل را به عنوان آرگومان پذیرفته، اطلاعات هر کدام از فایل‌ها را به ترتیب در صفحه‌نمایش ظاهر کند، از `argc` برای ایجاد حلقه استفاده کنید.
- برنامه‌ای بنویسید که نام دو فایل را به عنوان آرگومان پذیرفته، محتویات آنها را طوری نمایش دهد که یک سطر از فایل اول، سطر بعدی از فایل دوم و ... باشد.
- برنامه‌ای بنویسید که نام فایل و یک رشته را به عنوان آرگومان بپذیرد و تمام بخش‌هایی از فایل را که حاوی این رشته است در خروجی چاپ کند.
- برنامه‌ای بنویسید که کتابخانه شخصی شما را به صورت کامپیوتري اداره کند. اطلاعاتی که در فایل قرار می‌گیرند عبارت‌انداز:

|              |                         |                     |
|--------------|-------------------------|---------------------|
| ۱. نام کتاب  | ۲. نام نویسنده یا مترجم | ۳. تاریخ خرید       |
| ۴. قیمت کتاب | ۵. موضوع کتاب           | ۶. شماره یا کد کتاب |

گزارش‌هایی که برنامه باید اخذ نماید عبارت‌انداز:

  - مشخصات کلیه کتابها
  - جستجو براساس موضوع کتاب و چاپ اطلاعات آن
  - جستجو براساس نام کتاب یا نویسنده و چاپ اطلاعات آن
  - کتابهایی که در تاریخ خاصی خریداری شده‌اند
  - جستجو براساس شماره یا کد کتاب و چاپ اطلاعات آن
  - هزینه‌هایی که در یک دوره برای خرید کتابها شده است
  - برنامه‌ای بنویسید که با استفاده از عملگر `sizeof` اندازه تمام داده‌ها را در سیستم شما مشخص کند و در فایلی بنویسد. سپس محتویات آن فایل را خوانده، در صفحه‌نمایش ظاهر کند.

# توابع کتابخانه‌ای

تابع جهت انجام اعمال ریاضی، کاراکتری، رشته‌ای، مقایسه، تبدیل انواع و غیره مورد استفاده قرار می‌گیرند. در اعمال ریاضی می‌توان تولید اعداد تصادفی، محاسبه قدرمطلق اعداد و لگاریتم را نام برد و در اعمال کاراکتری می‌توان خواندن و نوشتن کاراکترهاو در مورد اعمال رشته‌ای می‌توان کپی رشته‌ای در رشته دیگر، مقایسه رشته‌ها و غیره را نام برد. به طور کلی می‌توان گفت که توابع در زبان C از نوع بسیار زیادی برخوردارند.

در زبان C هر تابع دارای الگویی است که این الگو نوع تابع و نوع پارامترهای آن را مشخص می‌کند. الگوی هر تابع در یک فایل header قرار دارد. ضمن بررسی توابع، الگوی آنها ذکر شده و فایل header که این الگو در آنجا قرار دارد معرفی می‌گردد. به دلیل اینکه درک مفاهیم بعضی از توابع نیاز به داشتن اطلاعاتی در موضوعات مختلف است، لذا این تابع در ۳ فصل (۹، ۱۵ و ۱۹) مورد بررسی قرار می‌گیرند.

## تابع ریاضی

تابع ریاضی در C برای انجام بعضی از اعمال ریاضی از قبیل محاسبه سینوس، کسینوس، تانژانت و کتانژانت، جذرگیری، تعیین لگاریتم اعداد، قدرمطلق و غیره مورد استفاده قرار می‌گیرند که الگوی اکثر آنها در فایل math.h قرار دارد.

### abs()

این تابع برای محاسبه قدر مطلق اعداد صحیح مورد استفاده قرار می‌گیرد. اگر آرگومان این تابع یک عدد منفی باشد نتیجه حاصل از تابع یک عدد مثبت است و اگر آرگومان تابع، مثبت و یا صفر باشد نتیجه، یک عدد مثبت یا صفر خواهد بود. الگوی این تابع که در فایل math.h وجود دارد، به صورت زیر است:

**Int abs (int num)**

در این الگو، num عددی است که قدر مطلق آن باید محاسبه گردد.

### acos()

تابع acos() برای محاسبه آرک کسینوس یک عدد مورد استفاده قرار می‌گیرد و الگوی آن که در فایل math.h قرار دارد، به صورت زیر است:

**double acos (double arg)**

مقادیری را که آرگومان این تابع می‌بذرد در بازه  $-\pi/2$  تا  $\pi/2$  است و نتیجه حاصل به صورت رادیان و در بازه صفر و  $\pi/2$  است.

### ۹-۱ مثال

برنامه‌ای که آرک سینوس مقادیر ۱-تا ۱ را محاسبه می‌کند.

```
#include <conio.h>
#include <math.h>
#include <stdio.h>
void main()
{
    double val = -1.0;
    clrscr();
    do {
        printf("arc cosine %.2f is: %.2f\n", val, acos(val));
        val += 0.1;
    } while(val <= 1.0);
    getch();
}
```

### تابع (asin())

تابع (asin()) برای محاسبه آرک سینوس یک عدد به کار رفته و الگوی آن به صورت زیر است:

#### double asin (double arg)

آرگومان این تابع در بازه ۱-تا ۱ است و نتیجه حاصل به صورت رادیان و در بازه  $-\pi/2$ - $\pi/2$  است.

### ۹-۲ مثال

برنامه‌ای که آرک سینوس اعداد ۱-تا ۱ را محاسبه می‌کند.

```
#include <conio.h>
#include <math.h>
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <math.h>
#include <stdio.h>
void main()
{
    double val = -1.0;
    clrscr();
    do {
        printf("arc sine of %f is %f\n", val, asin(val));
        val += 0.1;
    } while(val <= 1.0);
    getch();
}
```

## تابع atan()

تابع atan() برای محاسبه آرک تانژانت یک عدد به کار می‌رود و الگوی آن به صورت زیر تعریف شده است:

### double atan (double arg)

مقادیری که توسط این تابع محاسبه می‌شوند به صورت رادیان و در بازه  $-\pi/2$  تا  $\pi/2$  است.

### مثال ۹-۳

برنامه‌ای که آرک تانژانت مقادیر  $-1$  تا  $1$  را محاسبه می‌کند.

```
#include <conio.h>
#include <math.h>
#include <stdio.h>
void main() {
    double val = -1.0;
    clrscr();
    do {
        printf("arc tangent of %f is %f\n", val, atan(val));
        val += 0.1;
    } while(val <= 1.0);
    getch();
}
```

## تابع atan2()

تابع atan2() دو آرگومان را دریافت کرده، اولین آرگومان را برابر دومین آرگومان تقسیم کرده و آرک تانژانت نتیجه حاصل را محاسبه می‌کند. الگوی تابع به صورت زیر تعریف شده است:

### double atan2 (double y, double x)

همانطور که مشاهده می‌شود تابع atan2() دو آرگومان، به نامهای y و x دارد که آرک تانژانت  $y/x$  را محاسبه می‌کند.

### مثال ۹-۴

برنامه‌ای که آرک تانژانت اعداد  $-1$  تا  $1$  را با گام حرکت  $10^\circ$  محاسبه می‌کند.

```
#include <conio.h>
#include <math.h>
#include <stdio.h>
void main() {
    double y = -1.0;
    clrscr();
    do {
        printf("atan2 of %f is %f\n", y, atan2(y, 1.0));
        y += 0.1;
    } while(y <= 1.0);
    getch();
}
```

## تابع () و سایر توابع وابسته به آن complex()

تابع complex بخش‌های حقیقی و غیرحقیقی یک عدد موهومی را گرفته، عدد موهومی را تولید می‌کند. ساختمان عدد موهومی، به نام complex در فایل complex.h به صورت زیر تعریف شده است:

```
struct complex {
    double x, y;
};
```

تابع () imag بخش غیرحقیقی عدد موهومی و تابع () real بخش حقیقی عدد موهومی و تابع () conj کل عدد موهومی را مشخص می‌کند. الگوی این توابع در فایل complex.h قرار دارد و به صورت زیر است:

```
complex complex (double real, double imag);
double real (complex z);
double imag (complex z);
double conj (complex z);
```

### مثال ۹-۵

برنامه‌ای که کاربرد تابع اعداد موهومی را نشان می‌دهد.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <complex.h>
int main(void)
{
    double x = 3.1, y = 4.2;
    clrscr();
    complex z = complex(x,y);
    cout << "z = " << z << "\n";
    cout << " has real part = " << real(z) << "\n";
    cout << " and imaginary real part = " << imag(z) << "\n";
    cout << "z has complex conjugate = " << conj(z) << "\n";
    getch();
    return 0;
}
```

## تابع () ceil()

تابع ceil() کوچکترین عدد صحیح بزرگتر یا مساوی با یک عدد را که به عنوان آرگومان آن می‌باشد محاسبه می‌کند و الگوی آن به صورت زیر است:

**double ceil (double num)**

به عنوان مثال اگر 1.02 به عنوان آرگومان تابع باشد نتیجه حاصل برابر با ۲ و اگر آرگومان تابع برابر با 1.02- باشد

نتیجه حاصل برابر با  $-1$  خواهد بود. خروجی حاصل از اجرای دستور زیر عدد  $10$  می‌باشد.

```
printf ("%f",ceil(9.9));
```

## تابع **cos()**

تابع  $\cos()$  برای محاسبه کسینوس یک زاویه بر حسب رادیان به کار می‌رود و الگوی آن به صورت زیر است:

**double cos (double arg)**

### مثال ۹-۶

برنامه‌ای که کسینوس مقادیر  $-1$  تا  $1$  را با گام حرکت  $1/10$  محاسبه می‌کند.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <math.h>
int main() {
    double val = -1.0;
    clrscr();
    do {
        printf("cosine of %f is %f\n", val, cos(val));
        val += 0.1;
    } while(val <= 1.0);
    getch();
    return 0;
}
```

## تابع **cosh()**

تابع  $\cosh()$  برای محاسبه کسینوس هیپربولیک یک عدد به کار می‌رود و الگوی آن به صورت زیر است:

**double cosh (double arg)**

### مثال ۹-۷

برنامه‌ای که کسینوس هیپربولینک مقادیر  $-1$  تا  $1$  را با گام حرکت  $1/10$  محاسبه می‌کند.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <math.h>
void main() {
    double val = -1.0;
    clrscr();
    do {
        printf("hyperbolic cosine of %f is %f\n", val, cosh(val));
        val += 0.1;
    } while(val <= 1.0);
    getch();
}
```

## تابع (exp)

تابع (exp) برای محاسبه توانی از e (پایه لگاریتم طبیعی) مورد استفاده قرار گرفته و الگوی آن به صورت زیر است:

### double exp (double arg)

به عنوان مثال، دستور زیر مقدار ۲۷۱۸۲۸۲ را که برابر با e است به عنوان نتیجه عمل برمی‌گرداند:

```
printf ("value of e to the first : %f", exp (1.01) );
```

## تابع (fabs)

تابع (fabs) برای محاسبه قدر مطلق اعداد اعشاری مورد استفاده قرار می‌گیرد و الگوی آن به صورت زیر است:

### double fabs (double num)

### مثال ۹-۸

برنامه‌ای که مقادیر قدر مطلق دو عدد اعشاری را در صفحه‌نمایش چاپ می‌کند:

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <math.h>
void main()
{
    clrscr();
    printf("%1.1f %1.1f", fabs(1.0), fabs(-1.0));
    getch();
}
```

## تابع (floor)

تابع (floor) بزرگترین مقدار صحیح کوچکتر یا مساوی یک عدد را که به صورت double نمایش داده می‌شود محاسبه می‌کند و الگوی آن به صورت زیر است:

### double floor (double num)

اگر مقدار  $1/0\ 2$  به عنوان آرگومان تابع باشد نتیجه حاصل برابر با  $1/0\ 0$  و اگر عدد  $1/0\ 2 - 1/0\ 0$  به عنوان آرگومان تابع باشد نتیجه حاصل برابر با  $1/0\ 0$ -خواهد بود. دستور زیر عدد  $10$  را به عنوان نتیجه عمل چاپ می‌کند:

```
printf ("%f", floor (10.9));
```

## تابع (fmod)

تابع (fmod) دو آرگومان دارد که باقیمانده تقسیم اولین آرگومان را بر آرگومان دوم محاسبه می‌کند و به عنوان نتیجه عمل برمی‌گرداند. الگوی تابع به صورت زیر است:

**double fmod (double x , double y)****مثال ۹-۹**

برنامه‌ای که مقدار  $10 / 3$  را به عنوان نتیجه عمل (که باقیمانده  $10 \bmod 3$  است) در صفحه‌نمایش چاپ می‌کند.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <math.h>
void main()
{
    clrscr();
    printf("%1.1f", fmod(10.0, 3.0));
    getch();
}
```

**تابع (frexp())**

تابع () دارای دو آرگومان است. اولین آرگومان را به دو قسمت تبدیل می‌کند که قسمت اول به صورت کسری و در بازه  $0.5 \leq x < 1$  تاکمتر از یک و قسمت دوم به صورت توان است. الگوی تابع به صورت زیر است :

**double frexp (double num , Int \*exp)**

تابع () عدد num را به صورت  $x = 2^e * f$  در می‌آورد که قسمت کسر به عنوان نتیجه عمل توسط تابع برگردانده می‌شود و قسمت توان در متغیر exp قرار می‌گیرد.

**مثال ۹-۱۰**

برنامه‌ای که مقدار  $10 / 625$  را به عنوان قسمت کسری و عدد  $e$  را به عنوان توان در صفحه‌نمایش چاپ می‌کند.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <math.h>
void main()
{
    int e;
    double f;
    clrscr();
    f = frexp(10.0, &e);
    printf("%.3f %d", f, e);
    getch();
}
```

## تابع (**Idexp()**)

تابع () دارای دو آرگومان است و الگوی آن به صورت زیر است :

**double Idexp (double num , int exp)**

نتیجه حاصل از تابع فوق عبارت  $2^{\text{exp}} * \text{num}$  است.

### مثال ۹-۱۱

.**Idexp()** نمونه‌ای از کاربرد تابع

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <math.h>
void main()
{
    clrscr();
    printf("%.3f", Idexp(1, 2));
    getch();
}
```

## تابع (**hypot()**)

تابع ()**hypot** با اخذ دو ضلع قائم مثلث قائم‌الزاویه، و تر آن را محاسبه می‌کند و الگوی تابع به صورت زیر است :

**double hypot (double x , double y)**

در الگوی فوق، **x** و **y** دو ضلع قائم مثلث قائم‌الزاویه می‌باشند. به عنوان مثال، دستور

**printf ("%f" , hypot (2,1)) ;**

خروجی ۲/۲۳۶۰۶۸ را تولید می‌کند. این مقدار و تر مثلث قائم‌الزاویه است که دو ضلع قائم آن ۱ و ۲ هستند.

## تابع (**log()**)

تابع ()**log** لگاریتم طبیعی یک عدد مثبت را محاسبه می‌کند (پایه لگاریتم طبیعی عدد  $e=2.718281828459045e+000$  است) الگوی این تابع به صورت زیر است :

**double log (double num)**

### مثال ۹-۱۲

. برنامه‌ای که لگاریتم طبیعی اعداد ۱ تا  $10^{10}$  را در صفحه‌نمایش چاپ می‌کند.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <math.h>
void main()
{
    double val = 1.0;
    clrscr();
    do {
        printf("%.3f %.3f\n", val, log(val));
        val++;
    } while (val < 11.0);
    getch();
}
```

## تابع **log10()**

تابع **log10()** لگاریتم مبنای  $10^x$  اعداد مثبت را محاسبه می‌کند (برخلاف تابع **log()** که لگاریتم مبنای  $e$  اعداد مثبت را محاسبه می‌نماید). الگوی این تابع به صورت زیر است:

**double log10 (double num)**

### مثال ۹-۱۳

برنامه‌ای که لگاریتم مبنای  $10^x$  اعداد از ۱ تا  $10^x$  را محاسبه می‌کند.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <math.h>
void main()
{
    double val = 1.0;
    clrscr();
    do {
        printf("%.3f %.3f\n", val, log10(val));
        val++;
    } while (val < 11.0);
    getch();
}
```

## تابع **modf()**

تابع **modf()** یک عدد را به دو قسمت صحیح و اعشاری تجزیه می‌کند و الگوی آن به صورت زیر است:

**double modf (double num , int \*i)**

قسمت اعشاری عدد **num** به عنوان نتیجه عمل تابع برگردانده می‌شود و قسمت صحیح آن در متغیر **i** قرار می‌گیرد.

### مثال ۹-۱۴

برنامه‌ای که مقادیر ۱۰ و ۱۲۳/۰ را در صفحه نمایش چاپ می‌کند.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <math.h>
int main(void)
{
    double fraction, integer;
    double number = 100000.567;
    clrscr();
    fraction = modf(number, &integer);
    printf("The whole and fractional parts of %lf are %lf and %lf\n",
           number, integer, fraction);
    getch();
    return 0;
}
```

### تابع poly()

تابع poly() برای ارزیابی یک چندجمله‌ای به کار می‌رود و دارای الگوی زیر است:

**double poly (double x , int n , double c [] )**

در الگوی فوق، n تعداد جمله، آرایه‌ای است که ضرایب چندجمله‌ای را نگهداری می‌کند و x درجه چندجمله‌ای را مشخص می‌نماید. به عنان مثال، اگر n=3 باشد، چندجمله‌ای که ارزیابی می‌شود به صورت زیر است:

$$c[3]x^3 + c[2]x^2 + c[1]x + c[0]$$

### مثال ۹-۱۵

برنامه‌ای که چندجمله‌ای از درجه ۱ را با ۳ جمله محاسبه می‌کند و خروجی آن عدد ۶ است.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <math.h>
void main()
{
    double c[3];
    clrscr();
    c[0] = 3;
    c[1] = 2;
    c[2] = 1;
    printf("%f", poly(1, 2, c));
    getch();
}
```

## تابع (pow)

تابع (pow) توانهای یک مبنا (base) را محاسبه می‌کند و الگوی آن به صورت زیر می‌باشد:

**double pow (double base , double exp)**

نتیجه حاصل از تابع، عبارت  $base^{exp}$  است. اگر مبنا صفر باشد و یا توان منفی یا صفر باشد این تابع عمل نخواهد کرد. همچنین اگر مبنا منفی باشد و توان (exp) از نوع صحیح نباشد نتیجه‌ای نخواهد داد.

### مثال ۹-۱۶

برنامه‌ای که توانهای ۱ تا  $10^0$  را محاسبه و در خروجی چاپ می‌کند.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <math.h>
void main() {
    double x=10.0, y=0.0;
    clrscr();
    do {
        printf("%.2f", pow(x, y));
        y++;
    } while(y < 11);
    getch();
}
```

## تابع (sin)

تابع (sin) برای محاسبه سینوس یک زاویه بر حسب رادیان به کار می‌رود و دارای آرگومان زیر است :

**double sin (double arg)**

### مثال ۹-۱۷

برنامه‌ای که سینوس مقادیر -۱ تا ۱ را با گام حرکت ۰/۱ محاسبه می‌کند.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <math.h>
void main() {
    double val = -1.0;
    clrscr();
    do {
        printf("sine of %.2f is %.2f\n", val, sin(val));
        val += 0.1;
    } while(val <= 1.0);
    getch();
}
```

## تابع (**sinh()**)

تابع (**sinh()**) برای محاسبه سینوس هیپربولیک یک زاویه بر حسب رادیان به کار رفته، الگوی آن به صورت زیر است:

**double sinh (double arg)**

### مثال ۹-۱۸

برنامه‌ای که سینوس هیپربولیک مقادیر ۱-تا ۱ را با گام حرکت ۰/۱ محاسبه می‌کند.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <math.h>
void main()
{
    double val = -1.0;
    clrscr();
    do {
        printf("hyperbolic sine of %f is %f\n" , val, sinh(val));
        val += 0.1;
    } while(val <= 1.0);
    getch();
}
```

## تابع (**sqrt()**)

تابع (**sqrt()**) جذر یک عدد مثبت را محاسبه می‌کند و الگوی آن به صورت زیر است:

**double sqrt (double num)**

دستور زیر عدد ۴ را به عنوان نتیجه عمل در صفحه‌نمایش چاپ می‌کند:

```
printf ("%f",sqrt(16.0)) ;
```

## تابع (**tan()**)

تابع (**tan()**) برای محاسبه تانژانت یک زاویه که بر حسب رادیان می‌باشد به کار می‌رود و الگوی آن به صورت زیر است:

**double tan (double arg)**

### مثال ۹-۱۹

برنامه‌ای که تانژانت مقادیر ۱-تا ۱ را با گام حرکت ۰/۱ محاسبه می‌کند.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <math.h>
void main()
{
    double val = -1.0;
    clrscr();
    do {
        printf("tangent of %.2f is %.2f\n", val, tan(val));
        val += 0.1;
    } while(val <= 1.0);
    getch();
}
```

## تابع (**tanh()**)

تابع (**tanh()**) برای محاسبه تانژانت هیپربولیک یک زاویه بر حسب رادیان به کار می‌رود و الگوی آن به صورت زیر است:

**double tanh (double arg)**

### مثال ۹-۲۰

برنامه‌ای که تانژانت هیپربولیک مقادیر ۱-تا ۱ را محاسبه و در صفحه نمایش چاپ می‌کند:

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <math.h>
void main()
{
    double val = -1.0;
    clrscr();
    do {
        printf("HYPerbolic tangent of %f is %f\n" , val, tanh(val));
        val += 0.1;
    } while(val <= 1.0);
    getch();
}
```

## تابع کاراکتری

تابع کاراکتری برای ورودی - خروجی کاراکترها و مقایسه آنها با یکدیگر، تبدیل آنها از حروف کوچک به بزرگ و بر عکس وغیره مورد استفاده قرار می‌گیرند. الگوی این تابع در فایل **ctype.h** قرار دارد.

## تابع (isalnum)

تابع () isalnum کاراکتری را به عنوان آرگومان می‌گیرد؛ اگر این کاراکتر هیچکدام از حروف a تا z (و a تا Z) و با ارقام صفر تا ۹ نباشد صفر را به عنوان نتیجه عمل بر می‌گرداند و در غیر این صورت نتیجه برگردانده شده توسط این تابع، غیر از صفر خواهد بود. الگوی این تابع به صورت زیر است:

**Int isalnum (int ch)**

### مثال ۹-۲۱

برنامه‌ای که کاراکترهای خوانده شده از دستگاه صفحه کلید را بررسی می‌کند.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <ctype.h>
#include <math.h>
void main()
{
    char ch;
    clrscr();
    for(;;) {
        ch = getchar();
        if(ch == ' ') break;
        if(isalnum(ch))
            printf("%c is alphanumeric\n", ch);
    }
    getch();
}
```

## تابع (isalpha)

تابع () isalpha کاراکتری را به عنوان آرگومان پذیرفته، تشخیص می‌دهد که این کاراکتر از حروف a تا z (و a تا Z) هست یا خیر. اگر این کاراکتر یکی از این حروف نباشد نتیجه حاصل از تابع، عدد صفر و در غیر این صورت صفر نیست. الگوی این تابع به صورت زیر است:

**Int isalpha (int ch)**

### مثال ۹-۲۲

برنامه‌ای که کاراکترهای خوانده شده از ورودی را بررسی کرده، نتیجه را گزارش می‌دهد.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <ctype.h>
#include <math.h>
void main()
```

```
{
    char ch;
    clrscr();
    for(;;) {
        ch = getchar();
        if(ch == ' ') break;
        if(isalpha(ch))
            printf("%c is letter\n", ch);
    }
    getch();
}
```

## تابع (isascii)

این تابع کاراکتر را به عنوان آرگومان پذیرفته، تشخیص می‌دهد که آیا این کاراکتر در بازه صفر تا 0x7f هست یا خیر. اگر چنین نباشد نتیجه حاصل از تابع برابر با صفر و گرنه غیر از صفر خواهد بود. الگوی این تابع به صورت زیر است:

**int isascii (int ch)**

### مثال ۹-۲۳

برنامه‌ای که کاراکترهای خوانده شده از ورودی را با تابع (isascii) بررسی کرده نتیجه را گزارش می‌دهد.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <ctype.h>
#include <math.h>
void main()
{
    char ch;
    clrscr();
    for(;;) {
        ch = getchar();
        if(ch == ' ') break;
        if(isascii(ch))
            printf("%c is ASCII defined\n", ch);
    }
    getch();
}
```

## تابع (iscntrl)

تابع (iscntrl) کاراکتری را به عنوان آرگومان پذیرفته و تشخیص می‌دهد که آیا این کاراکتر در بازه صفر تا ۱f (در مبنای ۱۶) و صفر تا ۳۱ (در مبنای ۰) هست یا خیر. اگر در این بازه نباشد نتیجه حاصل از تابع برابر با صفر و در غیر این صورت، غیر صفر خواهد بود. الگوی تابع به صورت زیر است:

**Int iscntrl (Int ch)**

### مثال ۹-۲۴

برنامه‌ای که کاراکتری را از ورودی گرفته، تشخیص می‌دهد که آیا این کاراکتر در بازه صفر تا ۱f است یا خیر.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <ctype.h>
#include <math.h>
void main()
{
    char ch;
    clrscr();
    for(;;) {
        ch = getchar();
        if(ch == ' ') break;
        if(iscntrl(ch))
            printf("%c is a control character\n", ch);
    }
    getch();
}
```

## تابع (isdigit)

تابع (isdigit) کاراکتری را به عنوان آرگومان پذیرفته، تشخیص می‌دهد که آیا این کاراکتر یکی از ارقام صفر تا ۹ هست یا خیر. اگر این کاراکتر یکی از ارقام صفر تا ۹ نباشد نتیجه حاصل از تابع صفر و گرنه غیر از صفر خواهد بود. الگوی تابع به صورت زیر است:

**Int isdigit (Int ch)**

### مثال ۹-۲۵

برنامه‌ای که کاراکتری را از ورودی خوانده، تشخیص می‌دهد که آیا این کاراکتر یکی از ارقام صفر تا ۹ هست یا خیر.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <ctype.h>
#include <math.h>
```

```

void main()
{
    char ch;
    clrscr();
    for(;;) {
        ch = getchar();
        if(ch == ' ') break;
        if(isdigit(ch)) printf("%c is a digit\n", ch);
    }
    clrscr();
}

```

## تابع **isgraph()**

تابع **isgraph()** کاراکتری را به عنوان آرگومان پذیرفته تشخیص می‌دهد که آیا این کاراکتر یکی از کاراکترهای قابل چاپ هست یا خیر. کاراکترهای قابل چاپ در بازه ۲۱ تا ۷E در مبنای ۱۶ و (در بازه ۳۳ تا ۱۲۶ در مبنای ۱۰) هستند. اگر این کاراکتر از کاراکترهای قابل چاپ نباشد حاصل کار تابع، عدد صفر و گرنه یک خواهد بود. الگوی تابع به صورت زیر است:

```
int isgraph (int ch)
```

### مثال ۹-۲۶

برنامه‌ای که کاراکترهایی را از ورودی خوانده، تشخیص می‌دهد که آیا این کاراکتر قابل چاپ هست یا خیر.

```

#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <ctype.h>
#include <math.h>
void main()
{
    char ch;
    clrscr();
    for(;;) {
        ch = getchar();
        if( ch== ' ') break;
        if(isgraph(ch)) printf("%c is a printing character\n", ch);
    }
}

```

## تابع **islower()**

تابع **islower()** کاراکتری را به عنوان آرگومان گرفته، تشخیص می‌دهد که آیا این کاراکتر یکی از حروف کوچک

انگلیسی (a تا z) هست یا خیر. اگر کاراکتر مورد نظر یکی از حروف کوچک انگلیسی نباشد حاصل کار تابع صفر و گرنه غیر از صفر خواهد بود. الگوی این تابع به صورت زیر است:

**Int islower (int ch)**

### مثال ۹-۲۷

برنامه‌ای که کاراکتری را از ورودی خوانده تشخیص می‌دهد که آیا این کاراکتر از حروف کوچک انگلیسی هست یا خیر.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <ctype.h>
#include <math.h>
void main()
{
    char ch;
    clrscr();
    for(;;) {
        ch = getch();
        if(ch == ' ') break;
        if(islower(ch)) printf("%c is lowercase\n", ch);
    }
}
```

### تابع (isprint()

تابع isprint() کاراکتری را به عنوان آرگومان پذیرفته تشخیص می‌دهد که آیا این کاراکتر، قابل چاپ هست یا خیر، تفاوت این تابع با تابع (blank) در این است که تابع isprint فضای خالی (blank) را به عنوان کاراکتر قابل چاپ قبول دارد. اگر کاراکتری که توسط این تابع بررسی می‌شود، قابل چاپ نباشد؛ حاصل کار تابع، صفر و گرنه غیر از صفر خواهد بود. الگوی تابع به صورت زیر است:

**Int isprint (int ch)**

### مثال ۹-۲۸

برنامه‌ای که کاراکتری را از ورودی خوانده تشخیص می‌دهد که آیا این کاراکتر قابل چاپ هست یا خیر.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <ctype.h>
#include <math.h>
void main()
{
    char ch;
    clrscr();
```

```

for(;;) {
    ch = getchar();
    if(ch==' ') break;
    if(isprint(ch)) printf("%c is printable\n", ch);
}
}

```

## تابع **ispunct()**

تابع `ispunct()` کاراکتری را به عنوان آرگومان پذیرفته تشخیص می‌دهد که آیا این کاراکتر یکی از کاراکترهای ویرایش مثل کاما، نقطه و غیره هست یا خیر. اگر نباشد حاصل کار تابع، عدد صفر و گرنه غیر از صفر خواهد بود. الگوی تابع به صورت زیر است:

**int ispunct (int ch)**

### مثال ۹-۲۹

برنامه‌ای که کاراکتری را از ورودی خوانده تشخیص می‌دهد که آیا این کاراکتر از کاراکترهای ویرایشی هست یا خیر.

```

#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <ctype.h>
#include <math.h>
void main()
{
    char ch;
    clrscr();
    for(;;) {
        ch = getchar();
        if(ch==' ') break;
        if(ispunct(ch)) printf("%c is punctuation", ch);
    }
}

```

## تابع **isspace()**

تابع `isspace()` کاراکتری را به عنوان آرگومان پذیرفته مشخص می‌کند که آیا این کاراکتر یکی از کاراکترهای فضای خالی (blank)، `new line`، `carriage return`، `form feed`، `vertical tab`، `horizontal tab` یا  هست یا خیر. اگر نباشد، حاصل کار تابع صفر و گرنه غیر از صفر خواهد بود. الگوی تابع به صورت زیر است:

**int isspace (int ch)**

### مثال ۹-۳۰

برنامه‌ای که کاراکتری را از ورودی خوانده سپس تابع `(isspace)` را بر روی آن عمل می‌کند.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <ctype.h>
#include <math.h>
void main()
{
    char ch;
    clrscr();
    for(;;) {
        ch = getch();
        if(ch==';') break;
        if(isspace(ch)) printf("%c is space\n", ch);
    }
}
```

### تابع `(isupper)`

تابع `(isupper)` کاراکتری را به عنوان آرگومان پذیرفته تشخیص می‌دهد که آیا این کاراکتر از حروف بزرگ انگلیسی (A تا Z) هست یا خیر؛ اگر نباشد حاصل کار تابع عدد صفر و گرنه غیر از صفر خواهد بود. الگوی تابع به صورت زیر است:

`int isupper (int ch)`

### مثال ۹-۳۱

برنامه‌ای که کاراکتری را از ورودی خوانده تشخیص می‌دهد که آیا این کاراکتر از حروف بزرگ انگلیسی هست یا خیر.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <ctype.h>
#include <math.h>
void main()
{
    char ch;
    clrscr();
    for(;;) {
        ch = getchar();
        if(ch== ' ') break;
        if(isupper(ch)) printf("%c is uppercase\n", ch);
    }
}
```

**تابع (isxdigit)**

تابع (isxdigit) کاراکتری را به عنوان آرگومان پذیرفته و تشخیص می‌دهد که آیا این کاراکتر یکی از ارقام مبنای ۱۶ است یا خیر؛ ارقام مبنای ۱۶ در بازه صفر تا ۹ یا a تا f یا A تا F هستند. اگر این کاراکتر، یکی از این ارقام نباشد حاصل کار تابع صفر و گرنه غیر صفر خواهد بود. الگوی این تابع به صورت زیر است:

**int isxdigit (int ch)****مثال ۹-۳۲**

برنامه‌ای که کاراکترهایی را از ورودی خوانده و ارقام مبنای ۱۶ را تشخیص می‌دهد.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <ctype.h>
#include <math.h>
void main() {
    char ch;
    clrscr();
    for(;;) {
        ch = getchar();
        if(ch==' ') break;
        if(isxdigit(ch)) printf("%c is hexadecimal\n", ch);
    }
}
```

**تابع (tolower)**

تابع (tolower) کاراکتری را به عنوان آرگومان پذیرفته و آن را به حروف کوچک انگلیسی تبدیل می‌کند. اگر کاراکتر به صورت حروف کوچک باشد، تغییری در کاراکتر ایجاد نمی‌شود؛ الگوی تابع به صورت زیر است:

**int tolower (int ch)**

دستور زیر حرف q را در خروجی چاپ می‌کند:

```
putchar (tolower ('Q')) ;
```

**تابع (toupper)**

تابع (toupper) کاراکتری را به عنوان آرگومان پذیرفته و آن را به حروف بزرگ انگلیسی تبدیل می‌کند. اگر کاراکتر موردنظر یکی از حروف بزرگ باشد تغییری در آن ایجاد نمی‌شود. الگوی این تابع به صورت زیر است:

**int toupper (int ch)**

دستور زیر حرف A را در خروجی چاپ می‌کند:

```
putchar (toupper ('a')) ;
```

## تابع رشته‌ای

بعضی از توابع کتابخانه‌ای رشته‌ای، بر حسب نیاز در فصل ۵ بررسی شدند. اما در این فصل به بررسی کلیه توابع رشته‌ای پرداخته می‌شود. توابع رشته‌ای در زبان C از تنوع خاصی برخوردارند. این توابع معمولاً برای مقایسه رشته‌ها، پیدا کردن کاراکتر و یا رشته‌ای در رشته دیگر و غیره به کار می‌روند. الگوی تابع رشته‌ای در فایل "string.h" قرار دارد.

### تابع memchr()

تابع memchr() کاراکتری را در یک آرایه مورد جستجو قرار می‌دهد و آدرس اولین وقوع آن را مشخص می‌کند. اگر این کاراکتر پیدا شد آدرس آن محل را در یک اشاره گر کاراکتری قرار می‌دهد و گرنه کاراکتر تهی (0) را در اشاره گر منظور می‌کند. الگوی تابع به صورت زیر است:

```
void *memchr (const void *buffer , int ch , unsigned count)
```

در الگوی فوق buffer به آرایه‌ای اشاره می‌کند که عمل جستجو باید در آن انجام شود و ch کاراکتری را مشخص می‌کند که باید در آرایه مورد جستجو قرار گیرد. count محلی را در آرایه مشخص می‌کند که عمل جستجو باید از ابتدای آرایه تا آن محل انجام شود.

#### مثال ۹-۳۲

برنامه‌ای که محل اولین وقوع کاراکتر 'a' را پیدا می‌کند و در اشاره گر p قرار می‌دهد.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <string.h>
void main()
{
    void *p;
    clrscr();
    p = memchr("this is a test", 'a', 14);
    printf((char *) p);
    getch();
}
```

### تابع memcmp()

تابع memcmp() قسمتی از یک آرایه را با قسمتی از آرایه دیگر مقایسه می‌کند؛ الگوی این تابع به صورت زیر است:

```
int memcmp (const void *buf1, const void *buf2, unsigned count)
```

اشارة گرهای buf1 و buf2 به ترتیب به اولین و دومین آرایه‌ای که قسمتی از آنها باید مورد مقایسه قرار گیرند اشاره

می‌کنند و count مشخص می‌کند که چه طولی از آرایه‌ها باید با هم مقایسه می‌شوند. مثلاً اگر count برابر با ۵ باشد، یعنی ۵ محل اول دو آرایه باید با هم مقایسه شوند؛ نتیجه حاصل از تابع یک مقدار عددی "صحیح" است که به صورت زیر تفسیر می‌شود.

| مفهوم این مقدار | مقداری که توسط تابع برگردانده می‌شود |
|-----------------|--------------------------------------|
| buf1 < buf2     | کوچکتر از صفر                        |
| buf1 = buf2     | صفر                                  |
| buf1 > buf2     | بزرگتر از صفر                        |

### مثال ۹-۳۴

برنامه‌ای که با استفاده از تابع memcmp() قسمتهایی از دو آرایه را مقایسه می‌کند.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <string.h>
void main(int argc, char *argv[])
{
    int outcome, len, l1, l2;
    clrscr();
    /* find the length of shortest */
    len = (l1 = strlen(argv[1])) < (l2 = strlen(argv[2])) ? l1:l2;
    outcome = memcmp(argv[1], argv[2], len);
    if(!outcome) printf("equal");
    else if(outcome < 0) printf("first less than second");
    else printf("first greater than second");
    getch();
}
```

### تابع ( memcpy()

تابع () memcpy() قسمتی از یک آرایه را در آرایه دیگر کپی می‌کند. الگوی این تابع به صورت زیر است:

**void \*memcpy (void \*to, const void \*from, unsigned count)**

در الگوی فوق، from اشاره گری است که به آرایه منبع (آرایه‌ای که کاراکترهای مورد نظر در آنجا قرار دارند) اشاره می‌کند و to اشاره گری است که به آرایه مقصد (آرایه‌ای که کاراکترها باید به آنجا کپی شوند) اشاره می‌کند. تعداد کاراکترهایی که باید کپی شوند توسط آرگومان count مشخص می‌شود. به عنوان مثال، اگر count برابر با ۱۰ باشد یعنی اولین ۱۰ کاراکتر آرایه from باید به ده محل اول آرایه to کپی شوند. همانطوری که از الگوی این تابع پیداست این تابع یک اشاره گر است که پس از مقایسه، به آرایه‌ای اشاره می‌کند که to به آن اشاره می‌کرده است.

**مثال ۹-۳۵**

برنامه‌ای که با استفاده از تابع `memcpy()` قسمتی از آرایه را در آرایه دیگر کپی می‌کند.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <string.h>
#define SIZE 51
void main() {
    char buf1[SIZE], buf2[SIZE];
    clrscr();
    strcpy(buf1, "when, in the course of ...");
    memcpy(buf2, buf1, SIZE);
    printf(buf2);
    getch();
}
```

**تابع memmove()**

تابع `memmove()` تعدادی از کاراکترها را از یک آرایه به آرایه دیگر کپی می‌کند. تفاوت آن با تابع `memcpy()` در این است که اگر در تابع `memcpy()` دو آرایه رویهم قرار گرفته باشند (*overlap*)، عمل کپی انجام نمی‌شود ولی در تابع `memmove()` عمل کپی به درستی انجام می‌شود. الگوی این تابع به صورت زیر است:

**void \*memmove(void \*to, const void \*from, unsigned count)**

آرایه‌ای که به آن اشاره می‌کند آرایه منبع و آرایه‌ای که به آن اشاره می‌کند آرایه مقصد است. `count` مشخص می‌کند که چه تعداد کاراکتر از آرایه منبع به آرایه مقصد کپی شوند.

**مثال ۹-۳۶**

برنامه‌ای که محتويات آرایه `str1` به آرایه `str2` کپی می‌کند و نتیجه را به خروجی می‌برد.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <string.h>
#define SIZE 50
void main() {
    char str1[SIZE], str2[SIZE];
    clrscr();
    strcpy(str1, "when, in the course of ...");
    memmove(str2, str1, SIZE);
    printf(str2);
    getch();
}
```

## تابع **memset()**

تابع **memset()** کاراکتری را در چند عنصر آرایه کپی می‌کند. الگوی این تابع به صورت زیر است:

```
void *memset (void *buf, int ch, unsigned count)
```

در الگوی فوق، اشاره گر **buf** به آرایه‌ای اشاره می‌کند که عمل کپی باید در آن انجام شود و **ch** به کاراکتری اشاره می‌کند که باید در آرایه کپی شود و **count** مشخص می‌کند که کاراکتر **ch** باید در چند عنصر آرایه (با شروع از اولین محل) کپی گردد. این تابع معمولاً برای ارزش‌دهی اولیه آرایه‌ها استفاده می‌شود.

### مثال ۹-۳۷

دستورات زیر ۵۰ عنصر از آرایه‌ای را که **buf** به آن اشاره می‌کند، برابر با کاراکتر تهی (۰) قرار می‌دهد و سپس ۱۰ عنصر اول آرایه را برابر با **X** قرار داده و چاپ می‌کند.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <string.h>
#define SIZE 50
void main()
{
    char buf[SIZE];
    clrscr();
    memset(buf,'0', 49);
    memset(buf,'X', 10);
    printf(buf);
    getch();
}
```

## تابع **strcspn()**

تابع **strcspn()** رشته‌ای را در یک رشته دیگر جستجو می‌کند و اولین محلی از این رشته را که حتی یکی از کاراکترهای رشته مورد جستجو در آن محل باشد، به عنوان نتیجه عمل بر می‌گرداند. الگوی این تابع به صورت زیر است:

```
int strcspn (const char *st1, const char str2)
```

با توجه به الگوی تابع **strcspn()** در **str1** جستجو می‌شود و محل اولین کاراکتر در رشته **str1** که با هر کدام از کاراکترهای **str2** برابر باشد، به عنوان نتیجه عمل تابع برگردانده می‌شود.

### مثال ۹-۳۸

نمونه‌ای از کاربرد تابع **strcspn()**.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <string.h>
void main()
{
    char s[80];
    clrscr();
    strcpy(s, "THIS IS A TEST");
    printf("%d", strcspn(s, "IS"));
    getch();
}
```

## تابع (strerror())

تابع (strerror()) موجب می‌شود تا بتوان در اثر بروز خطایی در برنامه، پیام خطایی را صادر کرد. نوع پیام خطای در اختیار برنامه‌نویس است. الگوی این تابع به صورت زیر است:

**char \*strerror (char \*str)**

به عنوان مثال، به تابع زیر توجه نمایید:

```
swap ()
{
    :
    if (error) printf (strerror ("error in swap")) ;
    :
}
```

## تابع (strlwr())

تابع (strlwr()) رشته‌ای را به عنوان آرگومان پذیرفته و کلیه حروف بزرگ آن را به کوچک تبدیل می‌کند و دارای الگوی زیر است:

**char \*strlwr (char \*str)**

در الگوی فوق، str به رشته‌ای اشاره می‌کند که کلیه حروف بزرگ موجود در آن باید به حروف کوچک تبدیل گردد.

### مثال ۹-۳۹

برنامه‌ای که چگونگی استفاده از تابع (strlwr()) را نشان می‌دهد.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <string.h>
void main()
{
```

```

char s[50];
clrscr();
strcpy(s, "THIS IS A TEST");
strlwr(s);
printf(s);
getch();
}

```

## تابع ( strncat )

تابع ( strncat ) قسمتی از یک رشته را به انتهای رشته دیگر الحاق (concat) می‌کند و سپس رشته نتیجه را به کاراکتر تهی (0) ختم می‌نماید. الگوی تابع به صورت زیر است:

**char \*strncat (char \*str1, const char \*str2, unsigned int count)**

در این الگو، count تعداد کاراکترهایی را مشخص می‌کند که از رشته str2 باید به رشته str1 الحاق شود.

### مثال ۹-۴۰

برنامه‌ای که چگونگی استفاده از تابع ( strncat ) را نشان می‌دهد. اگر در پاسخ به درخواست سیستم، به جای s1 عبارت hello و به جای s2 عبارت there وارد شود؛ نتیجه حاصل از اجرای برنامه، رشته "there hello" است.

```

#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <string.h>
void main()
{
    char s1[80], s2[80];
    unsigned int len;
    clrscr();
    printf("enter string1:");
    gets(s1);
    printf("enter string2:");
    gets(s2);
    len = 79 - strlen(s2);
    strncat(s2, s1, len);
    printf(s2);
    getch();
}

```

## تابع ( strncmp )

تابع ( strncmp ) تعداد مشخصی از کاراکترهای دورشته را با یکدیگر مقایسه می‌کند. (زیررشته‌ای از یک رشته را با

زیر رشته‌ای از رشته دیگر مقایسه می‌نماید). الگوی این تابع به صورت زیر است:

**int strncmp (const char \*str1, const char \*str2, unsigned count)**

در این الگو، به تعداد count کاراکتر، از دو رشته str1 و str2 با شروع از ابتدای رشته‌ها با یکدیگر مقایسه شده، یک عدد "صحیح" به عنوان نتیجه عمل برگردانده می‌شود. مقادیری که توسط این تابع برگردانده می‌شوند عبارتند از:

| مفهوم این مقدار | مقداری که توسط تابع برگردانده می‌شود |
|-----------------|--------------------------------------|
| str1 < str2     | کوچکتر از صفر                        |
| str1 = str2     | صفر                                  |
| str1 > str2     | بزرگتر از صفر                        |

اگر تعداد کاراکترهایی که در دو رشته وجود دارند کمتر از count باشند، عمل مقایسه پس از رسیدن به اولین کاراکتر تهی (0) خاتمه پیدا می‌کند.

### مثال ۹-۴۱

برنامه‌ای که چگونگی استفاده از تابع () strcmp را نشان می‌دهد.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <string.h>
void main(int argc, char *argv[])
{
    clrscr();
    if(strcmp(argv[1], argv[2], 8))
        printf("the file names are same");
    getch();
}
```

### تابع (strncpy)

تابع () strncpy تعداد مشخصی از کاراکترهای یک رشته را در یک رشته دیگر کپی می‌کند. الگوی این تابع به صورت زیر است:

**char \*strncpy(char \*str1, const char \*str2, unsigned count)**

در الگوی فوق، به تعداد count کاراکتر از رشته str2 در رشته str1 با شروع از ابتدای رشته‌ها کپی می‌شوند. اگر تعداد کاراکترهایی که در str2 وجود دارد کمتر از مقدار count باشد، به تعداد لازم کاراکتر تهی (0) در انتهای str1 کپی می‌شوند.

### مثال ۹-۴۲

برنامه‌ای که چگونگی استفاده از تابع () strncpy را نشان می‌دهد.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <string.h>
void main()
{
    char str1[50], str2[50];
    clrscr();
    gets(str1);
    strncpy(str2, str1, 7);
    puts(str2);
    getch();
}
```

## تابع strnset()

تابع strnset() می‌تواند یک کاراکتر را به تعداد دفعات مشخصی در یک رشته کپی کند. الگوی این تابع به صورت زیر است:

**char \*strnset (char \*str, char ch, signed count)**

در الگوی فوق، str به رشته‌ای اشاره می‌کند که این تابع باید در آن رشته عمل نماید؛ ch کاراکتری است که به تعداد count بار باید در رشته مورد نظر کپی شود. به عنوان مثال، دستور strnset (str, 'X', 10)، ۱۰ محل اول رشته str را برابر با X قرار می‌دهد.

## تابع strpbrk()

تابع strpbrk() تقریباً مشابه تابع strcspn() عمل می‌کند. الگوی تابع به صورت زیر است:

**char \*strpbrk (const char \*str1, const char \*str2)**

در الگوی فوق، رشته str2 باید در رشته str1 جستجو شود؛ به این صورت که اگر هر کدام از کاراکترهای موجود در رشته str2 با یکی از کاراکترهای رشته str1 مطابقت داشته باشد (برابر باشد)، آدرس این محل از رشته str1، در یک اشاره‌گر قرار می‌گیرد.

### مثال ۹-۴۳

.strpbrk() تابع از کاربرد مونهای

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>
#include <conio.h>
int main(void)
{
    char *string1 = "abcdefghijklmnopqrstuvwxyz";
    char *string2 = "onm";
```

```

char *ptr;
clrscr();
ptr = strpbrk(string1, string2);
if (ptr)
    printf("strpbrk found first character: %c\n", *ptr);
else
    printf("strpbrk didn't find character in set\n");
getch();
return 0;
}

```

## تابع ( strrchr()

تابع ( strrchr() کاراکتری را در یک رشته جستجو می‌کند و محل آخرین وقوع این کاراکتر را در رشته پیدا کرده به یک اشاره گر نسبت می‌دهد. اگر این کاراکتر پیدا نشود کاراکتر تهی (0) در اشاره گر قرار خواهد گرفت. الگوی این تابع به صورت زیر است:

```
char *strrchr (const char *str, int ch)
```

### مثال ۹-۴۴

برنامه‌ای که چگونگی استفاده از تابع ( strrchr() را نشان می‌دهد.

```

#include <stdio.h>
#include <string.h>
#include <conio.h>
int main(void)
{
    char string[15];
    char *ptr, c = 'r';
    clrscr();
    strcpy(string, "This is a string");
    ptr = strrchr(string, c);
    if (ptr)
        printf("The character %c is at position: %d\n", c, ptr-string);
    else
        printf("The character was not found\n");
    getch();
    return 0;
}

```

## تابع ( strspn()

تابع ( strspn() رشته‌ای را در یک رشته دیگر جستجو می‌کند و طول اولین بخشی از رشته str2 را که رشته str1 در

آن وجود دارد، بر می‌گردد.

**unsigned strspn (const char \*str1, const char \*str2)**

### مثال ۹-۴۵

برنامه‌ای که چگونگی استفاده از تابع `strspn()` را نشان می‌دهد.

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>
#include <conio.h>
void main()
{
    int len;
    clrscr();
    len = strspn("this is a test", "siht");
    printf("%d", len);
    getch();
}
```

### تابع strrev()

تابع `strrev()` کاراکترهای یک رشته را معکوس می‌کند. یعنی کاراکتر ابتدا را به انتهای آن منتقل می‌کند و این عمل را برای کلیه کاراکترها انجام می‌دهد.

### مثال ۹-۴۶

برنامه‌ای که چگونگی استفاده از تابع `strrev()` را نشان می‌دهد.

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>
#include <conio.h>
void main()
{
    char s[] = "hello";
    clrscr();
    strrev(s);
    printf(s);
    getch();
}
```

### تابع strset()

تابع `strset()` محتویات یک رشته را با یک کاراکتر پر می‌کند. الگوی این تابع به صورت زیر است:

**char \*strset (char \*str, char ch)**

در این الگو، به رشته‌ای اشاره می‌کند که محتویات آن باید با کاراکتر `ch` پر شود. به عنوان مثال، دستور زیر رشته `str` را با `x` پر می‌کند.

**strset (str,'x')** ;

## تابع (`strtok()`)

تابع (`strtok()`) نشانه‌های موجود در یک رشته را مشخص می‌کند. الگوی تابع به صورت زیر می‌باشد:

**char \*strtok (char \*str1, const char \*str2)**

در الگوی فوق، `str1` رشته‌ای است که نشانه‌های موجود در آن باید جدا شوند و `str2` رشته‌ای است که جدا کننده‌ها (delimiters) را مشخص می‌کند؛ یعنی مشخص می‌کند که نشانه‌ها با چه کاراکترهایی از هم جدا شده‌اند. این تابع برای تجزیه رشته‌ها بسیار مفید است.

### مثال ۹-۴۷

در برنامه زیر، رشته‌ای توسط `str` تعریف شده که نشانه‌های موجود در آن با کاما و فضای خالی (blank) از هم جدا شده‌اند (این دو کاراکتر توسط `str2` مشخص شده‌اند).

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>
#include <conio.h>
void main()
{
    char *p;
    clrscr();
    p = strtok("the summer soldier, the sunshine patriot", " ");
    printf(p);
    do {
        p = strtok("\0", " ");
        if(p) printf("| %s",p);
    } while(p);
    getch();
}
```

## تابع (`strupr()`)

تابع (`strupr()`) در یک رشته کاراکتری، کلیه حروف کوچک را به حروف بزرگ تبدیل می‌کند. الگوی تابع به صورت زیر است:

**char \*strupr (char \*str)**

در الگوی فوق `str` به رشته‌ای اشاره می‌کند که حروف کوچک موجود در آن باید به حروف بزرگ تبدیل شوند.

### مثال ۹-۴۸

برنامه‌ای که کاربرد تابع `strupper()` را نشان می‌دهد.

```
#include <string.h>
#include <conio.h>
#include <stlib.h>
void main()
{
    char s[80];
    clrscr();
    strcpy(s,"this is a test");
    strupr(s);
    printf(s);
    getch();
}
```

### تتابع تخصیص حافظه پویا

قبل از این که به بررسی تتابع تخصیص حافظه پویا پردازیم، بهتر است با مفهوم تخصیص حافظه پویا آشنا شویم. گاهی لازم است در حین اجرای برنامه (نه شروع اجرای برنامه) از سیستم حافظه اخذ گردد و در موقع مناسبی این حافظه به سیستم برگردانده شود. به چنین روش اخذ حافظه، "تخصیص حافظه پویا" گفته می‌شود. در C توابعی وجود دارند که امکان اخذ و یا آزاد کردن حافظه را فراهم می‌کنند که در این فصل به بررسی آنها می‌پردازیم.

### تابع `calloc()`

تابع `calloc()` برای اخذ حافظه از سیستم در حین اجرای برنامه به کار رفته و دارای الگوی زیر است:

`void *calloc (unsigned num, unsigned size)`

الگوی این تابع در فایل `alloc.h` قرار دارد. مقدار حافظه‌ای که تابع `calloc()` در اختیار برنامه نویس قرار می‌دهد، برابر با `size*num` است؛ لذا از این تابع معمولاً جهت اخذ حافظه لازم برای یک آرایه (شامل `num` عنصر که هر عنصر آن دارای طولی برابر با `size` باشد) استفاده می‌گردد. آدرس اولین بایت حافظه‌ای که توسط این تابع تخصیص می‌یابد در یک اشاره گر قرار داده می‌شود. اگر این اشاره گر تهی (NULL) باشد به معنی تخصیص نیافتن این حافظه است (عدم تخصیص حافظه ممکن است به دلیل نبودن حافظه خالی به اندازه موردنیاز باشد). لذا توصیه می‌شود که پس از استفاده از تابع `calloc()` حتماً اشاره گر تست شود تا از تخصیص حافظه، اطمینان حاصل گردد.

### مثال ۹-۴۹

برنامه‌ای که در حین اجرا، یک آرایه ۱۰۰ عنصری از نوع `float` را ایجاد کرده آدرس آن را در اشاره گر `p` قرار می‌دهد.

```
#include <string.h>
#include <conio.h>
#include <stdlib.h>
#include <stdio.h>
void main() {
    float *p;
    clrscr();
    p = (float *) calloc(100, sizeof(float));
    if(!p) {
        printf("allocation failure - aborting");
        exit(1);
    }
}
```

## تابع (malloc)

تابع (malloc) برای اخذ حافظه از سیستم، در حین اجرای برنامه به کار رفته و دارای الگوی زیر است:

**void \*malloc (unsigned size)**

الگوی این تابع در فایل alloc.h قرار دارد. میزان حافظه‌ای که توسط این تابع از سیستم اخذ می‌شود توسط آرگومان size مشخص می‌گردد. آدرس حافظه در یک اشاره‌گر قرار می‌گیرد. اگر این اشاره‌گر تهی (0) باشد بدین معنی است که حافظه لازم، تخصیص نیافته است.

### مثال ۹-۵۰

برنامه‌ای که ۱۰ بایت از حافظه را تخصیص می‌دهد.

```
#include <string.h>
#include <conio.h>
#include <stdlib.h>
#include <stdio.h>
int main(void) {
    char *str;
    clrscr();
    /* allocate memory for string */
    str = (char *) malloc(sizeof(char) * 10);
    if (!str) {
        printf("Not enough memory to allocate buffer\n");
        getch();
        exit(1);
    }
    strcpy(str, "Hello");
    printf("String is %s\n", str);
    getch();
    return 0;
}
```

## تابع realloc()

تابع realloc() برای تغییر میزان حافظه اختصاص یافته توسط تابع تخصیص حافظه، مثل malloc() به کار می‌رود. الگوی این تابع به صورت زیر است:

**\*realloc (void \*ptr, unsigned size)**

الگوی این تابع در فایل "stdio.h" قرار دارد. برای تغییر میزان حافظه تخصیص یافته، باید اشاره‌گر به آن حافظه و اندازه جدید این حافظه به عنوان آرگومان تابع realloc() ذکر شود. میزان جدید حافظه ممکن است کمتر و یا بیشتر از حافظه تخصیص یافته باشد. در صورت وجود اطلاعات در حافظه تخصیص یافته قبلی، آنها از بین نخواهد رفت. تابع realloc() پس از اخذ حافظه از سیستم، آدرس آن را در یک اشاره‌گر قرار می‌دهد. اگر این اشاره‌گر تهی (NULL) باشد، بدین معنی است که حافظه، تخصیص نیافته است.

## تابع free()

تابع free() موجب می‌شود تا حافظه اخذ شده از سیستم، به آن برگردانده شود. این تابع دارای الگوی زیر است:

**void free (void \*)**

برای برگشت حافظه به سیستم کافی است اشاره‌گر آن محل از حافظه، به تابع free() داده شود. الگوی تابع در فایل stdlib.h قرار دارد. توصیه می‌شود جهت سرعت انجام کار توسط سیستم عامل، حافظه‌ای را که مورد استفاده قرار گرفته و دیگر کاری با آن نیست، توسط این تابع به سیستم برگردانده شود.

### مثال ۹-۵۱

برنامه‌ای که حافظه‌ای به اندازه ۱۷ کاراکتر را از سیستم اخذ کرده و رشته "this is 16 chars" را در این محل قرار می‌دهد؛ سپس طول این رشته به ۱۸ کاراکتر افزایش پیدا می‌کند تا کاراکتر نفعه (.) به انتهای آن اضافه شود.

```
#include <string.h>
#include <conio.h>
#include <stdlib.h>
#include <stdio.h>
void main()
{
    char *p;
    clrscr();
    p = (char *) malloc(sizeof(char) * 17);
    if(!p){
        printf("allocation error - aborting");
        getch();
        exit(1);
    }
    strcpy(p, "this is 16 chars");
}
```

```

p = (char *) realloc(p, 18);
if(!p) {
    printf("allocation error - aborting");
    getch();
    exit(1);
}
strcat(p, ".");
printf(p);
free(p);
getch();
}

```

## توابعی در مورد فایل‌ها و فهرستها

تعدادی تابع در بورلند C وجود دارند که برای ایجاد، حذف و سایر اعمال با فهرستهای روی دیسک به کار می‌روند. کلیه در این قسمت بررسی می‌شوند در فایل dir.h قرار دارند.

### تابع (mkdir)

تابع () mkdir برای ایجاد یک فهرست به کار می‌رود. الگوی تابع به صورت زیر است:

```
int mkdir (char *path)
```

در الگوی فوق، path به رشته‌ای اشاره می‌کند که نام فهرست را مشخص می‌نماید. اگر عمل این تابع با موفقیت انجام شود، مقداری که توسط آن برگردانده می‌شود برابر با صفر و در غیر این صورت برابر با ۱ است.

### مثال ۹-۵۲

نتیجه حاصل از اجرای برنامه زیر، ایجاد یک فهرست به نام "DOS" روی درایو جاری است.

```

#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <dir.h>
void main()
{
    clrscr();
    if(! mkdir("dos"))
        printf("directory created.");
    else
        printf("directory not created.");
    getch();
}

```

## تابع chdir()

تابع chdir() موجب تغییر مسیر به یک فهرست موجود روی دیسک می‌شود. الگوی تابع به صورت زیر است:

**int chdir (char \*path)**

در الگوی فوق، path رشته‌ای است که نام فهرست موجود روی دیسک را مشخص می‌کند. این رشته ممکن است شامل نام درایو نیز باشد. اگر عمل این تابع با موفقیت انجام شود حاصل کار تابع عدد صفر و در غیر این صورت عدد ۱- خواهد بود.

### مثال ۹-۵۳

اجرای برنامه زیر موجب تغییر مسیر به C:\WP\ DOS می‌شود. برای معرفی کاراکتر \ به کامپایلر باید از کاراکتر کنترلی \ استفاده شود. به عنوان مثال، \ \ موجب معرفی کاراکتر \ به کامپایلر می‌شود.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <dir.h>
void main() {
    clrscr();
    if(!chdir("c:\\wp\\dos"))
        printf("done.");
    else
        printf("not done.");
    getch();
}
```

## تابع rmdir()

تابع rmdir() برای حذف فهرست موجود روی دیسک به کار می‌رود. الگوی تابع به صورت زیر است:

**int rmdir (char \*path)**

در این الگو، path نام فهرستی است که باید حذف شود. این فهرست اولاً باید خالی باشد، ثانیاً باید فهرست جاری باشد. اگر عمل تابع با موفقیت انجام شود حاصل کار تابع عدد صفر و گرنه ۱- خواهد بود.

### مثال ۹-۵۴

برنامه‌ای که فهرست DOS را حذف می‌کند.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <dir.h>
main() {
    clrscr();
    if(! rmdir("DOS"))
        printf(" 'DOS' directory removed");
    else
        printf(" 'DOS' directory not removed");
    getch();
}
```

## توابع **findnext()** و **findfirst()**

تابع **findfirst()** برای جستجوی یک فایل بر روی دیسک مورد استفاده قرار می‌گیرد. الگوی این تابع به صورت زیر است:

```
int findfirst (char *fname, struct ffblk *p, int sttrib)
```

الگوی این تابع در فایل dir.h قرار دارد؛ اما این تابع به ماکروهایی نیاز دارد که در فایل dos.h تعریف شده‌اند. لذا در برنامه‌ای که از این تابع استفاده می‌گردد دو فایل dir.h و dos.h باید توسط دستور `#include` معرفی شوند.

در الگوی تابع **findfirst()** پارامتر **fname** به رشته‌ای اشاره می‌کند که حاوی نام فایل است. نام فایل می‌تواند به همراه نام درایو و مسیری باشد که باید در آنجا مورد جستجو قرار گیرد. اگر نام درایو و مسیر ذکر نشوند، این فایل در مسیر جاری مورد جستجو قرار خواهد گرفت. اگر نام فایل به همراه کاراکترهای عمومی (\*, ?, ?) باشد اولین فایلی که دارای این مشخصه باشد توسط تابع **findfirst()** پیدا می‌شود. به عنوان مثال، اگر A:\DOS\*.COM باشد که پارامتر **fname** به آن اشاره می‌کند، تابع **findfirst()** بر روی درایو A و در مسیر DOS اولین فایلی را که دارای پسوند com است پیدا می‌کند.

اگر فایل مورد جستجو پیدا گردد حاصل کار تابع، صفر و گرن ۱ - خواهد بود. پس از پیدا کردن فایل موردنظر، مشخصات این فایل در ساختمان **ffblk** قرار می‌گیرد. این ساختمان در فایل dir.h به صورت زیر تعریف شده است:

```
struct ffblk {
    char ff-reserved [2] ;                                (توسط DOS رزرو شده است)
    char ff-attrib ;                                     (صفت فایل را مشخص می‌کند)
    int ff-fftime ;                                     (زمانی که فایل تشکیل شده است را مشخص می‌کند)
    int ff-fdate ;                                     (تاریخی را که فایل تشکیل شده است مشخص می‌کند)
    long ff-fsize ;                                    (میزان حافظه مصرفی توسط فایل را مشخص می‌کند)
    char ff-name [13] ;                                 (نام فایل را مشخص می‌کند)
};
```

فایل‌ها ممکن است دارای صفات متفاوتی باشند (مخفي، فقط خواندنی، سیستم و ...). اگر بخواهیم تابع **findfirst()** فایل‌هایی با صفات خاص را مورد جستجو قرار دهد، این صفت باید توسط پارامتر **attrib** به آن اعلام گردد. صفات فایل‌ها با چند ماکرو مشخص می‌شود که اسمی این ماکرو در فایل dos.h تعریف شده‌اند. این ماکروها عبارتنداز:

| نام ماکرو | فایل‌های مورد جستجو    |
|-----------|------------------------|
| FA_RDONLY | فایل فقط خواندنی       |
| FA_HIDDEN | فایل مخفی              |
| FA_SYSTEM | فایل از نوع سیستم      |
| FA_LABEL  | برچسب                  |
| FA_DIREC  | زیرفهرست               |
| FA_ARCH   | بیت آرشیو فایل، ۱ باشد |

به عنوان مثال، اگر پارامتر attrib برابر با FA\_HIDDEN باشد، تابع findfirst() برای پیدا کردن فایل موردنظر، فقط در بین فایل‌های مخفی به جستجو می‌پردازد. اگر مقدار پارامتر attrib برابر با صفر باشد، بدین معنی است که "مهم نیست فایل مورد جستجو دارای چه صفتی باشد". لذا اولین فایلی که اسم و پسوند آن با فایل مورد جستجو مطابقت داشته باشد، به عنوان نتیجه عمل تابع findfirst() محسوب می‌شود.

پس از پیدا شدن اولین فایل توسط تابع findfirst()، چنانچه خواسته باشیم فایل دیگری با همین مشخصات پیدا شود از تابع findnext() استفاده می‌گردد. الگوی این تابع به صورت زیر است:

```
int findnext (struct ffblk *ptr) ;
```

در این الگو، پارامتر ffblk همان پارامتری است که در تابع findfirst() تشریح شد.

### مثال ۹-۵۵

برنامه‌ای که نام و میزان حافظه مصرفی کلیه فایل‌های با پسوند CPP را که در فهرست جاری قرار دارند، بر روی صفحه نمایش چاپ می‌کند.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <dir.h>
void main()
{
    struct ffblk f ;
    register int done ;
    clrscr();
    done = findfirst("*.cpp", &f, 0) ;
    while(!done){
        printf("\n%s,%ld", f.ff_name, f.ff_fsize) ;
        done = findnext(&f) ;
    }
    getch();
}
```

### تابع getcurdir()

تابع getcurdir() مسیر جاری درایو مورد نظر را مشخص می‌کند. الگوی این تابع که در فایل stdio.h قرار دارد، به صورت زیر است:

```
int getcurdir(int drive, char *directory)
```

در این الگو drive نام درایوی است که مسیر جاری آن باید مشخص شود و directory رشته‌ای است که حاوی مسیر جاری خواهد بود. شماره A برابر با ۱، درایو B برابر با ۲ و ... است. درایو جاری صفر منظور می‌شود.

### مثال ۹-۵۶

برنامه‌ای که مسیر جاری درایو جاری را تعیین می‌کند.

```
#include <conio.h>
#include <dir.h>
#include <stdio.h>
void main()
{
    char dir[MAXDIR];
    clrscr();
    getcurdir(0, dir);
    printf("current directory is:%s", dir);
    getch();
}
```

## تابع (getdisk())

تابع (getdisk()) شماره درایو جاری را مشخص می‌کند؛ شماره درایو A برابر با صفر، شماره درایو B برابر با ۱ و ... است. تابع دارای الگوی زیر است :

```
int getdisk (void)
```

### مثال ۹-۵۷

برنامه‌ای که نام درایو جاری را در صفحه‌نمایش چاپ می‌کند.

```
#include <stdio.h>
#include <dir.h>
#include <conio.h>
void main ()
{
    clrscr();
    printf("\n current drive is: %c ", getdisk() + 'A') ;
    getch();
}
```

## تابع (mktemp())

تابع (mktemp()) برای ساختن یک نام فایل منحصر به فرد (نامی که بر روی مسیر جاری وجود نداشته باشد) به کار می‌رود و دارای الگوی زیر است :

```
char *mktemp (char *fname)
```

در این الگو، fname به رشته‌ای اشاره می‌کند که این رشته باید حاوی ۶ عدد x باشد. باید توجه داشت که این تابع، فایلی را ایجاد نمی‌کند بلکه فقط یک نام فایل می‌سازد.

### مثال ۹-۵۸

برنامه‌ای که یک نام فایل منحصر به فردی را تولید می‌نماید.

```
#include <stdio.h>
#include <dir.h>
#include <conio.h>
char fname[7] = "XXXXXX";
void main ()
{
    clrscr();
    printf("%s", mktemp(fname));
    getch();
}
```

## تابع (**searchpath()**)

تابع (**searchpath()**) برای جستجوی یک فایل در مسیرهای تعیین شده توسط دستور **path** (از دستورهای سیستم عامل DOS) به کار می‌رود و دارای الگوی زیر است:

**char \*searchpath (char \*fname)**

در الگوی فوق، **fname** به رشته‌ای اشاره می‌کند که حاوی نام فایل مورد جستجو است. اگر این فایل در مسیرهای اعلام شده توسط دستور **path** وجود داشته باشد، تابع (**searchpath()**) آن را پیدا کرده و نام این تابع به مسیری که این فایل در آنجا وجود دارد اشاره می‌کند.

### مثال ۹-۵۹

برنامه‌ای که محل وجود فایل **edit.com** را مشخص می‌کند.

```
#include <stdio.h>
#include <dir.h>
#include <conio.h>
void main ()
{
    clrscr();
    printf("\n the path is:%s", searchpath("edit.com"));
    getch();
}
```

## تابع (**setdisk()**)

تابع (**setdisk()**) برای تعیین درایو جاری به کار می‌رود و دارای الگوی زیر است:

**int setdisk (int drive)**

برای تعیین درایو جاری کافی است که شماره درایو در پارامتر **drive** قرار گیرد. درایو A با شماره صفر، درایو B با شماره ۱ و ... مشخص می‌شود.

### مثال ۹-۶۰

برنامه‌ای که درایو A را به عنوان درایو جاری تعیین می‌کند.

```
#include <stdio.h>
#include <dir.h>
#include <conio.h>
void main()
{
    clrscr();
    printf("\n %d drives", setdisk(0));
    getch();
}
```

## صف، پشت، ه

### لیست پیوندی و درخت

هر برنامه متشکل از دو جزء است: الگوریتم و ساختمان داده. یک برنامه خوب، برنامه‌ای است که بتواند از یک الگوریتم بهینه و ساختمان داده مناسبی جهت ذخیره و بازیابی اطلاعات استفاده نماید. ساختمان داده‌هایی که تاکنون مورد بررسی قرار گرفته‌اند عبارتند از: آرایه، ساختمان و فایل. صف، پشت، لیست پیوندی و درخت، ساختمان داده‌های دیگری هستند که در این فصل بررسی می‌شوند.

#### صف

تقریباً همه مردم با مفهوم صف (queue) آشنایی دارند. شاید هر فردی حداقل یک بار در صف نانوایی برای خرید نان منتظر مانده است. قانونی که بر صف نانوایی (و یا هر صف دیگر) حاکم است این است که: اولین فردی که برای خرید نان مراجعة می‌کند در ابتدای صف منتظر دریافت نان می‌ماند و بقیه افرادی که از راه می‌رسند در پشت سر این شخص قرار خواهند گرفت. لذا می‌توان گفت که هر صف دارای یک انتهای است که طول صف از انتهای آن افزایش و از ابتدای آن کاهش می‌یابد. یعنی نانوای ابتدای صف شروع به دادن نان می‌کند تا به انتهای صف برسد. مفهوم صف در کامپیوتر نیز همینطور است. اولین داده‌ای که وارد صف می‌شود در ابتدای صف و داده‌های بعدی به دنبال آن قرار خواهند گرفت. پس از تشکیل صف، اولین داده، زودتر از همه و آخرین داده آخر از همه قابل دسترسی و استفاده است. به چنین روش دسترسی به داده‌ها، روش FIFO (First In First Out) گفته می‌شود. مفهوم FIFO این است که داده‌ای که زودتر وارد شود زودتر استفاده می‌شود. صف را می‌توان با استفاده از آرایه پیاده‌سازی کرد.

برای تشخیص ابتدای انتهای صف به دو متغیر نیاز است. یکی از این متغیرها به اولین محل خالی صف (انتهای صف) اشاره می‌کند؛ عنصر بعدی که وارد صف می‌شود در این محل قرار خواهد گرفت. متغیر دیگر به ابتدای صف اشاره می‌کند؛ عنصری که باید از صف خارج شود از این محل انتخاب می‌گردد. در حین بررسی صف، متغیری که انتهای صف را مشخص می‌کند spos و متغیری که ابتدای صف را مشخص می‌کند rpos نامگذاری می‌شود.

برای قراردادن عنصری در انتهای صف، تابعی به نام qstore() و برای خارج نمودن عنصری از ابتدای صف تابعی به نام retrive() را می‌نویسیم. در تابع qstore() متغیر MAX طول صف را مشخص می‌کند و پارامتر q به عنصری که باید در صف قرار گیرد، اشاره می‌کند و p صف است. صف موقعی پر می‌شود که spos با MAX برابر شود. تابع qstore() به صورت زیر نوشته می‌شود:

```

void qstore (char *q)
{
    if (spos == MAX) {
        printf ("\n list is full.");
        getch ();
        return ;
    }
    p [spos] = q ;
    spos ++ ;
}

char *qretrive ()
{
    if (rpos == spos) {
        printf ("\n the list is empty.");
        getch ();
        return NULL ;
    }
    rpos ++ ;
    return p[rpos-1] ;
}

```

تابع (`qretrive()`) می‌تواند به صورت زیر نوشته شود:

همانطور که در تابع (`qretrive()`) مشاهده می‌شود، وقتی که دو متغیر `spos` و `rpos` با یکدیگر مساوی باشند، بدین معنی است که صفت خالی است و عنصری قابل برداشت نیست. در این صورت کاراکتر `NULL` به عنوان نتیجه عمل برگردانده می‌شود. برای آشنایی با نحوه عمل توابع (`qstore()` و `qretrive()`) به شکل ۱۰-۱ مراجعه نمایید.

### ۱۰-۱ مثال

برنامه‌ای که اسمی تعدادی از افراد را از ورودی خوانده در صفت قرار می‌دهد. خارج نمودن عناصری از صفت و نمایش اسمی موجود در صفت، از جمله وظایف این برنامه است.

### شرح وظایف توابع

تابع (`main()`): ارزش دهنده اولیه به صفت، ظاهر نمودن منوی در صفحه نمایش و فرآخوانی تابع مطابق با شکل ۱۰-۲.

تابع (`enter()`): خواندن نام از ورودی و اخذ حافظه از سیستم جهت ذخیره کردن نام خوانده شده و فرآخوانی

تابع (`qstore()`): جهت قراردادن آن در صفت.

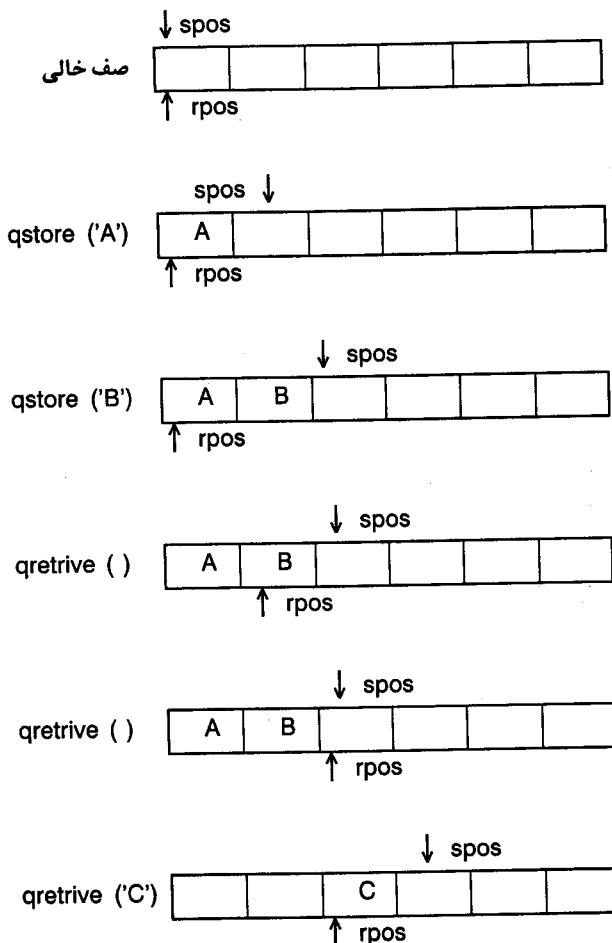
تابع (`review()`): ظاهر نمودن محتویات صفت در صفحه نمایش.

تابع (`dispose()`): حذف یک نام از ابتدای صفت.

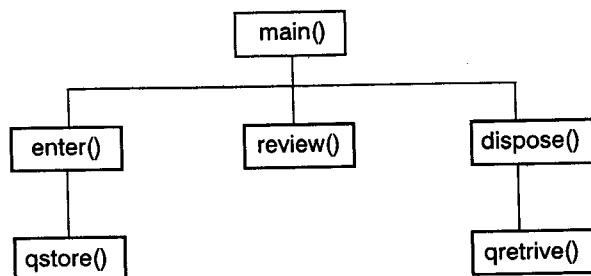
تابع (`qstore()`): قراردادن نام در صفت. اگر صفت پر باشد پیام مناسبی را صادر می‌کند.

تابع (`qretrive()`): عنصری از صفت را جهت حذف کردن در اختیار تابع (`dispose()`) قرار می‌دهد.

صف، پشته، لیست پیوندی و درخت ۳۰۳



شكل ۱۰-۱ نحوه عمل توابع `qstore()` و `qretrieve()`



شكل ۱۰-۲ نمودار سلسله مراتبی برنامه مثال ۱۰-۱

```

#include <stdlib.h>
#include <stdio.h>
#include <string.h>
#include <ctype.h>
#include <conio.h>
#define MAX 100
char *p[MAX] ;
int spos, rpos ;
void enter(void) ;
void qstore(char *) ;
void review(void) ;
void dispose(void) ;
char *qretrive() ;
int main ()
{
    char s[8] ;
    register int t ;
    for (t = 0; t < MAX; ++t )
        p[t] = NULL ;
    spos = 0 ;
    rpos= 0 ;
    while (1) {
        clrscr() ;
        gotoxy(20, 4) ;
        printf(" E)enter name to queue ");
        gotoxy(20, 6) ;
        printf(" R)remove name from queue");
        gotoxy(20, 8) ;
        printf(" L)list the queue ");
        gotoxy(20, 10) ;
        printf(" Q)quit from program ");
        gotoxy(20, 12) ;
        printf("enter your select");
        printf("( E R L Q).");
        gets(s) ;
        *s = toupper(*s) ;
        switch (*s) {
            case 'E' : enter() ; break ;
            case 'L' : review(); getch() ; break ;
            case 'R' : dispose() ; break ;
            case 'Q' : exit(0) ;
        }
    }
}

```

| برنامه    | متغیر                    | هدف   |
|-----------|--------------------------|---|
| عمومی     | MAX<br>p<br>spos<br>rpos | ثابتی برای تعیین طول صف<br>صفی به طول MAX<br>ابتدای صف<br>انتهای صف |
| main()    | s<br>t                   | رشته‌ای برای گزینه انتخاب کاربر<br>اندیس حلقه تکرار                 |
| enter()   | s<br>p                   | رشته‌ای که نام رانگه می‌دارد<br>اشاره‌گری که به s اشاره می‌کند      |
| review()  | t                        | اندیس حلقه تکرار  |
| dispose() | p                        | عنصری که از صف حذف می‌شود   |

```
//end of switch
    }
}
//*****
void enter ()
{
    char s[256], *p ;
    do {
        printf("\nEnter a name");
        printf("(ENTER for none):");
        gets(s) ;
        if (*s == 0)
            break;
        p =(char *) malloc(strlen(s)) ;
        if (!p) {
            printf("\n out of memory, press a key. ");
            getch();
            return ;
        } //end of if
        strcpy(p, s) ;
        if (*s)
            qstore(p) ;
    } while(*s) ;
}
//*****
void review ()
{
    register int t ;
    for (t = rpos; t < spos; t++)
        printf("\n%d . %s ", t+1, p[t]);
}
//*****
void dispose ()
{
    char *p ;
    if (!(p=qretrieve()))
        return ;
    printf("\n %s",p) ;
}
//*****
void qstore (char *q)
{
    if (spos == MAX)
```

```

{
    printf("\n list is full.");
    getch();
    return ;
}
p[spos]=q;
spos++;
}
//*****
char *qretrieve ()
{
    if (rpos == spos)
    {
        printf("\n the list is empty .");
        ch=getch();
        return NULL;
    }
    rpos++;
    return p[rpos-1];
}

```

**عملکرد برنامه**

پس از اجرای برنامه، منوی با چهار گزینه ظاهر می‌شود. گزینه اول برای وارد کردن نام در صف، گزینه دوم برای حذف نام از صف، گزینه سوم برای نمایش محتويات صف و گزینه چهارم برای خروج از برنامه است:

منوی برنامه

- E)enter name to queue**
  - R)remove name from queue**
  - L)list the queue**
  - Q)quit from program**
- enter your select (E R L Q) :**

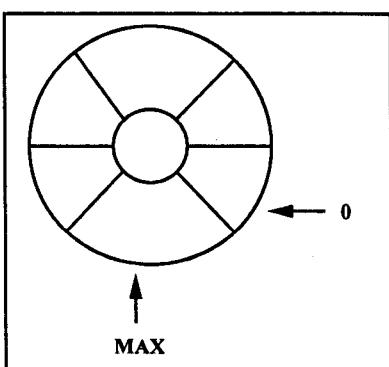
**صف دایره‌ای**

صفی که در قسمت قبلی مورد بررسی قرار گرفت، توسط آرایه پیاده‌سازی شده است. در این مورد، اگر متغیر **spos** به انتهای آرایه برسد، نمی‌توان عناصر دیگری در صف قرار داد. هر چند که ممکن است تعداد زیادی از عناصر از صف خارج شده باشند و عناصر ابتدای آرایه خالی باشند. اگر این امکان فراهم شود که متغیر **spos** پس از رسیدن به انتهای صف، بتواند به ابتدای صف برگردد صف جدیدی حاصل می‌شود که به صف دایره‌ای معروف است؛ زیرا از حافظه آرایه به جای استفاده خطی، به صورت دایره‌ای استفاده می‌گردد. برنامه مثال ۱۵-۱ را می‌توان با استفاده از صف دایره‌ای نیز نوشت. تابع (**qstore()**) در صف دایره‌ای به صورت زیر نوشته می‌شود. همانطور که در تابع (**qstore()**) می‌بینید، صف دایره‌ای وقتی پر خواهد بود که **rpos** از **spos** یک واحد کمتر باشد و یا اینکه **spos** به انتهای صف رسیده (برابر **MAX** باشد) و **rpos** در ابتدای صف قرار داشته باشد.

```
/* qstore function for circular queue */
void qstore(char *q)
{
    if(spos + 1 == rpos || (spos + 1 == MAX && !rpos))
    {
        printf("\n queue is full .");
        return ;
    }
    p[spos] = q ;
    spos ++ ;
    if(spos == MAX)
        spos = 0;
}
```

```
char *qretrieve()
{
    if(rpos == MAX)
        rpos = 0;
    if(rpos == spos) {
        printf("\n queue is empty.");
        return NULL ;
    }
    rpos ++ ;
    return p[rpos - 1];
}
```

همانطور که در تابع `qretrieve()` مشاهده می‌گردد، شرط خالی بودن صف این است که `spos` و `rpos` با یکدیگر برابر باشند. ضمناً اگر متغیر `spos` به انتهای آرایه رسید (برابر با `MAX` شد) تبدیل به صفر می‌گردد تا به ابتدای صف اشاره نماید.



شکل ۱۰-۳ نمونه‌ای از صف دایره‌ای.

تابع `qretrieve()` در صف دایره‌ای به صورت زیر نوشته می‌شود:

نکته‌ای که در مورد صف دایره‌ای باید توجه داشت این است که اگر طول صف با `MAX` مشخص شود، حداکثر تعداد عناصری که می‌توانند در صف قرار گیرند برابر با `MAX-1` است، زیرا در غیر این صورت نمی‌توان تشخیص داد که صف پر است یا خالی. برای این که تشکیل صف دایره‌ای با مشکل مواجه نشود باید در شروع کار، مقدار متغیر `rpos` برابر با `MAX` باشد (`rpos` و `spos` باید با یکدیگر یک واحد فاصله داشته باشند). صف دایره‌ای را به صورت شکل ۱۰-۳ می‌توان در نظر گرفت.

بعضی از موارد کاربرد صفحه‌های دایره‌ای عبارتند از:

۱. یکی از بیشترین کاربرد صفحه‌های دایره‌ای در سیستم عامل، برای نگهداری اطلاعاتی است که باید بر روی دیسک نوشته یا خوانده شوند.
۲. یکی دیگر از موارد کاربرد صفحه‌های دایره‌ای در سیستم‌های بلادرنگ (real time) است که باید اطلاعات موجود در بافر را مورد پردازش قرار دهد.
۳. بسیاری از واژه‌پردازها (word processor) برای پاراگراف‌بندی یا تنظیم خطوط، از صفحه دایره‌ای استفاده می‌کنند.
۴. در بسیاری از برنامه‌ها در حین انجام یک عمل ممکن است کلیدهایی از صفحه کلید فشار داده شوند، این کلیدها در صفحه‌نمایش ظاهر نمی‌شوند تا اینکه برنامه و یا اجرای قسمتی از برنامه (یک فرآیند) به پایان برسد. برای این منظور، برنامه‌های کاربردی در حین انجام عمل مربوط، صفحه کلید رانیز تست می‌کنند که در صورت فشار دادن کلیدی از صفحه کلید، آن را در صفحه قرار می‌دهند تا عملی که در حال انجام آن هستند به پایان برسد و سپس به نمایش کاراکترهای قرار گرفته در صفحه می‌پردازند. برای آشنایی با چگونگی این عمل، مسئله‌ای در مثال ۱۵-۲ مطرح و برنامه‌ای جهت حل آن نوشته شده است.

### مثال ۱۵-۲

برنامه‌ای که شامل دو فرآیند است: ۱. نمایش اعداد از ۱ تا ۳۲۰۰۵ در صفحه‌نمایش. ۲. قرار دادن کاراکترهای تایپ شده در یک صفحه دایره‌ای تا اینکه حرف؛ وارد شود. کاراکتر تایپ شده در صفحه ظاهر نمی‌شود، زیرا نمایش اعداد از اولویت بالاتری برخوردار است. وقتی که تایپ شد کاراکترهای موجود در صفحه دایره‌ای از صفحه خارج شده، در صفحه‌نمایش ظاهر می‌شوند. برای این منظور از دو تابع (`kbhit()` و `getch()`) استفاده شده است. تابع (`kbhit()`) فشار دادن یک کلید از صفحه کلید را تشخیص می‌دهد (در صورت فشار دادن یک کلید، این تابع عدد صفحه را بر می‌گرداند) و تابع (`getch()`) این کاراکتر را خوانده سپس با استفاده از تابع (`qstore()`) در صفحه قرار می‌گیرد.

```
#include <stdlib.h>
#include <stdio.h>
#include <string.h>
#include <ctype.h>
#include <conio.h>
#define MAX 80
char buf[MAX + 1];
int spos = 0;
int rpos = MAX;
void qstore(char);
char qretrieve();
int main()
{
    register char ch;
    int t;
    buf[80]=NULL;
}
```

```

for (ch = ' ', t = 0; t < 32000 && ch != ';' ; t++) {
    printf("%d",kbhit());
    if (kbhit()) {
        ch = getch();
        qstore(ch);
    }//end of if
    printf("%d ",t);
} //end of for
while ((ch == qretrive()) != NULL)
    putchar(ch);
getch();
return 0;
}
//*****
void qstore(char q)
{
    if ((spos + 1 == rpos) || (spos + 1 == MAX && !rpos)) {
        printf("\n list is full .");
        getch();
        return ;
    }//end of if
    buf[spos] = q ;
    spos ++ ;
    if (spos == MAX) spos = 0 ;
}
//*****
char qretrive()
{
    if(rpos == MAX) rpos = 0 ;
    if(rpos == spos) return NULL ;
    rpos ++ ;
    return buf[rpos - 1] ;
}

```

## پشته

پشته بر عکس صف عمل می‌کند. در صف، عناصری که زودتر در لیست قرار می‌گیرند زودتر از لیست خارج می‌شوند و لذا عنصری که آخر از همه وارد لیست شد، آخرین عنصری است که از صف خارج می‌شود. در پشته، عنصری که دیرتر از همه در لیست قرار گرفت زودتر از همه از لیست خارج می‌شود. به این روش دسترسی به اطلاعات، روش LIFO (Last In First Out) گفته می‌شود.

برای پیاده‌سازی پشته می‌توان از آرایه یا تخصیص حافظه پویا استفاده کرد. در هر دو مورد، به متغیری نیاز است تا محل قرارگرفتن عنصر جدید را در پشته مشخص کند. این متغیر را *tos* در نظر می‌گیریم. همانند صف، در

پشته نیز برای قراردادن یک عنصر در پشته (push) و برداشتن یک عنصر از پشته (pop) به دو تابع نیاز است. این دو تابع را به ترتیب push() و pop() نامگذاری کرده، می‌توان آنها را به صورت زیر نوشت (پیاده‌سازی توسط آرایه):

```
#define MAX 100
int stack[MAX];
int tos = 0;
void push(int i)
{
    if(tos >= MAX)
        printf("\n stack is full .");
    getch();
    return ;
}
stack[tos] = i;
tos++;
}
```

در تابع push() پارامتر اعنصری است که باید در پشته قرار گیرد؛ هرگاه متغیر tos برابر با MAX (طول آرایه) باشد، پشته پر شده و عنصر جدید در آن قرار نمی‌گیرد. همانطور که در تابع pop() مشاهده می‌شود وقตی که متغیر tos کمتر از صفر باشد، بدین معنی است که پشته خالی است و هیچ عنصری قابل برداشت نیست، لذا مقدار HUGE\_VAL (ماکرویی در فایل math.h) به تابع فراخواننده برگردانده می‌شود (شکل ۴-۱۰).

```
#include <stdlib.h>
int pop()
{
    tos --;
    if(tos < 0) {
        printf("\n stack is empty.");
        return HUGE_VAL;
    }
    return stack[tos];
}
```

| محظیات پشته | عمل انجام شده |
|-------------|---------------|
| A           | push (A)      |
| BA          | push (B)      |
| CBA         | push (C)      |
| BA          | pop ( )       |
| FBA         | push (F)      |
| BA          | pop ( )       |
| A           | pop ( )       |
| خالی        | pop ( )       |

شکل ۴-۱۰-۴ نحوه عمل پشته.

در روش تخصیص حافظه پریا، تابع push() و pop() را می‌توان به صورت زیر نوشت:

```
int *p , *tos , *bos ;
void push(int i)
{
    if(p > bos) {
        printf("\n stack is full.");
    }
}
```

```

        return ;
    }
    *p = i ;
    p++;
}
//*****
int pop()
{
    p-- ;
    if(p < tos) {
        printf("\n stack is empty .");
        return 0 ;
    }
    return *p ;
}

```

قبل از اینکه توابع push() و pop() جدید بتوانند عمل کند باید حافظه موردنیاز را توسط تابع malloc() از سیستم اخذ نمود. متغیرهای اشاره‌گر tos و bos به ترتیب به بالا و پایین پشته اشاره می‌کنند.

### مثال ۱۰-۳

برنامه‌ای که همانند ماشین حسابی کار می‌کند که فقط چهار عمل اصلی را انجام می‌دهد. برای این منظور ابتدا دو عملوند را گرفته در یک پشته قرار می‌دهد و پس از واردشدن عملگر، دو عملوند قبلی را از پشته آزاد کرده این عملگر را بر روی آنها عمل می‌کند و نتیجه را در پشته قرار می‌دهد. کاراکتر نقطه (.) محتویات پشته را نمایش می‌دهد و با وارد کردن حرف q برنامه خاتمه می‌باید.

#### متغیرهای برنامه

```

#include <stdlib.h>
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#define MAX 100
int *p ;
int *tos ;
int *bos ;
void push(int) ;
int pop () ;
int main ()
{
    int a, b ;
    char s[80] ;
    p=(int *) malloc(MAX * sizeof(int));
    if(!p) {

```

| برنامه | متغیر                    | هدف   |
|--------|--------------------------|---|
| عمومی  | p                        | اشارة‌گری که به حافظه پشته اشاره می‌کند                             |
| tos    | ashare_gar_bali_pshete   | اشارة‌گر بالای پشته   |
| bos    | ashare_gar_paiyan_pshete | اشارة‌گر پایین پشته   |
| main() | a,b<br>s                 | عملوند‌هایی که از پشته برداشته می‌شوند<br>عملگر یا هر کاراکتر ورودی |

```

printf("\n allocation failure.");
exit(1);
}
tos = p ;
bos = p + MAX - 1 ;
clrscr() ;
printf("\n\t << funtion");
printf(" calculation >>\n\n") ;
do {
    printf(" :");
    gets(s) ;
    switch (*s) {
        case '+': a = pop() ; b = pop() ;
                    printf(" sum is : %d\n", a + b);
                    push(a + b) ;
                    break ;
        case '-': a = pop() ; b = pop() ;
                    printf(" subtract is:%d\n", b - a);
                    push(b - a) ;
                    break ;
        case '*': a = pop() ; b = pop() ;
                    printf(" multiply is:%d\n", a * b);
                    push(a*b) ;
                    break ;
        case '/': a = pop() ;
                    b = pop() ;
                    if (a == 0) {
                        printf(" divided by zero.\n");
                        getch();
                        exit(1) ;
                    }//end of if
                    printf(" division is:%d\n", b / a);
                    push(b / a) ;
                    break ;
        case '.': a = pop() ;
                    printf(" current value on top of stack:%d\n", a) ;
                    break ;
        default :
                    push(atoi(s)) ;
    } // end of switch
} while (*s != 'q') ;
return 0;

```

```
}

//*****  
void push ( int i )
{
    if(p > bos) {
        printf("\n stack is full.");
        return ;
    }
    *p=i ;
    p++ ;
}
//*****  
int pop ()
{
    p -- ;
    if (p < tos) {
        printf("\n stack is empty .");
        getch();
        return 0 ;
    }
    return *p ;
}
```

عملکرد برنامه

: 12

: 30

: +

**sum is : 42**

: 2

: /

**division is : 21**

: 3

: \*

**multiply is : 63**

: 40

: -

**subtract is : 23**

: .

**current value on top of stack is : 23**

: q

## لیست پیوندی

ساختمان داده‌های صفت و پشته که در این فصل بررسی شدند، دارای دو اشکال زیر هستند:

۱. همانند آرایه به محلهای حافظه نیاز دارند.

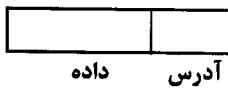
۲. عناصر پشته فقط از بالای آن و عناصر صفت فقط از ابتدای آن قابل دستیابی‌اند. لذا برای دسترسی به عنصری که در غیر از بالای آرایه پشته و ابتدای صفت قرار دارد، خارج نمودن عناصری که قبل از آنها واقع‌اند، ضروری است.

لیست پیوندی، ساختمان داده‌ای پویاست که هیچکدام از اشکالات صفت و پشته را ندارد. زیرا هر عنصر آن، از طریق یک اشاره‌گر به عنصر بعدی متصل است و موجب دسترسی سریع به عناصر لیست می‌شود. عناصر لیست پیوندی را گره (node) می‌گویند.

### مشخصات گره‌های لیست

هر گره لیست از دو بخش تشکیل شده است: داده و آدرس. بخش داده می‌تواند از چند قسمت تشکیل شده باشد. نمونه‌ای از یک گره لیست در شکل ۱۰-۵ آمده است. بنابراین، هر گره لیست یک ساختمان است و بخش داده آن می‌تواند از چندین فیلد تشکیل شده باشد. بخش آدرس هر گره، آدرس عنصر بعدی را در خودش نگه می‌دارد. لیست‌های می‌توانند یک پیوندی یا دوپیوندی باشند، در لیست‌های یک پیوندی یک فیلد آدرس وجود دارد که به عنصر بعدی لیست اشاره می‌کند ولی در لیست دوپیوندی هر عنصر دارای دو اشاره‌گر است. یکی به عنصر بعدی و دیگری به عنصر قبلی اشاره می‌کند. شکل ۱۰-۶ نمونه‌هایی از لیست یک و دوپیوندی را نشان می‌دهد. همانطور که در این شکل می‌بینید، اشاره‌گر آخرین عنصر لیست یک پیوندی برابر با NULL و اشاره‌گر سمت چپ اولین عنصر و اشاره‌گر سمت راست آخرین عنصر لیست دوپیوندی برابر با NULL است.

لیست پیوندی می‌تواند حلقوی (circular) باشد. اگر در لیست یک پیوندی، اشاره‌گر آخرین گره لیست به اولین گره لیست اشاره کند، لیست حلقوی یک پیوندی به وجود می‌آید. اگر در لیست دوپیوندی، اشاره‌گر سمت راست گره آخر به گره اول و اشاره‌گر سمت چپ گره اول به گره آخر اشاره کند، لیست حلقوی دوپیوندی ایجاد می‌شود (شکل ۱۰-۷).



شکل ۱۰-۵

نمونه‌ای از یک عنصر لیست.

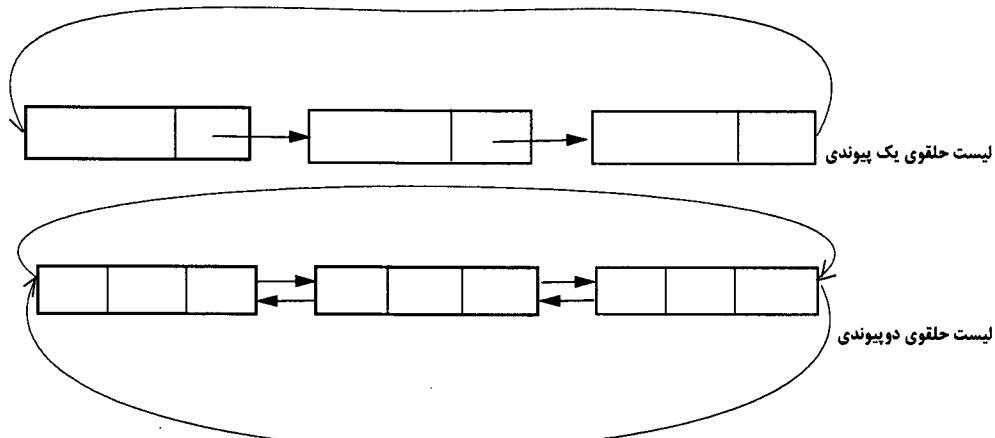


لیست یک پیوندی



لیست دوپیوندی

شکل ۱۰-۶ نمونه‌هایی از لیست‌های یک پیوندی و دوپیوندی.



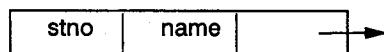
شکل ۱۰-۷ نمونه‌هایی از لیست‌های حلقوی.

## تعریف گره لیست پیوندی

برای تعریف گره لیست پیوندی، از دستور struct استفاده می‌شود، زیرا هر گره لیست پیوندی یک ساختمان است. به عنوان مثال برای تعریف گره‌ای از لیست پیوندی که شامل نام و شماره دانشجویی می‌باشد، به صورت زیر عمل می‌شود.

```
struct node {
    int stno ;
    char name [30] ;
    struct node *link ;
};
```

این ساختار به صورت زیر قابل نمایش است:



## تعریف اشاره گرهای خارجی

اشارة گرهایی که به عنوان بخشی از ساختمان گره لیست می‌باشند، اشاره گر داخلی نام دارند. برای ایجاد لیست پیوندی به اشاره گرهای دیگری نیاز هست که آنها را اشاره گرهای خارجی کویند. اشاره گرهای خارجی از نوع گره لیست بوده، به گره‌ها اشاره می‌کنند. دستور زیر، دو اشاره گر start و last را از نوع node تعریف می‌کنند:

```
struct node *start, *last ;
```

## ایجاد گره لیست پیوندی

برای ایجاد گره لیست پیوندی، از تابع malloc() استفاده می‌شود. دستور زیر، گره‌ای را ایجاد کرده، آدرس آن را در

start قرار می‌دهد.

```
start = (struct node *) malloc (sizeof(struct node)) ;
```

## پیونددادن گره‌های لیست پیوندی

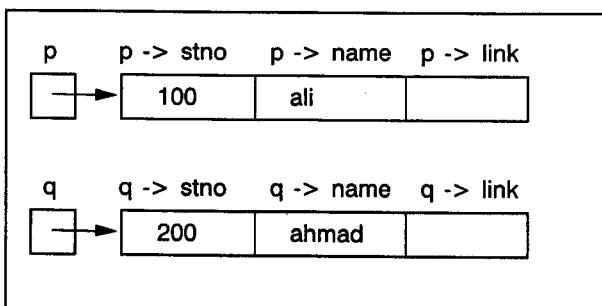
برای ایجاد لیست پیوندی، باید گره‌های لیست را ایجاد و سپس آنها را به هم پیوند داد. دستورات زیر، منجر به شکل ۱۰-۸ می‌شود.

```
struct node *p, *q ;
p = (struct node *) malloc (sizeof (struct node)) ;
q = (struct node *) malloc (sizeof (struct node)) ;
p -> stno = 100
strcpy (p -> name, "ali") ;
q -> stno = 200 ;
strcpy (q -> name,"ahmad") ;
```

برای پیونددادن دو گره p و q، باید آدرس گره q را در p->link قرار دهیم. این کار با دستور زیر صورت می‌گیرد:

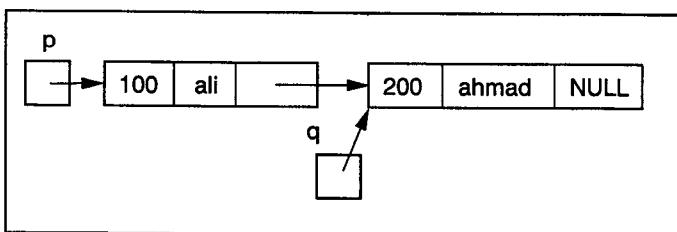
```
p -> link = q ;
q -> link = NULL ;
```

با این دستور دو گره به هم پیوند خورده، شکل ۱۰-۹ را ایجاد می‌کند.



شکل ۱۰-۸

دو گره از لیست پیوندی، قبل از اتصال.



شکل ۱۰-۹

پیونددادن دو گره در لیست پیوندی.

## درج گرهای در لیست پیوندی

در شکل ۱۰-۹ دو گره وجود دارد که  $p$  ابتدای لیست و  $q$  انتهای لیست است. گره‌های جدید را می‌توان در ابتداء، انتهای یا وسط لیست درج کرد. درج گره در انتهای لیست مثل وصل کردن  $p$  و  $q$  در شکل ۱۰-۹ است. اکنون روش درج گره در ابتداء و وسط لیست را بررسی می‌کنیم.

**درج گره در وسط لیست:** فرض کنیم گره‌ای به نام  $d$  بخواهد بین گره‌های  $p$  و  $q$  درج شود. برای این کار،  $d$  باید به  $q$  اشاره کند و پیوند بین  $p$  و  $q$  قطع شود و به  $d$  اشاره نماید:

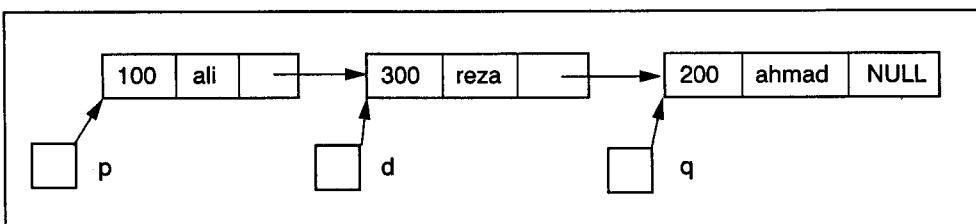
```

d -> link = q ;
p -> link = d ;

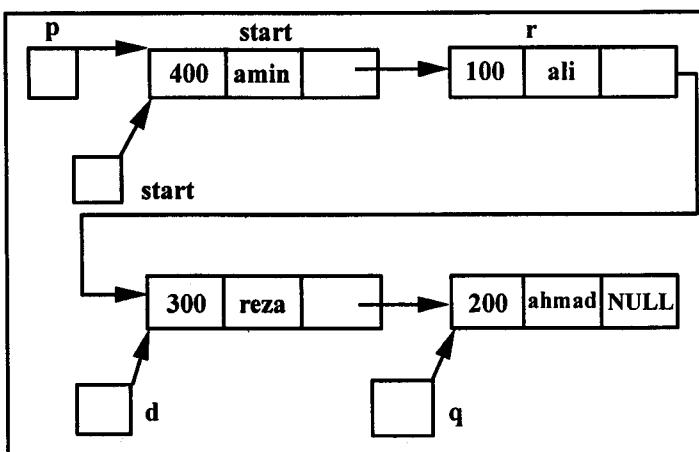
```

با اجرای این دستورات، شکل ۱۰-۱۰ به وجود می‌آید.

**درج گره در ابتدای لیست پیوندی:** برای اینکه گره‌ای مثل  $start$  در ابتدای لیست پیوندی درج شود، قسمت آدرس  $start$  باید به ابتدای لیست اشاره کند و سپس اشاره گری که قبلاً به ابتدای لیست اشاره می‌کرد، باید به گره جدید اشاره نماید. فرض کنید گره  $start$  با محتويات زیر باید به ابتدای لیست شکل ۱۰-۱۰ اضافه شود (شکل ۱۰-۱۱).



شکل ۱۰-۱۰ درج گره در وسط لیست پیوندی.



شکل ۱۰-۱۱ درج گره در ابتدای لیست پیوندی.

برای این منظور، باید دستورات زیر را اجرا کرد:

```
start -> link = p ;      اتصال گره start به p
p = start ;             انتقال p به ابتدای لیست
```

## حذف گره از لیست پیوندی

حذف گره از لیست پیوندی، از وسط یا ابتدای لیست با هم متفاوت است. در شکل ۱۰-۱۱ برای حذف گره‌ای که d به آن اشاره می‌کند، باید پیوند گره قبل از d را به گره بعد از d (q) وصل کرد و پیوند d را با q قطع نمود. برای این منظور باید اشاره گری به گره قبل از d اشاره کند. با فرض اینکه r به گره قبل از d اشاره کند، دستورات زیر گره d را حذف می‌کنند:

```
r -> link = d -> link ;
d -> link = NULL
free (d) ;
```

برای حذف گره از ابتدای لیست پیوندی، باید پس از حذف گره، اشاره گر ابتدای لیست، مثل start را به گره بعدی انتقال داد. برای حذف گره ابتدای لیست شکل ۱۰-۱۱، به صورت زیر عمل می‌شود:

```
start = start -> link ;
p -> link = NULL ;
free (p) ;
```

## پیمایش لیست پیوندی

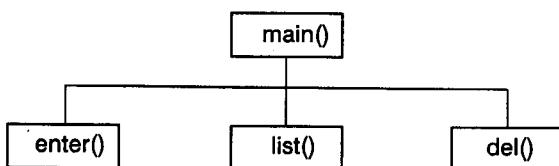
در بسیاری از موارد لازم است عناصر لیست به ترتیب مورد بررسی قرار گیرند. به عنوان مثال، برای جستجوی عنصری در لیست پیوندی، تمام گره‌های لیست باید بررسی شوند. بررسی تمام گره‌های لیست پیوندی را پیمایش لیست پیوندی گویند (مثال ۱۰-۴).

### ۱۰-۴ مثال

برنامه‌ای که یک لیست پیوندی از اطلاعات مربوط به دانشجویان تشکیل می‌دهد. حذف دانشجویی از لیست پیوندی و نمایش کلیه اطلاعات لیست در صفحه نمایش، از جمله وظایف این برنامه است.

توضیح

ساختمان student برای نگهداری مشخصات دانشجو تعریف شده است: name نام دانشجو، stno شماره دانشجویی، unit واحدهای گذرانده شده توسط دانشجو، و next اشاره گر به گره بعدی لیست. قبل از مشاهده لیست برنامه بهتر است نگاهی به نمودار سلسله مراتبی برنامه و وظایف هر یک از توابع آن داشته باشیم.



شکل ۱۰-۱۲  
نمودار سلسله مراتبی برنامه مثال ۱۰-۴.

## شرح وظایف توابع

**تابع () main :** ظاهر نمودن منو و فرآخوانی توابع مطابق نمودار سلسله مراتبی شکل ۱۰-۱۲.

**تابع () enter :** اخذ اطلاعات از ورودی و قراردادن آنها در لیست پیوندی.

**تابع () list :** نمایش اطلاعات موجود در لیست پیوندی در صفحه‌نمایش.

**تابع () del :** حذف دانشجویی از لیست پیوندی با استفاده از شماره دانشجویی آن.

متغیرهای برنامه

| برنامه  | متغیر  | هدف                            |
|---------|--------|--------------------------------|
| عمومی   | TRUE   | تعریف مقدار یک برای ارزش درستی |
|         | first  | اشاره‌گر به ابتدای لیست        |
|         | last   | اشاره‌گر به انتهای لیست        |
|         | node   | گره جدیدی که اخذ می‌شود        |
|         | s      | انتخاب کاربر از گزینه منو      |
| enter() | numstr | متغیر کمکی برای خواندن اطلاعات |
| list    | i      | سطری که اطلاعات باید نوشته شود |
| del()   | numstr | شماره دانشجویی که باید حذف شود |

```
#include <stdlib.h>
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <ctype.h>
#define TRUE 1
#define NIL (struct student *)NULL
#define NIL (struct student *)NULL
struct student {
    char name[30];
    int stno;
    int unit;
    struct student *next;
} ;
struct student *first , *last , *node ;
void enter ();
void list ();
void del ();
int main () {
    char s[10];
    first = NIL;
    while (TRUE) {
        clrscr();
        gotoxy(20, 4);
        printf("E)enter name to list ");
        gotoxy(20, 6);
        printf("R)remove name from list");
        gotoxy(20, 8);
    }
}
```

```

printf("L)print the list on CRT");
gotoxy(20, 10) ;
printf("Q)quit from program ") ;
gotoxy(20, 12) ;
printf("enter your select");
printf("( E R L Q):") ;
gets(s) ;
*s = toupper(*s) ;
switch (*s) {
    case 'E' : enter() ; break ;
    case 'L' : list() ; getch() ; break ;
    case 'R' : del() ; break ;
    case 'Q' : exit(0) ;
} //end of switch
} //end of while
} // end of main
//*****
void enter () {
    char numstr[30] ;
    node = (struct student *)malloc(sizeof(struct student));
    node -> next = NIL ;
    if (first == NIL)
        first = last = node ;
    else {
        last -> next = node ;
        last = node ;
    }
    printf("\n enter name of student:");
    gets(last -> name) ;
    printf("\n enter student number :");
    gets(numstr) ;
    last -> stno = atoi(numstr) ;
    printf("\n enter number of unit :");
    gets(numstr) ;
    last -> unit = atoi(numstr) ;
} /* end of enter */
//*****
void list ( ) {
    int i ;
    if (first == NIL) {
        printf("\n<< the list is empty .>>") ;
        getch() ;
        return ;
    }
    last = first ;
    clrscr() ;
    gotoxy(5,4) ;
    printf(" name           st.number     unit ") ;
}

```

```

gotoxy(5, 5);
printf("-----      -----      ----") ;
i = 6 ;
do {
    gotoxy(5, i);
    printf("%s", last -> name) ;
    gotoxy(25, i);
    printf("%d", last -> stno) ;
    gotoxy(38, i);
    printf("%d", last -> unit) ;
    i ++ ;
    last=last -> next ;
} while (last != NIL) ;
gotoxy(5, i++) ;
printf("*****");
printf("*****");
gotoxy(10, i++) ;
printf("press a key to continue.");
getch() ;
}
//*****
void del () {
int stnumber ;
gotoxy(20, 14) ;
printf("enter student number for delete:");
scanf("%d", &stnumber) ;
last = node = first ;
while (last != NIL) {
if (last -> stno!=stnumber) {
    node = last ;
    last = last -> next ;
    continue ;
}
else {
    if (last == first) {
        first=last -> next ;
        free(last) ;
        free(node) ;
        break ;
    }//end of if
    else {
        node -> next=last -> next;
        free(last) ;
        break ;
    }//end of else
}//end of else
}//end of while
}

```

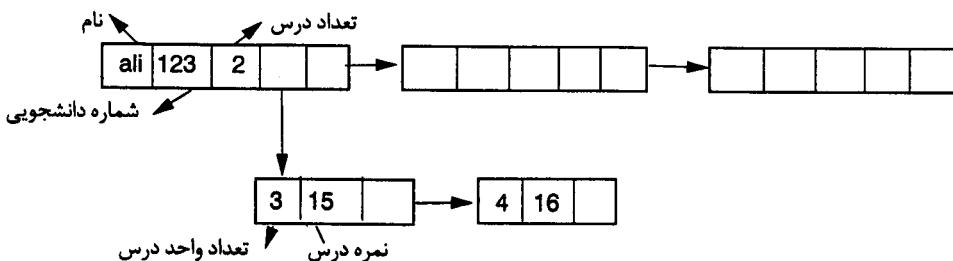
## عملکرد برنامه

پس از اجرای برنامه، منوی با ۴ گزینه ظاهر می‌شود. گزینه اول دانشجویی را وارد لیست می‌کند، گزینه دوم، دانشجویی را از لیست حذف می‌کند، گزینه سوم محتويات لیست را در صفحه‌نمایش ظاهر می‌کند و گزینه چهارم موجب خروج از برنامه می‌شود. پس از هر عملی که با برنامه انجام می‌دهید، دوباره منو ظاهر می‌شود تا وقتی که ۵ را برای خروج از برنامه تایپ کنید.

- E)enter name to list
  - R)remove name from list
  - L)print the list on CRT
  - Q)quit from program
- enter your select(E R L Q):

## مثال ۱۰-۵

برنامه‌ای که اطلاعات مربوط به دانشجویان دانشگاهی را از ورودی خوانده و در یک لیست پیوندی که شامل دو قسمت است قرار می‌دهد. در قسمت اول، نام، شماره دانشجویی و تعداد درسی که دانشجو گذرانده است قرار دارد و قسمت دوم شامل نمره هر درس و تعداد واحد آن است. قسمت اول این لیست پیوندی دارای دو اشاره گر است که یکی از این اشاره گرهای به قسمت دوم لیست و دیگری به عنصر بعدی در قسمت اول اشاره می‌کند. نمونه‌ای از این لیست پیوندی در زیر مشاهده می‌شود:



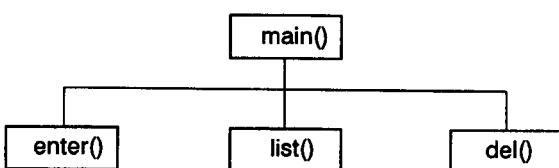
## شرح وظایف توابع

تابع () main(): ظاهر نمودن منوی در صفحه‌نمایش و فراخوانی سایر توابع مطابق با شکل ۱۰-۱۳.

تابع () enter(): اخذ حافظه از سیستم، خواندن اطلاعات از ورودی و قراردادن آنها در لیست پیوندی.

تابع () list(): چاپ محتويات لیست پیوندی در صفحه‌نمایش.

تابع () del(): اخذ یک شماره دانشجویی از ورودی و حذف این دانشجو از لیست پیوندی.



شکل ۱۰-۱۳

نمودار سلسله مراتبی برنامه مثال ۱۰-۵

```
#include <stdlib.h>
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <ctype.h>
#define TRUE 1
#define NIL (struct student *)NULL
void enter();
void llist();
void del();
struct sublist {
    int unit ;
    float grade ;
    struct sublist *subnext ;
} ;
struct student {
    char name[30] ;
    int stno ;
    int nocours ;
    struct student *next ;
    struct sublist *link ;
} ;
struct student *first , *last , *node ;
struct sublist *sfirst , *slast , *snode ;
int main ()
{
    char s[10] ;
    first = NIL ;
    while(TRUE) {
        clrscr() ;
        gotoxy(20, 4) ;
        printf("E)enter name to list ") ;
        gotoxy(20, 6) ;
        printf("R)remove name from list ") ;
        gotoxy(20, 8) ;
        printf("L)print the list on CRT ") ;
        gotoxy(20, 10) ;
        printf("Q)quit from program ") ;
        gotoxy(20, 12) ;
        printf("enter your select") ;
        printf("( E R L Q.)") ;
        gets(s) ;
        *s=toupper(*s) ;
        switch (*s) {
```

```

        case 'E' : enter(); break ;
        case 'L' : list() ; getch() ; break ;
        case 'R' : del() ; break ;
        case 'Q' : exit(0) ;
    }//end of switch
}//end of while
}
//*****
void enter ()
{
register int t ;
float x ;
char numstr[30] ;
node = (struct student *) malloc(sizeof(struct student));
node -> next = NIL ;
if (first == NIL)
    first = last = node ;
else {
    last -> next = node ;
    last = node ;
}
}//end of else
printf("\n enter name of student:");
gets(last -> name) ;
printf("\n enter student number :") ;
gets(numstr) ;
last -> sno = atoi(numstr) ;
printf("\n enter number of courses:");
gets(numstr) ;
last -> nocours = atoi(numstr) ;
slast = NIL ;
for (t = 0 ; t < last -> nocours; t++) {
    snode = (struct sublist *)
        malloc(sizeof(struct sublist)) ;
    snode -> subnext = NULL ;
    if (slast == NULL) {
        slast = snode;
        last -> link = slast;
    }
    else {
        slast -> subnext = snode ;
        slast = snode ;
    }
}
gotoxy(40,16) ;

```

```

printf("          ");
gotoxy(40,16) ;
printf("enter grade number %d:", t + 1);
gets(numstr);
slast -> grade = atof(numstr);
gotoxy(40, 18) ;
printf("          ");
gotoxy(40, 18) ;
printf(" enter unit of grade %d:", t + 1);
gets(numstr);
slast -> unit = atoi(numstr);
}//end of for
} /* end of enter */
//*****
void llist ( )
{
    int i ;
    struct student *help;
    if (first == NIL) {
        printf("\n<< the list is empty .>>");
        getch();
        return ;
    }
    help = first;
    clrscr();
    gotoxy(5, 4);
    printf(" name           st.numb  grade unit ");
    gotoxy(5, 5);
    printf("-----      -----  ---  --");
    i = 6 ;
    do {
        gotoxy(5, i);
        printf("%s", help -> name) ;
        gotoxy(24, i);
        printf("%d", help -> stno) ;
        slast = help -> link ;
        while (slast != NULL) {
            gotoxy(33, i);
            printf("%2f", slast -> grade);
            gotoxy(39, i);
            printf("%2d", slast -> unit) ;
            slast = slast -> subnext ;
            i++ ;
        }
    }
}

```

```

    }
    help = help -> next ;
} while (help != NIL) ;
gotoxy(5, i++) ;
printf("*****");
printf("*****");
gotoxy(10, i++) ;
printf("press a key to continue.");
getch() ;
}
//*****
void del ()
{
    struct student *help;
    int stnumber ;
    gotoxy(20,14) ;
    printf("enter student number for delete:") ;
    scanf("%d", &stnumber) ;
    help = node = first ;
    while (help != NIL) {
        if (help -> sno != stnumber) {
            node = help ;
            help = help -> next ;
            continue ;
        }//end of if
        else if (help == first) {
            first = help -> next ;
            free(help) ;
            free(node) ;
            break ;
        }//end of else if
        else {
            node -> next = help -> next;
            free(help) ;
            break ;
        }//end of else
    }// end of while
} // end of del()
}

```

**عملکرد برنامه**

پس از اجرای برنامه منوی با چهار گزینه ظاهر می شود. گزینه اول نامی را خوانده در لیست پیوندی قرار می دهد. گزینه دوم نام را از لیست حذف می کند، گزینه سوم محتويات لیست را در صفحه نمایش ظاهر می کند و گزینه چهارم موجب خروج از برنامه می شود.

## منوی برنامه

E)enter name to list  
R)remove name from list  
L)print the list on CRT  
Q)quit from program  
enter your select( E R L Q):

## لیست حلقوی

اگر اشاره گر آخرین گره لیست، به ابتدای لیست پیوندی اشاره کند، لیست حلقوی یک پیوندی ایجاد می‌شود. در لیست حلقوی، یک اشاره گر خارجی به ابتدای لیست و یک اشاره گر خارجی به انتهای لیست اشاره می‌نماید.

### مثال ۶-۱

برنامه‌ای که یک لیست پیوندی حلقوی از اطلاعات مربوط به کارکنان تشکیل داده سپس عناصر لیست را به خروجی منتقل می‌کند.

## شرح وظایف برنامه‌ها

برنامه **main()**: دریافت تعداد کارکنان از ورودی، انتقال آن به تابع **enter()** جهت خواندن اطلاعات کارکنان و ایجاد لیست حلقوی. فراخوانی تابع **list()** جهت گزارشگیری از لیست.

تابع **enter()**: دریافت تعداد کارکنان به عنوان آرگومان تابع، خواندن اطلاعات کارکنان و ایجاد لیست حلقوی.

تابع **list()**: نمایش محتویات لیست پیوندی حلقوی.

```
#include <stdlib.h>
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <ctype.h>
#define NIL (struct personel *) NULL
struct personel{
    char name[30] ;
    int persno ;
    int salary ;
    struct personel *next ;
} ;
struct personel *first , *last , *node ;
void list() ;
void enter(int) ;
int main ()
{
    int i ;
    clrscr();
```

```

char numstr[10] ;
printf("\n enter number of employee:");
gets(numstr) ;
first = NIL ;
enter(atoi(numstr));
list() ;
return 0;
}
//*****
void llist ( )
{
    int i ;
    if (first == NIL) {
        printf("\n<< the list is empty .>>");
        getch();
        return;
    }
    last = first ;
    clrscr() ;
    gotoxy(5,4) ;
    printf(" name           em.number   salary ") ;
    gotoxy(5,5) ;
    printf("-----       -----      -----");
    i = 6 ;
    do {
        gotoxy(5, i);
        printf("%s", last -> name) ;
        gotoxy(25, i);
        printf("%d", last -> persno) ;
        gotoxy(38, i);
        printf("%d", last -> salary) ;
        i ++ ;
        last=last -> next ;
    } while (last != first) ;
    gotoxy(5, i++) ;
    printf("*****");
    printf("*****");
    gotoxy(10,i++) ;
    printf("press a key to continue.");
    getch();
}
//*****
void enter(int n)

```

```
{  
    int i;  
    char numstr[10];  
    for (i = 0; i < n; i++) {  
        node = (struct personnel *) malloc(sizeof(struct personnel));  
        node -> next = NIL ;  
        if (first == NIL)  
            first = last = node ;  
        else {  
            last -> next = node ;  
            last = node ;  
        }  
        printf("\nenter name of employee:");  
        gets(last -> name) ;  
        printf("\nenter employee number :");  
        gets(numstr) ;  
        last -> persno=atoi(numstr) ;  
        printf("\n enter salary :") ;  
        gets(numstr) ;  
        last -> salary = atoi(numstr) ;  
    } //end of for  
    last -> next = first ;  
}
```

خروجی

```
enter number of employee:2  
enter name of employee:naser  
enter employee number:231  
enter salary :5432  
enter name of employee:ahmad  
enter employee number:4325  
enter salary :7654
```

| name  | em.number | salary |
|-------|-----------|--------|
| naser | 231       | 5732   |
| ahmad | 4325      | 7654   |

\*\*\*\*\*

press a key to continue.

## لیست‌های دوپیوندی

مفهوم لیست‌های دوپیوندی در ابتدای این فصل بیان گردید و گفته شد که عناصر لیست‌های دوپیوندی دارای دوازده گر هستند که یک اشاره گر به عنصر قبلی و اشاره گر دیگر به عنصر بعدی اشاره می‌نماید.

### تعریف گره لیست دوپیوندی

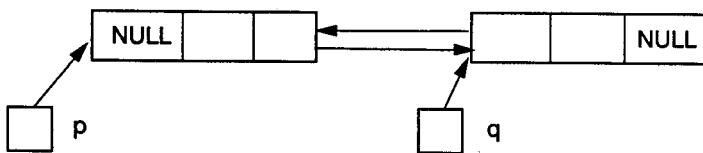
برای تعریف گره لیست دوپیوندی، از دستور struct استفاده می‌شود، زیرا هر گره لیست دوپیوندی یک ساختمان است. دستورات زیر، گره‌ای به نام st را برای لیست دوپیوندی تعریف می‌کند:

```
struct st{
    struct st *link;
    int sno;
    struct st *rlink;
};
```

### پیونددادن گره‌های لیست دوپیوندی

اگر p و q دو گره لیست پیوندی باشند، برای اتصال آنها دستورات زیر را اجرا کنید:

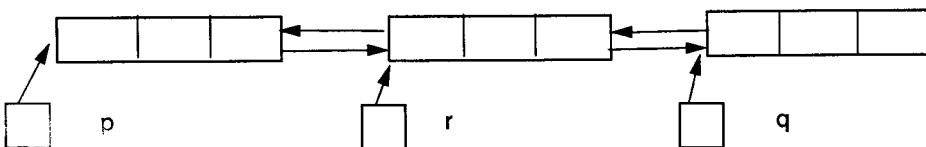
```
p -> llink = NULL;
p -> rlink = q;
q -> rlink = NULL;
q -> llink = p;
```



### درج گره‌ای در لیست دوپیوندی

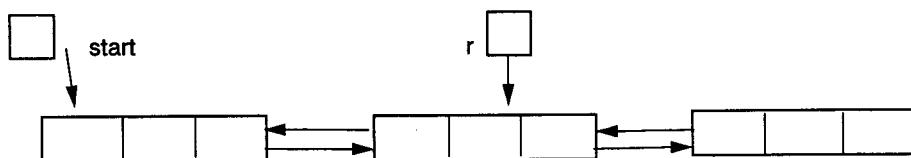
برای درج گره در ابتدای لیست دوپیوندی، باید اشاره گر ابتدای لیست را به گره جدید انتقال دهید. برای درج گره r در بین دو گره p و q به صورت زیر عمل می‌شود:

```
r -> rlink = q;
q -> llink = r;
p -> rlink = r;
r -> llink = p;
```



## حذف گره از لیست دوپیوندی

برای حذف از ابتدای لیست، پس از حذف گره باید اشاره گر ابتدای لیست را به گره بعدی منتقل کرد. برای حذف گرها که اشاره گری مثل ۳ به آن اشاره می‌کند و در وسط لیست قرار دارد، به صورت زیر عمل می‌شود:



```

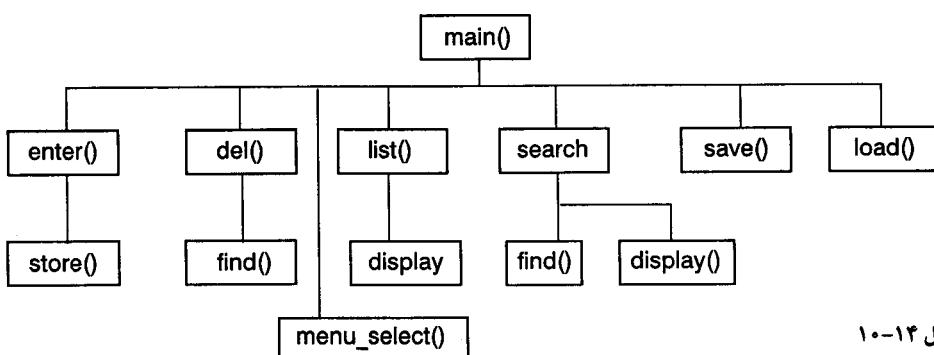
r -> llink -> rlink = r -> rlink ;
r -> rlink -> llink = r -> llink ;
r -> llink = NULL ;
r -> rlink = NULL ;
free (r) ;

```

مثال ۱۰-۷

برنامه‌ای که اعمال زیر را انجام می‌دهد:

۱. تشكیل لیست دوپیوندی از مشخصات پستی افراد.
  ۲. حذف عنصری از لیست دوپیوندی.
  ۳. مشاهده کلیه عناصر موجود در لیست دوپیوندی.
  ۴. جستجوی یک اسم در لیست دوپیوندی.
  ۵. ذخیره کردن لیست دوپیوندی در فایل و انتقال لیست



## شکل ۱۰-۱۴

## شرح وظایف توابع

**تابع main()**: ارزش دهی اولیه اشاره گرها و فراخوانی تابع مطابق شکل ۱۴-۱۵.

**تابع enter()**: خواندن اطلاعات از ورودی و فراخوانی تابع store() جهت واردنمودن این اطلاعات در لیست دوپیوندی.

**تابع del()**: حذف عنصری از لیست دوپیوندی. برای این منظور نام شخصی را از ورودی خوانده با استفاده از تابع find() این نام را در لیست پیدا می کند و آن را حذف می نماید و پس از حذف، پیام مناسبی صادر می کند.

**تابع list()**: چاپ عنوان خروجی و فراخوانی تابع display() جهت نمایش اطلاعات در صفحه نمایش.

**تابع menu\_select()**: ظاهر نمودن منوی با ۷ گزینه در صفحه نمایش و درخواست از کاربر جهت واردنمودن انتخاب وی.

**تابع search()**: جستجوی یک نام در لیست دوپیوندی به کمک تابع find(). اگر شخص مورد جستجو، در لیست موجود باشد اطلاعات وی با تابع display() به خروجی منتقل می شود و گرنه پیام مناسبی صادر می گردد.

**تابع save()**: انتقال اطلاعات موجود در لیست دوپیوندی به فایل .dat.

**تابع load()**: انتقال اطلاعات موجود در فایل .dat به لیست دوپیوندی.

**تابع store()**: تشکیل لیست دوپیوندی.

**تابع find()**: جستجوی یک نام در لیست دوپیوندی.

**تابع display()**: چاپ اطلاعات یک عنصر از لیست دوپیوندی در صفحه نمایش.

```
#include <stdlib.h>
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <ctype.h>
#include <string.h>
struct address {
    char name[30] ;
    char street[30] ;
    char city[20] ;
    char state[3] ;
    char zip[10] ;
    struct address *next ;
    struct address *prior ;
} list_entry ;
struct address *start ;
struct address *last ;
```

```
void enter() , display() , search() ;
void save() , load() , list() , del();
void display(struct address *info, int *row);
struct address *find(char *);
int menu_select();
struct address *store(struct address *, struct address *);
int main ()
{
    start = last = NULL ;
    for(;;) {
        switch(menu_select()) {
            case 1: enter(); break ;
            case 2 : del(); break ;
            case 3: list() ; break ;
            case 4: search(); break ;
            case 5: save(); break ;
            case 6: load(); break ;
            case 7: exit(0) ;
        }//end of switch
    } //end of for
}//end of main
/*************
Int menu_select()
{
    char s[5];
    clrscr() ;
    gotoxy(25, 4) ;
    printf("1. enter a name ") ;
    gotoxy(25, 6) ;
    printf("2. delete a name ") ;
    gotoxy(25, 8) ;
    printf("3. list all files ") ;
    gotoxy(25, 10) ;
    printf("4. search ") ;
    gotoxy(25, 12) ;
    printf("5. save the file ") ;
    gotoxy(25, 14) ;
    printf("6. load the file ") ;
    gotoxy(25, 16) ;
    printf("7. quit ") ;
    do {
        gotoxy(20, 18) ;
        printf("enter your select(1-7):");
    }
```

```

        gets(s);
    } while (atoi(s) < 0 || atoi(s) > 7) ;
    return atoi(s) ;
}
//*****
void enter ()
{
    struct address *info ;
    int i ;
    char ch ;
    clrscr() ;
    gotoxy(3, 2) ;
    printf(" name      street      city      state      zip");
    gotoxy(3, 3) ;
    printf(" ----- ----- ");
    printf("-----      ----- ");
    i = 4 ;
    for (;;) {
        info = (struct address *)malloc(sizeof(list_entry)) ;
        if(!info) {
            printf("\n out of memory. press a key ") ;
            getch();
            return ;
        }
        gotoxy(3, i) ;
        gets(info -> name) ;
        if (!info -> name[0]) {
            gotoxy(15, i + 1) ;
            printf("press a key to continue");
            getch() ;
            break ;
        }//end of if
        gotoxy(18, i);
        gets(info -> street) ;
        gotoxy(28, i) ;
        gets(info -> city) ;
        gotoxy(38, i) ;
        gets(info -> state) ;
        gotoxy(45, i) ;
        gets(info -> zip) ;
        i++ ;
        start = store(info, start) ;
    } /* entry loop */
}

```

```

    }
//*****
struct address *store(struct address *i, struct address *top)
{
    struct address *old, *p ;
    if(last == NULL) {
        i -> next = NULL ;
        i -> prior = NULL ;
        start = i;
        last = i ;
        return i ;
    }
    p = top ;
    old = NULL ;
    while (p != NULL) {
        if(strcmp(p -> name, i -> name) < 0) {
            old = p ;
            p = p -> next ;
        }//end of if
        else {
            if (p -> prior) {
                p -> prior -> next=i ;
                i -> next=p ;
                i -> prior=p -> prior;
                p -> prior=i ;
                return top ;
            }//end of if
            i -> next = p ;
            i -> prior = NULL ;
            p -> prior = i ;
            return i ;
        }//end of else
    } // end of while
    old -> next = i ;
    i -> next = NULL ;
    i -> prior = old ;
    last = i ;
    return start ;
}
//*****
void del()
{
    struct address *info;

```

```

char name[80];
gotoxy(20, 20) ;
printf(" enter name for delete : ") ;
gets(name) ;
info = find(name) ;
if(info == NULL) {
    gotoxy(10, 20) ;
    printf(" name not found! press a key to continue.");
    getch() ;
}
if (info)
    if (start == info) {
        start = info -> next ;
        if(start)
            start -> prior = NULL ;
        else
            last = NULL ;
    } //end of if
    else {
        info -> prior -> next = info -> next;
        if(info != last)
            info -> next -> prior = info -> prior;
        else
            last = info -> prior ;
    } //end of else
    free(info) ;
    gotoxy(10,20) ;
    printf("name deleted, press a key to continue.");
    getch() ;
}
struct address *find(char *name)
{
    struct address *info ;
    info = start ;
    while(info != NULL) {
        if (strcmp(name, info -> name) == 0)
            return info;
        info = info -> next ;
    }
    return NULL ;
}
//*****
void list ()

```

```
{  
    struct address *info ;  
    int i ;  
    info = start ;  
    clrscr() ;  
    gotoxy(3, 2) ;  
    printf(" name street city state zip");  
    gotoxy(3, 3) ;  
    printf(" ----- ----- -");  
    printf("----- ---- ----- ");  
    i = 4 ;  
    while(info != NULL) {  
        display(info, &i) ;  
        info = info -> next ;  
    }  
    gotoxy(15, i + 2) ;  
    printf("press a key to continue.");  
    getch() ;  
}  
//*****  
void display(struct address *info, int *row)  
{  
    gotoxy(3, *row) ;  
    printf("%s", info -> name) ;  
    gotoxy(18, *row) ;  
    printf("%s", info -> street) ;  
    gotoxy(28, *row) ;  
    printf("%s", info -> city) ;  
    gotoxy(38, *row) ;  
    printf(info -> state) ;  
    gotoxy(47, *row) ;  
    printf(info -> zip) ;  
    *row = *row + 1 ;  
}  
//*****  
void search()  
{  
    char name[40] ;  
    int i ;  
    struct address *info;  
    gotoxy(20, 20) ;  
    printf(" enter name to find : ");  
    gets(name) ;
```

```

info = find(name) ;
if(info == NULL) {
    gotoxy(10, 20) ;
    printf(" name not found! press a key to continue.");
    getch() ;
} //end of if
else {
    clrscr() ;
    gotoxy(3, 2) ;
    printf("... name      street   city   state   zip");
    gotoxy(3, 3) ;
    printf("----- -----");
    printf("- -----  ----- ");
    i = 4 ;
    display(info ,&i) ;
    gotoxy(15, i + 2) ;
    printf("press a key to continue.");
    getch() ;
} //end of else
}
//*****
void save()
{
    struct address *info ;
    FILE *fp ;
    if((fp = fopen("l.dat","wb")) == NULL) {
        printf("\n cannot open file. ");
        getch();
        exit(1) ;
    } //end of if
    gotoxy(20, 20) ;
    printf("<< saving file >>") ;
    info = start ;
    while(info) {
        fwrite(info, sizeof(struct address), 1, fp);
        info = info -> next ;
    } //end of while
    fclose(fp) ;
    gotoxy(15, 22) ;
    printf("file successfully saved press a key...") ;
    getch() ;
}
//*****

```

```

void load ()
{
    struct address *info , *temp = NULL;
    FILE *fp ;
    fp = fopen("l.dat","rb") ;
    if(fp == NULL) {
        printf("\n cannot open file.");
        getch();
        exit(1) ;
    }
    while(start) {
        info = start -> next ;
        free(info) ;
        start = info ;
    }
    gotoxy(20,20) ;
    printf(" << loading file >> ") ;
    start = NULL ;
    while (!feof(fp)) {
        info = (struct address *) malloc(sizeof(struct address)) ;
        if(1 != fread(info, sizeof(struct address), 1, fp))
            break ;
        if(start == NULL) {
            temp = start = info ;
            info -> prior = NULL ;
            info -> next = NULL ;
        } //end of if
        else {
            info -> next = NULL ;
            temp -> next = info ;
            info -> prior = temp ;
            temp = info;
        } //end of else
    } //end of while
    last = temp ;
    fclose(fp) ;
    gotoxy(15,22) ;
    printf("file successfully loaded press a key ...") ;
    getch();
}

```

**عملکرد برنامه**

جهت آشنایی با امکانات برنامه، پیشنهاد می‌شود برنامه را دوبار اجرا کنید. در اجرای اول، اطلاعات از طریق صفحه کلید وارد لیست پیوندی شده توسط تابع `save()` در فایل `l.dat` ذخیره شوند. سپس از برنامه خارج شده آن را مجدداً اجرا کنید. در اجرای دوم، با انتخاب گزینه ۶ از منو اطلاعات موجود در فایل `l.dat` را توسط تابع `load()` به لیست پیوندی منتقل کنید. خروجی دو اجرا را با هم مقایسه کنید.

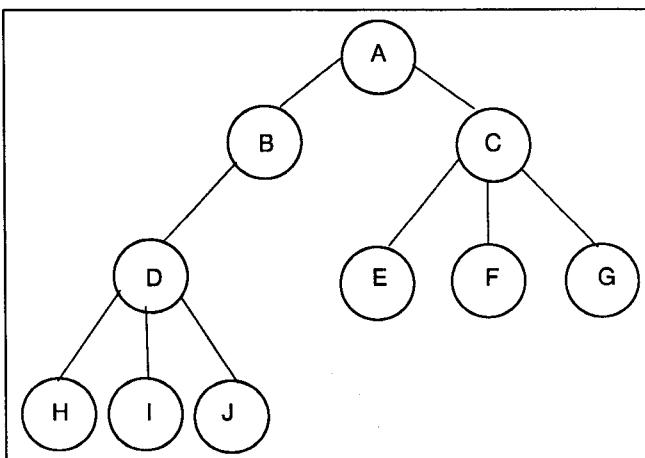
**منوی برنامه**

1. enter a name
2. delete a name
3. list all files
4. search
5. save th file
6. load the file
7. quit

**enter your select(1-7):**

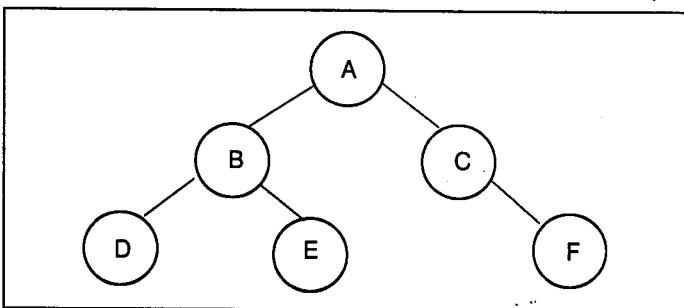
**درختها**

درختها نوع دیگری از ساختمان داده هستند که عناصر آن با اشاره گرهایی به هم متصل‌اند. هر یک از عناصر درخت را گره (node) گویند. نمونه‌ای از درخت را می‌توان مانند شکل ۱۰-۱۵ نمایش داد. هر یک گره درخت است. این درخت را یک درخت عمومی گویند. اولین گره هر درخت ریشه نام دارد. بنابراین، ریشه درخت کامپیوتری، برخلاف ریشه درختهای طبیعی، در بالا قرار دارد. لذا می‌توان گفت که هر درخت مجموعه‌ای از یک یا چند گره است که گره اول ریشه نام دارد. گره‌هایی که بلافاصله در زیر گره دیگر قرار دارند، فرزندان آن گره‌اند. به عنوان مثال، گره‌های B و C فرزندان گره A و گره‌های H، I و J فرزندان گره D هستند. گره بالاتر را گره پدر نیز می‌گویند. مثلاً گره A گره پدر گره‌های B و C است. گره‌های پایانی هر درخت را برگهای درخت می‌گویند. برگهای درخت شکل ۱۰-۱۵ عبارت‌انداز: E، F، G، H، I، J و D.



شکل ۱۰-۱۵

نمونه‌ای از یک درخت.



شکل ۱۰-۱۶

نمونه‌ای از درخت دودویی.

مفهوم دیگری که در درخت مورد استفاده قرار می‌گیرد، سطح گره است. سطح گره ریشه برابر با یک است و سطح گره‌های بعدی، برابر با سطح گره پدر به اضافه یک است. به عنوان مثال، سطح گره B برابر ۲ و سطح گره F برابر با ۳ است. ارتفاع یا عمق درخت، به بیشترین سطح گره‌های آن گفته می‌شود. ارتفاع درخت شکل ۱۰-۱۵ برابر با ۴ است.

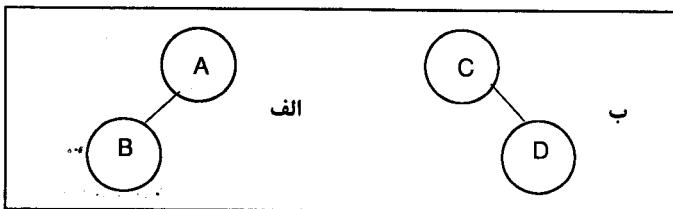
## درخت دودویی

اگر هر گره حداکثر دو فرزند داشته باشد، درخت حاصل را درخت دودویی گویند. لذا درخت دودویی، یا تهی است و یا مجموعه محدودی از گره‌های است. نمونه‌ای از درخت دودویی در شکل ۱۰-۱۶ آمده است. درختهای دودویی در موارد زیر با سایر درختها متفاوت است:

۱. درخت دودویی می‌تواند تهی باشد.
۲. ترتیب فرزندان در درخت دودویی مهم است. لذا دو درخت دودویی شکل ۱۰-۱۷ با هم متفاوت‌اند، زیرا درخت الف دارای فرزند چپ و درخت ب دارای فرزند راست است.

## ساختار گره درخت دودویی

هر گره درخت دودویی دارای سه بخش است: دو بخش اشاره‌گر و یک بخش داده. نمونه‌ای از گره درخت دودویی را در شکل ۱۰-۱۸ مشاهده می‌کنید.



شکل ۱۰-۱۷

دو درخت دودویی متفاوت.

| اشاره گر راست | داده | اشاره گر چپ |
|---------------|------|-------------|
|---------------|------|-------------|

شکل ۱۰-۱۸

نمونه‌ای از گره درخت دودویی.

اشاره گر سمت چپ به فرزند سمت راست به فرزند سمت راست اشاره می‌کند. اگر در شکل ۱۰-۱۶ دقت کنید، هر گره را می‌توان برای گره‌های پایین‌تر از خودش، به عنوان ریشه تلقی کرد. به عبارت دیگر، اگر از ریشه شروع کنیم، این گره دارای دو زیردرخت (subtree) است که ریشه‌های آنها B و C هستند. بنابراین، هر اشاره گر سمت چپ یا راست، به یک زیردرخت اشاره می‌کنند.

## تعریف گره درخت

برای تعریف گره درخت از دستور struct استفاده می‌شود، زیرا هر گره درخت یک ساختمان است. به عنوان مثال، دستور زیر، گره‌ای به نام tree را تعریف می‌کند:

```
struct tree {
    struct tree *left;
    int stno;
    struct tree *right;
};
```

با این دستور، ساختار گره درخت طوری تعریف می‌شود که حاوی یک پیوند چپ به نام left و یک پیوند راست به نام right و یک بخش داده به نام stno است.

## ایجاد گره درخت

برای ایجاد گره درخت، باید اشاره گری از گره درخت تعریف کرد و حافظه‌ای را توسط malloc اختصاص داد. دستورات زیر را در نظر بگیرید:

```
struct tree *t1;
t1 = (struct tree *) malloc (sizeof (struct tree));
```

با این دستورات، اشاره گر t1 از نوع tree تعریف شده، حافظه‌ای اختصاص می‌یابد و آدرس آن در t1 قرار می‌گیرد.

## ایجاد درخت جستجوی دودویی

نوعی از درخت جستجوی دودویی به نام درخت جستجوی دودویی است. برای ایجاد درخت جستجوی دودویی می‌توان الگوریتم زیر را پیشنهاد کرد:

۱. اولین اطلاعات ورودی در ریشه قرار می‌گیرد.
۲. اطلاعات دومی با ریشه مقایسه شده، چنانچه کوچکتر از ریشه باشد در سمت چپ و گرنه در سمت راست ریشه قرار می‌گیرد.
۳. اطلاعات بعدی، همانند اطلاعات دومی با ریشه مقایسه می‌شود، اگر از ریشه کوچکتر باشد، به سمت چپ و گرنه به سمت راست می‌رود و با گره بعدی درخت مثل ریشه برخورد می‌کند. این روند ادامه می‌یابد تا جای مناسبی در درخت پیدا کند.

به عنوان مثال، فرض کنید، اعداد ۲۰، ۵، ۲۵، ۱۸، ۲۳، ۱۷، ۲۲ و ۱۹ می خواهند در یک درخت جستجوی دودویی قرار گیرند. این اعداد مانند شکل ۱۰-۱۹ در درخت قرار خواهند گرفت. شیوه تشکیل این درخت بدین صورت است: ابتدا عدد ۲۰ وارد می شود و در ریشه درخت قرار می گیرد. عدد بعدی، ۱۵ است که با ریشه مقایسه می شود و در سمت چپ ریشه قرار می گیرد. عدد بعدی ۲۵ است که با مقایسه با ریشه، در سمت راست آن قرار می گیرد. عدد ۱۸ با ۲۰ مقایسه می شود و به سمت چپ می رود، با ۱۹ مقایسه می شود و در سمت راست این گره قرار می گیرد. عدد ۲۳ با ۲۰ مقایسه می شود، به سمت راست می رود، با ۲۵ مقایسه می شود و در سمت چپ این گره قرار می گیرد. عدد ۲۶ با ۲۰ مقایسه می شود، به سمت راست می رود، با ۱۸ مقایسه می شود، و در سمت راست این گره قرار می گیرد. عدد ۱۹ با ۲۰ مقایسه می شود، به سمت چپ می رود، با ۱۹ مقایسه می شود. به سمت راست این گره قرار می گیرد. بدین ترتیب درخت دودویی شکل ۱۰-۱۹ اجاد خواهد شد.

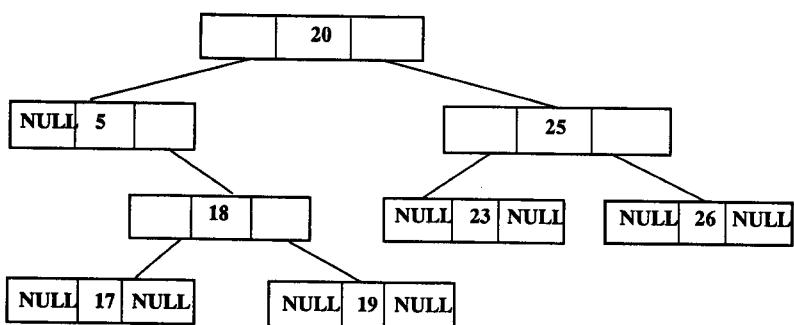
پیمايش درخت

پیمایش درخت، یکی از اعمال متداول در مورد درختهاست. منظور از پیمایش درخت، دستیابی به هر یک از گرهای درخت است، به طوری که هر گره درخت فقط یک بار ملاقات شود. سه روش برای پیمایش درخت وجود دارد که عبارت انداز: **inorder**، **preorder** و **postorder**.

پیمايش درخت دودویی inorder

پیمایش inorder درخت دودویی به این صورت انجام می‌شود: حرکت به طرف پایین و به سمت چپ انجام می‌شود و این عمل تا آخرین گره صورت می‌گیرد. این گره را بازیابی می‌کنیم و به سمت راست حرکت می‌کنیم. اگر حرکت به سمت راست امکان پذیر نباشد، یک یا چند گره به طرف بالا حرکت می‌کنیم. در گره جدید، مثل ریشه عمل می‌کنیم. لذا الگوریتم پیمایش inorder را می‌توان به صورت زیر نوشت:

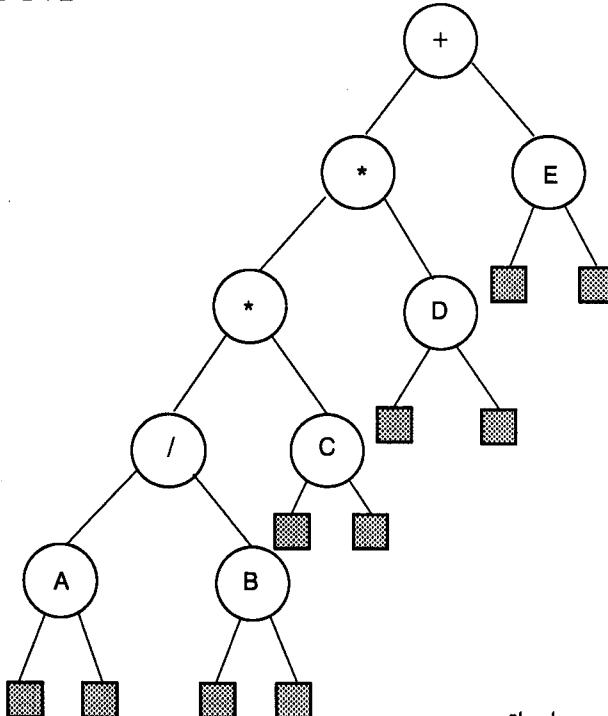
۱. سماش، زیر درخت چب      ۲. ملاقات ریشه      ۳. پیماش زیردرخت راست



شکل ۱۹-۱۰ درخت دودویی.

اکنون درخت شکل ۱۰-۲۰ را در نظر بگیرید. پیمایش inorder این درخت به صورت زیر خواهد بود:

A/B\*C\*D+E



شکل ۱۰-۲۰

نمونه‌ای از درخت دودویی برای عبارت محاسباتی.

### مثال ۱۰-۸

تابع () inorder ، درخت را به طور بازگشته به صورت inorder پیمایش می‌کند. در این تابع، آرگومان s ابتدا به ریشه درخت اشاره می‌کند.

```

inorder (struct tree *s) {
    if (s == NULL)
        return ;
    inorder(s -> left) ;
    printf("\n %d", s -> id) ;
    inorder(s -> right) ;
}
  
```

### پیمایش preorder

در این روش، از ریشه شروع کرده، آن را ملاقات می‌کنیم، سپس به طرف چپ حرکت کرده، تمام گره‌ها را ملاقات می‌کنیم و این روند را تاریخیدن به گره‌ای که اشاره گر چپ آن تهی باشد ادامه می‌دهیم. در این گره، به سمت راست حرکت می‌کنیم و با گره جدید مثل ریشه برخورد می‌کنیم. اگر حرکت به سمت راست امکان‌پذیر نباشد، به طرف بالا

می‌رویم. پیمایش preorder درخت شکل ۱۰-۲۰ به صورت زیر است:

+\*\*\*/ABCDE

بنابراین الگوریتم روش پیمایش preorder را می‌توان به صورت زیر نوشت:

۱. ملاقات ریشه
۲. پیمایش زیردرخت سمت چپ
۳. پیمایش زیردرخت سمت راست

### مثال ۱۰-۹

تابع () preorder درخت را به طور بازگشتی و به صورت preorder پیمایش می‌کند. در این تابع، اشاره‌گر s ابتدا به ریشه درخت اشاره می‌کند.

```
preorder (struct tree *s) {
    if (s == NULL)
        return ;
    printf("\n %d", s -> id);
    preorder(s -> left);
    preorder(s -> right);
}
```

### پیمایش postorder

در پیمایش postorder ابتدا زیردرخت چپ، سپس زیردرخت راست و بعد، ریشه ملاقاتات می‌شود. آنقدر به سمت چپ حرکت می‌کنیم تا به گرهی برسیم که امکان حرکت به چپ وجود نداشته باشد. آن را ملاقاتات می‌کنیم، سپس به سمت راست حرکت می‌کنیم، اگر حرکت به راست ممکن نباشد، به طرف بالا حرکت می‌کنیم، در گره جدید، مثل ریشه عمل می‌کنیم. الگوریتم این روش را می‌توان به صورت زیر نوشت.

۱. پیمایش زیردرخت چپ
۲. پیمایش زیردرخت راست
۳. ملاقات ریشه

پیمایش postorder درخت شکل ۱۰-۲۰ به صورت زیر است:

AB/C\*D\*E+

### مثال ۱۰-۱۰

تابع () postorder درخت را به طور بازگشتی و به صورت postorder پیمایش می‌کند. در این تابع، اشاره‌گر s ابتدا به ریشه درخت اشاره می‌نماید.

```
postorder (struct tree *s) {
    if (s == NULL)
        return ;
    postorder(s -> left) ;
    postorder(s -> right) ;
    printf("\n %d", s -> id) ;
}
```

### مثال ۱۰-۱۱

برنامه‌ای که نام و شماره تلفن تعدادی از مشتریان شرکت مخابرات را از ورودی خوانده، در یک درخت دودویی قرار می‌دهد. جستجوی فرد خاصی در درخت، شماره تلفن آن و نمایش کلیه اطلاعات موجود در درخت، از جمله وظایف این برنامه است.

```
#include <stdlib.h>
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <ctype.h>
#include <string.h>
#define TRUE 1
void input ();
int menu_select();
void maketree(struct tree *);
void find (struct tree *);
void inorder (struct tree *s);
struct tree {
    struct tree *left ;
    char name[20] ;
    int telephone ;
    struct tree *right ;
} ;
struct tree *start , *node ;
char pname[20] ;
int main ()
{
    start = NULL ;
    while (TRUE) {
        switch(menu_select()) {
            case 1: input() ; break ;
            case 2:
                gotoxy(20,14) ;
                printf("enter name for search:");
                gets(pname) ;
                find(start);
                getch() ;
                break ;
            case 3:
                clrscr() ;
                printf("\n<<travers tree in inorder>>\n");
                gotoxy(6,4) ;
                printf("   name      telephone");
                gotoxy(6, 5) ;
                printf("----- -----");
                printf("----- -----");
        }
    }
}
```

```

        inorder(start) ;
        printf("\n press a key to continue ..") ;
        getch() ;
        break ;
    case 4:
        exit(0) ;
    } //end of switch
} //end of while
}//end of main
//*****
void input ()
{
    int i ;
    char numstr[10] ;
    clrscr() ;
    gotoxy(4, 3) ;
    printf(" name telephone \n");
    gotoxy(4,4) ;
    printf("----- ----- ");
    i = 5 ;
    while (TRUE) {
        node = (struct tree *) malloc(sizeof(struct tree)) ;
        node -> left = NULL ;
        node -> right = NULL ;
        gotoxy(4, i) ;
        gets(node -> name) ;
        if(!node -> name[0]) {
            gotoxy(5,i + 2) ;
            printf("press a key to continue");
            getch() ;
            break ;
        }
        gotoxy(23,i) ;
        gets(numstr) ;
        node -> telephone = atoi(numstr) ;
        if (start == NULL)
            start = node ;
        else
            maketree(start) ;
        i++ ;
    } //end of while
}
//*****

```

```

int menu_select()
{
    int choice ;
    char s[5] ;
    clrscr() ;
    gotoxy(20, 4) ;
    printf("1- enter customer in tree.");
    gotoxy(20, 6) ;
    printf("2- search for customer in tree.");
    gotoxy(20,8) ;
    printf("3- print information on screen. ") ;
    gotoxy(20, 10) ;
    printf("4- quit from program. ") ;
    do {
        gotoxy(20, 12) ;
        printf("Enter your select(1-4):");
        gets(s) ;
        choice = atoi(s) ;
    } while (choice < 0 || choice > 4);
    return choice ;
}
//*****
void maketree(struct tree *top)
{
    struct tree *help ;
    help = top ;
    while (help != NULL) {
        if(node ->telephone>help ->telephone) {
            if (help -> right != NULL)
                help = help -> right ;
            else {
                help -> right=node ;
                break ;
            }//end of else
        } //end of if
        else {
            if (help -> left != NULL )
                help = help -> left ;
            else {
                help -> left=node ;
                break ;
            } //end of else
        } //end of else
    } //end of else
}

```

```

        }//end of while
    }
    //*****
void find (struct tree *s)
{
    if (s == NULL)
        return ;
    find(s -> left) ;
    if (strcmp(s -> name, pname) == 0) {
        printf("\n <<%s>> has telephone:", pname);
        printf(" %d", s -> telephone) ;
        return ;
    }
    find(s -> right) ;
}
//*****
void inorder (struct tree *s)
{
    if (s == NULL)
        return ;
    inorder(s -> left) ;
    printf("\n %s", s -> name) ;
    printf("\t\t\t %d", s -> telephone);
    inorder(s -> right) ;
}

```

### عملکرد برنامه

پس از اجرای برنامه، منوی با ۴ گزینه ظاهر می‌شود. گزینه اول مشخصات مشتریان را در درخت دودویی قرار می‌دهد. گزینه دوم با دریافت نام مشتری از ورودی، آن را در درخت جستجو می‌کند. گزینه سوم محتویات کل درخت را چاپ می‌نماید و گزینه چهارم، از برنامه خارج می‌شود.

منوی برنامه

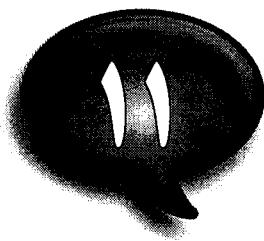
1. enter customer is tree.
2. search for customer in tree.
3. print information on screen.
4. quit from program.

Enter your select (1-4) :

### تمرینات

۱. چه تفاوت‌های عمده‌ای بین آرایه و لیست پیوندی وجود دارد؟
۲. تفاوت‌های صف و پشته را نام ببرید.
۳. لیست پیوندی حلقوی و صف حلقوی را تشریح کنید.

۴. امتیازات لیست دوپیوندی نسبت به لیست یک پیوندی چیست؟
۵. مفهوم پیمایش لیست پیوندی و درخت را بیان کنید.
۶. روش‌های پیمایش درخت را به هم مقایسه کنید.
۷. روش‌های پیمایش **postorder** و **preorder** درخت را به طور غیربازگشتی بنویسید.
۸. یک لیست پیوندی از کارکنان دانشگاه تشکیل دهید. اطلاعاتی که باید ذخیره شوند عبارت‌انداز: نام کارمند، شماره کارمندی، حقوق پایه، وضعیت تأهل. لیست پیوندی براساس شماره کارمندی مرتب باشد. برنامه با استفاده از منوی، کلیه اعمال زیر رانجام دهد:
۱. ورود اطلاعات کارکنان
  ۲. حذف کارمندی از لیست پیوندی
  ۳. گزارش کامل از لیست پیوندی
  ۴. ذخیره لیست پیوندی در فایل
  ۵. بازیابی لیست پیوندی از فایل
۹. تابعی بنویسید که آدرس شروع دو لیست پیوندی از کارکترها را دریافت کرده، آنها را با هم الحاق کند و اشاره‌گر ابتدای لیست جدید را برگرداند. سپس برنامه‌ای بنویسید که از آن استفاده کند.
۱۰. تابعی بنویسید که آدرس شروع دو لیست پیوندی مرتب از اعداد صحیح را دریافت کرده، آن دو را طوری با هم ادغام کند که لیست نتیجه نیز مرتب باشد (لیست‌ها به طور صعودی مرتب‌اند).
۱۱. برنامه‌ای بنویسید که ۱۰۰۰ عدد تصادفی صحیح را ایجاد کند و به طور صعودی مرتب، در یک لیست پیوندی قرار دهد. برنامه باید میانگین این اعداد را محاسبه نماید.
۱۲. برنامه‌ای بنویسید که اسمی دانشجویان کلاسی را در یک درخت دودویی قرار دهد و سپس نامی را از ورودی خوانده، آن را جستجو نماید. برنامه باید قادر باشد درخت را بر روی دیسک ذخیره و بازیابی کند.



# روش‌های مرتب‌سازی و جستجو

مرتب‌سازی و جستجو متداول‌ترین اعمال در کامپیوتر هستند. الگوریتم‌های مرتب‌سازی و جستجو در اکثر برنامه‌های بانک‌های اطلاعاتی، کامپایلرها، مفسرها و سیستم‌های عامل مورد استفاده قرار می‌گیرند. مرتب‌سازی و جستجو به روش‌های مختلفی انجام می‌شوند که در این فصل چند روش مورد بررسی قرار می‌گیرند.

## روش‌های مرتب‌سازی

منظور از مرتب‌سازی یک لیست و یا یک فایل، قراردادن عناصر آنها به ترتیب از کوچک به بزرگ (مرتب‌سازی صعودی) و یا از بزرگ به کوچک (مرتب‌سازی نزولی) است. اگر یک لیست مرتب به نام  $L$  و به طول  $n$  داشته باشیم، در این صورت خواهیم داشت:

$$L(0) \leq L(1) \leq L(2) \leq \dots \leq L(n-1) \quad \text{صعودی:}$$

$$L(0) \geq L(1) \geq L(2) \geq \dots \geq L(n-1) \quad \text{نزولی:}$$

گرچه در توربو C و بورلند C تابعی به نام `qsort()` وجود دارد که عمل مرتب‌سازی یک لیست را انجام می‌دهد ولی هر برنامه‌نویس به دلایل زیر باید با الگوریتم‌های مرتب‌سازی آشنا باشد.

۱. تابع `qsort()` ممکن است در بسیاری از موارد قابل استفاده نباشد.

۲. ممکن است تابع `qsort()` برای مرتب‌سازی داده‌های موردنظر برنامه‌نویس، مفید نباشد.

به طور کلی دو دسته از الگوریتم‌های مرتب‌سازی وجود دارند:

۱. الگوریتم‌هایی که آرایه‌ها را مرتب می‌کنند (چه در حافظه و چه در فایل تصادفی موجود روی دیسک).

۲. الگوریتم‌هایی که فایلهای ترتیبی را که بر روی دیسک یا نوار مغناطیسی قرار دارند، مرتب می‌کنند.

در این فصل فقط به بررسی الگوریتم‌های دسته اول پرداخته می‌شود. زیرا این الگوریتم‌ها بیشتر از دسته دوم مورد استفاده قرار می‌گیرند. سه روش مرتب‌سازی که در این فصل مورد بررسی قرار می‌گیرند عبارتند از:

۱. روش مرتب‌سازی تعویضی

۲. روش مرتب‌سازی انتخابی

۳. روش مرتب‌سازی درج

برای پی بردن به مفاهیم هر یک از روش‌های مرتب‌سازی، فرض کنید که مشخصات مربوط به دانشجویان شرکت‌کننده در یک کلاس که تعداد آنها ۱۰۰ نفر است بر روی برگه‌های کاغذ نوشته شده، به هر یک از آنها شماره‌ای اختصاص داده شده، ترتیب آنها نیز از بین رفته است. برای مرتب‌سازی این ۱۰۰ برگ کاغذ به هر یک از سه روش مرتب‌سازی باید به طریق زیر عمل شود:

۱. روش تعویضی: در این روش، ۱۰۰ برگ کاغذ را روی یک میز قرار داده از اولین برگه تا آخرین برگه را بررسی کرده و برگه متولی را با یکدیگر مقایسه می‌کنیم. اگر شماره اولین برگه از شماره دومین برگه بزرگتر باشد، جای این دو را عوض می‌کنیم و سپس برگه دوم و سوم را مقایسه کرده و مثل حالت قبلی عمل می‌کنیم و این روند را تا آخرین برگه ادامه می‌دهیم و سپس از ابتدای لیست شروع کرده و عمل قبلی را تام‌مرتب شدن کامل برگه‌ها ادامه می‌دهیم.

۲. روش انتخابی: ۱۰۰ برگ کاغذ را بر روی میز قرار داده و سپس برگه‌ای که کوچک‌ترین شماره را دارد انتخاب کرده در دست خود نگهداری می‌کنیم و سپس از میان برگه‌های باقیمانده، کوچک‌ترین شماره را انتخاب و بر روی برگه قبلی موجود در دست خود قرار می‌دهیم و این روند را تا تمام شدن کلیه برگه‌های موجود روی میز ادامه می‌دهیم. در خاتمه، برگه‌هایی که در دست ماست، مرتب می‌باشند.

۳. روش درجی: کلیه برگه‌های کاغذ را در دست خود می‌گیریم (برگه‌های نامرتب) و سپس برگه‌ها را یکی‌یکی بر روی میز طوری قرار می‌دهیم که کوچک‌ترین شماره در سمت چپ و بزرگ‌ترین شماره در سمت راست قرار گیرد. به عنوان مثال، اگر اولین برگه‌ای که روی میز گذاشته شده است شماره ۹۰ باشد و شماره برگه دوم برابر با ۷۰ باشد، برگه با شماره ۷۰ در سمت چپ برگه شماره ۹۰ قرار می‌گیرد. این روند را تا تمام شدن برگه‌های موجود در دست خود ادامه می‌دهیم. در خاتمه، برگه‌های موجود روی میز مرتب می‌باشند.

## مقایسه الگوریتم‌های مرتب‌سازی

برای پیاده‌سازی هر یک از روش‌های مرتب‌سازی، ممکن است الگوریتم‌های مختلفی وجود داشته باشند. این الگوریتم‌ها را می‌توان براساس فاکتورهای زیر با یکدیگر مقایسه نمود.

۱. سرعت متوسط مرتب‌سازی اطلاعات
۲. سرعت الگوریتم مرتب‌سازی در بهترین و بدترین حالت
۳. رفتار الگوریتم (طیعی یا غیرطیعی)
۴. شرکت عناصر مساوی در مرتب‌سازی

سرعت الگوریتم مرتب‌سازی یکی از خصیصه‌های مهم الگوریتم است که به تعداد مقایسه‌ها و همچنین تعداد تعویضهایی که باید انجام گیرد بستگی دارد. سرعت اجرای بعضی از الگوریتم‌ها با تعداد عناصر لیست نسبت توانی دارد و بعضی دیگر نسبت لگاریتمی.

سرعت اجرای الگوریتم در بدترین و بهترین حالت نیز مهم است. زیرا ممکن است یکی از این دو حالت برای عمل مرتب‌سازی انتخاب گردد. ممکن است سرعت متوسط اجرای الگوریتم خوب باشد ولی در بدترین حالت، سرعت اجرای آن خیلی کم باشد.

نحوه عمل الگوریتم مرتب‌سازی باید حالت طبیعی داشته باشد. مثلاً اگر الگوریتم بر روی یک لیست مرتب شده عمل کند باید نسبت به حالتی که بر روی لیست نامرتب عمل می‌کند متفاوت و بهتر باشد. این مطلب نیز به تعداد مقایسه‌ها و تعریضهایی که باید انجام گیرد بستگی دارد.

برای فهم آخرین فاکتور مقایسه الگوریتم‌ها (شرکت عناصر مساوی در مقایسه) تصور کنید که یک بانک اطلاعاتی از آدرس افراد موجود است. این بانک اطلاعاتی براساس کدپستی و در داخل کدپستی براساس نام افراد مرتب است. اگر آدرس جدیدی به بانک اطلاعاتی اضافه گردد و این بانک اطلاعاتی براساس کدپستی مرتب گردید، نباید مجدداً براساس نام مرتب شود. برای تضمین این مطلب، الگوریتم مرتب‌سازی نباید جای دو کلید مساوی را تعریض نماید.

## نمونه‌ای از یک روش مرتب‌سازی تعریضی

یکی از روش‌های مرتب‌سازی که ذکر گردید، روش تعریضی بود. یکی از الگوریتم‌هایی که این روش را پیاده‌سازی می‌کند الگوریتم مرتب‌سازی حبابی است که یکی از بدترین الگوریتم‌ها می‌باشد.

در روش مرتب‌سازی حبابی، عناصر متواالی یک لیست از ابتدای لیست با یکدیگر مقایسه شده و چنانچه مرتب باشند، جای آنها عوض می‌شود و به این ترتیب در اولین مرحله، بزرگترین عنصر لیست به انتهای لیست منتقل می‌گردد. مراحل بعدی نیز مثل مرحله اول انجام می‌شوند تا این که لیست به طور کامل مرتب می‌گردد (در هر مرحله، بزرگترین عنصر، به انتهای لیست) منتقل می‌گردد. گاهی ممکن است مقایسه از انتهای لیست به طرف ابتدای آن انجام گیرد.

به عنوان مثال، فرض کنید اعداد زیر باید به روش حبابی مرتب شوند. در مرحله اول، ۹ با ۷ مقایسه می‌شود و جابجا می‌شوند. سپس ۹ با ۱۰ مقایسه می‌شود و جابجا می‌انجام نمی‌شود. در آخر ۴ با ۱۵ مقایسه می‌شود و جابجا می‌شود. این روند را ادامه دهید تا نتایج زیر حاصل شود:

|   |   |    |    |           |
|---|---|----|----|-----------|
| ۹ | ۷ | ۱۰ | ۴  | شروع      |
| ۷ | ۹ | ۴  | ۱۰ | مرحله اول |
| ۷ | ۴ | ۹  | ۱۰ | مرحله دوم |
| ۴ | ۷ | ۹  | ۱۰ | مرحله سوم |

### مثال ۱۱-۱

برنامه‌ای که رشته‌ای را از ورودی خوانده و عناصر آن را به طور صعودی مرتب می‌کند.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <string.h>
void bubble(char *, int);
int main()
{
    char s[80] ;
    clrscr();
    printf(" enter a string :");
```

```

gets(s) ;
bubble(s, strlen(s));
printf("\n the sorted string is: %s", s);
getch();
return 0;
}

//*****
void bubble(char *item, int count)
{
    register int a,b ;
    register char t ;
    for(a= 1 ; a < count; a++)
        for(b = count - 1; b >= a; --b)
            if(item[b-1] > item[b]) {
                t = item[b-1] ;
                item[b-1]=item[b] ;
                item[b]=t ;
            } //end of if
}

```

با فرض این که ۴ حاوی رشته **dcab** باشد مراحل مرتب‌سازی به صورت زیر خواهد بود:

|          |          |          |          |           |
|----------|----------|----------|----------|-----------|
| <b>d</b> | <b>c</b> | <b>a</b> | <b>b</b> | شروع      |
| <b>c</b> | <b>a</b> | <b>b</b> | <b>d</b> | مرحله اول |
| <b>a</b> | <b>b</b> | <b>c</b> | <b>d</b> | مرحله دوم |
| <b>a</b> | <b>b</b> | <b>c</b> | <b>d</b> | مرحله سوم |

برای تجزیه و تحلیل الگوریتم مرتب‌سازی باید تعداد مقایسه‌ها و تعویضها را در بدترین، متوسط و بهترین حالت تعیین نمود. در الگوریتم مرتب‌سازی حبابی، تعداد مقایسه‌ها در هر حال یکسان است. اگر طول لیست،  $n$  فرض شود، همانطور که در الگوریتم حبابی مشاهده می‌گردد، دو حلقه تکرار تودر تو وجود دارد که اولین حلقه  $n-1$  بار و دومین حلقه،  $n/2$  بار تکرار می‌شود لذا:

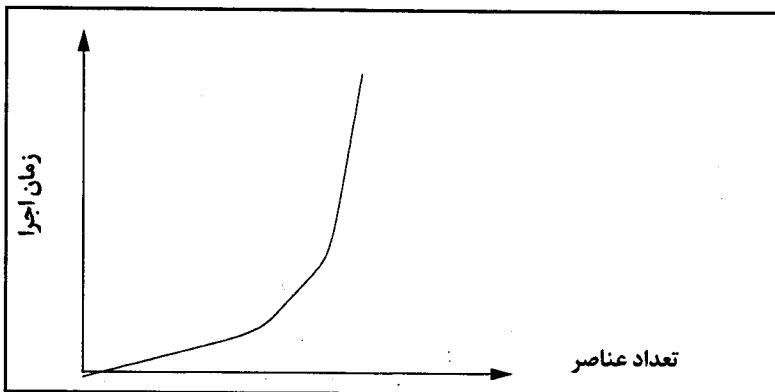
$$n / 2 (n-1) = \text{تعداد مقایسه‌ها}$$

تعداد تعویضها در مرتب‌سازی حبابی: در بهترین حالت (وقتی که لیست مرتب باشد) صفر است و در بدترین حالت (وقتی که لیست به طور معکوس مرتب باشد) برابر با  $(n^2-n)/2$  و تعداد متوسط تعویضها برابر با  $3/4(n^2-n)$  است. رابطه بدترین حالت به صورت زیر به دست آمده است:

تعداد تعویضها \* تعداد مقایسه‌ها

$$1 / 2 (n^2-n) * 3 = 3 / 2 (n^2-n)$$

با توجه به روابط فوق، می‌توان گفت که الگوریتم مرتب‌سازی حبابی، یک الگوریتم توانی است. زیرا زمان اجرای آن با مربع تعداد عناصر آن متناسب است (شکل ۱۱-۱).



شکل ۱۱-۱

ارتباط بین تعداد عناصر و زمان اجرا در مرتب‌سازی حبابی.

## روش مرتب‌سازی انتخابی

در روش مرتب‌سازی انتخابی به این صورت عمل می‌گردد که در بین عناصر لیست، کوچکترین عنصر لیست پیدا شده، جای آن با عنصر اول لیست عوض می‌شود. دفعه بعد، از محل دوم لیست به بعد کوچکترین عنصر لیست پیدا شده، جای آن با عنصر دوم عوض می‌شود و این روند تا مرتب شدن کامل لیست ادامه می‌باید. اگر رشته `bdca` در روش انتخابی مرتب گردد، مراحل عمل به صورت زیر خواهد بود:

|          |          |          |          |           |
|----------|----------|----------|----------|-----------|
| <b>b</b> | <b>d</b> | <b>c</b> | <b>a</b> | شروع      |
| <b>a</b> | <b>d</b> | <b>c</b> | <b>b</b> | مرحله اول |
| <b>a</b> | <b>b</b> | <b>c</b> | <b>d</b> | مرحله دوم |
| <b>a</b> | <b>b</b> | <b>c</b> | <b>d</b> | مرحله سوم |

### مثال ۱۱-۲

برنامه‌ای که رشته‌ای را از ورودی خوانده، به روش انتخابی آن را مرتب می‌کند.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <string.h>
void select(char *, int);
int main()
{
    char s[80] ;
    clrscr();
    printf(" enter a string :");
    gets(s) ;
    select(s, strlen(s));
    printf("\n the sorted string is: %s", s);
    getch();
    return 0;
}
```

```

}

//*****  

void select(char *item, int count)
{
    register int a, b, c ;
    int exchange;
    char t ;
    for(a = 0 ; a < count - 1; a++) {
        exchange = 0;
        c = a ;
        t = item[a] ;
        for(b = a + 1; b < count; ++b)
            if(item[b]<t) {
                c = b ;
                t = item[b] ;
                exchange = 1;
            } //end of if
        if(exchange) {
            item[c] = item[a] ;
            item[a] = t;
        }
    } //end of for
}

```

در مثال ۱۱-۲ دو حلقه تکرار وجود دارد که حلقه خارجی  $n-1$  بار (تعداد عناصر لیست است) و حلقه داخلی  $n$  بار اجرا می‌شود، لذا:

$$\text{تعداد مقایسه} = 1 / 2 (n^2-n)$$

$$\text{تعداد تعویضها در بدترین حالت} = n^2 / 4 + 3 (n-1)$$

$$\text{تعداد تعویضها در بهترین حالت} = 3 (n-1)$$

در بهترین حالت فقط  $n-1$  عنصر باید تغییر مکان یابند و در هر تغییر مکان نیز سه مقایسه باید انجام گیرد. لذا تعداد تعویضها در بهترین حالت برابر با  $(n-1)3$  است. تعداد تعویضها در حالت متوسط از فرمول پیچیده‌ای محاسبه می‌شود که نتیجه آن عبارت است از:

$$\text{تعداد تعویضها در حالت متوسط} = x(\log n + y)$$

که در فرمول فوق،  $\log n$  مقدار ثابتی برابر با  $0.577216$  است. گرچه تعداد مقایسه‌ها در الگوریتم حبابی و انتخابی باهم برابر ولی الگوریتم انتخابی روش بهتری است.

## مرتب‌سازی به روش درجی

در مرتب‌سازی به روش درج، ابتدا دو عنصر اول لیست مرتب می‌شوند و سپس عنصر سوم نسبت به عنصر دوم و

اول در جای مناسبی قرار می‌گیرد (به طور مرتب) و سپس عنصر چهارم نسبت به عناصر اول، دوم و سوم در جای مناسبی قرار می‌گیرد و این روند تا مرتب شدن کامل لیست ادامه پیدا می‌کند. اگر رشته  $dcab$  در این روش مرتب شود، مراحل عمل به صورت زیر خواهد بود.

|          |          |          |          |                  |
|----------|----------|----------|----------|------------------|
| <b>d</b> | <b>c</b> | <b>a</b> | <b>b</b> | <b>شروع</b>      |
| <b>c</b> | <b>d</b> | <b>a</b> | <b>b</b> | <b>مرحله اول</b> |
| <b>a</b> | <b>c</b> | <b>d</b> | <b>b</b> | <b>مرحله دوم</b> |
| <b>a</b> | <b>b</b> | <b>c</b> | <b>d</b> | <b>مرحله سوم</b> |

### مثال ۱۱-۳

برنامه‌ای که رشته‌ای را از ورودی خوانده، به روش درج آن را مرتب می‌کند.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <string.h>
void Insert(char *, int);
int main()
{
    char s[80];
    clrscr();
    printf(" enter a string :");
    gets(s);
    insert(s, strlen(s));
    printf("\n the sorted string is: %s", s);
    getch();
    return 0;
}
*****
void Insert(char *item, int count)
{
    register int a, b;
    char t;
    for( a = 1; a < count; a++) {
        t = item[a];
        for(b = a-1; b >=0 && t < item[b]; b--)
            item[b+1] = item[b];
        item[b+1] = t ;
    }//end of for
}
```

برخلاف الگوریتم‌های مرتب‌سازی حبابی و انتخابی، در الگوریتم درج تعداد مقایسه‌ها به وضعیت اولیه لیست بستگی دارد. اگر لیست مرتب باشد، تعداد مقایسه‌ها برابر با  $n-1$  و اگر لیست مرتب نباشد، تعداد مقایسه‌ها برابر با  $\frac{1}{4}(n^2+n-2)$  و در حالت متوسط برابر با  $(n^2+n-2)/4$  است و تعداد تعویضها در حالات مختلف عبارتند از:

|                         |                 |
|-------------------------|-----------------|
| $2(n-1)$                | در بهترین حالت: |
| $1 / 4 (n^2 - 9n - 10)$ | در حالت متوسط:  |
| $1 / 2 (n^2 + 3n - 4)$  | در بدترین حالت: |

بدترین حالت روش مرتب‌سازی درج، از بدترین حالت مرتب‌سازی حبابی بدتر است ولی حالت متوسط آن کمی بهتر می‌باشد. به هر حال الگوریتم مرتب‌سازی درج دارای دو مریت است: اولاً یک الگوریتم طبیعی است. یعنی اگر لیست مرتب باشد ساده‌تر عمل می‌کند و اگر لیست نامرت باشد (مثلاً به طور معکوس مرتب باشد) تعداد مقایسه‌ها و تعویضها بیشتر خواهد بود. این خاصیت باعث می‌شود که الگوریتم درج در مواقعی که لیست نسبتاً مرتب باشد، مفید واقع شود. ثانیاً در مورد مقادیر مساوی، عمل تعویض را انجام نمی‌دهد. یعنی اگر لیستی براساس دو مقدار مرتب باشد، پس از انجام عمل مرتب‌سازی، این ترتیب در هر دو مقدار باقی می‌ماند.

## چند روش مرتب‌سازی خوب

در الگوریتم‌هایی که تاکنون مورد بررسی قرار گرفته‌اند، زمان اجرا با مریع تعداد عناصر لیست ارتباط دارد. لذا در لیستهای طولانی، عمل مرتب‌سازی به کندی انجام می‌کیرد. یک راه رفع این مشکل این است که این الگوریتم‌ها به زبان اسکلی نوشته شوند که در این صورت منحنی رسم شده در شکل ۱۱-۱ کمی به سمت راست منحرف خواهد شد. راه دوم رفع مشکل کندی الگوریتم‌های مرتب‌سازی این است که از الگوریتم‌های بهتری استفاده گردد. در این قسمت به بررسی دو روش مرتب‌سازی به نامهای *quicksort* و *shellsort* می‌پردازیم.

## الگوریتم مرتب‌سازی shellsort

نام الگوریتم مرتب‌سازی shell از نام مخترع آن، SHELL گرفته شده است. در این الگوریتم از روش درج استفاده می‌گردد. اگر رشته *fdacbe* تحت این الگوریتم مرتب گردد، مراحل عمل به صورت زیر خواهد بود:

|   |   |   |   |   |   |            |
|---|---|---|---|---|---|------------|
| f | d | a | c | b | e | شروع:      |
| c | b | a | f | d | e | مرحله اول: |
| a | b | c | d | e | f | مرحله دوم: |
| a | b | c | d | e | f | نتیجه:     |

در مرحله اول، داده‌های با فاصله ۳ از یکدیگر، مقایسه و مرتب شده، در مرحله دوم داده‌های با فاصله ۲ از یکدیگر، مقایسه و مرتب می‌شوند و در مرحله دوم داده‌ها با فاصله ۱ از یکدیگر مرتب شده‌اند. منظور از فاصله ۳ این است که عنصر اول با عنصر چهارم ( $1+3=4$ )، عنصر دوم با عنصر پنجم ( $2+3=5$ ) و عنصر سوم با عنصر ششم ( $3+3=6$ ) مقایسه شده، در جای مناسب خود قرار می‌گیرند.

برای انتخاب فاصله در اولین مرحله، تعداد عناصر لیست بر ۲ تقسیم می‌شود ( $n/2$ ) و فاصله‌های بعدی نیز با تقسیم فاصله فعلی بر ۲ حاصل می‌گردند و الگوریتم تا زمانی ادامه پیدا می‌کند که این فاصله به صفر برسد. به عنوان مثال، اگر تعداد عناصر برابر با ۱۰ باشد، فاصله در مرحله اول برابر با ۵، در مرحله دوم برابر با ۲ و در مرحله سوم برابر با ۱ و در مرحله بعدی برابر با صفر خواهد بود.

### مثال ۱۱-۴

تابعی که الگوریتم مرتب‌سازی shell را پیاده‌سازی می‌کند.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <string.h>
void shell(int *, char *, int);
int main()
{
    char s[80];
    int gap[80];
    clrscr();
    printf(" enter a string :");
    gets(s);
    shell(gap, s, strlen(s));
    printf("\n the sorted string is: %s", s);
    getch();
    return 0;
}
/*************
void shell(int gap [], char *item , int count)
{
    register int i, j, step, k, p;
    char x ;
    k = 0;
    gap[0] = count / 2;
    while(gap[k] > 1) {
        k++;
        gap[k] = gap[k - 1] / 2;
    }//end of while
    for(i = 0; i <= k; i++) {
        step = gap[i] ;
        for(j = step; j < count; j++) {
            x = item[j];
            p = j - step;
            while(p >= 0 && x < item[p]) {
                item[p + step] = item[p];
                p = p - step;
            }
            item[p + step] = x;
        }
    }
}
```

همانطور که در مثال ۱۱-۴ مشاهده می‌گردد، حلقه تکرار داخلی، ۲ شرط را بررسی می‌کند که شرط اول  $item[j] < item[i]$  است که برای عمل مرتب‌سازی مفید است و شرط دوم  $0 < j \leq i$  است که حدود آرایه را تست می‌کند. انجام شرط دوم، از کارآئی الگوریتم shell تا حدودی می‌کاهد.

زمان اجرای روش مرتب‌سازی shell از رابطه  $n^2$  پیروی می‌کند که نسبت به  $n!$  بهبود خوبی پیدا کرده است. لذا سرعت عمل روش مرتب‌سازی shell از سایر روش‌هایی که تاکنون مطالعه گردیدند بیشتر است.

## الگوریتم مرتب‌سازی quicksort

الگوریتم مرتب‌سازی quicksort از روش تعویضی استفاده می‌کند و به این صورت عمل می‌نماید: ابتدا عنصری (مقداری) را به عنوان ملاک مقایسه انتخاب کرده، لیست را با توجه به این مقدار به دو قسمت تقسیم می‌کند. یک قسمت شامل عناصری است که کوچکتر از مقدار انتخابی می‌باشند و قسمت دیگر شامل عناصری بزرگتر از مقدار انتخابی هستند. در هر یک از این دو قسمت حاصل، همانند قسمت اول عمل می‌گردد و این روند تا مرتب شدن کامل لیست ادامه پیدا می‌کند. لذا می‌توان الگوریتم مرتب‌سازی quicksort را به صورت بازگشتی نوشت. انتخاب مقداری جهت ملاک مقایسه به دو طریق ممکن است:

۱. انتخاب به طور تصادفی

۲. مقدار متوسط تعدادی از عناصر موجود در لیست. در یک روش مرتب‌سازی خوب، این مقدار باید طوری انتخاب گردد که میانگین مقادیر موجود در لیست باشد (در بسیاری از لیست‌ها این عمل معکن نیست).

### مثال ۱۱-۵

تابعی که الگوریتم مرتب‌سازی quicksort را پایه‌سازی می‌کند (در این الگوریتم عنصر وسط لیست به عنوان عنصر ملاک مقایسه انتخاب گردیده است).

```
void quick(char *item,int left,int right) {
    register int i,j ;
    char x,y ;
    i = left ;
    j = right;
    x = item[(left+right)/2];
    do {
        while(item[i] < x && i < right) i++ ;
        while(x < item[j] && j > left) j-- ;
        if(i <=j) {
            y = item[i] ;
            item[i] = item[j];
            item[j] = y;
            i++ ;
            j-- ;
        }
    } while(i<=j);
    if(left < j) quick(item, left, j) ;
    if(i < right) quick(item, i, right);
}
```

تابعی که در مثال ۱۱-۵ آمده است برای مرتب‌سازی آرایه‌ای از اعداد مورد استفاده قرار می‌گیرد. چنانچه خواسته باشیم آرایه‌ای از رشته‌ها، ساختمانها و یا فایلهای تصادفی را به روش quicksort مرتب کنیم کافی است تغییرات جزئی در این تابع اعمال گردد که در این فصل مثالهایی مطرح خواهد شد. تابع ( $n$ ) دارای ۳ پارامتر است. پارامتر اول نام آرایه و یا فایلی است که باید مرتب گردد، پارامتر دوم و سوم طول آرایه یا فایل را مشخص می‌کنند. به عنوان مثال، در مورد مرتب‌کردن آرایه، دو مین پارامتر برابر با صفر و سومین پارامتر برابر با  $n-1$  (طول آرایه است) می‌باشد.

در روش مرتب‌سازی quicksort تعداد متوسط مقایسه‌ها برابر با  $n \log n$  و تعداد تعویضها برابر با  $(n/6)\text{long}$  است. این مقادیر در مقایسه با سایر الگوریتم‌هایی که تاکنون بررسی شده‌اند بسیار کمتر است. لذا الگوریتم quicksort از کلیه الگوریتم‌های مرتب‌سازی که تاکنون بررسی شده‌اند، بهتر است. برای مقایسه این quicksort الگوریتم با الگوریتم مرتب‌سازی حبابی، اگر طول آرایه برابر با  $10^5$  فرض شود، در روش مرتب‌سازی quicksort به ۲۰۰ مقایسه و در روش مرتب‌سازی حبابی به ۴۹۰ مقایسه نیاز است.

## مرتب‌سازی رشته‌ها

ساده‌ترین راه برای مرتب‌سازی رشته‌ها این است که آرایه‌ای از اشاره‌گرها به رشته‌ها داشته باشیم. این عمل موجب سرعت دسترسی به رشته‌ها می‌گردد.

### مثال ۱۱-۶

تابعی که آرایه‌ای رشته‌ای را با استفاده از الگوریتم quicksort مرتب می‌کند.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <string.h>
void quick(char *, int, int);
int main()
{
    char s[80];
    clrscr();
    printf(" enter a string :");
    gets(s);
    quick(s, 0, strlen(s) - 1);
    printf("\n the sorted string is: %s", s);
    getch();
    return 0;
}
/*************
void quick(char item[], int left, int right)
{
    register int i, j;
    char x, y;
```

```

i = left;
j = right;
x = item[(left + right) / 2];
do {
    while(item[i] < x && i < right) i++ ;
    while(x < item[j] && j > left) j-- ;
    if(i <= j) {
        y = item[i] ;
        item[i] = item[j];
        item[j] = y;
        i++ ;
        j-- ;
    } //end of if
} while(i <= j);
if(left < j) quick(item, left, j) ;
if(i < right) quick(item, i, right);
}

```

## مرتب‌سازی ساختمانها

در بسیاری از برنامه‌های کاربردی لازم است که به جای مرتب‌سازی لیستی که عناصر آن از انواع ساده (مثل int و float) هستند، خواسته باشیم لیستهایی را که هر یک از عناصر آن از نوع ساختمان هستند مرتب کنیم. به عنوان مثال، مرتب کردن آرایه‌ای که هر عنصر آن شامل کلیه مشخصات یک دانشجو است نمونه‌ای از مرتب‌سازی ساختمانها است.

### مثال ۱۱-۷

برنامه‌ای که مشخصات تعداد n قفر از دانشجویان کلاسی را از ورودی خوانده در آرایه‌ای از ساختمانها قرار می‌دهد و سپس این آرایه را براساس نام دانشجویان مرتب می‌کند. اطلاعاتی که از ورودی خوانده می‌شوند عبارتند از: نام دانشجو، شماره دانشجویی، معدل دانشجو و تعداد واحدی که دانشجو گذرانده است. در این برنامه با استفاده از امکان تخصیص حافظه پویا، حافظه لازم برای ذخیره کردن n دانشجو از سیستم اخذ می‌گردد.

```

#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <string.h>
#include <stdlib.h>
void quick_struct(struct student [], int, int);
struct student {
    char name[10] ;
    int stno ;
    int unit ;
    float ave ;
}

```

```

} ;
void main()
{
    int n, i;
    float x ;
    struct student *p ;
    clrscr() ;
    printf("\n");
    printf("enter number of student:");
    scanf("%d",&n);
    p = (struct student *) malloc(n * sizeof(struct student));
    if(!p) {
        printf("\n allocation failure.");
        exit(1);
    }
    for(i = 0 ; i < n ; i++)  {
        clrscr() ;
        printf("\n enter name of student");
        printf(" %d:", i+1);
        scanf("%s", p[i].name);
        printf("\n enter student number:");
        scanf("%d", &p[i].stno);
        printf("\n enter number of unit:");
        scanf("%d", &p[i].unit) ;
        printf("\n enter average :");
        scanf("%f", &x);
        p[i].ave = x ;
    }
    quick_struct(p, 0, n-1) ;
    clrscr() ;
    gotoxy(15, 2) ;
    printf( "<<SORTED DATA DEPEND ON NAME>>");
    gotoxy(10, 3) ;
    printf("*****");
    printf("*****");
    gotoxy(10, 4);
    printf(" NAME      STUDENT#      UNIT      AVERAGE");
    gotoxy(10,5);
    printf("*****");
    printf("*****");
    for(i = 0 ; i < n; i++)  {
        gotoxy(10, i + 6) ;
        printf("%s", p[i].name) ;
    }
}

```

```

gotoxy(23, i + 6);
printf("%d", p[i].stno);
gotoxy(39, i + 6) ;
printf("%d", p[i].unit);
gotoxy(50, i + 6) ;
printf("%.2f", p[i].ave);
}
gotoxy(10, i + 6) ;
printf("*****");
printf("*****");
gotoxy(23, i + 7);
printf("press a key to continue.");
getch();
}
//*****
void quick_struct(struct student item[], int left,int right)
{
    register int i,j ;
    char *x;
    struct student temp ;
    i= left ;
    j= right;
    x = item[(left + right) / 2].name;
    do {
        while(strcmp(item[i].name, x) < 0 && i < right) i++ ;
        while(strcmp(item[j].name, x) > 0 && j > left) j -- ;
        if(i <= j) {
            temp = item[i] ;
            item[i] = item[j];
            item[j] = temp;
            i++ ;
            j-- ;
        } //end of if
    } while( i <= j);
    if(left < j) quick_struct(item, left, j) ;
    if(i<right) quick_struct(item, i, right);
}
}

```

## عملکرد برنامه

```

enter number of student :2
enter name of student 1:ali
enter student number:12345
enter number of unit:134
enter average:15.5
enter name of student 2:abbas
enter student number:23124
enter number of unit:120
enter average:17.5

```

&lt;&lt;SORTED DATA DEPEND ON NAME&gt;&gt;

```

*****
**NAME      STUDENT#      UNIT      AVERAGE**
*****
abbas      23124          120       17.00
ali        12345          134       15.50
*****

```

press a key to continue.

**مرتب سازی فایلهای تصادفی**

همانطور که قبلاً گفته شد دو نوع سازمان فایل عبارتند از: فایلهای ترتیبی و تصادفی. اگر تعداد رکوردهای فایل کم باشد، برای مرتب کردن اطلاعات موجود در فایل، آنها را از روی دیسک خوانده، به آرایه منتقل می‌کنیم و با استفاده از الگوریتم‌های مرتبسازی که برای مرتب کردن آرایه‌ها به کار می‌روند، آنها را مرتب می‌کنیم. اما در بسیاری از موارد، بخصوص در کاربردهای بانکهای اطلاعاتی، از فایلهای تصادفی برای ذخیره کردن اطلاعات استفاده می‌شود که نسبت به فایلهای ترتیبی دارای مزایای زیر است:

۱. انجام تغییرات در فایلهای تصادفی ساده‌تر از فایلهای ترتیبی است؛ زیرا برای انجام تغییرات در فایل ترتیبی، باید فایل مجدداً بازنویسی گردد اما در مورد فایلهای تصادفی این طور نیست.

۲. فایلهای تصادفی را می‌توان همانند آرایه‌ای بزرگ بر روی دیسک در نظر گرفت و به آسانی آنها را مرتب نمود. لذا می‌توان با کمی تغییر در الگوریتم quicksort آن را برای مرتب سازی فایلهای تصادفی به کار برد. به این صورت که در الگوریتم quicksort به جای استفاده از اندیس آرایه، باید از تابع `fseek()` برای انتخاب رکورد موردنظر استفاده نمود.

**مثال ۱۱-۸**

برنامه‌ای که با استفاده از الگوریتم quicksort یک فایل تصادفی را مرتب می‌کند. این برنامه یک فایل تصادفی از اطلاعات دانشجویان تشکیل می‌دهد، این فایل را مرتب کرده در صفحه‌نمایش چاپ می‌کند.

## شرح وظایف برنامه‌ها

**main()**: باز کردن فایل، تعیین طول فایل به بایت و فراخوانی تابع. در این برنامه از تابع `filelength()` برای تعیین طول فایل و از تابع `fileno()` برای تعیین شماره `(handle)` فایل استفاده شده است.

**quick\_file()**: فایل تصادفی را به روش `quicksort` مرتب می‌کند.

**sawp\_all\_fields()**: رکوردهایی را که باید جابجا شوند، پیدا کرده، آنها را جابجا می‌کند.

**get\_name()**: نام دانشجو را در فایل پیدا کرده، بر می‌گرداند.

**menu\_select()**: منویی با چهار گزینه ظاهر می‌کند و انتخاب کاربر را به برنامه بر می‌گرداند.

**enter()**: رکوردهای دانشجویان را از ورودی خوانده، در فایل تصادفی قرار می‌دهد.

**report()**: از فایل تصادفی گزارش صفحه‌به‌صفحه تهیه می‌کند.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <string.h>
#include <stdlib.h>
#include <io.h>
struct student {
    char name[30] ;
    int stno ;
    int unit ;
    float ave ;
} ainfo ;
int menu_select(void);
void enter();
void report();
void quick_file(FILE *pf,int left, int right);
void swap_all_fields(FILE *fp, long i , long j);
char *get_name(FILE *fp, long rec) ;
void main()
{
    FILE *fp ;
    long int x;
    int handle, y;
    if((fp = fopen("mlist", "a+b")) == NULL) {
        printf("\cannot open file .");
        getch();
        exit(1);
    }
    for(;;) {
```

```

clrscr();
switch(menu_select()) {
    case 1: enter(); break;
    case 2:
        if((fp = fopen("mlist", "r+b")) == NULL) {
            printf("\cannot open file .");
            getch();
            exit(1) ;
        }
        handle = fileno(fp);
        x = filelength(handle);
        y = x / (sizeof(struct student));
        quick_file(fp, 0, y - 1);
        fclose(fp);
        break;
    case 3: report(); break;
    case 4: exit(1);
} //end of switch
} //end of for
}
//*****
void quick_file(FILE *fp, int left, int right)
{
    long int i, j;
    char x[10];
    i = left;
    j = right;
    strcpy(x, get_name(fp, (long)(i + j) / 2));
    do {
        while(strcmp(get_name(fp, i), x) < 0 && i < right) i ++ ;
        while(strcmp(get_name(fp, j), x) > 0 && i < right) j -- ;
        if(i <= j) {
            swap_all_fields(fp, i, j) ;
            i ++ ;
            j -- ;
        }
    } while(i <= j) ;
    if(left < j) quick_file(fp, left, (int) j) ;
    if(i < right) quick_file(fp,(int) i,right);
}
//*****
void swap_all_fields(FILE *fp, long i, long j)
{

```

```

char a[sizeof(ainfo)], b[sizeof(ainfo)];
fseek(fp, sizeof(ainfo) * i, 0) ;
fread(a, sizeof(ainfo), 1, fp) ;
fseek(fp, sizeof(ainfo) * j, 0) ;
fread(b, sizeof(ainfo), 1, fp) ;
fseek(fp, sizeof(ainfo) * j, 0) ;
fwrite(a, sizeof(ainfo), 1, fp) ;
fseek(fp, sizeof(ainfo) * i, 0) ;
fwrite(b, sizeof(ainfo), 1, fp) ;
}
//*****
char *get_name(FILE *fp, long rec)
{
    struct student *p ;
    p = &ainfo ;
    fseek(fp, rec * sizeof(ainfo), 0);
    fread(p, sizeof(ainfo), 1, fp) ;
    return(ainfo.name) ;
}
//*****
int menu_select(void)
{
    char s[10] ;
    int c ;
    clrscr() ;
    gotoxy(29, 6);
    printf("1) << enter a record >>");
    gotoxy(29, 8);
    printf("2) << sort the file >>");
    gotoxy(29, 10);
    printf("3) << list the file >>");
    gotoxy(29, 12);
    printf("4) <<      Quit      >>");
    do {
        gotoxy(24, 15) ;
        printf(" Please enter your choice(1-4):");
        gets(s) ;
        c = atoi(s) ;
    } while(c < 0 || c > 4) ;
    return (c);
}
//*****
void enter()

```

```

{
    int slot ;
    char numstr[10] ;
    FILE *fp;
    if((fp = fopen("mlist", "a+b")) == NULL) {
        printf("\ncannot open file .");
        getch();
        exit(1) ;
    }
    gotoxy(5, 17) ;
    printf("enter name:") ;
    gets(ainfo.name);
    gotoxy(40, 17) ;
    printf("enter stno:") ;
    gets(numstr);
    ainfo.stno = atoi(numstr);
    gotoxy(5, 19) ;
    printf("enter unit:") ;
    gets(numstr);
    ainfo.unit = atoi(numstr);
    gotoxy(40, 19) ;
    printf("enter average:") ;
    gets(numstr);
    ainfo.ave = atof(numstr);
    fwrite(&ainfo, sizeof(struct student), 1, fp);
    fclose(fp);
}
//*****
void report()
{
    register int t ;
    int r = 0 ;
    FILE *fp;
    if((fp = fopen("mlist", "r+b")) == NULL) {
        printf("\ncannot open file .");
        getch();
        exit(1) ;
    }
    clrscr() ;
    gotoxy(20, 2) ;
    printf("<< all information in list are:>>") ;
    gotoxy(13, 3) ;
    printf("*****");
}

```

```

printf("*****");
gotoxy(10, 4);
printf("    name      stno      unit      average");
gotoxy(10, 5);
printf("    _____      _____      _____      _____");
fread(&ainfo, sizeof(struct student), 1, fp);
while(!feof(fp)) {
    gotoxy(14, 6 + r);
    printf("%s ", ainfo.name);
    gotoxy(26, 6 + r);
    printf("%d ", ainfo.stno);
    gotoxy(40, 6 + r);
    printf("%d ", ainfo.unit);
    gotoxy(52, 6 + r);
    printf("%.2f ", ainfo.ave);
    r++;
    fread(&ainfo, sizeof(struct student), 1, fp);
}
gotoxy(13, 6 + r);
printf("*****");
printf("*****");
gotoxy(27, 7 + r);
printf("press any key to continue");
fclose(fp);
getch();
}

```

## روش‌های جستجو

در بسیاری از موارد ممکن است خواسته باشیم در یک لیست یا فایل، اطلاعات و یا رکوردهای خاصی را جستجو کنیم. همانند عمل مرتب‌سازی، عمل جستجو نیز ممکن است به روشهای گوناگونی انجام شود. اگر در یک لیست نامرتب بخواهیم اطلاعاتی را پیدا کنیم، تنها راه حل این است که عناصر لیست را از اولین عنصر به آخرین عنصر (و یا بر عکس) با اطلاعات مورد جستجو مقایسه کنیم و هرگاه عنصری از لیست با عنصر موردنظر مابرابر باشد و یا به انتهای لیست رسیده باشیم، عمل جستجو پایان می‌یابد.

### مثال ۱۱-۹

تابعی که الگوریتم جستجوی ترتیبی را برای یک آرایه رشته‌ای پیاده‌سازی می‌کند.

```

int seq_search(char *item, int count, int key)
{
    register int i ;
    for(i = 0; i < count; i++)
        if(key == item[i])
            return i ;
    return -1 ;
}

```

تابع (`seq_search`) یک آرایه، تعداد عناصر آن و اطلاعات مورد جستجو (`key`) را به عنوان پارامتر پذیرفته، چنانچه اطلاعات موردنظر در آرایه پیدا شود محل وجود آن در آرایه، و گرنه مقدار -1 را به برنامه فراخواننده برمی‌گرداند.

الگوریتم جستجوی ترتیبی در بدترین حالت (موقعی که اطلاعات مورد جستجو در انتهای لیست باشد) مقایسه  $n$  (تعداد عناصر لیست است) و در بهترین حالت (موقعی که اطلاعات مورد جستجو اولین عنصر لیست باشد) یک مقایسه و در حالت متوسط (موقعی که اطلاعات مورد جستجو در وسط لیست باشد)  $n/2$  مقایسه انجام می‌دهد.

در لیستهای مرتب، علاوه بر روش جستجوی ترتیبی می‌توان از روش جستجوی باینری استفاده نمود. در این روش، ابتدا عنصر وسط لیست پیدا می‌شود و لیست به دو نیمه تقسیم می‌گردد (نیمه‌ای که کمتر از عنصر وسط هستند و نیمه‌ای که بزرگتر از عنصر وسط می‌باشند). اگر اطلاعات مورد جستجو برابر با عنصر وسط باشد عمل جستجو خاتمه می‌یابد؛ اگر کوچکتر از عنصر وسط باشد، نیمه پایینی و گرنه نیمه بالایی لیست همانند لیست کامل مورد جستجو قرار خواهد گرفت. در یکی از این دو نیمه (برحسب مورد) عنصر وسط به دست می‌آید و با این عنصر مانند عنصر وسط قبلی رفتار خواهد شد. این روند تا پیدا کردن اطلاعات مورد نظر و یا بررسی همه عناصر لیست ادامه پیدا می‌کند.

## مثال ۱۱-۱۰

تابعی که الگوریتم جستجوی باینری را برای یک لیست رشته‌ای پیاده‌سازی می‌کند.

```

int binary_search(char *item ,int count, char key) {
    int low, high, mid ;
    low = 0 ;
    high = count - 1 ;
    while(low <= count) {
        mid = (low + high)/2 ;
        if(key < item[mid])
            high = mid-1 ;
        else if(key > item[mid])
            low = mid + 1 ;
        else
            return mid ;
    }
    return -1 ;
}

```

تابع (`binary_search()`) یک آرایه، طول آرایه و اطلاعاتی را که باید مورد جستجو قرار گیرد به عنوان پارامتر می‌پذیرد. چنانچه اطلاعات مورد جستجو در لیست وجود داشته باشد محل وجود آن در لیست، وگرنه عدد ۱-به تابع فراخوانده بر می‌گردد.

## تمرینات

۱. روش‌های مرتب‌سازی رانام برد، مختصرآ توضیح دهید.
۲. مرتب‌سازی حبای را با مرتب‌سازی‌های درجی و انتخابی مقایسه کنید.
۳. برنامه‌ای بنویسید که یک فایل از دانشجویان کلاس تشکیل دهد و سپس این فایل را مرتب کند. مرتب‌سازی باید برحسب شماره دانشجویی صورت گیرد. سپس شماره دانشجویی را از ورودی خوانده، از طریق جستجوی دودویی، در فایل جستجو کند.
۴. برنامه‌ای بنویسید که معدل تعدادی از دانشجویان را از ورودی خوانده، در آرایه‌ای قرار دهد و سپس به هر یک از روش‌های مرتب‌سازی که در این فصل بیان شد، مرتب کرده، نتیجه را به خروجی ببرد.

# ساختمان کامپیوتر و وقه‌ها

۱۲

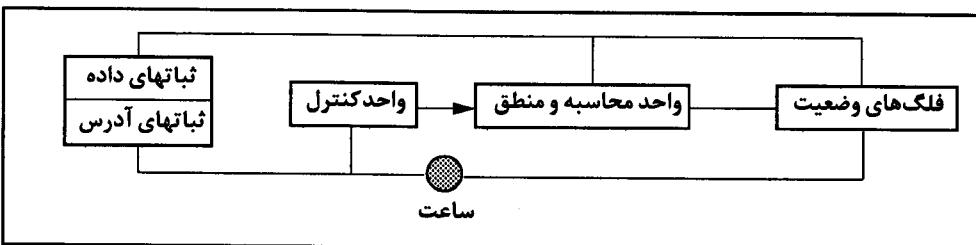
بحث عمله این فصل، به وقه‌ها مربوط می‌شود. چون درک صحیح وقه‌ها و کاربرد آنها مستلزم آشنایی با ساختمان کامپیوتر است، ابتدا بحث مختصری در این خصوص مطرح می‌شود.

## ساختمان کامپیوتر

از آنجایی که اغلب کامپیوترهای مورد استفاده، ریزکامپیوترهای همساز با آی‌بی‌ام (IBM) هستند، ساختمان آنها برای رسیدن به اهداف خود، بررسی می‌کنیم. پردازنده‌های (CPU) موجود در این نوع کامپیوترها، از شرکت اینتل (intel) است. شرکت اینتل دو دسته از ریزپردازنده‌ها را ارائه کرده است: ۱۶ بیتی و ۳۲ بیتی. پردازنده‌های ۸۰۸۶، ۸۰۴۸۶ و پنتیوم ساختار ۳۲ بیتی دارند. وظیفه پردازنده را می‌توان در سه عمل خلاصه کرد:

- مکش دستور بعدی (قراردادن آن در صفحه، بازسازی شمارنده برنامه).
- رمزگشایی دستور (ترجمه آدرس، مکش عملنودها از حافظه).
- اجرای دستور (انجام محاسبات موردنیاز، ذخیره در حافظه و ثبات، تغییر وضعیت فلگ‌ها flags).

شکل ۱۲-۱ نمونه ساده‌ای از یک پردازنده را نشان می‌دهد. پردازنده به دو بخش تقسیم شده است: واحد محاسبه و منطق (ALU) و واحد کنترل (CU). واحد ALU عملیات محاسباتی، منطقی و شیفت را انجام می‌دهد و واحد CU دستورات و داده‌ها را دریافت کرده، آدرس را برای ALU رمزگشایی می‌کند. ساعت درونی پردازنده، هر یک از عملیات پردازنده و حافظه را همزمان می‌کند.



شکل ۱۲-۱ طراحی ساده‌ای از پردازنده.

پردازنده، از طریق پینهای (pins) متصل به سوکت پردازنده در مادر بورد (motherboard)، به بخش‌های دیگر کامپیوتر اتصال پیدا می‌کند. این پینها، گذرگاه داده‌ای (data bus)، گذرگاه آدرس، و پینهای ولتاژ و کنترلی گوناگونی را برای پردازنده ایجاد می‌کنند.

**گذرگاه‌های داده و آدرس.** گذرگاه داده‌ای داخلی، مجموعه‌ای از سیمهای موازی است که داده‌ها را بین بخش‌های مختلف پردازنده انتقال می‌دهند. وقتی داده‌ها از حافظه خارجی خوانده می‌شوند، واحد کنترل آدرس آن را محاسبه کرده، آن آدرس را در گذرگاه آدرس قرار می‌دهد. واحد حافظه (پردازنده دیگری در مادر بورد)، گذرگاه آدرس را می‌خواند، داده‌های درخواستی را در گذرگاه داده قرار می‌دهد و سیگنالی به پردازنده مرکزی می‌فرستد و اعلام می‌دارد که داده‌ها آماده است. پردازنده مرکزی، داده‌ها را از گذرگاه داده خارجی به ناحیه‌های حافظه داخلی خود منتقل می‌کند.

ثباتها در داخل پردازنده مرکزی، حافظه‌های سریعی به نام ثباتها وجود دارند که مستقیماً به واحد کنترل و واحد محاسبه و منطق متصل هستند. چون دستیابی به ثباتها سریعتر از دستیابی به حافظه است، دستوراتی که فقط از ثباتها استفاده می‌کنند، بسیار سریعتر از دستوراتی که عملوندی‌های آنها در حافظه اند اجرا می‌شوند.

**ساعت (clock).** هر عملی که در پردازنده مرکزی اتفاق می‌افتد، باید توسط یک ساعت داخلی همزمان شود. اساسی‌ترین واحد ساعت مربوط به دستورات ماشین، سیکل ماشین یا سیکل ساعت نام دارد و بر حسب میلیون سیکل در ثانیه (MHZ) سنجیده می‌شود. ساعت موجود در اغلب پردازنده‌های پنجم، در ۲۰۰ تا ۴۰۰ MHZ می‌شود (میلیونها بار در ثانیه).

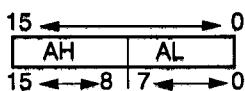
## ثباتهای پردازنده‌های ۱۶ بیتی

ثبات‌های حافظه‌های ۸، ۱۶ یا ۳۲ بیتی در داخل پردازنده مرکزی هستند. پردازنده مرکزی دارای گذرگاه داده داخلی است که پهنای آن دو برابر گذرگاه داده خارجی آن است. به عنوان مثال، برای افزایش سرعت حلقه‌های تکرار، محاسبات و تصمیم‌گیری در داخل حلقه را در ثباتها انجام می‌دهیم. شکل ۱۲-۲ ثباتهای ۱۶ بیتی را نشان می‌دهد.

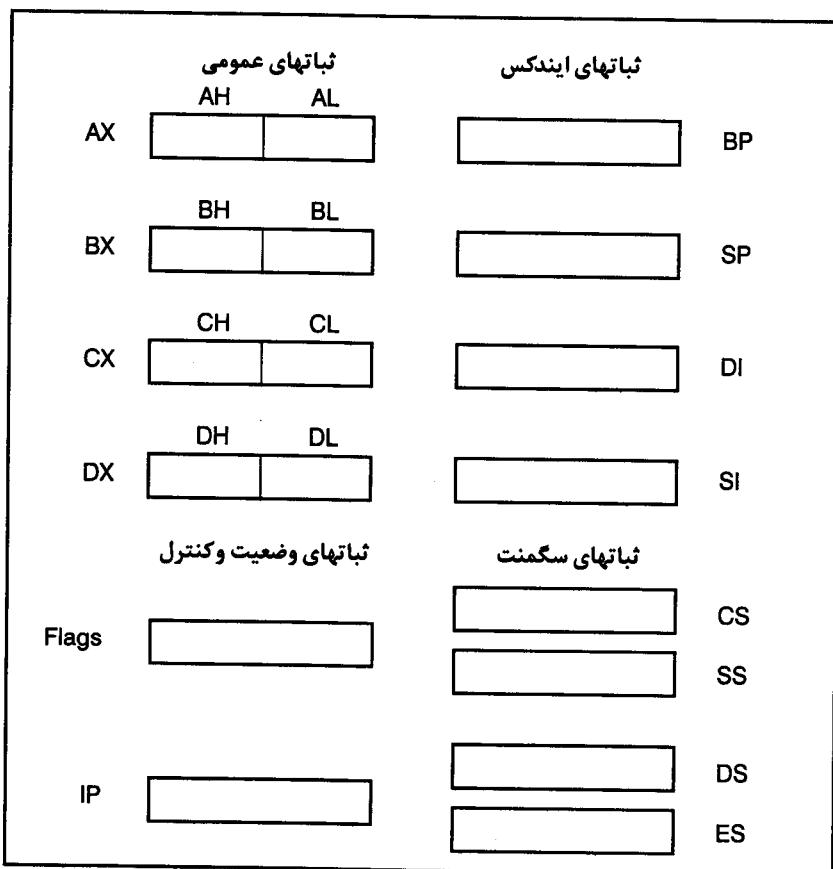
همانطور که در شکل ۱۲-۲ مشاهده می‌شود، ثباتها به چهار دسته تقسیم می‌شوند: ثباتهای عمومی، ثباتهای سگمنت، ثبات ایندکس و ثباتهای وضعیت و کنترل. ممکن است در کتابهای مختلف اسامی دیگری برای اینها انتخاب شود.

## ثباتهای عمومی

ثبات‌های عمومی را ثبات‌های داده نیز می‌گویند و عبارت‌انداز: AX، BX، CX و DX. هر ثبات عمومی به صورت یک ثبات ۱۶ بیتی و یا دو ثبات ۸ بیتی قابل دستیابی است (شکل ۱۲-۲). به عنوان مثال، ثبات AX به صورت AL و AH نیز قابل دستیابی است. یعنی AL و AH هر کدام یک ثبات ۸ بیتی‌اند:



**ثبات AX.** این ثبات توسط پردازنده مرکزی برای اعمال محاسباتی مورد استفاده قرار می‌گیرد. سایر اعمال نیز ممکن است با این ثبات انجام شوند. این ثبات را انشاشتگر (accumulator) نیز می‌گویند.



شکل ۱۲-۲ ثباتهای ۱۶ بیتی.

ثبات BX. این ثبات می‌تواند آدرس زیربرنامه یا متغیر را نگهداری کند. سه ثبات دیگر که این ویژگی را دارند عبارت انداز: SI، DI و BP. این ثبات برای اعمال محاسباتی و انتقال داده‌های نیز به کار می‌رود. ثبات BX به ثبات پایه نیز معروف است.

ثبات CX. این ثبات به عنوان شمارنده‌ای برای حلقه‌های تکرار مورد استفاده قرار می‌گیرد. این دستورات، به طور خودکار اجرا شده، از CX یک واحد کم می‌کنند. ثبات CX به ثبات شمارنده نیز معروف است.

ثبات DX. این ثبات در اعمال ضرب و تقسیم، نقش خاصی را بازی می‌کند. نام دیگر این ثبات ثبات داده است.

## سگمنت‌ها

سگمنت (segment)، بخشی از حافظه است که اندازه آن 64K است. در هر برنامه حداقل چهار سگمنت قابل استفاده است که عبارت انداز: سگمنت کد (code segment)، سگمنت داده (data segment)، سگمنت پشته (extra segment) و سگمنت اضافی (stack segment) است. سگمنت کد برای ذخیره دستورالعمل‌های برنامه، سگمنت داده برای ذخیره داده‌های برنامه، سگمنت پشته برای ایجاد پشته و سگمنت اضافی برای بعضی از اعمال رشته‌ای مورد استفاده قرار می‌گیرد.

## ثباتهای سگمنت

تعداد چهار ثبات سگمنت وجود دارد که هر کدام از آنها، آدرس سگمنتی رانگهداری می‌کند.

**ثبات سگمنت کد (CS):** آدرس سگمنت کد (دستورالعملهای اجرایی برنامه) رانگهداری می‌کند.

**ثبات سگمنت داده (DS):** این ثبات، ثبات پایه فرضی متغیرهای است. پردازنده با استفاده از آدرس موجود در DS (آدرس سگمنت داده)، آدرس متغیرها را پیدا می‌کند.

**ثبات سگمنت پشته (SS):** آدرس سگمنت پشته در این ثبات قرار دارد.

**ثبات سگمنت اضافی (ES):** این ثبات، ثبات پایه دیگری برای متغیرهای حافظه است (آدرس سگمنت اضافی را نگهداری می‌کند).

## ثباتهای ایندکس

ثباتهای ایندکس حاوی آدرس آفست (offset) داده‌ها و دستورات هستند. منظور از آفست، فاصله متغیر، برچسب یا دستور از ابتدای سگمنت است. ثباتهای ایندکس، پردازش رشته‌ها، آرایه‌ها و سایر ساختمان داده‌های را که حاوی چندین عناصر هستند، تسریع می‌کند. ثباتهای ایندکس عبارتنداز: BP، SP، SI و DI.

**ثبات Base Pointer (BP):** این ثبات حاوی یک آفست فرضی از ثبات SS است. ثبات BP با استفاده از زیربرنامه‌ای، متغیرهایی را که در اثر فراخوانی برنامه در پشته قرار گرفته‌اند، پیدا می‌کند.

**ثبات Stack Pointer (SP):** این ثبات حاوی آفست بالای پشته است. ترکیب ثبات SP و SS موجب دستیابی به بالای پشته می‌شود.

**ثبات Source Index (SI):** این ثبات برای دستورالعملهای رشته‌ای مورد استفاده قرار می‌گیرد. آدرس رشته‌های منع (در دستورات رشته‌ای)، در این ثبات قرار می‌گیرد.

**ثبات Destination Index (DI):** این ثبات در دستورات رشته‌ای، آدرس رشته مقصد رانگهداری می‌کند.

## ثباتهای وضعیت و کنترلی

**ثبات Instruction Pointer (IP):** این ثبات همواره حاوی آفست دستور اجرایی بعدی در سگمنت کد است.

ثباتهای IP و CS برای تعیین آدرس دستور بعدی به کار می‌روند.

**ثبات فلگ (Flag):** ثبات مخصوصی است که بیتها آن، وضعیت پردازنده مرکزی یا نتیجه عملیات محاسباتی را نشان می‌دهند. هر بیت دارای نامی است؛ تعدادی از بیتها نیز بلااستفاده‌اند. شکل ۱۲-۳ ثبات فلگ ۸۰۸۶/۸۰۸۸ را نشان می‌دهد.

## فلگ‌های کنترلی

برنامهنویس می‌تواند بعضی از بیتهاي ثبات فلگ را مقداردهی کند تا عمل پردازنده را تحت کنترل درآورد. این بیتها عبارت‌انداز: DF، IF و TF.

● **فلگ DF:** این فلگ دستورات انتقال داده‌ها مثل cmps، mov (دستورات اسملی) را تحت تأثیر قرار می‌دهد.

اگر این بیت برابر با یک باشد، عمل مقایسه یا انتقال از راست به چپ و اگر صفر باشد، از چپ به راست انجام می‌شود.

|    |    |    |    |    |    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|----|----|----|----|----|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 15 | 14 | 13 | 12 | 11 | 10 | 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | 0 |
|    |    |    |    | O  | D  | I | T | S | Z | A |   | P | C |   |   |

**O** = Overflow (سررین)  
**D** = Direction (جهت)  
**I** = Interrupt (وقفه)  
**T** = Trap (ردیابی)  
**S** = Sign (علامت)  
**Z** = Zero (صفر)  
**A** = Auxiliary carry (نقل کمکی)  
**P** = Parity (توازن)  
**C** = Carry (رقم نقلی)

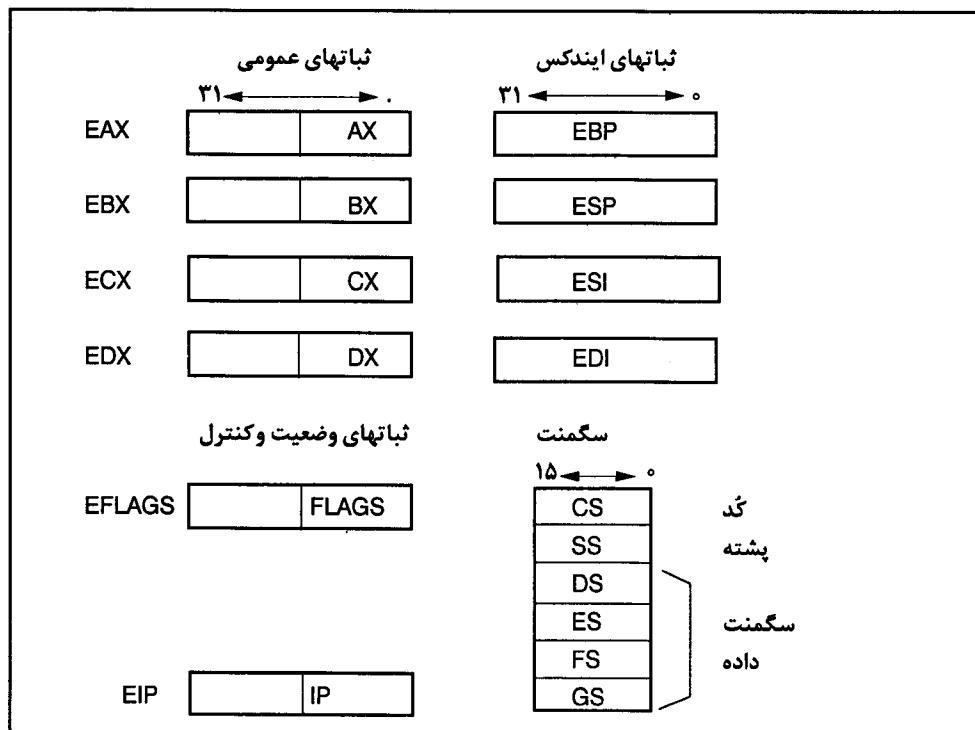
توجه: برای مراجعه به هر یک از این فلگ‌ها، حرف F به معنای فلگ، در آخر آنها قرار می‌گیرد: OF، DF، IF، SF، TF، ZF، CF و PF، AF.

شکل ۱۲-۳ بیتها ثبات فلگ.

- **فلگ IF:** مشخص می‌کند که وقفه سیستم اتفاق بیفتند یا خیر (با وقفه‌ها در ادامه آشنا می‌شوید). برنامه‌نویس می‌تواند وقفه‌ها را غیرفعال کند تا چنانچه کارهای مهمی در حال انجام است، ادامه یابد. اگر برابر با یک باشد، سیستم وقفه فعل است و گرنه غیرفعال خواهد بود.
- **فلگ TF:** مشخص می‌کند که آیا پردازنده پس از اجرای هر دستور متوقف شود یا خیر. اگر این فلگ برابر با یک باشد، برنامه اشکالزدای (debug) می‌تواند برنامه را دستور به دستور اجرا کند.

### فلگ‌های وضعیت

- فلگ‌های وضعیت، نتایج عملیات منطقی و محاسباتی را که توسط پردازنده انجام شده‌اند نشان می‌دهند. این فلگ‌ها عبارتند از: OF، ZF، SF، AF، CF و PF.
- فلگ CF:** وقتی نتیجه یک عمل محاسباتی بدون علامت آنقدر بزرگ باشد که در مقصد جا نشود، این فلگ برابر با یک می‌شود. به عنوان مثال، اگر مجموع دو عدد ۲۰۰ و ۸۵ در یک ثبات ۸ بیتی مثل AL قرار گیرد، سرریز اتفاق افتاده، فلگ CF برابر با یک می‌شود. اگر این فلگ یک باشد، رقم نقلی وجود دارد و اگر صفر باشد، رقم نقلی وجود ندارد.
- فلگ OF:** وقتی نتیجه یک عمل محاسباتی علامت‌دار طوری باشد که در مقصد جا نشود، این بیت برابر با یک می‌شود. به عنوان مثال، اگر مجموع دو مقدار -۱۲۸ و -۲ در یک ثبات ۸ بیتی مثل BL قرار گیرد، این بیت برابر با یک می‌شود.
- فلگ SF:** اگر نتیجه یک عبارت محاسباتی یا منطقی، یک مقدار منفی باشد، این بیت برابر با یک می‌شود. چون بالاترین بیت عدد منفی برابر با یک است، فلگ علامت، همواره برابر با بیت علامت مقدار مقصد است.
- فلگ ZF:** اگر نتیجه عمل محاسباتی یا منطقی برابر با صفر باشد، این فلگ برابر با یک قرار می‌گیرد. این فلگ معمولاً برای دستورات حلقة به کار می‌رود. به طوری که براساس مقایسه دو مقدار، می‌توان از نقطه‌ای به نقطه دیگر پرش (jump) کرد.
- فلگ AF:** اگر انجام عملی موجب شود تا یک رقم نقلی از بیت ۳ به بیت ۴ بوجود آید (یا یک رقم قرضی از بیت ۴ به بیت ۳ داده شود)، این فلگ برابر با یک می‌شود. با وجود فلگ توازن این فلگ بهمندرت مورد استفاده قرار می‌گیرد.



شکل ۱۲-۴

**فلگ PF:** این فلگ تعداد بیت‌های را که در یک عمل برابر با یک هستند مشخص می‌کند. اگر تعداد بیت‌های یک، زوج باشد، توازن زوج است و اگر تعداد بیت‌های یک، فرد باشد، توازن فرد است. سیستم عامل با استفاده از این فلگ، صحت داده‌ها را در انتقال بین دستگاه‌های مختلف بررسی می‌کند.

## ثباتهای ۳۲ بیتی

تمام پردازنده‌های ایتل از ۱۹۸۵ به بعد، ثباتهای ۳۲ بیتی دارند (شکل ۱۲-۴). با استفاده از ثباتهای ۳۲ بیتی، به فضای آدرس زیادی می‌توان دست یافت. در این پردازنده‌ها، ثباتهای سگمنت، ۱۶ بیتی‌اند، اما توجه داشته باشید که دو ثبات جدید به نام FS و GS به این پردازنده‌ها اضافه شدند. همانطور که در شکل ۱۲-۴ می‌بینید، نیمه بالایی ثباتهای عمومی ۳۲ بیتی، نامگذاری نشده‌اند. برای نوشتن مقدار ۱۶ بیتی در نیمه بالایی این ثباتها، ابتدا باید آن را در نیمه پایینی قرار دهید، سپس آن را به سمت چپ شیفت دهید.

## مفهوم آدرس دهنده

هر بایت از حافظه اصلی کامپیوتر دارای یک آدرس است؛ اولین بایت دارای آدرس صفر، دومین بایت دارای آدرس ۱ و این بایت دارای آدرس  $n-1$  است. حداقل فضایی از حافظه که با استفاده از یک ثبات ۱۶ بیتی قابل آدرس دهنده است برابر  $= 65536$  بایت است که از صفر تا ۶۵۵۳۵ شماره گذاری می‌شود (شماره هر بایت آدرس آن بایت را

مشخص می‌کند). این مقدار فضای حافظه، بسیار ناچیز بوده قابل توجه نیست، در ریزپردازنده‌های خانواده ۸۰۸۶ تکنیکی به نام "آدرس سگمنت و تفاوت مکان" به کار گرفته می‌شود تا به جای خط آدرس ۱۶ بیتی از خط آدرس ۲۰ بیتی استفاده گردد (بعضی از ریزپردازنده‌های این خانواده مثل ۸۰۴۶ می‌توان یک مگابایت از حافظه را آدرس دهی نمود. برای ثبات ۳۲ بیتی می‌باشند)، که با استفاده از ۲۰ خط آدرس، می‌توان یک مگابایت از حافظه را آدرس دهی نمود. برای ایجاد ۲۰ خط آدرس از ترکیب آدرس سگمنت (۱۶ بیتی) و آدرس تفاوت مکان (۱۶ بیتی) استفاده می‌شود؛ همانطور که گفته شد دستورات برنامه پس از تبدیل به دستورات ماشین در ناحیه کد قرار می‌گیرند. هر دستور در این ناحیه نسبت به ابتدای ناحیه دارای یک آدرس است (آدرس تفاوت مکان) که این آدرس ۱۶ بیتی است (لذا طول ناحیه نمی‌تواند بیش از ۶۴ کیلوبایت باشد). هر سگمنت در حافظه دارای آدرس است که این آدرس نیز ۱۶ بیتی است (آدرس سگمنت). برای به دست آوردن واقعی یک دستور از برنامه، محتويات ثبات سگمنت کد، چهار محل به سمت چپ شیفت داده شده با آدرس تفاوت مکان جمع می‌شود. نتیجه حاصل، آدرس واقعی دستور می‌باشد. به عنوان مثال، اگر محتويات ثبات سگمنت برابر با ۲۰H و تفاوت مکان برابر با ۱۰۰H باشد، برای تولید آدرس واقعی دستور، به صورت زیر عمل می‌شود:

|                       |  |
|-----------------------|--|
| 000000000000100000    | <b>محتويات ثبات سگمنت :</b>            |
| 00000000000010000     | <b>محتويات ثبات سگمنت پس از شیفت :</b> |
| 000000100000000000    | <b>تفاوت مکان :</b>                    |
| 000000000001100000000 | <b>تفاوت مکان + ثبات سگمنت :</b>       |

در مثال فوق، محتويات ثبات سگمنت ۰۰۲۰ است که پس از شیفت به چپ، ۰۰۲۰ حاصل شده و با تفاوت مکان ۱۰۰H جمع می‌شود. نتیجه حاصل ۳۰۰H است. برای روشن تر شدن موضوع به مثالی دیگر توجه نمایید.

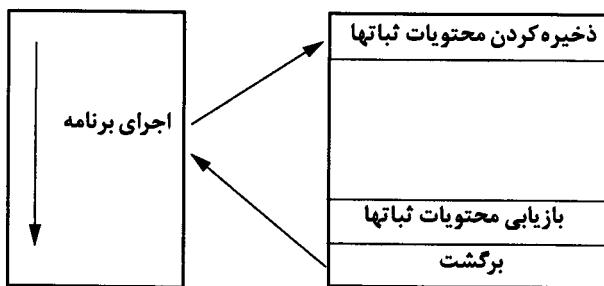
|                      |  |
|----------------------|--|
| 11110000000000000000 | <b>محتويات ثبات سگمنت :</b>            |
| 11110000000000000000 | <b>محتويات ثبات سگمنت پس از شیفت :</b> |
| 00000000000000000001 | <b>تفاوت مکان :</b>                    |
| 11110000000000000001 | <b>تفاوت مکان + ثبات سگمنت :</b>       |

در مثال فوق، محتويات ثبات سگمنت F000H است که پس از شیفت به چپ H F000 حاصل شده، با آدرس تفاوت مکان که برابر با یک است جمع می‌شود. نتیجه حاصل F0001H است.

## مقدمه‌ای بر وقفه‌ها

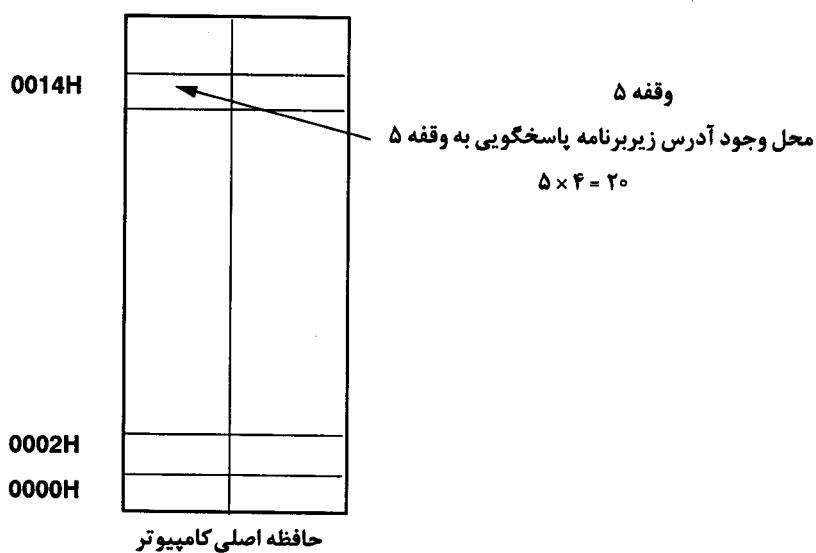
وقفه، سیگنالی از دستگاه‌های جانبی و یا برنامه در حال اجرا است که عمل خاصی را درخواست می‌کند. وقتی وقفه‌ای اتفاق می‌افتد، اجرای برنامه به تعویق افتاده محتويات ثبات‌های CS و IP در پشته نگهداری شده، کنترل به روال پاسخگویی به این وقفه منتقل می‌شود. پس از اجرای این روال، محتويات CS و IP از پشته بازیابی می‌شوند و اجرای برنامه‌ای که به تعویق افتاده بود، ادامه می‌یابد (شکل ۱۲-۵).

همانطوری که در شکل ۱۲-۵ مشاهده می‌شود، در شروع اجرای زیربرنامه وقفه، محتويات ثباتها در پشته ذخیره شده در خاتمه اجرای آن، مجددًا بازیابی می‌شوند تا مشکلی در اجرای برنامه ایجاد نشود.



شکل ۱۲-۵  
نحوه اجرای زیربرنامه وقفه.

تعداد وقفه‌هایی که در سیستم مورد استفاده قرار می‌گیرند ۲۵۶ عدد است که از صفر تا ۲۵۵ شماره‌گذاری می‌شوند. هر وقفه دارای زیربرنامه‌ای مخصوص به خود است که می‌تواند به آن وقفه پاسخ دهد. آدرس زیربرنامه‌های پاسخگویی به وقفه‌ها در جدولی به نام جدول بردار وقفه قرار دارد. وقتی که وقفه‌ای اتفاق می‌افتد آدرس زیربرنامه‌ای که باید به این وقفه پاسخ دهد، از جدول بردار وقفه پیدا شده اجرای آن آغاز می‌گردد. آدرس شروع هر زیربرنامه پاسخگویی به وقفه، براساس آدرس ناحیه و تفاوت مکان در آن ناحیه محاسبه می‌شود (یعنی آدرس شروع زیربرنامه پاسخگویی وقفه، ۳۲ بیتی است). چون ۲۵۶ نوع وقفه ممکن است وجود داشته باشد، لذا میزان حافظه‌ای که برای جدول بردار وقفه در نظر گرفته می‌شود برابر با  $256 \times 4 = 1024$  بایت است که فضای آدرس ۰H تا 3FFH را اشغال می‌کند. برای پیدا کردن آدرس زیربرنامه مربوط به یک وقفه، شماره آن وقفه در ۴ ضرب می‌شود، نتیجه حاصل، محلی از جدول بردار وقفه است که آدرس زیربرنامه پاسخگویی به آن وقفه را مشخص می‌کند (شکل ۱۲-۶).



شکل ۱۲-۶  
جدول بردار وقفه.

بعضی از وقفه‌ها دارای یک یا چند تابع هستند که با استفاده از آنها می‌توان اعمال متفاوتی را انجام داد. هر تابع همانند وقفه دارای یک شماره‌گذاری هر تابع در یک وقفه مخصوص همان وقفه است. به عنوان مثال وقفه شماره H10 دارای ۱۳ تابعی با شماره ۱ است و وقفه شماره ۱۳ نیز دارای تابعی با همین شماره می‌باشد. در حین فراخوانی وقفه‌ها، شماره تابع در ثبات AH قرار می‌گیرد و اگر اطلاعات دیگری جهت اجرای وقفه نیاز باشد در ثبات‌های AL، BX، CX و DX قرار خواهد گرفت.

## انواع وقفه‌ها

وقفه‌ها به طور کلی به دو دسته تقسیم می‌شوند:

۱. وقفه‌های سخت‌افزاری.
۲. وقفه‌های نرم‌افزاری.

بحث در مورد وقفه‌های سخت‌افزاری از این مقوله خارج است ولی آشنایی با وقفه‌های نرم‌افزاری توشه این فصل می‌باشد. وقفه‌های نرم‌افزاری به دو دسته تقسیم می‌شوند:

۱. وقفه‌هایی که توسط برنامه‌نویس ایجاد می‌شوند.
۲. وقفه‌های سیستم.

هر برنامه‌نویس می‌تواند علاوه بر وقفه‌هایی که در سیستم وجود دارد (از شماره صفر تا شماره ۲۵۵) وقفه‌های دیگری را پیاده‌سازی نماید. مقدمه‌ای که در این فصل در مورد وقفه‌ها گفته شده به وقفه‌های سیستم بر می‌گردد. وقفه‌های سیستم به دو دسته تقسیم می‌شوند:

۱. وقفه‌های بایوس (BIOS)
۲. وقفه‌های DOS

DOS و BIOS دو قسم مختلف از سیستم عامل ریز‌کامپیوتر هستند. BIOS زیربرنامه‌های سطح پایینی را جهت اعمال ورودی - خروجی تدارک می‌بیند و لی DOS اعمال سطح بالاتری را انجام می‌دهد. به طور کلی، قسمتی از سیستم عامل که توسط بارکتنه خودکار به حافظه منتقل شده و اجرا می‌گردد، DOS نام دارد.

## وقفه‌های بایوس

تعداد ۱۲ وقفه BIOS در سیستم عامل مورد استفاده قرار می‌گیرد (جدول ۱۲-۱).

## معرفی توابع چند وقفه

برای بررسی اعمال توابع مربوط به وقفه‌ها به دو نکته توجه داشته باشید:

۱. کلیه اعداد در مبنای ۱۶ بیان می‌شوند.
۲. منظور از "ورودی" اطلاعاتی است که در حین فراخوانی وقفه باید به سیستم داده شوند و منظور از "خروجی" اطلاعاتی است که سیستم در اختیار قرار می‌دهد.

جدول ۱۲-۱ وقفهای BIOS.

| شماره وقفه | عمل وقفه                                   |
|------------|--|
| 5H         | فراهم نمودن امکانات چاپ محتویات صفحه‌نمایش |
| 10H        | ورودی - خروجی صفحه نمایش                   |
| 11H        | تشخیص دستگاه‌های جانبی                     |
| 12H        | تعیین میزان حافظة اصلی کامپیوتر            |
| 13H        | ورودی - خروجی دیسک                         |
| 14H        | ورودی - خروجی پورت سری                     |
| 15H        | ورودی - خروجی کاست                         |
| 16H        | ورودی - خروجی صفحه کلید                    |
| 17H        | ورودی - خروجی چاپگر                        |
| 18H        | اجرای ROM BASIC                            |
| 19H        | اجرای بارکننده خودکار                      |
| 1AH        | زمان و تاریخ                               |

جدول ۱۲-۲ حالات مختلف صفحه نمایش.

| حالات صفحه نمایش        | ابعاد آرایه متن | ابعاد آرایه گرافیکی |
|-------------------------|-----------------|---------------------|
| متن، سیاه و سفید        | 40x25           | -                   |
| متن و ۱۶ رنگ            | 40x25           | -                   |
| متن، سیاه و سفید        | 80x25           | -                   |
| متن و ۱۶ رنگ            | 80x25           | -                   |
| گرافیک و ۴ رنگ          | 40x25           | 320x200             |
| گرافیک و سیاه و سفید    | 40x25           | 320x200             |
| گرافیک و دورنگ          | 80x25           | 640x200             |
| متن، سیاه و سفید        | 80x25           | -                   |
| گرافیک و ۱۶ رنگ در PCjr | 20x25           | 160x200             |
| گرافیک و ۱۶ رنگ در PCjr | 40x25           | 310x200             |
| گرافیک و ۴ رنگ          | 80x25           | 640x200             |
| رزرو شده                |                 |                     |
| رزرو شده                |                 |                     |
| گرافیک و ۱۶ رنگ         | 40x25           | 320x200             |
| گرافیک و ۱۶ رنگ         | 80x25           | 640x200             |
| گرافیک و ۲ رنگ          | 80x25           | 640x350             |
| گرافیک و ۱۶ رنگ         | 80x25           | 640x350             |
| گرافیک و ۲ رنگ          | 80x30           | 640x480             |
| گرافیک و ۱۶ رنگ         | 80x30           | 640x480             |
| گرافیک و ۲۵۶ رنگ        | 40x25           | 640x200             |

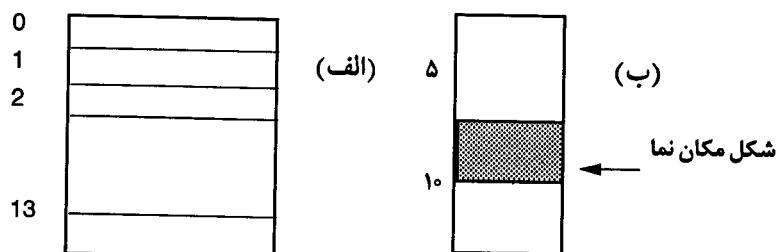
|  |  |
|--|--|
| مشماره تابع : ۰                              | شماره وقفه : ۱۰                                |
| عمل تابع : تعیین حالت صفحه‌نمایش (جدول ۱۲-۲) |  |
| خروجی  | ورودی  |
| محتویات ثبات AX از بین می‌رود                | : AH<br>AL: مشماره تعیین کننده حالت صفحه‌نمایش |

شکل مکان‌نما در حالت عادی به صورت خط زیر (underline) است. در صفحه‌نمایش تک رنگ و بورد EGA ماتریسی که شکل مکان‌نما را تعیین می‌کند دارای ۱۴ سطر و در صفحه‌نمایش رنگی و بورد CGA دارای ۸ سطر است که وضعیت آن در صفحه‌نمایش تک‌رنگ، به صورت شکل ۱۲-۷ (الف) خواهد بود. اگر محتویات ثبات CH برابر با ۵ و محتویات ثبات CL برابر با ۹ باشد و سپس تابع ۱ از وقفه ۱۰ فراخوانی شود شکل مکان‌نما به صورت شکل ۱۲-۷ (ب) خواهد بود.

|                                  |                                       |
|----------------------------------|---------------------------------------|
| مشماره تابع : ۱                  | شماره وقفه : ۱۰                       |
| عمل تابع : تعیین اندازه مکان‌نما |                                       |
| خروجی                            | ورودی                                 |
| محتویات ثبات AX از بین می‌رود    | : AH<br>CH: سطر شروع<br>CL: سطر پایان |

|                               |                 |
|-------------------------------|-----------------|
| مشماره تابع : ۲               | شماره وقفه : ۱۰ |
| عمل تابع : تعیین محل مکان‌نما |                 |
| خروجی                         | ورودی           |

شماره سطروی که مکان‌نما باید منتقل شود  
شماره ستونی که مکان‌نما باید منتقل شود  
شماره صفحه‌ای از حافظه نمایش



شکل ۱۲-۷ وضعیت مکان‌نما.

|  |                             |
|--|-----------------------------|
| شماره تابع : ۳                         | شماره وقفه : ۱۰             |
| عمل تابع : خواندن موقعیت فعلی مکان نما |                             |
| خروجی                                  | وروودی                      |
| DH : سطری که مکان نما قرار دارد        | ۲ : AH                      |
| DL : ستونی که مکان نما قرار دارد       | BH : شماره صفحه حافظه نمایش |
| CX : حالت صفحه نمایش                   |                             |

|  |                 |
|--|-----------------|
| شماره تابع : ۴                         | شماره وقفه : ۱۰ |
| عمل تابع : خواندن موقعیت قلم نوری      |                 |
| خروجی                                  | وروودی          |
| AH : قلم نوری وجود ندارد               | ۴ : AH          |
| ۱ : قلم نوری وجود دارد                 |                 |
| DH : شماره سطری که قلم نوری وجود دارد  |                 |
| DL : شماره ستونی که قلم نوری وجود دارد |                 |
| CH : سطر شروع از ماتریس مکان نما       |                 |
| BX : ستون شروع از ماتریس مکان نما      |                 |

|  |                          |
|--|--------------------------|
| شماره تابع : ۵                         | شماره وقفه : ۱۰          |
| عمل تابع : تعیین صفحه حافظه نمایش فعلی |                          |
| خروجی                                  | وروودی                   |
|  | ۵ : AH                   |
|  | AL : شماره صفحه (۰ تا ۷) |

|   |                                     |
|---|-------------------------------------|
| شماره تابع : ۶  | شماره وقفه : ۱۰                     |
| عمل تابع : چرخش صفحه نمایش یا قسمتی از صفحه به طرف بالا (page up) |                                     |
| خروجی   | وروودی                              |
|   | ۶ : AH                              |
|   | AL : تعداد خطوطی که باید پاک شوند   |
|   | CH : شماره سطر گوشه بالای سمت چپ    |
|   | CL : شماره ستون گوشه بالای سمت چپ   |
|   | DH : شماره سطر گوشه پایین سمت راست  |
|   | DL : شماره ستون گوشه پایین سمت راست |
|   | BH : صفت محدوده پاک شده             |

|  |                 |
|--|-----------------|
| شماره تابع : ۷   | شماره وقفه : ۱۰ |
| عمل تابع : چرخش صفحه نمایش یا قسمتی از صفحه به طرف پایین (page down) |                 |
| خروجی  | وروودی          |
|  | ۶ : همانند تابع |

|  |   |
|--|---|
| ۸: شماره تابع :  | شماره وقفه : ۱۰   |
| عمل تابع : خواندن کاراکتری که در موقعیت مکان نما قرار دارد |   |
| خروجی  | ورودی   |
| AL: کاراکتر خوانده شده<br>AH: صفت کاراکتر                  | AH: شماره صفحه‌ای از حافظه نمایش<br>BH: کاراکتر موردنظر |

|   |                 |
|---|-----------------|
| ۹: شماره تابع :   | شماره وقفه : ۱۰ |
| عمل تابع : نوشن کاراکتری با صفت مشخص در موقعیت مکان نما |                 |
| خروجی   | ورودی           |

BH: شماره صفحه حافظه نمایش  
BL: صفت کاراکتر  
CX: تعداد کاراکترهایی که باید نوشته شوند  
AL: کاراکتر موردنظر

|   |                 |
|---|-----------------|
| A: شماره تابع :                             | شماره وقفه : ۱۰ |
| عمل تابع : نوشن کاراکتری در موقعیت مکان نما |                 |
| خروجی                                       | ورودی           |

AH: BH: شماره صفحه حافظه نمایش  
CX: تعداد کاراکترهایی که باید نوشته شوند  
AL: کاراکتر موردنظر

|                                   |                 |
|-----------------------------------|-----------------|
| B: شماره تابع :                   | شماره وقفه : ۱۰ |
| عمل تابع : تعیین رنگی از جعبه رنگ |                 |
| خروجی                             | ورودی           |

AH: BH: شماره جعبه رنگ  
BL: شماره رنگ

|                                  |                 |
|----------------------------------|-----------------|
| C: شماره تابع :                  | شماره وقفه : ۱۰ |
| عمل تابع : نوشن یک پیکسل (pixel) |                 |
| خروجی                            | ورودی           |

AH: DX: شماره سطّری که پیکسل باید نوشته شود  
CX: شماره ستونی که پیکسل باید نوشته شود  
AL: رنگ

|                              |   |
|------------------------------|---|
| شماره تابع : D               | شماره وقفه : ۱۰                               |
|                              | عمل تابع : خواندن یک pixel                    |
| خروجی<br>AL: نقطه خوانده شده | ورودی<br>D: AH<br>شماره سطر<br>CX: شماره ستون |

|                |  |
|----------------|--|
| شماره تابع : E | شماره وقفه : ۱۱  |
|                | عمل تابع : نوشتن کاراکتری در صفحه نمایش و تغییر موقعیت مکان نما                |
| خروجی          | ورودی<br>E: AH<br>کاراکتر موردنظر<br>AL: BL: رنگ زمینه<br>BH: صفحه حافظه نمایش |

|   |                                  |
|---|----------------------------------|
| شماره تابع : F  | شماره وقفه : ۱۰                  |
|   | عمل تابع : تعیین حالت صفحه نمایش |
| خروجی<br>AL: حالت فعلی صفحه نمایش<br>AH: تعداد ستونهای صفحه نمایش<br>BH: شماره صفحه حافظه نمایش | ورودی<br>F: AH                   |

|                    |   |
|--------------------|---|
| شماره تابع : ندارد | شماره وقفه : ۱۱                           |
|                    | عمل وقفه : تشخیص تجهیزات متصل به کامپیوتر |
| خروجی              | ورودی<br>ندارد                            |

AH: حاوی تجهیزات سخت افزاری کامپیوتر است  
اگر بیت شماره صفر برابر با یک باشد به معنی وجود یک فلاپی است.  
بیت شماره یک مورد استفاده قرار نگرفته است. اگر بیتهاي ۲ و ۳ برابر با ۱۱ باشند به معنی وجود ۶۴ کیلو بایت حافظه RAM روی بورد سیستم است.  
بیتهاي ۴ و ۵ وضعیت صفحه نمایش را مشخص می کنند:  
01 ۴۰x25 و متن  
10 ۶۰x25 و متن رنگی  
11 ۸۰x25 ، متن و تک رنگ  
بیتهاي ۶ و ۷ تعداد درایوها را مشخص می کنند  
بیت ۸ وجود آی سی DMA را تشخیص می دهد (اگر صفر باشد به معنی وجود این آی سی است)  
بیتهاي ۹ و ۱۰ و ۱۱ تعداد پورتهاي RS-232 را مشخص می کنند.  
اگر بیت ۱۲ برابر با یک باشد به معنی وجود تطبیق دهنده بازی است  
اگر بیت ۱۳ برابر با یک باشد به معنی وجود چاپگر سری است (در کامپیوتر PCjr)  
بیتهاي ۱۴ و ۱۵ تعداد چاپگرها را مشخص می کنند

|  |                |
|--|----------------|
| شماره تابع: ندارد                                | شماره وقفه: ۱۲ |
| عمل وقفه: تعیین میزان حافظه اصلی                 |                |
| خروجی  | ورودی          |
| AX : میزان حافظه اصلی کامپیوتر (RAM) به کیلوبایت | ندارد          |

|                                  |                |
|----------------------------------|----------------|
| شماره تابع: °                    | شماره وقفه: ۱۳ |
| عمل وقفه: نمودن سیستم دیسک RESET |                |
| خروجی                            | ورودی          |
|                                  | : AH           |

|                             |                |
|-----------------------------|----------------|
| شماره تابع: ۱               | شماره وقفه: ۱۳ |
| عمل وقفه: خواندن وضعیت دیسک |                |
| خروجی                       | ورودی          |
| AL : وضعیت دیسک             | : AH           |

|   |   |
|---|---|
| شماره تابع: ۲   | شماره وقفه: ۱۳                          |
| عمل وقفه: خواندن سکتورهایی از دیسک و انتقال آن به حافظه |   |
| خروجی   | ورودی                                   |
| AL : تعداد سکتورهایی که خوانده شدند                     | : AH ۲                                  |
| : AH  | : DL شماره درایو (۰ برای A و ...)       |
| صفر : عمل تابع با موفقیت انجام شد                       | : DH شماره هد خواندن و نوشتن            |
| غیر از صفر: تابع با موفقیت عمل نکرده است                | : CH شماره تراک                         |
|   | : CL شماره سکتور                        |
|   | : AL تعداد سکتورهایی که باید خوانده شود |
|   | : ES آدرس بافر BX                       |

|  |  |
|--|--|
| شماره تابع: ۳  | شماره وقفه: ۱۳   |
| عمل وقفه: نوشتن محتویات حافظه بر روی سکتورهایی از دیسک |  |
| خروجی  | ورودی  |
| AL : شماره درایو                                       | : AH ۳   |
| AH   | : ES آدرس محلی از حافظه که اطلاعات باید از آنجا برداشته شوند |
| صفر : عمل تابع با موفقیت انجام شد                      | : CL شماره سکتوری که نوشتن اطلاعات باید از آنجا شروع شود     |
| غیر از صفر: با خطأ مواجه شده است                       | : CH شماره تراک  |
|  | : DL شماره درایو   |
|  | : DH شماره هد خواندن و نوشتن                                 |

فصل دوازدهم ۳۸۸

|                                  |                       |
|----------------------------------|-----------------------|
| شماره تابع : ۴                   | شماره وقفه : ۱۳       |
| عمل وقفه : بازبینی سکتورهای دیسک |                       |
| خروجی                            | ورودی                 |
| همانند تابع ۳                    | ۴:AH<br>همانند تابع ۳ |

|  |  |
|--|--|
| شماره تابع : ۵                         | شماره وقفه : ۱۳  |
| عمل وقفه : فرمات کردن تراکهایی از دیسک |  |
| خروجی                                  | ورودی  |
|  | ۵:AH<br>شماره درایو<br>DH: شماره هد خواندن و نوشتن<br>CH: شماره تراک<br>ES : BX : مشخصات تراک (شماره هد خواندن و نوشتن، ظرفیت) |

|   |                           |
|---|---------------------------|
| شماره تابع : ۸  | شماره وقفه : ۱۳           |
| عمل وقفه : خواندن پارامترهای یک درایو   |                           |
| خروجی   | ورودی                     |
| DL: تعداد دیسکهای سخت کامپیوتر<br>DH: حداکثر تعداد هد خواندن و نوشتن<br>CH: حداکثر تعداد سیلندرها<br>CL: حداکثر تعداد سکتورها | ۸:AH<br>شماره درایو<br>DL |

|   |   |
|---|---|
| شماره تابع : A  | شماره وقفه : ۱۳   |
| عمل تابع : خواندن تعدادی سکتور از روی دیسک و انتقال آن به حافظه               |   |
| خروجی   | ورودی   |
| AH: وضعیت عمل<br>صفر : با موفقیت انجام شد<br>غیر از صفر : با موفقیت انجام نشد | A:AH<br>شماره درایو<br>DH: شماره هد خواندن و نوشتن<br>CH: شماره سیلندر<br>CL: شماره سکتور<br>AL: تعداد سکتورها<br>ES : BX : محل نوشتن سکتورهای خوانده شده |

|   |                       |
|---|-----------------------|
| شماره تابع : B  | شماره وقفه : ۱۳       |
| عمل تابع : نوشتن اطلاعات با حجم زیاد از حافظه بر روی دیسک |                       |
| خروجی   | ورودی                 |
| همانند تابع A   | B:AH<br>همانند تابع A |

ساختمان، کامپیوuter و وقفه‌ها ۳۸۹

|                          |                |
|--------------------------|----------------|
| شماره تابع: ۱۵           | شماره وقفه: ۱۳ |
| عمل تابع: تشخیص نوع دیسک |                |
| خروجی: AH                | ورودی: AH ۱۵   |

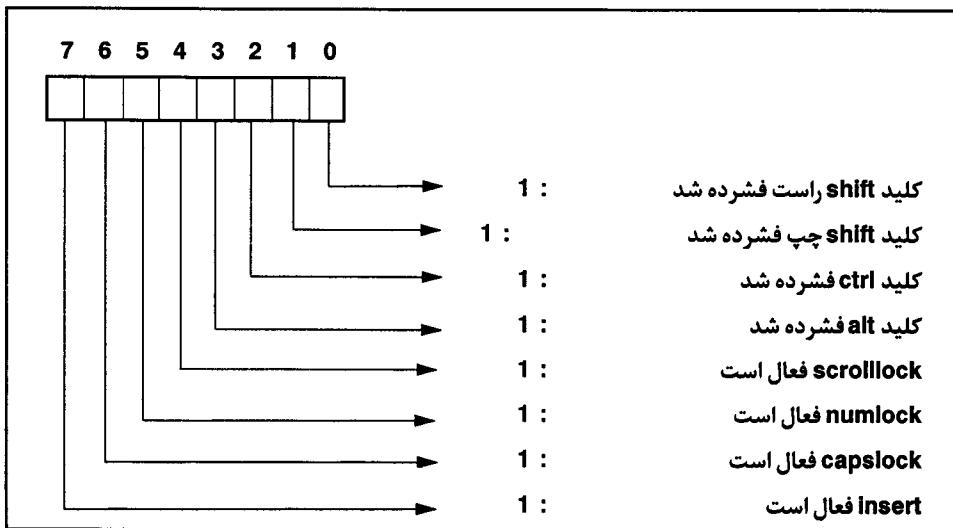
|  |                 |
|--|-----------------|
| شماره وقته : ۱۵                          | شماره تابع : ۸۰ |
| عمل تابع : تشخیص میزان حافظه توسعه یافته |                 |
| خروجی                                    | ورودی           |
| AH: میزان حافظه توسعه یافته              | AH: ۸۰          |

|                             |       |
|-----------------------------|-------|
| شماره وقنه :                | ۱۶    |
| عمل تابع : خواندن کد پیمایش |       |
| خروجی                       | ورودی |

|                                      |               |
|--------------------------------------|---------------|
| شماره وقنه: ۱۶                       | شماره تابع: ۱ |
| عمل تابع: تشخیص وضعیت بافر صفحه کلید |               |
| ورودی                                |               |
| ۱: AH                                |               |
| خروجی                                |               |
| ZF:                                  |               |
| ۱: بافر خالی است                     |               |
| ۰: کاراکتری در بافر وجود دارد        |               |
| AL: کد کاراکتر                       |               |
| AH: کد توسعه یافته                   |               |

|   |                 |
|---|-----------------|
| شماره تابع : ۲  | شماره وقفه : ۱۶ |
| عمل تابع : اخذ وضعیت کلیدهای ALT , CTRL , SHIFT و ... |                 |
| خروجی   | ورودی           |
| AL : وضعیت صفحه کلید(شکل-۸-۱۲)                        | ۲ : AH          |

|                 |              |                                   |
|-----------------|--------------|-----------------------------------|
| شماره وقfe : ۱۷ | شماره تابع : | عمل تابع: چاپ یک کاراکتر در چاپگر |
| ورودی           | خروجی        | AH: نتیجه عمل :                   |



شکل ۱۲-۸ بایت وضعیت صفحه کلید.

|                                    |                        |
|------------------------------------|------------------------|
| شماره تابع : ۱                     | شماره وقفه : ۱۷        |
| عمل تابع : ارزش دهی اولیه به چاپگر |                        |
| خروجی                              | ورودی                  |
| AH:وضعیت چاپگر                     | ۱:AH<br>DX:شماره چاپگر |

|                                |                        |
|--------------------------------|------------------------|
| شماره تابع : ۲                 | شماره وقفه : ۱۷        |
| عمل تابع : تشخیص وضعیت چاپگر * |                        |
| خروجی                          | ورودی                  |
| AH:وضعیت چاپگر به شرح زیر:     | ۲:AH<br>DX:شماره چاپگر |

| شماره بیت | وضعیت چاپگر          |
|-----------|----------------------|
| ۰         | پایان مهلت زمانی     |
| ۳         | خطای ورودی - خروجی   |
| ۴         | چاپگر انتخاب شده است |
| ۵         | کاغذ تمام شده است    |
| ۶         | ارسال پیام از چاپگر  |
| ۷         | چاپگر آزاد است       |

ساختمان کامپیوتر و وقفه‌ها ۳۹۱

|                                   |                 |
|-----------------------------------|-----------------|
| شماره تابع : °                    | شماره وقفه : 1A |
| عمل تابع : خواندن ساعت جاری سیستم |                 |
| خروجی                             | ورودی           |
| CX: ۱۶ بیت بالارزش ساعت جاری      | °: AH           |
| DX: ۱۶ بیت کم ارزش ساعت جاری      |                 |
| AL: سرریز (براساس ۲۴ ساعت)        |                 |

|                                     |                    |
|-------------------------------------|--------------------|
| شماره تابع : ۱                      | شماره وقفه : 1A    |
| عمل تابع : مقدار دادن به ساعت سیستم |                    |
| خروجی                               | ورودی              |
|                                     | °: AH              |
|                                     | CX: ۱۶ بیت بالارزش |
|                                     | DH: ۱۶ بیت کم ارزش |

|   |                 |
|---|-----------------|
| شماره تابع : ۲                                      | شماره وقفه : 1A |
| عمل تابع : خواندن زمان سیستم (ساعت - دقیقه - ثانیه) |                 |
| خروجی   | ورودی           |
| CX: ساعت  | °: AH           |
|   | CL: دقیقه       |
|   | DH: ثانیه       |

|                                |                 |
|--------------------------------|-----------------|
| شماره تابع : ۳                 | شماره وقفه : 1A |
| عمل تابع : اعلام ساعت به سیستم |                 |
| خروجی                          | ورودی           |
|                                | °: AH           |
|                                | CX: ساعت        |
|                                | CL: دقیقه       |
|                                | DH: ثانیه       |

| شماره تابع: ۴        |    | شماره وقفه: ۱A                 |
|----------------------|----|--------------------------------|
|                      |    | عمل تابع: اخذ تاریخ جاری سیستم |
| خروجی                |    | وروودی                         |
| (BCD) قرن (۱۹ یا ۲۰) | CH | ۴:AH                           |
| (BCD) سال (۱۹ یا ۲۰) | CL |                                |
| (BCD) ماه (۱ یا ۲۰)  | DH |                                |
| (BCD) روز (۱۹ یا ۲۰) | DL |                                |
| (BCD) قرن (۱۹ یا ۲۰) | AL |                                |

| شماره تابع: ۵ |              | شماره وقفه: ۱A                 |
|---------------|--------------|--------------------------------|
|               |              | عمل تابع: اعلام تاریخ به سیستم |
| خروجی         |              | وروودی                         |
|               |              | ۵:AH                           |
|               | (BCD) قرن CH |                                |
|               | (BCD) سال CL |                                |
|               | (BCD) ماه DH |                                |
|               | (BCD) روز DL |                                |

## اجرای وقفه‌ها در C

تاکنون عمل هر یک از وقفه‌های بایوس (BIOS) و بعضی از توابع آنها مورد بررسی قرار گرفته‌اند. اکنون باید مشخص گردد که در زبان C چگونه می‌توان آنها را مورد استفاده قرار داد. برای فراخوانی وقفه‌های بایوس در C از تابع int86 استفاده می‌شود. الگوی تابع int86 در فایل dos.h قرار دارد و به صورت زیر است:

**Int86 (int intnum, union REGS \*in, union REGS \*out)**

در الگوی فوق، intnum شماره وقفه، in (پارامتر خروجی) و out (پارامتر خروجی) و از نوع یونینون می‌باشند. REGS ساختمانی از نوع یونینون است که در فایل dos.h تعریف شده است. علاوه بر این ساختمان، ساختمانهای دیگری نیز در این فایل تعریف شده‌اند که عبارتنداز:

```
struct WORDREGS {
    unsigned int ax, bx, cx, dx, si, di, cflag, flags ;
} ;

struct BYTEREGS {
    unsigned char al, ah, bl, bh, cl, ch, dl, dh ;
} ;

union REGS {
    struct WORDREGS x ;
    struct BYTEREGS h ;
} ;
```

```

struct SREGS {
    unsigned int es ;
    unsigned int cs ;
    unsigned int ss ;
    unsigned int ds ;
}

struct REGPACK {
    unsigned r_ax, r_bx, r_cx, r_dx ;
    unsigned r_bp, r_si, r_dl, r_ds, r_es, r_flags ;
}

```

### مثال ۱۲-۱

برنامه‌ای که با استفاده از وقفه H10H و تابع `int86()`، صفحه‌نمایش را پاک می‌کند و با استفاده از تابع `cls()`، مکان نمایش را با موقعیت مناسبی منتقل کرده، متنی را در آنجا می‌نویسد.

```

#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <dos.h>
void goto_xy(int x , int y);
void main() {
    void cls() ;
    register int x, y ;
    cls() ;
    goto_xy(10, 10) ;
    printf("this is a test.");
    getch();
}
//*****
void goto_xy(int x , int y) {
    union REGS r ;
    r.h.ah = 2 ;
    r.h.dl = y ;
    r.h.dh = x ;
    r.h.bh = 0 ;
    int86(0x10, &r, &r) ;
}
//*****
void cls(void) {
    union REGS r ;
    r.h.ah = 6 ;
    r.h.al = 0 ;
    r.h.ch = 0 ;
    r.h.cl = 0 ;
    r.h.dh = 23 ;
    r.h.dl = 79 ;
    r.h.bh = 7 ;
    int86(0x10, &r, &r) ;
}

```

**مثال ۱۲-۲**

برنامه‌ای که با استفاده از وقفه ۵، محتويات صفحه نمایش را به چاپگر منتقل می‌کند.

```
#include <dos.h>
void print_screen() ;
void main()
{
    print_screen() ;
}
//*****
void print_screen()
{
    union REGS intreg, outreg ;
    int86(5, &intreg, &outreg) ;
}
```

**مثال ۱۲-۳**

برنامه‌ای که اندازه مکان نمایش را تعیین می‌کند (وقفه H10 و تابع ۱).

```
#include <dos.h>
#include <conio.h>
void set_cur_size(int, int) ;
void main()
{
    int start, stop ;
    clrscr();
    start = 0 ;
    stop = 7 ;
    set_cur_size(start, stop) ;
    getch();
}
//*****
void set_cur_size(int start, int stop)
{
    union REGS in,out ;
    in.h.ah = 1 ;
    in.h.ch = start ;
    in.h.cl = stop ;
    int86(0x10, &in, &out) ;
}
```

**مثال ۱۲-۴**

برنامه‌ای که با استفاده از وقفه H10 و تابع ۳، موقعیت مکان نمای را می‌خواند.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <dos.h>
void get_cur_pos(int, int *, int *, int *, int *);
void main() {
    int page, row, column, start, stop;
    clrscr();
    get_cur_pos(0, &row, &column, &start, &stop);
    printf("\n row=%d, col=%d, start=%d, stop=%d", row, column, start, stop);
    getch();
}
//*****
void get_cur_pos(int page, int *row, int *column, int *start, int *stop)
{
    union REGS in, out ;
    in.h.ah = 3 ;
    in.h.bh = page;
    int86(0x10, &in, &out);
    *row = out.h.dh ;
    *column = out.h.dl ;
    *start = out.h.ch ;
    *stop = out.h.cl ;
}
```

**مثال ۱۲-۵**

برنامه‌ای که جعبه رنگ و رنگی از این جعبه را انتخاب می‌کند.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <dos.h>
void set_palette(int palette, int color);
void main() {
    int p, color;
    clrscr();
    set_palette(p, color);
    getch();
}
//*****
void set_palette(int palette, int color)
{
    union REGS in, out;
    in.h.ah = 0x0B;
    in.h.bh = palette;
    in.h.bl = color;
    int86(0x10, &in, &out);
}
```

### ۱۲-۶ مثال

برنامه‌ای که موجب تغییر حالت صفحه‌نمایش می‌گردد.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <dos.h>
void set_mode(int mode);
void main() {
    int mode = 3;
    set_mode(mode);
    getch();
}
//*****
void set_mode(int mode)
{
    union REGS r ;
    r.h.al=mode ;
    r.h.ah=0 ;
    int86(0x10,&r,&r) ;
}
```

### ۱۲-۷ مثال

برنامه‌ای که کاراکترهایی با صفت خاص را در یک صفحه از حافظه نمایش به تعداد دفعات دلخواهی می‌نویسد.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <dos.h>
void write_char(int page, int ch, int attr, int count);
void main() {
    char ch;
    clrscr();
    printf("\nEnter char to write:");
    ch = getch();
    write_char(0, ch, 7, 5);
    getch();
}
//*****
void write_char(int page, int ch, int attr, int count)
{
    union REGS in,out ;
    in.h.ah = 9 ;
    in.h.al = ch ;
    in.h.bh = page ;
    in.h.bl = attr ;
    in.h.ch = 0 ;
    in.h.cl = count ;
    int86(0x10, &in, &out) ;
}
```

**مثال ۱۲-۸**

برنامه‌ای که میزان حافظه اصلی کامپیوتر را تشخیص می‌دهد.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <dos.h>
int memory_size();
void main() {
    clrscr();
    printf("base memory size = %dk", memory_size());
    getch();
}
//*****
int memory_size()
{
    union REGS in, out;
    int86(0x12, &in, &out);
    return(out.x.ax) ;
}
```

**مثال ۱۲-۹**

برنامه‌ای که هر کلید فشار داده شده از صفحه کلید را تشخیص می‌دهد.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <dos.h>
int get_key(void);
void main() {
    union scan {
        int c ;
        char ch[2] ;
    } sc ;
    clrscr();
    do {
        sc.c = get_key() ;
        if(sc.ch[0] == 0)
            printf("\n key is special.");
        else
            printf("\n %c", sc.ch[0]) ;
    } while (sc.ch[0] != 'q') ;
}
//*****
int get_key(void)
{
    union REGS in, out;
    in.h.ah = 0 ;
    int86(0x16, &in, &out) ;
    return out.x.ax;
}
```

مثال ۱۰-۱۲

برنامه‌ای که رنگ حاشیه صفحه‌نمایش را تعیین می‌کند.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <dos.h>
void set_border(int) ;
void main() {
    clrscr();
    set_border(10);
    getch();
}
//*****
void set_border(int color) {
    union REGS in, out ;
    in.h.ah = 0x0b ;
    in.h.bh = 0 ;
    in.h.bl = color ;
    int86(0x10, &in, &out) ;
}
```

مثال ۱۱-۱۲

```

#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <dos.h>
int get_state();
void main() {
    unsigned char x;
    clrscr();
    x = (unsigned char) get_state();
    x = x & 32 ;
    if (x == 32)
        printf("NUM LOCK key is on");
    else
        printf("NUM LOCK key is not on");
    getch();
}
/*************
int get_state() {
    union REGS in, out;
    in.h.ah = 2 ;
    int86(0x16, &in, &out);
    return(out.h.al);
}

```

## DOS توابع

DOS قسمتی از سیستم عامل است که بعضی از اعمال سطح بالاتری را نسبت به سایوس انجام می‌دهد. وقفه H 21 برای فراخوانی توابع DOS مورد استفاده قرار می‌گیرد. این وقفه در حدود ۱۰۰ تابع دارد که بعضی از آنها در جدول ۱۲-۳ آمده‌اند. بعضی از اعمالی که این توابع انجام می‌دهند عبارتند از:

۱. اعمال روی فایل (بازکردن، خواندن، نوشتن و بستن).
۲. خواندن از صفحه کلید.
۳. اجرا و پایان برنامه.
۴. ایجاد، حذف و تغییر نام فایل.
۵. مدیریت حافظه (اخذ حافظه، آزادسازی و تغییر).
۶. دستکاری کنترل کننده‌های دیسک.
۷. دستکاری فهرستها (ایجاد، حذف، تغییر مسیر).

جدول ۱۲-۳ بعضی از توابع وقفه H 21

| تابع | عمل   |
|------|---|
| 1    | خواندن کاراکتری از صفحه کلید. AL حاوی این کاراکتر خواهد بود   |
| 2    | نوشتن کاراکتری در صفحه‌نمایش. DL حاوی کاراکتری است که باید نوشته شود  |
| 3    | خواندن کاراکتری از پورت غیرهمزن. AL حاوی این کاراکتر خواهد بود  |
| 4    | نوشتن کاراکتری در پورت غیرهمزن. DL حاوی کاراکتری است که باید نوشته شود  |
| 5    | نوشتن کاراکتری بر روی چاپگر. DL حاوی کاراکتری است که باید چاپ شود   |
| 7    | خواندن کاراکتری از صفحه کلید، بدون نمایش آن در صفحه‌نمایش   |
| B    | وضعیت صفحه کلید را تست می‌کند   |
| D    | کردن دیسک reset   |
| E    | تعیین درایو فعال. DL حاوی شماره درایوی است که باید به عنوان درایو فعال انتخاب گردد (A, B, ..., F)   |
| 1A   | تعیین آدرس ناحیه انتقال اطلاعات (DTA) DX حاوی آدرس است  |
| 2A   | اخذ تاریخ از سیستم: CX شامل سال، DH شامل ماه و DL شامل روز خواهد بود  |
| 2B   | اعلام تاریخ به سیستم، CX حاوی سال، DH حاوی ماه و DL حاوی روز است  |
| 2C   | اخذ زمان از سیستم: CH شامل ساعت، CL شامل دقیقه، DH شامل ثانیه و DL شامل صدم ثانیه خواهد بود   |
| 2D   | اعلام زمان به سیستم: CH حاوی ساعت، CL حاوی دقیقه، DH حاوی ثانیه و DL حاوی صدم ثانیه است   |
| 4E   | جستجو برای نام فایل، DX حاوی آدرس FCB و CX حاوی صفت فایل است. اگر فایل پیدا نشد مقدار ۲ در AL قرار می‌گیرد و اگر هیچ فایلی پیدا نشد مقدار ۱۸ در AL قرار خواهد گرفت. |
| 4F   | ادامه جستجو برای پیدا کردن نام فایل پس از پیدا شدن اولین وقوع آن توسط تابع E ۴. اگر فایلی وجود نداشته باشد، مقدار ۱۸ در AL قرار می‌گیرد.                            |

برای فراخوانی توابع DOS در زبان C از توابع `intdos()`، `bdos()` و `bdosptr()` استفاده می‌گردد. الگوی این توابع عبارتند از:

**Int intdos (union REGS \*in, union REGS \*out)**

**Int bdos (int fnum, unsigned dx, unsigned al)**

**Int bdosptr (int fnum, void \*dsdx, unsigned al)**

در الگوهای فوق، `in` و `out` ساختمانهای ورودی و خروجی هستند و `fnum` شماره تابع و قمه می‌باشد. مقادیر `dx` و `al` به ترتیب در ثباتهای DX و AL قرار می‌گیرند. نتیجه عمل در هر ۳ تابع در ثبات AX قرار خواهد گرفت. تابع `bdosptr()` موقعی مورد استفاده می‌گیرد که یک اشاره گر به عنوان آرگومان انتخاب می‌شود.

### مثال ۱۲-۱۲

برنامه‌ای که لیست فایل‌های موجود در درایو جاری را نشان می‌دهد.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <dos.h>
void dir_list();
void main()
{
    clrscr();
    dir_list();
    getch();
}
//*****
void dir_list()
{
    union REGS in, out ;
    char pp[44] ;
    bdosptr(0x1a, pp, 0) ;
    bdosptr(0x4e, "*.*", 0) ;
    printf("\n %s \n", &pp[30]) ;
    for(;;) {
        if(bdos(0x4f, 0, 0) == 18)
            break ;
        printf("\n %s \n", &pp[30]) ;
    }//end of for
}
```

### مثال ۱۲-۱۳

برنامه‌ای که کاراکتری را از بافر صفحه کلید می‌خواند، این برنامه، منتظر فشاردادن کلیدی از صفحه کلید نمی‌ماند.

```

#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <dos.h>
int stdin_char();
void main()
{
    int ch;
    clrscr();
    ch = stdin_char();
    printf("%d", ch);
    getch();
}
//*****
int stdin_char()
{
    union REGS in, out ;
    in.h.ah = 0x10 ;
    intdos(&in, &out) ;
    return(out.h.al) ;
}

```

## ۱۲-۱۴ مثال

تابعی که مشخصات دیسک مربوط به درایور جاری (تعداد cluster، اندازه هر سکتور و تعداد سکتورهای موجود در یک cluster) را مشخص می‌کند.

```

#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <dos.h>
void disk_info(int *spc, int *sector_size, int *num_cluster);
void main() {
    clrscr();
    int spc, sector_size, num_cluster;
    disk_info( &spc, &sector_size, &num_cluster);
    printf("spc=%d, siz=%d, num=%d", spc, sector_size, num_cluster);
    getch();
}
//*****
void disk_info(int *spc, int *sector_size, int *num_cluster)
{
    union REGS in, out;
    in.h.ah = 0x1b;
    intdos(&in, &out);
    *spc = out.h.al;
    *sector_size = out.x.cx;
    *num_cluster = out.x.dx;
}

```

**مثال ۱۲-۱۵**

برنامه‌ای که موجب نوشتگاراکتر a در صفحه‌نمایش می‌شود.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <dos.h>
void stdout_char(char) ;
void main()
{
    clrscr();
    stdout_char('a');
    getch();
}
//*****
void stdout_char(char character)
{
    union REGS in , out ;
    in.h.ah = 0x02 ;
    in.h.dl = character ;
    intdos(&in, &out) ;
}
```

**مثال ۱۲-۱۶**

برنامه‌ای که وضعیت صفحه کلید را تست می‌کند. وضعیت صفحه کلید در ثبات AL قرار می‌گیرد و توسطتابع check() برگردانده می‌شود. با تست بیتهای آن می‌توان تشخیص داد که کدام کلید فشار داده شده است.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <dos.h>
int check();
void main() {
    unsigned char x;
    clrscr();
    x = (unsigned char) check();
    x = x & 32;
    if (x == 32) printf("nnnnnn");
    getch();
}
//*****
int check()
{
    union REGS in, out;
    in.h.ah = 0xb;
    intdos(&in, &out);
    return(out.h.al);
}
```

**مثال ۱۲-۱۷**

برنامه‌ای که درایو A را به عنوان درایو جاری انتخاب می‌کند.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <dos.h>
void set_drive(int drive);
void main()
{
    set_drive(0) ;
}
*****
void set_drive(int drive)
{
    union REGS in, out ;
    in.h.ah = 0x0e ;
    in.h.dl = drive ;
    intdos(&in, &out) ;
}
```

**مثال ۱۲-۱۸**

برنامه‌ای که تاریخ سیستم را چاپ می‌کند.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <dos.h>
void get_date(int *day, int *month, int *year, int *day_of_week);
void main()
{
    int day, month, year, day_of_week;
    get_date(&day, &month, &year, &day_of_week);
    printf("date is:day %d, %d/%d/%d", day_of_week, day, month, year);
    getch();
}
*****
void get_date(int *day, int *month, int *year, int *day_of_week)
{
    union REGS in, out ;
    in.h.ah = 0x2a ;
    intdos(&in, &out) ;
    *day = out.h.dl ;
    *day_of_week = out.h.al ;
    *month = out.h.dh ;
    *year = out.x.cx ;
}
```

**مثال ۱۲-۱۹**

برنامه‌ای که میزان فضای آزاد موجود در درایور جاری را تشخیص می‌دهد.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <dos.h>
long free_disk(int drive);
void main() {
    int drive = 0; // current drive
    long int spc;
    clrscr();
    spc = free_disk(drive);
    printf("\n free space is : %ld", spc);
    getch();
}
*****
long free_disk(int drive)
{
    union REGS in , out ;
    in.h.ah = 0x36 ;
    in.h.dl = drive ;
    intdos(&in, &out) ;
    return((long) out.x.ax * (long) out.x.bx * (long) out.x.cx);
}
```

**مثال ۱۲-۲۰**

برنامه‌ای که گونه سیستم عامل را تشخیص می‌دهد.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <dos.h>
void dos_ver(int *major, int *minor);
void main() {
    int major, minor;
    clrscr();
    dos_ver(&major, &minor);
    printf("version is:%d.%d", major, minor);
    getch();
}
*****
void dos_ver(int *major, int *minor)
{
    union REGS in , out ;
    in.h.ah=0x30 ;
    intdos(&in,&out) ;
    *major=out.h.al ;
    *minor=out.h.ah ;
}
```

**مثال ۱۲-۲۱**

برنامه‌ای که قادر است فهرستی (directory) ایجاد نماید. اگر عمل تابع make\_dir() با موفقیت انجام نشود عدد ۱ را به تابع اصلی بر می‌گرداند.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <dos.h>
int make_dir(char sname[]);
void main()
{
    int st ;
    clrscr();
    st = make_dir("\\basic");
    if(st == -1)
        printf("\n directory not created.");
    else
        printf("\n directory created.");
    getch();
}
//*****
int make_dir(char sname[])
{
    return(bdosptr(0x39, sname, 0));
}
```

**مثال ۱۲-۲۲**

برنامه‌ای که قادر است فهرستی را حذف نماید. اگر عمل تابع remove\_dir() با موفقیت انجام نشود مقدار ۱ را به تابع اصلی بر می‌گرداند.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <dos.h>
int remove_dir(char sname[]);
void main()
{
    int st ;
    clrscr();
    st = remove_dir("\\basic");
    if(st == -1)
        printf("\n directory not removed.");
    else
        printf("\n directory removed.");
    getch();
}
//*****
int remove_dir(char sname[])
{
    return(bdosptr(0x3a, sname, 0));
}
```

**مثال ۱۲-۲۳**

برنامه‌ای که فهرست جاری را عرض می‌کند. اگر عمل تابع `change_dir()` با موفقیت انجام نشود مقدار ۱- را به تابع اصلی بر می‌گرداند.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <dos.h>
int change_dir(char sname[]);
void main() {
    int st ;
    clrscr();
    st = change_dir("\\basic");
    if(st == -1)
        printf("\n directory not changed.");
    else
        printf("\n directory changed.");
    getch();
}
//*****
int change_dir(char sname[]) {
    return(bdosptr(0x3b, sname, 0));
}
```

**مثال ۱۲-۲۴**

برنامه‌ای که فایلی را حذف می‌کند. اگر عمل تابع `remove_file()` با موفقیت انجام نشود، مقدار ۱- را بر می‌گرداند.

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <conio.h>
#include <dos.h>
int remove_file(char fname[]);
void main(int argc, char *argv[]) {
    int st ;
    clrscr();
    if(argc < 2) {
        printf(" usage : prog arg");
        getch();
        exit(0);
    }
    st = remove_file(argv[1]);
    if(st == -1)
        printf("\n file not removed.");
    else
        printf("\n file removed.");
    getch();
}
//*****
int remove_file(char fname[]) {
    return(bdosptr(0x41, fname, 0));
}
```

# مدلهای حافظه و مدیریت صفحه کلید

کامپیویل زبان C، در ریزپردازنده‌های خانواده ۸۰۸۶، هر برنامه را می‌تواند به شش صورت ترجمه نماید. هر روش، حافظه کامپیوتر را به شکل مختلفی سازماندهی می‌کند سازماندهی مختلف حافظه، به مدل‌های حافظه معروف است. مدل‌های مختلف حافظه عبارتند از: tiny، small، medium، compact، large و huge که در ادامه به بررسی هر کدام از آنها می‌پردازیم.

## مدل حافظه tiny

در مدل حافظه tiny، برنامه به زبان C طوری ترجمه می‌شود که کلیه بُلتهای سگمنت حاوی یک مقدار بوده و همه آدرس دهی‌ها با ۱۶ بیت انجام شوند. این بدن معنی است که کد برنامه، داده‌های برنامه و پشته در یک سگمنت ۶۴ کیلوبایتی قرار دارند. برنامه‌ای که به این روش ترجمه می‌شود نه تنها حجم کمی را اشغال می‌کند بلکه از سرعت بالایی نیز برخوردار است و توسط دستور EXE2BIN (از دستورات سیستم عامل DOS) قابل تبدیل به فایل COM می‌باشد. مدل حافظه tiny برای برنامه‌هایی که دارای کد و داده‌کمی باشند مفید است.

## مدل حافظه small

تورو بو C و بورلند C در حالت معمولی از این مدل حافظه برای ترجمه برنامه‌ها استفاده می‌کنند که برای بسیاری از برنامه‌ها مفید است. گرچه در این مدل حافظه کلیه آدرس دهی‌ها با ۱۶ بیت انجام می‌شوند ولی سگمنت کد برنامه از سایر سگمنت‌ها جدا است. برنامه‌ها در این مدل حافظه می‌توانند ۱۲۸ کیلوبایت را اشغال کنند که بین کد برنامه و داده‌های آن مشترک است. زمان آدرس دهی در مدل‌های حافظه tiny و small بیکسان است ولی برنامه‌ای که در مدل حافظه small می‌تواند ترجمه شود دو برابر برنامه‌ای است که در مدل حافظه tiny ترجمه می‌گردد.

## مدل حافظه medium

مدل حافظه medium برای برنامه‌های طولانی مورد استفاده قرار می‌گیرد و کد برنامه می‌تواند در چند سگمنت باشد. کد برنامه نیاز به ۲۰ بیت آدرس دارد ولی سایر سگمنت‌های برنامه (داده، پشته و سگمنت اضافی) از ۱۶ بیت آدرس استفاده می‌کنند. این مدل حافظه برای برنامه‌هایی مفید است که کد برنامه طولانی دارند ولی داده‌های برنامه کم است، سرعت اجرای برنامه در این مدل حافظه از مدل‌های حافظه tiny و small کمتر است ولی سرعت دسترسی به داده‌های برنامه تقریباً مشابه مدل‌های حافظه tiny و small است.

## مدل حافظه compact

مدل حافظه compact بر عکس مدل حافظه medium است. بدین صورت که در مدل حافظه compact کد برنامه در یک سگمنت محدود می‌شود و لی داده‌های برنامه‌ها می‌توانند در چند سگمنت گسترش یابند؛ لذا برای دسترسی به داده‌های برنامه به ۲۰ بیت آدرس نیاز است و لی کد برنامه به ۱۶ بیت آدرس نیاز دارد. این مدل حافظه برای برنامه‌هایی مفید است که دارای کد کم و حجم داده‌های زیادی هستند. سرعت اجرای برنامه در این مدل حافظه مشابه مدل حافظه small است ولی دسترسی به داده‌ها کمی طولانی‌تر می‌باشد.

## مدل حافظه large

در مدل حافظه large کد برنامه و داده‌های آن می‌توانند از چند سگمنت استفاده کنند؛ اما طول داده استاتیک، مثل یک آرایه محدود به ۶۴ کیلوبایت است. این مدل حافظه برای برنامه‌های طولانی با حجم داده‌های زیاد مفید است. سرعت اجرای برنامه‌ها در این مدل حافظه بسیار کنتر از سایر مدل‌های حافظه است.

## مدل حافظه huge

مدل حافظه huge مشابه مدل حافظه large است با این تفاوت که طول داده استاتیک مثل آرایه می‌تواند بیش از ۶۴ کیلوبایت باشد. اجرای برنامه‌ها در این مدل حافظه از سایر مدل‌های حافظه کنتر است.

## انتخاب مدل حافظه مناسب

در حالت معمولی برای ترجمه برنامه‌ها از مدل حافظه small استفاده می‌شود؛ مگر این که به دلایلی مجبور به استفاده از مدل‌های دیگر حافظه باشیم. اگر برنامه نسبتاً طولانی و داده‌های برنامه کم باشد بهتر است از مدل حافظه medium استفاده گردد. اگر داده‌های برنامه زیاد بوده و لی حجم برنامه کم باشد بهتر است از مدل حافظه compact استفاده گردد. اگر داده‌ها و کد برنامه هر دو طولانی باشند بهتر است از مدل حافظه large استفاده گردد. مگر این که به داده‌های استاتیک بیش از ۶۴ کیلو بایت نیاز باشد که در این مورد بهتر است از مدل حافظه huge استفاده شود.

## معرفی یک مدل حافظه به کامپایلر

بهترین روش برای تعیین مدل حافظه در بورلن C این است که در منوی Compiler Options گزینه Memory model را انتخاب کنید و در منویی که ظاهر می‌شود گزینه Code generation را برگزینید. سپس در قسمت Compiler گزینه Options را انتخاب کنید. موردنظر را انتخاب کنید.

## آدرس دهنی به خارج از یک سگمنت حافظه

همانطور که می‌دانید هر ۶۴ کیلوبایت از حافظه تشکیل یک سگمنت را می‌دهند. فضای حافظه یک سگمنت توسط یک ثابت ۱۶ بیتی قابل آدرس دهنی است. اگر در برنامه‌ای نیاز به دسترسی به آدرس‌هایی خارج از یک سگمنت حافظه باشد اشاره‌گرهای معمولی که دو بایت از آدرس را در خود نگهداری می‌کنند جوابگوی نیاز نیستند. یک راه حل این است که از مدل حافظه large به جای مدل حافظه small استفاده گردد. در این مدل حافظه کلیه اشاره‌گرهای ۴ بایتی

(۳۲ بیتی) هستند که مشکل آدرس دهی را حل می‌کنند. اما در این مدل حافظه سرعت اجرای برنامه پایین است. راه حل دیگر این است که ضمن استفاده از مدل حافظه small اشاره گرهای دیگری به نام اشاره گر far استفاده شود. در کنار اشاره گرهای far اشاره گرهای دیگری به نامهای `near` و `huge` نیز قابل استفاده هستند که در این قسمت مورد بحث قرار خواهد گرفت. لازم به ذکر است که کلمات کلیدی `far`, `near` و `huge` در مورد توابع نیز مورد استفاده قرار می‌گیرند که در این صورت در نحوه فراخوانی و برگشت از توابع تأثیر خواهد گذاشت.

## کلمه کلیدی **far**

کلمه کلیدی `far` برای تعریف اشاره گرهایی که نیاز به ذخیره آدرسها بیش از ۲ بایت دارند به کار می‌رود و قبل از نام متغیر اشاره گر و بعد از تعیین نوع اصلی ذکر می‌شود. به عنوان مثال، دستور `char far *f_pointer;` اشاره گر `char` را از نوع `far` و به صورت `far` تعریف می‌کند. اشاره گرهای از نوع `far` آدرسها سگمنت (۲ بایت) و تفاوت مکان (۲ بایت) را در خود نگهداری می‌کنند.

دو نکته مهم در مورد اشاره گرهای `far` وجود دارند که باید آنها را به خاطر داشت:

۱. انجام محاسبات بر روی اشاره گرهای فقط قسمت تفاوت مکان را تحت تأثیر قرار می‌دهد. به عنوان مثال، اگر به اشاره گری با مقدار `FFFF:0000` یک واحد اضافه گردد نتیجه حاصل برابر با `0000:0000` خواهد بود، نه برابر با `0001:FFF0`؛ یعنی آدرس سگمنت عوض نخواهد شد.
۲. دو اشاره گر از نوع `far` باید با یک عملگر رابطه‌ای با یکدیگر مقایسه شوند؛ زیرا فقط قسمتهای تفاوت مکان در مقایسه شرکت می‌کنند و یقیناً نتیجه درستی حاصل نخواهد شد.

برای رفع این دو مشکل، به جای اشاره گرهای `far` می‌توان از اشاره گرهای `huge` استفاده نمود.

## کلمه کلیدی **huge**

کلمه کلیدی `huge` برای تعریف اشاره گرهایی که آدرسها بیش از ۱۶ بیت را در خود ذخیره می‌کنند به کار می‌رود. اشاره گرهای `huge` همانند اشاره گرهای `far` هستند، با دو تفاوت زیر:

۱. مقایسه دو اشاره گر `huge` مشکلی را تولید نمی‌کند.
۲. وقتی که عمل محاسباتی بر روی اشاره گرهای `huge` انجام می‌شود آدرس سگمنت نیز همانند آدرس تفاوت مکان تغییر می‌کند.

## کلمه کلیدی **near**

کلمه کلیدی `near` برای تعریف اشاره گرهای معمولی (اشارة گرهایی که ۱۶ بیت آدرس را پشتیبانی می‌کنند) به کار می‌رود. اگر خواسته باشیم در مدلها حافظه `large`, `medium` و `small` یا `near` از حالت فرضی اشاره گرها (آدرس ۳۲ بیتی) صرفنظر شود و از اشاره گرهای ۱۶ بیتی استفاده گردد. باید با استفاده از کلمه کلیدی `near` اشاره گرهای موردنظر را ۱۶ بیتی تعریف نمود.

### مثال ۱۳-۱

برنامه‌ای که صفحه‌نمایش را با یک کاراکتر پر می‌کند. برای خاتمه برنامه، حرف **q** را وارد کنید.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int main()
{
    int far *p;
    int i;
    char ch;
    clrscr();
    p = (int far *) 0xb8000000;
    while((ch = getch()) != 'q')
        for(i = 0; i < 2000; i++)
            *(p + i) = ch | 0x0700;
    return 0;
}
```

در مثال ۱۳-۱ به نکات زیر توجه داشته باشید:

۱. عدد ۰xB8000000 آدرس شروع حافظه صفحه‌نمایش رنگی است. این آدرس در صفحه‌نمایش تک رنگ برابر با ۰xB0000000 است).
۲. عدد ۲۰۰۰ مشخص کننده میزان حافظه صفحه‌نمایش است ( $2000 = 20 \times 80$ ).
۳. (farptr+addr) محلی از صفحه‌نمایش را مشخص می‌کند که کاراکتر مورد نظر باید در آنجا نوشته شود.
۴. همان‌طور که می‌دانید هر کاراکتر برای ظاهر شدن در صفحه‌نمایش دو بایت از حافظه نمایش را اشغال می‌کند که یک بایت برای خود کاراکتر و بایت دیگر، صفت کاراکتر را مشخص می‌کند (صفات کاراکترها در ادامه بحث می‌شود). عدد ۰x07 صفت نرمال را مشخص می‌کند که اگر یک بایت به سمت چپ شیفت داده شود عدد ۰x0700 حاصل می‌شود و سپس با کاراکتر موردنظر، بیت به بیت OR می‌شود تا ضمن نوشتن کاراکتر موردنظر در صفحه‌نمایش، بایت صفت آن نیز پر شود.
۵. دستور دیگری که باید توضیح داده شود، دستور **farptr = (int far \*) 0xB8000000;** است.

عدد ۰xB8000000 یک عدد صحیح بزرگ (long int) است ولی متغیر **farptr** یک اشاره‌گر **far** است، جمله داخل پرانتز به کامپایلر می‌گوید که عدد ۰xB8000000 را به صورت یک اشاره‌گر **far** از نوع **int** در نظر بگیرد. در غیر این صورت از طرف کامپایلر پیام خطایی صادر خواهد شد.

برنامه مثال ۱۳-۱ را با استفاده از سطر و ستونهای صفحه‌نمایش نیز می‌توان نوشت که در این صورت برنامه مثال ۱۳-۲ حاصل می‌شود.

**مثال ۱۳-۲**

برنامه‌ای که کاراکتری را از ورودی خوانده صفحه‌نمایش را با آن کاراکتر پر می‌کند. برای خروج از برنامه حرف q را وارد کنید.

```
#include <conio.h>
#define ROWMAX 25
#define COLMAX 80
void main()
{
    int far *ptr ;
    int col, row ;
    char ch;
    clrscr();
    ptr = (int far *) 0xb8000000;
    while((ch = getch()) != 'q')
        for(row = 0; row < ROWMAX; row++)
            for(col = 0; col< COLMAX; col++)
                *(ptr + row * COLMAX + col) = ch | 0x0700;
}
```

در بورلند C علاوه بر کلمات کلیدی for، near و hung از کلمات کلیدی \_cs، \_ds، \_ss و \_es نیز برای آدرس دهی استفاده می‌شود. این کلمات کلیدی مشخص می‌کنند که اشاره گر موردنظر می‌تواند در انواع سگمنت حضور داشته باشد، به عنوان مثال، دستور زیر موجب می‌شود تا اشاره گر ptr یک اشاره گر ۱۶ بیتی تعریف شود و در سگمنت اضافی قابل استفاده باشد:

```
int _es *ptr ;
```

**مثال ۱۳-۳**

برنامه‌ای که محتويات ۲۵۶ یا بیت از حافظه را با شروع از آدرسی که بنا به درخواست برنامه مشخص می‌شود، در صفحه‌نمایش ظاهر می‌کند. برنامه می‌تواند محتويات همین محدوده را تغییر دهد.

```
#include <ctype.h>
#include <stdlib.h>
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#define ROWMAX 25
#define COLMAX 80
void display_mem();
void change_mem();
void main()
{
    char ch ;
    for(;;) {
        clrscr();
        printf("\n enter a character(d,c,q)|>" );
        ch = getch();
        printf("\n" );
```

```

switch(tolower(ch)) {
    case 'd' :
        display_mem() ;
        break ;
    case 'c' :
        change_mem() ;
        break ;
    case 'q' :
        exit(0) ;
    } //end of switch
    printf("\n press a key to continue...");
    getch();
} //end of for
}
//*****
void display_mem() {
    register int i ;
    unsigned char ch ;
    unsigned char far *p ;
    char s[80] ;
    /* get bit 20 address */
    printf("beginning address in hex:");
    scanf("%p %*c", &p) ;
    printf("%p:", p) ;
    for(i = 1 ; i < 256 ; i++) {
        ch = *p ;
        /* display in hex */
        printf("%o2x",ch) ;
        p ++ ;
        if(!(i % 16)) {
            printf("\n") ;
            if(i != 256)
                printf(" %p: ", p) ;
        } //end of if
    } //end of for
}
//*****
void change_mem()
{
    unsigned char far *p ;
    char s[80], value ;
    printf("\n enter address to change");
    printf("(in hex):") ;
    scanf("%p %*c", &p) ;
    printf("\n enter new value(in hex):");
    scanf("%x", &value) ;
    *p = (unsigned char) value ;
}

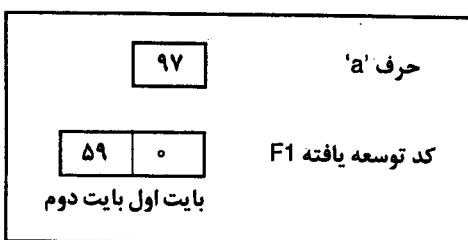
```

## تشخیص کلیدهای صفحه کلید

با فشردن هر یک از کلیدهای صفحه کلید، کدی تولید می‌شود که مشخص می‌کند چه کلیدی از صفحه کلید فشار داده شده است. بعضی از این کدها یک بایتی و بعضی دیگر دو بایتی‌اند. کلیدهایی مثل A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M کد یک بایتی و کلیدهایی مثل HOME, F1, F2, F3, F4, F5, F6, F7, F8, F9, F10 کد بایتی تولید می‌کنند. کلیدهایی که کد دو بایتی تولید می‌کنند بایت اول آنها صفر و بایت دوم بیان کننده کد آن کلید است. کد دو بایتی ممکن است در اثر فشردن یک کلید یا ترکیبی از کلیدها ایجاد شود. کلیدهایی که کد دو بایتی تولید می‌کنند در جدول ۱۳-۱ آمده‌اند.

جدول ۱۳-۱ کدهای صفحه کلید توسعه یافته.

| کلیدها                              | کد کلیدها (دهدهی) |
|-------------------------------------|-------------------|
| SHIFT + TAB                         | ۱۵                |
| ALT + Q (W, E, R, T, Y, V, I, O, P) | ۲۵ تا ۱۶          |
| ALT + A (S, D, F, G, H, J, K, L)    | ۳۸ تا ۳۰          |
| ALT + Z (X, C, V, B, N, M)          | ۵۰ تا ۴۴          |
| F1 - F10                            | ۶۸ تا ۵۹          |
| HOME                                | ۷۱                |
| UP ARROW                            | ۷۲                |
| PGUP                                | ۷۳                |
| LEFT ARROW                          | ۷۵                |
| RIGHT ARROW                         | ۷۷                |
| END                                 | ۷۹                |
| DOWN ARROW                          | ۸۰                |
| PGDN                                | ۸۱                |
| INSERT                              | ۸۲                |
| DELETE                              | ۸۳                |
| SHIFT + F1 (F2, ..., F10)           | ۹۳ تا ۸۴          |
| CTRL + F1 (F2, ..., F10)            | ۱۰۳ تا ۹۴         |
| ALT + F1 (F2, ..., F10)             | ۱۱۳ تا ۱۰۴        |
| CTRL + PRTSCR                       | ۱۱۴               |
| CTRL + LEFT ARROW                   | ۱۱۵               |
| CTRL + RIGHT ARROW                  | ۱۱۶               |
| CTRL + END                          | ۱۱۷               |
| CTRL + PGDN                         | ۱۱۸               |
| CTRL + HOME                         | ۱۱۹               |
| ALT + ۱ (۲, ..., ۹, ۰, , )          | ۱۳۱ تا ۱۲۰        |
| CTRL + PGUP                         | ۱۳۲               |



شکل ۱۳-۱ کدهای توسعه یافته و معمولی.

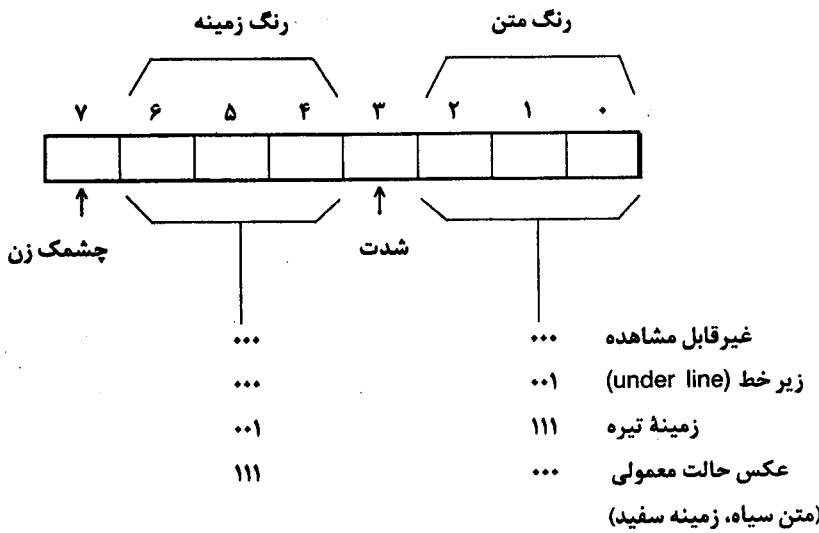
به عنوان مثال، شکل ۱۳-۱ وضعیتی را نشان می‌دهد که در آن، کد کلید معمولی (حرف 'a') و کد توسعه یافته (کلید F1) مشخص شده است. کد کلید 'a' برابر با ۹۷ و بایت اول کد کلید F1 برابر با صفر و بایت دوم برابر با ۰۹۶ است.

**مثال ۱۳-۴**

برنامه‌ای که کلیدی را از صفحه کلید خوانده تشخیص می‌دهد که آیا کد توسعه یافته تولید می‌کند یا خیر.  
توضیح

کلید توسط تابع `getch()` خوانده می‌شود. چنانچه کد کلید خوانده شده برابر با صفر باشد، به معنای این است که این کلید، کد توسعه یافته تولید می‌کند و دستور `getch()` بعدی، آن کد را می‌خواند. برای خاتمه اجرای برنامه، حرف `e` را فشار دهید.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
void main()
{
    char key1, key2 ;
    clrscr();
    while((key1 = getch()) != 'e')
    if(key1 == 0) {
        key2 = getch() ;
        printf("%3d %3d \n", key1, key2);
    }
    else
        printf("%3d\n", key1) ;
}
```



شكل ۱۳-۲ وضعیت بایت صفت.

## صفات کاراکتر و تغییر آنها

هر کاراکتری که در صفحه‌نمایش کامپیوتر ظاهر می‌شود، دو بایت از حافظه نمایش را اشغال می‌کند. یک بایت برای ذخیره کد کاراکتر و بایت دیگر برای ذخیره صفت (attribute) کاراکتر است. صفت کاراکتر، نحوه ظاهر شدن کاراکتر را بر روی صفحه‌نمایش مشخص می‌کند: آیا کاراکتر پررنگ نوشته شود یا کمرنگ، چشمکزن باشد یا خیر و مواردی از این قبیل، شکل ۱۳-۲ وضعیت بایت صفت را نشان می‌دهد.

همان‌طور که در شکل ۱۳-۲ مشاهده می‌شود، بیت شماره ۳ میزان شفافیت کاراکتر را کنترل می‌کند و بیت شماره ۷ مشخص می‌کند که آیا کاراکتر چشمکزن باشد یا خیر. دو قسمت دیگر از بایت صفت، ۳ بیتی هستند که بیت‌های صفر تا ۳ رنگ متن و بیت‌های ۴ تا ۶ رنگ زمینه را مشخص می‌کند. در صفحه‌نمایش تکررنگ، یکی از رنگ‌های سیاه و سفید یا سبز می‌تواند به عنوان رنگ زمینه انتخاب گردد و رنگ‌های سیاه و سفید می‌توانند به عنوان رنگ متن انتخاب شود.

### مثال ۱۳-۵

برنامه‌ای که با استفاده از وقفه‌ها، صفات کاراکترها را تغییر می‌دهد.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <ctype.h>
#include <dos.h>
void write_char(int page, int ch, unsigned char attr, int count);
void main() {
    char ch;
    unsigned char attrib = 7, intense = 0, blink = 0;
    while((ch = getch()) != 'e') {
        clrscr();
        printf("\n type 'n' for normal.");
        printf("\n type 'u' for underline.");
        printf("\n type 'i' for intensified.");
        printf("\n type 'b' for blinking.");
        printf("\n type 'r' for reverse .");
        printf("\n type 'e' for end .");
        printf("\n\t");
        switch(tolower(ch)) {
            case 'n' : attrib = 7 ; break ;
            case 'u' : attrib = 1 ; break ;
            case 'i' :
                intense = (intense == 1) ? 0 : 1;
                attrib |= (intense << 3);
                break ;
            case 'b' :
                blink = (blink == 1) ? 0 : 1 ;
                attrib |= (blink << 7);
            case 'r' :
                attrib |= 16;
                break ;
            default :
                attrib = 7;
        }
        write_char(0, ch, attrib, 1);
    }
}
```

```

        break ;
    case 'r' :
        attrib = 112 ;
        attrib |= (intense << 3);
        attrib |= (blink << 7);
        break ;
    }
    write_char(0, ch, attrib, 5);
}
//*****
void write_char(int page, int ch, unsigned char attr, int count)
{
    union REGS in,out ;
    in.h.ah = 9 ;
    in.h.al = ch ;
    in.h.bh = page ;
    in.h.bl = attr ;
    in.h.ch = 0 ;
    in.h.cl = count ;
    int86(0x10, &in, &out) ;
}

```

**عملکرد برنامه**

با اجرای برنامه منوی با ۶ گزینه ظاهر می شود. گزینه اول صفت نرمال، گزینه دوم صفت زیرخط، گزینه سوم شدت، گزینه چهارم صفت چشمکزن و گزینه پنجم عکس حالت معمولی را تعیین می کند. کاراکتر ۵ برنامه را خاتمه می دهد.

type 'n' for normal.

type 'u' for underline.

type 'i' for intensified.

type 'b' for blinking.

type 'r' for reverse.

type 'e' for end.

**مثال ۱۳-۶**

برنامه‌ای که واژه‌پرداز ساده‌ای را پیاده‌سازی می‌کند. در این برنامه توابعی برای اخذ رشته فارسی از صفحه کلید طراحی شده‌اند. دانشجو می‌تواند با استفاده از این برنامه، توابعی فارسی برای دریافت اطلاعات رشته‌ای در C بنویسد.



```

int latin = FALSE, llatin = 0, k = 0;
strcpy(str1, "AaSsdDgGJjkKIL:");
strcat(str1, s2) ;
strcat(str1, s3);
strcat(str1, s4);
strcat(str1, s5);
strcpy(str2, "کم من ننت لی یسس شش");
strcat(str2, f2) ;
strcat(str2, f3);
strcat(str2, f4);
strcat(str2, f5);
for(i = 0 ; i < length ; i++)
    str[i] = '\0' ;
col = y ;
y = 80 - y ;
col1 = y;
cursor(x, y) ;
printstr(x, y, str, length, 31) ;
while( (ch = getch()) !='\r' && linput < length)
{
    if(ch==0) {
        ch = getch();
        switch(ch) {
            case R_ARRO: if(y -j < col1) --j ;
                           if(latin == TRUE) k++ ; break;
            case L_ARRO: if(j < linput) ++j ;
                           if(latin == TRUE) k-- ; break;
            case DEL :
                if(j <= linput) {
                    del(str, length, j) ;
                    printstr(x, y, str, length, 31);
                    -- linput;
                }
                break ;
            case HOME :j = 0; break ;
            case END :j = linput ;break ;
            case INS :insrt = (insrt == 1) ? 0 : 1 ;
                        break;
            case F10 :
                if(latin == TRUE) {
                    j = llatin + j + k;
                    insrt = 0;
                    llatin = 0 ;
                    latin = FALSE ;
                    k = 0;
                }
            else {
                latin = TRUE ;
            }
        }
    }
}

```

```

        insrt = 1;
        llatin=0;
    }
    break ;
}//end of switch
} //end of if
else
switch(ch) {
    case BK_SPC:
        if(j > 0) {
            backspace(str, length, j - 1);
            linput-- ;
            j--;
            printstr(x,y,str,length,31);
        }
        break;
    default:
        if (latin == FALSE) {
            i = 0;
            s = str1;
            while(*s != ch && i < 84) {
                s++;
                i++;
            }
            if(i < 84) {
                ch = str2[i];
                if(insrt == 1)
                    insert(str, length, j);
                str[j] = ch ;
                j++ ;
                linput++ ;
                if(j < linput && insrt == 0)
                    linput -- ;
                printstr(x, y, str, length, 31);
            }//end of if
        }//end of if
        else {
            insert(str, length, j);
            str[j] = ch ;
            linput++ ;
            printstr(x, y, str, length, 31);
            llatin++ ;
        } //end of else
    }//end of switch
    cursor(x, y - i) ;
}//end of while
str = strrev(str)
}

```

```

//*****
void cursor(int x, int y)
{
    union REGS regs;
    regs.h.ah = 2;
    regs.h.dl = y;
    regs.h.dh = x;
    regs.h.bh = 0;
    int86(VIDEO, &regs, &regs);
}
//*****
void printstr(int x,int y,char str[], int length,int color)
{
    char far *crt ;
    int j;
    crt = (char far *)0xb8000000l;
    for(j = 0 ;j < length ;j++) {
        *(crt + y * 2 + x * 160) = str[j] ;
        *(crt + y * 2 + x * 160 + 1) = color;
        y -- ;
    }
}
//*****
void backspace(char str[],int length,int j)
{
    int i ;
    for(i=j;i<length-1;i++)
        str[i]=str[i+1];
}
//*****
void del(char str[],int length,int j)
{
    int i ;
    for(i=j ;i<length-1;i++)
        str[i]=str[i+1] ;
    str[i+1]=' ';
}
//*****
void insert(char str[],int length , int j)
{
    int i ;
    for(i=length ; i>=j ; i--)
        str[i]=str[i-1];
}

```

# رمزگذاری و فشردهسازی متن‌ها

در این فصل دو موضوع مهم و جالب دیگر را که معمولاً در کامپیوتر مورد استفاده قرار می‌گیرند، مورد بررسی قرار می‌دهیم. این دو موضوع عبارت انداز: رمزگذاری و فشردهسازی.

رمزگذاری به دو دلیل مهم است: دلیل اول اینکه موجب امنیت و سری شدن اطلاعات می‌شود و دلیل دوم اینکه در انتقال داده‌ها از نقطه‌ای به نقطه‌ای دیگر، موجب می‌شود تا اطلاعات در ایستگاههای مختلف در آمان باشند.

فشردهسازی داده‌ها نیز در کاهش حجم اطلاعات مفید است و موجب صرفجویی در حافظه و هزینه‌ها می‌شود. به عنوان مثال، اگر بخواهیم حجم زیادی از اطلاعات را از طریق خط تلفن از نقطه‌ای به نقطه‌ای دیگر انتقال دهیم، فشردهسازی موجب کاهش حجم داده‌ها و در نتیجه کاهش هزینه انتقال می‌شود.

## انواع رمزگذاری

روش‌های رمزگذاری متعددی وجود دارد که دو نوع آن عبارت انداز رمزگذاری جانشینی (substitution) و رمزگذاری جابجایی (transposition). در رمزگذاری جانشینی، یک کاراکتر به جای کاراکتر دیگر قرار می‌گیرد ولی ترتیب کاراکترها حفظ می‌گردد. در رمزگذاری جابجایی، کاراکترها با قواعد خاصی جابجا می‌شوند. هر کدام از این روش‌ها می‌توانند به طور ساده یا پیچیده انجام شوند. ترکیبی از دو روش نیز امکان‌پذیر است، در کامپیوترهای دیجیتال، نوع رمزگذاری به نام دستکاری بیت‌ها مورد استفاده قرار می‌گیرد که در آن، نمایش کامپیوتری داده‌ها با الگوریتم خاصی تغییر می‌کند.

هر سه روش رمزگذاری ممکن است از کلیدی استفاده کنند. کلید، رشته‌ای از کاراکترهای است که برای رمزگشایی پیام لازم است. کلید باید مشخص و واضح باشد و الگوریتم رمزگذاری نیز باید معین باشد. متن بدون رمز را متن ساده و متنی که به رمز تبدیل شده است را متن دمزی گویند.

## رمزگذاری جانشینی

ساده‌ترین روش رمزگذاری جانشینی این است که تمام کاراکترهای متن، از کاراکتر خاصی تفriق شود. به عنوان مثال، متن ساده زیر را در نظر بگیرید:

**abcde fghijklmnopqrstuvwxyz = متن ساده**

اگر کد کاراکتر ۵ را از هر یک از کاراکترهای این متن کم کنیم، متن زیر حاصل می‌شود:

متن رمزی = **defghijklmnopqrstuvwxyzabc**

در روش دیگر می‌توان به جای کاراکترهای متن، کاراکترهای دیگری را قرار داد، به عنوان مثال، متن ساده زیر را در نظر بگیرید:

متن ساده = **meet me at sunset**

این متن را می‌توان به صورت زیر به رمز تبدیل کرد (کاراکترهای جایگزین شده را حدس بزنید):

متن رمزی = **phhw ph dw vxqvhw**

### مثال ۱۴-۱

برنامه‌ای که متن ساده‌ای را به متن رمزی تبدیل می‌کند. در این برنامه، باید نام فایل حاوی متن ساده، فایلی که متن رمزی باید در آنجا قرار گیرد، عملی که باید انجام شود (رمزگذاری یا رمزگشایی)، و کاراکتری که رمزگذاری بر اساس آن انجام می‌شود، به عنوان آرگومان به برنامه داده شوند. به عملکرد برنامه توجه کنید. زیر برنامه **code** متن را رمزی و زیر برنامه **decode** متن را رمزگشایی می‌کند.

```
#include <ctype.h>
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <stdlib.h>
void code(char *input, char *output, char start);
void decode(char *input, char *output, char start);
int main(int argc, char *argv[])
{
    clrscr();
    if (argc != 5) {
        printf("usage:input output encode/decode offset\n");
        getch();
        exit(0);
    }
    if(!isalpha(*argv[4])) {
        printf("start letter must be alphabetical character\n");
        exit(0);
    }
    if (toupper(*argv[3]) == 'E')
        code(argv[1], argv[2], *argv[4]);
    else
        decode(argv[1], argv[2], *argv[4]);
    return 0;
}
//*****
void code(char *input, char *output, char start)
{
    int ch;
    FILE *fp1, *fp2;
    if((fp1 = fopen(input, "r")) == 0) {
        printf("cannot open input file.\n");
    }
    if((fp2 = fopen(output, "w")) == 0) {
        printf("cannot open output file.\n");
    }
    while((ch = fgetc(fp1)) != EOF) {
        if(ch >= 'a' & ch <= 'z') {
            ch = ch - 'a' + start;
        } else if(ch >= 'A' & ch <= 'Z') {
            ch = ch - 'A' + start;
        }
        fputc(ch, fp2);
    }
    fclose(fp1);
    fclose(fp2);
}
```

```

        exit(0);
    }
    if((fp2 = fopen(output, "wt")) == 0) {
        printf("cannot open output file.\n");
        exit(0);
    }
    start = tolower(start);
    start = start - 'a';
    ch = getc(fp1);
    while(!feof(fp1)) {
        ch = tolower(ch);
        if(isalpha(ch)) {
            ch += start;
            if(ch > 'z')
                ch -= 26;
        }
        putc(ch, fp2);
        ch = getc(fp1);
    }
    fcloseall();
}//end of code
//*****
void decode(char *input, char *output, char start)
{
    int ch;
    FILE *fp1, *fp2;
    if((fp1 = fopen(input, "r")) == 0) {
        printf("cannot open input file.\n");
        exit(0);
    }
    if((fp2 = fopen(output, "w")) == 0) {
        printf("cannot open output file.\n");
        exit(0);
    }
    start = tolower(start);
    start = start - 'a';
    ch = tolower(getc(fp1));
    while(!feof(fp1)) {
        if(isalpha(ch)) {
            ch -= start;
            if( ch < 'a')
                ch += 26;
        }
        putc(ch, fp2);
        ch = tolower(getc(fp1));
    }
    fcloseall();
}

```

## عملکرد برنامه

فایلی به نام **meet** با محتویات زیر تشکیل دادم :**meet me at sunset.****you can see me in garden.**

سپس آرگومانهای برنامه را به صورت زیر انتخاب کردم:

**meet outp encode c**پس از اجرای برنامه محتویات فایل **outp** به صورت زیر است:**oggv og cv uwpuvgv.****aqw ecp ugg og kp lctfgp.**برای رمزگشایی فایل **outp** برنامه را با آرگومانهای زیر اجرا کنید:**outp out dencode c**این بار محتویات فایل **out** مانند فایل **meet** خواهد بود.

اگر بتوان کاراکتری را که به عنوان کلید رمز به کار می‌رود، به طور تصادفی انتخاب کرد، متن رمزی پیچیده بوده، رمزگشایی آن دشوارتر است. در این خصوص، به تعداد ۲۶ می‌توان ترتیب کاراکترها را تعیین کرد. اگر فضای خالی (space) نیز حساب شود، این حالت به ۲۷ تبدیل می‌شود. متن ساده زیر را در نظر بگیرید:

**= meet me at sunset**

اگر این متن را با کلیدی که به طور تصادفی انتخاب می‌شود رمزگذاری کنید، متن زیر حاصل می‌شود که رمزگشایی این متن، دشوارتر است.

**= tss|ptspq|pumgus|**

## مثال ۱۴-۲

برنامه‌ای که متن ساده‌ای را به طریق رمزگذاری جانشینی، به متن رمزی تبدیل می‌کند. در این روش، کلید رمز به طور تصادفی انتخاب می‌شود. برای اجرای برنامه، فایل ورودی، فایل خروجی و نوع عمل (رمزگذاری = **code** و رمزگشایی = **decode**) باید به عنوان آرگومان وارد شوند.

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

void code(char *input, char *output);
void decode(char *input, char *output);
Int find(char *s, char ch);
char sub[28] = "qazwsxedcrfvtgbhyhnujm ikolp";
char alphabet[28] = "abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ";
int main(int argc, char *argv[])
{
    clrscr();
    if (argc != 4) {
        printf("usage:input output encode/decode\n");
    }
}
```

```

        getch();
        exit(0);
    }
    if (toupper(argv[3]) == 'E')
        code(argv[1], argv[2]);
    else
        decode(argv[1], argv[2]);
    return 0;
}
//*****
void code(char *input, char *output)
{
    int ch;
    FILE *fp1, *fp2;
    if((fp1 = fopen(input, "r")) == 0) {
        printf("cannot open input file.\n");
        exit(0);
    }
    if((fp2 = fopen(output, "wt")) == 0) {
        printf("cannot open output file.\n");
        exit(0);
    }
    ch = getc(fp1);
    while(!feof(fp1)) {
        ch = tolower(ch);
        if(isalpha(ch) || ch == ' ')
            ch = sub[find(alphabet, ch)];
        putc(ch, fp2);
        ch = getc(fp1);
    }
    fcloseall();
}//end of code
//*****
void decode(char *input, char *output)
{
    int ch;
    FILE *fp1, *fp2;
    if((fp1 = fopen(input, "r")) == 0) {
        printf("cannot open input file.\n");
        exit(0);
    }
    if((fp2 = fopen(output, "w")) == 0) {
        printf("cannot open output file.\n");
    }
}

```

```

    exit(0);
}
ch = tolower(getc(fp1));
while(!feof(fp1)) {
    if(isalpha(ch) || ch == ' ')
        ch = alphabet[find(sub, ch)];
    putc(ch, fp2);
    ch = tolower(getc(fp1));
}
fcloseall();
}
//*****
int find(char *s, char ch)
{
    register int t;
    for(t = 0; t < 28; t++)
        if(ch == s[t])
            return t;
}

```

عملکرد برنامه

فایلی به نام **meet** با محتویات زیر تشکیل دادم:

**meet me at sunset.**

**you can see me in garden.**

سپس آرگومانهای برنامه را به صورت زیر انتخاب کردم:

**meet outp encode**

پس از اجرای برنامه محتویات فایل **outp** به صورت زیر است:

**tssjptspqjpumgus].**

**obmpzqgpussptpcgpeqqnwsg.**

برای رمزگشایی فایل **outp** برنامه را با آرگومانهای زیر اجرا کنید:

**outp out decode**

این بار محتویات فایل **out** مانند فایل **meet** خواهد بود.

متهایی که به وسیله مثالهای ۱۴-۱ و ۱۴-۲ رمزگذاری شدند، به راحتی قابل کشف هستند (شیوه کشف رمز در ادامه مورد بررسی قرار می‌گیرد). یک روش برای پیچیده‌تر کردن رمزگذاری جانشینی این است که از جانشینی چندگانه استفاده شود. در این روش، حروف متن ساده لازم نیست دقیقاً با حروف متن رمزی یکسان باشند. این کار را می‌توان با وارد کردن یک کاراکتر (فیلد) تصادفی دیگر، و ترکیب آن با فیلد اولیه، انجام داد. به عنوان مثال، متن ساده زیر را در نظر بگیرید:

**= meet me at sunset**

این متن با روش رمزگذاری جانشینی چندگانه به صورت زیر رمزگذاری می‌شود:

**= polvytrewqasdfghjklmnbvcxz**

### مثال ۱۴-۳

برنامه‌ای که رمزگذاری جانشینی چندگانه را پاده‌سازی می‌کند. این برنامه فقط با کاراکترهای (a تا z) یا (A تا Z) کار می‌کند. برای اجرای برنامه باید نام دو فایل را با encode برای رمزگذاری و decode برای رمزگشایی وارد کنید (عملکرد مثال ۱۴-۲ را ببینید).

```
#include <ctype.h>
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <stdlib.h>
void code(char *input, char *output);
void decode(char *input, char *output);
int find(char *s, char ch);
int index(char ch);
char sub[28] = "qazwsxedcrfvtgbyhnujm ikolp";
char sub2[28] = "poi uytrewqasdfghjklmnbcxz";
char alphabet[28] = "abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ";
char count[27];
int main(int argc, char *argv[])
{
    register int t;
    for (t = 0; t < 27; t++)
        count[t] = 0;
    clrscr();
    if (argc != 4) {
        printf("usage:input output encode/decode\n");
        getch();
        exit(0);
    }
    if (toupper(argv[3]) == 'E')
        code(argv[1], argv[2]);
    else
        decode(argv[1], argv[2]);
    return 0;
}
//*****
void code(char *input, char *output)
{
    int ch, change, t;
    FILE *fp1, *fp2;
    if((fp1 = fopen(input, "r")) == 0) {
        printf("cannot open input file.\n");
        exit(0);
    }
    if((fp2 = fopen(output, "wt")) == 0) {
```

```

printf("cannot open output file.\n");
exit(0);
}
change = 1;
ch = getc(fp1);
while(!feof(fp1)) {
    ch = tolower(ch);
    t = index(ch);
    count[t] ++ ;
    if(isalpha(ch) || ch == ' ')
        if(change)
            ch = sub[find(alphabet, ch)];
        else
            ch = sub2[find(alphabet, ch)];
    putc(ch, fp2);
    if(count[t] == 2) {
        change = !change;
        count[t] = 0;
    }
    ch = getc(fp1);
}//end of while
fcloseall();
}//end of code
//*****
void decode(char *input, char *output)
{
    int ch, change;
    FILE *fp1, *fp2;
    if((fp1 = fopen(input, "r")) == 0) {
        printf("cannot open input file.\n");
        exit(0);
    }
    if((fp2 = fopen(output, "w")) == 0) {
        printf("cannot open output file.\n");
        exit(0);
    }
    change = 1;
    ch = tolower(getc(fp1));
    while(!feof(fp1)) {
        if(isalpha(ch) || ch == ' ')
            if(change) {
                ch = alphabet[find(sub, ch)];
                count[index(ch)]++;

```

```

        }
        else {
            ch = alphabet[find(sub2, ch)];
            count[index(ch)]++;
        }//end of else
        putc(ch, fp2);
        if(count[index(ch)] == 2) {
            change = !change;
            count[index(ch)] = 0;
        }
        ch = tolower(getc(fp1));
    }
    fcloseall();
}
//*****
int find(char *s, char ch)
{
    register int t;
    for(t = 0; t < 28; t++)
        if(ch == s[t])
            return t;
}
//*****
int index(char ch)
{
    ch = tolower(ch);
    if(isalpha(ch))
        return ch - 'a';
    else
        return 26;
}

```

## رمزگذاری جابجایی

در رمزگذاری جابجایی، می‌توان پیام را به روش خاصی در آرایه‌ای قرار داد و سپس به روش دیگری آن را نوشت. به عنوان مثال، یونیون (union) زیر را در نظر بگیرید:

```

union      message {
    char s[100] ;
    char s2[10][5] ;
} skytale ;

```

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| m | e | e | t |   |
| m | e |   | a | t |
|   | s | o | n | s |
| e | t | o | o | o |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

شکل ۱۴-۱

نمونه‌ای از رمزگذاری جابجایی.

اگر این یونیون ابتدا برابر با تهی (NULL) شود و سپس متن ساده 'meet me at sunset' در قرار گیرد، می‌توان آن را از نظر متغیر [5][20]s2[20] مانند شکل ۱۴-۱ تصویر کرد.

اگر متن موجود در جدول را به طور ستونی به خروجی ببریم، متن رمزی زیر حاصل می‌شود ( نقطه‌ها نشان دهنده کاراکتر تهی هستند):

mm e...eest...e u...tan... ts...

برای رمزگشایی پیام، ستونها به آرایه skytale.s2 منتقل می‌شوند و سپس آرایه skytale.s به صورت معمولی به خروجی می‌رود.

#### مثال ۱۴-۴

برنامه‌ای که رمزگذاری جابجایی را پیاده‌سازی می‌کند. برای اجرای برنامه باید نام دو فایل را با encode برای رمزگذاری و decode برای رمزگشایی وارد کنید (عملکرد مثال ۱۴-۲ را ببینید).

```
#include <ctype.h>
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <stdlib.h>
void code(char *input, char *output);
void decode(char *input, char *output);
union message {
    char s[100];
    char s2[20][25];
} skytale;
int main(int argc, char *argv[])
{
    register int t;
    for (t = 0; t < 100; t++)
        skytale.s[t] = 0;
    clrscr();
    if (argc != 4) {
        printf("usage:input output encode/decode\n");
        getch();
        exit(0);
    }
}
```

```

    }
    if (toupper(*argv[3]) == 'E')
        code(argv[1], argv[2]);
    else
        decode(argv[1], argv[2]);
    return 0;
}
//*****
void code(char *input, char *output)
{
    int t, t2;
    FILE *fp1, *fp2;
    if((fp1 = fopen(input, "r")) == 0) {
        printf("cannot open input file.\n");
        exit(0);
    }
    if((fp2 = fopen(output, "wt")) == 0) {
        printf("cannot open output file.\n");
        exit(0);
    }
    for(t = 0; t < 100; t++) {
        skytale.s[t] = getc(fp1);
        if(feof(fp1)) {
            skytale.s[t] = 0;
            break ;
        }
    }
    for(t = 0; t < 5; t++)
        for(t2 = 0; t2 < 20; t2++)
            putc(skytale.s2[t2][t], fp2);
    fcloseall();
}//end of code
//*****
void decode(char *input, char *output)
{
    int t, t2;
    FILE *fp1, *fp2;
    if((fp1 = fopen(input, "r")) == 0) {
        printf("cannot open input file.\n");
        exit(0);
    }
    if((fp2 = fopen(output, "w")) == 0) {
        printf("cannot open output file.\n");
    }
}

```

```

    exit(0);
}
for(t = 0; t < 5; t++) {
    for(t2 = 0; t2 < 20; t2++) {
        skytale.s2[t2][t] = getc(fp1);
        if(feof(fp1))
            break;
    }
    for(t = 0; t < 100; t++)
        putc(skytale.s[t], fp2);
    fcloseall();
}

```

## رمزگذاری به روش دستکاری بیت‌ها

در این روش، بیت‌های تشکیل دهنده کاراکترها در متن ساده، دستکاری می‌شوند. گرچه این روش، شکل دیگری از رمزگذاری جانشینی است، مفاهیم، متدها و گزینه‌ها در این روش، متفاوت است. در روش دستکاری بیت‌ها، الگوی بیت‌های متن ساده با عملگرهای AND، OR، XOR و متمم یک، تغییر می‌کنند. زبان C بهترین وسیله برای رمزگذاری به روش دستکاری بیت‌ها است. زیرا عملگرهای بیتی | (XOR)، ^ (AND)، & (OR)، ~ (متمم یک) در این زبان قابل استفاده‌اند.

ساده‌ترین رمزگذاری دستکاری بیت‌ها، از عملگر ~ استفاده می‌کند. این عملگر موجب می‌شود تا بیت‌های یک به صفر و بیت‌های صفر به یک تبدیل شوند. لذا اگر این عملگر دوبار بر روی بیتی عمل کند، آن بیت به حالت اول بر می‌گردد.

### مثال ۱۴-۵

برنامه‌ای که متنی را به روش دستکاری بیت‌ها به رمز تبدیل کرده، آن را از حالت رمز نیز خارج می‌کند. برای اجرای برنامه باید نام دو فایل را با encode برای رمزگذاری و decode برای رمزگشایی وارد کنید. (عملکرد مثال ۱۴-۲ را ببینید).

```

#include <ctype.h>
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <stdlib.h>
void code(char *input, char *output);
void decode(char *input, char *output);
int main(int argc, char *argv[])
{
    clrscr();
    if (argc != 4) {
        printf("usage:input output encode/decode\n");
        getch();
        exit(0);
    }

```

```

    }
    if (toupper(*argv[3]) == 'E')
        code(argv[1], argv[2]);
    else
        decode(argv[1], argv[2]);
    return 0;
}
//*****
void code(char *input, char *output)
{
    int ch;
    FILE *fp1, *fp2;
    if((fp1 = fopen(input, "r")) == 0) {
        printf("cannot open input file.\n");
        exit(0);
    }
    if((fp2 = fopen(output, "wt")) == 0) {
        printf("cannot open output file.\n");
        exit(0);
    }
    ch = getc(fp1);
    while(!feof(fp1)) {
        ch = ~ch;
        if (ch == EOF)
            ch++;
        putc(ch, fp2);
        ch = getc(fp1);
    }
    fcloseall();
}//end of code
//*****
void decode(char *input, char *output)
{
    int ch;
    FILE *fp1, *fp2;
    if((fp1 = fopen(input, "r")) == 0) {
        printf("cannot open input file.\n");
        exit(0);
    }
    if((fp2 = fopen(output, "w")) == 0) {
        printf("cannot open output file.\n");
        exit(0);
    }
}

```

```

ch = getc(fp1);
while(!feof(fp1)) {
    ch = ~ch;
    if (ch == EOF)
        ch--;
    putc(ch, fp2);
    ch = getc(fp1);
}
fcloseall();
}

```

رمزگذاری بیتی با استفاده از متمم یک، دو اشکالی عمدۀ دارد: ۱. برای رمزگذاری از کلیدی استفاده نمی‌شود، لذا هر کس به برنامه دسترسی داشته باشد می‌تواند آن را رمزگذاری یا رمزگشایی کند. ۲. این روش، توسط برنامه‌نویسان مجرب به زودی قابل کشف است.

روش دیگر رمزگذاری بیتی، استفاده از عملگر XOR است. همانطور که می‌دانید، نتیجه این عملگر وقته‌یک است که یکی از بیت‌ها یک و دیگری صفر باشد. بدین ترتیب، XOR دارای این ویژگی است: اگر بایتی را با بایت دیگری به نام کلید، XOR کنید و سپس نتیجه کار را دوباره با آن کلید XOR نمایید، بایت اولیه حاصل می‌شود. استفاده از XOR، دو مشکل مربوط به متمم یک را از بین می‌برد.

#### ۱۴-۶ مثال

برنامه‌ای که متنی را به کمک عملگر XOR (^ در C)، به رمز تبدیل می‌کند و سپس آن را رمزگشایی می‌نماید. برای اجرای برنامه باید نام دو فایل را با encode برای رمزگذاری و decode برای رمزگشایی وارد کنید. (عملکرد مثال ۱۴-۲ را بینید).

```

#include <ctype.h>
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <stdlib.h>
void code(char *input, char *output, char key);
void decode(char *input, char *output, char key);
int main(int argc, char *argv[])
{
    clrscr();
    if (argc != 5) {
        printf("usage:input output encode/decode key\n");
        getch();
        exit(0);
    }
    if (toupper(argv[3]) == 'E')
        code(argv[1], argv[2], *argv[4]);
    else
        decode(argv[1], argv[2], *argv[4]);
    return 0;
}
***** */

```

```

void code(char *input, char *output, char key)
{
    int ch;
    FILE *fp1, *fp2;
    if((fp1 = fopen(input, "r")) == 0) {
        printf("cannot open input file.\n");
        exit(0);
    }
    if((fp2 = fopen(output, "wt")) == 0) {
        printf("cannot open output file.\n");
        exit(0);
    }
    ch = getc(fp1);
    while(!feof(fp1)) {
        ch = ch ^ key;
        if (ch == EOF)
            ch++;
        putc(ch, fp2);
        ch = getc(fp1);
    }
    fcloseall();
}//end of code
//*****
void decode(char *input, char *output, char key)
{
    int ch;
    FILE *fp1, *fp2;
    if((fp1 = fopen(input, "r")) == 0) {
        printf("cannot open input file.\n");
        exit(0);
    }
    if((fp2 = fopen(output, "w")) == 0) {
        printf("cannot open output file.\n");
        exit(0);
    }
    ch = getc(fp1);
    while(!feof(fp1)) {
        ch = ch ^ key;
        if (ch == EOF + 1)
            ch--;
        putc(ch, fp2);
        ch = getc(fp1);
    }
    fcloseall();
}

```

## فشرده‌سازی داده‌ها

تکنیک‌های فشرده‌سازی داده‌ها، اطلاعات را در فضای کمتری از حافظه ذخیره می‌کنند. فشرده‌سازی داده‌ها برای کاهش حجم داده‌ها، و کاهش هزینه انتقال (بخصوص از طریق خط تلفن) و برقراری امنیت مورد استفاده قرار می‌گیرد. گرچه روش‌های زیادی برای فشرده‌سازی داده‌ها وجود دارد، در این فصل دو روش مورد بررسی قرار می‌گیرد. روش اول فشرده‌سازی بیتی است که در آن، در یک بایت، بیش از یک کاراکتر ذخیره می‌شود. روش دوم، حذف کاراکتر است که در آن، کاراکترهایی از داده‌ها، از فایل حذف می‌شوند.

### ذخیره ۸ کاراکتر در ۷ بایت (فشرده‌سازی بیتی)

در کامپیوترها، طول بایتها توان زوجی از ۲ است که داده‌ها را ذخیره می‌کند. حروف بزرگ و کوچک و حروف نشانه گذاریها فقط به ۶۳ کد مختلف نیاز دارند. برای ذخیره این کاراکترها، ۶۳ بایت کافی است. اما، اغلب کامپیوترها از ۸ بایت استفاده می‌کنند، لذا در فایلهای متغیر ساده، ۲۵٪ از فضای فایل به هدر می‌رود. بنابراین، اگر دو بیت اضافی هر بایت، برای فشرده‌سازی به کار رود، هر سه کاراکتر در ۲ بایت ذخیره می‌شود. تنها مشکل این کار، تشخیص کدهای اسکی است، زیرا بیش از ۶۳ کد کاراکتر اسکی وجود دارد، و حروف کوچک و بزرگ در بین این کاراکترها هستند. یعنی، بعضی از کاراکترها، به ۷ بیت نیاز دارند. می‌توان از نمایش غیراسکی نیز استفاده کرد، اما این کار، منطقی نیست. لذا می‌توان کاراکترها را در ۷ بیت ذخیره کرد. در نتیجه یک بیت از ۸ بیت هر بایت، اضافی خواهد بود و بیت هشتم هر بایت برابر با صفر است. بیت هشتم هر ۷ بایت از داده‌ها را می‌توان برای ذخیره کاراکتر هشتم به کار برد. اما باید به این نکته توجه داشته باشید که بسیاری از کامپیوترها، از جمله کامپیوترهای آی‌پی‌لام، برای نمایش کاراکترهای ویژه، یا کاراکترهای گرافیکی از ۸ بیت استفاده می‌کنند. لذا، استفاده از این نوع فشرده‌سازی، فقط در فایلهای دقیقاً اسکی، که از بیت هشتم برای کار دیگری استفاده نمی‌کنند مفید است. برای پی بردن به این تکنیک، ۸ کاراکتر زیر را در نظر بگیرید:

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ۱ | ۰ | ۱ | ۱ | ۱ | ۰ | ۱ | ۰ | ۱ |
| ۲ | ۰ | ۱ | ۱ | ۱ | ۱ | ۱ | ۰ | ۱ |
| ۳ | ۰ | ۰ | ۱ | ۰ | ۰ | ۰ | ۱ | ۱ |
| ۴ | ۰ | ۱ | ۰ | ۱ | ۰ | ۱ | ۱ | ۰ |
| ۵ | ۰ | ۰ | ۰ | ۱ | ۰ | ۰ | ۰ | ۰ |
| ۶ | ۰ | ۱ | ۱ | ۰ | ۱ | ۱ | ۰ | ۱ |
| ۷ | ۰ | ۰ | ۱ | ۰ | ۱ | ۰ | ۱ | ۰ |
| ۸ | ۰ | ۱ | ۱ | ۱ | ۱ | ۰ | ۰ | ۱ |

همانطور که می‌بینید، بیت هشتم همیشه صفر است. در غیر از مواردی که بیت هشتم برای کنترل توازن به کار می‌رود، این امر صادق است. ساده‌ترین روش فشرده‌سازی ۸ کاراکتر در ۷ بایت، ذخیره ۷ بیت بالارزش بایت ۱ در ۷ بیت بلااستفاده از بایتها ۲ تا ۸ است. در نتیجه، ۷ بایت باقیمانده به صورت زیر درمی‌آید:

بایت ۱، از بالا به پایین

|        |           |         |
|--------|-----------|---------|
| بایت ۲ | 1 ↓ 1 1 1 | 1 1 0 1 |
| بایت ۳ | 1 0 1 0   | 0 0 1 1 |
| بایت ۴ | 1 1 0 1   | 0 1 1 0 |
| بایت ۵ | 0 0 0 1   | 0 0 0 0 |
| بایت ۶ | 1 1 1 0   | 1 1 0 1 |
| بایت ۷ | 0 0 1 0   | 1 0 1 0 |
| بایت ۸ | 1 1 1 1   | 1 0 0 1 |

برای بازیابی بایت ۱، باید این بیت‌ها را از بیت هشتم بایتهای ۲ تا ۸ بازیابی کنید و بیت هشتم همه بایتها را برابر با صفر قرار دهید.

این روش فشرده‌سازی، اندازه هر فایل متنی را به  $\frac{1}{5}$  یا  $12/5$  درصد کاهش می‌دهد. در نتیجه، اگر یک فایل بزرگ را از طریق خط تلفن به جای دورستی انتقال می‌دهید،  $12/5$  درصد در هزینه ارسال صرف‌جویی می‌شود.

### ۱۴-۷ مثال

برنامه‌ای که فایل متنی را به روشن ذخیره ۸ کاراکتر در ۷ بایت، فشرده‌سازی می‌کند. برای اجرای برنامه نام در فایل و compress را برای فشرده‌سازی، و decompress برای بازکردن متن فشرده وارد کنید.

```
#include <ctype.h>
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <stdlib.h>
void compress(char *input, char *output);
void decompress(char *input, char *output);
int main(int argc, char *argv[])
{
    clrscr();
    if (argc != 4) {
        printf("usage:input output compress/decompress\n");
        getch();
        exit(0);
    }
    if (toupper(argv[3]) == 'C')
        compress(argv[1], argv[2]);
    else
        decompress(argv[1], argv[2]);
    return 0;
}
//*****
void compress(char *input, char *output)
```

```

{
    char ch, ch2, t;
    FILE *fp1, *fp2;
    if((fp1 = fopen(input, "r")) == 0) {
        printf("cannot open input file.\n");
        exit(0);
    }
    if((fp2 = fopen(output, "wt")) == 0) {
        printf("cannot open output file.\n");
        exit(0);
    }
    do {
        ch = getc(fp1);
        if(feof(fp1)) break;
        ch = ch << 1;
        for(t = 0; t < 7; ++t) {
            ch2 = getc(fp1);
            if (feof(fp1))
                ch2 = 0;
            ch2 = ch2 & 127; // turn off top bit
            ch2 = ch2 | ((ch << t) & 128);
            putc(ch2, fp2);
        }
    } while(!feof(fp1));
    fcloseall();
}//end of code
//*****
void decompress(char *input, char *output)
{
    unsigned char ch, ch2, t, done;
    char s[7], temp;
    FILE *fp1, *fp2;
    if((fp1 = fopen(input, "r")) == 0) {
        printf("cannot open input file.\n");
        exit(0);
    }
    if((fp2 = fopen(output, "w")) == 0) {
        printf("cannot open output file.\n");
        exit(0);
    }
    do {
        ch = 0;
        for(t = 0; t < 7; t++) {

```

```

temp = getc(fp1);
if(temp == EOF) break;
ch2 = temp;
s[t] = ch2 & 127 ; // turn off top bit
ch2 = ch2 & 128 ; // turn off all but top bit
ch2 = ch2 >> t + 1;
ch = ch | ch2;
}
putc(ch, fp2);
for(t = 0; t < 7 && s[t]; t++)
putc(s[t], fp2);
for(t = 0; t < 7; t++) //nul the s sting for next use
s[t] = 0;
} while (!feof(fp1));
fcloseall();
}

```

همان طور که مشاهده می‌کنید، این برنامه کمی پیچیده است، زیرا بیت‌های مختلفی باید شیفت داده شوند. توجه داشته باشید که در C، کاراکتر‌های علامت‌دار با کاراکتر‌های بدون علامت، متفاوت هستند. به همین دلیل، تبدیل انواع نیز در برنامه فوق انجام شده است.

## فشرده‌سازی از طریق حذف کاراکترها

یکی از روشهای جالب در فشرده‌سازی داده‌ها، کاراکتر‌های اضافی را از کلمات حذف می‌کند. در این روش، کلمات به طور اختصاری ذخیره می‌شوند. استفاده از کلمات اختصار برای ذخیره‌سازی داده‌ها، مرسم است. مثلاً "Mr" به جای "Mister" ذخیره می‌گردد. به جای استفاده از اختصار واقعی، روشی که در اینجا استفاده می‌شود، بعضی از حروف را از متن حذف می‌کند. برای این کار، نیاز به الفبای کمینه (minimal alphabet) است. در الفبای کمینه، کاراکتر‌هایی که به ندرت مورد استفاده قرار می‌گیرند حذف می‌شوند. به طوری که موجب ابهام می‌شوند. لذا، هر کاراکتر که در الفبای کمینه وجود ندارد، از هر کلمه‌ای که در آن ظاهر می‌شود، استخراج می‌گردد. اینکه دقیقاً چند کاراکتر در الفبای کمینه وجود داشته باشد، به انتخاب برنامه‌نویس بستگی دارد. به هر حال، در این بخش، از ۱۴ کاراکتر متداول، از جمله، فضای خالی و کاراکتر خط جدید، استفاده می‌شود.

خودکارسازی فرآیند اختصار، مستلزم این است که بدانید چه حروفی در الفبا، اغلب مورد استفاده قرار می‌گیرند، به طوری که، بتوانید الفبای کمینه را ایجاد کنید. از نظر تئوری، می‌توانید حروف هر کلمه دیکشنری را بشمارید؛ اما نویسنده‌گان مختلف از ترکیب‌های مختلفی استفاده می‌کنند، لذا نمودار تکراری که براساس تعداد کلمات زبان انگلیسی ایجاد می‌شود، تعداد واقعی تکرار حروف را نشان نمی‌دهد (شمارش کاراکترها نیز زمان زیادی می‌برد). به عنوان یک روش دیگر، می‌توانید تعداد تکرار حروف موجود در یک فایل را بشمارید و آن را به عنوان مبنایی برای الفبای کمینه استفاده کنید. برای این کار می‌توانید از برنامه مثال ۱۴-۸ استفاده کنید.

## مثال ۱۴-۸

برنامه‌ای که می‌تواند تعداد تکرار حروف A تا Z، فضای خالی، نقطه و کاما را شمارش کند. برای اجرای برنامه نام فایل منتهی را به عنوان آرگومان وارد کنید.

```
#include <ctype.h>
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <stdlib.h>
int main(int argc, char *argv[]) {
    FILE *fp1;
    int alphabet[26], t;
    int space = 0, period = 0, comma = 0;
    char ch;
    clrscr();
    if (argc != 2) {
        printf("usage:textfile\n");
        getch();
        exit(0);
    }
    if((fp1 = fopen(argv[1], "r")) == 0) {
        printf("cannot open input file.\n");
        exit(0);
    }
    for(t = 0; t < 26; ++t)
        alphabet[t] = 0;
    ch = getc(fp1);
    while(!feof(fp1)) {
        if(isalpha(ch))
            alphabet[toupper(ch) - 'A']++;
        else
            switch(ch) {
                case ' ': space++; break;
                case '.': period++; break;
                case '/': comma++; break;
            } //end of switch
        ch = getc(fp1);
    }//end of while
    for(t = 0; t < 26; ++t)
        printf("%c: %d \n", 'A' + t, alphabet[t]);
    printf("\n period = %d", period);
    printf("\n space = %d", space);
    printf("\n comma = %d", comma);
    fclose(fp1);
    return 0;
}
```

برای فشرده‌سازی داده‌ها، باید حروفی را که کمترین تکرار را داشته‌اند حذف کنید. گرچه نظرات زیادی در خصوص الفبای کمینه کارآمد وجود دارد، ولی حروف متداول، ۸۵٪ کاراکترها را تشکیل می‌دهند. ۱۴ حرف متداول و کاراکترها فضای خالی و خط جدید، عبارت‌انداز:

**A C D E H I L M N O R S T U <space> <newline>**

### ۱۴-۹ مثال

برنامه‌ای که فایل متنی را خوانده، تمام کاراکترها، به جز ۱۶ کاراکتر انتخابی را از فایل حذف می‌کند و نتیجه را در فایل دیگری قرار می‌دهد. برای اجرای برنامه نام فایلهای ورودی و خروجی را به عنوان آرگومان وارد کنید.

```
#include <ctype.h>
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <stdlib.h>
void comp2(char *input, char *output);
Int ls_in(char ch, char *s);
int main(int argc, char *argv[])
{
    clrscr();
    if (argc != 3) {
        printf("usage:input output \n");
        getch();
        exit(0);
    }
    comp2(argv[1], argv[2]);
    return 0;
}
//*****
void comp2(char *input, char *output)
{
    char ch;
    FILE *fp1, *fp2;
    if((fp1 = fopen(input, "r")) == 0) {
        printf("cannot open input file.\n");
        exit(0);
    }
    if((fp2 = fopen(output, "wt")) == 0) {
        printf("cannot open output file.\n");
        exit(0);
    }
    ch = getc(fp1);
    while(!feof(fp1)) {
        if(is_in(toupper(ch), "ACDEJILMNORSTU \n")) {
```

```

if(ch == '\n') putc('\r', fp2);
putc(ch, fp2);
}
ch = getc(fp1);
} // end of while
fcloseall();
}

//*****  

int is_in(char ch, char *s)
{
    while(*s) {
        if(ch == *s) return 1;
        s++;
    }
    return 0;
}

```

متنی که بدین ترتیب رمزگذاری می‌شود تقریباً قابل خواندن است، ولی ابهاماتی نیز دارد. اگر با دایره لغات نویسنده آشنا باشید، به راحتی می‌توانید متن فشرده شده را بخوانید و در تبدیل متن ساده به متن رمزی نیز از القابی کمینه مناسبی استفاده کنید. هر یک از دو روش فشرده‌سازی بیتی و حذف کاراکتر، در رمزگذاری داده‌ها نیز مورد استفاده قرار می‌گیرند. فشرده‌سازی بیتی، رمزگذاری خوبی را ایجاد می‌کند که کشف آن مشکل است.

## کشف رمز متنهای رمزی

هر کشف رمز، یک عمل آزمایش و خطاست. با استفاده از آزمایش و خطای رمزهای بسیاری از متنها را می‌توان پیدا کرد. اما رمزگذاریهای پیچیده را یانمی‌توان کشف کرد و یا نیازمند تکنیکهای مناسبی هستند که موجود نیست. برای سهولت، رمزگشایی کدهای ساده را بررسی می‌کنیم.

اگر متنی با استفاده از روش جانشینی رمزگذاری شده باشد، می‌توانید تمام ۲۶ کاراکتر را مورد بررسی قرار دهید تا به رمز آن پی ببرید.

### مثال ۱۴-۱

برنامه‌ای که رمز متنی را که به روش جانشینی رمزگذاری شده است کشف می‌کند.

```

#include <ctype.h>
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <stdlib.h>
void codebreak(char *input);
int main(int argc, char *argv[])
{
    clrscr();

```

```

if (argc != 2) {
    printf("usage:input \n");
    getch();
    exit(0);
}
codebreak(argv[1]);
return 0;
}
//*****
void codebreak(char *input)
{
    char ch, s[1000], q[10];
    register int t, t2;
    FILE *fp1;
    if((fp1 = fopen(input, "r")) == 0) {
        printf("cannot open input file.\n");
        exit(0);
    }
    for(t = 0; t < 1000; ++t) {
        s[t] = getc(fp1);
        if (feof(fp1)) break;
    }
    s[t] = '\0';
    fclose(fp1);
    for(t = 0; t < 26; ++t) {
        for(t2 = 0; s[t2]; t2++) {
            ch = s[t2];
            if(isalpha(ch)) {
                ch = tolower(ch) + t;
                if(ch > 'z') ch -= 26;
            }
            printf("%c", ch);
        }
        printf("\n");
        printf("decoded ?(y/n):");
        gets(q);
        if(*q == 'n') break;
    }
    printf("\n offset is : %d", t);
}

```

### مثال ۱۱-۱۴

برنامه‌ای که رمز متنی را که با کاراکتر تصادفی رمزگذاری شده است کشف می‌کند.

```

#include <ctype.h>
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <stdlib.h>
void codebreak(char *input);
int find(char *s, char ch);
char sub[28];
char alphabet[28] = "abcdefghijklmnopqrstuvwxyz";
int main(int argc, char *argv[]) {
    char s[80];
    clrscr();
    if (argc != 2) {
        printf("usage:input \n");
        getch();
        exit(0);
    }
    do {
        printf("enter test alphabet:");
        gets(sub);
        codebreak(argv[1]);
        printf("\n Is this right? (y/n):");
        gets(s);
    } while (tolower(*s) != 'y');
    return 0;
}
//*****
void codebreak(char *input)
{
    char ch;
    FILE *fp1;
    if((fp1 = fopen(input, "r")) == 0) {
        printf("cannot open input file.\n");
        exit(0);
    }
    ch = getc(fp1);
    while(!feof(fp1)) {
        if(isalpha(ch) || ch == ' ')
            putch(alphabet[find(sub, ch)]);
        ch = getc(fp1);
    }
    fcloseall();
}
//*****
int find(char *s, char ch) {
    register int t;
    for(t = 0; t < 28; t++)
        if(ch == s[t]) return t;
}

```

# توابع کتابخانه‌ای

در C استاندارد هیچ گونه تابعی در مورد گرافیک و یا سایر توابع در مورد صفحه‌نمایش، پیش‌بینی نشده است. ولی بورلند C دارای چندین تابع کتابخانه‌ای در این زمینه است که در این فصل مورد بحث قرار می‌گیرند. الگوی توابع گرافیکی در فایل graphics.h و الگوی سایر توابع در مورد صفحه‌نمایش که در این قسمت مورد بحث قرار می‌گیرند در فایل conio.h قرار دارند. برای درک توابع گرافیکی و دیگر توابع صفحه‌نمایش، باید مفهوم پنجره مشخص گردد، زیرا بسیاری از توابع با آن سروکار دارند. پنجره قسمتی از صفحه‌نمایش است که خروجی برنامه در آنجا قرار می‌گیرد. پنجره می‌تواند به اندازه صفحه‌نمایش (در حالت عادی) و یا کوچکتر از آن باشد. به پنجره در حالت گرافیکی "محوده گرافیک" گفته می‌شود.

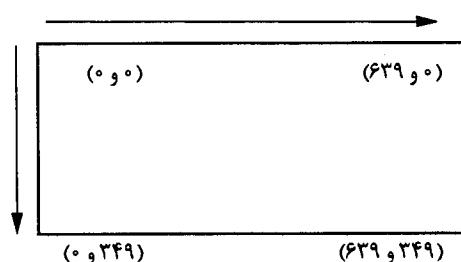
صفحه‌نمایش کامپیوتر به دو صورت می‌تواند مورد استفاده قرار گیرد:

## ۱. حالت متن (text)

## ۲. حالت گرافیکی (graphic)

هر یک از حالت‌های متن و گرافیک می‌تواند وضعیت‌های متفاوتی داشته باشد. همانطور که می‌دانید در ریزکامپیوترها بوردهای گرافیکی مختلفی مورد استفاده قرار می‌گیرند که بعضی از آنها عبارتنداز: CGA ، monochromе ، VGA و EGA . هر کدام از بوردهای گرافیکی، وجود (حالات) مختلفی را برای صفحه‌نمایش فراهم می‌کنند. بعضی از وجوده صفحه‌نمایش مربوط به متن و بعضی دیگر مربوط به گرافیک است. در وجود گرافیکی امکان ظاهر شدن متن در صفحه‌نمایش وجود دارد ولی در وجود متن، انجام امور گرافیکی ممکن نیست. کوچکترین واحد قابل دسترس (آدرس دهنی) در وجه گرافیکی، پیکسل نام دارد. مختصات گوشش بالای سمت چپ صفحه‌نمایش در وجه گرافیکی، (۰، ۰) است. مختصات هر نقطه از صفحه‌نمایش با دو مقدار x و y مخصوص می‌شود که x محور افقی و y محور عمودی است (y ، x) (شکل ۱-۱).

افزایش X



شکل ۱-۱

وضعیت صفحه‌نمایش در یکی از  
وجوه گرافیکی (۰، ۰ و ۳۴۹، ۳۴۹) (۳۵۰×۴۰۰).

جدول ۱۵-۱ رنگهای موجود در جعبه رنگ بورد CGA.

|      |           | شماره رنگ |   | جعبه رنگ |
|------|-----------|-----------|---|----------|
| ۳    | ۲         | ۱         |   |          |
| زرد  | قرمز      | سبز       | ۰ |          |
| سفید | بنفش      | کبود      | ۱ |          |
| زرد  | قرمز روشن | سبز روشن  | ۲ |          |
| سفید | بنفش روشن | کبود روشن | ۳ |          |

جدول ۱۵-۲ مدل‌های گرافیک

| شماره | نام ماکرو | شماره | نام ماکرو |
|-------|-----------|-------|-----------|
| ۵     | EGAMONO   | ۰     | DETECT    |
| ۶     | IBM8514   | ۱     | CGA       |
| ۷     | HERCMONO  | ۲     | MCGA      |
| ۸     | ATT400    | ۳     | EGA       |
| ۹     | VGA       | ۴     | EGA64     |
| ۱۰    | PC3270    |       |           |

در وجهه گرافیکی، همانند وجوه متن می‌توان از امکان رنگ آمیزی استفاده نمود، که چگونگی این عمل در ادامه این فصل مورد بررسی قرار می‌گیرد. در حالت متن، رنگهای زمینه و متن و در حالت گرافیکی رنگهای زمینه و شکل گرافیکی قابل تغییر می‌باشند. انتخاب رنگ شکل گرافیکی با استفاده از جعبه رنگ انجام می‌شود. به عنوان مثال، در بورد گرافیکی CGA تعداد ۴ جعبه رنگ وجود دارد که از ۰ تا ۳ شماره گذاری می‌شوند و شماره رنگ ۰، همان رنگ زمینه می‌باشد (جدول ۱۵-۱). در بوردهای گرافیکی EGA، VGA و SVGA هر جعبه رنگ ۶۴ رنگ است که رنگهای آنها قابل تغییر است. چون ۴ جعبه رنگ وجود دارد، ۶۴ رنگ قابل استفاده است.

## تابع **initgraph()**

تابع **initgraph** برای انتقال یک مدل گرافیک مناسب به ساقطه مورد استفاده قرار می‌گیرد. قبل از انجام هر کار گرافیکی، باید یک مدل گرافیک مناسب به حافظه منتقل شود، زیرا در غیر این صورت هیچیکی از ترابع گرافیکی عمل نخواهد کرد. تابع **(initgraph())** دارای الگوی زیر است:

**void far Initgraph (int far \*driver, int far \*mode, char far \*path)**

در این الگو، **driver** به مدل گرافیک اشاره می‌کند. فایلهای مدل گرافیک دارای پسوند **.BGI** می‌باشند. برای معروف این فایلهای لزومنی به حفظ کردن اسامی آن نیست بلکه می‌توان از شماره‌ها و ماکروهایی که در فایل **graphics.h** تعریف شده‌اند استفاده نمود (جدول ۱۵-۲).

ماکروی DETECT موجب می‌شود تابع initgraph به طور اتوماتیک، بورد گرافیکی را تشخیص داده آن را در وجه گرافیکی با دقت بالا قرار دهد. مثلاً در بورد گرافیکی CGA، ۶۴۰×۲۰۰ دقت بالا و ۳۲۰×۲۰۰ دقت پایین می‌باشد. وجه گرافیکی موردنظر را تعیین می‌کند. مقادیر و ماکروهای معتبر برای mode در جدول ۱۵-۳ آمده‌اند. به عنوان مثال، مجموعه دستورات زیر را در نظر بگیرید:

```
int driver, mode ;
driver = DETECT ;
mode = 0 ;
initgraph(&driver,&mode, " ") ;
```

این مجموعه دستورات موجب می‌شوند تا بورد گرافیکی توسط سیستم تشخیص داده شده و در وجه گرافیکی مناسبی قرار گیرد. چون به جای path رشته تهی قرار گرفته است، برای پیدا کردن مبدل موردنیاز، در مسیر جاری جستجو می‌شود. به عنوان مثال دیگر، مجموعه دستورات زیر را در نظر بگیرید:

```
int driver, mode ;
driver = EGA ;
mode = EGAHI ;
initgraph(&driver,&mode, " ") ;
```

این دستورات، مبدل گرافیک بورد EGA را به حافظه منتقل کرده و وجه گرافیکی را EGAHI تعیین می‌کند.

## تابع setgraphmode()

تابع () setgraphmode برای تعیین وجه گرافیکی مورد استفاده قرار می‌گیرد. این تابع دارای الگوی زیر است:

**void far setgraphmode (int mode)**

در الگوی فوق، mode یکی از وجوده گرافیکی معتبر در جدول ۱۵-۳ است. به عنوان مثال، دستور setgraphmode(CGAHI) بورد گرافیکی CGA را در وضعیت دقت بالا قرار می‌دهد.

## تابع restorecrtmode()

همانطور که قبلًا مشاهده شد، تابع () initgraph موجب تغییر حالت صفحه‌نمایش می‌شود. تابع () restorecrtmode موجب می‌گردد تا حالت صفحه‌نمایش به حالت قبل از عمل تابع () initgraph برگردد. تابع () restorecrtmode دارای الگوی زیر است:

**void far restorecrtmode( )**

## تابع moveto()

تابع () moveto موجب انتقال موقعیت جاری (current position) به یک نقطه دلخواه می‌شود و دارای الگوی زیر است:

**void far moveto (int x, int y)**

در الگوی فوق، x و y موقعیت جاری را تعیین می‌کنند. به عنوان مثال، دستور ; (100,100) moveto موجب انتقال موقعیت جاری به محل (100,100) می‌شود.

جدول ۱۵-۳ وجوه گرافیکی معتبر برایتابع initgraph()

| دقت      | معادل عددی وجه گرافیکی | وجه گرافیکی (ماکرو) | مبدل    |
|----------|------------------------|---------------------|---------|
| 320*200  | 0                      | CGAC0               | CGA     |
| 320*200  | 1                      | CGAC1               |         |
| 320*200  | 2                      | CGA2                |         |
| 320*200  | 3                      | CGAC3               |         |
| 640*200  | 4                      | CGAHI               |         |
| 320*200  | 0                      | MCGAC0              | MCGA    |
| 320*200  | 1                      | MCGAC1              |         |
| 320*200  | 2                      | MCGAC2              |         |
| 320*200  | 3                      | MCGAC3              |         |
| 640*200  | 4                      | MCGAMED             |         |
| 640*480  | 5                      | MCGAHI              |         |
| 640*200  | 1                      | EGALO               | EGA     |
| 640*350  | 1                      | EGAHI               |         |
| 640*200  | 0                      | EGA64LO             | EGA64   |
| 640*350  | 1                      | EGA64HI             |         |
| 640*350  | 3                      | EGAMONOHİ           | EGAMONO |
| 720*384  | 0                      | HERCMONOHİ          | HERC    |
| 320*200  | 0                      | ATT400C0            | ATT400  |
| 320*200  | 1                      | ATT400C1            |         |
| 320*200  | 2                      | ATT400C2            |         |
| 320*200  | 3                      | ATT400C3            |         |
| 640*200  | 4                      | ATT400CMED          |         |
| 640*400  | 5                      | ATT400CHI           |         |
| 640*200  | 0                      | VGALO               | VGA     |
| 640*350  | 1                      | VGAMED              |         |
| 640*480  | 2                      | VGAHI               |         |
| 720*350  | 0                      | PC3270HI            | PC3270  |
| 640*480  | 0                      | IBM8514LO           | IBM8514 |
| 1024*760 | 1                      | IBM8514HI           |         |

## تابع moverel()

تابع moverel() موجب انتقال موقعیت جاری به یک نقطه دلخواه نسبت به موقعیت فعلی می‌شود و دارای الگوی زیر است:

**void far moverel (int deltax, int deltay)**

در الگوی فوق، deltax و deltay مقدار انتقال موقعیت جاری را از موقعیت فعلی نشان می‌دهند. به عنوان مثال، اگر موقعیت فعلی نقطه (10,10) باشد، پس از اجرای دستور ; moverel (10,20) موقعیت جاری به نقطه (۲۰ و ۳۰) منتقل خواهد شد.

## تابع linerel() و lineto() و line()

تابع line() برای رسم یک خط مورد استفاده قرار می‌گیرد و دارای الگوی زیر است:

**void far line (int startx, int starty, int endx, int endy)**

تابع line() از نقطه (startx , starty) تا نقطه (endx , endy) خطی را رسم می‌کند و موقعیت جاری را تغییر نمی‌دهد. تابع lineto() خطی را از موقعیت جاری تا یک نقطه دلخواه رسم می‌کند و دارای الگوی زیر است:

**void far lineto (int x, int y)**

در الگوی فوق x و y انتهای خط را مشخص می‌کنند. تابع lineto() پس از رسم خط، موقعیت جاری را به نقطه (x,y) منتقل می‌کند. تابع linerel() از موقعیت جاری تا نقطه‌ای که مختصات آن نسبت به موقعیت جاری سنجیده می‌شود، خطی را رسم می‌کند و دارای الگوی زیر است:

**void far linerel (int deltax, int deltay)**

اگر موقعیت جاری، نقطه (x,y) باشد، تابع linerel() از نقطه (x,y) تا نقطه (x+deltax,y+deltay) خطی را رسم می‌کند و موقعیت جاری را نیز به همین نقطه منتقل می‌کند.

### مثال ۱۵-۱

برنامه‌ای که چگونگی استفاده از تابع line را نشان می‌دهد:

```
#include <graphics.h>
#include <conio.h>
int main()
{
    int driver, mode ;
    struct palettetype p;
    driver=DETECT;
    mode=0;
    initgraph(&driver,&mode,"");
    line(100,100,200,200);
    lineto(100,50);
```

```

    linerel(30,40);
    getch();
    restorecrtmode();
    return 0;
}

```

## تابع getmoderange()

تابع getmoderange() پایین ترین و بالاترین وجه گرافیکی یک مدل گرافیک را مشخص می کند. این تابع دارای الگوی زیر است:

```
void far getgraphmode (int driver, int far *lowermode, int far *himode)
```

در الگوی فوق، driver مدلی را مشخص می کند که پایین ترین و بالاترین وجه گرافیکی آن باید مشخص گردد. این پارامتر می تواند یکی از مقادیر (یا ماکروی) جدول ۱۵-۴ را پذیرد.

جدول ۱۵-۴ مقادیر معنبر پارامتر driver در تابع getgraphrange()

| معادل عددی | ماکرو    |
|------------|----------|
| 1          | CGA      |
| 2          | MCGA     |
| 3          | EGA      |
| 4          | EGA64    |
| 5          | EGAMONO  |
| 6          | RESERVED |
| 7          | HERCMONO |
| 8          | ATT400   |
| 9          | VGA      |
| 10         | PC3270   |

## مثال ۱۵-۲

برنامه ای که بوردهای گرافیکی سیستم را تشخیص داده محدوده وجه گرافیکی آن را مشخص می کند.

```

#include "graphics.h"
#include "stdio.h"
int main(void) {
    int driver, mode;
    int far *high, *low;
    driver=DETECT;
    initgraph(&driver,&mode,"");
    getmoderange(driver,low,high);
    printf("\nmode range: %d-%d",low,high);
    return 0;
}

```

## تابع (getgraphemode)

تابع (getgraphemode) و جه گرافیکی فعلی صفحه‌نمایش را تشخیص می‌دهد و دارای الگوی زیر است:

### Int far getgraphemode (void)

این تابع با توجه به بورد گرافیکی، مقادیری را که بیانگر وجه گرافیکی است بر می‌گرداند. به عنوان مثال، اگر بورد گرافیکی CGA باشد و این تابع عدد ۴ را برمی‌گرداند، بدین معنی است که وجه گرافیکی فعلی در دقیقہ بالا ( $640 \times 200$ ) می‌باشد. برای اطلاعات بیشتر در مورد نتایج این تابع می‌توانید به جدول ۱۵-۳ مراجعه نمایید. به عنوان مثال، دستور printf("\n graphics mode is %d",getgraphemode()); وجه گرافیکی فعلی صفحه‌نمایش را مشخص می‌کند.

## تابع (setpalette)

تابع (setpalette) برای تغییر رنگ سیستم نمایش رنگ در وجه گرافیکی فعلی به کار می‌رود و دارای الگوی زیر است:

### void far setpalette (int index, int color)

بورلند C برای استفاده از رنگ از جدولی استفاده می‌کند که رنگ‌های وجه گرافیکی در آنجا قرار دارند. مراجعه به آن جدول توسط یک index انجام می‌شود. با استفاده از این index می‌توان رنگ‌های جدول را تغییر داد. در الگوی فوق، index به عنصری از جدول رنگ اشاره می‌کند که باید با رنگی که توسط color مشخص می‌شود جایگزین گردد. رنگ‌های معتبری که پارامتر color می‌تواند پذیرد در جدولهای ۱۵-۵ و ۱۵-۶ آمده‌اند.

جدول ۱۵-۵ رنگ‌های معتبر در بورد CGA (رنگ اول).

| رنگ          | شماره معدل | نام ماکرو    |
|--------------|------------|--------------|
| سیاه         | 0          | BLACK        |
| آبی          | 1          | BLUE         |
| سبز          | 2          | GREEN        |
| کبود         | 3          | CYAN         |
| قرمز         | 4          | RED          |
| بنفش         | 5          | MAGENTA      |
| قهوه‌ای      | 6          | BROWN        |
| خاکستری روشن | 7          | LIGHTGRAY    |
| خاکستری تیره | 8          | DARKGRAY     |
| آبی روشن     | 9          | LIGHTBLUE    |
| سبز روشن     | 10         | LIGHTGREEN   |
| کبود روشن    | 11         | LIGHTCYAN    |
| قرمز روشن    | 12         | LIGHTRED     |
| بنفش روشن    | 13         | LIGHTMAGENTA |
| زرد          | 14         | YELLOW       |
| سفید         | 15         | WHITE        |

جدول ۱۵-۶ رنگهای معتبر در بوردهای EGA و VGA.

| رنگ          | شماره معادل | نام ماکرو        |
|--------------|-------------|------------------|
| سیاه         | 1           | EGA_BLACK        |
| آبی          | 2           | EGA_BLUE         |
| کبود         | 3           | EGA_CYAN         |
| قرمز         | 4           | EGA_RED          |
| بنفش         | 5           | EGA_MAGENTA      |
| قهوه‌ای      | 6           | EGA_BROWN        |
| خاکستری روشن | 7           | EGA_LIGHTCRAY    |
| خاکستری تیره | 56          | EGA_DARKGRAY     |
| آبی روشن     | 57          | EGA_LIGHTBLUE    |
| سبز روشن     | 58          | EGA_LIGHTGREEN   |
| کبود روشن    | 59          | LIGHTCYAN        |
| قرمز روشن    | 60          | EGA_LIGHTRED     |
| بنفش روشن    | 61          | EGA_LIGHTMAGENTA |
| زرد          | 62          | EGA_YELLOW       |
| سفید         | 63          | EGA_WHITE        |

در بوردهای گرافیکی CGA فقط می‌توان رنگ زمینه را تغییر داد و index رنگ زمینه برابر با صفر است. به عنوان مثال، در بورد CGA دستور ;CGA setpalette(0,GREEN) موجب می‌شود تارنگ زمینه به سبز تغییر کند. در بوردهای EGA و VGA می‌توان به هر کدام از ۱۶ index مختلف رنگ خاصی را نسبت داد. به عنوان مثال، دستور setpalette(5,EGA\_CYAN) موجب می‌شود تارنگ کبود، به شماره رنگ ۵ نسبت داده شود.

### تابع (setallpalette)

تابع () setallpalette کلیه رنگهای جعبه رنگ در بوردهای گرافیکی EGA و VGA را تغییر می‌دهد و دارای الگوی زیر است:

**void far setallpalette (struct palettetype far \*pal)**

در الگوی فوق، palettetype ساختمانی است که به صورت زیر تعریف شده است :

```
struct palettetype {
    unsigned char size ;
    signed char colors [16] ;
};
```

برای اجرای تابع () setallpalette باید size را برابر با تعداد رنگهای موجود در جعبه رنگ قرار داد و سپس رنگ مناسبی را برای هر عنصر آرایه رنگها انتخاب نمود. رنگهای معتبر در بوردهای گرافیکی مختلف را می‌توان از جدولهای ۱۵-۵ و ۱۵-۶ پیدا کرد. به عنوان مثال، مجموعه دستورات زیر، جعبه رنگ بوردهای EGA یا VGA را با اولین ۱۶ رنگ پر می‌کند.

```

struct palettetype p ;
int i ;
for (i = 0 ; i < 16 ; i++)
    p.colors [i] = i ;
p.size = 16 ;
setallpalette (p) ;

```

## تابع (getpalette)

تابع () برای تعیین رنگهای موجود در جعبه رنگ، فعلی به کار می‌رود و دارای الگوی زیر است:

**void far getpalette (struct palettetype far \*pal)**

ساختمان palettetype به صورت زیر تعریف شده است:

```

#define MAXCOLORS 15
struct palettetype {
    unsigned char size ;
    signed char colors [MAXCOLORS+1] ;
} ;

```

در ساختار فوق، size تعداد رنگهای موجود در جعبه رنگ و آرایه color شماره رنگهای موجود در جعبه رنگ را مشخص می‌کند. شماره رنگها و اسمی ماکروهای مربوط، همانند جدولهای ۱۵-۵ و ۱۵-۶ می‌باشند.

### مثال ۱۵-۳

برنامه‌ای که تعداد رنگهای قابل استفاده در وجه گرافیکی تعیین شده توسط initgraph() را مشخص می‌کند.

```

#include "graphics.h"
#include "stdio.h"
#include "conio.h"
int main(void)
{
    int driver,mode;
    struct palettetype p;
    driver=DETECT;
    mode=0;
    initgraph(&driver,&mode," ");
    getpalette(&p);
    printf("\n number of color in ");
    printf(" palette:%d",p.size);
    getch();
    restorecrtmode();
    return 0;
}

```

## تابع **setbackcolor()**

تابع () setbackcolor() برای تغییر رنگ زمینه به کار می‌رود و دارای الگوی زیر است:

**void far setbackcolor (int color)**

در الگوی فوق، color یکی از مقادیر (ماکروهای) معتبر در جدول ۱۵-۵ است. به عنوان مثال، دستور setbackcolor(MAGENTA) موجب می‌شود تارنگ زمینه به صورت آبی روشن منظور شود.

## تابع **setcolor()**

تابع () setcolor() برای تعیین رنگ گرافیک مورد استفاده قرار گرفته، دارای الگوی زیر است:

**void far setcolor (int color)**

در الگوی فوق، color یکی از رنگهای معتبر از جدولهای ۱۵-۵ و ۱۵-۶ می‌باشد.

### ۱۵-۴ مثال

برنامه‌ای که موجب رسم ۱۶ خط با رنگهای مختلف در صفحه‌نمایش می‌شود.

```
#include "graphics.h"
#include "stdio.h"
#include "conio.h"
int main(void)
{
    int driver, mode, i;
    driver = DETECT;
    mode = 0;
    initgraph(&driver, &mode, "");
    moveto(0, 200);
    for(i=0; i<16; i++)
    {
        setcolor(i);
        linerel(20, 0);
    }
    getch();
    restorecrtmode();
    return 0;
}
```

## تابع rectangle()

تابع rectangle() برای رسم مستطیل به کار می‌رود و دارای الگوی زیر است:

**void far rectangle (int left, int top, int right, int bottom)**

در الگوی فوق، دو نقطه (left , top) و (right , bottom) دو سر قطر اصلی مستطیل را مشخص می‌کنند:

(left , top)



(right , bottom)

### مثال ۱۵-۵

برنامه‌ای که مستطیل‌هایی به ابعاد مختلف را در صفحه نمایش رسم می‌کند.

```
#include "graphics.h"
#include "stdio.h"
#include "conio.h"
int main(void)
{
    int driver, mode, i;
    driver = DETECT;
    mode = 0;
    initgraph(&driver, &mode, "");
    setbkcolor(LIGHTGRAY);
    rectangle(100, 100, 300, 300);
    rectangle(150, 90, 34, 300);
    rectangle(0, 0, 2, 2);
    getch();
    restorecrtmode();
    return 0;
}
```

## تابع setfillpattern()

تابع setfillpattern() الگویی را برای پرکردن اشکال گرافیکی انتخاب می‌کند که توسط بعضی از توابع مثل floodfill() (این تابع در ادامه همین فصل بررسی می‌شود) مورد استفاده قرار می‌گیرد. تابع setfillpattern() دارای

الگوی زیر است:

**void far setfillpattern (char far \*pattern, int color)**

در الگوی فوق، آرایه‌ای حداقل ۸ بایتی است که الگوی موردنظر را مشخص می‌کند. الگوی ۸ بایتی را می‌توان با یک بیتی نقش کرد. اگر بیتی برابر با یک (۱) باشد، رنگ مشخص شده توسط پارامتر color منظور خواهد شد و گرنه همان رنگ زمینه اعمال می‌شود.

### مثال ۱۵-۶

برنامه‌ای که الگویی را ایجاد کرده در پرکردن مستطیل مورد استفاده قرار می‌دهد.

```
#include <graphics.h>
#include <conio.h>
int main(void)
{
    int driver,mode;
    char p[8]={10,20,30,40,50,60,70,80};
    driver=DETECT;
    mode=0;
    initgraph(&driver,&mode,"");
    setcolor(GREEN);
    rectangle(100,200,200,300);
    setfillpattern(p,RED);
    floodfill(150,250,GREEN);
    getch();
    restorecrtmode();
    return 0;
}
```

### تابع floodfill()

تابع floodfill() دارای یک شکل گرافیکی بسته را با الگو و رنگ تعیین شده توسط تابع setfillpalette()، پر می‌کند و دارای الگوی زیر است:

**void far floodfill (int x, int y, int border)**

در الگوی فوق، نقطه (x, y) نقطه‌ای در داخل شکل گرافیکی بسته می‌باشد و border رنگ محیط شکل را مشخص می‌کند.

### تابع setfillstyle()

تابع setfillstyle() برای تعیین رنگ و سبک پرشدن شکلهای گرافیکی که توسط اکثر توابع گرافیکی مورد استفاده قرار می‌گیرد، به کار رفته دارای الگوی زیر است:

**void far setfillstyle (int pattern, int color)**

در الگوی فوق، color یکی از رنگهای معتبر در جدولهای ۱۵-۵ و ۱۵-۶ است و pattern یکی از مقادیر با ماکروهای جدول ۱۵-۷ می‌باشد.

جدول ۱۵-۷ الگوهای قابل تعریف در تابع `setfillstyle()`

| مفهوم   | معادل عددی | ماکرو           |
|---|------------|-----------------|
| پرکردن شکل با رنگ زمینه   | 0          | EMPTY_FILL      |
| پرکردن شکل با رنگی پرنگ   | 1          | SOLID_FILL      |
| پرکردن شکل توسط خطوط  | 2          | LINE_FILL       |
| پرکردن شکل توسط / روشن  | 3          | LTSLASH_FILL    |
| پرکردن شکل توسط /   | 4          | SLASH_FILL      |
| پرکردن شکل توسط \   | 5          | BKSLASH_FILL    |
| پرکردن شکل توسط \ روشن  | 6          | LTBKSLASH_FILL  |
| پرکردن شکل توسط هاشورزنی  | 8          | XHATCH_FILL     |
| پرکردن شکل از کاراکترهای گوناگون  | 9          | INTERLEAVE_FILL |
| پرکردن شکل توسط نقاط توخالی   | 10         | WIDE_DOT_FILL   |
| پرکردن شکل با نقاط پر   | 11         | CLOSE_DOT_FILL  |
| الگوی انتخابی توسط برنامه‌نویس با استفاده از تابع <code>setfillpattern()</code> | 12         | USER_FILL       |

## مثال ۱۵-۷

برنامه‌ای که مستطیلی را با خطوط پر می‌کند.

```
#include "graphics.h"
#include "conio.h"
int main(void)
{
    int driver,mode;
    char p[8]={10,20,30,40,50,60,70,80};
    driver=DETECT;
    mode=0;
    initgraph(&driver,&mode,"");
    setcolor(GREEN);
    rectangle(100,200,200,300);
    setfillpattern(p,RED);
    setfillstyle(LINE_FILL,RED);
    floodfill(150,250,GREEN);
    getch();
    restorecrtmode();
    return 0;
}
```

## تابع (bar3d و bar)

تابع (bar) برای رسم هیستوگرام به کار می‌رود و دارای الگوی زیر است:

**void far bar (int left, int top, int right, int bottom)**

در الگوی فوق، نقطه (left , top) نقطه بالای سمت چپ و نقطه (right , bottom) نقطه پایین سمت راست را مشخص می‌کنند. هیستوگرام رسم شده، با الگوی تعیین شده توسط تابع (setfillpattern()) پر می‌شود. تابع (bar3d) همانند تابع (bar) عمل می‌کند؛ با این تفاوت که هیستوگرام رسم شده، ۳ بعدی خواهد بود. تابع (bar3d) دارای الگوی زیر است:

**void far bar3d (int left, int top, int right, int bottom, int depth, int topflag)**

در الگوی فوق، depth میزان بعد سوم را مشخص می‌کند که اگر برابر با صفر باشد، هیستوگرام دو بعدی رسم خواهد شد. اگر topflag صفر باشد، هیستوگرام دارای قله خواهد بود.

### مثال ۱۵-۸

برنامه‌ای که هیستوگرام ۲ بعدی و ۳ بعدی رسم می‌کند.

```
#include "graphics.h"
#include "conio.h"
int main(void) {
    int driver, mode;
    driver=DETECT;
    mode=0;
    initgraph(&driver,&mode,"");
    setfillstyle(SOLID_FILL, GREEN);
    bar(100,100,120,200);
    setfillstyle(SOLID_FILL, RED);
    bar3d(200,100,220,200,10,1);
    getch();
    restorecrtmode();
    return 0;
}
```

## تابع (arc)

تابع (arc) برای رسم کمان مورد استفاده قرار می‌گیرد و دارای الگوی زیر است:

**void far arc (int x, int y, int start, int end, int radius)**

در الگوی فوق، (x , y) مرکز کمان، start نقطه شروع، end نقطه پایان و radius شعاع کمان می‌باشد (start و end بر حسب درجه می‌باشند).

### مثال ۱۵-۹

برنامه‌ای که کمانی از زاویه ۰ تا ۹۰ درجه و با مرکز (۱۰۰ و ۱۰۰) رسم می‌کند.

```
#include "graphics.h"
#include "conio.h"
int main(void)
{
    int driver,mode;
    driver=DETECT;
    mode=0;
    initgraph(&driver,&mode,"");
    setcolor(WHITE);
    arc(100,100,0,90,20);
    getch();
    restorecrtmode();
    return 0;
}
```

### تابع circle()

تابع circle() برای رسم دایره مورد استفاده قرار گرفته دارای الگوی زیر است:

```
void far circle(int x, int y, int radius)
```

در الگوی فوق، نقطه (x, y) مرکز دایره و radius شعاع آن را مشخص می‌کند.

### مثال ۱۵-۱۰

برنامه‌ای که ۵ دایره به مرکز (۲۰۰ و ۲۰۰) رسم می‌کند.

```
#include "graphics.h"
#include "conio.h"
int main(void) {
    int driver,mode;
    driver=DETECT;
    mode=0;
    initgraph(&driver,&mode,"");
    circle(200,200,20);
    circle(200,200,30);
    circle(200,200,40);
    circle(200,200,50);
    circle(200,200,60);
    getch();
    restorecrtmode();
    return 0;
}
```

## تابع (**ellipse()**)

تابع (**ellipse()**) برای رسم بیضی و بخشی از بیضی مورد استفاده قرار گرفته دارد که دارای الگوی زیر است:

**void far ellipse (int x, int y, int start, int end, int xradius, int yradius)**

در الگوی فوق، نقطه  $(y, x)$  مرکز بیضی،  $xradius$  شعاع افقی و  $yradius$  شعاع عمودی را مشخص می‌کند. برای رسم قسمتی از بیضی باید نقطه شروع و پایان را به ترتیب با  $start$  و  $end$  تعیین نمود.  $start$  و  $end$  بر حسب درجه بیان می‌شوند، اگر  $start$  برابر با  $0^\circ$  و  $end$  برابر با  $360^\circ$  باشد، بیضی رسم شده، کامل خواهد بود.

### مثال ۱۵-۱۱

برنامه‌ای که موجب رسم بیضی می‌شود.

```
#include "graphics.h"
#include "conio.h"
int main(void)
{
    int driver, mode;
    driver=DETECT;
    initgraph(&driver,&mode,"");
    ellipse(100,100,0,360,80,40);
    getch();
    return 0;
}
```

## تابع (**setviewport()**)

تابع (**setviewport()**) برای ایجاد یک محدوده گرافیک مورد استفاده قرار گرفته و دارای الگوی زیر است:

**void far setviewport (int left, int top, int right, int bottom, int clip) ;**

در الگوی فوق، نقطه  $(left, top)$  گوش بالای سمت چپ و نقطه  $(right, bottom)$  گوش پایین سمت راست محدوده گرافیک را تعیین می‌کند. اگر  $clip$  برابر با ۱ باشد، شکل گرافیکی یامتن نمی‌تواند از محدوده گرافیکی خارج گردد.

## تابع (**setvisualpage()** و **setactivepage()**)

اطلاعاتی که در حافظه نمایش نوشته می‌شوند در صفحه نمایش ظاهر می‌گردند. بعضی از بوردهای گرافیکی مثل EGA و VGA دارای حافظه زیادی هستند، به طوری که همه اطلاعات موجود در حافظه نمایش همزمان قابل ظاهر شدن در صفحه نمایش نیستند. لذا این حافظه به قسمت‌هایی به نام صفحه تقسیم‌بندی می‌شود که زبان C در حالت فرضی از صفحه شماره صفر استفاده می‌کند. انتقال از صفحه‌ای به صفحه دیگر و نمایش اطلاعات آنها در صفحه نمایش امکان‌پذیر می‌باشد. یعنی گرچه در آن واحد فقط اطلاعات یک صفحه در صفحه نمایش ظاهر می‌شود ولی می‌توان اطلاعاتی را بر روی صفحات دیگر قرار داد و با انتقال به آن صفحات، اطلاعات را در صفحه نمایش مشاهده نمود. این امر بخصوص در مواقعی که ساختن تصویرهای گرافیکی مستلزم وقت زیادی است مفید واقع

می‌شود. تابع `setactivepage()` صفحه خروجی برنامه‌های گرافیکی را مشخص می‌کند و دارای الگوی زیر است:

### **void far setactivepage (int page)**

در این الگو، `page` شماره صفحه‌ای است که خروجی‌های برنامه باید به آنجا منتقل شوند (صفحه فعال). به عنوان مثال، دستور `(1) setactivepage` موجب می‌شود تا صفحه شماره ۱ به عنوان صفحه فعال انتخاب گردد. تابع `(setvisualpage())` موجب می‌شود تا اطلاعات موجود در یک صفحه دلخواه بر روی صفحه نمایش ظاهر شوند. این تابع دارای الگوی زیر است:

### **void far setvisualpage (int page)**

در این الگو، `page` شماره صفحه‌ای است که اطلاعات موجود در آن باید در صفحه نمایش ظاهر شوند. به عنوان مثال، دستور `(1) setvisualpage` موجب می‌شود تا اطلاعات موجود در صفحه شماره ۱ بر روی صفحه نمایش ظاهر شوند.

## توابع `outtextxy()` و `outtext()`

تابع `(outtext())` در وجود گرافیکی برای نمایش متن در موقعیت جاری صفحه نمایش به کار رفته و دارای الگوی زیر است:

### **void far outtext (char far \*str)**

در الگوی فوق، `str` رشته‌ای است که باید در صفحه نمایش ظاهر شود. تابع `(outtextxy())` در وجود گرافیکی برای نمایش متن در سطر و ستون خاصی مورد استفاده قرار گرفته و دارای الگوی زیر است:

### **void far outtextxy (int x, int y, char str)**

در الگوی فوق، نقطه `(x, y)` محلی از صفحه نمایش را مشخص می‌کند که رشته `str` باید در آنجا نوشته شود.

## مثال ۱۵-۱۲

برنامه‌ای که چگونگی استفاده از `(outtextxy())` و `(outtext())` را نشان می‌دهد.

```
#include "graphics.h"
#include "conio.h"
void main(void)
{
    int driver=DETECT,mode=0,i;
    struct palettetype p;;
    initgraph(&driver,&mode,"");
    outtext("this is an example.");
    outtext("another line");
    for(i=100;i<200;i+=11)
        outtextxy(200,i,"c is good");
    getch();
    restorecrtmode();
}
```

## تابع (settextstyle())

تابع (settextstyle()) در وجهه گرافیکی برای تغییر اندازه‌های کاراکترهایی که توسط توابع نمایش متن (مثل توابع outtext() و outtextxy()) بر روی صفحه نمایش ظاهر می‌شوند به کار می‌رود و دارای الگوی زیر است:

**void far settextstyle (int font, int direction, int size)**

در الگوی فوق، font اندازه کاراکتر را مشخص می‌کند و یکی از مقادیر با ماکروهای زیر را می‌پذیرد:

| مفهوم              | معادل عددی | نام ماکرو    |
|--------------------|------------|--------------|
| 8x8bit_mapped      | 0          | DEFAULT_FONT |
| stroked triplex    | 1          | TRIPLEX_FONT |
| small stroked font | 2          | SMALL_FONT   |
| stroked scan serif | 3          | SCANS_SERIF  |
| stroked gothic     | 4          | GOTHIC_FONT  |

پارامتر direction نحوه نمایش متن را در صفحه نمایش مشخص می‌کند - از چپ به راست یا از بالا به پایین - که مقادیر با ماکروهای معتبر آن عبارتند از:

| مفهوم            | معادل عددی | نام ماکرو |
|------------------|------------|-----------|
| از چپ به راست    | 0          | HORIZ_DIR |
| از بالا به پایین | 1          | VERT_DIR  |

در font ضرب می‌شود و اندازه کاراکتر را افزایش می‌دهد. مقادیر معتبر برای پارامتر size از ۰ تا ۱۰ می‌باشند.

### مثال ۱۵-۱۳

برنامه‌ای که چگونگی استفاده از تابع (settextstyle()) را نشان می‌دهد.

```
#include "graphics.h"
#include "conio.h"
void main(void) {
    int driver=DETECT, mode=0,i;
    initgraph(&driver,&mode,"");
    outtext("NORMAL");
    settextstyle(GOTHIC_FONT,HORIZ_DIR,10);
    outtext("GOTHIC");
    settextstyle(TRIPLEX_FONT,HORIZ_DIR,2);
    outtext("TRIPLEXE");
    settextstyle(TRIPLEX_FONT,HORIZ_DIR,7);
    getch();
    restorecrtmode();
}
```

## تابع (gettextsettings)

تابع (gettextsettings) الگوی متنی را که اکنون توسط تابع نمایش متن در وجهه گرافیکی، مورد استفاده قرار می‌گیرد مشخص می‌کند و دارای الگوی زیر است:

```
void far gettextsettings (struct textsettingstype far *info)
```

در الگوی فوق، info ساختمانی از نوع textsettingstype است که الگوی متن را نگهداری می‌کند و دارای ساختار زیر است:

```
struct textsettingstype {
    int font ;
    int direction ;
    int charsize ;
    int horiz ;
    int vert ;
};
```

در ساختار فوق، font یکی از مقادیر زیر را می‌پذیرد:

| مفهوم           | معادل عددی | نام ماکرو    |
|-----------------|------------|--------------|
| 8*8 bit_mapped  | 0          | defalt_font  |
| stroked triplex | 1          | TRIPLEX_FONT |
| stroked small   | 2          | SMALL_FONT   |
| stroked scans   | 3          | SCANS_SERIF  |
| stroked gothic  | 4          | GOTHIC_FONT  |

مقادیر معتبر direction یکی از ماکروها یا مقادیر زیر می‌باشد:

| مفهوم            | معادل عددی | نام ماکرو |
|------------------|------------|-----------|
| از چپ به راست    | 0          | HORIZ_DIR |
| از بالا به پایین | 1          | VERT_DIR  |

charsize ضریبی است که در اندازه کاراکتر تأثیر می‌گذارد و مقادیر horiz و vert مشخص می‌کنند که متن مورد نظر نسبت به موقعیت جاری مکان نما چگونه باشد، که مقادیر یا ماکروهای معتبر آنها عبارتند از:

| مفهوم                            | مقدار عددی | ماکرو       |
|----------------------------------|------------|-------------|
| موقعیت جاری در سمت چپ متن باشد   | 0          | LEFT_TEXT   |
| موقعیت جاری در وسط متن باشد      | 1          | CENTER_TEXT |
| موقعیت جاری در سمت راست متن باشد | 2          | RIGHT_TEXT  |
| موقعیت جاری در پایین متن باشد    | 3          | BOTTOM_TEXT |
| موقعیت جاری در بالای متن باشد    | 4          | TOP_TEXT    |

## تابع (getmaxx() و getmaxy()

تابع (getmaxx() و getmaxy() به ترتیب، بزرگترین مقدار x و y را در وجه گرافیکی جاری مشخص می‌کند و دارای الگوی زیر هستند:

```
int far getmaxx (void)
int far getmaxy (void)
```

به عنوان مثال، دستور زیر بزرگترین مقدار x و y در وجه گرافیکی جاری را در صفحه نمایش چاپ می‌کند:

```
printf ("\n maxx = %d, maxy = %d", getmaxx( ), getmaxy( ) );
```

## تابع (getpixel())

تابع (getpixel()) رنگ پیکسل موجود در نقطه دلخواهی از صفحه نمایش را مشخص می‌کند و دارای الگوی زیر است:

```
int far getpixel (int x, int y)
```

در الگوی فوق، نقطه (y, x) محلی از صفحه نمایش را مشخص می‌کند که رنگ پیکسل موجود در آن محل باید تعیین گردد.

## تابع (settextjustify())

تابع (settextjustify()) چگونگی نمایش متن را در وجه گرافیکی نسبت به موقعیت جاری تعیین می‌کند و دارای الگوی زیر است:

```
void far settextjustify (int horiz, int vert)
```

در الگوی فوق، پارامترهای horiz و vert چگونگی نمایش متن را مشخص می‌کنند و یکی از مقادیر یا ماکروهای زیر را می‌پذیرند:

| نام ماکرو   | معادل عددی | مفهوم                            |
|-------------|------------|----------------------------------|
| LEFT_TEXT   | 0          | موقعیت جاری در سمت چپ متن باشد   |
| CENTER_TEXT | 1          | موقعیت جاری در وسط متن باشد      |
| RIGHT_TEXT  | 2          | موقعیت جاری در سمت راست متن باشد |
| BOTTOM_TEXT | 3          | موقعیت جاری در پایین متن باشد    |
| TOP_TEXT    | 4          | موقعیت جاری در بالای متن باشد    |

حالت فرضی نمایش متن به صورت (LEFT\_TEXT , TOP\_TEXT) می‌باشد. به عنوان مثال دستور settextjustify (RIGHT\_TEXT , TOP\_TEXT) موجب می‌شود تا موقعیت جاری در سمت راست متن قرار گیرد.

## clearviewport() و cleardevice()

تابع cleardevice() در وجوه گرافیکی موجب پاک کردن صفحه نمایش می‌شود و موقعیت جاری را به (۰، ۰) منتقل می‌کند و دارای الگوی زیر است:

**void far cleardevice (void)**

تابع clearviewport() برای پاک کردن یک محدوده گرافیکی مورد استفاده قرار گرفته و دارای الگوی زیر است:

**void far clearviewport (void)**

### مثال ۱۵-۱۴

برنامه‌ای که یک محدوده گرافیکی را ایجاد کرده، متنها بی را در آن نوشته و سپس آن را پاک می‌کند.

```
#include <graphics.h>
#include <conio.h>
void box(int ,int ,int ,int );
void main(void)
{
    void box(int,int,int,int);
    int driver=DETECT,mode=0,i;
    initgraph(&driver,&mode,"");
    box(0,0,639,349,WHITE);
    setviewport(20,20,200,200,1);
    box(0,0,179,179,RED);
    outtext("this is a test of view port ");
    outtextxy(20,10,"press a key");
    getch();
    clearviewport();
    getch();
    restorecrtmode();
}
//*****
void box(int startx,int starty,int endx, int endy,int color)
{
    setcolor(color);
    line(startx,starty,startx,endy);
    line(startx,starty,endx,starty);
    line(endx,starty,endx,endy);
    line(endx,endy,startx,endy);
}
```

## تابع (getviewsettings())

تابع (getviewsettings()) مشخصات محدوده گرافیکی موجود در صفحه‌نمایش را در اختیار کاربر قرار می‌دهد و دارای الگوی زیر است:

```
void far getviewsettings (struct viewporttype far *info)
```

در الگوی فوق، **viewporttype** ساختمانی است که مشخصات محدوده گرافیکی در آن قرار می‌گیرند و دارای ساختار زیر است:

```
struct viewporttype {
    int left, top, right, bottom ;
    int clipflag ;
};
```

در ساختمان **viewporttype** اجزای **left** و **top** گوش بالای سمت چپ و اجزای **right** و **bottom** گوش پایین سمت راست را مشخص می‌کنند. به عنوان مثال، دستورات زیر، مشخصات صفحه‌نمایش را در اختیار قرار می‌دهند:

```
struct viewporttype info;
getviewsettings (&info) ;
printf ("\n view port is : %dx%d",
       info.left, info.right, info.top, info.bottom) ;
```

## تابع (getx() و gety())

تابع (getx() و gety()) در وجوه گرافیکی، موقعیت جاری مکان‌نما را پیدا می‌کنند و دارای الگوی زیر هستند:

```
int far getx (void)
```

```
int far gety (void)
```

به عنوان مثال، دستور زیر موقعیت جاری مکان‌نما را در صفحه‌نمایش چاپ می‌کند.

```
printf ("current position : (%d,%d)",getx(),gety()) ;
```

## تابع (closegraph())

تابع (closegraph()) سیستم را از حالت گرافیکی خارج می‌کند و کلیه حافظه‌هایی را که در اختیار مدل‌های گرافیک و قرار گرفته است به سیستم عامل بر می‌گرداند. این تابع دارای الگوی زیر است:

```
void far closegraph (void)
```

تابع (closegraph()) موجب می‌شود تا حالت صفحه‌نمایش به حالت قبل از عمل تابع (initgraph()) برگردد. اگر کار نامه به اتمام رسیده باشد به جای تابع (closegraph()) می‌توان از تابع (restorecrtmode()) استفاده نمود که در این صورت کلیه حافظه‌های تخصیص یافته برای انجام اعمال گرافیکی به سیستم بر می‌گردد.

## تابع **detectgraph()**

تابع **detectgraph()** نوع بورد گرافیکی را تشخیص می‌دهد و دارای الگوی زیر است:

**void far detectgraph (int far \*driver, int far \*mode)**

در الگوی فوق، پارامتر **driver** شماره مبدل گرافیک معادل بورد گرافیکی می‌باشد (جدول ۱۵-۲)؛ اگر کامپیوتر دارای بورد گرافیکی نباشد مقدار -۲ در این پارامتر قرار می‌گیرد. بالاترین دقیقی که بورد گرافیکی موجود در کامپیوتر می‌تواند آن را پشتیبانی کند در پارامتر **mode** قرار خواهد گرفت. به عنوان مثال، مجموعه دستورات زیر،

بورد گرافیکی جاری را مشخص می‌کند:

```
int driver, mode ;
detectgraph (&driver, &mode) ;
if (driver == -2)
{
    printf ("no graphics adapter in system") ;
    exit (1) ;
}
```

## تابع **drawpoly()**

تابع **drawpoly()** برای رسم چند ضلعی مورد استفاده قرار می‌گیرد و دارای الگوی زیر است:

**void far drawpoly (int numpoints, int far \*points)**

در الگوی فوق، **numpoints** تعداد اضلاع (تعداد گوششایی) چند ضلعی را مشخص می‌کند و **points** به آرایه‌ای اشاره می‌کند که مختصات گوششایی چند ضلعی در آنجا قرار دارند. طول این آرایه حداقل باید دو برابر تعداد گوششایی چند ضلعی منظور شود. در این آرایه، هر گوشش با **x** و **y** مخصوص به خود تعریف می‌گردد که ابتدا مقدار **x** و سپس مقدار **y** در آرایه منظور می‌شود.

### مثال ۱۵-۱۵

برنامه‌ای که موجب رسم یک ۵ ضلعی در صفحه نمایش می‌گردد.

```
#include "graphics.h"
#include "conio.h"
int main(void)
{
    int driver=0, mode=DETECT;
    int shape[]={ 10,10, 100, 80, 200, 200, 350, 90, 0, 0} ;
    initgraph(&driver,&mode,"");
    drawpoly(5,shape);
    getch();
    restorecrtmode();
    return 0;
}
```

## تابع (fillpoly)

تابع () پس از رسم چندضلعی (همانند drawpoly())، داخل آن را با یک الگو و رنگ جاری پر می‌کند. برای انتخاب الگو می‌توان از تابع setfillpattern() استفاده نمود. الگوی تابع fillpoly() به صورت زیر است:

**void far fillpoly (int numpoint, int far \*point)**

پارامترهای تابع fillpoly() همانند تابع drawpoly() می‌باشد.

### مثال ۱۵-۱۶

برنامه‌ای که پس از رسم چهارضلعی، داخل آن را بالگوی خاصی پر می‌کند.

```
#include "conio.h"
#include "graphics.h"
void main(void)
{
    int driver=0,mode=DETECT;
    int shape[] = {
        10,10,
        100,80,
        200,200,
        350,90
    } ;
    initgraph(&driver,&mode,"");
    setfillstyle(INTERLEAVE_FILL,MAGENTA);
    fillpoly(4,shape);
    getch();
    restorecrtmode();
}
```

## تابع (getarccoords())

تابع getarccoords() مختصات آخرین کمانی که توسط تابع arc() رسم شده است را تشخیص داده در اختیار قرار می‌دهد و دارای الگوی زیر است:

**void far getarccoords (struct arccoordstype far \*coords)**

در الگوی فوق ساختمان arccoordstype مختصات پیدا شده توسط تابع را نگهداری می‌کند و دارای ساختار زیر است:

```
struct arccoordstype {
    int x , y ;
    int xstart, ystart, xend, yend ;
};
```

در ساختار فوق، نقطه (y , x) مرکز کمان، نقطه (xstart , ystart) نقطه شروع و نقطه (xend , yend) نقطه پایان کمان را مشخص می‌کند.

### مثال ۱۵-۱۷

برنامه‌ای که یک ربع از دایره را به مرکز (۱۰۰ و ۱۰۰) رسم می‌کند و سپس ابتدا و انتهای آن را توسط خطی به یکدیگر وصل می‌کند.

```
#include "conio.h"
#include "graphics.h"
void main(void) {
    int driver=DETECT,mode=0 ;
    struct arccoordstype ac ;
    initgraph(&driver,&mode,"") ;
    arc(100,100,0,90,100) ;
    getarccoords(&ac) ;
    line(ac.xstart,ac.ystart,ac.xend,ac.yend);
    getch() ;
    restorecrtmode() ;
}
```

### تابع (getbkcolor)

تابع (getbkcolor) برای تشخیص رنگ زمینه مورد استفاده قرار می‌گیرد و دارای الگوی زیر است:

**int far getbkcolor (void)**

مقادیر یا ماکرویی که توسط این تابع برگردانده می‌شوند در جدول ۱۵-۵ آمده‌اند. به عنوان مثال، دستور printf ("\n background color is : %d" , getbkcolor ()) رنگ زمینه را تشخیص داده در صفحه نمایش چاپ می‌کند.

### تابع (getcolor)

تابع (getcolor) رنگی را که اکنون در رسم اشکال گرافیکی مورد استفاده قرار می‌گیرد تشخیص می‌دهد. مقادیر و یا ماکروهایی که توسط این تابع برگردانده می‌شوند در جدولهای ۱۵-۵ و ۱۵-۶ آمده‌اند. به عنوان مثال، دستور printf ("drawing color is : %d" , getcolor ()) رنگی را که اکنون در رسم اشکال گرافیکی مورد استفاده قرار می‌گیرد تشخیص می‌دهد.

### تابع (getfillpattern)

تابع (getfillpattern) الگویی را که اکنون در رسم اشکال گرافیکی مورد استفاده قرار می‌گیرد مشخص می‌کند و دارای الگوی زیر است :

**void far getfillpattern (char far \*pattern)**

در الگوی فوق، آرایه‌ای است که الگوی موجود را در خود نگهداری می‌کند. برای اطلاعات بیشتر در این مورد می‌توانید به تابع `setfillpattern()` و `getfillpattern()` مراجعه نمایید.

### مثال ۱۵-۱۸

برنامه‌ای که الگوی فعلی اشکال گرافیکی را مشخص می‌کند.

```
#include "conio.h"
#include "stdio.h"
#include "graphics.h"
void main(void)
{
    int driver=DETECT,mode=0 ;
    struct arccordstype ac;
    char f[8];
    int i;
    initgraph(&driver,&mode,"");
    getfillpattern(f) ;
    for (i=0;i<8;i++)
        printf("%d",f[i]);
    getch();
    restorecrtmode();
}
```

### تابع `getfillsettings()`

تابع `getfillsettings()` شماره و یا ماکروی تعیین کننده الگو و رنگ را مشخص می‌کند و دارای الگوی زیر است:

`void far getfillsettings (struct fillsettingstype far *info)`

در الگوی فوق، ساختمانی است که شماره یا ماکروی الگو و رنگ را نگهداری می‌کند و دارای ساختار زیر است:

```
struct fillsettingstype ;
    int pattern ;
    int color ;
};
```

مقادیر و یا ماکروهای معتبر برای الگو در جدول ۱۵-۷ و رنگ در جدولهای ۱۵-۵ و ۱۵-۶ آمده‌اند. به عنوان مثال، مجموعه دستورات زیر شماره الگو و رنگ جاری را مشخص می‌کنند:

```
struct fillsettingstype p;
getfillsetting (&p) ;
printf ("pattern is : , color is : ", p.pattern, p.color) ;
```

## توابع `(putimage(), imagesize(), getimage())`

تابع `(getimage()` برای ذخیره کردن قسمتی از صفحه‌نمایش (حاوی گرافیک) در حافظه مورد استفاده قرار گرفته و دارای الگوی زیر است:

**void far getimage (int left, int top, int right, int bottom, void far \*buf)**

در الگوی فوق، نقاط `(left, top)` و `(right, bottom)` مختصات دو سر قطر مستطیلی (محدوده‌ای) از صفحه‌نمایش را مشخص می‌کند که گرافیک موجود در آن محدوده باید در حافظه‌ای که پارامتر `buf` به آن اشاره می‌کند ذخیره گردد. برای تعیین میزان حافظه لازم جهت ذخیره کردن شکل (حافظه‌ای که `buf` به آن اشاره خواهد کرد) از تابع `(imagesize())` استفاده می‌شود. تابع `(imagesize())` دارای الگوی زیر است:

**unsigned far imagesize (int left, int top, int right, int bottom)**

در الگوی فوق، نقاط `(left, top)` و `(right, bottom)` قسمتی از صفحه‌نمایش را مشخص می‌کنند که میزان حافظه لازم برای ذخیره کردن این قسمت از صفحه‌نمایش باید توسط تابع `(imagesize())` تعیین گردد. به عنوان مثال،

دستورات:

```
unsigned size ;
size = imagesize (10,10,100,100) ;
```

میزان حافظه لازم را برای ذخیره کردن قسمتی از صفحه‌نمایش که در محدوده تعیین شده توسط نقاط `(10, 10)` و `(100, 100)` قرار دارد، تعیین می‌کنند و در متغیر `size` قرار می‌دهند.

تابع `(putimage(),` شکلی را که قبل توسط تابع `(getimage())` در قسمتی از حافظه ذخیره شده است در نقطه دیگری از حافظه کپی می‌کند و دارای الگوی زیر است:

**void far putimage (int x, int y, void far \*buf, int op)**

در الگوی فوق، `buf` به شکلی اشاره می‌کند که قبل توسط تابع `(getimage())` ذخیره شده است و نقطه `(x,y)` محلی از صفحه‌نمایش را مشخص می‌کند که شکل موجود در حافظه `buf` با شروع از این نقطه، در صفحه‌نمایش ذخیره می‌شود. پارامتر `op` چگونگی ظاهر شدن شکل را در صفحه‌نمایش مشخص می‌نماید که مقادیر و یا ماکروهای معتبر آن در زیر آمده‌اند:

| مفهوم                            | مقدار معادل | نام ماکرو |
|----------------------------------|-------------|-----------|
| شکل به همان صورتی که هست کپی شود | 0           | COPY_PUT  |
| XOR                              | 1           | XOR_PUT   |
| OR                               | 2           | OR_PUT    |
| AND                              | 3           | AND_PUT   |
| NOT                              | 4           | NOT_PUT   |

### مثال ۱۵-۱۹

برنامه‌ای که شکلی را در صفحه نمایش رسم کرده، آن را در حافظه‌ای ذخیره می‌کند و در نقطه دیگری از صفحه نمایش رسم می‌نماید.

```
#include <conio.h>
#include <stdlib.h>
#include <graphics.h>
void main(void)
{
    void box(int, int, int, int, int) ;
    int driver = DETECT, mode = 0 ;
    unsigned size ;
    void *buf ;
    initgraph(&driver, &mode,"");
    box(20, 20, 200, 200, 15) ;
    setcolor(RED) ;
    line(20, 20, 200, 200) ;
    setcolor(GREEN) ;
    line(20, 200, 200, 20) ;
    getch();
    size = imagesize(20, 20, 200, 200) ;
    if(size != 1) {
        buf = malloc(size) ;
        if(buf){
            getimage(20, 20, 200, 200, buf) ;
            putimage(100, 100, buf, COPY_PUT) ;
            putimage(300, 50, buf, COPY_PUT) ;
        }
    }
    outtext("press a key.") ;
    getch() ;
    restorecrtmode();
}
//*****
void box(int startx,int starty,int endx, int endy,int color)
{
    setcolor(color) ;
    rectangle(startx,starty,endx,endy) ;
}
```

جدول ۱۵-۸ ماکروهای معتبر پارامتر .style

| نام ماکرو     | مفهوم                                |
|---------------|--------------------------------------|
| SOLID_LINE    | خط (-)                               |
| DOTTED_LINE   | خط نقطه‌چین (...)                    |
| CENTERED_LINE | ترکیبی از خط و نقطه (---)            |
| DASHED_LINE   | خطچین                                |
| USERBIT_LINE  | خطی که توسط برنامه‌نویس تعریف می‌شود |

## تابع setlinestyle()

تابع () setlinestyle نوع خطوط را که توسط تابع گرافیکی (تابعی که خط رسم می‌کند) باید رسم شوند مشخص می‌کند و دارای الگوی زیر است :

**void far setlinestyle (int style, unsigned pattern, int width)**

در الگوی فوق، style نوع خط را مشخص می‌کند که مقادیر معتبر آن، ماکروهای جدول ۱۵-۸ می‌باشند. اگر pattern با USERBIT\_LINE باشد، پارامتر ۱۶ بیتی چگونگی نمایش خط را مشخص می‌کند. هر بیت در این پارامتر متناظر با یک پیکسل است. اگر بیتی برابر با ۱ باشد پیکسل متناظر با آن روشن می‌شود و گرنه خاموش خواهد بود. پارامتر width پهنانی خط را مشخص می‌کند که ماکروهای معتبر آن در جدول ۱۵-۹ آمده‌اند.

## مثال ۱۵-۲۰

برنامه‌ای که نوع خطوط تعریف شده در محیط C را نمایش می‌دهد.

```
#include "graphics.h"
#include "conio.h"
void main(void) {
    int i, driver = 0, mode = DETECT ;
    initgraph(&driver, &mode, "");
    for (i = 0; i < 4; i++) {
        setlinestyle(i, 0, 1);
        line(i * 50, 100, i * 50 + 50, 100);
    }
    getch();
    restorecrtmode();
}
```

جدول ۱۵-۹ ماکروهای معتبر پارامتر .width

| نام ماکرو  | پهنانی خط |
|------------|-----------|
| NORM_WIDTH | 1 pixel   |
| THIK_WIDTH | 3 pixel   |

## تابع (getlinesettings()

تابع (getlinesettings() نوع خطی را که توسط تابع گرافیکی رسم می‌شوند مشخص می‌کند و دارای الگوی زیر است:

**void far getlinesettings (struct linesettingstype far \*info)**

در این الگوی، info ساختمانی از نوع linesettingstype است که نوع خطوط را نگهداری می‌کند. این ساختمان به صورت زیر تعریف می‌شود:

```
struct linesettingstype {
    int linestyle ;
    unsigned upattern ;
    int thickness ;
};
```

در این ساختار، linestyle() نوع خط را مشخص می‌کند که مقادیر معتبر آن در جدول ۱۵-۸ آمده‌اند. همانند پارامتر pattern در تابع setlinestyle() است و thickness پهنه‌ای خط را مشخص می‌کند که مقادیر معتبر آن در جدول ۱۵-۹ آمده‌اند. به عنوان مثال، دستورات زیر، نوع خط جاری را مشخص می‌کنند:

```
struct linesettingstype info ;
getlinesettings (&info) ;
```

## تابع (graphdefaults()

تابع graphdefaults() موجب reset شدن سیستم گرافیک می‌شود. با اجرای این تابع، محدوده گرافیکی تعریف شده از بین می‌رود و نقطه (۰ ۰) به عنوان نقطه جاری منظور می‌گردد. رنگ‌های زمینه، رنگ رسم شکل گرافیکی، الگوها و ... به حالت فرضی اولیه بر می‌گردند. این تابع دارای الگوی زیر است:

**void far graphdefaults (void)**

## تابع (graphresult() و grapherrmsg()

تابع graphresult() نتیجه حاصل از آخرین عمل گرافیکی را مشخص می‌کند. برای این منظور کدی را که بیانگر این نتیجه است بر می‌گردد. این تابع دارای الگوی زیر است:

**int far graphresult (void)**

مقادیری که توسط تابع graphresult() برگردانده می‌شود در جدول ۱۵-۱۰ مشاهده می‌گردد.

تابع grapherrmsg() با اخذ کد خطای برگردانده شده توسط تابع graphresult()، پیام خطای مناسب با آن را مشخص می‌کند و دارای الگوی زیر است:

**char far \*grapherrmsg (int error)**

در الگوی فوق، error کدی است که توسط تابع graphresult() برگردانده می‌شود. به عنوان مثال، دستور

پیام خطای حاصل از آخرین عمل گرافیکی را در صفحه نمایش printf("%s", grapherrmsg(graphresult())); چاپ می‌کند.

## تابع **getmaxcolor()**

تابع **getmaxcolor()** حداکثر تعداد رنگهای قابل استفاده در وجه گرافیکی جاری را مشخص می‌کند و دارای الگوی زیر است:

**int getmaxcolor (void)**

### مثال ۱۵-۲۱

برنامه‌ای که حداکثر تعداد رنگهای قابل استفاده در وجه گرافیکی جاری را مشخص می‌نماید.

```
#include "stdio.h"
#include "conio.h"
#include "graphics.h"
void main(void) {
    int driver = 0, mode = DETECT ;
    initgraph(&driver, &mode, "");
    printf("Largest color is:%d", getmaxcolor());
    getch();
    restorecrtmode();
}
```

جدول ۱۵-۱۰ نتیجه حاصل از عمل گرافیکی.

| عمل                 | علت  | مقداری که تابع برمی‌گرداند |
|---------------------|--|----------------------------|
| grok                | موفقیت   | 0                          |
| grnoinitgraph       | عدم وجود مدل گرافیک  | -1                         |
| grnotdetected       | عدم وجود بورد گرافیکی  | -2                         |
| grfilenotfound      | پیدا نشدن فایل مدل گرافیک                                      | -3                         |
| grinvaliddriver     | معتبر نبودن فایل مدل گرافیک                                    | -4                         |
| grnoloadmem         | عدم وجود حافظه کافی  | -5                         |
| grnoscanmem         | عدم وجود حافظه کافی جهت الگوی پرکردن اشکال به طور سطحی         | -6                         |
| grnofloodmem        | عدم وجود حافظه کافی جهت الگوی پرکردن اشکال به طور کامل و فشرده | -7                         |
| grfontnotfound      | پیدا نشدن فایل font  | -8                         |
| grnofontmem         | عدم وجود حافظه کافی برای font                                  | -9                         |
| grinvaliddmode      | معتبر نبودن وجه گرافیکی  | -10                        |
| grerror             | خطای کلی در گرافیک   | -11                        |
| grioerror           | خطای ورودی - خروجی   | -12                        |
| grinvaliddfont      | معتبر نبودن فایل font  | -13                        |
| grinvaliddfontnum   | معتبر نبودن شماره انتخاب font                                  | -14                        |
| grinvalidddevicenum | معتبر نبودن شماره دستگاه                                       | -15                        |

## توابع **\_graphgetmem()** و **\_graphfreemem()**

تابع **\_graphgetmem()** حافظه لازم جهت انجام اعمال گرافیکی را از سیستم اخذ می‌کند و تابع **\_graphfreemem()** پس از انجام اعمال گرافیکی، این حافظه را به سیستم بر می‌گرداند. این دو تابع توسط بورلند C اجرا می‌گردند و نیازی به اجرای آنها توسط برنامه‌نویس نیست. الگوی این توابع به صورت زیر است:

```
void far _graphgetmem (unsigned size)
void far _graphfreemem (void far *ptr, unsigned size)
```

## تابع **pieslice()**

تابع **(pieslice())** برای رسم قسمتی از دایره مورد استفاده قرار گرفته، دارای الگوی زیر است:

```
void far pieslice (int x, int y, int start, int end, int radius)
```

در الگوی فوق، نقطه **(x,y)** مرکز دایره، **radius** شعاع دایره، **start** زاویه شروع (درجه) و **end** زاویه پایان قسمتی از دایره را مشخص می‌کند.

### مثال ۱۵-۲۲

برنامه‌ای که با کنار هم قراردادن قسمتهايی از دایره (بارنگهای متفاوت)، دایره کاملی را رسم می‌نماید.

```
#include "conio.h"
#include "graphics.h"
void main(void)
{
    int driver = 0, mode = DETECT ;
    int i, start = 0, end = 45 ;
    struct palettetype p ;
    initgraph(&driver,&mode,"") ;
    for (i = 0; i < 8; i++)
    {
        setfillstyle(SOLID_FILL,i);
        pieslice(300, 200, start, end, 100);
        start += 45;
        end += 45;
    }
    getch();
    restorecrtmode();
}
```

## تابع (putpixel)

تابع () putpixel یک پیکسل بارنگ دلخواهی را در صفحه‌نمایش می‌نویسد و دارای الگوی زیر است:

**void far putpixel (int x, int y, int color)**

در الگوی فوق، نقطه (x,y) محل پیکسل و color رنگ آن را مشخص می‌کند. به عنوان مثال، دستور putpixel(10,20, GREEN); یک پیکسل به رنگ سبز را در نقطه (۱۰ و ۲۰) می‌نویسد.

## تابع (setusercharsize)

تابع () setusercharsize برای تغییر اندازه منتهایی که در وجهه گرافیکی نوشته می‌شوند به کار رفته و دارای الگوی زیر است:

**setusercharsize (int multx, int divx, int muly, int divy)**

با اجرای تابع () setusercharsize طول هر کاراکتری که در صفحه‌نمایش ظاهر می‌شود در multx/divx و پهنهای آن در muly/divy ضرب می‌گردد.

### مثال ۲۳-۱۵

برنامه‌ای که منتهایی را در وجهه گرافیکی با اندازه‌های استاندارد و بزرگ می‌نویسد.

```
#include "conio.h"
#include "graphics.h"
void main(void)
{
    int driver = 0, mode = DETECT ;
    initgraph(&driver, &mode, " ");
    outtext("normal text ");
    setlinestyle(TRIPLEX_FONT, HORIZ_DIR, USER_CHAR_SIZE);
    setusercharsize(5, 1, 5, 1);
    outtext("BIG TEXT");
    getch();
    restorecrtmode();
}
```

## تابع (textwidth) و (textheight)

تابع () textwidth و () textheight به ترتیب برای تعیین طول و عرض یک رشته به پیکسل به کار می‌روند و دارای الگوی زیر هستند:

**int far textheight (char far \*str)**  
**int far textwidth (char far \*str)**

**مثال ۱۵-۲۴**

برنامه‌ای که طول و عرض رشته‌هایی را پیدا می‌کند.

```
#include "conio.h"
#include "stdio.h"
#include "graphics.h"
void main(void)
{
    int driver = 0, mode = DETECT;
    initgraph(&driver, &mode, "");
    printf("width:%d ", textwidth("hello"));
    printf("height:%d", textheight("hello"));
    getch();
    restorecrtmode();
}
```

**تابع غیرگرافیکی صفحه‌نمایش**

بعضی از توابع کتابخانه‌ای در مورد صفحه‌نمایش وجود دارند که در وجوه غیرگرافیکی صفحه‌نمایش عمل می‌کنند و در این قسمت مورد بررسی قرار می‌گیرند.

**تابع window()**

تابع window() برای رسم پنجره در صفحه‌نمایش مورد استفاده قرار می‌گیرد و دارای الگوی زیر است:

**void window (int left, int top, int right, int bottom)**

در الگوی فوق، نقطه (left, top) گوشة بالای سمت چپ پنجره و نقطه (right, bottom) گوشة پایین سمت راست پنجره را مشخص می‌کند. به عنوان مثال، دستور (10, 10, 10, 10) window پنجره‌ای را ایجاد می‌کند که نقاط (۱۰ و ۱۰) و (۱۵ و ۱۵) مختصات آن را مشخص می‌کنند.

**تابع delline()**

تابع delline() خطی را که مکان نما در آنجا قرار دارد حذف می‌کند و سپس بقیه خطوط موجود زیر این خط را به طرف بالا منتقل می‌کند. الگوی این تابع به صورت زیر است:

**void delline(void)**

**مثال ۱۵-۲۵**

برنامه‌ای که ۲۴ خط را در صفحه‌نمایش چاپ و سپس خط سوم را حذف می‌نماید.

```
#include "stdio.h"
#include "conio.h"
#include "graphics.h"
void main(void)
```

```

{
    register int i;
    clrscr();
    for (i = 0; i < 24; i++)
        printf("this is line%d\n", i);
    getch();
    gotoxy(1,3);
    delline();
    getch();
}

```

## توابع **(gettext() و puttext())**

تابع **(gettext())** متن موجود در محدوده‌ای از صفحه‌نمایش را در حافظه‌ای ذخیره می‌کند و دارای الگوی زیر است:

**int gettext (int left, int top, int right, int bottom, void \*buf)**

در الگوی فوق، نقطه **(left,top)** گوشة بالای سمت چپ محدوده و نقطه **(right,bottom)** گوشة پایین سمت راست محدوده و **buf** به حافظه‌ای اشاره می‌کند که متن موجود در محدوده باید در آن قرار گیرد (مختصات محدوده نسبت به پنجه نمی‌باشد). میزان حافظه لازم جهت ذخیره کردن محدوده از رابطه زیر حساب می‌شود:

$$\text{میزان حافظه} = (\text{right} - \text{left}) * (\text{top} - \text{bottom}) * 2$$

کاربرد ضربی ۲ در رابطه بالا به این دلیل است که هر کاراکتر برای ظاهرشدن در صفحه‌نمایش به ۲ بایت حافظه نیاز دارد؛ یک بایت برای خود کاراکتر و بایت دیگر برای صفت آن. اگر عمل تابع با موفقیت انجام شود، مقدار ۱ و گرنه مقدار ۰ را برمی‌گرداند. تابع **(puttext())** برای نوشتن متنی بر روی صفحه‌نمایش که توسط **(gettext())** در حافظه ذخیره شده است به کار می‌رود و دارای الگوی زیر است:

**Int puttext (int left, int top, int right, int bottom, void \*buf)**

در الگوی فوق، نقاط **(left,top)** و **(right,bottom)** محدوده‌ای از صفحه‌نمایش را که متن باید در آنجا نوشته شود مشخص می‌کند و **buf** به حافظه‌ای اشاره می‌کند که متن مورد نظر در آنجا قرار دارد. مجموعه دستورات زیر، عمل تابع **(puttext() و (gettext())** را نشان می‌دهند.

```

buf = (char *) malloc (10* 10* 2) ;
gettext (10, 10, 20, 20, buf)
puttext (0, 0, 30, 30, buf)

```

## تابع **(movetext())**

تابع **(movetext())** متن موجود در محدوده‌ای از صفحه‌نمایش را در محدوده دیگری از صفحه‌نمایش کپی می‌کند و دارای الگوی زیر است:

**Int movetext (int left, int top, int right, int bottom, int newleft, int newtop)**

در الگوی فوق، نقاط (right,top) و (left,top) محدوده‌ای از صفحه‌نمایش را مشخص می‌کنند که متن موجود در آن باید در محدوده دیگری که گوشه بالای سمت چپ آن با نقطه (newleft,newtop) (newleft,newtop) مشخص می‌شود کپی گردد. به عنوان مثال، دستور (1, 1, 8, 8, 10, 10); movetext متن موجود در محدوده‌ای که توسط نقاط (1 او ۸) و (۱۰ او ۸) مشخص می‌شود را به محدوده دیگری که گوشه بالای سمت چپ آن نقطه (۱۰ او ۱۰) است کپی می‌کند.

## توابع (normvideo(), lowvideo(), highvideo())

کاراکترهایی که پس از اجرای تابع (highvideo() بر روی صفحه‌نمایش ظاهر می‌شوند، پرنگ و کاراکترهایی که پس از اجرای تابع (lowvideo() بر روی صفحه‌نمایش ظاهر می‌شوند، کمرنگ و تابع (normvideo() باعث برگشت به حالت معمولی می‌شود. الگوی این توابع به صورت زیر است:

```
void highvideo (void)
void lowvideo (void)
void normvideo (void)
```

## تابع (insline())

تابع (insline() موجب درج یک خط در جایی که مکان نما در آنجا قرار دارد می‌شود. کلیه خطوطی که زیر این خط قرار دارند را یک سطر به طرف پایین منتقل می‌کند. این تابع دارای الگوی زیر است:

```
void insline (void)
```

### مثال ۱۵-۲۶

برنامه‌ای که چگونگی استفاده از تابع (insline() را نشان می‌دهد.

```
#include "stdio.h"
#include "conio.h"
#include "graphics.h"
void main(void)
{
    register int i;
    clrscr();
    for (i = 0; i < 24; i++)
    {
        gotoxy(1, i);
        printf("this is line%d\n",i);
    }
    getch();
    gotoxy(1,10);
    insline();
    getch();
}
```

**wherex() و wherey()**

تابع wherex() و wherey() موقعیت فعلی مکان نما را در پنجره یا صفحه نمایش مشخص می‌کند و دارای الگوی زیر هستند:

```
int wherex (void)
int wherey (void)
```

**تابع textmode()**

این تابع حالت صفحه نمایش را در حالت متن تغییر می‌دهد و دارای الگوی زیر است:

```
void textmode (int mode)
```

در این الگو، mode حالت صفحه نمایش را تعیین می‌کند و مقادیر معتبر آن در زیر آمده‌اند:

| حالت صفحه نمایش     | مقدار عددی ماکرو | نام ماکرو |
|---------------------|------------------|-----------|
| ۴۰ ستون سیاه و سفید | 0                | BW40      |
| ۴۰ ستون و رنگی      | 1                | C40       |
| ۸۰ ستون سیاه و سفید | 2                | BW80      |
| ۸۰ ستون و رنگی      | 3                | C80       |
| ۸۰ ستون و تک رنگ    | 7                | MONO      |
| حالت قبلی           | -1               | LASTMODE  |

به عنوان مثال، دستور textmode (C80)، صفحه نمایش را در حالت رنگی و ۸۰ ستونی قرار می‌دهد.

**تابع textbkground()**

تابع textbkground() رنگ زمینه را تغییر می‌دهد و دارای الگوی زیر است:

```
void textbkground (int color)
```

در الگوی فوق، color تعیین کننده رنگ زمینه است و مقادیر معتبر آن در زیر آمده‌اند:

| رنگ     | معادل عددی ماکرو | نام ماکرو |
|---------|------------------|-----------|
| سیاه    | 0                | BLACK     |
| آبی     | 1                | BLUE      |
| سبز     | 2                | GREEN     |
| کود     | 3                | CYAN      |
| قرمز    | 4                | RED       |
| بنفش    | 5                | MAGENTA   |
| قهوه‌ای | 6                | BROWN     |

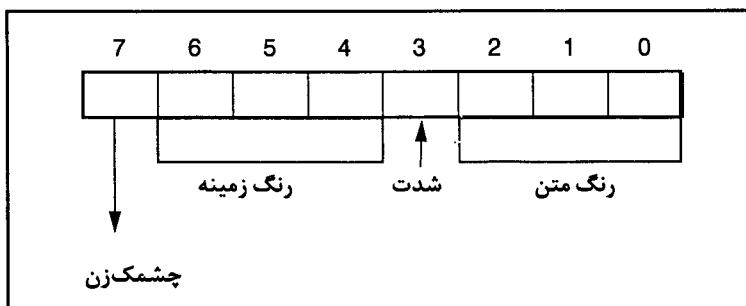
به عنوان مثال، دستور `textbackground (CYAN)` رنگ کبود را به عنوان رنگ زمینه انتخاب می‌کند.

## تابع `textattr()`

تابع `textattr()` در حالت متن، رنگ زمینه و رنگ متن را تغییر می‌دهد و دارای الگوی زیر است:

**void textattr (int attr)**

پارامتر `attr` صفت کاراکترها را مشخص می‌کند (رنگ نیز جزوی از صفت کاراکتر می‌باشد) و به صورت زیر است:



اگر بیت ۷ برابر با ۱ باشد، کاراکترها چشمکزن خواهند بود. بیتهاي ۴ و ۵ و ۶ رنگ زمینه و بیتهاي ۰ و ۱ و ۲ رنگ متن را مشخص می‌کنند. ساده‌ترین راه برای تعیین رنگ زمینه این است که شماره رنگ را در ۱۶ ضرب کرد و با رنگ متن OR نمود. به عنوان مثال، برای ایجاد رنگ سبز زمینه و رنگ متن آبی، باید به صورت زیر عمل کرد:

**attr = GREEN \* 16 | BLUE**

برای ایجاد وضعیت چشمکزن باید رنگ متن، زمینه و BLINK (۱۲۸) را با هم OR نمود. به عنوان مثال، دستور زیر، موجب می‌شود تارنگ زمینه، آبی و رنگ متن، قرمز چشمکزن باشد.

**textattr (RED | BLINK \* 16) ;**

## تابع `textcolor()`

تابع `textcolor()` رنگ متن را مشخص کرده و دارای الگوی زیر است:

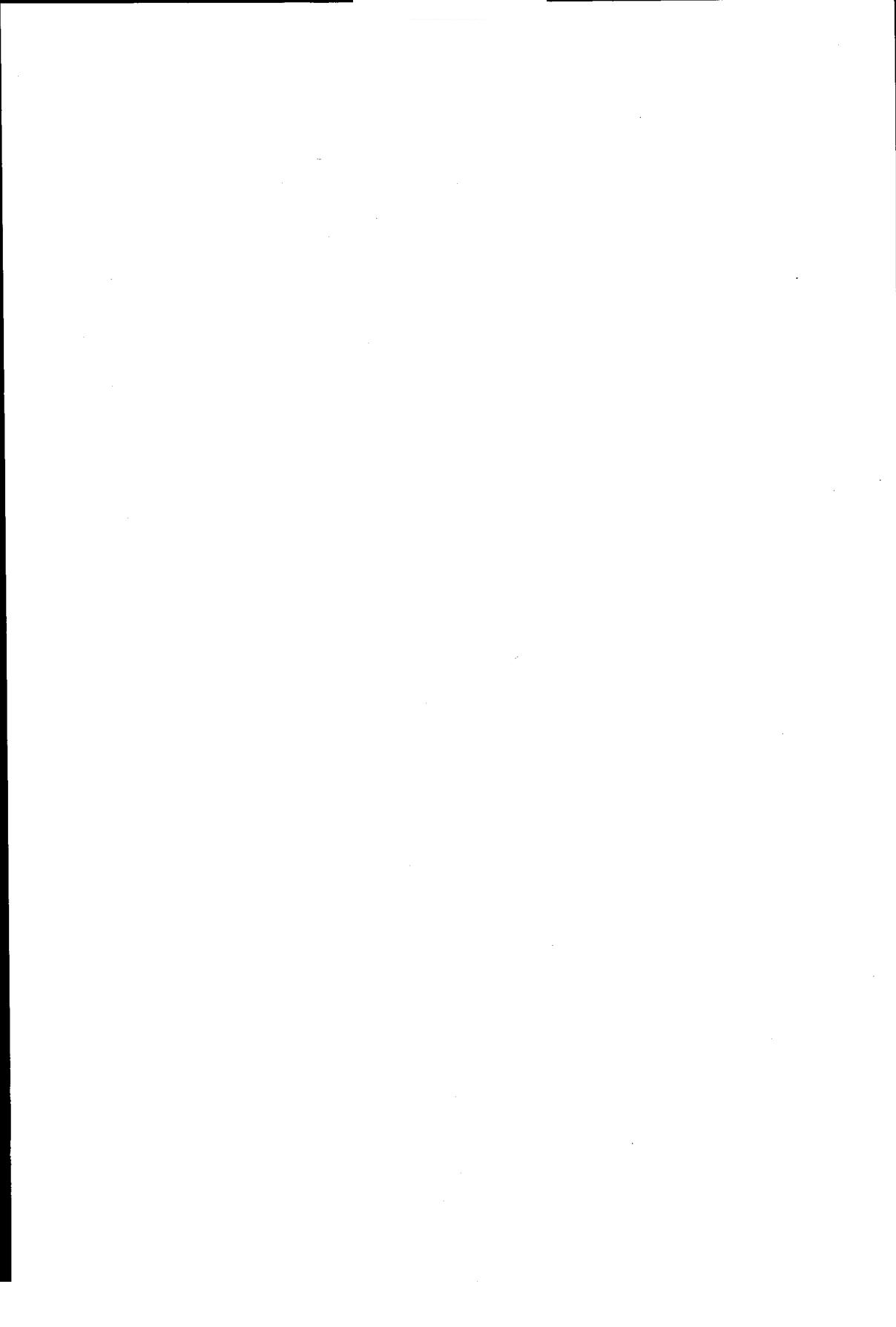
**void textcolor (int color)**

در الگوی فوق، `color` تعیین کننده رنگ متن بوده و مقادیر معتبر آن عبارتند از:

| رنگ          | معادل عددی ماکرو | نام ماکرو    |
|--------------|------------------|--------------|
| سیاه         | 0                | BLACK        |
| آبی          | 1                | BLUE         |
| سبز          | 2                | GREEN        |
| کبود         | 3                | CYAN         |
| قرمز         | 4                | RED          |
| بنفش         | 5                | MAGENTA      |
| قهوه‌ای      | 6                | BROWN        |
| خاکستری روشن | 7                | LIGHTGRAY    |
| خاکستری تیره | 8                | DARKGRAY     |
| آبی روشن     | 9                | LIGHTBLUE    |
| سبز روشن     | 10               | LIGHTGREEN   |
| کبود روشن    | 11               | LIGHTCYAN    |
| قرمز روشن    | 12               | LIGHTRED     |
| بنفش روشن    | 13               | LIGHTMAGENTA |
| زرد          | 14               | YELLOW       |
| سفید         | 15               | WHITE        |
| چشمک زن      | 16               | BLINK        |

به عنوان مثال، دستور زیر موجب می‌شود تا متن به صورت چشمک زن در صفحه نمایش ظاهر گردد.

**textcolor (BLINK) ;**



# گرافیک

۱۶

در بسیاری از زبانهای برنامه‌سازی، از جمله زبان C، انجام اعمال گرافیکی امکان‌پذیر می‌باشد. در فصل شانزدهم توابع متعددی در مورد گرافیک مطرح شده‌اند و مشاهده شد که اعمالی از قبیل رسم خط، دایره، بیضی، کمان و ... توسط توابع کتابخانه‌ای انجام‌پذیر است؛ اما فرآگیری روش رسم این اشکال، یا به عبارت دیگر آشنایی با عملکرد توابع کتابخانه‌ای گرافیکی، برای برنامه‌نویسان ماهر ضروری به نظر می‌رسد. لذا در این فصل سعی می‌شود توابعی جهت انجام اعمال زیر نوشه شوند:

۱. رسم خط، مستطیل، دایره و بیضی.
۲. ذخیره کردن گرافیک در فایل.
۳. بازیابی گرافیک از فایل.
۴. چرخش شکل، کپی کردن و انتقال اشکال در یک محل جدید.
۵. انجام عمل طراحی توسط کاربر.

همانطور که در فصل ۱۶ ملاحظه کردید، اولین قدم در انجام اعمال گرافیکی، تعیین یک وجه گرافیکی مناسب برای صفحه‌نمایش است (جدول ۱۶-۱).

در صفحه‌نمایش رنگی می‌توان از امکانات رنگ‌آمیزی استفاده نمود. رنگ زمینه در وجود گرافیکی را می‌توان از رنگهای جدول ۱۶-۲ انتخاب کرد.

رنگ اشکال گرافیکی به کمک جعبه رنگ یا یکی از رنگهای جدول ۱۶-۲ مشخص می‌گردد. به عنوان مثال، در بورد گرافیکی CGA تعداد ۴ جعبه رنگ وجود دارد (۰ تا ۳)، که هر جعبه رنگ شامل ۴ رنگ (۰ تا ۳) است. رنگ شماره صفر، همان رنگ زمینه می‌باشد (جدول ۱۶-۳).

## تولید رنگ

شاید این سؤال مطرح شود که رنگهای موجود در جدول ۱۶-۲ چگونه تولید می‌گردند؟ در بوردهای گرافیکی CGA و بعضی از وجوده گرافیکی همساز با آن در بوردهای گرافیکی دیگر، مثل EGA برای هر پیکسل چهار سیگنال تولید شده، به صفحه‌نمایش فرستاده می‌شوند. این سیگنالها عبارتنداز: آبی، سبز، قرمز و شدت. این چهار سیگنال می‌توانند به طریقه خاصی با یکدیگر ترکیب شده، تولید ۱۶ رنگ نمایند (جدول ۱۶-۲). هر ترکیبی از سیگنالهای آبی، سبز و روشن، تولید ۸ رنگ (رنگهای ۰ تا ۷) می‌نماید که اگر سیگنال شدت نیز به این سیگنالها اضافه شود، ۸ رنگ روشن بعدی (۸ تا ۱۵) تولید می‌شوند (جدول ۱۶-۴).

جدول ۱۶-۱ وجوه مختلف صفحه‌نمایش.

| شماره حالت | حالت صفحه‌نمایش     | ابعاد ماتریس در متن | ابعاد ماتریس در گرافیک |
|------------|---------------------|---------------------|------------------------|
| ۰          | متن، سیاه و سفید    | ۴۰×۲۵               | -                      |
| ۱          | متن، ۱۶ رنگ         | ۴۰×۲۵               | -                      |
| ۲          | متن، سیاه و سفید    | ۸۰×۲۵               | -                      |
| ۳          | متن، ۱۶ رنگ         | ۸۰×۲۵               | -                      |
| ۴          | گرافیک، ۴ رنگ       | ۴۰×۲۵               | ۳۲۰×۲۰۰                |
| ۵          | گرافیک، تک رنگ      | ۴۰×۲۵               | ۳۲۰×۲۰۰                |
| ۶          | گرافیک، ۲ رنگ       | ۸۰×۲۵               | ۶۴۰×۲۰۰                |
| ۷          | متن، سیاه و سفید    | ۸۰×۲۵               | -                      |
| ۸          | گرافیک، ۱۶ رنگ PCjr | ۲۰×۲۵               | ۱۶۰×۲۰۰                |
| ۹          | گرافیک، ۱۶ رنگ PCjr | ۴۰×۲۵               | ۳۲۰×۲۰۰                |
| ۱۰         | گرافیک، ۴ رنگ       | ۸۰×۲۵               | ۶۴۰×۲۰۰                |
| ۱۱         | رزرو شده            | ۴۰×۲۵               | ۳۲۰×۲۰۰                |
| ۱۲         | رزرو شده            | ۸۰×۲۵               | ۶۴۰×۲۰۰                |
| ۱۳         | گرافیک، ۱۶ رنگ      | ۸۰×۲۵               | ۶۴۰×۲۰۰                |
| ۱۴         | گرافیک، ۱۶ رنگ      | ۸۰×۲۵               | ۶۴۰×۳۵۰                |
| ۱۵         | گرافیک، ۲ رنگ       | ۸۰×۲۵               | ۶۴۰×۳۵۰                |
| ۱۶         | گرافیک، ۱۶ رنگ      | ۸۰×۳۰               | ۶۴۰×۴۸۰                |
| ۱۷         | گرافیک، ۲ رنگ       | ۸۰×۳۰               | ۶۴۰×۴۸۰                |
| ۱۸         | گرافیک، ۱۶ رنگ      | ۴۰×۲۵               | ۳۲۰×۲۰۰                |
| ۱۹         | گرافیک، ۲۵۶ رنگ     | ۴۰×۲۵               | ۳۲۰×۲۰۰                |

جدول ۱۶-۲ رنگهای زمینه در وجوه گرافیکی.

| کد رنگ | رنگ          | کد رنگ | رنگ          |
|--------|--------------|--------|--------------|
| ۰      | سیاه         | ۸      | خاکستری تیره |
| ۱      | آبی          | ۹      | آبی روشن     |
| ۲      | سبز          | ۱۰     | سبز روشن     |
| ۳      | کبود         | ۱۱     | کبود روشن    |
| ۴      | قرمز         | ۱۲     | قرمز روشن    |
| ۵      | بنفش         | ۱۳     | بنفش روشن    |
| ۶      | قهوه‌ای      | ۱۴     | زرد          |
| ۷      | خاکستری روشن | ۱۵     | سفید         |

جدول ۱۶-۳ رنگهای جعبه رنگ در بورد CGA.

| رنگ  | جعبه رنگ | ۱         | ۲         | ۳    |
|------|----------|-----------|-----------|------|
| سیاه | ۰        | سبز       | قرمز      | زرد  |
| سبز  | ۱        | کبود      | بنفش      | سفید |
| کبود | ۲        | سبز روشن  | قرمز روشن | زرد  |
| بنفس | ۳        | کبود روشن | سبز روشن  | سفید |

جدول ۱۶-۴ چگونگی تولید رنگ.

| آبی | سبز | قرمز | شدت | رنگ          | شماره رنگ |
|-----|-----|------|-----|--------------|-----------|
| ۰   | ۰   | ۰    | ۰   | سیاه         | ۰         |
| ۱   | ۰   | ۰    | ۰   | آبی          | ۱         |
| ۰   | ۱   | ۰    | ۰   | سبز          | ۲         |
| ۰   | ۰   | ۱    | ۰   | کبود         | ۳         |
| ۰   | ۱   | ۱    | ۰   | قرمز         | ۴         |
| ۱   | ۰   | ۱    | ۰   | بنفس         | ۵         |
| ۱   | ۱   | ۱    | ۰   | قهوه‌ای      | ۶         |
| ۰   | ۰   | ۰    | ۱   | حاکستری روشن | ۷         |
| ۰   | ۰   | ۰    | ۱   | حاکستری تیره | ۸         |
| ۱   | ۰   | ۰    | ۱   | آبی روشن     | ۹         |
| ۰   | ۱   | ۰    | ۱   | سبز روشن     | ۱۰        |
| ۱   | ۱   | ۰    | ۱   | کبود روشن    | ۱۱        |
| ۰   | ۰   | ۱    | ۱   | قرمز روشن    | ۱۲        |
| ۱   | ۰   | ۱    | ۱   | بنفس روشن    | ۱۳        |
| ۰   | ۱   | ۱    | ۱   | زرد          | ۱۴        |
| ۱   | ۱   | ۱    | ۱   | سفید         | ۱۵        |

## از کجا شروع کنیم؟

قبل از انجام هر گونه کار گرافیکی، باید صفحه نمایش در یک وجه گرافیکی مناسب قرار گیرد، و سپس رنگهایی جهت رسم اشکال گرافیکی انتخاب شود.

### مثال ۱۶-۱

تابعی که با استفاده از وقفه  $H=10$  وجه گرافیکی را تعیین می‌کند.

```
#include <dos.h>
void mode(int mode_code)
{
    union REGS r ;
    r.h.al = mode_code ;
    r.h.ah = 0 ;
    int86(0x10, &r, &r) ;
}
```

**مثال ۱۶-۲**

تابعی که جعبه رنگی را انتخاب می‌کند.

```
#include <dos.h>
void palette(int pnum)
{
    union REGS r ;
    r.h.bh = 1 ; /* code for mode 4 */
    r.h.bl = pnum ;
    r.h.ah = 0xb ;
    int86(0x10, &r, &r) ;
}
```

**نوشتن پیکسل‌ها**

اشکال گرافیکی با در کنار هم نوشتن پیکسل‌ها نتیجه می‌شوند؛ لذا چگونگی نوشتن پیکسل در صفحه‌نمایش از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است. برای نوشتن هر پیکسل در صفحه‌نمایش به دو طریق می‌توان عمل کرد:

۱. استفاده از روال‌های بایوس
۲. نوشتن پیکسل به طور مستقیم در حافظه‌نمایش.

روش اول. استفاده از وقفه‌های بایوس جهت نوشتن پیکسل از سرعت پایینی برخوردار است. در این کتاب از این روش استفاده نمی‌شود ولی جهت آشنایی با چگونگی عملکرد این روش، مثالی را در نظر می‌گیریم.

**مثال ۱۶-۳**

تابعی که با استفاده از وقفه‌های بایوس، پیکسل‌هایی را در صفحه‌نمایش رسم می‌کند.

```
#include "dos.h"
void write_point(int x, int y, int color)
{
    union REGS r ;
    if(x < 0 || x > 199 || y < 0 || y > 319)
        return ;
```

```

r.h.ah = 12 ;
r.h.al = color ;
r.x.dx = x ; /* row */
r.x.cx = y ; /* column */
int86(0x10, &r, &r) ;
}

```

روش دوم. سرعت نوشتمن مستقیم پیکسل در حافظه نمایش، تقریباً ۱۵ برابر سرعت نوشتمن آنها از طریق وقفه‌های بایوس است. لذا در این فصل برای نوشتمن پیکسل از روش دوم استفاده می‌گردد. آدرس حافظه نمایش در بورد گرافیکی CGA و بعضی از وجوه گرافیکی همساز با آن در سایر بوردهای گرافیکی، از H B8000000 شروع می‌شود. پیکسلهایی که در سطرهای زوج نوشته می‌شوند در آدرس B8000000H و پیکسلهایی که در سطرهای فرد نوشته می‌شوند در آدرس B8002000H (با اختلاف H 2000) قرار می‌گیرند.

## مثال ۱۶-۴

تابعی که پیکسلهایی را به طور مستقیم در حافظه می‌نویسد (به توضیحی که بعد از تابع آمده است توجه نمایید).

```

void mempoint(int x , int y ,int color) {
    union mask {
        char c[2] ;
        int i ;
    } bit_mask ;
    int i , index , bitpos ;
    unsigned char t ;
    char xor ;
    char far *ptr = (char far *) 0xB8000000 ;
    bit_mask.i=0xFF3F ; /* 11111111 00111111 */
    if(x < 0 || x > 199 || y < 0 || y > 319)
        return ;
    xor = color & 128 ;
    color = color & 127 ;
    bitpos = y % 4 ;
    color <<= 2 * (3 - bitpos) ;
    bit_mask.i >>= 2 * bitpos ;
    index = x * 40 + (y / 4) ;
    if(x % 2)
        index += 8152 ;
    if(!xor) {
        t =*(ptr + index) & bit_mask.c[0] ;
        *(ptr + index) = t | color ;
    }
    else {
        t =*(ptr + index) | (char) 0 ;
        *(ptr + index) = t ^ color ;
    }
}

```

## توضیحی در مورد تابع mempoint (مثال ۴-۱۶)

۱. پیدا کردن بایتی از حافظه نمایش که پیکسل موردنظر باید در آنجا نوشته شود. تابع mempoint در وجهه  $\text{char}^*$  نوشته شده است. در این وجهه برای نوشتن هر پیکسل از دو بیت استفاده می‌شود؛ لذا هر پیکسل می‌تواند به چهار  $(2^2 = 4)$  رنگ نوشته شود و هر بایت می‌تواند شامل چهار پیکسل باشد. آدرس بایتی از حافظه نمایش که پیکسل باید در آنجا نوشته شود از مجموعه دستورات زیر حاصل می‌گردد:

```
index = x * 40 + y / 4
if (x % 2)
    index += 8152
```

در دستور اول،  $x$  در  $40$  (تعداد ستونها) ضرب شده،  $y$  بر  $4$  (تعداد پیکسلها در بایت) تقسیم شده و حاصل آنها با یکدیگر جمع گردیده است. اگر سطروی که پیکسل باید در آنجا نوشته شود، فرد باشد باید مقدار ثابتی به آدرس  $H$  به دست آمده در دستور اول، اضافه گردد. این مقدار ثابت، فاصله بین  $B8002000H$  و  $B8000000H$  یعنی  $H20000$  و یا  $8192$  است که از این مقدار، باید یک سطر  $(40)$  کسر گردد؛ زیرا به عنوان مثال، اگر شماره سطروی که پیکسل باید در آنجا نوشته شود، برابر با  $1$  باشد، این سطر در ناحیه دوم حافظه نمایش (جایی که پیکسل با شماره سطر فرد باید در آنجا نوشته شوند)، با صفر مشخص می‌گردد.

۲. تعیین محل پیکسل در بایتی که آدرس آن بایت در متغیر index قرار دارد و نوشتن آن در حافظه نمایش. پیکسل‌های در یک بایت، از سمت چپ به راست قرار می‌گیرند. به عنوان مثال، پیکسل شماره صفر در بیتهاي  $6$  و  $7$  و پیکسل شماره  $3$  در بیتهاي  $5$  و  $1$  قرار می‌گیرند. چون در هر بایت،  $4$  عدد پیکسل قرار می‌گیرد، وقتی یکی از آنها تغییر می‌کند، مقادیر بقیه پیکسل‌ها باید حفظ گردد (تغییر نکند). بهترین راه برای حفظ این بیتها، انتخاب یک نقاب (mask) است، به طوری که همه بیتهاي آن به جز بیتهايی که باید تغیير کند برابر با  $1$  باشد. این بیتها با بیتهاي موجود در حافظه نمایش، AND می‌شود و سپس با اطلاعات جدید OR می‌گردد. این وضعیت با حالتی که در آن مقادیر قبلی با مقدار صفر OR می‌شود و سپس با مقدار جدید XOR گردد، متفاوت است. زیرا در این حالت کافی است که مقادیر قبلی با مقدار صفر OR شود و سپس با مقدار جدید OR شود. یادآوری می‌شود که عمل XOR موجب می‌شود تا نقطه موردنظر همواره روشن باشد. برای پیدا کردن موقعیت پیکسل در بایت، کافی است که باقیمانده  $y$  بر  $4$  محاسبه گردد (دستور  $.bitpos y = y \% 4$ ).

## رسم خط

گرچه رسم خطوط عمودی و افقی ساده می‌باشد ولی رسم خطوط مورب از ظرافت خاصی برخوردار است. به عنوان مثال، رسم خط از نقطه  $(0, 0)$  تا  $(120, 80)$  یک خط مورب است که پیدا کردن نقاط بین این دو نقطه چندان آسان نیست. یک راه حل برای رسم خط، استفاده از رابطه بین تغییرات  $X$  و  $Y$  است. برای روشن شدن مطلب فرض کنید که خطی از نقطه  $(0, 0)$  تا  $(10, 5)$  باید رسم گردد. تغییرات  $X$  برابر با  $5$  و تغییرات  $Y$  برابر با  $10$  می‌باشد که نسبت آنها برابر با  $\frac{1}{2}$  است. این نسبت، تغییرات  $X$  و  $Y$  را در حین رسم خط مشخص می‌کند. در این مورد خاص، تغییرات  $X$  به اندازه نصف تغییرات  $Y$  است. این روشن رسم خط، از سرعت کمی برخوردار است؛ مگر این که از پیش پردازنه استفاده گردد. معمولاً برنامه‌نویسان مبتدی از این روش استفاده می‌کنند.

یکی از بهترین روشها جهت رسم خط، استفاده از الگوریتم برسنهم (Bresenham) است. گرچه این الگوریتم با نسبت فواصل X و Y سروکار دارد؛ ولی هیچگونه عمل تقسیم و یا ضرب ممیز شناور انجام نمی‌گیرد و به جای آن، نسبت بین تغییرات X و Y به طور غیر مستقیم از اعمال جمع و تفریق ایجاد می‌گردد. مسئله اصلی در الگوریتم برسنهم نگهداری میزان خطای بین محل واقعی نقاط و محلی که در حافظه نمایش قرار می‌گیرند می‌باشد. این خطایستگی به محدودیتهای سخت‌افزار دارد و بدین دلیل است که صفحه‌نمایش دارای دقت کافی جهت قرارگرفتن نقطه در محل واقعی خود نیست، ولی در بهترین محل ممکن قرار خواهد گرفت. در تابعی که برای رسم خط نوشته شده است دو متغیر به نامهای xerr و yerr وجود دارد که در هر بار تکرار تارسم کامل خط، مقدار تغییرات X و Y به ترتیب به آنها افزوده می‌شود. وقتی که مقدار خطای به حد معینی رسید، مجدداً مقدار اولیه جدیدی به آن نسبت داده می‌شود.

### مثال ۱۶-۵

تابعی که با استفاده از الگوریتم برسنهم خطی را در صفحه‌نمایش رسم می‌کند.

```
void line(int startx, int starty, int endx, int endy, int color)
{
    register int t, distance ;
    int xerr = 0, yerr = 0, deltax, deltay ;
    int incx, incy ;
    deltax = endx - startx ;
    deltay = endy - starty ;
    if(deltax > 0)
        incx = 1 ;
    else if(deltax == 0)
        incx = 0 ;
    else
        incx = -1 ;
    if(deltay > 0)
        incy = 1 ;
    else if(deltay == 0)
        incy = 0 ;
    else
        incy = -1 ;
    deltax = abs(deltax) ;
    deltay = abs(deltay) ;
    if(deltax > deltay)
        distance = deltax ;
    else
        distance = deltay ;
    for(t = 0 ; t < distance + 1 ; t++) {
        mempoint(startx, starty, color) ;
        xerr += deltax ;
        yerr += deltay ;
    }
}
```

```

if(xerr > distance) {
    xerr -= distance ;
    startx += incx ;
}
if(yerr > distance) {
    yerr -= distance ;
    starty += incy ;
}
} // end of for
}

```

## رسم مستطیل و پرکردن آن

رسم مستطیل، با استفاده از تابع `line()` که برای رسم خطوط مورد استفاده قرار می‌گیرد، بسیار ساده است.

### مثال ۱۶-۶

تابعی که مستطیلی را رسم می‌کند.

```

void box(int startx, int starty, int endx, int endy, int color)
{
    line(startx , starty , endx , starty , color) ;
    line(startx , starty , startx , endy , color) ;
    line(startx , endy , endx , endy , color) ;
    line(endx , starty , endx , endy , color) ;
}

```

### مثال ۱۶-۷

تابعی که برای پرکردن داخل یک مستطیل مورد استفاده قرار می‌گیرد. برای پرکردن یک مستطیل، کافی است کلیه پیکسلهای داخل آن، بارنگ خاصی نوشته شود.

```

fill_box(int startx, int starty, int endx, int endy, int color)
{
    register int i , begin , end ;
    begin=startx < endx ? startx : endx ;
    end=startx > endx ? startx : endx ;
    for(i=begin ; i < end ; i++)
        line(i , starty , i , endy , color) ;
}

```

## رسم دایره و بیضی و پرکردن آنها

ساده‌ترین و سریعترین راه برای رسم دایره و بیضی، استفاده از الگوریتم برسنهام است. در رسم دایره و بیضی مشابه

الگوریتم رسم خطوط، نیازی به هیچ گونه اعمال ضرب و تقسیم ممیز شناور نیست؛ به جز در معادله نسبت که تعیین کننده دایره یا بیضی است. برای رسم دایره، مقداری به مختصات X و Y، براساس مقدار خطای بین آنها افزوده می شود که این مقدار با `delta` مشخص شده است. برای رسم دایره یا بیضی دوتابع به نامهای `( )` و `circle()` `plot_circle()` نوشته شده است. البته نوشتن الگوریتم رسم دایره و بیضی به صورت یک تابع ممکن است، ولی از خوانایی برنامه کاسته می شود. اگر متغیر `asp_ratio` برابر با ۱ باشد، دایره و اگر کوچکتر از ۱ باشد بیضی افقی و گرنه بیضی عمودی رسم خواهد شد.

### مثال ۱۶-۸

تابعی که دایره یا بیضی را رسم می کنند.

```

double asp_ratio ;
circle(int x_center, int y_center, int radius, int color)
{
    register int x , y , delta ;
    asp_ratio = 2.0 ;
    y = radius ;
    delta = 3 - 2 * radius ;
    for(x = 0 ; x < y ; ) {
        plot_circle(x,y,x_center,y_center,color) ;
        if(delta < 0)
            delta+=4*x+6 ;
        else {
            delta+=4*(x-y)+10 ;
            y -- ;
        } //end of else
        x++ ;
    } //end of for
    x = y ;
    if(y)
        plot_circle(x,y,x_center,y_center,color) ;
    } //end of circle
//*****
plot_circle(int x, int y, int x_center, int y_center, int color)
{
    int startx , endx , endy , x1 , starty , y1 ;
    starty = y * asp_ratio ;
    endy = (y + 1) * asp_ratio ;
    startx = x * asp_ratio ;
    endx = (x + 1) * asp_ratio ;
    for(x1 = startx ; x1 < endx ; ++x1) {
        mempoint(x1 + x_center , y + y_center , color) ;
        mempoint(x1 + x_center , y_center - y , color) ;
    }
}

```

```

        mempoint(x_center - x1 , y_center - y , color) ;
        mempoint(x_center - x1 , y + y_center , color) ;
    }
    for(y1 = starty ; y1 < endy ; ++y1) {
        mempoint(y1 + x_center , x + y_center , color) ;
        mempoint(y1 + x_center , y_center - x , color) ;
        mempoint(x_center - y1 , y_center - x , color) ;
        mempoint(x_center - y1 , x + y_center , color) ;
    }
}//end of plot_circle

```

**مثال ۱۶-۹**

تابعی که داخل بیضی را پر می‌کند. همانند مستطیل، می‌توان داخل دایره یا بیضی را نیز پر نمود. برای این منظور می‌توان دایره یا بیضی‌هایی با شعاع‌های مختلف در داخل دایره و یا بیضی اصلی رسم نمود.

```

fill_circle(int x , int y , int r , int c)
{
    while(r) {
        circle(x, y, r, c) ;
        r -- ;
    }
}

```

**مثال ۱۶-۱۰**

برنامه‌ای که خط، دایره و مستطیل را رسم کرده، داخل آنها را نیز پر می‌کند. در این برنامه، از توابعی که در مثال‌های قبلی آمده است، استفاده گردید.

```

#include <dos.h>
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <math.h>
void mode(int), palette(int);
void box(int startx, int starty, int endx, int endy, int color);
void line(int startx, int starty, int endx, int endy, int color);
void fill_box(int startx, int starty, int endx, int endy, int color);
void circle(int x_center, int y_center, int radius, int color);
void plot_circle(int x , int y , int x_center, int y_center, int color);
void fill_circle(int x , int y , int r , int c);
void mempoint(int x , int y ,int color);
double asp_ratio ;
int main()
{
    mode(4) ;

```

```

palette(0) ;
line(0, 0, 100, 100, 1) ;
box(50, 50, 80, 90, 2) ;
fill_box(100, 0, 120, 40, 3) ;
circle(100, 160, 30, 2);
fill_circle(150, 250, 20, 1) ;
getch() ;
mode(2) ;
return 0;
}
//*****
void palette(int pnum)
{
    union REGS r ;
    r.h.bh = 1 ;
    r.h.bl = pnum ;
    r.h.ah = 0xB ;
    int86(0x10, &r, &r) ;
}
//*****
void mode(int mode_code)
{
    union REGS r ;
    r.h.al = mode_code ;
    r.h.ah = 0 ;
    int86(0x10, &r, &r) ;
}
//*****
void box(int startx, int starty, int endx, int endy, int color)
{
    line(startx , starty , endx , starty , color) ;
    line(startx , starty , startx , endy , color) ;
    line(startx , endy , endx , endy , color) ;
    line(endx , starty , endx , endy , color) ;
}
//*****
void line(int startx, int starty, int endx, int endy, int color)
{
    register int t , distance ;
    int xerr = 0 , yerr = 0 , deltax , deltay ;
    int incx , incy ;
    deltax = endx - startx ;
    deltay = endy - starty ;
}

```

```

if(deltax > 0)
    incx = 1 ;
else if(deltax == 0)
    incx = 0 ;
else
    incx = -1 ;
if(deltay > 0)
    incy = 1 ;
else if(deltay == 0)
    incy = 0 ;
else
    incy = -1 ;
deltax = abs(deltax) ;
deltay = abs(deltay) ;
if(deltax > deltay)
    distance = deltax ;
else
    distance = deltay ;
for(t = 0 ; t < distance + 1 ; t++) {
    mempoint(startx , starty , color) ;
    xerr += deltax ;
    yerr += deltay ;
    if(xerr > distance) {
        xerr -= distance ;
        startx+=incx ;
    }
    if(yerr > distance) {
        yerr -= distance ;
        starty+=incy ;
    }
}
}

//*****
void fill_box(int startx, int starty, int endx, int endy, int color)
{
    register int i , begin , end ;
    begin = startx < endx ? startx : endx ;
    end = startx > endx ? startx : endx ;
    for(i = begin ; i < end ; i++)
        line(i , starty , i , endy , color) ;
}

//*****
void circle(int x_center, int y_center, int radius, int color)

```

```

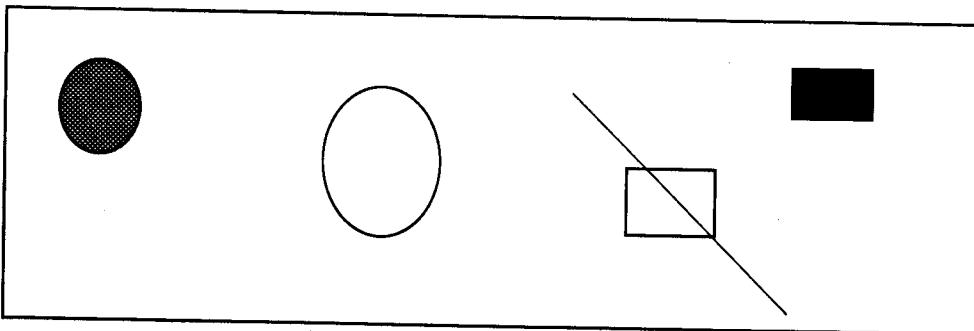
{
    register int x , y , delta ;
    asp_ratio = 1.0 ;
    y = radius ;
    delta = 3 - 2 * radius ;
    for(x = 0 ; x < y ; ) {
        plot_circle(x, y, x_center, y_center, color) ;
        if(delta < 0)
            delta += 4 * x + 6 ;
        else {
            delta+=4*(x-y)+10 ;
            y -- ;
        }//end of else
        x++ ;
    } //end of for
    x = y ;
    if ( y )
        plot_circle(x, y, x_center, y_center, color) ;
    }
//*****
void plot_circle(int x, int y, int x_center, int y_center, int color)
{
    int startx , endx , endy , x1 , starty , y1 ;
    starty = y * asp_ratio ;
    endy = (y + 1) * asp_ratio ;
    startx = x * asp_ratio ;
    endx = (x + 1) * asp_ratio ;
    for(x1 = startx ; x1 < endx ; ++x1) {
        mempoint(x1 + x_center , y + y_center , color) ;
        mempoint(x1 + x_center , y_center - y , color) ;
        mempoint(x_center - x1 , y_center - y , color) ;
        mempoint(x_center - x1 , y + y_center , color) ;
    }
    for(y1=starty ; y1 < endy ; ++y1) {
        mempoint(y1 + x_center , x + y_center , color) ;
        mempoint(y1 + x_center , y_center - x , color) ;
        mempoint(x_center - y1 , y_center - x , color) ;
        mempoint(x_center - y1 , x + y_center , color) ;
    }
}
//*****
void fill_circle(int x , int y , int r , int c)
{

```

```

while(r) {
    circle(x, y, r, c) ;
    r -- ;
}
}*****
void mempoint(int x , int y ,int color)
{
    union mask {
        char c[2] ;
        int i ;
    } bit_mask ;
    int i , index , bitpos ;
    unsigned char t ;
    char xor ;
    char far *ptr = (char far *) 0xB8000000 ;
    bit_mask.i = 0xFF3F ; /* 11111111 00111111 */
    if(x < 0 || x > 199 || y < 0 || y > 319)
        return ;
    xor = color & 128 ;
    color = color & 127 ;
    bitpos = y % 4 ;
    color <<= 2 * (3 - bitpos) ;
    bit_mask.i >>= 2 * bitpos ;
    index = x * 40 + (y / 4) ;
    if(x % 2)
        index += 8152 ;
    if(!xor) {
        t =*(ptr + index) & bit_mask.c[0] ;
        *(ptr + index) = t | color ;
    }
    else {
        t =*(ptr + index) | (char) 0 ;
        *(ptr + index) = t ^ color ;
    }
}

```



## ذخیره و بازیابی گرافیک

ذخیره کردن گرافیک در فایل و بازیابی آن، از مسائل مهمی است که در اکثر امور گرافیکی ضروری می‌باشد. با در نظر گرفتن این نکته که «آنچه که در صفحه‌نمایش ظاهر می‌شود در حافظه نمایش قرار دارد»، انتقال محتویات حافظه RAM به دیسک و بر عکس، به سادگی امکان‌پذیر است.

### مثال ۱۶-۱۱

توابعی برای ذخیره و بازیابی گرافیک از فایل .بزرگترین مسئله در ذخیره و بازیابی گرافیک این است که به کاربر اجازه داده شود تا نام فایلی را وارد کند؛ زیرا این کار باعث نابودی گرافیک موجود در صفحه‌نمایش می‌شود. برای رفع این مشکل، توابع `load_pic()` و `save_pic()`، قبل از اخذ نام فایل، ۱۴ سطر بالای صفحه‌نمایش را در آرایه‌ای ذخیره می‌کند و سپس محتویات آن را پاک می‌کنند. پس از اخذ نام فایل، محتویات آرایه را به این ۱۴ سطر منتقل می‌کنند. این توابع با استفاده از تابع `goto_xy()` مکان نما را در صفحه‌نمایش حرکت می‌دهند. لیست این تابع را در مثال ۱۶-۱۱ بیینید.

```
void save_pic()
{
    char fname[80] ;
    FILE *fp ;
    register int i , j ;
    char far *ptr = (char far *)0xB8000000 ;
    char far *temp ;
    unsigned char buf[14][80] ;
    temp = ptr ;
    for(i = 0 ; i < 14 ; i++)
        for(j = 0 ; j < 80 ; j += 2) {
            buf[i][j] = * temp ;
            buf[i][j+1] = * (temp + 8152) ;
            *temp = 0 ;
            *(temp + 8152) = 0 ;
        }
}
```

```

        temp ++ ;
    }
    goto_xy(0, 0) ;
    printf("enter file nmae for put : ") ;
    gets(fname) ;
    fp = fopen(fname, "wb") ;
    if(fp == NULL) {
        printf("cannot open file.press a key ...") ;
        getch();
        return ;
    }
    temp = ptr ;
    /* restore the top of current screen */
    for(i = 0 ; i < 14 ; i++)
        for(j = 0 ; j < 80 ; j += 2) {
            *temp = buf[i][j] ;
            *(temp + 8152) = buf[i][j + 1] ;
            temp ++ ;
        }
    for(i=0 ; i < 8152 ; i++) {
        putc(*ptr, fp) ; /* even byte */
        putc(*(ptr + 8152), fp) ;
        ptr++ ;
    }
    fclose(fp) ;
}
//*****
void load_pic()
{
    char fname[80] ;
    FILE *fp ;
    register int i , j ;
    char far *ptr = (char far *) 0xB8000000 ;
    char far *temp ;
    unsigned char buf[14][80] ;
    temp = ptr ;
    for(i = 0 ; i < 14 ; i++)
        for(j = 0 ; j < 80 ; j += 2) {
            buf[i][j]=*temp ;
            buf[i][j+1]=*(temp+8152) ;
            *temp=0 ;
            *(temp+8152)=0 ;
            temp ++ ;
        }
}
```

```

    }
    goto_xy(0,0) ;
    printf("enter file nmae for get : ") ;
    gets(fname) ;
    fp = fopen(fname, "rb") ;
    if(fp == NULL) {
        printf("cannot open file .press a key ...") ;
        temp = ptr ;
        /* restore the top of current screen */
        for(i = 0 ; i < 14 ; i++)
            for(j = 0 ; j < 80 ; j += 2) {
                *temp=buf[i][j] ;
                *(temp + 8152) = buf[i][j + 1] ;
                temp ++ ;
            }
        return ;
    }//end of if
    /* load image from file */
    for(i = 0 ; i < 8152 ; i++) {
        *ptr = getc(fp) ; /* even byte */
        *(ptr + 8152) = getc(fp) ; /* odd byte */
        ptr ++ ;
    }
    fclose(fp) ;
}
//*****

```

## کپی و انتقال گرافیک از نقطه‌ای به نقطه‌ای دیگر

گاهی لازم است که گرافیک موجود در قسمتی از صفحه‌نمایش را در قسمت دیگری از آن صفحه کپی نمود. برای این منظور کافی است محتویات قسمتی از حافظه که شکل گرافیکی در آنجا قرار دارد، خوانده شده در قسمت دیگری نوشته شود. برای انتقال گرافیک از قسمتی از صفحه‌نمایش به قسمت دیگر، کافی است محتویات قسمتی از حافظه که گرافیک در آنجا قرار دارد خوانده شده در قسمت دیگری نوشته شود و سپس محتویات قسمت قبلی پاک کردد.

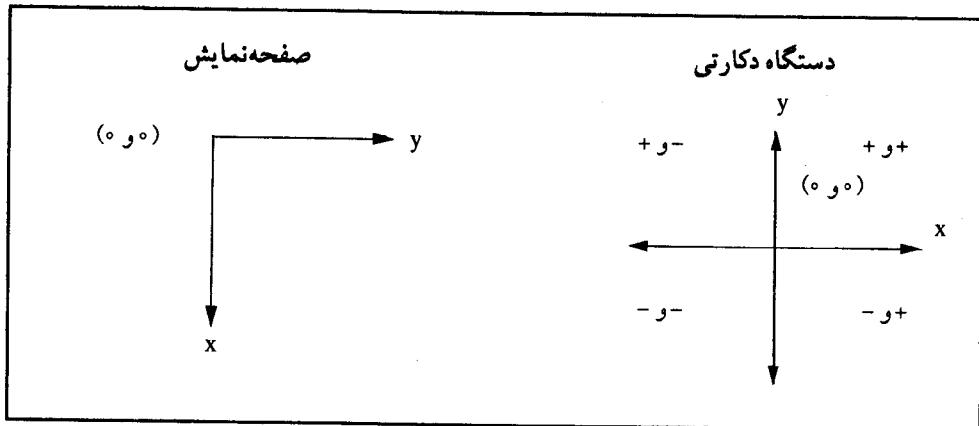
### مثال ۱۶-۱۲

تابعی که گرافیک را از ناحیه‌ای به ناحیه دیگر از صفحه‌نمایش کپی و انتقال می‌دهند. تابع `copy()` گرافیک را کپی می‌کند، تابع `read_point()` نقاط گرافیکی را می‌خواند و تابع `move()` عمل انتقال را انجام می‌دهد.

```

void copy(int startx, int starty, int endx, int endy, int x, int y)
{
    int i , j ;
    unsigned char c ;
    for(; startx <= endx ; startx ++ , x++)
        for(i = starty, j = y ; i < endy ; i++ , j++) {
            c = read_point(startx , i) ;
            mempoint(x, j, c) ;
        }
}
//*****
unsigned char read_point(int x , int y)
{
    union mask {
        char c[2] ;
        int i ;
    } bit_mask ;
    int i , index , bitpos ;
    unsigned char t ;
    char xor ;
    char far *ptr = (char far *) 0xB8000000 ;
    bit_mask.i = 0xFF3F ; /* 11111111 00111111 */
    if(x < 0 || x > 199 || y < 0 || y > 319)
        return ;
    bitpos = y % 4 ;
    bit_mask.i <<= 2 * (3 - bitpos) ;
    bit_mask.i >>= 2 * bitpos ;
    index = x * 40 + (y >> 2) ;
    if(x % 2)
        index += 8152 ;
    t = *(ptr + index) & bit_mask.c[0] ;
    t >>= 2 *( 3 - bitpos) ;
    return t ;
}
//*****
void move(int startx, int starty , int endx, int endy, int x, int y)
{
    int i , j ;
    unsigned char c ;
    for(; startx <= endx ; startx ++ , x++)
        for(i = starty, j = y ; i < endy ; i++ , j++) {
            c = read_point(startx , i) ;
            read_point(startx, i, 0) ;
            mempoint(x, j, c) ;
        }
}

```



شکل ۱۶-۱ دستگاه دکارتی و صفحه نمایش.

## چرخش اشکال گرافیکی

چرخش اشکال گرافیکی در دستگاه دکارتی (دو بعدی) چندان مشکل نیست. یادآوری می شود که چرخش یک نقطه حول نقطه‌ای دیگر به اندازه زاویه theta، طبق روابط زیر انجام می شود:

$$\begin{aligned} \text{newx} &= \text{oldx} * \cos(\theta) - \text{oldy} * \sin(\theta) \\ \text{newy} &= \text{oldx} * \sin(\theta) + \text{oldy} * \cos(\theta) \end{aligned}$$

تنهای مشکل در استفاده از این فرمولها این است که صفحه نمایش همانند یک دستگاه دکارتی نیست (شکل ۱۶-۱). برای حل این مشکل کافی است مبدأ جدیدی انتخاب کرده، مقادیر x و y را نسبت به آن مبدأ تنظیم نمود. هر یک از نقاط صفحه نمایش، می توانند به عنوان مبدأ انتخاب گردند ولی نقطه‌ای مناسب است که در مرکز شکل و یا نزدیک به مرکز شکل وجود داشته باشد.

### مثال ۱۶-۱۳

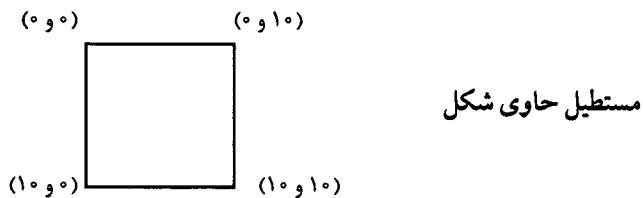
تابعی که یک نقطه را حول یک مبدأ می چرخاند.

```
void rotate_point(double theta, double *x, double *y,
                  int x_org, int y_org) {
    double tx, ty;
    tx = *x - x_org;
    ty = *y - y_org;
    *x = tx * cos(theta) - ty * sin(theta);
    *y = tx * sin(theta) - ty * cos(theta);
    *x += x_org;
    *y += y_org;
}
```

|     |     |     |     |             |
|-----|-----|-----|-----|-------------|
| ۳   | ۲   | ۱   | .   | اندیس دوم ← |
| ey1 | ex1 | sy1 | sx1 | اندیس اول ۰ |
| ey2 | ex2 | sy2 | sx2 | ۱ ↓         |
| ey3 | ex3 | sy3 | sx3 | ۲           |
|     |     |     |     | .           |
|     |     |     |     | .           |
| eyn | exn | syn | sxn | n           |

شکل ۱۶-۲ ساختمان آرایه جهت تعریف شکل.

گرچه () موجب چرخش یک نقطه می‌شود، اما برای چرخش کامل یک شکل حول یک مبدأ، تابع دیگری نیز لازم است نوشته شود. برای این منظور هر شکل به صورت مجموعه‌ای از خطوط راست در نظر گرفته می‌شود. هر یک از این خطوط در یک آرایه دو بعدی معیز شناور ذخیره می‌گردد. هر سطر از این آرایه، مختصات ابتدا و انتهای یک خط را نگهداری می‌کند. این بدين معنی است که اولین بعد آرایه، برابر با تعداد خطوط شکل و دو مین بعد آرایه، برابر با ۴ خواهد بود. به عنوان مثال، آرایه [4][10] double object می‌تواند شکلی با حداقل ۱۰ خط را تعریف نماید. برای تعریف یک شکل باید مختصات ابتدا و انتهای هر خط را در یک آرایه قرار داد. به عنوان مثال، اگر شکل موردنظر در مستطیل زیر وجود داشته باشد، شکل ۱۶-۲ سازمان یک آرایه را جهت تعریف شکل نشان می‌دهد.



مجموعه دستورات زیر، آرایه‌ای را جهت تعریف شکل (تعریف مستطیل) ایجاد می‌کند:

```

object[0][0]=0 ; object[0][1]=0 ;
object[0][0]=0 ; object[0][3]=10 ;
object[1][0]=0 ; object[1][1]=0 ;
object[1][0]=10 ; object[1][3]=10 ;
object[2][0]=10 ; object[2][1]=10 ;
object[2][0]=10 ; object[2][3]=0 ;
object[3][0]=10 ; object[3][1]=0 ;
object[3][0]=0 ; object[3][3]=0 ;

```

**مثال ۱۶-۱۴**

تابعی که موجب چرخش یک شکل می‌شود. برای چرخش در جهت عقربه‌های ساعت باید در پاسخ به درخواست تابع، حرف R و برای چرخش در جهت خلاف عقربه‌های ساعت، باید حرف L وارد شود.

```
void rotate_object(double ob[][4], double theta, int x, int y, int sides)
{
    register int i, j;
    double tempx, tempy;
    char ch;
    for(;;) {
        ch = getch();
        switch(tolower(ch)) {
            case 'l':
                theta=theta<0 ? -theta : theta;
                break;
            case 'r':
                theta=theta>0 ? -theta : theta;
                break;
            default : return ;
        } //end of switch
        for(j = 0 ; j < sides ; j++) {
            line((int)ob[j][0], (int)ob[j][1], (int)ob[j][2], (int)ob[j][3], 0);
            rotate_point(theta, &ob[j][0], &ob[j][1], x, y);
            rotate_point(theta, &ob[j][2], &ob[j][3], x,y);
            line((int) ob[j][0],(int)ob[j][1], (int) ob[j][2],(int) ob[j][3],2);
        } //end of for j =
    } //end of for(;;)
}
```

تابع ()rotate\_object ، شکل موردنظر را حول مبدأ (y, x) و به اندازه زاویه theta می‌چرخاند. زاویه theta باید بر حسب رادیان باشد. کوچکترین مقدار theta برابر با  $0^{\circ}/1$  است. برای انجام عمل چرخش، شکل از محل قبلی پاک شده در محل جدید کپی می‌شود. تعداد خطوط شکل باید در پارامتر sides قرار گیرد.

**مثال ۱۶-۱۵**

تابعی که شکل تعریف شده در یک آرایه را، در صفحه نمایش ظاهر می‌کند.

```
void display_object(double ob[][4], int sides) {
    register int i;
    for(i = 0 ; i < sides ; i++)
        line((int) ob[i][0], (int)ob[i][1],
              (int) ob[i][2], (int)ob[i][3], 2);
}
```

## مثال ۱۶-۱۶

برنامه‌ای که شکل‌هایی را رسم کرده، می‌چرخاند. پس از ظاهر شدن شکل، اگر کلید ۲ وارد شود، شکل به سمت راست و اگر کلید ۱ وارد شود، شکل به سمت چپ چرخانده می‌شود. با ورود هر کلید دیگری، برنامه خاتمه می‌یابد. در این برنامه از توابعی که شرح آنها گذشت استفاده می‌شود.

```
#include <dos.h>
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <ctype.h>
#include <math.h>
void mode(int mode);
void palette(int pnum);
void line(int startx, int starty, int endx, int endy, int color);
void mempoint(int x , int y ,int color);
void rotate_point(double theta, double *x, double *y, int x_org, int y_org);
void rotate_object(double ob[][4], double theta, int x, int y, int sides);
void display_object(double ob[][4], int sides);
double house[][4]= {
    120, 120, 120, 200 , /* house */
    120, 200, 80, 200 ,
    80, 120, 80, 200 ,
    80, 120, 120, 120 ,
    60, 160, 80, 120 , /* roof */
    60, 160, 80, 200 ,
    120, 155, 100, 155 , /* door */
    100, 155, 100, 165 ,
    100, 165, 120, 165 ,
    90, 130, 100, 130 , /* window */
    90, 130, 90, 140 ,
    100, 130, 100, 140 ,
    90, 140, 100, 140 ,
    90, 180, 100, 180 ,
    90, 180, 90, 190 ,
    100, 180, 100, 190 ,
    90, 190, 100, 190
} ;
int main()
{
    union k {
        char c[2] ;
        int i ;
    } key ;
    mode(4) ;
    palette(0) ;
    /* draw a box around the house */
    line(30, 70, 30, 260, 2) ;
    line(160, 70, 160, 260, 2) ;
}
```

```

line(30, 70, 160, 70, 2) ;
line(30, 260, 160, 260, 2) ;
display_object(house, 17) ;
rotate_object(house, 0.25, 90, 160, 17);
mode(3) ;
return 0;
}
//*****
void mode(int mode_code)
{
    union REGS r ;
    r.h.al=mode_code ;
    r.h.ah=0 ;
    int86(0x10,&r,&r) ;
}
//*****
void palette(int pnum)
{
    union REGS r ;
    r.h.bh = 1 ;
    r.h.bl = pnum ;
    r.h.ah = 0xB ;
    int86(0x10, &r, &r) ;
}
//*****
void line(int startx, int starty, int endx, int endy, int color)
{
    register int t, distance ;
    int xerr = 0, yerr = 0, deltax, deltay ;
    int incx , incy ;
    deltax = endx - startx ;
    deltay = endy - starty ;
    if(deltax > 0)
        incx = 1 ;
    else if(deltax == 0)
        incx = 0 ;
    else
        incx = -1 ;
    if(deltay > 0)
        incy = 1 ;
    else if(deltay == 0)
        incy = 0 ;
    else
        incy = -1 ;
    deltax = abs(deltax) ;
    deltay = abs(deltay) ;
    if(deltax > deltay)
        distance = deltax ;
    else
        distance = deltay ;
    t = (deltay * 2) / distance ;
    while(1)
    {
        if(xerr >= incx)
            startx += incx ;
        if(yerr >= incy)
            starty += incy ;
        if(startx == endx && starty == endy)
            break ;
        if(deltax > 0)
            xerr -= incx ;
        if(deltay > 0)
            yerr -= incy ;
        if(deltax < 0)
            xerr += incx ;
        if(deltay < 0)
            yerr += incy ;
        if((startx < 0) || (startx > 255) || (starty < 0) || (starty > 255))
            break ;
        display_pixel(startx, starty, color) ;
    }
}

```

```

else
    distance = deltax ;
for(t = 0 ; t < distance + 1 ; t++) {
    mempoint(startx , starty , color) ;
    xerr += deltax ;
    yerr += deltax ;
    if(xerr > distance) {
        xerr -= distance ;
        startx += incx ;
    }
    if(yerr > distance) {
        yerr -= distance ;
        starty += incy ;
    }
}
}//end of for
}
//*****
void mempoint(int x , int y ,int color)
{
    union mask {
        char c[2] ;
        int i ;
    } bit_mask ;
    int i, index, bitpos ;
    unsigned char t ;
    char xor ;
    char far *ptr = (char far *) 0xB8000000 ;
    bit_mask.i = 0xFF3F ; /* 11111111 00111111 */
    if(x < 0 || x > 199 || y < 0 || y > 319)
        return ;
    xor = color & 128 ;
    color = color & 127 ;
    bitpos = y % 4 ;
    color <<= 2 * (3 - bitpos) ;
    bit_mask.i >>= 2 * bitpos ;
    index = x * 40 + (y / 4) ;
    if(x % 2) index += 8152 ;
    if(!xor) {
        t = *(ptr + index) & bit_mask.c[0] ;
        *(ptr + index) = t | color ;
    }
    else {
        t= *(ptr + index) | (char) 0 ;
        *(ptr + index) = t ^ color ;
    }
}
//*****
void rotate_point(double theta, double *x, double *y, int x_org, int y_org)

```

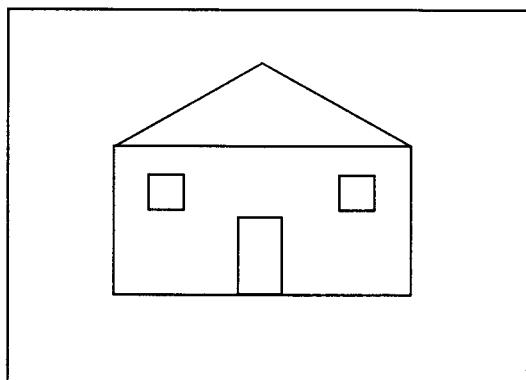
```

{
    double tx, ty ;
    tx = *x - x_org ;
    ty = *y - y_org ;
    /* rotate */
    *x = tx * cos(theta) - ty * sin(theta) ;
    *y = tx * sin(theta) - ty * cos(theta) ;
    *x += x_org ;
    *y += y_org ;
}
//*****
void rotate_object(double ob[][4], double theta, int x, int y, int sides)
{
    register int i , j ;
    double tempx , tempy ;
    char ch ;
    puts("r = right, l = left, otherkey = exit");
    for(;;)
        ch = getch() ;
        switch(tolower(ch)) {
            case 'l' :
                theta = theta < 0 ? - theta : theta ;
                break ;
            case 'r' :
                theta = theta > 0 ? - theta : theta ;
                break ;
            default : return ;
        }
    for(j = 0 ; j < sides ; j++) {
        /* erase old line */
        line((int) ob[j][0] , (int)ob[j][1] ,
              (int) ob[j][2] , (int)ob[j][3] , 0) ;
        rotate_point(theta , &ob[j][0] , &ob[j][1], x, y) ;
        rotate_point(theta , &ob[j][2] , &ob[j][3], x, y) ;
        line((int) ob[j][0] ,(int) ob[j][1] ,
              (int) ob[j][2] , (int) ob[j][3], 2) ;
    } //end of for j =
} //end of for (;;)
}
//*****
void display_object(double ob[][4], int sides)
{
    register int i ;
    for(i = 0 ; i < sides ; i++)
        line((int) ob[i][0] , (int)ob[i][1] ,
              (int) ob[i][2] , (int)ob[i][3] , 2) ;
}

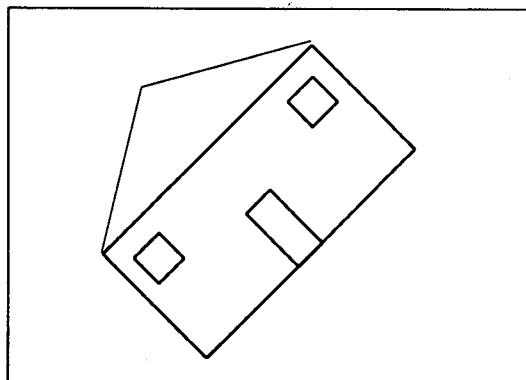
```

خروجی مثال ۱۶-۱۶

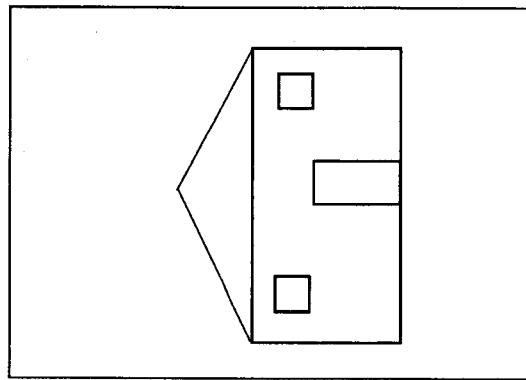
a



b



c



## ۱۶-۱۷

گرافیک ۵۱۱

در این مثال نمونه‌ای از یک طراحی ساده معرفی گردید تا شروعی برای طراحی CAD باشد. با ترکیب توابعی که تاکنون بررسی شده‌اند، می‌توان برنامه‌ای نوشت که کلیه اعمال زیر را انجام دهد:

۱. رسم خطوط.
۲. رسم مستطیل.
۳. پرکردن مستطیل.
۴. رسم دایره (بیضی).
۵. پرکردن دایره (بیضی).
۶. انتخاب رنگ و جعبه رنگ.
۷. خاموش و روشن کردن مکان نما.
۸. تعیین پارامتر سرعت حرکت اشکال.
۹. ذخیره کردن گرافیک در فایل.
۱۰. بازیابی گرافیک از فایل.
۱۱. چرخش شکل در حول هر نقطه دلخواه.
۱۲. کپی و انتقال شکل.

توابعی که در این برنامه وجود دارند، تقریباً همان توابعی هستند که تاکنون در این فصل بررسی شده‌اند، بنابراین نیازی به تشریح وظایف آنها نیست.

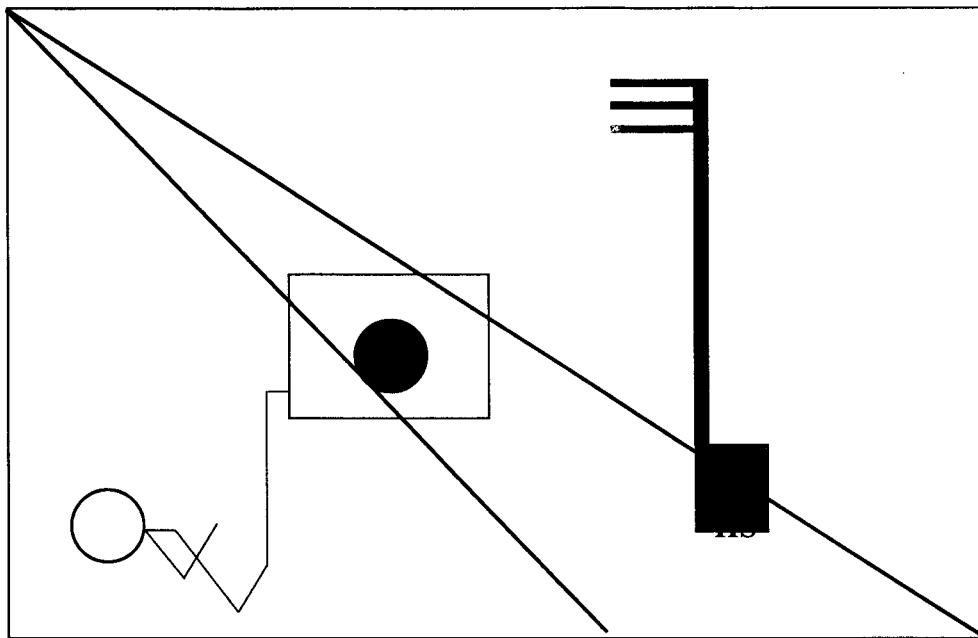
برنامه به این صورت عمل می‌کند: صفحه‌نمایش در حالت گرافیکی و در وجهه  $\downarrow \rightarrow \leftarrow \uparrow$  قرار می‌گیرد. جعبه رنگ شماره صفر انتخاب می‌شود و مکان نما در گوشه بالای سمت چپ قرار می‌گردد. با کلیدهای  $\downarrow \rightarrow \leftarrow \uparrow$  می‌توان مکان نما را حرکت داد. با هر بار فشار دادن این کلیدها، مکان نما به اندازه یک پیکسل حرکت می‌کند. اگر کلید F2 را فشار دهید، از آن پس، با فشردن این کلیدها، مکان نما به اندازه ۵ پیکسل حرکت می‌کند. اگر کلید F1 فشار داده شود، اثر کلید F2 خشی می‌شود. با وارد کردن اعداد ۰ تا ۳ می‌توان رنگ گرافیک را تغییر داد. با فشردن کلید O مکان نما ظاهر یا ناپدید می‌شود. کلیدهای Home، Pgdn، Pgup و End مکان نما را با زاویه ۴۵ درجه حرکت می‌دهند.

برنامه، دستوراتی را برای رسم کادرها، پرکردن داخل کادرها، رسم خطوط، رسم دایره‌ها، پرکردن دایره‌ها، کپی یا انتقال تصاویر، ذخیره و بازیابی محتویات صفحه‌نمایش، و تعریف و چرخش تصاویر دارد.

برای رسم خطوط، کادرها، دایره‌ها باید دو مختصات را تعریف کنید. برای رسم کادرها و پرکردن آنها، دو گوشه مقابل (دو سطر قطر) را مشخص کنید. برای رسم خطوط، نقاط ابتدا و انتهای خط را مشخص کنید. برای رسم دایره و پرکردن داخل آن، مرکز و نقطه‌ای از دایره را انتخاب کنید. برای انتخاب نقطه، مکان نما را به آن محل منتقل کرده، کلید enter را فشار دهید. به عنوان مثال، برای تعیین نقاط انتهایی یک خط، مکان نما را به نقطه‌ای که خط باید شروع شود منتقل کنید و کلید enter را فشار دهید. سپس مکان نما را به نقطه انتهای خط منتقل کرده، کلید enter را فشار دهید. با فشردن کلید enter متغیرهای startx، starty، endx و endy مقدار می‌گیرند و به عنوان آرگومانها به توابع مناسبی منتقل می‌شوند. پس از تعیین نقاط، با وارد کردن حرف B کادر رسم می‌شود. با وارد کردن F کادر توپر رسم می‌شود، با وارد کردن L خط رسم می‌شود، با وارد کردن C دایره رسم می‌شود.

برای انتقال یا کپی ناحیه‌ای از صفحه، باید گوشه بالا سمت چپ و گوشه پایین سمت راست را با کلید enter انتخاب کنید. سپس مکان نما را به جایی که عمل انتقال یا کپی باید انجام شود منتقل کرده، با M عمل انتقال و با X عمل کپی را انجام دهید.

برای چرخش تصویر، باید آن را با حرف D انتخاب کنید. سپس با استفاده از کلید enter هر قطعه خط را در شیء انتخاب کنید. یعنی، شکل را ردیابی کنید و در ابتدا و انتهای هر خط تصویر، کلید enter را فشار دهید. پس از تعییف شیء، کلید F1 را فشار دهید تا فرایند تعییف شکل خاتمه یابد. فرایند تعییف تصویر توسط تابع define\_object انجام می‌شود. پس از تعییف شکل، با وارد کردن کلید A و با استفاده از کلید L و R می‌توان شکل را حول مبدأی که با موقعیت مکان نما مشخص می‌شود، چرخاند. برای خاتمه عمل چرخش، کلیدهایی غیر از L، A را وارد کنید. با وارد کردن حرف Q برنامه خاتمه می‌یابد. نمونه‌ای از عملکرد برنامه در زیر مشاهده می‌شود:



لیست برنامه مثال ١٦-١٧ :

```
#include <dos.h>
#include <ctype.h>
#include <math.h>
#include <bios.h>
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <stdlib.h>
#define NUM_SIDES 20
void mode(int mode);
void palette(int pnum);
void line(int startx, int starty, int endx, int endy, int color);
void mempoint(int x , int y ,int color);
void rotate_point(double theta, double *x, double *y, int x_org, int y_org);
void rotate_object(double ob[][4], double theta, int x, int y, int sides);
void display_object(double ob[][4], int sides);
void box(int startx, int starty, int endx, int endy, int color);
void fill_box(int startx, int starty, int endx, int endy, int color);
void circle(int x_center, int y_center, int radius, int color);
void plot_circle(int x, int y, int x_center, int y_center, int color);
void fill_circle(int x , int y , int r , int c);
void save_pic();
void load_pic();
void copy(int startx, int starty, int endx, int endy, int x, int y);
```



```

if(on_flag)
    line(x, y, x - inc, y - inc, cc) ;
x -= inc ;
y -= inc ;
break ;
case 73 :
if(on_flag)
    line(x, y, x - inc, y + inc, cc) ;
x -= inc ;
y += inc ;
break ;
case 79 :
if(on_flag)
    line(x, y, x + inc, y - inc, cc) ;
x += inc ;
y -= inc ;
break ;
case 81 :
if(on_flag)
    line(x, y, x + inc, y + inc, cc) ;
x += inc ;
y += inc ;
break ;
case 59 :
inc = 1 ;
break ;
case 60 :
inc = 5 ;
break ;
}// end of switch
else switch(tolower(key.c[0]))
{
    case 'o' : on_flag = !on_flag ;
    break ;
    case '1' : cc = 1 ;
    break ;
    case '2' : cc = 2 ;
    break ;
    case '3' : cc = 3 ;
    break ;
    case '0' : cc = 0 ;
    break ;
    case 'b' : box(startx, starty, endx, endy, cc) ;
    break ;
    case 'f' : fill_box(startx, starty, endx, endy, cc) ;
}

```

```

        break ;
    case 'l' : line(startx, starty, endx, endy, cc) ;
        break ;
    case 'c' : circle(startx, starty, endy - starty, cc) ;
        break ;
    case 's' : save_pic() ;
        break ;
    case 'r' : load_pic() ;
        break ;
    case 'm' : move(startx, starty, endx, endy, x, y) ;
        break ;
    case 'x' : copy(startx, starty, endx, endy, x, y) ;
        break ;
    case 'd' : sides = define_object(object, x, y) ;
        break ;
    case 'a' : rotate_object(object, 0.05, x, y, sides) ;
        break ;
    case '\r' :
        if(first_point) {
            startx = x ;
            starty = y ;
        } //end of if
        else {
            endx = x ;
            endy = y ;
        } //end of else
        first_point = !first_point ;
        break ;
    case 'p': pal_num = pal_num == 1 ? 2 : 1 ;
        palette(pal_num) ;
    } //end of switch
} while(key.c[0] != 'q') ;
getch() ;
mode(2) ;
return 0;
} //end of main
//*****
void mode(int mode_code)
{
    union REGS r ;
    r.h.al = mode_code ;
    r.h.ah = 0 ;
    int86(0x10, &r, &r) ;
}
//*****

```

```

void palette(int pnum)
{
    union REGS r ;
    r.h.bh = 1 ;
    r.h.bl = pnum ;
    r.h.ah = 0xB ;
    int86(0x10, &r, &r) ;
}
//*****  

void mempoint(int x , int y , int color)
{
    union mask {
        char c[2] ;
        int i ;
    } bit_mask ;
    int i , index , bitpos ;
    unsigned char t ;
    char xor ;
    char far *ptr = (char far *) 0xB8000000 ;
    bit_mask.i = 0xFF3F ; /* 11111111 00111111 */
    if(x < 0 || x > 199 || y < 0 || y > 319)
        return ;
    xor = color & 128 ;
    color = color & 127 ;
    bitpos = y % 4 ;
    color <<= 2 * (3 - bitpos) ;
    bit_mask.i>>= 2 * bitpos ;
    index = x * 40 +( y / 4) ;
    if(x % 2)
        index += 8152 ;
    if(!xor) {
        t = *(ptr + index) & bit_mask.c[0] ;
        *(ptr + index) = t | color ;
    }
    else {
        t = *(ptr + index) | (char) 0 ;
        *(ptr + index) = t ^ color ;
    }
}
//*****  

void line(int startx, int starty, int endx, int endy, int color)
{
    register int t , distance ;
    int xerr = 0 , yerr = 0 , deltax , deltay ;
    int incx , incy ;
}

```

```

deltax = endx - startx ;
deltay = endy - starty ;
if(deltax > 0)
    incx = 1 ;
else if(deltax == 0)
    incx = 0 ;
else
    incx = - 1 ;
if(deltay > 0)
    incy = 1 ;
else if(deltay == 0)
    incy = 0 ;
else
    incy = - 1 ;
deltax = abs(deltax) ;
deltay=abs(deltay) ;
if(deltax > deltay)
    distance = deltax ;
else
    distance = deltay ;
for(t = 0 ; t < distance + 1 ; t++) {
    mempoint(startx , starty , color) ;
    xerr += deltax ;
    yerr += deltay ;
    if(xerr > distance) {
        xerr-=distance ;
        startx+=incx ;
    }
    if(yerr > distance) {
        yerr -= distance ;
        starty += incy ;
    }
}
//*****
void box(int startx, int starty, int endx, int endy, int color)
{
    line(startx , starty , endx , starty , color) ;
    line(startx , starty , startx , endy , color) ;
    line(startx , endy , endx , endy , color) ;
    line(endx , starty , endx , endy , color) ;
}
//*****
void fill_box(int startx, int starty, int endx, int endy, int color)
{

```

```

register int i, begin, end ;
begin = startx < endx ? startx : endx ;
end = startx > endx ? startx : endx ;
for(i = begin ; i < end ; i++)
    line(i , starty , i , endy , color) ;
}
//*****
void circle(int x_center, int y_center, int radius, int color)
{
    register int x , y , delta ;
    asp_ratio = 2.0 ;
    y = radius ;
    delta = 3- 2 * radius ;
    for(x = 0 ; x < y ; ) {
        plot_circle(x, y, x_center, y_center, color) ;
        if(delta < 0)
            delta += 4 * x + 6 ;
        else {
            delta += 4 * (x - y) + 10 ;
            y -- ;
        }
        x++ ;
    }//end of for
    x = y ;
    if(y)
        plot_circle(x, y, x_center, y_center, color) ;
}
//*****
void plot_circle(int x, int y, int x_center, int y_center, int color)
{
    int startx , endx , endy , x1 , starty , y1 ;
    starty =y * asp_ratio ;
    endy = (y + 1) * asp_ratio ;
    startx = x * asp_ratio ;
    endx = (x + 1) * asp_ratio ;
    for(x1 = startx ; x1 < endx ; ++x1) {
        mempoint(x1 + x_center, y + y_center, color) ;
        mempoint(x1 + x_center, y_center - y, color) ;
        mempoint(x_center - x1, y_center - y, color) ;
        mempoint(x_center - x1 , y + y_center, color) ;
    }
    for(y1 = starty; y1 < endy ; ++y1) {
        mempoint(y1 + x_center, x+y_center, color) ;
        mempoint(y1 + x_center, y_center - x, color) ;
        mempoint(x_center - y1, y_center - x, color) ;
    }
}

```

```

        mempoint(x_center - y1, x+y_center, color) ;
    }
}
//*****
void fill_circle(int x , int y , int r , int c)
{
    while(r) {
        circle(x,y,r,c) ;
        r -- ;
    }
}
//*****
void save_pic()
{
    char fname[80] ;
    FILE *fp ;
    register int i , j ;
    char far *ptr =( char far *)0xB8000000 ;
    char far *temp ;
    unsigned char buf[14][80] ;
    temp = ptr ;
    for(i = 0 ; i < 14 ; i++)
        for(j = 0 ; j < 80 ; j += 2) {
            buf[i][j]=*temp ;
            buf[i][j+1]=*(temp+8152) ;
            *temp = 0 ;
            *(temp + 8152) = 0 ;
            temp ++ ;
        }
    gotoxy(0,0) ;
    printf("enter file nmae for put : ") ;
    gets(fname) ;
    fp = fopen(fname, "wb") ;
    if(fp == NULL) {
        printf("cannot open file .press a key ...") ;
        getch();
        return ;
    }
    temp = ptr ;
    /* restore the top of current screen */
    for(i = 0 ; i < 14 ; i++)
        for(j = 0 ; j < 80 ; j += 2) {
            *temp = buf[i][j] ;
            *(temp + 8152) = buf[i][j + 1] ;
            temp ++ ;
        }
}

```

```

    }
    for(i=0 ; i < 8152 ; i++) {
        putc(*ptr, fp) ; /* even byte */
        putc(*(ptr + 8152), fp) ;
        ptr++ ;
    }
    fclose(fp) ;
}
//*****
void load_plc()
{
    char fname[80] ;
    FILE *fp ;
    register int i , j ;
    char far *ptr = (char far *) 0xB8000000 ;
    char far *temp ;
    unsigned char buf[14][80] ;
    temp = ptr ;
    for(i = 0 ; i < 14 ; i++)
        for(j = 0 ; j < 80 ; j += 2) {
            buf[i][j] =* temp ;
            buf[i][j+1] =* (temp + 8152) ;
            *temp = 0 ;
            *(temp + 8152) = 0 ;
            temp ++ ;
        }
    gotoxy(0, 0) ;
    printf("enter file nmae for get : ") ;
    gets(fname) ;
    fp = fopen(fname,"rb") ;
    if(fp == NULL) {
        printf("cannot open file .press a key ...") ;
        temp = ptr ;
        /* restore the top of current screen */
        for(i=0 ; i < 14 ; i++)
            for(j = 0 ; j < 80 ; j += 2) {
                *temp = buf[i][j] ;
                *(temp + 8152) = buf[i][j + 1] ;
                temp ++ ;
            }
        return ;
    }//end of if
    /* load image from file */
    for(i =0 ; i < 8152 ; i++) {
        *ptr = getc(fp) ; /* even byte */
    }
}

```

```

        *(ptr + 8152) = getc(fp) ; /* odd byte */
        ptr ++ ;
    }
    fclose(fp) ;
}
//*****
void copy(int startx, int starty, int endx, int endy, int x, int y)
{
    int i , j ;
    unsigned char c ;
    for( startx <= endx ; startx ++ , x++) {
        for(i = starty, j = y ; i < endy ; i++ , j++) {
            c = read_point(startx, i) ;
            mempoint(x, j, c) ;
        }
    }
}
//*****
void move(int startx, int starty, int endx, int endy, int x, int y)
{
    int i , j ;
    unsigned char c ;
    for( startx <= endx ; startx ++ , x++) {
        for(i = starty, j = y ; i < endy ; i++ , j++) {
            c = read_point(startx , i) ;
            // read_point(startx, i, 0) ;
            mempoint(x, j, c) ;
        }
    }
}
//*****
void xhairs(int x, int y, int c)
{
    line(x-3, y, x + 3, y, c) ;
    line(x, y + 3, x, y - 3, c) ;
}
//*****
unsigned char read_point(int x, int y)
{
    union mask {
        char c[2] ;
        int i ;
    } bit_mask ;
    int i, index, bitpos ;
    unsigned char t ;
    char xor ;
    char far *ptr = (char far *) 0xB8000000 ;

```

```

bit_mask.i = 0xFF3F ; /* 11111111 00111111 */
if(x < 0 || x > 199 || y < 0 || y > 319)
    return -1;
bitpos = y % 4 ;
bit_mask.i <<= 2 * (3 - bitpos) ;
bit_mask.i >>= 2 * bitpos ;
index = x * 40 +( y >> 2) ;
if(x % 2)
    index += 8152 ;
t = *(ptr + index) & bit_mask.c[0] ;
t >>= 2.* (3 - bitpos) ;
return t ;
}
//*****
void goto_xy(int x, int y)
{
    union REGS r ;
    r.h.ah = 2 ;
    r.h.dl = y ;
    r.h.dh = x ;
    r.h.bh = 0 ;
    int86(0x10 , &r , &r) ;
}
//*****
void rotate_point(double theta, double *x, double *y, int x_org, int y_org)
{
    double tx, ty ;
    tx =* x - x_org ;
    ty =* y - y_org ;
    *x = tx * cos(theta) - ty * sin(theta) ;
    *y = tx * sin(theta) - ty * cos(theta) ;
    *x += x_org ;
    *y += y_org ;
}
//*****
void rotate_object(double ob[][4], double theta, int x, int y, int sides)
{
    register int i , j ;
    double tempx , tempy ;
    char ch ;
    for(;;) {
        ch = getch() ;
        switch(ch) {
            case 'l' :
                theta = theta < 0 ? -theta : theta ;

```

```

        break ;
    case 'r' :
        theta = theta > 0 ? -theta : theta ;
        break ;
    default : return ;
}//end of switch
for(j = 0 ; j < sides ; j++) {
    line((int) ob[j][0] , (int)ob[j][1] ,
        (int) ob[j][2] , (int)ob[j][3] , 0) ;
    rotate_point(theta , &ob[j][2] , &ob[j][3], x, y) ;
    line((int) ob[j][0] , (int) ob[j][1] ,
        (int) ob[j][2] , (int) ob[j][3] , 2) ;
}//end of for j =
}//end of for (;;)
}
//*****
void display_object(double ob[][4], int sides)
{
    register int i ;
    for(i=0 ; i < sides ; i++)
        line((int) ob[i][0] , (int)ob[i][1] ,
            (int) ob[i][2] , (int)ob[i][3] , 2) ;
}
//*****
int define_object(double ob[][4], int x, int y)
{
    union k {
        char c[2] ;
        int i ;
    } key ;
    register int i , j ;
    char far *ptr = (char far *) 0xB8000000 ;
    char far *temp ;
    unsigned char buf[14][80] ;
    int sides = 0 ;
    temp = ptr ;
    for(i = 0 ; i < 14 ; i++)
        for(j = 0 ; j < 80 ; j += 2) {
            buf[i][j] = *temp ;
            buf[i][j+1] = *(temp + 8152) ;
            *temp=0 ;
            *(temp+8152)=0 ;
            temp ++ ;
        }
    }//end of for j =
    i = 0 ;
}

```

```

do {
    goto_xy(0, 0) ;
    printf("define sides %d", sides + 1) ;
    if(i == 0)
        printf("enter first endpoint") ;
    else
        printf("enter second endpoints") ;
    key.i = bioskey(0) ;
    if(key.c[0] == 13) {
        ob[sides][i++] = (double) x ;
        ob[sides][i++] = (double) y ;
        if(i == 4) {
            i = 0 ;
            sides ++ ;
        } //end of if
    }//end of if
    if(!key.c[0])
        switch(key.c[1]) {
            case 75 : y -= 1 ; break ;
            case 77 : y += 1 ; break ;
            case 72 : x -= 1 ; break ;
            case 80 : x += 1 ; break ;
            case 71 : x -= 1 ; y -= 1 ; break ;
            case 73 : x -= 1 ; y += 1 ; break ;
            case 79 : x += 1 ; y -= 1 ; break ;
            case 81 : x += 1 ; y += 1 ; break ;
        }//end of switch
    } while(key.c[1] != 59) ;
    temp = ptr ;
    for(i = 0 ; i < 14 ; i++)
        for(j = 0 ; j < 80 ; j += 2) {
            *temp=buf[i][j] ;
            *(temp + 8152) = buf[i][j + 1] ;
            temp ++ ;
        }
    return sides ;
}
//*****

```

# مهندسی نرم افزار به کمک C

۱۷

در اوایل ۱۹۷۵ بین مهندسین طراح و سازنده کامپیوتر و کسانی که طراح نرم افزار بودند تفاوتی نبود؛ هر کس که کامپیوتر را فهمیده بود، به عنوان یک مهندس کامپیوتر سخت افزار و نرم افزار شناخته می شد. در طی سالهای ۱۹۷۰ دو گروه از مهندسین کامپیوتر مطرح شده اند که عبارتنداز "مهندس سخت افزار" و "مهندس نرم افزار" و اکنون نیز در دانشگاههای سراسر دنیا این دو علم کامپیوتر، به عنوان دو رشته تدریس می شود. اکنون هنر و علم نرم افزار وسعت زیادی پیدا کرده است. ایجاد یک برنامه کامپیوتری بزرگ همانند ساختن یک ساختمان است، نکات ظرف و مهمی در طراحی یک برنامه وجود دارد که با روشهای مهندسی مناسب قابل حل می باشند. در این فصل به بررسی بعضی از این روشهای پرداخته می شود. بعضی از روشهای طراحی نرم افزار عبارتنداز: ۱. طراحی بالا به پایین ۲. طراحی پایین به بالا ۳. روش موردي.

بدون شک تنها چیزی که موجب سهولت در ایجاد یک برنامه می شود، انتخاب یک روش مناسب جهت طراحی آن است، در روش طراحی بالا به پایین ابتدا به روایهای سطح بالا و سپس به روایهای سطح پایین پرداخته می شود. در روش طراحی پایین به بالا بر عکس روش طراحی بالا به پایین، ابتدا به روایهای سطح پایین و سپس به روایهای سطح بالا پرداخته می شود. روش موردي، یک روش از پیش تعیین شدهای نیست، بلکه بر حسب مورد، روش خاصی برای طراحی اتخاذ می شود.

در زبانهای ساخت یافته ای مثل C، طراحی برنامه به روش بالا به پایین انجام می شود. روش بالا به پایین موجب طراحی برنامه هایی می شود که از خوانایی بالایی برخوردار بوده، نگهداری آنها ساده است. روش طراحی بالا به پایین همچنین موجب دسته بندی ساختمنها و اعمال اصلی برنامه، قبل از تبدیل آنها به اعمال سطح پایین می شود. این امر موجب جلوگیری از اتلاف وقت می گردد.

## طراحی برنامه

روش طراحی بالا به پایین از یک سری تعاریف کلی شروع شده به سمت موارد جزئی پیش می رود. در واقع یک روش مناسب جهت طراحی برنامه، تعیین خواسته های برنامه در سطوح مختلف است. به عنوان مثال، اگر خواسته باشیم برنامه ای برای تشکیل بانک اطلاعاتی، از دانشجویان دانشکده ای نوشته شود، باید مشخص گردد که این برنامه چه اعمالی را باید انجام دهد (رنوس کارهایی که باید انجام شود کدام است) و سپس این اعمال در یک لیست جمع آوری شده به طوری که هر یک از اعمال موجود در لیست فقط یک واحد کاری (function unit) را تشکیل دهد و هر واحد کاری باید فقط یک عمل را انجام دهد. به عنوان مثال، لیست تهیه شده ممکن است شامل واحد های

کاری زیر باشد:

۱. وارد نمودن دانشجوی جدید در لیست.
۲. حذف دانشجو از لیست.
۳. چاپ محتویات لیست.
۴. جستجوی یک دانشجوی خاص.
۵. ذخیره کردن لیست بر روی دیسک.
۶. انتقال لیست از فایل به حافظه.
۷. خروج از برنامه.

این واحدهای کاری، اساس کار برنامه را تشکیل می‌دهند.

پس از مشخص شدن واحدهای کاری برنامه، می‌توان به جزئیات هر کدام از آنها پرداخت. به عنوان مثال، ساختار کلی برنامه را می‌توان به صورت زیر در نظر گرفت:

```
main_loop {
    do {
        display menu
        get user selection
        process the selection
    } while selection does not equal quit
}
```

استفاده از علایم الگوریتمی مطابق آنچه که در main\_loop دیده می‌شود، کمکی است در دسته‌بندی ساختار کلی برنامه، حتی قبل از ورود به کامپیوتر.

برای هر یک از واحدهای کاری نیز می‌توان مانند main\_loop عمل کرد و ساختار کلی آنها را مشخص نمود. به عنوان مثال، واحد کاری ذخیره کردن لیست بر روی دیسک را می‌توان به صورت زیر نوشت:

```
save_to_disk()
{
    open disk file
    while data left to write {
        write data to disk
    }
    close disk file
}
```

در تابع save\_to\_disk() نیز چند واحد کاری مشاهده می‌شوند که هر کدام از آنها نیز باید تعریف گردد. اگر با تعریف این واحدهای کاری، واحدهای کاری دیگری ایجاد شوند، آنها نیز باید تعریف شوند تا این که واحد کاری دیگری وجود نداشته باشد. به عنوان مثال، واحد کاری "بازکردن فایل" را می‌توان به صورت زیر نوشت:

```
file *fp ;
if ((fp == fopen ("list","r+")) ==NULL) {
    printf("\n can not open list file.");
    exit(1) ;
}
```

همانطور که در واحد کاری "بازکردن فایل" مشاهده می شود، واحد کاری دیگری نیز در آن وجود ندارد ولذا کار این واحد کاری به اتمام رسیده است.

لازم به ذکر است که در تعریف واحدهای کاری، اشاره‌ای به متغیرها و یا ساختمان داده‌ها نمی شود؛ زیرا هدف از تعریف واحدهای کاری این است که مشخص شود برنامه چه اعمالی را باید انجام دهد، نه این که این اعمال چگونه باید انجام شوند. تعریف واحدهای کاری، در انتخاب ساختمان داده‌ها و انجام اعمالی که قبل از کشیدن واحدهای کاری باید صورت گیرد، مفید است.

## انتخاب یک ساختمان داده

پس از طرح کلی برنامه باید در مورد ساختمان داده‌های موردنیاز برنامه تصمیم‌گیری نمود. انتخاب ساختمان داده مناسب و پیاده‌سازی آن، یکی از مسایل مهم برنامه‌نویسی است؛ زیرا در طراحی محدودیتهای برنامه مؤثر است. با استفاده از روش طراحی بالا به پایین، مشخص می شود که لیست تهیه شده جهت تعیین واحدهای کاری، شامل مجموعه‌ای از اطلاعات از قبیل نام دانشجو، شماره دانشجویی و ... است. برای نگهداری این اطلاعات می توان از ساختمان استفاده کرد. زیرا ساختمان، تنها ساختمان داده‌ای است که موجب می شود تا بتوان انواع مختلفی از اطلاعات را تحت یک نام ذخیره کرد. پس از انتخاب ساختمانها برای نگهداری اطلاعات دانشجویان، طریقه ذخیره و بازیابی این ساختمانها نیز باید مشخص گردد. برای این منظور از یک آرایه با طول ثابت می توان استفاده کرد. اما آرایه با طول ثابت، دارای دو اشکال عمده است:

۱. طول آرایه در برنامه با یک مقدار فرضی ثابت مشخص می شود که در صورت کم و زیادشدن تعداد دانشجویان، باید در برنامه دستکاری شود.

۲. چنانچه تعداد دانشجویان بیشتر گردد، ممکن است حافظه لازم جهت ذخیره کردن اطلاعات وجود نداشته باشد و اگر از میزان حافظه کامپیوتر به دلیل خراب شدن کارت حافظه، کاسته شود، کل آرایه قابل انتقال به حافظه نیست.

بنابراین بهتر است حافظه لازم جهت ذخیره کردن اطلاعات دانشجویان به طور پویا از سیستم اخذ گردد. در این صورت لیست مربوط می تواند هر اندازه بزرگ و یا کوچک باشد (در صورت وجود حافظه کافی).

گرچه استفاده از تخصیص حافظه پویا به جای آرایه‌ای با طول ثابت در نظر گرفته شده است، ولی شکل واقعی ذخیره و بازیابی داده‌ها هنوز مشخص نیست. راه حل‌های متفاوتی برای این مساله وجود دارد: استفاده از لیستهای پیوندی ساده، لیستهای دوپیوندی، درخت دودویی و یا حتی روشهای درهم‌سازی (hashing). هر کدام از این روشهای دارای مزایا و معایب خاص خودشان هستند. در عمل جستجو، اگر از درخت دودویی، به علت سرعت زیاد آن، استفاده شود، ساختمان زیر را می توان برای نگهداری اطلاعات در نظر گرفت:

```
struct student {
    char name [30] ;
    char addr [30] ;
    long int stno ;
    char cours [30] ;
    int unit ;
    struct student *left ;
    struct student *right ;
};
```

اگر روش طراحی بالا به پایین جهت طراحی این برنامه دنبال شود، برنامه حاصل، نه تنها از خوانایی بالای برخوردار خواهد بود، بلکه زمان کمتری را جهت نگهداری می‌طلبد.

## پنهان سازی اطلاعات و کد

اشکال‌ردايی برنامه، به خصوص در برنامه‌های طولانی، از جمله مواردی است که در حین طراحی برنامه باید مورد توجه قرار گیرد. یکی از تکنیک‌هایی که می‌تواند در رفع اشکالات برنامه مفید واقع شود، پنهان‌سازی اطلاعات و کد است. منظور از پنهان‌سازی اطلاعات و کد، این است که هر تابع فقط به آنچه که نیاز دارد دسترسی داشته باشد و بقیه قسمت‌های برنامه (سایر توابع) و اطلاعات، توسط این تابع قابل دسترسی نباشد. جهت حصول پنهان‌سازی اطلاعات و کد، باید قواعد زیر به کار گرفته شود.

### ۱. هر واحد کاری فقط یک نقطه ورود و یک نقطه خروج داشته باشد.

این بدين معنی است که گرچه هر واحد کاری ممکن است شامل چندین تابع باشد، ولی ارتباط بقیه قسمت‌های برنامه با این واحد کاری از طریق یکی از این توابع انجام می‌شود. برای درک این مطلب، برنامه تشکیل بانک اطلاعاتی دانشجویان را مجدداً در نظر می‌گیریم. در این برنامه چندین واحد کاری وجود دارد. گلیه توابع موردنیاز هر واحد کاری می‌توانند در یک فایل جداگانه قرار گرفته سپس به طور مجزا ترجمه شوند (روش انجام این کار در ادامه همین فصل بیان خواهد شد). اگر این عمل به درستی انجام گیرد تنها نقطه ورود به یک واحد کاری و یا خروج از آن، فقط از طریق یکی از این توابع (تابعی که در بالاترین سطح قرار دارد) انجام خواهد شد. این توابع در برنامه تشکیل بانک اطلاعاتی از دانشجویان، فقط توسط تابع (`main`) فراخوانی می‌شوند (شکل ۱-۱۷).

### ۲. از آرگومانها برای تبادل اطلاعات بین توابع استفاده گردد و سعی شود که از متغیرهای عمومی استفاده نشود.

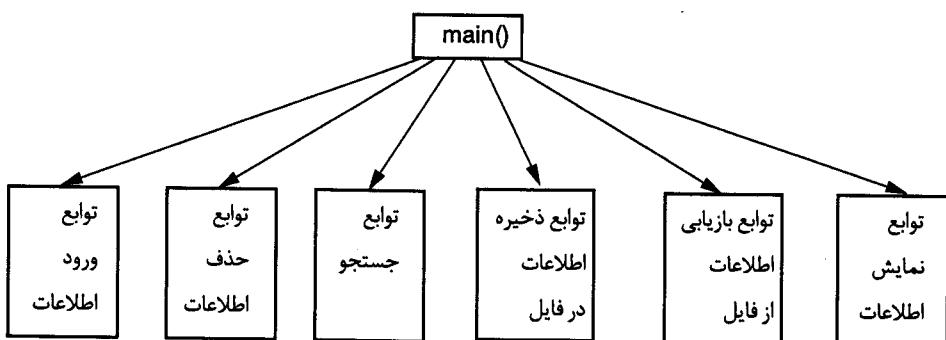
گرچه این عمل ممکن است از کارآیی برنامه بکاهد، ولی تنها راه جلوگیری از اثرات جانبی (side effect)، توسط توابع این است که تبادل اطلاعات بین توابع فقط از طریق آرگومانها صورت پذیرد.

### ۳. اگر چند تابع مرتبط به هم، به متغیرهای عمومی نیاز داشته باشد، این توابع و متغیرهای عمومی موردنیاز آنها، در یک فایل جداگانه قرار داده شود و متغیرهای عمومی به صورت `static` تعریف گردد.

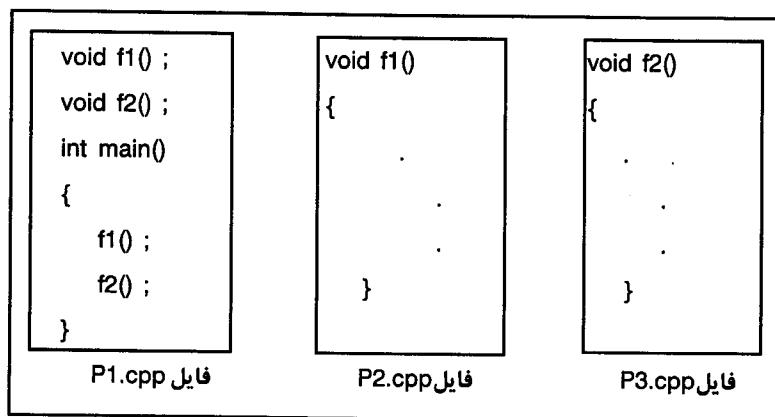
بار عایت ۳ مورد فوق تکنیک پنهان‌سازی اطلاعات و کد حاصل می‌گردد و اگر نتواند کارآیی برنامه را بهبود بخشد، می‌تواند در بازبینی برنامه جهت بهینه‌سازی آن مفید واقع شود.

## برنامه‌های متشکل از چند فایل

برنامه‌هایی که تاکنون نوشته شدند، در یک فایل قرار داشته‌اند. اگر حجم برنامه زیاد باشد، می‌توان یک برنامه را در چند فایل قرار داد و آنها را تحت عنوان یک پروژه (project) اجرا کرد. برنامه‌ای که از چند فایل تشکیل شده باشد، فقط باید یک تابع (`main`) داشته باشد. در شکل ۲-۱۷ نمونه‌ای از برنامه که از ۳ فایل تشکیل شده است، مشاهده می‌شود.



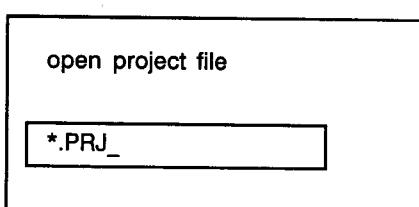
شکل ۱۷-۱



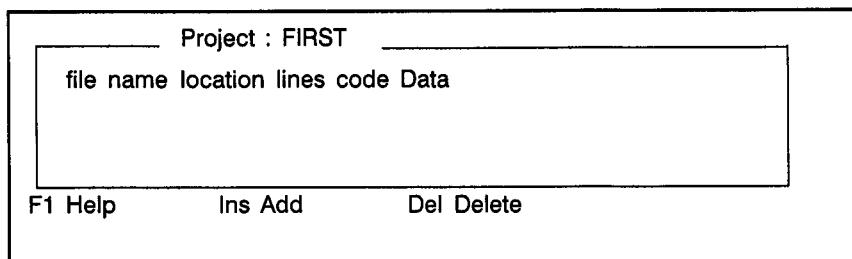
شکل ۱۷-۲ نمونه‌ای از برنامه که از ۳ فایل تشکیل شده است.

در زبان C برای اجرای این سه فایل، باید از آنها یک فایل پروژه ایجاد کرد. برای این منظور، مراحل زیر را انجام دهید:

۱. فایلهای P1.cpp، P2.cpp و P3.cpp را ایجاد کنید.
۲. در منوی project بورلند + C++ (با توربو C)، گزینه open project را انتخاب کنید. اکنون نام فایل پروژه از شما درخواست می‌شود:



۳. نام فایل پروژه را first.prj انتخاب کرده، کلید Enter را نشان دهید (می‌توانید دکمه OK را کلیک کنید). اکنون پنجره زیر ظاهر می‌شود:



۴. برای افزودن فایلها به پروژه، دکمه Insert را از صفحه کلید وارد کنید یا دکمه Add را کلیک کنید. در کادری که ظاهر می‌شود، نام اولین فایل را وارد کنید (P1.cpp):

Name  
\*.cpp

۵. مرحله چهار را برای هر فایلی که باید به پروژه اضافه شود، تکرار کنید.

۶. برای اجرای فایل پروژه، گزینه RUN را از منوی make یا گزینه Compile را از منوی RUN انتخاب کنید. منوی make فایلهای پروژه را اجرا نمی‌کند، بلکه فقط آن فایلهایی را که نیاز به ترجمه داشته باشند، ترجمه می‌کند. برای این منظور، زمان و تاریخ تشکیل فایل را با زمان و تاریخ فایل Obj مقایسه می‌کند. اگر فایل اصلی جدیدتر از فایل Obj آن باشد، فایل را ترجمه می‌کند و گرنه از ترجمه قبلی (فایل Obj موجود) استفاده می‌کند. این موضوع در مورد فایل EXE نیز صادق است. یعنی، اگر فایل EXE جدیدتر از Obj باشد، فایل منع ترجمه نمی‌گردد، و گرنه پس از ترجمه، عمل لینک (link) انجام می‌شود. ولی در منوی RUN، تمام فایلهای پروژه، پس از ترجمه، اجرا می‌شوند.

### ۱۷-۱ مثال

برنامه‌ای که از دو فایل مجزا تشکیل شده است و با تشکیل فایل پروژه، اجرا شده، خروجی مناسبی تولید می‌کند (برنامه‌های test1.cpp و test2.cpp بر روی دیسک ذخیره شده‌اند).

فایل test1.cpp

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
void count();
int main() {
    clrscr();
    printf("\n this is file 1.");
    count();
    return 0;
}
```

فایل test2.cpp

```
*****  

#include <stdio.h>  

void count()  
{
    int i, j;  

    printf("\n now in file 2.\n");  

    for(i = 1; i <= 5; i++) {  

        for(j = 1; j <= 5; j++)  

            printf("%3d", j);  

```

فایل پروژه

test.prj

test1.cpp  
test2.cpp

خروجی

**this is file 1.**  
**now in file 2.**

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |

## ایجاد کتابخانه

در بورلنڈ C و توربو C با استفاده از برنامه TLIB می توان کتابخانه‌ای از توابع تشکیل داد و سپس از این توابع در برنامه‌های دیگر استفاده نمود. کتابخانه، مجموعه‌ای از توابع هست که به صورت OBJ.می باشند. گرچه یک کتابخانه به برنامه‌ای حاوی چند فایل مجزا شباخت دارد ولی از جهات مختلفی با یکدیگر متفاوتند؛ وقتی که فایلهای مختلف یک پروژه یک فایل کتابخانه با فایل دیگری اتصال داده می شوند، کلیه توابع موجود در فایلهای، در فایل اجرایی کپی می شوند. گرچه یک کتابخانه با فایل دیگری اتصال داده می شود اما فایل اجرایی، فقط شامل توابعی خواهد بود که توسط برنامه قابل استفاده است. به عنوان مثال کتابخانه بورلنڈ C حاوی صدها تابع می باشد، اما برنامه اجرایی که توسط بورلنڈ C ساخته می شود، فقط شامل توابعی خواهد بود که این برنامه به آن نیاز دارد.

ایجاد کتابخانه و قراردادن توابع در آن، در پروژه‌های بزرگی که شامل چندین تابع باشند مفید است.

با استفاده از TLIB می توان ۳ عمل در مورد کتابخانه‌ها انجام داد:

۱. اضافه نمودن مازولهایی به کتابخانه
  ۲. حذف مازولها از کتابخانه
  ۳. استخراج مازولها از کتابخانه
- روش کلی استفاده از TLIB به صورت زیر است:

**TLIB ... [نام مازول][OP][نام مازول] first**

در این شکل کلی، OP یکی از عملگرهای معترض زیر است که عمل TLIB را مشخص می‌کند:

| عملی که توسط TLIB انجام می‌شود                        | عملگر    |
|---|----------|
| افزودن مازولهایی به کتابخانه موردنظر                  | +        |
| حذف مازولهایی از کتابخانه موردنظر                     | -        |
| استخراج مازولهایی از کتابخانه موردنظر                 | *        |
| جایگزین کردن یک مازول با محتویات جدید (حذف و اضافه)   | +-- یا - |
| استخراج یک مازول از کتابخانه و حذف آن (استخراج و حذف) | * یا -   |

نام کتابخانه از قانون نامگذاری برای فایلها تبعیت می‌کند و پسوند آن LIB. فرض می‌شود. نام مازولها، اسامی فایلهایی با پسوند OBJ. هستند که حاوی تابعی جهت قرارگرفتن در کتابخانه می‌باشند. گرچه در حین استفاده از کتابخانه، یک تابع می‌تواند از مازول مربوطه جدا شود و در برنامه اجرایی قرار گیرد (link)، ولی استخراج یک تابع از کتابخانه ممکن نیست بلکه فقط مازولها می‌توانند توسط TLIB از کتابخانه استخراج گرددند.

برای ایجاد کتابخانه کافی است نام کتابخانه موردنظر را در TLIB ذکر کرد و مازولی را به آن اضافه نمود. به عنوان مثال، دستور زیر موجب ایجاد کتابخانه‌ای به نام NEWLIB و اضافه نمودن مازول first به آن می‌شود:

**TLIB NEWLIB first**

همانطور که گفته شد، مازول first باید ترجمه شده و پسوند آن OBJ. باشد.

## مثال ۱۷-۲

فایلی به نام first.cpp ایجاد کرده و توابع زیر را در آن تایپ کنید:

```
#include <stdio.h>
void func1()
{
    printf("\n in function 1.");
}
/*************
void func2()
{
    printf("\n in function 2.");
}
/*************
```

```
void func3()
{
    printf("\n in function 3.");
}
void func4()
{
    printf("\n in function 4.");
}
```

فایل first.cpp را ترجمه کنید تا فایل first.obj به وجود آید (با گزینه Compile از منوی .(Compile first.cpp دستور زیر را در خط فرمان صادر کنید:

TLIB NEWLIB +first

این دستور، کتابخانه‌ای به نام newlib.lib را ایجاد می‌کند و مازول first را که شامل ۴ تابع است به آن اضافه می‌نماید. برنامه زیر را جهت استفاده از توابع func1()، func2()، func3() و func4() در فایل test.cpp تایپ کنید:

```
void func1();
void func2();
void func3();
void func4();
int main()
{
    func1();
    func2();
    func3();
    func4();
    return 0;
}
```

یک فایل پروژه تحت نام project ایجاد کرده فایلهای زیر را به آن اضافه کنید و سپس آن را اجرا کنید.

test.cpp  
newlib.lib

با اجرای فایل پروژه project خروجی زیر حاصل می‌شود:

in function 1.  
in function 2.  
in function 3.  
in function 4.

## مشاهده محتویات فایل کتابخانه

برای مشاهده محتویات فایل کتابخانه (اسامی مازولها و توابع) باید برنامه TLIB را به صورت زیر به کار برد:

**TLIB** <نام فایل خروجی> ، <نام کتابخانه>

نام کتابخانه، یکی از فایلهای کتابخانه موجود است که محتویات آن باید مشاهده گردد. نام فایل خروجی، فایلی است که توسط TLIB ایجاد شده، اسامی مازولها و توابع موجود در فایل کتابخانه در آن قرار می‌گیرند. به عنوان مثال، دستور زیر را در نظر بگیرید:

**TLIB NEWLIB.LIB START**

با اجرای این دستور فایلی به نام START.LST ایجاد می‌شود که محتویات آن را با استفاده از دستور type (یکی از دستورات داخلی سیستم عامل) می‌توان مشاهده کرد:

```
FIRST size = 120
func1() func2()
func3() func4()
```

## برنامه GREP

در بورلند C و توربوب C گونه ۱/۵ و به بالا، برنامه‌ای به نام GREP وجود دارد که تقریباً مشابه دستور FIND در سیستم عامل DOS عمل می‌کند. این برنامه رشتای را در یک یا چند فایل مورد جستجو قرار می‌دهد و به صورت زیر به کار می‌رود:

**GREP <اسمی فایلها> <رشته مورد جستجو>**

رشته مورد جستجو، در فایلهایی که اسامی آنها مشخص می‌شود، جستجو می‌گردد و فایلی که این رشته در آن قرار دارد به همراه شماره خط حاوی این رشته، مشخص می‌گردد. به عنوان مثال، دستور زیر را در نظر بگیرید:

**GREP print F1.CPP F2.CPP F3.CPP**

این دستور، رشته printf را در فایلهای f1.cpp, f2.cpp و f3.cpp جستجو می‌کند.  
نکات زیر را در مورد برنامه GREP در نظر داشته باشید:

۱. رشته مورد جستجو در علامت نقل قول ("") قرار نمی‌گیرد.
۲. استفاده از علایم \* و ? در اسامی فایلها امکان پذیر است:

**GREP scanf("%d") \*.cpp**

این دستور رشته scanf("%d") را در کلیه فایلهای با پسوند CPP جستجو می‌کند.

۳. اسامی فایلهایی که رشته موردنظر باید در آنها جستجو شود، با فاصله (blank) از یکدیگر جدا می‌شوند.

# طراحی مفسر

## زبان‌های برنامه‌سازی

برنامه‌ای که در یک زبان برنامه‌سازی مثل C نوشته شده است، قبل از اجرا باید ترجمه گردد. مفسر نوعی مترجم برای زبانهای برنامه‌سازی است که برنامه‌ای به یک زبان برنامه‌سازی را به عنوان ورودی پذیرفته آن را تجزیه و تحلیل نحوی کرده و سپس آن را اجرا می‌کند. مفسر زبانها به دلایل زیر مهم‌اند:

۱. یک وسیله محاوره‌ای (interactive) خوبی برای کارکردن با برنامه است، مثل مفسر زبان بیسیک؛ بسیاری از برنامه‌نویسان مبتدی کارکردن با مفسر را بر کامپیوتر ترجیح می‌دهند.
۲. می‌توانند یک وسیله باهوش در رفع اشکالات برنامه باشند.
۳. بسیاری از برنامه‌های مدیریت بانکهای اطلاعاتی، تقاضای زبانهای بانکهای اطلاعاتی را تفسیر می‌کنند.

در این فصل یک مفسر برای زبان برنامه‌سازی بیسیک نوشته می‌شود (برای قسمتی از امکانات بیسیک). دلیل انتخاب زبان برنامه‌سازی بیسیک، سادگی آن نسبت به زبانهای ساخت‌یافته‌ای مثل C است. توابعی که در این فصل نوشته می‌شوند نقطه شروع خوبی برای نوشتن مفسرها می‌باشند و با اعمال تغییراتی در آنها می‌توان مفسری برای زبانهای برنامه‌سازی ساخت یافته نوشت.

تجزیه عبارات (expression parsing)، یکی از قسمتهای مهم یک مفسر می‌باشد که گاهی قلب مفسر نامیده می‌شود. تجزیه کردن عبارات، مکانیزمی است که عباراتی مثل 10(X-23) را به شکلی درمی‌آورد که کامپیوتر بتواند آنها را ارزیابی نماید. قبل از ادامه بحث در مورد مفسرها بهتر است مفهوم عبارت مشخص گردد.

### عبارات

گرچه عبارات می‌توانند ترکیبی از همه نوع اطلاعات باشند ولی در این فصل جهت سهولت در کار، فقط عبارات عددی در نظر گرفته می‌شوند. عبارات عددی می‌توانند ترکیبی از عناصر زیر باشند:

۱. اعداد
۲. عملگرها (+ - \* ^ = % ; < > )
۳. پرانتزها
۴. متغیرها

عملگر ^ برای انجام عمل توان و عملگر = برای عمل انتساب و تساوی به کار می‌رود. عناصر فوق می‌توانند به روشهای جبری با یکدیگر ترکیب گردند و عبارات گوناگونی را به وجود آورند:

7-8

 $(100-5) * 14/16$  $a + b - c$  $10 ^ 5$  $a = 7 - b$ 

گرچه علایم =، >، <، کاما و از عملگرها محسوب می‌شوند، ولی با توجه به رفتار بیسیک نسبت به آنها، در تجزیه کننده‌ای که در این فصل نوشته می‌شود مظور نشده بلکه در توابعی که برای اجرای دستوراتی مثل IF و PRINT و ... نوشته می‌شوند پردازش خواهند شد. تقدم عملگرها بیسیک را می‌توان به صورت زیر در نظر گرفت:

( ) بالاترین تقدم

^

\* / %

+ -

= پایین‌ترین تقدم

در تقدم فوق، عملگرها بیی که دارای تقدم یکسانی هستند (مثل - و +) تقدم مکانی آنها منظور خواهد شد (از چپ به راست). یعنی هر عملگری که زودتر ظاهر شود، زودتر عمل می‌کند. در مفسری که خواهیم نوشت، فرض می‌شود که نام هر متغیر فقط یک کاراکتر است (از حروف A تا Z) و ضمناً تفاوتی بین حروف کوچک و بزرگ منظور نخواهد شد. کالیه متغیرهای عددی به صورت صحیح در نظر گرفته می‌شوند؛ هر چند که نوشتن توابعی جهت ارزیابی سایر انواع اعداد، چندان مشکل نیست. متغیرهای رشته‌ای قابل استفاده نیستند ولی ثابت رشته‌ای می‌توانند در برنامه به کار گرفته شوند؛ انتهای برنامه نیز با کاراکتر NULL مشخص می‌شود.

## نشانه‌ها (tokens)

قبل از طراحی یک تجزیه کننده برای تجزیه عبارات، باید راههای تجزیه یک عبارت مشخص گردد. به عنوان مثال، عبارت زیر ترکیبی از نشانه‌های A، \*، -، B، +، W، 10 و ( است.

 $A * B - (W + 10)$ 

تابعی که برای تجزیه عبارات به نشانه‌های مختلف نوشته می‌شود، باید چهار عمل زیر را انجام دهد:

۱. صرفنظر از کاراکترهای tab و blank .
۲. استخراج هر نشانه .
۳. در صورت لزوم، تبدیل نشانه به یک فرمت داخلی .
۴. تعیین نوع نشانه .

هر نشانه دارای دو فرمت است: فرمت خارجی و فرمت داخلی. فرمت خارجی همان شکلی است که در برنامه

مورد استفاده قرار می‌گیرد. به عنوان مثال، PRINT فرمت خارجی دستور PRINT در بیسیک است. گرچه می‌توان مفسر را طوری طراحی کرد که از فرمت خارجی استفاده نماید ولی به علت کندی کار، به جای آن از فرمت داخلی استفاده می‌گردد.

در فرمت داخلی، هر یک از کلمات کلیدی با یک عدد مشخص می‌شوند. به عنوان مثال، دستور PRINT با عدد ۱، دستور INPUT با عدد ۲ و ... مشخص می‌گرددند. علت سرعت مفسر به هنگام استفاده از فرمت داخلی، سروکار داشتن آن با اعداد صحیح به جای رشته‌ها است. مفسری که برای بیسیک نوشته می‌شود از ۶ نوع داده مختلف استفاده می‌کند: DELIMITER برای عملگرها و پرانتزها؛ VARLABLE برای متغیرها؛ NUMBER برای اعداد؛ COMMAND برای فرمانهای بیسیک؛ STRING به عنوان یک متغیر کمکی تا تکمیل نشانه؛ و QUOTE برای رشته‌هایی که در نقل قول ("") قرار می‌گیرند.

### مثال ۱۸-۱

تابع `get_token()` که نشانه‌های موجود در یک عبارت را جدا می‌کند. این تابع از چند تابع دیگر نیز استفاده می‌کند که شرح وظایف آنها در اینجا آمده است. لیست این توابع در مثال ۱۸-۱۵ آمده است.

### شرح وظایف توابع

تابع `get_token()`: از توابعی به نامهای `()`، `serror()`، `iswhite()` و `look_up()` استفاده می‌کند که لیست آنها در مثال ۱۸-۱۵ مشاهده می‌گردد ولی توضیح مختصه‌ی در مورد عملکرد این توابع به درک تابع `get_token()` کمک می‌کند. چهار متغیر مهم در تابع `get_token()` مورد استفاده قرار می‌گیرند که عبارتند از: `prog`، `tok`، `token_type` و `token`. متغیر `prog` به کاراکتر بعدی که باید از فایل خوانده شود اشاره می‌کند. متغیر `tok` حاوی فرمت داخلی نشانه، متغیر `token` حاوی نشانه و متغیر `token_type` حاوی نوع نشانه می‌باشد. به عنوان مثال، نتیجه عمل تابع `get_token()` بر روی عبارت  $(A + 100 - (B * C / 2))$  به صورت جدول ۱۸-۱ آشنا می‌شود.

تابع `iswhite()`: کاراکتری را به عنوان پارامتر می‌پذیرد، اگر این پارامتر برابر با یکی از کاراکترهای `blank` یا `tab` باشد، عدد ۱ و گرنه عدد صفر را به تابع `get_token()` برمی‌گرداند.

تابع `serror()`: برای صدور پیام خطأ مورد استفاده قرار می‌گیرد.

تابع `isdelim()`: کاراکتری را به عنوان پارامتر پذیرفته، چنانچه این کاراکتر یک جداکننده (DELIMITER) باشد عدد ۰، و گرنه عدد ۱ را به تابع `get_token()` برمی‌گرداند.

تابع `look_up()`: در جدولی که متغیرها در آنجا قرار می‌گیرند، متغیری را جستجو می‌کند. اگر این متغیر در جدول پیدا شود، فرمت داخلی آن، و گرنه عدد صفر را به تابع `get_token()` برمی‌گرداند.

## چگونگی تولید عبارات

جدول ۱۸-۱

| Token | Token type |
|-------|------------|
| PRINT | COMMAND    |
| A     | VARLABEL   |
| +     | DELIMITER  |
| 100   | NUMBER     |
| -     | DELIMITER  |
| (     | DELIMITER  |
| B     | VARLABEL   |
| *     | DELIMITER  |
| C     | VARLABEL   |
| )     | DELIMITER  |
| /     | DELIMITER  |
| 2     | NUMBER     |
| null  | DELIMITER  |

برای تجزیه و ارزیابی عبارات راههای گرناگونی وجود دارد. برای استفاده از تجزیه کننده بازگشته، باید عبارات را به صورت یک ساختمان داده بازگشته در نظر گرفت. یعنی عبارات توسعه خودشان تعریف می‌گردند. با فرض اینکه عبارات می‌توانند فقط با ترکیبی از +، -، \*، / پرانتز ساخته شوند قواعد زیر را می‌توان برای تعریف آنها در نظر گرفت:

**Expression => Term [+Term] [-Term]**

**Term => Factor [\* Factor] [/ Factor]**

**Factor => Var, Num or (Expression)**

در رابطه فوق، > = به معنی "تولید می‌شود" و [] به معنی "اختیاری بودن" است. روابط بالا را قواعد **تولید زیر می‌گویند**. لذا از قاعدة **Term = > Factor [\*Factor] [/Factor]** می‌توان

نتیجه گرفت که Term، با ضرب یک factor در factor دیگر و یا از تقسیم factor دیگر حاصل می‌شود. به عنوان مثال، عبارت  $10+5*B$  متشکل از دو Term به نامهای 10 و  $5*B$  و سه factor به نامهای 10، 5 و B است که یکی از آنها متغیر و دو تای دیگر عدد هستند. عبارت  $(7-C)*14$  متشکل از دو Term به نامهای 14 و  $(7-C)$  است که یکی از آنها عددی و دیگری یک عبارت پرانتزی شامل یک متغیر و یک عدد است. قواعد تولید عبارات را می‌توان به صورت توابع بازگشته نوشت که مجموع آنها تشکیل یک تجزیه کننده بازگشته می‌دهند. برای روشن شدن مطلب، به چگونگی تجزیه عبارت زیر توجه کنید:

9/3 - (100 + 56)

۱. اول را استخراج نمایید: (9/3).
۲. هر factor را از این Term جدا کرده عمل تقسیم را انجام دهید (۳ حاصل می‌شود).
۳. با استفاده از خاصیت بازگشته، دوم را جدا کنید (100+56).
۴. هر factor را از این term جدا کرده عمل جمع را انجام دهید (۱۵۶).
۵. پس از فراخوانی بازگشته عدد ۱۵۶ را از ۳ کم کنید. عدد ۱۵۳- به عنوان نتیجه عبارت مورد نظر حاصل می‌گردد.

## مثال ۱۸-۲

اگر نوش وظایف و نمودار سلسله مراتبی توابعی را که یک تجزیه کننده بازگشته را پیاده سازی می‌کنند مطالعه می‌کنیم، لیست کامل این توابع در مثال ۱۸-۱۵ که مفسر را پیاده سازی می‌کند آمده است. برای بی‌بردن به چگونگی عملکرد توابع تجزیه کننده بازگشته، نمودار سلسله مراتبی (شکل ۱۸-۱) و شرح وظایف هر یک از توابع را مطالعه کنید.

## شرح وظایف توابع

تابع **get\_exp()**: تشخیص وجود یا عدم وجود عبارت و فراخوانی سایر توابع مطابق شکل ۱۸-۱.

تابع **get\_token()**: جدا کردن نشانه‌ها از عبارت (به مثال ۱۸-۱ مراجعه شود).

تابع **serror()**: صدور پیام خطای مناسب.

تابع **level2()**: جمع و یا تفرقه دو factor.

تابع **level3()**: ضرب و یا تقسیم دو factor.

تابع **level4()**: انجام عمل توان برای اعداد صحیح.

تابع **level5()**: تشخیص عملگرهای + و - یکانی و اثر آنها بر عبارت.

تابع **level6()**: پردازش عبارات شامل پرانتز.

تابع **primitive()**: پیدا کردن مقادیر اعداد و یا متغیرها.

تابع **arith()**: انجام اعمال محاسباتی.

تابع **unary()**: تغییر علامت از + به - و برعکس.

تابع **find\_var()**: تعیین مقدار یک متغیر (از یک جدول تعیین می‌کند).

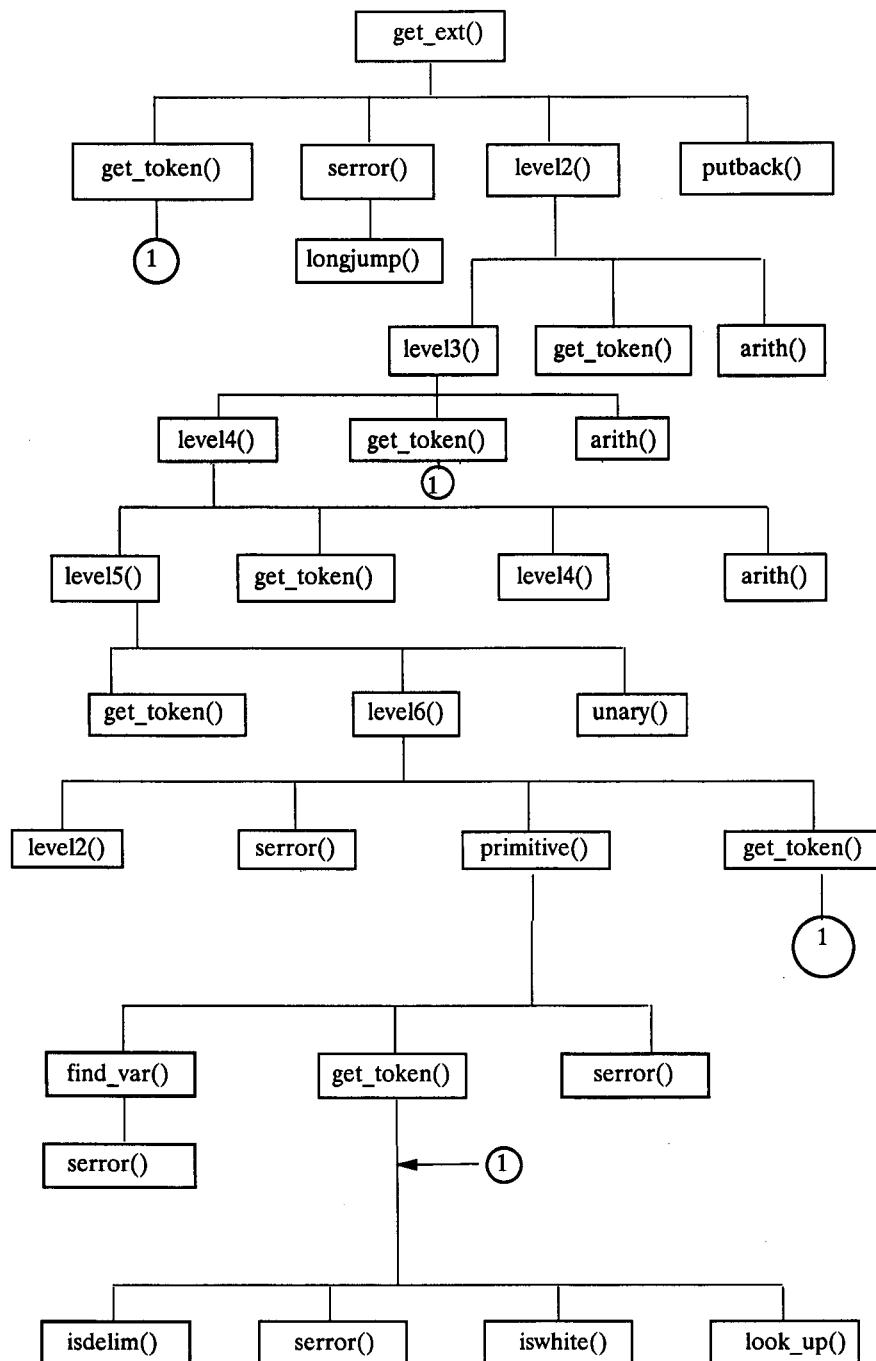
تابع **iswhite()**: تشخیص کاراکتر blank و tab.

تابع **putback()**: برگرداندن آخرین نشانه خوانده شده به عبارت ورودی. بعضی از توابع موجود در مفسر برای تعیین عمل بعدی، نیاز به پیش‌بینی یک نشانه دارند. در بسیاری از موارد در صورت عدم نیاز روالها به نشانه، باید به رشتہ ورودی برگردانده شوند.

تابع **look\_up()**: تعیین فرمت داخلی نشانه‌ها یا جستجو در جدول مربوط.

تابع **isdelim()**: تشخیص جدا کننده.

تجزیه کننده برای پیدا کردن متغیرها و مقادیر آنها، از جدولی به نام variable استفاده می‌کند که مقادیر اولیه همه متغیرها با صفر است. چون فقط متغیرهای یک حرفی در این تجزیه کننده بررسی می‌شوند، برای پیدا کردن یک variable متغیر از جدول find\_var() است که اسکی کاراکتر A از کداسکی نام متغیر کم گردد. محتویات جدول و لیست تابع find\_var() را در مثال ۱۸-۱۵ بینید.



شکل ۱۸-۱ نمودار سلسله مراتبی توابع تجزیه کننده عبارات.

## مفسر زبان بیسیک

پس از آشنایی با مفهوم عبارات و چگونگی تجزیه آنها، پرداختن به چگونگی نوشتن یک مفسر برای زبان بیسیک، زمان مناسبی است. همانطور که می‌دانید در زبان بیسیک در حدود ۱۵۹ کلمه کلیدی وجود دارد که نوشتن مفسر برای آن خارج از توان این کتاب است ولی برای سهولت در کار، کلمات کلیدی زیر در این مفسر در نظر گرفته خواهد شد:

**PRINT INPUT IF THEN FOR NEXT TO GOTO GOSUB RETURN END**

هر یک از این کلمات کلیدی و EOL (تعیین کننده انتهای خط) و FINISHED (تعیین کننده انتهای فایل) در زیر مشاهده می‌گردند:

|                  |    |
|------------------|----|
| #define PRINT    | 1  |
| #define INPUT    | 2  |
| #define IF       | 3  |
| #define THEN     | 4  |
| #define FOR      | 5  |
| #define NEXT     | 6  |
| #define TO       | 7  |
| #define GOTO     | 8  |
| #define EOL      | 9  |
| #define FINISHED | 10 |
| #define GOSUB    | 11 |
| #define RETURN   | 12 |
| #define END      | 13 |

چون برای تبدیل فرمت خارجی نشانه‌ها به فرمت داخلی، نیاز به فرمت خارجی نشانه نیز هست، لذا فرمت داخلی و خارجی در یک جدول به نام table به صورت زیر ذخیره می‌شوند:

```
struct commands {
    char commands[20] ;
    char tok ;
} table[] = {
    "print", PRINT, "input", INPUT, "if", IF,
    "then", THEN, "goto", GOTO, "for", FOR ,
    "next", NEXT , "to", TO , "gosub", GOSUB ,
    "return", RETURN , "end", END , "", END
};
```

### مثال ۱۸-۳

تابع look\_up() برای پیدا کردن فرمت داخلی یک نشانه مورد استفاده قرار می‌گیرد. اگر نشانه مورد نظر یکی از نشانه‌های معتبر نباشد، صفر را به عنوان نتیجه عمل بر می‌گرداند. لیست این تابع در مثال ۱۸-۱۵ آمده است.

**مثال ۱۸-۴**

پس از نوشتن برنامه بیسیک در یک ویراستار، باید آن را به حافظه منتقل کرد و سپس اجرا نمود. برای انتقال برنامه بیسیک به حافظه، از تابع `load_program()` استفاده می‌شود. لیست این تابع در مثال ۱۸-۱۵ آمده است.

**مثال ۱۸-۵**

هر مفسر تقریباً به این صورت عمل می‌کند: نشانه بعدی را از عبارت خوانده سپس تابع مناسبی را جهت پردازش آن نشانه فراخوانی می‌کند. یعنی دارای یک حلقه تکرار اصلی است. حلقه تکرار اصلی برای مفسر بیسیک به صورت زیر می‌باشد.

```

do {
    token_type = get_token() ;
    if(token_type == VARIABLE) {
        putback() ;
        assignment() ;
    }
    else
        switch(tok) {
            case PRINT : print() ; break ;
            case GOTO : exec_goto() ; break ;
            case IF : exec_if() ; break ;
            case FOR : exec_for() ; break ;
            case NEXT : next() ; break ;
            case INPUT : input() ; break ;
            case GOSUB : gosub() ; break ;
            case RETURN: greturn() ; break ;
            case END : exit(0) ;
        }
    } while (tok != FINISHED) ;

```

نحوه عمل حلقه تکرار اصلی به این صورت است: اولین نشانه هر خط از برنامه خوانده می‌شود. با فرض اینکه هیچ‌گونه خطای نحوی (syntax error) وجود نداشته باشد، این نشانه یا یک متغیر است که باید مقداری به آن نسبت داده شود (استفاده از LET مجاز نیست) و یا یک دستور است که باید تابع مناسبی جهت اجرای آن دستور فراخوانی گردد.

برای استفاده صحیح از مفسر باید نحوه کاربرد هر یک از دستورات موجود در آرایه `table` (که در صفحات قبلی آمده است) مشخص شده، توابعی که برای اجرای هر کدام از آنها لازمند نوشته شوند.

**دستور انتساب**

در بیسیک برای انتساب یک مقدار به یک متغیر از رابطه زیر استفاده می‌شود:

عبارت = نام متغیر

### مثال ۱۸-۶

تابعی که احکام انتساب را اجرا می‌کند. تابع (`assignment`) نشانه‌ای را خوانده (این نشانه متغیری است که باید مقداری به آن نسبت داده شود) و سپس علامت = را می‌خواند. اگر نشانه اولی که خوانده شد یک متغیر نباشد و یا نشانه دوم علامت = نباشد، پیام خطای مناسبی صادر می‌شود. پس از خواندن علامت =، تابع (`get_exp`) برای انتساب یک مقدار به متغیر فراخوانی می‌گردد. لیست این تابع در مثال ۱۸-۱۵ آمده است.

### دستور PRINT

در بیسیک استاندارد، دستور PRINT دارای شکل پیچیده‌ای است؛ از جمله: وجود USING در این دستور، انعطاف‌پذیری آن را افزایش داده است. در این مفسر شکل ساده‌ای از این فرمان در نظر گرفته می‌شود:

**PRINT <arg>**

arg شامل متغیرها یا رشته‌هایی است که با کاما یا ؛ از یکدیگر جدا می‌شوند.

### مثال ۱۸-۷

تابعی به نام (`print`) نوشته شده است که اجرای دستور PRINT را در بیسیک را به عهده دارد. لیست این تابع در مثال ۱۸-۱۵ آمده است.

### دستور INPUT

برای خواندن اطلاعات از ورودی، از دستور INPUT استفاده می‌گردد و به دو صورت به کار گرفته می‌شود:

**INPUT <var>**

**INPUT "prompt", <var>**

در هر دو روش، VAR اسم متغیری است که باید از ورودی خوانده شود؛ prompt پیامی است که در حین اخذ مقدار متغیر از ورودی، بر روی صفحه نمایش ظاهر می‌گردد.

### مثال ۱۸-۸

تابعی به نام (`input`) نوشته سده است که دستور INPUT را در بیسیک اجرا می‌کند. لیست این تابع در مثال ۱۸-۱۵ آمده است.

### دستور GOTO

برای انتقال کنترل از نقطه‌ای به نقطه‌ای دیگر برنامه، از دستور GOTO به صورت زیر استفاده می‌شود:

**GOTO <brچسب>**

برچسب، شماره خطی است که انتقال کنترل باید به آنجا منتقل گردد. مشکلی که در اجرای دستور GOTO وجود دارد این است که انتقال از ابتدا به انتهای برنامه و یا بر عکس، باید امکان‌پذیر باشد. برای این منظور قبیل از اجرای برنامه، باید برچسب‌های موجود در برنامه شناسایی شده اسامی آنها به همراه اشاره گری که به محل وجود آنها در

برنامه اشاره می‌کند، در جدولی نگهداری گردد. سپس برای اجرای دستور GOTO کافی است آدرس خطی از برنامه که باید اجرا گردد، از جدول مربوط پیدا شود. جدولی که برچسبها و آدرس آنها را نگهداری می‌کند به صورت زیر تعریف شده است:

```
struct label {
    char name [LAB_LEN] ; /* name of label */
    char *P ; /* point to place of label in source file */
} ;
struct label label_table [NUM_LAB] ;
```

### مثال ۱۸-۹

تابع scan\_label() که برچسبها و آدرس آنها را در جدول label قرار می‌دهد. این تابع با استفاده از تابع label\_init() جدول برچسبها را مقدار اولیه می‌دهد. تابع get\_token() را برای اخذ نشانه بعدی، و تابع find\_eol() را برای پیدا کردن انتهاه سطر فراخوانی می‌کند. اگر دو برچسب مساوی در برنامه وجود داشته باشد و یا جدول مربوط به برچسبها پر نشده باشد، پیام خطای مناسبی صادر می‌گردد. لیست این تابع در مثال ۱۸-۱۵ آمده است.

### مثال ۱۸-۱۰

تابع exec\_goto() برای اجرای دستور GOTO. تابع find\_label() برچسبی را در جدول برچسبها جستجو می‌کند. در صورت پیدا کردن، اشاره گر مربوط به آن را در متغیر prog قرار می‌دهد و گرنه NULL را بر می‌گرداند و پیام مناسبی صادر می‌کند. لیست این توابع در مثال ۱۸-۱۵ آمده است.

## دستور IF

دستور if برای انتقال کنترل شرطی استفاده می‌شود و شکلی از آن که در مفسر به کار می‌رود به صورت زیر می‌باشد:

**IF دستور <عملگر> <عبارت> THEN <عبارت>**

عملگرهایی که در دستور if بررسی می‌شوند عبارتنداز: =، > و <.

### مثال ۱۸-۱۱

تابع exec\_if() که دستور IF را اجرا می‌کند. لیست این تابع در مثال ۱۸-۱۵ آمده است. نحوه عمل تابع exec\_if() به صورت زیر می‌باشد:

۱. عبارت سمت چپ ارزیابی می‌شود.
۲. عملگر خوانده می‌شود.
۳. عبارت سمت راست ارزیابی می‌گردد.
۴. شرط ذکر شده تست می‌گردد.
۵. اگر شرط ذکر شده، درست باشد دستور بعد از THEN اجرا می‌گردد و گرنه تابع find\_eol() برای پیدا کردن خط بعدی فراخوانی می‌شود.

## دستور FOR

برای تکرار اجرای مجموعه‌ای از دستورات، از FOR استفاده می‌گردد:

**FOR** مقدار نهایی TO مقدار اولیه = شمارنده

⋮

**NEXT**

همانطور که مشاهده می‌گردد، استفاده از STEP مجاز نمی‌باشد. چند دستور for ممکن است به صورت لانه‌ای مورد استفاده قرار گیرند که نگهداری اطلاعاتی در مورد هر دستور for از نکات مهمی است که نیاز به درنظر گرفتن پشتۀ دارد: در ابتدای حلقه تکرار، اطلاعاتی از قبیل وضعیت شمارنده (مقدار اولیه و مقدار نهایی) و آدرس شروع حلقه تکرار در پشتۀ نگهداری می‌شود. پس از مشاهده NEXT، این مقادیر از پشتۀ خارج شده، شمارنده بازسازی می‌گردد و با مقدار نهایی مقایسه می‌شود، در صورتی که مقدار فعلی شمارنده از مقدار نهایی بیشتر گردد، حلقه تکرار خاتمه می‌یابد و کنترل به دستور بعد از NEXT بر می‌گردد، وگرنه مقادیر جدید در پشتۀ قرار خواهند گرفت و اجرای دستورات از ابتدای حلقه تکرار آغاز می‌گردد. این روند اجرای دستورات for، به صورت لانه‌ای نیز امکان‌پذیر است.

### مثال ۱۸-۱۲

پشتۀ موردنبیاز برای اجرای دستور for و توابع fpush() و fpop() برای دستکاری این پشتۀ متغیر FOR\_NEST تعداد دستورات for را که می‌توانند در داخل یکدیگر اجرا شوند مشخص می‌کند.

```

struct for_stack {
    int var ;
    int target ;
    char * loc ;
} fstack[FOR_NEST] ;
int ftos;
void fpush(struct for_stack i)
{
    if(ftos > FOR_NEST)
        perror(10) ;
    fstack[ftos] = i ;
    ftos++ ;
}
//*****
struct for_stack fpop()
{
    ftos-- ;
    if(ftos < 0) perror(11);
    return(fstack[ftos]);
}
```

**مثال ۱۸-۱۳**

تابع exec\_for() برای اجرای دستور FOR. همانطور که در لیست این تابع مشاهده می‌شود (در مثال ۱۸-۱۵)، می‌توان با دستور GOTO از حلقه تکرار FOR خارج شد. ولی برای جلوگیری از اشتباهات احتمالی بهتر است از آن پرهیز شود.

**دستور GOSUB**

برای اجرای زیربرنامه‌ها از دستور GOSUB استفاده می‌گردد و شکل کلی آن به صورت زیر می‌باشد:

**GOSUB <line>**

⋮

**RETURN**

برای اجرای دستور GOSUB، همانند دستور FOR به پشته نیاز است. این پشته به صورت زیر تعریف شده است. متغیر SUB\_NEST تعداد زیربرنامه‌های متداخل (لانه‌ای) را مشخص می‌کند:

```
char *gstack [SUB_NEST] ;
int gtos ;
```

**مثال ۱۸-۱۴**

تابع gosub() برای اجرای دستور GOSUB. لیست این تابع در مثال ۱۸-۱۵ آمده است.

**برنامه کامل مفسر بیسیک**

تاکنون با مفاهیم اصلی و توابع مهم تهیه مفسر بیسیک آشنایی پیدا کردید. اکنون لیست کامل برنامه مفسر بیسیک را به همراه نمونه‌ای از اجرای آن، در مثال ۱۸-۱۵ می‌آوریم.

**مثال ۱۸-۱۵**

برنامه کامل مفسر زبان بیسیک.

```
#include <stdlib.h>
#include <conio.h>
#include <setjmp.h>
#include <math.h>
#include <ctype.h>
#include <stdio.h>
#include <string.h>
#define NUM_LAB 100
#define LAB_LEN 10
#define FOR_NEST 25
#define SUB_NEST 25
```

```

#define PROG_SIZE 10000
#define DELIMITER 1
#define VARIABLE 2
#define NUMBER 3
#define COMMAND 4
#define STRING 5
#define QUOTE 6
#define PRINT 1
#define INPUT 2
#define IF 3
#define THEN 4
#define FOR 5
#define NEXT 6
#define TO 7
#define GOTO 8
#define EOL 9
#define FINISHED 10
#define GOSUB 11
#define RETURN 12
#define END 13
int load_program(char *p ,char *fname);
char get_token();
void assignment();
int get_next_label(char *s);
int Iswhite(char c);
int Isdelim(char c);
char look_up(char *s);
int find_var(char *s);
char *gpop();
char *find_label(char *s);
struct for_stack fpop();
void print() , scan_labels() , find_eol(),exec_goto() ;
void exec_if() , exec_for(), next() ,fpush(struct for_stack l) ,input() ;
void gosub() , greturn() , gpush(char *s) , label_init() ;
void putback() , serror(int) , get_exp(int *) , primitive(int *result) ;
void level2(int *), level3(int *), level4(int *), level5(int *), level6(int *);
void arith(char o , int *r , int *h) , unary(char o , int *r) ;
char *prog ;
jmp_buf e_buf ;
int variable[26] = {0} ;
struct commands {
    char commands[20] ;
    char tok ;
}

```

```

} table[] =
{
    "print", PRINT, "input", INPUT, "if", IF,
    "then", THEN, "goto", GOTO, "for", FOR ,
    "next", NEXT , "to", TO , "gosub", GOSUB ,
    "return", RETURN , "end", END , "", END
};

char token[80], token_type, tok ;
struct label {
    char name[LAB_LEN] ;
    char *p ;
} ;
struct label label_table[NUM_LABEL] ;

struct for_stack {
    int var ;
    int target ;
    char * loc ;
} fstack[FOR_NEST] ;
char *gstack[SUB_NEST] ;
int ftos, gtos ;

int main(int argc, char *argv[])
{
    char in[80] ;
    int answer ;
    char *p_buf , *t ;
    clrscr();
    if(argc != 2) {
        printf("\n usage : run < filename > ");
        getch() ;
        exit(1) ;
    }
    p_buf = (char *) malloc(PROG_SIZE) ;
    if(!p_buf) {
        printf("\n allocation failure ");
        getch() ;
        exit(1) ;
    }
    if(!load_program(p_buf, argv[1]))
    {
        printf("\n file not loaded ");
        getch() ;
    }
}

```

```

        exit(1) ;
    }
    if(setjmp(e_buf))
        exit(1) ;
    prog = p_buf ;
    scan_labels() ;
    ftos = 0 ;
    gtos = 0 ;
    do {
        token_type = get_token() ;
        if(token_type == VARIABLE) {
            putback() ;
            assignment() ;
        }
        else
            switch(tok) {
                case PRINT : print() ; break ;
                case GOTO : exec_goto() ; break ;
                case IF : exec_if() ; break ;
                case FOR : exec_for() ; break ;
                case NEXT : next() ; break ;
                case INPUT : input() ; break ;
                case GOSUB : gosub() ; break ;
                case RETURN: greturn() ; break ;
                case END : exit(0) ;
            }//end of switch
    } while (tok != FINISHED) ;
    free(p_buf) ;
    return 0;
}
//*****
int load_program(char *p , char *fname)
{
    FILE *fp ;
    int i = 0 ;
    fp = fopen(fname, "rb") ;
    if(!fp)
        return 0 ;
    i = 0 ;
    do {
        *p = getc(fp) ;
        p++ ; i++ ;
    } while(!feof(fp) && i < PROG_SIZE) ;
}

```

```

*(p - 2) = '\0' ;
fclose(fp) ;
return 1 ;
}
//*****
void assignment()
{
    int var , value ;
    get_token() ;
    if(!isalpha(*token)) {
        serror(4) ;
        return ;
    }
    var = toupper(*token) - 'A';
    get_token() ;
    if(*token != '=') {
        serror(3) ;
        return ;
    }
    get_exp(&value) ;
    variable[var]=value ;
}
//*****
void print()
{
    int answer , len=0 , spaces ;
    char last_delim ;
    do {
        get_token() ;
        if(tok == EOL || tok == FINISHED)
            break ;
        if(token_type == QUOTE) {
            printf(token) ;
            len += strlen(token) ;
            get_token() ;
        }
        else {
            putback() ;
            get_exp(&answer) ;
            get_token() ;
            len += printf("%d",answer) ;
        }
        last_delim=*token ;
    }
}
```

```

if(*token == ';') {
    spaces = 8 - (len % 8) ;
    len += spaces ;
    while(spaces) {
        printf(" ") ;
        spaces -- ;
    }
}//end of if
else if(*token == ',') //do nothing
else if(tok != EOL && tok != FINISHED)
    serror(0) ;
} while(*token == ';' || *token == ',') ;
if(tok == EOL || tok == FINISHED) {
    if(last_delim != ',' && last_delim != ',')
        printf("\n") ;
}
else serror(0) ;
}
//*****
void scan_labels()
{
    int addr ;
    char *temp ;
    label_init() ;
    temp = prog ;
    get_token() ;
    if(token_type == NUMBER) {
        strcpy(label_table[0].name, token) ;
        label_table[0].p = prog ;
    }
    find_eol() ;
    do {
        get_token() ;
        if(token_type == NUMBER) {
            addr = get_next_label(token) ;
            if(addr == -1 || addr == -2) {
                (addr == -1) ? serror(5) : serror(6) ;
            } //end of if
            strcpy(label_table[addr].name , token) ;
            label_table[addr].p = prog ;
        } //end of if
        if(tok != EOL)
            find_eol() ;
    }
}

```

```

        } while(tok != FINISHED) ;
        prog = temp ;
    }
//*****
void find_eol()
{
    while(*prog != '\n' && *prog != '\0')
        ++prog ;
    if(*prog)
        prog ++ ;
}
//*****
int get_next_label(char *s)
{
    register int t ;
    for(t = 0 ; t < NUM_LAB ; t++) {
        if(label_table[t].name[0] == 0)
            return t ;
        if(!strcmp(label_table[t].name,s))
            return -2 ;
    } //end of for
    return -1 ;
}
//*****
char *find_label(char *s)
{
    register int t ;
    for(t = 0 ; t < NUM_LAB ; t++)
        if(!strcmp(label_table[t].name, s))
            return label_table[t].p ;
    return '\0' ;
}
void exec_goto()
{
    char *loc ;
    get_token() ;
    loc = find_label(token) ;
    if(loc == '\0')
        serror(7) ;
    else prog = loc ;
}
//*****
void label_init()

```

```

{
    register int t ;
    for(t = 0 ; t < NUM_LAB ; t++)
        label_table[t].name[0] = '\0' ;
}
//*****
void exec_if()
{
    int x , y , cond ;
    char op ;
    get_exp(&x) ;
    get_token() ;
    if(!strchr("=<>", *token)) {
        serror(0) ;
        return ;
    }
    op = *token ;
    get_exp(&y) ;
    cond = 0 ;
    switch(op) {
        case '<' :
            if(x < y) cond=1 ;
            break ;
        case '>' :
            if(x > y) cond=1 ;
            break ;
        case '=' :
            if(x == y) cond=1 ;
            break ;
    }//end of switch
    if(cond) {
        get_token() ;
        if(tok != THEN) {
            serror(8) ;
            return ;
        }
    }//end of if
    else find_eol() ;
}
//*****
void exec_for()
{
    struct for_stack i ;

```

```

int value ;
get_token() ;
if(!isalpha(*token)) {
    serror(4) ;
    return ;
}
i.var = toupper(*token) - 'A' ;
get_token() ;
if(*token != '=') {
    serror(3) ;
    return ;
}
get_exp(&value) ;
variable[i.var] = value ;
get_token() ;
if(tok != TO) serror(9) ;
get_exp(&i.target) ;
if(value >= variable[i.var]) {
    i.loc = prog ;
    fpush(i) ;
}
else
    while(tok!=NEXT) get_token() ;
}
//*****
void next()
{
    struct for_stack i ;
    i = fpop() ;
    variable[i.var]++ ;
    if(variable[i.var] > i.target) return ;
    fpush(i) ;
    prog = i.loc ;
}
//*****
void fpush(struct for_stack i)
{
    if(ftos > FOR_NEST)
        serror(10) ;
    fstack[ftos] = i ;
    ftos++ ;
}
//*****

```

```

struct for_stack fpop()
{
    ftos -- ;
    if(ftos < 0) serror(11);
    return(fstack[ftos]);
}

//*****  

void input()
{
    char str[80], var ;
    int i , ch , digit = 0 ;
    get_token() ;
    if(token_type == QUOTE) {
        printf(token) ;
        get_token() ;
        if(*token != ',') {
            serror(1) ;
        }
        get_token() ;
    }
    else printf("?");
    var = toupper(*token) - 'A' ;
    while(1) {
        ch = getche() ;
        if(ch <= 57 && ch >= 48) {
            ch = ch - 48 ;
            digit = (digit * 10) + ch ;
        }
        else if(ch == 13)
            break ;
        else {
            printf("\Redo from start ?\n") ;
            continue ;
        }
    }//end of while
    variable[var]=digit ;
}
//*****  

void gosub()
{
    char *loc ;
    get_token() ;
    loc = find_label(token) ;
}

```

```

if(loc == '\0')
    serror(7) ;
else {
    gpush(prog) ;
    prog = loc ;
} //end of else
}
//*****
void greturn()
{
    prog = gpop() ;
}
//*****
void gpush(char *s)
{
    gtos++ ;
    if(gtos == SUB_NEST) {
        serror(12) ;
        return ;
    }
    gstack[gtos] = s ;
}
//*****
char *gpop()
{
    if(gtos == 0) {
        serror(13) ;
        return 0 ;
    } //end of return
    return(gstack[gtos --]) ;
}
//*****
void putback()
{
    char *t ;
    t = token ;
    for(; *t ; t++)
        prog -- ;
}
//*****
void serror(int error)
{
    static char *e[] = {

```

```

"syntax error",
"un balanced parentheses",
"no expression present",
"equals sign expected",
"not a variable",
"label table full",
"duplicate label",
"undefined label",
"THEN expected",
"TO expected",
"too many nested FOR loops",
"NEXT without FOR",
"too many nested GOSUB",
"RETURN without GOSUB"
};

printf("\n %s \n", e[error]);
longjmp(e_buf, 1);
}

//*****
char get_token()
{
    register char *temp;
    token_type = 0;
    tok = 0;
    temp = token;
    if(*prog == '\0') {
        *token = 0;
        tok = FINISHED;
        return(token_type = DELIMITER);
    }//end of if
    while(iswhite(*prog))
        ++ prog;
    if(*prog == '\r') {
        ++ prog;
        ++ prog;
        tok = EOL;
        *token = '\r';
        token[1] = '\n';
        token[2] = 0;
        return(token_type = DELIMITER);
    }
    if(strchr("-+*^/=%;()><", *prog)) {
        *temp = *prog;

```

```

prog ++ ;
temp ++ ;
*temp = 0 ;
return(token_type = DELIMITER) ;
}

if(*prog == "") {
    prog ++ ;
    while(*prog != "" && *prog != '\r')
        *temp ++ = *prog ++ ;
    if(*prog == '\r')
        serror(1) ;
    prog ++ ;
    *temp = 0 ;
    return(token_type = QUOTE) ;
} //end of if
if(isdigit(*prog)) {
    while(!isdelim(*prog))
        *temp ++ = *prog ++ ;
    *temp = '\0' ;
    return(token_type=NUMBER) ;
}
if(isalpha(*prog)) {
    while(!isdelim(*prog))
        *temp ++ = *prog ++ ;
    token_type = STRING ;
}
*temp = '\0' ;
if(token_type == STRING) {
    tok = look_up(token) ;
    if(!tok)
        token_type = VARIABLE ;
    else
        token_type = COMMAND ;
}
return token_type ;
}

char look_up(char *s)
{
    register int i , j ;
    char *p ;
    p = s ;
    while(*p) {
        *p = tolower(*p) ;

```

```

        p ++ ;
    }
    for( i= 0 ; *table[i].commands ; i++)
        if(!strcmp(table[i].commands , s))
            return table[i].tok ;
    return 0 ;
}
//*****
int Isdelim(char c)
{
    if(strchr(" ;,+<>/%^^=()",c) || c == 9 || c=='\r' || c==0)
        return 1 ;
    return 0 ;
}
//*****
int Iswhite(char c)
{
    if(c == ' ' || c == '\t')
        return 1 ;
    else
        return 0 ;
}
//*****
void get_exp(int *result)
{
    get_token() ;
    if(!*token) {
        serror(2) ;
        return ;
    }
    level2(result) ;
    putback() ;
}
//*****
void level2(int *result)
{
    register char op ;
    int hold ;
    level3(result) ;
    while((op = *token) == '+' || op == '-') {
        get_token() ;
        level3(&hold) ;
        arith(op , result , &hold) ;
    }
}

```

```

        } //end of while
    }
//*****
void level3(int * result)
{
    register char op ;
    int hold ;
    level4(result) ;
    while((op = *token) == '*' || op == '/' || op == '%')
    {
        get_token() ;
        level4(&hold) ;
        arith(op , result , &hold) ;
    } //end of while
}
//*****
void level4(int * result)
{
    int hold ;
    level5(result) ;
    if(*token == '^') {
        get_token() ;
        level4(&hold) ;
        arith('^' , result , &hold) ;
    }
}
//*****
void level5(int *result)
{
    register char op ;
    op = 0 ;
    if((token_type == DELIMITER) && *token == '+' || *token == '-')
    {
        op = *token ;
        get_token() ;
    }
    level6(result) ;
    if(op)
        unary(op , result) ;
}
//*****
void level6(int *result)
{

```

```

if((*token == '(') &&(token_type == DELIMITER))
{
    get_token() ;
    level2(result) ;
    if(*token != ')')
        serror(1) ;
    get_token() ;
}
else
    primitive(result) ;
}

//*****
void primitive(int *result)
{
    switch(token_type) {
        case VARIABLE :
            *result = find_var(token) ;
            get_token() ; return ;
        case NUMBER :
            *result = atoi(token) ;
            get_token() ; return ;
        default :
            serror(0) ;
    }//end of switch
}

//*****
void arith(char o , int *r , int *h)
{
    register int t , ex ;
    switch(o) {
        case '-' : *r = *r - *h ; break ;
        case '+' : *r=*r + *h ; break ;
        case '*' : *r=*r * *h ; break ;
        case '/' : *r=(*r) / (*h) ; break ;
        case '%' : t = (*r) / (*h) ; *r = *r - (t * (*h)) ; break ;
        case '^' : ex = *r ;
                    if(*h == 0) {
                        *r = 1 ;
                        break ;
                    }
                    for(t = *h - 1 ; t > 0 ; -- t)
                        *r=(*r) * ex ;
                    break ;
    }
}

```

```

        } //end of switch
    }
//*****
void unary(char o , int *r)
{
    if(o == '-')
        *r = -(*r) ;
}
//*****
int find_var(char *s)
{
    if(!isalpha(*s)) {
        serror(4) ;
        return 0 ;
    }
    return variable[toupper(*token)-'A'] ;
}
//*****

```

برای اطمینان از صحت برنامه مثل ۱۵-۱۸، یک برنامه بسیک به نام BASIC برای جدول ضرب نوشته شده است که لیست این برنامه و نتیجه اجرای آن توسط مفسر، در زیر مشاهده می‌گردد:

```

print "      << product table >> "
for i=1 to 5
    for k=1 to 5
        s=j*k
        print i,"*",k,"=",s ;
    next
    print ""
next
print "-----";
print "-----"

```

خروجی

C:\BC> run calc2

<< product table >>

|       |        |        |        |        |
|-------|--------|--------|--------|--------|
| 1*1=1 | 1*2=2  | 1*3=3  | 1*4=4  | 1*5=5  |
| 2*1=2 | 2*2=4  | 2*3=6  | 2*4=8  | 2*5=10 |
| 3*1=3 | 3*2=6  | 3*3=9  | 3*4=12 | 3*5=15 |
| 4*1=4 | 4*2=8  | 4*3=12 | 4*4=16 | 4*5=20 |
| 5*1=5 | 5*2=10 | 5*3=15 | 5*4=20 | 5*5=25 |

# توابع کتابخانه‌ای

توابعی که در این فصل مورد بررسی قرار می‌گیرند عبارتنداز: توابعی در مورد تاریخ، زمان و دیگر توابع سیستم، تعدادی از توابع تخصیص یافته حافظه پویا، توابع کنترلی، توابع ورودی - خروجی و توابع متفرقه.

## توابعی در مورد تاریخ، زمان و دیگر توابع سیستم

الگوی توابعی که در رابطه با زمان هستند، در فایل time.h قرار دارد. در این فایل دو نوع ساختمان تعریف شده است که عبارت‌اند از: date و tm. نوع ساختمان دیگری به نام dos.h در فایل time.h تعریف شده است که در توابع تاریخ به کار می‌روند. نوع time\_t نیز در فایل time.h تعریف شده که قادر است زمان و تاریخ سیستم را به صورت یک عدد صحیح بزرگ نمایش دهد. انواع date، tm و time به صورت زیر تعریف شده‌اند:

```
struct tm {
    int tm_sec ;
    int tm_min ;
    int tm_hour ;
    int tm_mday ;
    int tm_mon ;
    int tm_year ;
    int tm_wday ;
    int tm_yday ;
    int tm_isdst ; /* daylight savings
                      time indicator */
};

//*****
struct date {
    int da_year ;
    char da_day ;
    char da_mon ;
};

struct time {
    unsigned char ti_min ;
    unsigned char ti_hour ;
    unsigned char ti_hund ;
    unsigned char ti_sec ;
};
```

## توابع **(absread() و abswrite())**

تابع **(absread())** برای خواندن اطلاعات از روی دیسک و انتقال آن به بافر و تابع **(abswrite())** برای نوشتن اطلاعات موجود در یک بافر بر روی دیسک به کار می‌رود. این توابع، با سکتورها کار می‌کنند و الگوی آنها در فایل dos.h قرار دارد و به صورت زیر است :

```
int absread (int drive, int numsects, int sectnum, void *buf)
int abswrite (int drive, int numsects, int sectnum, void *buf)
```

در الگوی فوق، **drive** مشخص کننده درایوی است که اطلاعات موجود در آن باید خوانده شود (0 برای درایو A 1 برای درایو B و ...). **numsects**، تعداد سکتورهایی که باید خوانده یا نوشته شوند و **sectnum**، شماره سکتوری را که خواندن و یا نوشتن باید از آنجا آغاز شود، مشخص می‌کند. **buf** بافری است که اطلاعات خوانده شده توسط تابع **(absread())** باید در آنجا قرار گیرد و یا حاوی اطلاعاتی است که در تابع **(abswrite())** باید بر روی دیسک نوشته شود. اگر اعمال توابع فوق با موفقیت انجام شود عدد صفر و گرنه مقداری غیر از صفر را برمی‌گرداند.

### مثال ۱۹-۱

برنامه‌ای که چگونگی عملکرد تابع **(absread())** را نشان می‌دهد.

```
#include <dos.h>
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
int main()
{
    char buf[512] ;
    int sector, i, j ;
    for(;;) {
        clrscr();
        printf("enter sector(-1 to end):");
        scanf("%d",&sector);
        if(sector == -1) exit(0) ;
        absread(3, 1, sector, buf) ;
        for(i = 0, j = 0; i < 512; i++) {
            printf("%x ", buf[i]) ;
            if(!(i % 16)) {
                for( ; j < i ; j++)
                    printf("%c", buf[j]) ;
                printf("\n") ;
            } //end of if
        } //end of for i = 0
        printf("\n press a key to continue..");
        getch();
    } //end of for ;;
}
```

## تابع (localtime()، asctime()، time())

تابع (time)، زمان جاری سیستم را مشخص می‌کند، تابع (localtime) به یک ساختمان از نوع tm که حاوی اجزای زمان و تاریخ است اشاره می‌کند و تابع (asctime) ساختمانی از نوع tm را به رشته‌ای با فرمت زیر تبدیل می‌کند:

```
day month date hours:minutes:second year\n\0
Wed Jun 19 12:05:34 1999
```

الگوی تابع فوق به صورت زیر است:

```
time_t time(time_t *time)
struct tm *localtime(time_t *time)
char *asctime(struct tm *ptr)
```

### مثال ۱۹-۲

برنامه‌ای که چگونگی عملکرد توابع (localtime()، time() و asctime()) را نشان می‌دهد.

```
#include <stdio.h>
#include <time.h>
#include <conio.h>
#include <stddef.h>
int main()
{
    struct tm *ptr ;
    time_t lt ;
    clrscr();
    lt = time(NULL) ;
    ptr = localtime(&lt) ;
    printf(asctime(ptr)) ;
    getch();
    return 0;
}
```

## تابع (bioscom())

تابع (bioscom) برای دستکاری پورت ارتباطی غیرهمزن RS232 به کار می‌رود. الگوی این تابع در فایل bios.h قرار دارد و به صورت زیر است:

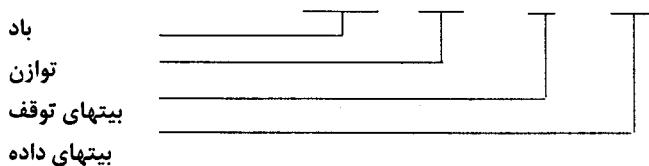
```
int bioscom (int cmd, char byte, int port)
```

در الگوی فوق، پارامتر cmd نوع عمل تابع را مشخص می‌کند که مقادیر معتبر آن به صورت زیر می‌باشد:

| مفهوم                  | cmd |
|------------------------|-----|
| ارزش دهی به پورت       | ۰   |
| فستادن کاراکتر به پورت | ۱   |
| دریافت کاراکتر از پورت | ۲   |
| تشخیص وضعیت پورت       | ۳   |

برای تعیین پورت مورد استفاده قرار می‌گیرد. قبل از کارکردن با پورت باید آن را ارزش دهی نمود که برای این port منظور از پارامتر byte استفاده می‌شود:

شماره بیت:



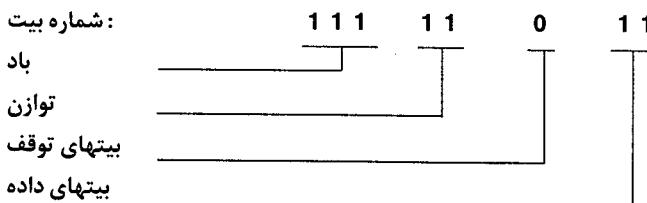
برای تعیین میزان باد (baud) باید بیتهای مربوط را به یکی از روش‌های زیر، مقداردهی کرد:

| باد  | بیت |
|------|-----|
| 9600 | 111 |
| 4800 | 110 |
| 2400 | 101 |
| 1200 | 100 |
| 600  | 011 |
| 300  | 010 |
| 150  | 001 |
| 110  | 000 |

برای تعیین توازن باید به صورت زیر عمل شود:

| توازن     | بیت        |
|-----------|------------|
| عدم توازن | ۰ ۰ یا ۱ ۰ |
| فرد       | ۰ ۱        |
| زوج       | ۱ ۱        |

تعداد بیتهاي توقف، توسط بيت شماره ۲ مشخص شده است. اگر اين بيت برابر با ۱ باشد ۲ بيت توقف و گرنه ۱ بيت توقف مورد استفاده قرار خواهد گرفت. تعداد بیتهاي قابل انتقال نيز توسط بیتهاي ۰ و ۱ مشخص مى شود که از ۴ حالت ممکن، فقط ۲ حالت قابل قبول مى باشد. در حالت ۱۰ تعداد بیتها برابر با ۷ و در حالت ۱۱ تعداد بیتها برابر با ۸ منظور خواهد شد. به عنوان مثال، برای ارزش دهی پورت جهت: سرعت انتقال ۹۶۰۰، اولویت زوج، يك بيت توقف و داده ۸ بیتی، باید از الگوی زیر استفاده کرد:



مقداری که تابع () bioscom بر می‌گردداند، عددی ۱۶ بیتی است که ۸ بیت بالارزش، وضعیت پورت را مشخص می‌کند:

| مفهوم آن، وقتی يك باشد          | بيت |
|---------------------------------|-----|
| Data ready                      | 0   |
| Overrun error                   | 1   |
| Parity error                    | 2   |
| Framing error                   | 3   |
| Break-detect error              | 4   |
| Transfer holding register empty | 5   |
| Transfer shift register empty   | 6   |
| Time-out error                  | 7   |

اگر پارامتر cmd برابر با ۲ باشد، ۸ بیت کمارزش حاوی مقداری است که از پورت خوانده مى شود. به عنوان مثال، دستور ;bioscom (0, 251, 0) پورت شماره صفر را با سرعت انتقال ۹۶۰۰، اولویت زوج، بيت توقف ۱ و داده ۸ بیتی ارزش دهی می‌کند. اگر پارامتر cmd يكی از مقادیر ۰، ۱، ۳ باشد، ۸ بیت کمارزش دارای مفهوم زیر خواهد بود:

| مفهوم آن، وقتی يك باشد      | بيت |
|-----------------------------|-----|
| Change in clear-to-send     | 0   |
| Change in data-set-ready    | 1   |
| Trailing-edge ring detector | 2   |
| Change in line signal       | 3   |
| Clear-to-send               | 4   |
| Data-set-ready              | 5   |
| Ring indicator              | 6   |
| Line signal detected        | 7   |

## تابع biosdisk()

تابع biosdisk() برای انجام اعمالی بر روی دیسک با استفاده از وقفه 0x13 به کار می‌رود و دارای الگوی زیر است (الگوی این تابع در فایل bios.h است):

**int biosdisk (int cmd, int drive, int head, int track, int nsects, void \*buf)**

در الگوی فوق، drive درایوی را مشخص می‌کند که عمل تابع باید بر روی آن انجام شود (۰ برای A، ۱ برای B، ۰x80 برای اولین دیسک سخت، ۰x81 برای دومین دیسک و ...). پارامترهای head، track، nsect و sector به ترتیب شماره هد خواندن و نوشتن، شماره تراک، شماره سکتور و تعداد سکتورها را مشخص می‌کنند. پارامتر buf محلی برای ذخیره کردن اطلاعات جهت خواندن و یا نوشتن بر روی دیسک است.

## تابع biosequip()

تابع biosequip() اطلاعاتی را در مورد کامپیوتر در اختیار قرار می‌دهد. الگوی این تابع در فایل bios.h قرار دارد و به صورت زیر است:

**Int biosequip (void)**

مقداری که توسط این تابع برگردانده می‌شود یک عدد ۱۶ بیتی است که مفهوم بیتهاي آن در جدول ۱۹-۱ آمده است.

### مثال ۱۹-۳

برنامه‌ای که تعداد درایوهای فلاپی را که بر روی کامپیوتر نصب شده است مشخص می‌کند.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <bios.h>
int main()
{
    unsigned equip ;
    clrscr();
    equip = biosequip() ;
    equip >>= 6 ; /* shift bit 6 , 7
                     into lowest position */
    printf("\n number of disk driver: %d", equip & 3 ) ;
    getch();
    return 0;
}
```

جدول ۱۹-۱ مقادیری که تابع biosequip() بر می‌گرداند.

| شماره بیت | تجهیزات  |
|-----------|--|
| ۰         | از روی A باید راماندازی شود  |
| ۱         | پیش پردازنده ۸۰۲۸۷ نصب شده است   |
| ۲ و ۳     | میزان حافظه RAM بورد اصلی:<br>۱۶:۰ کیلوبایت<br>۳۲:۰ ۱ کیلوبایت<br>۴۸:۱ ۰ کیلوبایت<br>۶۴:۱ ۱ کیلوبایت                                 |
| ۴ و ۵     | حالت صفحه نمایش<br>۰:۰ استفاده نشده است  |
|           | ۴:۰ سیاه و سفید با تطبیق دهنده رنگی<br>۵:۰ سیاه و سفید با تطبیق دهنده رنگی<br>۶:۰ سیاه و سفید  |
| ۶ و ۷     | تعداد درایوهای فلاپی<br>۰:۰ یک عدد<br>۱:۰ دو عدد<br>۲:۰ سه عدد<br>۳:۰ چهار عدد   |
| ۸         | تراشه DMA نصب شده است  |
| ۹ و ۱۰    | تعداد پورتهای سری<br>۰:۰ ندارد<br>۱:۰ یک عدد<br>۲:۰ دو عدد<br>۳:۰ سه عدد<br>۴:۰ چهار عدد<br>۵:۰ پنج عدد<br>۶:۰ شش عدد<br>۷:۰ هفت عدد |
| ۱۲        | آدپتور بازی نصب شده است  |
| ۱۳        | چاپگر سری نصب شده است ( فقط در PCjr )  |
| ۱۴ و ۱۵   | تعداد چاپگرهای:<br>۰:۰ ندارد<br>۱:۰ یک عدد<br>۲:۰ دو عدد<br>۳:۰ سه عدد   |

## تابع bioskey()

تابع () bioskey بر روی صفحه کلید عمل می‌کند و الگوی آن در تابع bios.h قرار دارد و به صورت زیر است:

**int bioskey (in cmd)**

در الگوی فوق، نوع عمل تابع را مشخص می‌کند. اگر برابر با صفر باشد، کد کلید بعدی را برمی‌گرداند (منتظر می‌ماند تا کلیدی فشار داده شود). نتیجه عمل تابع یک مقدار ۱۶ بیتی است؛ اگر یک کلید معمولی فشار داده شود ۸ بیت بالارزش آن حاوی کداسکی و گرنے حاوی صفر خواهد بود. اگر کلید وارد شده یکی از کلیدهای با کد توسعه یافته باشد، ۸ بیت کم ارزش برابر با صفر و ۸ بیت بالارزش حاوی کد کلیدهای با کد توسعه یافته می‌باشد.  
اگر cmd برابر با ۱ باشد، فشار دادن کلید را تست می‌کند. اگر کلیدی فشار داده شد، مقداری غیر از صفر و گرنے مقدار صفر توسط این تابع برگردانده می‌شود. اگر cmd برابر با ۲ باشد، وضعیت صفحه کلید در ۸ بیت کم ارزش برگردانده شده توسط این تابع، قرار می‌گیرد:

| مفهوم                             | شماره بیت |
|-----------------------------------|-----------|
| کلید shift راست فشار داده شده است | ۰         |
| کلید shift چپ فشار داده شده است   | ۱         |
| کلید ctrl فشار داده شده است       | ۳         |
| کلید alt فشار داده شده است        | ۴         |
| روشن scroll lock است              | ۵         |
| روشن numlock است                  | ۶         |
| روشن capslock است                 | ۷         |
| حالت درج (Insert on)              | ۸         |

## تابع biosmemory()

تابع () biosmemory مقدار حافظه سیستم را مشخص می‌کند (کیلویايت). الگوی این تابع در فایل bios.h قرار داشته و به صورت زیر است:

**int biosmemory (void);**

### مثال ۱۹-۴

برنامه‌ای که میزان حافظه سیستم را در صفحه نمایش چاپ می‌کند.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <bios.h>
int main() {
    clrscr();
    printf("\n %d kilo byte of RAM.", biosmemory());
    getch();
    return 0;
}
```

## تابع biosprint()

تابع biosprint() برای کنترل چاپگر مورد استفاده قرار می‌گیرد. الگوی این تابع در فایل bios.h قرار داشته و به صورت زیر است:

**int biosprint (int cmd, int byte, int port)**

| مفهوم                             | cmd | مقدار |
|-----------------------------------|-----|-------|
| چاپ کاراکتر موجود در پارامتر byte | ۰   |       |
| ارزش دهی به پورت چاپگر            | ۱   |       |
| گزارش وضعیت پورت                  | ۲   |       |

در الگوی فوق، port شماره پورتی است که چاپگر به آن متصل است (۰ برای LPT1 و ۱ برای LPT2). نوع عمل تابع را مانند جدول مقابل مشخص می‌کند:

| مفهوم                   | cmd | مقدار |
|-------------------------|-----|-------|
| خطای اتمام وقت          | ۰   |       |
| خطای ورودی - خروجی      | ۴   |       |
| چاپگر در حال کار است    | ۵   |       |
| کاغذ چاپگر تمام شده است | ۶   |       |
| چاپگر آماده است         | ۷   |       |
| چاپگر مشغول کار نیست    | ۸   |       |

وضعیت پورت در ۸ بیت کام را زیش مقدار برگردانده شده توسط تابع قرار می‌گیرد و به صورت جدول مقابل می‌باشد:

### مثال ۱۹-۵

برنامه‌ای که وضعیت چاپگر را تست می‌کند و گزارش مناسبی ارائه می‌دهد.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <bios.h>
int main(void)
{
    #define STATUS 2 /* printer status command */
    #define PORTNUM 0 /* port number for LPT1 */
    int status, abyte=0;
    clrscr();
    printf("Please turn off your printer. Press any key to continue\n");
    getch();
    status = biosprint(STATUS, abyte, PORTNUM);
    if (status & 0x01) printf("Device time out.\n");
    if (status & 0x08) printf("I/O error.\n");
    if (status & 0x10) printf("Selected.\n");
    if (status & 0x20) printf("Out of paper.\n");
    if (status & 0x40) printf("Acknowledge.\n");
    if (status & 0x80) printf("Not busy.\n");
    getch();
    return 0;
}
```

## تابع disable()

تابع disable() از فراخوانی وقنهایی که جلوگیری از آنها غیرممکن باشد) جلوگیری می‌کند. الگوی این تابع در فایل dos.h قرار دارد و به صورت زیر است:

```
void disable (void)
```

## تابع enable()

تابع enable() عکس عمل تابع disable() را انجام می‌دهد؛ یعنی موجب می‌شود تا بتوان وقنهای را فراخوانی نمود. الگوی این تابع در فایل dos.h قرار دارد و به صورت زیر است:

```
void enable (void)
```

## توابع MK\_FP(), FP\_SEG() و FP\_OFF()

تابع FP\_OFF() قسمت تفاوت مکان از یک اشاره گر far و تابع MK\_SEG() قسمت آدرس سگمنت از یک اشاره گر far را مشخص می‌کنند. تابع MK\_PF با توجه به آدرس سگمنت و تفاوت مکان، یک اشاره گر far مناسب با آنها مشخص می‌کند. الگوی این تابع در فایل dos.h قرار داشته و به صورت زیر است:

```
unsigned FP_OFF (void far *ptr)
unsigned FP_SEG (void far *ptr)
unsigned MK_FP (unsigned seg, unsigned ofs)
```

در الگوهای فوق، ptr اشاره گری از نوع far است که این تابع بر روی آن عمل می‌کنند (این تابع به صورت ماکرو پیاده‌سازی شده‌اند).

### مثال ۱۹-۶

برنامه‌ای که آدرس سگمنت و تفاوت مکان یک اشاره گر را مشخص می‌کند.

```
#include <dos.h>
#include <stdio.h>
#include <graphics.h>
int fp_off(void)
{
    char *str = "fpoff.c";
    printf("The offset of this file name in memory\
is: %Fp\n", FP_OFFSET(str));
    return 0;
}
/* FP_SEG */
int fp_seg(void)
{
    char *filename = "fpseg.c";
```

```

    printf("The segment of this file in memory is: %Fp\n", FP_SEG(filename));
    return(0);
}
/* MK_FP */
int main(void)
{
    int gd, gm, i;
    unsigned int far *screen;
    detectgraph(&gd, &gm);
    if (gd == HERCMONO)
        screen = (unsigned int *) MK_FP(0xB000, 0);
    else screen = (unsigned int *) MK_FP(0xB800, 0);
    for (i = 0; i < 26; i++)
        screen[i] = 0x0700 + ('a' + i);
    return 0;
}

```

## توابع **gettime()** و **getdate()**

توابع **getdate()** و **gettime()** برای اخذ تاریخ و زمان سیستم به صورتی که در DOS نمایش داده می‌شود به کار می‌روند. الگوی این توابع در فایل dos.h قرار دارد و به صورت زیر است:

```

void getdate (struct date *d)
void gettime (struct time *t)

```

در الگوی فوق، **t** و **d** ساختمنهایی هستند که زمان و تاریخ جاری در آنها قرار خواهد گرفت.

### مثال ۱۹-۷

برنامه‌ای که زمان و تاریخ جاری سیستم را نمایش می‌دهد.

```

#include <time.h>
#include <stddef.h>
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <dos.h>
int main()
{
    time_t t ;
    struct time dos_time ;
    struct date dos_date ;
    struct tm *local ;
    clrscr();
    getdate(&dos_date) ;
    gettime(&dos_time) ;

```

```
t = dostounix(&dos_date, &dos_time) ;
local = localtime(&t) ;
printf("time & date:%s", asctime(local)) ;
getch();
return 0;
}
```

## تابع (getdfree)

تابع getdfree() میزان فضای آزاد دیسک را مشخص می‌کند. الگوی این تابع در فایل dos.h قرار دارد و به صورت زیر است:

**void getdfree (int drive, struct dfree \*dfptr)**

در الگوی فوق، **drive** مشخص‌کننده درایوی است که این تابع باید بر روی آن عمل کند (۱ برای A، ۲ برای B و ...)، اگر برابر با صفر باشد، درایو جاری منظور خواهد شد. اگر در حین عمل تابع خطایی رخ دهد، مقدار عنصر **df\_sclus** از ساختمان **dfree** برابر با ۱- خواهد بود. ساختمان **dfree** به صورت زیر تعریف شده است:

```
struct dfree {
    unsigned df_avail ;
    unsigned df_total ;
    unsigned df_bsec ;
    unsigned df_sclus ;
};
```

### مثال ۱۹-۸

برنامه‌ای که فضای خالی دیسک C را مشخص می‌کند.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <dos.h>
int main()
{
    struct dfree p ;
    clrscr();
    getdfree(3, &p) ; /* drive c */
    printf("number of free cluster is: %d", p.df_avail) ;
    getch();
    return 0;
}
```

## تابع (getdata)

تابع (getdata) آدرس DTA را مشخص می‌کند. الگوی این تابع در فایل dos.h قرار داشته و به صورت زیر است:

```
char far *getdata (void)
```

به عنوان مثال، مجموعه دستورات زیر، آدرس DTA را مشخص می‌کند:

```
char far *ptr ;
ptr = getdata () ;
```

## تابع (getfat() و getfadt())

تابع (getfat) اطلاعات گوناگونی در مورد دیسک موجود در یک درایسو را در اختیار قرار می‌دهد. الگوی تابع فوق در فایل dos.h قرار داشته و به صورت زیر می‌باشد:

```
void getfat (int drive, struct fatinfo *fptr)
void getfadt (struct fatinfo *fptr)
```

در الگوهای فوق، fptr سگمنتی است که اطلاعات باید در آنجا ذخیره شود و drive مشخص‌کننده درایوی است که تابع (getfat) باید بر روی آن عمل کند. ساختمان fatinfo دارای ساختار زیر است:

```
struct fatinfo {
    char fi_sclus ;
    char fi_farid ;
    int fi_nclus ;
    int fi_bysec ;
};
```

تابع (getfadt) فقط بر روی درایو جاری عمل می‌کند.

### مثال ۱۹-۹

برنامه‌ای که فضای دیسک موجود در درایو جاری را مشخص می‌کند.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <dos.h>
int main()
{
    long total ;
    struct fatinfo p ;
    clrscr();
    getfat(0, &p) ;
    total = (long) p.fi_sclus*
        (long)p.fi_nclus*(long)p.fi_bysec ;
    printf("\n total storage capacity: %ld", total) ;
    getch();
```

```

        return 0;
    }
    //*****
    struct ftime {
        unsigned ft_tsec:5 ;
        unsigned ft_min:6 ;
        unsigned ft_hour:5 ;
        unsigned ft_day:5 ;
        unsigned ft_month:4 ;
        unsigned ft_year:7 ;
    } ;
}

```

## تابع **getftime()**

تابع **getftime()** زمان و تاریخ تشکیل یک فایل را مشخص می‌کند. الگوی این تابع در dos.h قرار داشته و به صورت زیر است:

**int getftime (int handle, struct ftime \*fptr)**

در الگوی فوق، handle شماره فایل را مشخص می‌کند و fptr ساختمانی است که حاوی تاریخ و زمان تشکیل فایل خواهد بود. ساختمان **ftime** به صورت زیر تعریف شده است:

```

struct ftime {
    unsigned ft_tsec:5 ;
    unsigned ft_min:6 ;
    unsigned ft_hour:5 ;
    unsigned ft_day:5 ;
    unsigned ft_month:4 ;
    unsigned ft_year:7 ;
} ;

```

### مثال ۱۹-۱

برنامه‌ای که تاریخ و زمان تشکیل فایل test\$\$\$ را مشخص می‌کند.

```

#include <stdio.h>
#include <io.h>
#include <conio.h>
int main(void)
{
    FILE *stream;
    struct ftime ft;
    clrscr();
    if ((stream = fopen("TEST.$$$", "wt")) == NULL)
    {
        fprintf(stderr, "Cannot open output file.\n");
    }
}

```

```

        return 1;
    }
    gettimeofday(fileno(stream), &ft);
    printf("File time: %u:%u:%u\n", ft.ft_hour, ft.ft_min, ft.ft_tsec * 2);
    printf("File date: %u/%u/%u\n", ft.ft_month, ft.ft_day, ft.ft_year+1980);
    fclose(stream);
    getch();
    return 0;
}

```

## تابع (getpsp)

تابع (getpsp) سکمتی را که psp در آن جا قرار دارد مشخص می‌کند. الگوی این تابع، در فایل dos.h قرار داشته و به صورت زیر است:

**unsigned getpsp (void)**

## تابع (importb() و import())

تابع (import) کلمه خوانده شده از پورت و تابع (importb) بایت خوانده شده از پورت را برمی‌گرداند. الگوی این تابع در فایل dos.h قرار داشته و به صورت زیر است:

**int import (int port)  
int importb (int port)**

در الگوهای فوق، port شماره پورتی است که تابع فوق باید بر روی آن عمل کنند. به عنوان مثال، دستورات زیر، کلمه‌ای را از پورت شماره ۱ می‌خواند:

**unsigned int l;  
l = import (1)**

## تابع (hardretn() و hardresume()، harderr())

تابع (harderr)، یک تابع پاسخگویی را به جای برنامه پاسخگویی سیستم DOS در موقع بروز اشکالات سخت‌افزاری، جایگزین می‌کند. این تابع در موقع صدور وقنه H 24H اجرا خواهد شد. الگوی این تابع در فایل dos.h قرار داشته و به صورت زیر است:

**void harderr (int (\*int\_handler) ( ))**

اگر نام تابع پاسخگویی به خطأ err\_handler در نظر گرفته شود این تابع باید دارای الگوی زیر باشد:

**err\_handler (int errnum, int ax, int bp, int si)**

در الگوی فوق، errnum کد خطای DOS است و ax، bp و si به ترتیب حاوی مقادیر ثباتهای AX، BP و SI هستند. اگر ax مقداری مثبت باشد، بیانگر بروز خطای در رابطه با دیسکها است. در این صورت اگر این مقدار با 0xFF AND شود، نتیجه حاصل شماره درایبوی است که خطأ در آنجارخ داده است. (۱ برای A و ...). اگر ax منفی

باشد، خطای حاصل در مورد دستگاهها است که آدرس کترل کننده آن در ثباتهای BP و SI قرار خواهد گرفت.  
در مورد نوشتن تابع پاسخگویی به خطای سخت افزاری باید نکات زیر را در نظر داشت:

۱. برنامه پاسخگویی به وقfe نباید از تابع استاندارد بورلند C استفاده نماید.
۲. از توابع ۱ تا ۱۲ وقfe H21 می‌توان استفاده نمود.

برای خروج از تابع پاسخگویی وقfe (سخت افزاری)، می‌توان به دو طریق عمل کرد:

۱. استفاده از تابع hardresume() جهت برگشت به DOS. الگوی این تابع در فایل dos.h قرار داشته و به صورت زیر است:

**void hardresume (int code)**

۲. استفاده از تابع hardretn() جهت برگشت به برنامه، الگوی این تابع در فایل dos.h قرار دارد و به صورت زیر است:

**void hardretn (code)**

در الگوهای فوق، code مقداری است که در حین خروج، به برنامه و یا DOS فرستاده می‌شود.

## تابع keep()

تابع keep() با اجرای وقfe 31H موجب خاتمه اجرای برنامه می‌گردد؛ ولی آن را به صورت مقیم نگهداری می‌کند.  
الگوی این تابع در فایل dos.h قرار داشته و به صورت زیر است:

**void keep (int status, int size)**

در الگوی فوق، status کدی است که به DOS برگردانده می‌شود. size اندازه برنامه‌ای است که باید به صورت مقیم باقی بماند. چون درک مفهوم برنامه‌های مقیم، مطالب دیگری را می‌طلبد، ذکر مثالی در مورد این تابع، چندان ساده نیست.

## تابع outportb() و outport()

تابع outport() برای انتقال یک کلمه و تابع outportb() برای انتقال یک بایت به یک پورت مورد استفاده قرار می‌گیرند. الگوی این توابع در فایل dos.h قرار داشته و به صورت زیر است:

**void outport (int port, int word)**

**void outportb (int port, char byte)**

در الگوی فوق، port شماره پورتی است که اطلاعات باید به آن منتقل شوند، word و byte حاوی این اطلاعات می‌باشند. به عنوان مثال، دستور؛ (0x10, oxFF) موجب انتقال مقدار 0xFF به پورت شماره 0x10 می‌شود.

## توابع **(peekb(), peek(), poke(), peek())**

این توابع برای خواندن و نوشتمن اطلاعات بر روی حافظه RAM مورد استفاده قرار می‌گیرند و دارای الگوی زیر هستند (این الگوها در فایل dos.h قرار دارند):

```
int peek (int seg, unsigned off)
char peekb (int seg, unsigned off)
void poke (int seg, unsigned off, int word)
void pokeb (int seg, unsigned off, char byte)
```

تابع () peek() ۱۶ بیت از حافظه را که در آدرس سگمنت seg و تفاوت مکان off قرار دارد می‌خواند. تابع peekb() محتويات یک بایت از حافظه را که در آدرس seg و تفاوت مکان off قرار دارد می‌خواند. تابع () poke() اطلاعات موجود در کلمه word را در آدرس سگمنت seg و تفاوت مکان off می‌نویسد و بالاخره تابع () pokeb() اطلاعات موجود در بایت byte را در آدرس سگمنت seg و تفاوت مکان off می‌نویسد.

### مثال ۱۹-۱۱

برنامه‌ای که محتويات محل حافظه 000:0100 را نمایش می‌دهد.

```
#include <dos.h>
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int main()
{
    clrscr();
    printf("%d", peekb(0, 0x0100));
    getch();
    return 0;
}
```

## توابع **(randbwr(), randbrd())**

تابع () randbrd() تعدادی از رکوردها را از آدرس انتقال دیسک (DTA) خوانده و به حافظه منتقل می‌کند و تابع () randbwr() تعدادی از رکوردهای موجود در حافظه را به فایل منتقل می‌کند. الگوی این توابع در فایل dos.h قرار داشته و به صورت زیر است:

```
int randbrd (struct fcb *fcbptr, int count)
int randbwr (struct fcb *fcbptr, int count)
```

در الگوهای فوق، count تعداد رکوردهایی است که باید خوانده یا نوشته شوند و fcbptr ساختمان رکورد (طول رکورد) را مشخص می‌کند. مقادیری که توسط دو تابع () randbrd() و () randbwr() برگردانده می‌شوند عبارتنداز:

| مفهوم  | مقدار |
|--|-------|
| کلیه رکوردها با موفقیت خوانده یا نوشته شدند        | ۰     |
| EOF اتفاق افتاده است ولی آخرین رکورد نوشته شده است | ۱     |
| تعداد رکوردها زیاد است                             | ۲     |
| EOF اتفاق افتاده ولی آخرین رکورد نوشته نشده است    | ۳     |

## تابع **segread()**

تابع **segread()** محتويات فعلی ثباتهای سگمنت را در ساختمانی از نوع REGS کپی می‌کند و برای توابع **int86x()** و **intdosx()** مفید است. الگوی تابع **segread()** در فایل dos.h قرار داشته و به صورت زیر است:

```
void segred (struct REGS *regs)
```

## تابع **settime()** و **setdate()**

تابع **setdate()** برای اعلام تاریخ جدید به سیستم و تابع **settime()** برای اعلام زمان جدید به سیستم استفاده می‌شود. الگوی این توابع در فایل dos.h قرار داشته و به صورت زیر است:

```
void setdate (struct date *d)
void settime (struct time *t)
```

### مثال ۱۹-۱۲

برنامه‌ای که زمان جاری سیستم را ۱۰:۱۰:۱۰ تعیین می‌کند.

```
#include <dos.h>
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
int main() {
    struct time t ;
    clrscr();
    t.ti_hour = 10 ;
    t.ti_min = 10 ;
    t.ti_sec = 10 ;
    t.ti_hund = 0 ;
    settime(&t) ;
    getch();
    return 0;
}
```

## تابع **setdta()**

تابع **setdta()** برای تعیین آدرس DTA به کار می‌رود. الگوی این تابع در فایل dos.h قرار داشته و به صورت زیر است:

```
void setdta (char far *dta)
```

در الگوی فوق، **dta** حاوی آدرسی است که محل DTA را تعیین می‌کند. به عنوان مثال، دستورات زیر، موجب می‌شود تا محل A000:0000 به عنوان آدرس DTA انتخاب شود.

```
char far *p ;
p = MK_FP (0xA000,0) ;
setdta (P) ;
```

## تابع **setverify()**

تابع **setverify()** برای دستکاری فلگ بازبینی مورد استفاده قرار می‌گیرد. الگوی این تابع در فایل dos.h قرار دارد و به صورت زیر است:

**void setverify (int value)**

در الگوی فوق، اگر **value** برابر با ۱ باشد فلگ بازبینی فعال و اگر برابر با ۰ باشد، فلگ بازبینی غیرفعال خواهد شد.

### مثال ۱۹-۱۳

برنامه‌ای که موجب فعال شدن فلگ بازبینی می‌شود.

```
#include <dos.h>
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
int main() {
    clrscr();
    printf("turning the verify flag on.");
    setverify(1);
    getch();
    return 0;
}
```

## تابع **sleep()**

تابع **sleep()** موجب به تعویق انداختن اجرای برنامه به مدت زمان معینی می‌شود. الگوی این تابع در فایل dos.h قرار داشته و به صورت زیر است:

**void sleep (unsigned time)**

در الگوی فوق، مدت زمانی (به ثانیه) است که اجرای برنامه باید به تعویق افتد.

### مثال ۱۹-۱۴

برنامه‌ای که به مدت ۱۰ ثانیه متوقف می‌شود.

```
#include <dos.h>
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
int main() {
    clrscr();
    printf("\n sleep 10 second.");
    sleep(10);
    printf("\n good morning ");
    getch();
    return 0;
}
```

## توابع تخصیص حافظه پویا

در فصل ۹ تعدادی از توابع تخصیص حافظه پویا مورد بررسی قرار گرفته‌اند. چون تشریح بعضی از توابع تخصیص حافظه به اطلاعات بیشتری نیاز داشتند و اکنون این امر حاصل شده است، به تشریح آنها می‌پردازیم.

### تابع allocmem()

تابع allocmem() با استفاده از تابع 0x48 از وقفه 21H حافظه‌ای را که در مرز پاراگراف قرار دارد از سیستم اخذ می‌کند. الگوی این تابع در فایل dos.h قرار داشته و به صورت زیر است:

```
int allocmem (unsigned size, unsigned *seg)
```

در الگوی فوق، size تعداد پاراگفاهایی است که باید از سیستم اخذ شود (هر پاراگراف ۱۶ بایت است) و seg حاوی آدرس سگمنتی است که حافظه از آنجا اخذ شده است.

#### مثال ۱۹-۱۵

مجموعه دستوراتی که حافظه‌ای به میزان ۱۰۰ پاراگراف را از سیستم اخذ می‌کند.

```
#include <dos.h>
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
int main()
{
    unsigned int i = 0 ;
    int j;
    clrscr();
    if(j = allocmem(100, &i)) == -1)
        printf("\n allocate successfull.");
    else {
        printf("\n allocate failure, only %u paragraphs available.", j);
    }
    getch();
    return 0;
}
```

### تابع brk()

تابع brk() میزان حافظه لازم برای سگمنت داده یک برنامه را تغییر می‌دهد. الگوی این تابع در فایل alloc.h قرار داشته و به صورت زیر است:

```
int brk (void *ends)
```

اگر عمل تابع با موفقیت انجام شود، انتهای سگمنت داده در ends قرار می‌گیرد و مقدار صفر توسط تابع برگردانده می‌شود و در غیر این صورت مقدار ۱- توسط تابع برگردانده خواهد شد.

## تابع coreleft()

تابع coreleft() میزان حافظه موجود در سمت چپ heap (جایی که حافظه خالی نگهداری می‌شود) را مشخص می‌کند. الگوی این تابع در فایل alloc.h قرار دارد و بر حسب این که در مدل حافظه small یا large باشد کارگرفته شود، الگوهای آن به صورت زیر است:

```
unsigned coreleft (void) /* small data model */
unsigned long coreleft (void) /* large data model */
```

### مثال ۱۹-۱۶

برنامه‌ای که میزان حافظه heap را در مدل حافظه small مشخص می‌کند.

```
#include <alloc.h>
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
int main()
{
    clrscr();
    printf("the size of the heap is: %u", coreleft());
    getch();
    return 0;
}
```

## تابع faralloc()

تابع faralloc() مانند تابع calloc() است، با این تفاوت که حافظه تخصیص یافته، خارج از سگمنت داده جاری خواهد بود. الگوی این تابع در فایل alloc.h قرار داشته و به صورت زیر است:

```
void far *faralloc (unsigned long num, unsigned long size)
```

## تابع farcoreleft()

تابع farcoreleft() میزان حافظه قابل استفاده در far heap را مشخص می‌کند. الگوی این تابع در فایل h قرار داشته و به صورت زیر است:

```
long far coreleft (void)
```

### مثال ۱۹-۱۷

برنامه‌ای که میزان حافظه far heap را مشخص می‌کند.

```
#include <alloc.h>
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
int main()
{
    clrscr();
    printf("far heap free memory is: %ld", farcoreleft());
    getch();
    return 0;
}
```

## توابع (**farfree()** و **farmalloc()**)

تابع (**farmalloc()**) همانند تابع (**malloc()**) است، با این تفاوت که حافظه لازم را از **far heap** تخصیص می‌دهد.  
 تابع (**farfree()**) نیز همانند تابع (**free()**) است، با این تفاوت که بر روی حافظه‌ای که از **far heap** گرفته شده است عمل می‌کند. الگوی این دو تابع در فایل **alloc.h** قرار داشته و به صورت زیر است:

```
void far *farmalloc (unsigned long size)
void farfree (void far *ptr)
```

### مثال ۱۹-۱۸

برنامه‌ای که میزان حافظه‌ای را از **far heap** اخذ نموده مجدداً برمی‌گرداند.

```
#include <alloc.h>
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
int main()
{
    void far *p ;
    clrscr();
    p = farmalloc(100) ;
    if(p)
        farfree(p) ;
    getch();
    return 0;
}
```

## تابع (**farrealloc()**)

تابع (**farrealloc()**) همانند تابع (**realloc()**) عمل می‌کند، با این تفاوت که عمل آن بر روی حافظه تخصیص یافته از **far heap** می‌باشد. الگوی این تابع در فایل **alloc.h** قرار داشته و به صورت زیر است:

```
void far *farrealloc (void *ptr, unsigned long newsize)
```

### تابع (**freemem()**)

تابع (**freemem()**) برای برگرداندن حافظه‌ای که توسط تابع (**allocmem()**) تخصیص یافته است به کار می‌رود. الگوی این تابع در فایل **dos.h** قرار داشته و به صورت زیر است:

```
int freemem (unsigned seg)
```

در الگوی فوق، **seg** آدرس شروع حافظه‌ای است که باید توسط تابع **به سیستم** برگردانده شود.

### مثال ۱۹-۱۹

مجموعه دستوراتی که موجب اخذ حافظه از سیستم و سپس برگشت آن به سیستم می‌شود.

```

#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <dos.h>
int main()
{
    unsigned i, size ;
    clrscr();
    if(allocrem(size, &i) != -1)
        printf("\n allocation error.");
    else freemem(i);
    getch();
    return 0;
}

```

## تابع (sbrk())

تابع sbrk() برای افزایش یا کاهش میزان حافظه تخصیص یافته جهت سگمنت داده به کار می‌رود. الگوی این تابع در فایل alloc.h قرار داشته و به صورت زیر است:

**char \*sbrk (int amount)**

در الگوی فوق، amount میزان حافظه‌ای است که باید به سگمنت داده اضافه (در صورت مثبت بودن) و یا از سگمنت داده کم (در صورت منفی بودن) شود.

## تابع (setblock())

تابع setblock() برای تغییر میزان حافظه تخصیص یافته توسط تابع allocrem() به کار می‌رود. الگوی این تابع در فایل dos.h قرار داشته و به صورت زیر است:

**int setblock (int seg, int size)**

در الگوی فوق، seg شروع قسمتی از حافظه است که توسط allocrem() اخذ شده است و size میزان جدید حافظه می‌باشد. اگر size مقدار مناسبی نباشد، بزرگترین مقدار حافظه ممکن، توسط این تابع تخصیص خواهد یافت. اگر عمل تابع با موفقیت انجام شود مقدار ۱- توسط آن برگردانده خواهد شد. به عنوان مثال، دستور زیر می‌کند تا ۱۰۰ پاراگراف از سیستم اخذ نماید. در صورت عدم موفقیت، پیام مناسبی صادر خواهد شد.

```

if(setblock(seg, 100) != -1)
    printf("resize error.");

```

## تابع کنترلی

منظور از تابع کنترلی، آن دسته از توابعی هستند که چگونگی روند اجرای برنامه، خاتمه اجرای برنامه و فرآخوانی برنامه‌ای در داخل برنامه دیگر را مشخص می‌کنند. الگوی بعضی از این توابع در فایل process.h قرار دارند.

## تابع **abort()**

تابع **abort()** موجب قطع اجرای فوری برنامه می‌شود. محتویات هیچگونه فایل داده بر روی دیسک قرار نخواهد گرفت و مقدار ۳ را به تابع فراخوانده بر می‌گرداند. الگوی این تابع به صورت زیر است:

**void abort ()**

### مثال ۱۹-۲۰

برنامه‌ای که با وارد نمودن حرف A اجرای آن خاتمه پیدا می‌کند.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <dos.h>
#include <process.h>
int main()
{
    clrscr();
    for(;;)
        if(getch() == 'A')
            abort();
}
```

## تابع **atexit()**

تابع **atexit()** تابعی را به برنامه معرفی می‌کند که در صورت خاتمه عادی اجرای برنامه، آن تابع اجرا می‌شود. الگوی این تابع در فایل stdlib.h قرار دارد و به صورت زیر است:

**int atexit (func) void (\*func) ()**

در الگوی فوق، func به تابعی اشاره می‌کند که در صورت خاتمه عادی اجرای برنامه، باید اجرا گردد. اگر عمل تابع با موفقیت انجام شود عدد صفر و گرنه مقداری غیر از صفر برگردانده می‌شود.

### مثال ۱۹-۲۱

برنامه‌ای که نحوه کاربرد تابع **atexit()** را نشان می‌دهد.

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <conio.h>
#include <dos.h>
void done();
int main()
{
    clrscr();
    if(atexit(done))
        printf("\n error in atexit()");
}
```

```

    getch();
    return 0;
}
//*****
void done()
{
    printf("\n hello there.");
}

```

## تتابع ورودی - خروجی

بعضی از تتابع ورودی - خروجی در فصلهای گذشته بنا به ضرورت مورد بررسی قرار گرفته‌اند. و بقیه تتابع ورودی - خروجی در این فصل بررسی خواهند شد.

## \_chmod() تابع

تابع \_chmod() صفت یک فایل را تشخیص می‌دهد و یا صفت جدیدی به آن اعمال می‌کند. اگر عمل تتابع با موققت انجام نشود عدد ۱-توسط تابع برگردانده خواهد شد. الگوی این تابع در فایل io.h قرار داشته و به صورت زیر است:

**int \_chmod (char \*filename, int get\_set, int attrib)**

در الگوی فوق، فایلی اشاره می‌کند که صفت آن باید مشخص گردد. اگر get\_set برابر با صفر باشد، صفت فعلی فایل در پارامتر attrib قرار می‌گیرد و اگر برابر با یک باشد صفت موجود در پارامتر attrib به فایل اعمال خواهد شد. پارامتر attrib می‌تواند یکی از ماکروهای زیر باشد:

| مفهوم            | ماکرو     |
|------------------|-----------|
| فایل فقط خواندنی | FA_RDONLY |
| فایل مخفی        | FA_HIDDEN |
| فایل سیستم       | FA_SYSTEM |

به عنوان مثال، دستور زیر موجب می‌شود تا فایل test.tst به صورت "فقط خواندنی" درآید.

```

if ( _chmod ("test.tst", 1, FA_RDONLY) == FA_RDONLY )
    printf ("file set to read_only mode");

```

## chmod() تابع

تابع chmod() وضعیت فایل را از جهت خواندن یا نوشتن مشخص می‌کند. الگوی این تابع در io.h قرار داشته و به صورت زیر است:

**int chmod (char \*filename, int mode)**

در الگوی فوق، به نام فایلی اشاره می‌کند که تابع باید بر روی آن عمل کند و `mode` حالت فایل را مشخص می‌کند. اگر `mode` برابر با `S_IWRITE` باشد فایل به صورت نوشتنی خواهد بود؛ اگر برابر با `S_IREAD` باشد فایل به صورت خواندنی خواهد بود؛ و اگر ترکیبی از هر دو مکرو باشد، فایل به صورت خواندنی-نوشتنی خواهد بود. به عنوان مثال، دستور زیر موجب می‌شود تا فایل `tst` به صورت خواندنی و نوشتنی قابل استفاده باشد.

```
if (! chmod ("test.tst", S_IWRITE | S_IREAD))
    printf ("file set to read / write");
```

## تابع `clearerr()`

تابع `clearerr()` موجب می‌شود تا فلگ‌های (flags) خطای فایل، `reset` شوند تا برنامه بتواند ادامه پیدا کند. الگوی این تابع در فایل `stdio.h` قرار داشته و به صورت زیر است:

```
void clearerr (FILE *fp)
```

در الگوی فوق `fp` به فایلی اشاره می‌کند که تابع باید بر روی آن عمل نماید.

## مثال ۱۹-۲۲

برنامه‌ای که فایلی را بروی فایل دیگر کپی کرده، در صورت بروز خطا، پیامی صادر می‌کند و سپس فلگ خطا پاک می‌شود.

```
#include <stdlib.h>
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
void main(int argc , char *argv[])
{
    FILE *in , *out;
    int tab , i ;
    char ch ;
    clrscr();
    if(argc != 3) {
        printf("\n incorrect number of parameters.");
        getch();
        exit(1);
    }
    in = fopen(argv[1] , "rb");
    if (in == NULL) {
        printf("\n can not open input file.");
        getch();
        exit(1);
    }
    out = fopen(argv[2] , "wb");
    if (out == NULL) {
        printf("\n can not open output file.");
```

```

        getch() ;
        exit(1) ;
    }
    while(!feof(in)) {
        ch = getc(in) ;
        if (ferror(in)) {
            printf("error in input file.") ;
            clearerr(in) ;
        }
        else {
            putc(ch , out) ;
            if (ferror(out)) {
                printf("\n error in write.") ;
                clearerr(out) ;
            }//end of if
        }//end of else
    }//end of while
    fcloseall() ;
}

```

## تابع (filelength() و fileno()

تابع () برای تعیین طول فایل (به بایت) مورد استفاده قرار می‌گیرد. الگوی این تابع در فایل io.h قرار داشته و به صورت زیر است:

**long filelength (int fd)**

در الگوی فوق، شماره (handle) فایلی است که این تابع بر روی آن عمل می‌کند. برای تعیین شماره فایل از تابع fileno() استفاده می‌شود این تابع دارای الگوی زیر است:

**int fileno (FILE \*fp)**

در الگوی فوق، fp اشاره‌گر فایلی است که شماره آن باید تعیین شود.

### مثال ۱۹-۲۳

برنامه‌ای که طول فایل را تشخیص می‌دهد.

```

#include <string.h>
#include <stdio.h>
#include <fcntl.h>
#include <io.h>
int main(void)
{
    int handle;
    char buf[11] = "0123456789";
    /* create a file containing 10 bytes */

```

```

handle = open("DUMMY.FIL", O_CREAT);
write(handle, buf, strlen(buf));
/* display the size of the file */
printf("file length in bytes: %ld\n", filelength(handle));
close(handle);
return 0;
}

```

## تابع (ftell())

تابع (ftell()) "موقعیت سنج" فایل را مشخص می‌کند. الگوی این تابع در فایل stdio.h قرار داشته و به صورت زیر است:

```
long ftell (FILE *fp)
```

در الگوی فوق، fp مشخص کننده فایلی است که "موقعیت سنج" آن باید مشخص گردد. اگر عمل تابع با موفقیت انجام نشود عدد -1- توسط آن برگردانده خواهد شد. به عنوان مثال، دستورات زیر را در نظر بگیرید:

```

long int ;
if ((i = ftell (fp)) == -1L) printf ("\n error occurred") ;

```

## تابع (isatty())

تابع (isatty()) مشخص می‌کند که آیا شماره فایل، به یکی از دستگاههای: ترمینال، صفحه‌نمایش، چاپگر و یا پورت موازی نسبت داده شده است یا خیر؛ اگر چنین نباشد مقدار صفر و گرنه مقداری غیر از صفر را برمی‌گرداند. الگوی این تابع در فایل io.h قرار داشته و به صورت زیر است:

```
int isatty (int fd)
```

شماره فایلی است که تابع باید بر روی آن عمل نماید. به عنوان مثال، دستورات زیر را در نظر بگیرید:

```

if (isatty (fd)) printf ("is a character device.") ;
else
    printf ("is not a character device.") ;

```

## تابع (lock())

تابع (lock()) برای قفل کردن یک فایل مورد استفاده قرار می‌گیرد. الگوی این تابع در فایل io.h قرار داشته و به صورت زیر است:

```
int lock (int fd, long offset, long length)
```

در الگوی فوق، fd شماره فایلی است که باید قفل گردد و قسمتی از فایل که باید قفل شود توسط دو پارامتر offset و length مشخص می‌شود. offset نقطه شروع از ابتدای فایل و length طول قسمتی از فایل را که باید قفل شود تعیین

می‌کند. اگر عمل تابع با موفقیت انجام شود عدد صفر و گرنه عدد ۱-توسط تابع برگردانده می‌شود. به عنوان مثال، دستور ; (fd, 0, 128) موجب قفل شدن اولین ۱۲۸ بایت از فایلی با شماره fd می‌گردد.

## تابع unlock()

تابع unlock() فایلی را که توسط تابع lock() قفل شده است آزاد می‌کند و در شبکه‌های کامپیوتری مورد استفاده قرار می‌گیرد. الگوی این تابع در فایل stdio.h قرار داشته و به صورت زیر است :

**int onlock (int handle, long offset, long length)**

در الگوی فوق، شماره فایلی handle است که این تابع باید بر روی آن عمل کند، offset محلی از فایل را مشخص می‌کند که عمل بازکردن قفل باید از آن نقطه شروع شود و length قسمتی از فایل را (به بایت) مشخص می‌کند (با شروع از محل offset) که باید قفل آن باز شود. اگر عمل تابع با موفقیت انجام شود مقدار صفر و گرنه مقدار ۱-توسط آن برگردانده می‌شود. به عنوان مثال، دستور ; (fp, 0,100) موجب بازکردن قفل فایل از ابتدای آن و به تعداد ۱۰۰ بایت می‌شود.

## تابع rename()

تابع rename() برای تغییر نام فایل مورد استفاده قرار می‌گیرد. الگوی این تابع در فایل stdio.h قرار داشته و به صورت زیر می‌باشد :

**int rename (char \*old, char \*new)**

در الگوی فوق، old نام فایلی است که باید به new تغییر نام یابد. اگر عمل تابع با موفقیت انجام شود عدد صفر و گرنه عددی غیر از صفر را برمی‌گرداند.

## مثال ۱۹-۲۴

برنامه‌ای که نام دو فایل را به عنوان ورودی پذیرفته و عمل تغییر نام را انجام می‌دهد.

```
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
int main(int argc, char *argv[])
{
    clrscr();
    if(rename(argv[1], argv[2]) != 0)
        printf("\n rename error.");
    getch();
    return 0;
}
```

## تابع (setmode)

تابع (setmode) برای تغییر حالت فایلی که اکنون باز است به کار می‌رود. الگوی این تابع در فایل io.h قرار داشته و به صورت زیر می‌باشد:

```
int setmode (int fd, unsigned mode)
```

در الگوی فوق، شماره fd شماره فایلی است که تابع باید بر روی آن عمل نماید و mode حالتی را مشخص می‌کند که فایل باید به آن حالت درآید. اگر mode برابر با O\_BINARY باشد فایل باینری خواهد بود و اگر برابر با O\_TEXT باشد فایل به صورت متن (text) خواهد بود. به عنوان مثال، دستور (setmode (fd, O\_TEXT)) موجب می‌شود تا فایل با شماره fd به صورت متن درآید.

## تابع (sprintf)

تابع (sprintf) همانند تابع printf عمل می‌کند. با این تفاوت که خروجی آن به جای ظاهر شدن در صفحه نمایش در یک آرایه قرار خواهد گرفت. الگوی این تابع در فایل stdio.h قرار داشته و به صورت زیر می‌باشد:

```
int sprintf (char *buf, char *format, arg)
```

در الگوی فوق، format و arg همانند تابع printf می‌باشند و پارامتر buf آرایه‌ای است که خروجی تابع به آن منتقل می‌شوند. به عنوان مثال، دستورات زیر موجب انتقال مقادیر 3، 2، و one به رشته str می‌شوند.

```
char str (80);
sprintf (str, "%s , %d %c" , "one", 2 , '3');
printf (str);
```

## تابع (sscanf)

تابع (sscanf) همانند تابع scanf عمل می‌کند، با این تفاوت که در تابع scanf اطلاعات از صفحه کلید خوانده می‌شوند ولی در تابع sscanf اطلاعات از آرایه خوانده می‌شوند. الگوی این تابع در فایل stdio.h قرار داشته و به صورت زیر است:

```
int sscanf (char *buf, char *format, arg)
```

در الگوی فوق، پارامترهای arg و format همانند تابع scanf عمل می‌کنند و پارامتر buf حاوی اطلاعاتی است که باید توسط تابع خوانده شوند.

### مثال ۱۹-۲۵

برنامه‌ای که چگونگی عملکرد تابع sscanf را نشان می‌دهد.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int main()
{
    char str[80] ;
    int i ;
    sscanf("hello 1 2 3 4 5", "%s %d", str, &i);
    printf("\n %s %d", str, i) ;
    getch();
    return 0;
}
```

## تابع tmpfile()

تابع tmpfile() یک فایل موقت به صورت باینری و در حالت ورودی-خروجی باز می‌کند. فایل را طوری ایجاد می‌کند که با هیچ‌کدام از فایلهای موجود روی دیسک همنام نباشد. الگوی این تابع در فایل stdio.h قرار داشته و به صورت زیر می‌باشد:

**FILE \*tmpfile (void)**

اگر عمل تابع با موفقیت انجام نشود، نتیجه آن NULL خواهد بود. فایل موقت، پس از بسته شدن و یا خاتمه اجرای برنامه، به طور اتوماتیک حذف خواهد شد. به عنوان مثال، مجموعه دستورات زیر را در نظر بگیرید:

```
FILE *temp ;
if(!temp == tmpfile())
{
    printf("\n cannot open temp file.");
    exit(1) ;
}
```

## تابع tmpnam()

تابع tmpnam() برای تولید نام فایلی که مشابه آن در درایو جاری وجود نداشته باشد به کار می‌رود. الگوی این تابع در فایل stdio.h قرار داشته و به صورت زیر است:

**char \*tmpnam (char \* name)**

در الگوی فوق، name آرایه‌ای است که نام تولید شده در آن قرار خواهد گرفت. تابع tmpnam() می‌تواند حداقل به تعداد TMP\_MAX (ماکرویی در فایل stdio.h) بار فراخوانی شود و در هر بار فراخوانی نام فایل جدیدی را تولید خواهد کرد. اگر عمل تابع با موفقیت انجام نشود نتیجه آن NULL خواهد بود.

## مثال ۲۶-۱۹

برنامه‌ای که ۳ فایل منحصر بفرد را تولید می‌کند.

```
#include <conio.h>
#include <stdlib.h>
#include <stdio.h>
int main()
{
    char name[40] ;
    int i ;
    clrscr();
    for(i = 0; i < 3; i++) {
        tmpnam(name) ;
        printf("\n %s", name) ;
    }
    getch();
    return 0;
}
```

## تابع (ungetc()

تابع (ungetc() کاراکتری را به یک فایل برمی‌گرداند. الگوی این تابع در فایل stdio.h قرار داشته و به صورت زیر است:

**int ungetc (int ch, FILE \*fp)**

در الگوی فوق، fp به فایلی اشاره می‌کند که تابع باید بر روی آن عمل نماید و ch مقداری است که ۸ بیت کم ارزش آن باید به فایل برگردانده شود. کاراکتر EOF قابل برگشت به فایل نیست. اگر عمل تابع با موفقیت انجام شود نتیجه حاصل از تابع برابر با ch و گرنه برابر با EOF خواهد بود.

### مثال ۱۹-۲۷

برنامه‌ای که عمل تابع (ungetc() را نشان می‌دهد.

```
#include <stdio.h>
#include <ctype.h>
int main( void )
{
    int i=0;
    char ch;
    puts("Input an integer followed by a char:");
    /* read chars until non digit or EOF */
    while((ch = getchar()) != EOF && isdigit(ch))
        i = 10 * i + ch - 48; /* convert ASCII into int value */
    /* if non digit char was read, push it back into input buffer */
    if (ch != EOF)
        ungetc(ch, stdin);
    printf("i = %d, next char in buffer = %c\n", i, getchar());
    return 0;
}
```

## توابع متفرقه

بعضی از توابع در C وجود دارند که در هیچ‌کدام از دسته‌بندیهایی که تاکنون انجام شده‌اند نمی‌گنجد، به همین دلیل تحت نام توابع متفرقه مورد بررسی قرار می‌گیرند. الگوی بسیاری از این توابع در فایل stdlib.h قرار دارد. در این فایل دو نوع به نامهای `div_t` و `idiv_t` تعریف شده‌اند که معادل نوعهایی هستند که توسط دو تابع `div()` و `idiv()` برگردانده می‌شوند.

## توابع `atol()` و `atof()`

تابع `atof()` یک رشته عددی را به یک عدد از نوع `float` و تابع `atol()` یک رشته عددی را به یک مقدار عددی صحیح بزرگ تبدیل می‌کند. اگر عمل این توابع با موفقیت انجام نشود عدد صفر را برمی‌گرداند. الگوی این تابع در فایل stdlib.h قرار دارد. به عنوان مثال دستورات زیر را در نظر بگیرید:

```
char num1[80], num2[80] ;
float f;
long int p;
gets(num1) ;
gets(num2) ;
f = atof(num1);
p = atol(num2);
```

## تابع `bsearch()`

تابع `bsearch()` برای انجام جستجوی دودویی در یک آرایه به کار می‌رود. الگوی این تابع در فایل stdlib.h قرار داشته و به صورت زیر می‌باشد:

```
void *bsearch (const void *key, const void *base, size_t num, size_t size, int (*compare)(const void *, const void *))
```

در الگوی فوق، `base` به آرایه مرتبی اشاره می‌کند که عنصر `key` باید در آن جستجو شود. `size_t` در فایل stdlib.h صورت `unsigned int` تعریف شده است و `num` تعداد عناصر آرایه را مشخص می‌کند و اندازه هر عنصر آرایه توسط پارامتر `size` مشخص می‌شود. تابعی که پارامتر `compare` به آن اشاره می‌کند، برای مقایسه دو عنصر مورد استفاده قرار می‌گیرد که شکل کلی آن باید به صورت زیر باشد:

```
func_name (void *arg1, void *arg2)
```

این تابع باید مقادیر زیر را برگرداند:

۱. اگر  $\text{arg2} < \text{arg1}$  مقداری کمتر از صفر.
۲. اگر  $\text{arg2} = \text{arg1}$  مقدار صفر.
۳. اگر  $\text{arg1} > \text{arg2}$  مقداری بزرگتر از صفر.

آرایه‌ای که `base` به آن اشاره می‌کند باید به طور صعودی مرتب شده باشد. اگر عمل تابع با موفقیت انجام شود، به عنصر مورد نظر اشاره خواهد کرد و گرنه نتیجه آن `NULL` خواهد بود.

### مثال ۱۹-۲۸

برنامه‌ای که مقداری را در آرایه‌ای جستجو می‌کند.

```
#include <stdlib.h>
#include <stdio.h>
typedef int (*fptr)(const void*, const void*);
#define NELEMS(arr) (sizeof(arr) / sizeof(arr[0]))
int numarray[] = {123, 145, 512, 627, 800, 933};
int numeric (const int *p1, const int *p2)
{
    return(*p1 - *p2);
}
//*****
#pragma argsused
int lookup(int key)
{
    int *itemptr;
    /* The cast of (int*)(const void *,const void*)
       is needed to avoid a type mismatch error at
       compile time */
    itemptr = (int *) bsearch (&key, numarray, NELEMS(numarray),
        sizeof(int), (fptr)numeric);
    return (itemptr != NULL);
}
//*****
int main(void) {
    if (lookup(512))
        printf("512 is in the table.\n");
    else
        printf("512 isn't in the table.\n");
    return 0;
}
```

### تابع (idiv() و div()

تابع (div) خارج قسمت و باقیمانده تقسیم دو عدد صحیح و (idiv) باقیمانده و خارج قسمت دو عدد صحیح بزرگ را محاسبه می‌کند. الگوی این تابع در فایل stdlib.h قرار داشته و به صورت زیر است:

```
div_t div (int number, int denom)
idiv_t idiv (long int number, long int denom)
```

حاصل number/denom محاسبه شده، خارج قسمت در qoute و باقیمانده در rem قرار می‌گیرد. در الگوی فوق، idiv\_t و div\_t ساختمنهایی هستند که در فایل stdlib.h تعریف شده، به صورت زیر هستند.

```

typedef struct {
    long int quot; /* quotient */
    long int rem; /* remainder */
} div_t;
*****
typedef struct {
    long int quot; /* quotient */
    long int rem; /* remainder */
} ldiv_t;

```

**مثال ۱۹-۲۹**

برنامه‌ای که عملکرد تابع `div()` را نشان می‌دهد.

```

#include <stdlib.h>
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int main(void)
{
    div_t x;
    clrscr();
    x = div(10, 3);
    printf("10 div 3 = %d remainder %d\n", x.quot, x.rem);
    return 0;
}

```

**توابع `fcvt()` و `ecvt()`**

این توابع، عددی را به رشتہ‌ای با طول معین تبدیل می‌کنند. الگوی آنها در فایل `stdlib.h` قرار دارد و به صورت زیر است:

```

char *ecvt (double value, int ndigit, int *dec, int *sign)
char *fcvt (double value, int ndigit, int *dec, int *sign)

```

در الگوی فوق، `value` مقداری عددی است که باید به رشتہ‌ای به طول `ndigit` تبدیل شود. پس از عمل تابع، `dec` محل نقطه اعشار را مشخص می‌کند. اگر نقطه اعشار در سمت چپ عدد باشد، `dec` منفی خواهد بود و همچنین اگر متغیری که `sign` به آن اشاره می‌کند، منفی باشد، عدد منفی خواهد بود. تفاوت این دو تابع این است که تابع `fcvt()` نتیجه عمل را گرد می‌کند. به عنوان مثال دستورات زیر را در نظر بگیرید:

```

int decpnt, sign ;
char *out ;
out = ecvt (10.12, 5, &decpnt, &sign)

```

## تابع (itoa)

تابع (itoa) یک مقدار عددی صحیح را به رشته تبدیل می‌کند. الگوی این تابع در فایل stdlib.h قرار دارد و به صورت زیر است:

```
char *itoa (int num, char *str, int radix)
```

در الگوی فوق، num عدد صحیح است که پس از تبدیل به رشته، در str قرار خواهد گرفت. مبنایی که رشته عددی باید به آن تبدیل شود توسط radix مشخص می‌گردد که در بازه ۲ تا ۳۶ است.

### مثال ۱۹-۳۰

برنامه‌ای که عدد ۱۴۲۳ را به مبنای ۱۶ تبدیل می‌کند.

```
#include <stdlib.h>
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
void main() {
    char p[17] ;
    clrscr();
    itoa(1423, p, 16) ;
    printf(p) ;
    getch();
}
```

## تابع (labs)

این تابع قدر مطلق اعداد صحیح بزرگ را محاسبه می‌کند. الگوی آن در فایل stdlib.h قرار دارد و به صورت زیر است:

```
long labs (long num)
```

در الگوی فوق، num عددی است که باید قدر مطلق آن محاسبه شود.

## تابع (lsearch) و (lfind)

تابع (lsearch) و (lfind) برای جستجوی خطی در یک آرایه مورد استفاده قرار می‌گیرند. الگوی این توابع در فایل stdlib.h قرار دارد و به صورت زیر است:

```
void *lfind (const void *key, const void *base, size_t *num, size_t size,
int (*compare) (const void * , const void *))
void lsearch (const void *key, const void *base, size_t *num, size_t size,
int (compare) (const void * , const void *))
```

پارامترهای تابع فوق همانند تابع (bssearch) می‌باشد ولی آرایه‌ای که base به آن اشاره می‌کند لازم نیست که مرتب باشد. تفاوت (lfind) و (lsearch) در این است که، اگر کلید مورد جستجو در آرایه وجود نداشته باشد، تابع (lsearch) آن را به انتهای آرایه اضافه می‌کند ولی (lfind) آن را انجام نمی‌دهد.

**مثال ۱۹-۳۱**

برنامه‌ای که عددی را در آرایه‌ای جستجو می‌کند.

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
int compare(int *x, int *y) {
    return( *x - *y );
}
*****
int main(void)
{
    int array[5] = {35, 87, 46, 99, 12};
    size_t nelem = 5;
    int key;
    int *result;
    key = 99;
    result = (int *) lfind(&key, array, &nelem,
        sizeof(int), (int (*)(const void *, const void *))compare);
    if (result)
        printf("Number %d found\n", key);
    else
        printf("Number %d not found\n", key);
    return 0;
}
```

**توابع `setjmp()` و `longjmp()`**

تابع `(void) setjmp()` محتويات پشتۀ سیستم را در یک بافر نگهداری می‌کند تا بعداً توسط تابع `(void) longjmp()` استفاده گردد. الگوی تابع `(void) setjmp()` در فایل `setjmp.h` و الگوی تابع `(void) longjmp()` در فایل `longjmp.h` قرار دارد و به صورت زیر است:

```
void longjmp(jmp_buf envbuf, int val)
int setjmp(jmp_buf envbuf)
```

تابع `(void) longjmp()` موجب می‌شود تا اجرای برنامه از نقطه آخرین فراخوانی تابع `(void) setjmp()` ادامه پیدا کند. این دو تابع امکان انتقال کنترل از تابعی به تابع دیگر را فراهم می‌کنند. در الگوهای فوق، `jmp_buf` نوعی است که در فایل `setjmp.h` تعریف شده است. پارامتر `envbuf` بافری است که در تابع `(void) setjmp()`، محتويات پشتۀ به آن منتقل می‌شوند و در تابع `(void) longjmp()` محتويات آن به پشتۀ منتقل شده سپس تابع عمل می‌کند. پارامتر `val` مقدار برگردانده شده توسط تابع `(void) longjmp()` را نگهداری می‌کند و بیانگر محلی است که تابع `(void) longjmp()` از آنجا عمل کرده است. مقدار آن نمی‌تواند صفر باشد.

**مثال ۱۹-۳۲**

برنامه‌ای که چگونگی عملکرد توابع `(void) setjmp()` و `(void) longjmp()` را نشان می‌دهد.

```

#include <stdio.h>
#include <setjmp.h>
#include <stdlib.h>
#include <conio.h>
void subroutine(jmp_buf);
int main(void) {
    int value;
    jmp_buf jumper;
    value = setjmp(jumper);
    if (value != 0) {
        printf("Longjmp with value %d\n", value);
        exit(value);
    }
    printf("About to call subroutine ... \n");
    subroutine(jumper);
    return 0;
}
//*****
void subroutine(jmp_buf jumper)
{
    longjmp(jumper,1);
}

```

## Itoa() تابع

تابع (Itoa) یک عدد صحیح بزرگ را به رشته تبدیل می‌کند. الگوی این تابع در فایل stdlib.h قرار داشته و به صورت زیر است:

**char \*itoa (long num, char \*str, int radix)**

در این الگو، num عددی است که باید به رشته تبدیل شود و در str قرار گیرد. مبنای رشته عددی توسط radix مشخص می‌شود که می‌تواند در بازه ۲ تا ۳۶ باشد. طول رشته‌ای که نتیجه عمل تابع در آن قرار می‌گیرد، باید ۳۳ بایت باشد.

### ۱۹-۳۳

برنامه‌ای که چگونگی عملکرد تابع (Itoa) را نشان می‌دهد.

```

#include <stdlib.h>
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int main(void) {
    char string[25];
    long value = 123456789L;
    clrscr();
    itoa(value, string, 10);
    printf("number = %ld  string = %s\n", value, string);
    return 0;
}

```

## تابع **qsort()**

تابع **qsort()** برای مرتب کردن یک آرایه به طور صعودی و به روش **quicksort** استفاده می‌شود. الگوی این تابع در فایل **stdlib.h** قرار دارد و به صورت زیر است:

```
void qsort (void *base, int num, int size, int (*compare) ( ))
```

در الگوی فوق، **base** به آرایه‌ای اشاره می‌کند که باید مرتب شود. تعداد عناصر آن برابر با **num** بوده و اندازه هر عنصر آن با **size** مشخص می‌شود. **compare** به تابعی اشاره می‌کند که باید عمل مقایسه را انجام دهد و شکل کلی آن به صورت زیر است:

```
func_name (void *arg1, void *arg2)
```

مقداری را که توسط تابع مقایسه کننده باید برگردانده شود عبارتنداز:

۱. اگر **arg1 < arg2** یک عدد منفی
۲. اگر **arg1 = arg2** عدد صفر
۳. اگر **arg1 > arg2** یک عدد مثبت

### مثال ۱۹-۳۴

برنامه‌ای که آرایه‌ای از رشته‌ها را مرتب می‌کند.

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

Int sort_function( const void *a, const void *b);
char list[5][4] = { "cat", "car", "cab", "cap", "can" };
int main(void)
{
    int x;
    qsort((void *)list, 5, sizeof(list[0]), sort_function);
    for (x = 0; x < 5; x++)
        printf("%s\n", list[x]);
    return 0;
}
*****
int sort_function( const void *a, const void *b)
{
    return( strcmp((char *)a,(char *)b) );
}
```

## توابع **(randomize() و random())**

تابع **(random())** موجب می‌شود تا عدد تصادفی تولید شده، در یک بازه خاص باشد و تابع **(randomize())** عددی را که اعداد تصادفی از آن تولید می‌شوند مشخص می‌کند. الگوی این توابع در **stdlib.h** قرار داشته و به صورت زیر است:

```
int random (int num)
void randomize (void)
```

عدد تصادفی تولید شده باید بین صفر تا **num** در این الگو باشد.

### مثال ۱۹-۳۵

برنامه‌ای که ۱۰ عدد تصادفی بین صفر تا ۲۵ تولید می‌کند. چون تابع **(randomize())** با استفاده از تابع **(time(),** مولد اعداد تصادفی را ایجاد می‌کند، فایل **time.h** باید به برنامه ضمیمه گردد.

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <conio.h>
int main()
{
    int i ;
    clrscr();
    randomize() ;
    for(i = 0; i < 10; i++)
        printf("%3d", random(25)) ;
    getch();
    return 0;
}
```

## تابع **(rand())**

تابع **(rand())** برای تعیین عددی (**seed**) که اعداد تصادفی از آن تولید می‌شوند به کار می‌رود. الگوی این تابع در فایل **stdlib.h** قرار دارد و به صورت زیر است:

```
void rand (unsigned seed)
```

در الگوی فوق، **seed** عددی است که اعداد تصادفی باید از آن تولید شوند.

### مثال ۱۹-۳۶

برنامه‌ای که چگونگی عملکرد تابع **(rand())** را نشان می‌دهد.

```
#include <conio.h>
#include <stdlib.h>
#include <stdio.h>
#include <time.h>
int main(void)
{
```

```

int i;
time_t t;
clrscr();
srand((unsigned) time(&t));
printf("Ten random numbers from 0 to 99\n\n");
for(i = 0; i < 10; i++)
    printf("%d\n", rand() % 100);
return 0;
}

```

## توابع **(strtol(), strtoul() و strtod())**

تابع **(strtol())** رشته عددی را به یک مقدار عددی از نوع **double**، تابع **(strtof())** رشته عددی را به یک مقدار عددی صحیح بزرگ و تابع **(strtol())** رشته عددی را به یک مقدار صحیح بزرگ بدون علامت تبدیل می‌کند. الگوی این توابع در فایل **stdlib.h** قرار دارد و به صورت زیر است:

```

double strtod (char *start, char **end)
long int strtol (char *start, char **end, int radix)
unsigned long strtoul(const char *start, char **end, int radix)

```

در الگوهای فوق، به رشته عددی اشاره می‌کند. نحوه عمل توابع به این صورت است که: از ابتدای رشته شروع کرده، ابهای **blank** (، کاما و ...) را حذف می‌کنند و کاراکتر به کاراکتر در طول رشته به پیش می‌روند. هرگاه به کاراکتری غیرمجاز (، ، ...) رسیدند، عمل تابع خاتمه پیدا می‌کند و آدرس اولین کاراکتر غیرمجاز در **end** قرار می‌گیرد. به عنوان مثال، اگر رشته **100.00ABX** به آنها داده شود، تابع **strtod()** عدد **100.00** و تابع **strtol()** عدد **100** را برمی‌گرداند و **end** به کاراکتر **A** اشاره خواهد کرد. **radix** در توابع **strtol()** و **strtoul()** مبنای عدد را تعیین می‌نماید که اگر صفر باشد، مبنای عدد از خود عدد نتیجه می‌شود و گرنه می‌تواند در بازه **۲ تا ۳۶** باشد.

### مثال ۱۹-۳۷

برنامه‌ای که کاربرد توابع **strtol()**، **strtod()**، **strtol()** و **strtoul()** را نشان می‌دهد.

```

#include <ctype.h>
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
int main()
{
    char *string = "87654321", *endptr;
    long lnumber;
    char *end;
    char *start = "100.00test 200.00 exist";
    clrscr();

```

```

end = start ;
while(*start) {
    printf(" %f", strtod(start, &end)) ;
    printf("\t remainder:%s\n", end) ;
    start = end ; /* move past the non_digit */
    while(!isdigit(*start) && *start)
        start ++ ;
}
lnumber = strtol(string, &endptr, 10);
printf("string = %s long = %ld\n", string, lnumber);
return 0;
}

```

## تابع swab()

این تابع قسمتی از رشته را در رشته دیگر کپی می‌کند. الگوی آن در فایل stdlib.h قرار دارد و به صورت زیر است:

```
void swab (char *source, char *dest, int num)
```

در الگوی فوق، source رشته‌ای است که به تعداد num بایت از ابتدای آن، در رشته dest کپی می‌شود. به عنوان مثال، مجموعه دستورات زیر، رشته "in the name" را در dest کپی می‌کند.

```

char dest[20] ;
swab ("in the name of god") ;
printf ("%s", dest, 11);

```

## تابع system()

تابع system() برای اجرای فرمانهای سیستم عامل مورد استفاده قرار می‌گیرد. الگوی این تابع در فایل stdlib.h قرار دارد و به صورت زیر است:

```
int sysystem (char *str)
```

در الگوی فوق، str یکی از فرمانهای سیستم عامل است.

### مثال ۱۹-۳۸

برنامه‌ای که دستور dir را اجرا می‌کند.

```

#include <stdlib.h>
#include <stdio.h>
int main(void)
{
    printf("spawn command interpreter and run a DOS command\n");
    system("dir");
    return 0;
}

```

## توابع va\_arg(), va\_end() و va\_start()

این توابع با هم مورد استفاده قرار گرفته، امکان فراخوانی توابعی با تعداد متغیری از آرگومانها را فراهم می‌کنند. الگوی آنها در فایل stdarg.h قرار دارد و به صورت زیر می‌باشد:

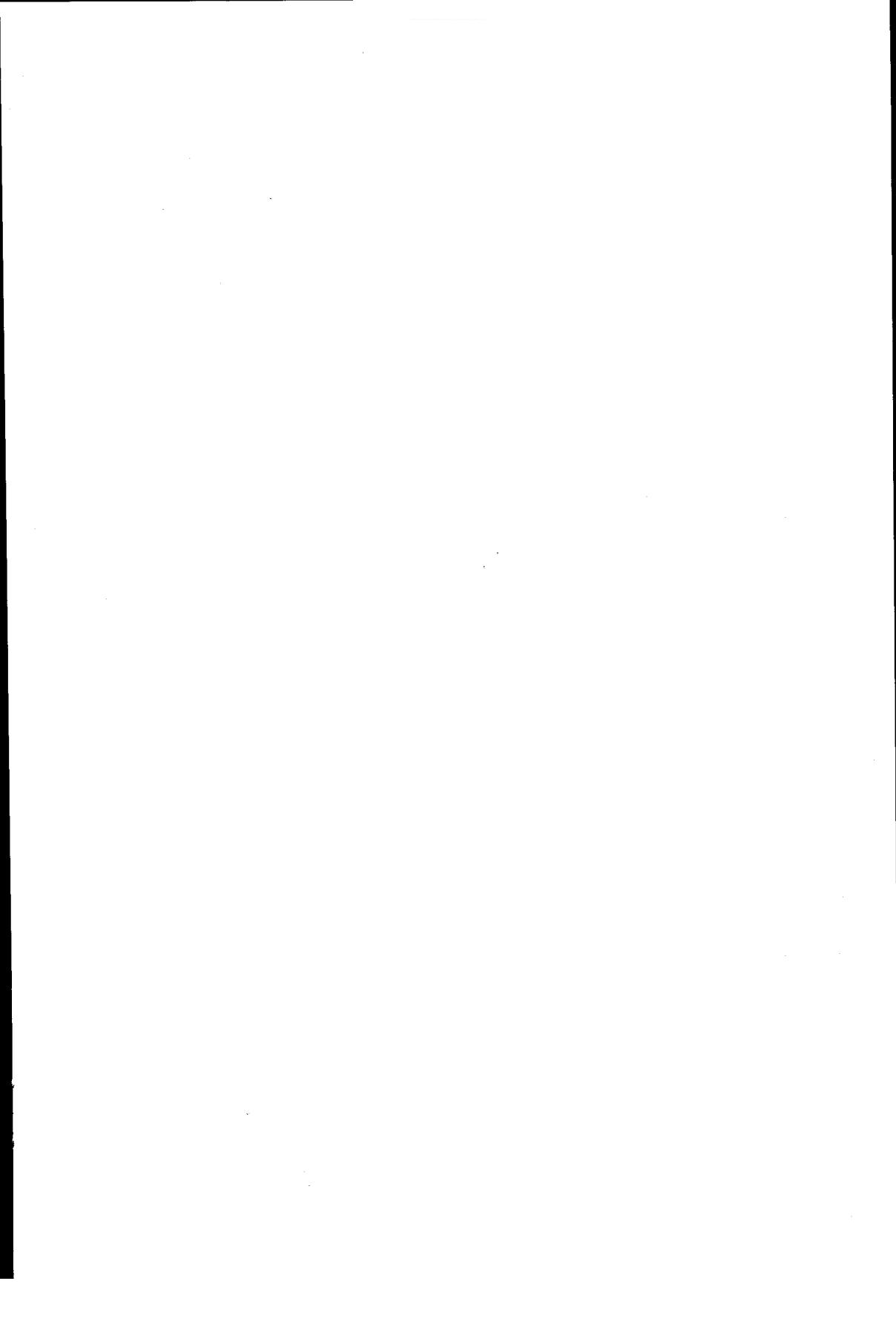
```
void va_start(va_list argptr, last_parm)
void va_end(va_list argptr)
void va_arg(va_list argptr, type)
```

شرط ایجاد تابعی با تعداد متغیری از آرگومانها این است که حداقل یک پارامتر داشته باشد. آخرین پارامتر تابع با last\_parm مشخص می‌شود، نوع va\_list در فایل stdarg.h تعریف شده است. پارامتر argptr به لیست آرگومانها اشاره می‌کند که قبل از استفاده باید توسط تابع va\_start() ارزش دهنده گردد. تابع va\_arg() برای جدای کردن آرگومانهایی با نوع type از argptr استفاده می‌شود و فراخوانی va\_end() جهت حصول اطمینان از بازیابی اطلاعات از پشتne، انجام می‌گیرد.

### مثال ۱۹-۳۹

برنامه‌ای که عناصر آرایه‌ای را که آخرین عنصر آن صفر است با هم جمع می‌کند.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <stdarg.h>
void sum(char *msg, ...)
{
    int arg, total = 0;
    va_list ap;
    va_start(ap, msg);
    while ((arg = va_arg(ap,int)) != 0) {
        total += arg;
    }
    printf(msg, total);
    va_end(ap);
}
/*************
int main(void) {
    clrscr();
    sum("The total of 1+2+3+4 is %d\n", 1,2,3,4,0);
    return 0;
}
```



# مدیریت منوها

۱۰

یکی از وظایف طراحان نرم افزار این است که سیستمها را طوری طراحی کنند که بهره برداری از آنها آسان باشد. داشتن منوهای مناسب و سپردن حداقل کار به کاربر، از جمله مسابلی است که به این امر کمک می کند. در برنامه هایی که تاکنون نوشته شده اند منوهای ساده ای طراحی شده اند که در همه زبانهای برنامه سازی مرسوم می باشند. در این فصل چگونگی ایجاد دو نوع منو به نامهای **popup** و **pulldown** مورد بررسی قرار می گیرند. لازمه ایجاد این دو نوع منو، استفاده از وقفه های بایوس (BIOS) و یا دسترسی مستقیم به حافظه نمایش است.

تفاوت منوهای معمولی با منوهای **popup** و **pulldown** در این است که منوهای معمولی، صفحه نمایش را پاک می کنند و سپس در صفحه نمایش ظاهر می گردند و پس از عمل انتخاب نیز مجددآ صفحه نمایش پاک می شود. ولی دو منوی دیگر، بر روی آنچه که اکنون در صفحه نمایش وجود دارند نوشته می شوند و پس از عمل انتخاب، صفحه نمایش به حالت قبلی بر می گردد. عمل انتخاب در این منوهای دو روش امکان پذیر است:

۱. وارد نمودن یک کلید خاص (معمولآ اولین حرف از گزینه)
۲. انتقال مکان نما به یک گزینه و سپس فشار دادن کلید **enter**

تفاوت منوی **popup** با **pulldown** در این است که در آن واحد فقط یک منوی **popup** در صفحه نمایش قابل ظاهر شدن است، و در موقعی مورد استفاده قرار می گیرد که گزینه های یک منو، خودشان شامل گزینه های دیگری نباشند. ولی چند منوی **pulldown** می توانند در آن واحد در صفحه نمایش وجود داشته باشند و در موقعی مورد استفاده قرار می گیرند که هر یک از گزینه های منو دارای چند گزینه دیگر نیز باشند.

## ذخیره و بازیابی قسمتی از صفحه نمایش

قبل از ظاهر شدن منوهای **popup** و **pulldown** در صفحه نمایش، باید محتویات آن قسمت از صفحه نمایش که این منوها در آنجا ظاهر می شوند ذخیره شود تا پس از عمل انتخاب، محتویات قبلی صفحه نمایش ظاهر گردد. لذا باید توابعی برای این منظور نوشته شوند. لازمه نوشتن چنین توابعی استفاده از تابعی جهت انتقال مکان نما به یک محل مناسب از صفحه نمایش است.

### مثال ۲۰-۱

تابعی برای انتقال مکان نما در صفحه نمایش.

```
#include <dos.h>
void goto_xy(int x, int y)
{
    union REGS r;
    r.h.ah = 2;
```

```

r.h.dl = y ; /* column */
r.h.dh = x ; /* row */
r.h.bh = 0 ;
int86(0x10, &r, &r) ;
}
}

```

**مثال ۲۰-۲**

تابعی برای ذخیره کردن بخشی از صفحه‌نمایش در یک بافر.

```

void save_video(int startx, int endx, int starty,
                int endy, unsigned int *buf_ptr)
{
    register int i, j;
    union REGS r;
    for(i = starty; i < endy; i++)
        for(j = startx; j < endx; j++) {
            goto_xy(j, i);
            r.h.ah = 8;
            r.h.bh = 0;
            *buf_ptr++ = int86(0x10, &r, &r);
            putchar(' ');
        }
}
}

```

**مثال ۲۰-۳**

تابعی برای بازیابی بخشی از صفحه‌نمایش که در بافری قرار دارد.

```

void restore_video(int startx, int endx, int starty,
                   int endy, unsigned char *buf_ptr) {
    register int i, j;
    union REGS r;
    for(i = starty; i < endy; i++)
        for(j = startx; j < endx; j++) {
            goto_xy(j, i);
            r.h.ah = 9;
            r.h.bh = 0;
            r.x.cx = 1;
            r.h.al = *buf_ptr++;
            r.h.bl = *buf_ptr++;
            int86(0x10, &r, &r);
        }
}
}

```

## ایجاد منوی **popup**

برای نوشتن تابعی که بتواند منوی **popup** را ایجاد نماید باید اطلاعاتی را به آن تابع منتقل کرد:

۱. گزینه‌های منو، چون گزینه‌ها به صورت رشته‌ای می‌باشند، بهترین راه برای انتقال لیست گزینه‌ها، نوشتن آنها در یک آرایه دو بعدی و استفاده از یک اشاره‌گر برای دسترسی به آن است.

۲. همانطور که قبله گفته شد، برای انتخاب هر یک از گزینه‌های منو به دو طریق می‌توان عمل کرد (فشاردادن یک کلید خاص و یا انتقال مکان‌نما به آن و سپس فشاردادن کلید **enter**). برای اینکه تابع تولید منو بداند که چه کلیدهایی می‌توانند وارد شوند و هر کلید چه کاری باید انجام دهد، اسمی این کلیدها باید به تابع منتقل شوند. بهترین راه برای انجام این عمل، استفاده از یک رشته جهت ذخیره کردن این کلیدها و تعریف یک اشاره‌گر جهت دسترسی به آنها است.

۳. تعداد گزینه‌های منو

۴. محلی که گزینه‌های منو باید در آنجا نوشته شوند.

۵. رسم یا عدم رسم حاشیه برای منو. برای این منظور می‌توان از یک متغیر استفاده کرد، چنانچه مقدار این متغیر یک باشد، حاشیه رسم می‌شود و گرنه رسم نخواهد شد.

تابعی که در این فصل برای ایجاد منوی **popup** نوشته می‌شود () **popup** نام دارد که پaramترهای آن به صورت زیر می‌باشند:

```
int popup(char *menu[] , char *keys , int count ,int x, int y, int border)
```

در الگوی کلی فرق، اشاره‌گر **menu** به رشته حاوی منو اشاره می‌کند، اشاره‌گر **keys** به رشته‌ای که حاوی کلیدهای معتبر جهت انتخاب گزینه‌های منو است اشاره می‌نماید، **count** تعداد گزینه‌های منو، **x** و **y** محل ظاهر شدن منو و **border** رسم یا عدم رسم حاشیه را مشخص می‌کند (اگر صفر باشد حاشیه رسم نخواهد شد). تابع **(popup)** اعمال زیر را انجام می‌دهد:

۱. ذخیره کردن قسمتی از صفحه‌نمایش که منو در آنجا ظاهر می‌شود، در یک بافر.

۲. رسم حاشیه برای منو در صورت لزوم.

۳. نمایش منو در صفحه.

۴. اخذ انتخاب کاربر.

۵. بازیابی قسمتی از صفحه‌نمایش که در بافر ذخیره شده است.

چگونگی ذخیره و بازیابی قسمتی از صفحه‌نمایش توسط دو تابع **(restor\_video()** و **(save\_video())** انجام می‌شوند که لیست آنها قبله مشاهده شده است.

برای ظاهر نمودن گزینه‌های منوها در صفحه‌نمایش، تابع **(popup)** توسط یک اشاره‌گر، به آرایه‌ای که حاوی این گزینه‌ها است اشاره می‌نماید. این اشاره‌گر در واقع، آرایه‌ای از اشاره‌گرهای از اشاره‌گرها است که هر عنصر آن به یک گزینه منو اشاره می‌نماید.

**مثال ۲۰-۴**

تابعی برای نمایش گزینه‌های منو.

```
void display_menu(char *menu[], int x, int y, int count)
{
    register int i ;
    for(i = 0 ; i < count ; i++ , x++) {
        goto_xy(x, y) ;
        printf(menu[i]) ;
    }
}
```

**مثال ۲۰-۵**

تابع draw\_border() برای رسم حاشیه منو. برای رسم حاشیه منو کافی است نقطه بالای سمت چپ و نقطه پایین سمت راست حاشیه مشخص باشد. لیست این تابع را در مثال ۲۰-۱۰ ببینید.

**مثال ۲۰-۶**

تابع get\_resp() برای دریافت انتخاب کاربر. این تابع طوری طراحی شده است که با کلیدهای مکان نما و SPACE می‌توان از گزینه‌ای به گزینه دیگر رفت و سپس با کلید enter آن را انتخاب نمود. لیست این تابع را در مثال ۲۰-۱۰ ببینید.

پس از اجرای تابع get\_resp()، اولین گزینه منو رنگی خواهد بود. این عمل توسط دو ماکروی NORM\_VID و REV\_VID انجام می‌شود. کلید ESC برای خروج از منو مورد استفاده قرار می‌گیرد. تابع در یک حلقه تکرار جهت اخذ انتخاب کاربر باقی می‌ماند. این عمل توسط تابع کتابخانه‌ای bioskey() انجام می‌شود. علت استفاده از تابع bioskey() به جای توابعی مثل getchar() این است که برنامه باید هر ۱۶ بیت تولید شده توسط کلید را بخواند. اگر یک کلید معمولی فشار داده شود، ۸ بیت کم ارزش حاوی کد این کلید و ۸ بیت بازنش، صفر خواهد بود. اگر کلید فشار داده شده یکی از کلیدهای مکان نما و یا کلیدهای مشابه با آنها باشد، ۸ بیت کم ارزش، صفر و ۸ بیت بازنش کد آن کلید خواهد بود. کد کلید UP ARROW برابر با ۷۲ و کد کلید DOWN ARROW برابر با ۸۰ است، توابعی مثل getchar() فقط کد کلیدهای معمولی را می‌خوانند.

وقتی یکی از کلیدهای مکان نما وارد شد، گزینه‌ای از منو که اکنون رنگی است، از حالت رنگی خارج شده، گزینه بعدی رنگی می‌شود (مکان نما به آن منتقل می‌گردد). تابع is\_in() توسط تابع get\_resp() مورد استفاده قرار می‌گیرد. این تابع، محل کلید فشار داده شده را در رشته حاوی کلیدهای معتبر، مشخص می‌کند. لیست این تابع را در مثال ۲۰-۱۰ ببینید.

**مثال ۲۰-۷**

تابعی برای نوشتن گزینه‌ای از منو (رشته) در نقطه‌ای از صفحه نمایش.

```

void write_video(int x, int y, char *p, int attrib)
{
    register int i,j ;
    union REGS r ;
    for(i = y ; *p ; i++) {
        goto_xy(x,i) ;
        r.h.ah=9 ;
        r.h.bh=0 ;
        r.x.cx=1 ;
        r.h.al=*p++ ;
        r.h.bl=attrib ;
        int86(0x10,&r,&r) ;
    }
}

```

**مثال ۲۰-۸**

تابع (`is_in`) که کاراکتری را در رشته جستجو می‌کند. در صورت وجود کاراکتر در رشته محل وجود آن، وگرنه صفر را بر می‌گرداند.

```

int is_in(char *s , char c)
{
    register int i ;
    for(i = 0 ; *s ; i++)
        if(*s++ == c)
            return i + 1 ;
    return 0 ;
}

```

**مثال ۲۰-۹**

تابع (`popup`) اسکلت اصلی برنامه منوی `popup` است. لیست این تابع را در مثال ۲۰-۱۰ مشاهده کنید.

**توضیح**

همانطور که در تابع (`popup`) مشاهده می‌گردد. چنانچه گزینه‌های منو بخواهند از صفحه‌نمایش خارج شوند (مختصات نقطه  $(y,x)$  مناسب انتخاب نگردد) عدد ۲-به عنوان نتیجه عمل برگردانده می‌شود. توجه دارید که در صورت فشاردادن کلید ESC توسط کاربر، تابع (`get_resp`) عدد -۱-را بر می‌گرداند. چنانچه این مقدار توسط تابع (`popup`) به برنامه اصلی برگردانده شود، به منزله صرفنظر از منو است. تابع (`popup`) برای ذخیره کردن صفحه‌نمایش در بافر، حافظه لازم را به طور پویا از سیستم اخذ می‌کند.

**مثال ۲۰-۱۰**

برنامه تولید منوی `popup` با استفاده از وقتهای بایوس. در ادامه این فصل، برنامه تولید منوی `popup` را که بدون استفاده از این وقتهای نوشته می‌شود (دسترسی مستقیم به حافظه نمایش) مشاهده خواهیم کرد.

```

#include <stdio.h>
#include <dos.h>
#include <bios.h>
#include <stdlib.h>
#include <ctype.h>
#include <conio.h>
#include <string.h>
#define BORDER      1
#define ESC         27
#define REV_VID    0x70
#define NORM_VID   7
int popup(char *menu[], char *keys , int count ,int x, int y, int border);
void save_video(int startx, int endx, int starty,
                int endy , unsigned int *buf_ptr);
void draw_border(int startx, int starty, int endx, int endy);
void display_menu(char *menu[], int x, int y, int count);
int get_resp(int x, int y, int count, char *menu[], char *keys);
void restore_video(int startx, int endx, int starty,
                   int endy, unsigned char *buf_ptr);
int is_in(char *s , char c);
void write_video(int x, int y, char *p, int attrib);
void goto_xy(int , int) , cls() ;
char *fruit[] = { "apple     ", "orange    ", "pear     ",
                  "grape     ", "raspberry ", "strawberry" } ;
char *color [] = { "red", "yellow", "orange", "green" } ;
char *apple_type[] = { "red delicious" , "jonthan", "winesap", "rome" };
int main()
{
    int i ;
    cls() ;
    goto_xy(0, 0) ;
    popup(fruit," aoprts", 6, 1, 3, BORDER) ;
    popup(color , "ryog", 4, 5, 10, BORDER) ;
    popup(apple_type, "rjw", 4, 10, 18, BORDER) ;
    getch();
    return 0;
}
/* displ a pop-up menu and return
selection
return -2 if menu cannot be constructed
return -1 if user hits escape key
otherwise the item number is returned
starting with 0 as the first(top most) entry

```

```

*/
int popup(char *menu[], char *keys , int count ,int x, int y, int border)
/* displ a pop-up menu and return selection
return -2 if menu cannot be constructed
return -1 if user hits escape key
otherwise the item number is returned
starting with 0 as the first(top most) entry
*/
{
    register int i , len ;
    int endx , endy , choice ;
    unsigned int *p ;
    if((x > 24) || (x < 0) || (y > 79) || (y < 0)) {
        printf("\n range error");
        return -2 ;
    }
    len = 0 ;
    for(i = 0 ; i < count ; i++)
        if(strlen(menu[i]) > len)
            len = strlen(menu[i]) ;
    endy = len+2+y ;
    endx = count + 1 + x ;
    if((endx + 1 > 24) || (endy + 1 > 79)) {
        printf("\n menu won't fit");
        return -2 ;
    }
    p = (unsigned int *) malloc((endx - x + 1) * (endy - y + 1));
    if(!p)
        exit(1) ;
    save_video(x, endx + 1, y, endy + 1, p);
    if(border)
        draw_border(x, y, endx, endy) ;
    display_menu(menu , x + 1 , y + 1 , count) ;
    choice = get_resp(x + 1, y, count, menu , keys) ;
    restore_video(x, endx + 1 , y , endy + 1 ,(char *) p) ;
    free(p) ;
    return choice ;
}
*****+
void display_menu(char *menu[], int x, int y, int count)
{
    register int i ;
    for(i = 0 ; i < count ; i++ , x++) {

```

```

        goto_xy(x, y) ;
        printf(menu[i]) ;
    }
}

//***** *****
void draw_border(int startx, int starty, int endx, int endy)
{
    register int i ;
    for(i = startx + 1 ; i < endx; i++) {
        goto_xy(i, starty) ;
        putchar(179) ;
        goto_xy(i,endy) ;
        putchar(179) ;
    }
    for(i = starty + 1 ; i < endy; i++) {
        goto_xy(startx, i) ;
        putchar(196) ;
        goto_xy(endx, i) ;
        putchar(196) ;
    }
    goto_xy(startx, starty) ;
    putchar(218) ;
    goto_xy(startx, endy) ;
    putchar(191) ;
    goto_xy(endx, starty) ;
    putchar(192) ;
    goto_xy(endx, endy) ;
    putchar(217) ;
}
//***** *****
int get_resp(int x, int y, int count, char *menu[], char *keys)
{
    union inkey {
        char ch[2] ;
        int i ;
    } c ;
    int arrow_choice = 0 , key_choice ;
    y++ ;
    goto_xy(x,y) ;
    write_video(x, y, menu[0], REV_VID) ;
    for(;;) {
        while(!bioskey(1));
        c.i = bioskey(0) ;

```

```

        goto_xy(x + arrow_choice, y) ;
        write_video(x + arrow_choice, y, menu[arrow_choice], NORM_VID);
        if(c.ch[0]) { /* normal key */
            key_choice = is_in(keys, tolower(c.ch[0])) ;
            if(key_choice)
                return key_choice - 1 ;
            switch(c.ch[0]) {
                case 'r' : return arrow_choice ;
                case ' ' : arrow_choice++ ; break ;
                case ESC : return -1 ; /* cancel */
            }//end of switch
        }//end of if
        else {
            switch(c.ch[1]) {
                case 72 : arrow_choice -- ; break ;
                case 80 : arrow_choice ++ ; break ;
            }//end of switch
        } // end of else
        if(arrow_choice == count)
            arrow_choice = 0 ;
        if(arrow_choice < 0)
            arrow_choice = count - 1 ;
        goto_xy(x+arrow_choice,y) ;
        write_video(x+arrow_choice,y,menu[arrow_choice],REV_VID);
    }//end of for(;;)
}
//*****
void write_video(int x, int y, char *p, int attrib)
{
    register int i,j ;
    union REGS r ;
    for(i = y ; *p ; i++) {
        goto_xy(x,i) ;
        r.h.ah=9 ;
        r.h.bh=0 ;
        r.x.cx=1 ;
        r.h.al=*p++ ;
        r.h.bl=attrib ;
        int86(0x10,&r,&r) ;
    }
}
//*****
void save_video(int startx, int endx, int starty, int endy , unsigned int *buf_ptr)

```

```

{
    register int i , j ;
    union REGS r ;
    for(i = starty ; i < endy; i++)
        for(j = startx; j < endx; j++) {
            goto_xy(j, i) ;
            r.h.ah = 8 ;
            r.h.bh = 0 ;
            *buf_ptr++ = int86(0x10, &r, &r) ;
            putchar(' ') ;
        }
    }
//*****
void restore_video(int startx, int endx, int starty, int endy, unsigned char
*buf_ptr)
{
    register int i , j ;
    union REGS r ;
    for(i = starty ; i < endy; i++)
        for(j = startx; j < endx; j++) {
            goto_xy(j, i) ;
            r.h.ah = 9 ;
            r.h.bh = 0 ;
            r.x.cx = 1 ;
            r.h.al = *buf_ptr++ ;
            r.h.bl = *buf_ptr++ ;
            int86(0x10, &r, &r) ;
        }
    }
//*****
void cls()
{
    union REGS r ;
    r.h.ah = 6 ;
    r.h.al = 0 ;
    r.h.ch = 0 ;
    r.h.cl = 0 ;
    r.h.dh = 24 ;
    r.h.dl = 79 ;
    r.h.bh = 7 ;
    int86(0x10, &r, &r) ;
}
//*****

```

```

void goto_xy(int x, int y)
{
    union REGS r ;
    r.h.ah = 2 ;
    r.h.dl = y ; /* column */
    r.h.dh = x ;
    r.h.bh = 0 ;
    int86(0x10, &r, &r) ;
}
//*****
int Is_In(char *s , char c)
{
    register int i ;
    for(i = 0 ; *s ; i++)
        if(*s++ == c)
            return i + 1 ;
    return 0 ;
}

```

## ایجاد منوی popup بدون وقفه با یوس

در فصل ۱۶ چگونگی دسترسی مستقیم به حافظه نمایش مورد بررسی قرار گرفت که جهت یادآوری، می‌توانید به این فصل مراجعه نمایید. برای دسترسی به حافظه نمایش، باید نوع بورد گرافیکی مشخص گردد (چون آدرس video\_mode نمایش، در بوردهای مختلف، متفاوت است). برای تشخیص بورد گرافیکی کامپیوتر، تابع ()

به صورت زیر نوشته شده است:

```

video_mode()
{
    union REGS r ;
    r.h.ah = 15 ;
    return int86 (0x10,&r,&r) & 255 ;
}

```

پس از تعیین بورد گرافیکی، دستورات زیر جهت تعیین آدرس باید نوشته شوند:

```

vmode = video_mode() ;
if (vmode!=2) && (vmode!=3) && (vmode!=7))
{
    printf("\n video must be 80 column text mode.") ;
    exit (1) ;
}
if (vmode == 7)
    vid_mem = (char far *) 0xB0000000 ;
else
    vid_mem = (char far *) 0xB8000000 ;

```

در این مجموعه دستورات، متغیر vid\_mem یک اشاره‌گر از نوع char و به صورت far می‌باشد که به عنوان یک متغیر عمومی تعریف شده است.

در منوسازی به روش مستقیم، در دو تابع () save\_video و () restore\_video تغییراتی حاصل می‌شود که لیست آنها در سطوح بعدی مشاهده خواهیم کرد. در دو تابع () save\_video و () restore\_video مشاهده می‌کنید که کاراکترها و صفات آنها از طریق آدرس بورد گرافیکی خوانده و یا نوشته می‌شوند که در سایر توابع نیز باید تغییرات مناسبی اعمال شود.

همانطور که می‌دانید برای هر کاراکتر دو بایت از حافظه نمایش، اختصاص می‌باید (بایت اول برای کاراکتر و بایت دوم برای صفت آن). لذا هر سطر از اطلاعات به ۱۶۰ بایت حافظه نیاز دارد که برای پیدا کردن آدرس یک کاراکتر از رابطه زیر استفاده می‌شود:

$$\text{آدرس بورد گرافیکی} = \text{آدرس} + Y * 160 + X * 2$$

### مثال ۲۰-۱۱

لیست تابع () save\_video در دسترسی مستقیم به حافظه.

```
void save_video(int startx, int endx, int starty,
                int endy, unsigned char *buf_ptr) {
    register int i, j;
    char far *v, far *t;
    v=vid_mem;
    for(i=starty; i<endy;i++)
        for(j=startx;j<endx;j++) {
            t=v+(j*160)+i*2;
            *buf_ptr++=*t++;
            *buf_ptr++=*t;
            *(t-1)=' ';
        }
}
```

### مثال ۲۰-۱۲

لیست تابع () restore\_video در دسترسی مستقیم به حافظه.

```
void restore_video(int startx, int endx, int starty,
                   int endy, unsigned char *buf_ptr) {
    register int i, j;
    char far *v, far *t;
    v=vid_mem;
    t=v;
    for(i=starty; i<endy;i++)
        for(j=startx;j<endx;j++) {
            v=t;
            v+=(j*160) + i*2;
            *v++=*buf_ptr++;
            *v=*buf_ptr++;
        }
}
```

**مثال ۲۰-۱۳**

در روش مستقیم، به تابع دیگری جهت نوشتمن کاراکتر و یا صفت آن در یک آدرس خاص نیاز است. نام این تابع write\_char() انتخاب شده لیست آن در زیر مشاهده می‌گردد.

```
void write_char(int x, int y, char ch, int attrib)
{
    register int i ;
    char far *v ;
    v = vid_mem ;
    v += (x * 160) + y * 2 ;
    *v++ = ch ;
    *v = attrib ;
}
```

**مثال ۲۰-۱۴**

برنامه کامل منوی popup در روش دسترسی مستقیم به حافظه.

```
#include <string.h>
#include <dos.h>
#include <bios.h>
#include <stdlib.h>
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <ctype.h>
#define BORDER 1
#define ESC 27
#define REV_VID 0x60
#define NORM_VID 2
int popup(char *menu[], char *keys, int count, int x, int y, int border);
void display_menu(char *menu[], int x, int y, int count);
void draw_border(int startx, int starty, int endx, int endy);
int get_resp(int x, int y, int count, char *menu[], char *keys);
void write_string(int x, int y, char *p, int attrib);
void write_char(int x, int y, char ch, int attrib);
void save_video(int startx, int endx, int starty,
                int endy, unsigned char *buf_ptr);
void restore_video(int startx, int endx, int starty,
                   int endy, unsigned char *buf_ptr);
int video_mode();
int is_in(char *s, char c);
char far *vid_mem ;
char *fruit[]={"apple      ", "orange     ", "pear      ",
               "grape      ", "raspberry ", "strawberry" } ;
```

```

char *color []={ "red", "yellow", "orange", "green",} ;
char *apple_type[]={ "red delicious" , "jonathan", "winesap", "rome"};
int main()
{
    int i,choice ;
    clrscr() ;
    choice=popup(fruit,"aoprts",6,1,3,BORDER) ;
    choice=popup(color , "ryog",4,5,10,BORDER) ;
    choice=popup(apple_type,"rjw",4,10,18,BORDER) ;
    if(choice == -2)
        printf("\n range error.");
    return 0;
}
//*****
Int popup(char *menu[], char *keys, int count, int x, int y, int border)
{
    register int i , len ;
    int endx , endy , choice , vmode ;
    unsigned char *p ;
    if((x>24) || (x<0) || (y>79) || (y<0))
    {
        printf("range") ;
        return -2 ;
    }
    vmode = video_mode() ;
    if((vmode!=2) && (vmode!=3) && (vmode!=7))
    {
        printf("video must be in 80 column text mode") ;
        exit(1) ;
    }
    if(vmode==7)
        vid_mem=(char far *) 0xB0000000 ;
    else
        vid_mem=(char far *) 0xB8000000 ;
    len=0 ;
    for(i=0 ; i<count ;i++)
    if(strlen(menu[i]) > len) len=strlen(menu[i]) ;
        endy=len+2+y ;
    endx=count+1+x ;
    if((endx+1 > 24) || (endy+1 >79))  {
        printf("menu won't fit") ;
        return -2 ;
    }
}

```

```
p=(unsigned char *) malloc(2*(endx-x+1)*(endy-y+1)) ;
if(!p)
    exit(1) ;
save_video(x,endx+1,y,endy+1,p);
if(border)
    draw_border(x,y,endx,endy) ;
display_menu(menu , x+1 , y+1 , count) ;
choice=get_resp(x+1 , y , count , menu ,keys) ;
restore_video(x,endx+1 , y , endy+1 , p) ;
free(p) ;
return choice ;
}
//*****
void display_menu(char *menu[] , int x, int y, int count)
{
register int i ;
for(i=0 ; i < count ; i++ , x++)
    write_string(x , y , menu[i] , NORM_VID) ;
}
//*****
void draw_border(int startx, int starty, int endx, int endy)
{
register int i ;
char far *v , far *t ;
v=vid_mem ;
t=v ;
for(i=startx+1 ; i<endx;i++)  {
    v+=(i*160)+starty*2 ;
    *v++=179 ;
    *v=NORM_VID ;
    v=t ;
    v+=(i*160)+endy*2 ;
    *v++=179 ;
    *v=NORM_VID ;
    v=t ;
}
for(i=starty+1 ; i<endy;i++)  {
    v+=(startx*160)+i*2 ;
    *v++=196 ;
    *v=NORM_VID ;
    v=t ;
    v+=(endx*160)+i*2 ;
    *v++=196 ;
```

```

        *v=NORM_VID ;
        v=t ;
    }
    write_char(startx , starty , 218 , NORM_VID) ;
    write_char(startx , endy , 191, NORM_VID) ;
    write_char(endx , starty , 192 , NORM_VID) ;
    write_char(endx , endy , 217 , NORM_VID) ;
}

//*****



int get_resp(int x, int y, int count, char *menu[], char *keys)
{
    union inkey {
        char ch[2] ;
        int i ;
    } c ;
    int arrow_choice=0 , key_choice ;
    y++ ;
    gotoxy(x,y) ;
    write_string(x,y,menu[0],REV_VID) ;
    for(;;) {
        while(!bioskey(1));
        c.i=bioskey(0) ;
        gotoxy(x+arrow_choice,y) ;
        write_string(x+arrow_choice,y,menu[arrow_choice],NORM_VID);
        if(c.ch[0]) {
            key_choice=is_in(keys,tolower(c.ch[0])) ;
            if(key_choice)
                return key_choice-1 ;
            switch(c.ch[0]) {
                case 'r' : return arrow_choice ;
                case ' ' : arrow_choice++ ; break ;
                case ESC : return -1 ;
            }
        }//end of if
        else {
            switch(c.ch[1]) {
                case 72 : arrow_choice -- ; break ;
                case 80 : arrow_choice ++ ; break ;
            }
        }
        if(arrow_choice==count)
            arrow_choice=0 ;
        if(arrow_choice<0)
    }
}

```

```

        arrow_choice=count-1 ;
        gotoxy(x+arrow_choice,y) ;
        write_string(x+arrow_choice,y,menu[arrow_choice],REV_VID);
    }//end of for
}
//*****
void write_string(int x, int y, char *p, int attrib)
{
    register int i ;
    char far *v;
    v = vid_mem ;
    v += (x*160) + y*2 ;
    for (i=y ;*p;i++) {
        *v++=*p++ ;
        *v++=attrib ;
    }
}
//*****
void write_char(int x, int y, char ch, int attrib)
{
    register int i ;
    char far *v ;
    v = vid_mem ;
    v += (x * 160) + y * 2 ;
    *v++ = ch ;
    *v = attrib ;
}
//*****
void save_video(int startx, int endx, int starty, int endy, unsigned
char *buf_ptr)
{
    register int i , j ;
    char far *v , far *t ;
    v=vid_mem ;
    for(i=starty ; i<endy;i++)
        for(j=startx;j<endx;j++) {
            t=v+(j*160)+i*2 ;
            *buf_ptr++=*t++ ;
            *buf_ptr++=*t ;
            *(t-1)=' ' ;
        }
}
//*****

```

```

void restore_video(int startx, int endx, int starty, int endy, unsigned
    char *buf_ptr)
{
    register int i, j;
    char far *v, far *t;
    v = vid_mem;
    t = v;
    for(i = starty; i < endy; i++)
        for(j = startx; j < endx; j++) {
            v = t;
            v += (j * 160) + i * 2;
            *v++ = *buf_ptr++;
            *v = *buf_ptr++;
        }
}
//*****
int video_mode()
{
    union REGS r;
    r.h.ah = 15;
    return int86(0x10, &r, &r) & 255;
}
//*****
int Is_In(char *s, char c)
{
    register int i;
    for(i = 0; *s; i++)
        if(*s++ == c)
            return i + 1;
    return 0;
}

```

## ایجاد منوی pulldown

منوی pulldown به صورت پنجره‌های مختلفی است که برخلاف منوی popup، امکان نمایش چند پنجره در آن واحد در صفحه‌نمایش وجود دارد. در منوی pulldown در هین ظاهر شدن منو، چنانچه لازم باشد، صفحه‌نمایش ذخیره شده پس از عمل انتخاب، بازیابی می‌گردد.

در منوی pulldown هر پنجره با چارچوب (menu frame) خاصی مشخص می‌شود که برای فعال شدن هر پنجره از شماره آن پنجره استفاده می‌گردد و سایر اطلاعات موردنیاز، توسط توابع دیگر در دسترس قرار می‌گیرند. بهترین راه برای پشتیبانی چارچوب منو، تعریف آرایه‌ای از ساختمان است که حاوی کلیه اطلاعات مربوط به آن منو می‌باشد. این ساختمان به صورت زیر تعریف می‌شود:

```

struct menu_frame {
    int startx, endx, starty, endy ;
    unsigned char *P ;
    char **menu ;
    char *keys ;
    int border, count ;
    int active ;
} frame [MAX_FRAME] ;

```

ماکروی MAX\_FRAME حداکثر تعداد منوها را مشخص می‌کند. تنها چیزی که در منوی pulldown وجود دارد ولی در منوی popup مشاهده نمی‌گردد، متغیری است که فعال، یا غیرفعال بودن منو را در صفحه‌نمایش مشخص می‌کند (عنصر active از ساختمان menu\_frame).

### مثال ۲۰-۱۵

تابع make\_menu() که برای تعریف چارچوب منو مورد استفاده قرار می‌گیرد. پارامترهایی که در فراخوانی تابع استفاده می‌شوند همان پارامترهای تابع popup() می‌باشند، با این تفاوت که تعداد منوها باید اولین پارامتر تابع باشد. لیست این تابع را در مثال ۲۰-۱۸ ببینید.

### مثال ۲۰-۱۶

تابع pulldown() که برای ایجاد منوی pulldown نوشته شده است. برای استفاده از تابع pulldown() کافی است تعداد منوهای موردنیاز، به آن وارد شود.

```

int pulldown(int num)
/* display pulldown menu and return selection*/ {
    int vmode, choice ;
    vmode = video_mode() ;
    if((vmode != 2) && (vmode != 3) && (vmode != 7))
    {
        printf("\n video must be in 80 column text.");
        exit(1) ;
    }
    if(vmode==7)
        vid_mem=(char far *) 0xB0000000;
    else
        vid_mem=(char far *) 0xB8000000;
/* get active window */
    if(!frame[num].active) /* not currently in use */
    {
        save_video(num) ; /* save the current screen */
        frame[num].active = 1 ; /* set active flag */
    }
    if(frame[num].border) draw_border(num) ;
    display_menu(num) ;
    return get_resp(num) ;
}

```

### مثال ۲۰-۱۷

برای بازیابی محتویات صفحه نمایش که در بافری ذخیره شده است، از تابع `restore_video()` استفاده می‌شود که در موقع مناسبی باید از آن استفاده نمود. سعی شود که تعدادی از منوهای `pulldown` در صفحه نمایش وجود داشته باشند تا کاربر کلیه انتخابهای خود را انجام دهد. تابع `restore_video()` که در منوی `pulldown` مورد استفاده قرار می‌گیرد، تغییراتی نسبت به منوی `popup` پیدا می‌کند که لیست آن در زیر مشاهده می‌گردد.

```
void restore_video(int num)
{
    register int i, j;
    char far *v, far *t, far *buf_ptr;
    buf_ptr = frame[num].p;
    v = vid_mem;
    t = v;
    for(i = frame[num].starty; i < frame[num].endy + 1; i++)
        for(j = frame[num].startx; j < frame[num].endx+1;j++)
    {
        v = t;
        v += (j * 160) + i * 2;
        *v++ = *buf_ptr++;
        *v = *buf_ptr++;
    }
    frame[num].active=0; /* deactivate */
}
```

### مثال ۲۰-۱۸

برنامه کامل منوی `pulldown`

```
#include <string.h>
#include <dos.h>
#include <ctype.h>
#include <bios.h>
#include <stdlib.h>
#include <stdio.h>
#define BORDER 1
#define ESC 27
#define REV_VID 0x70
#define NORM_VID 2
#define MAX_FRAME 10
int make_menu(int num, char *menu[], char *keys, int count, int x, int y, int border);
void goto_xy(int, int);
int pulldown(int num);
void restore_video(int num);
void save_video(int num);
```

```

int video_mode();
void drow_border(int num);
void display_menu(int num);
int get_resp(int num);
void write_string(int x, int y, char *p, int attrib);
void write_char(int x, int y, char ch, int attrib);
void pd_driver() ,cls() ;
Int ls_In(char *s , char c);
char far *vid_mem ;
struct menu_frame {
    int startx,endx,starty,endy ;
    unsigned char *p ;
    char **menu ;
    char *keys ;
    int border,count ;
    int active ;
} frame[MAX_FRAME], i ;
char *fruit[]={"apple     ", "orange   ", "pear     ",
               "grape     ", "raspberry ", "strawberry" } ;
char *color []={"red      ", "yellow   ", "orange   ", "green"  } ;
char *apple_type[]={ "red delicious", "jonthan", "winesap", "rome"};
char *grape_type[] = { "Concord" , "cAnadice" , "Thompson" , "Red flame" } ;
int main()
{
    int i ;
    cls() ;
    goto_xy(0, 0);
    make_menu(0,fruit,"aopgrs",6,5,20,BORDER) ;
    make_menu(1,color , "ryog",4,9,28,BORDER) ;
    make_menu(2,apple_type,"rjwr",4,12,32,BORDER) ;
    make_menu(3,grape_type,"catr",4,9,10,BORDER) ;
    printf("\n select your fruit:") ;
    pd_driver() /* active the menu system */
    return 0;
}
*****
void pd_driver()
{
    int choice1,choice2,selection ;
    /* active as need */
    while((choice1 = pulldown(0)) != -1) {
        switch(choice1) {
            case 0 : /* want an apple */
                while((choice2 = pulldown(1)) != -1) {
                    if(choice2 == 0) selection=pulldown(2) ; /* rea */
                }
        }
    }
}

```

```

        restore_video(2) ;
    }//end of while
    restore_video(1) ;
    break ;
case 1 :
case 2 :
    goto_xy(1, 0);
    printf("\n out of that seection ") ;
    break ;
case 3: /* want a grape */
    selection=pulldown(3) ;
    restore_video(3) ;
    break ;
case 4 :
case 5 :
    goto_xy(1,0) ;
    printf("\n out of that selection ") ;
    break ;
}//end of switch
}//end of while
restore_video(0) ;
}

//*****
Int pulldown(Int num)
/* display pulldown menu and return selection*/
{
    int vmode, choice ;
    vmode = video_mode() ;
    if((vmode != 2) && (vmode != 3) && (vmode != 7))
    {
        printf("\n video must be in 80 column text.");
        exit(1) ;
    }
    if(vmode==7)
        vid_mem=(char far *) 0xB0000000;
    else
        vid_mem=(char far *) 0xB8000000;
    /* get active window */
    if(!frame[num].active) /* not currently in use */
    {
        save_video(num) ; /* save the current screen */
        frame[num].active = 1 ; /* set active flag */
    }
    if(frame[num].border)
        draw_border(num) ;
}

```

```

        display_menu(num) ;
        return get_resp(num) ;
    }
//*****
Int make_menu(Int num, char *menu[], char *keys,
    Int count, Int x, Int y, Int border)
{
    register int i , len ;
    int endx , endy , choice , vmode ;
    unsigned char *p ;
    if(num > MAX_FRAME) {
        printf("\n too many menus.") ;
        return 0 ;
    }
    if((x > 24) || (x < 0) || (y > 79) || (y < 0)) {
        printf("range error") ;
        return 0 ;
    }
    len=0 ;
    for(i = 0 ; i < count ;i++)
        if(strlen(menu[i]) > len)
            len=strlen(menu[i]) ;
    endy=len+2+y ;
    endx=count+1+x ;
    if((endx + 1 > 24) || (endy + 1 > 79)) {
        printf("menu won't fit") ;
        return 0 ;
    }
    p = (unsigned char *) malloc(2*(endx-x+1)*(endy-y+1)) ;
    if(!p) exit(1) ;
    frame[num].startx = x ;
    frame[num].endx = endx ;
    frame[num].starty = y ;
    frame[num].endy = endy ;
    frame[num].p = p ;
    frame[num].menu = (char * *)menu ;
    frame[num].border = border ;
    frame[num].keys = keys ;
    frame[num].count = count ;
    frame[num].active = 0 ;
    return 1 ;
}
//*****
void display_menu(Int num)
{

```

```

register int i,x ;
char **m ;
x = frame[num].startx+1 ;
m = frame[num].menu ;
for(i = 0 ; i < frame[num].count ; i++ , x++)
    write_string(x ,frame[num].starty+1 , m[i] , NORM_VID) ;
}
*****
void draw_border(int num)
{
    register int i ;
    char far *v , far *t ;
    v = vid_mem ;
    t = v ;
    for(i = frame[num].startx+1 ; i < frame[num].endx; i++)
    {
        v += (i * 160) + frame[num].starty * 2 ;
        *v++ = 179 ;
        *v = NORM_VID ;
        v = t ;
        v += (i*160)+frame[num].endy*2 ;
        *v++ = 179 ;
        *v = NORM_VID ;
        v = t ;
    }
    for(i = frame[num].starty + 1 ; i < frame[num].endy; i++)
    {
        v += (frame[num].startx*160) + i * 2 ;
        *v++ = 196 ;
        *v = NORM_VID ;
        v = t ;
        v += (frame[num].endx * 160) + i * 2 ;
        *v++ = 196 ;
        *v = NORM_VID ;
        v = t ;
    }
    write_char(frame[num].startx , frame[num].starty , 218 , NORM_VID) ;
    write_char(frame[num].startx , frame[num].endy , 191, NORM_VID) ;
    write_char(frame[num].endx , frame[num].starty , 192 , NORM_VID) ;
    write_char(frame[num].endx , frame[num].endy , 217 , NORM_VID) ;
}
*****
int get_resp(int num)
{
    union inkey {

```

```

        char ch[2] ;
        int i ;
    } c ;
    int arrow_choice = 0 , key_choice ;
    int x, y ;
    x = frame[num].startx + 1 ;
    y = frame[num].starty + 1 ;
/*highligth the first selection*/
    goto_xy(x, y) ;
    write_string(x, y, frame[num].menu[0], REV_VID) ;
    for(;;)
    {
        while(!bioskey(1)); /* wait for key stroke*/
        c=i=bioskey(0) ; /* read the key */
        goto_xy(x + arrow_choice, y) ;
        write_string(x+arrow_choice, y, frame[num].menu[arrow_choice], NORM_VID);
        if(c.ch[0]) {
            key_choice = is_in(frame[num].keys,tolower(c.ch[0])) ;
            if(key_choice)
                return key_choice - 1 ;
            switch(c.ch[0]) /*check for Enter or space key */
            {
                case 'r' : return arrow_choice ;
                case ' ' : arrow_choice++ ; break ;
                case ESC : return -1 ;
            }
        } //end of if
        else {
            switch(c.ch[1])
            {
                case 72 : arrow_choice -- ; break ;
                case 80 : arrow_choice ++ ; break ;
            }//end of switch
        } //end of else
        if(arrow_choice==frame[num].count)
            arrow_choice = 0 ;
        if(arrow_choice < 0)
            arrow_choice = frame[num].count - 1 ;
        goto_xy(x + arrow_choice, y) ;
        write_string(x+arrow_choice,y,frame[num].menu[arrow_choice],REV_VID);
    } //end of for(;;)
}
/***************/
void write_string(int x, int y, char *p, int attrib)
{
    register int i ;

```

```

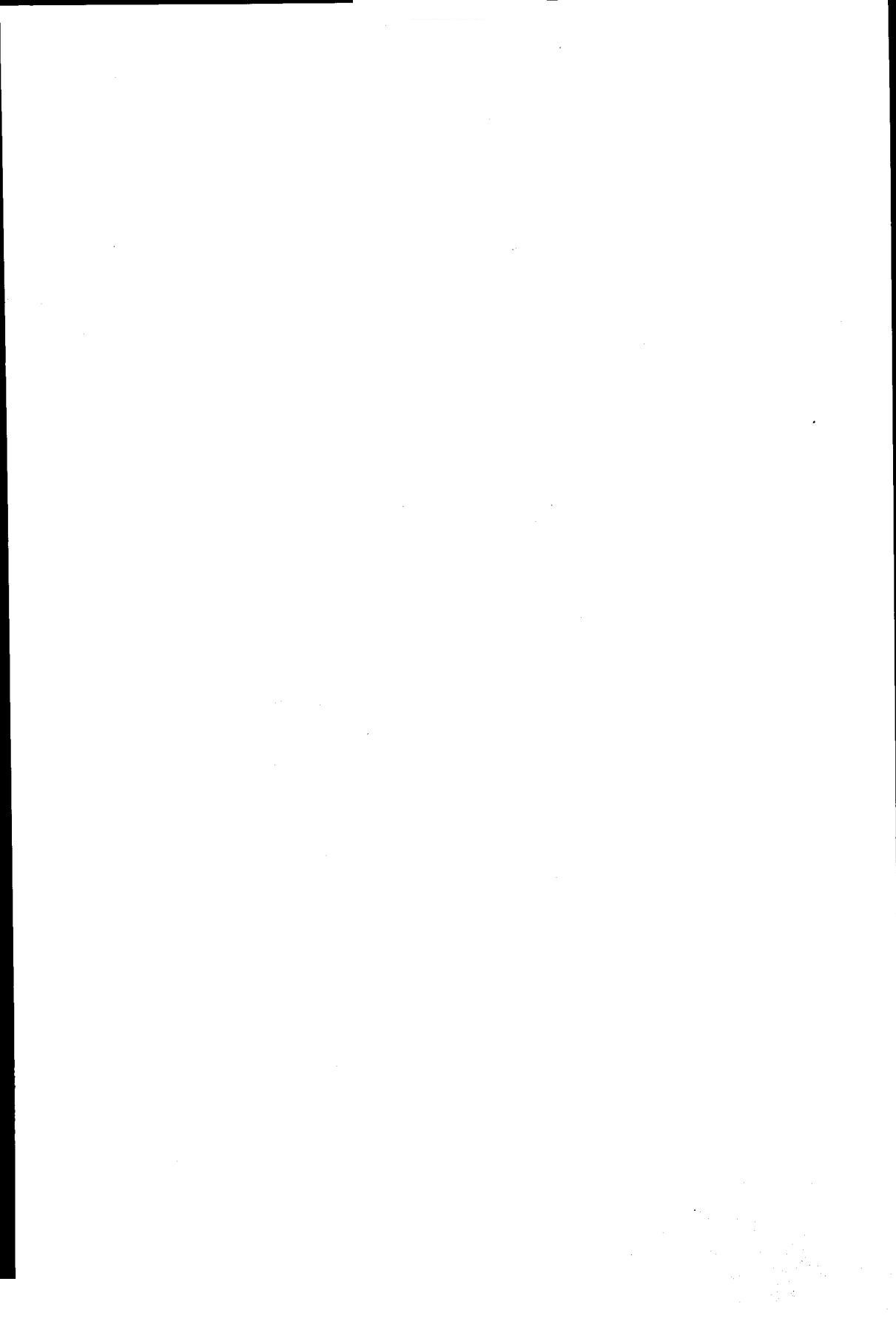
char far *v;
v = vid_mem ;
v += (x * 160) + y * 2 ;
for (i = y ; *p; i++) {
    *v++ = *p++ ;
    *v++ = attrib ;
}//end of for
}
/***************/
void write_char(int x, int y, char ch, int attrib)
{
    register int i ;
    char far *v ;
    v = vid_mem ;
    v += (x * 160) + y * 2 ;
    *v++ = ch ;
    *v = attrib ;
}
/***************/
void save_video(int num)
{
    register int i , j ;
    char far *buf_ptr, far *v , far *t ;
    buf_ptr = frame[num].p ;
    v = vid_mem ;
    for(i = frame[num].starty ; i < frame[num].endy + 1; i++)
        for(j = frame[num].startx; j < frame[num].endx + 1; j++)
    {
        t = v + (j * 160) + i * 2 ;
        *buf_ptr++ = *t++ ;
        *buf_ptr++ = *t ;
        *(t - 1) = ' ' ;
    }
}
void restore_video(int num)
{
    register int i , j ;
    char far *v , far *t , far *buf_ptr ;
    buf_ptr = frame[num].p ;
    v = vid_mem ;
    t = v ;
    for(i = frame[num].starty ; i < frame[num].endy + 1; i++)
        for(j = frame[num].startx; j < frame[num].endx+1;j++)
    {
        v = t ;
        t = v + (j * 160) + i * 2 ;
        *buf_ptr++ = *t++ ;
        *buf_ptr++ = *t ;
        *(t - 1) = ' ' ;
    }
}

```

```

        v += (j * 160) + i * 2 ;
        *v++ = *buf_ptr++ ;
        *v = *buf_ptr++ ;
    }
    frame[num].active=0 ; /* deactivate */
}
/****************************************/
void cls()
{
    union REGS r ;
    r.h.ah = 6 ;
    r.h.al = 0 ;
    r.h.ch = 0 ;
    r.h.cl = 0 ;
    r.h.dh = 24 ;
    r.h.dl = 79 ;
    r.h.bh = 7 ;
    int86(0x10, &r, &r) ;
}
/****************************************/
void goto_xy(int x, int y)
{
    union REGS r ;
    r.h.ah = 2 ;
    r.h.dl = y ; /* column */
    r.h.dh = x ;
    r.h.bh = 0 ;
    int86(0x10, &r, &r) ;
}
/****************************************/
int Is_In(char *s , char c)
{
    register int i ;
    for(i = 0 ; *s ; i++)
        if(*s++ == c)
            return i + 1 ;
    return 0 ;
}
/****************************************/
int video_mode()
{
    union REGS r ;
    r.h.ah = 15 ;
    return int86(0x10, &r, &r) & 255 ;
}

```





# ارتباط زبان C با اسembلی

یکی از ویژگیهای جالب زبان C این است که می‌تواند با زبان اسembلی ارتباط برقرار کند. این ارتباط به دو صورت امکان‌پذیر است. در روش اول، می‌توان در هر مکانی از برنامه زبان C از یک یا چند دستور اسembلی استفاده کرد. در روش دوم، برنامه اسembلی به عنوان یک زیر برنامه نوشته شده، در برنامه C فراخوانی می‌شود.

## دستورات اسembلی در زبان C

برای نوشتن دستورات اسembلی در زبان C از دستور `asm` به صورت زیر استفاده می‌شود:

```
asm {  
    دستورات اسembلی  
}
```

### مثال ۲۱-۱

برنامه‌ای که کاراکتر ♥ را ۵ بار در صفحه نمایش چاپ می‌کند.

```
#include <conio.h>  
int main()  
{  
    clrscr();  
    asm {  
        mov ah, 9h // function call to print  
        mov bh, 0 // page number  
        mov bl, 7 // attribute  
        mov cx, 5 // number of print  
        mov al, 03h //heart character  
        int 10h //interrupt call  
    }  
    getch();  
    return 0;  
}
```

## استفاده از زیربرنامه‌های اسambilی در برنامه C

برنامه‌نویسان ترجیح می‌دهند روالهای اسambilی را به صورت مجزا نوشته، به `Obj` تبدیل کرده آنها را در زبان C فراخوانی کنند. برای برقرار کردن ارتباط بین C و اسambilی باید سه نکته را رعایت نمود.

۱. نوع و ترتیب استفاده از سگمنت‌ها در توربو اسambilر باید با نوع و ترتیب سگمنت‌ها در توربو C تطبیق کامل داشته باشد.
۲. برنامه‌های TC و TASM شناسه‌ها و توابع خود را به اشتراک گذارند.
۳. استفاده از TLINK برای برقراری ارتباط.

## کوچک و بزرگ بودن حروف و متغیرها

در زبان C، بین حروف بزرگ و کوچک تفاوت است ولی توربو اسambilر بین حروف بزرگ و کوچک فرقی قائل نمی‌شود. لذا در ارتباط بین اسambilی و C به این موضوع توجه داشته باشید.

## پیش فرض سگمنت

در برخی از زیربرنامه‌های اسambilی، نیاز داریم انواع سگمنت داده را تعریف نماییم. هنگام ورود از برنامه C به برنامه اسambilی، توربو C نباتهای CS و DS را با پیش فرض معینی مقداردهی می‌کند.

در تمام مدل‌های حافظه tiny، small و medium نباتهای SS و DS مقادیر یکسانی را به خود می‌گیرند. جدول ۲۱-۱ مدل سگمنت را در توربو C و توربو اسambilر نمایش می‌دهد:

## ارتباط شناسه‌های public و extern در توربو C و توربو اسambilر

توربو اسambilر می‌تواند به شناسه‌های عمومی و توابع خارجی توربو C دسترسی پیدا کند و توربو C نیز همینظر. در این صورت TC انتظار دارد تمام شناسه‌ها و توابع عمومی در اسambilی با خط (.) شروع شود و ما باید تمام شناسه‌ها و توابع خارجی C را در اسambilی با خط ربط شروع کنیم. اگر شناسه‌ای برای یک برنامه، خارجی باشد در اسambilی باید به صورت extern تعریف شود. اگر برنامه اسambilی در TC فراخوانی می‌گردد این برنامه در TC باید به صورت public تعریف گردد.

جدول ۲۱-۱ جدول مدل سگمنت در توربو C و توربو اسambilر.

| MODEL   | CS            | DS                    |
|---------|---------------|-----------------------|
| tiny    | _TEXT         | DGROUP                |
| small   | _TEXT         | DGROUP                |
| compact | _TEXT         | DGROUP                |
| medium  | FILENAME_TEXT | DGROUP                |
| large   | FILENAME_TEXT | DGROUP                |
| huge    | FILENAME_TEXT | CALLING_FILENAME_DATA |

## مثال ۲۱-۲

برنامه‌ای که متغیر `i` را در برنامه C تعریف می‌کند و در برنامه اسambilی یک واحد به آن اضافه می‌کند و در برنامه C مقادیر را چاپ می‌کند.

### توضیح

زیر برنامه `inc1` در C به صورت `extern inc1` تعریف شد و در برنامه اسambilی در جلوی آن خط ربط قرار گرفت و از نوع `far` تعریف گردید. متغیر `i` در C به صورت متغیر عمومی (`main()`) و در اسambilی به صورت `extrn`، با خط ربط و از نوع `word` تعریف شد (چون نوع متغیر `i` در C، از نوع `int` تعریف شده است). در برنامه C، مقادیر `i` برابر با صفر است که در برنامه اسambilی یک واحد به آن اضافه شده است، در نتیجه، خروجی برنامه C به صورت `i = 1` است. برای اجرای برنامه کافی است در خط فرمان دستور زیر را تایپ کنید:

**TCC - MC C** **ASM** **نام برنامه اسambilی** **نام برنامه C**

پس از اجرای این دستور، یک فایل EXE همانم با فایل برنامه C ایجاد می‌شود که با تایپ نام برنامه اجرایی، برنامه اجرا می‌شود.

**برنامه C**

```
#include <stdio.h>
extern void far inc1();
extern void far cls(void);
int i=0;
void main(void) {
    inc1();
    printf("\n i=%i",i);
}
```

**برنامه اسambilی**

```
.model small
.data
extrn _i:word
.code
public _inc1
_inc1 proc far
    inc _i
    retf
_inc1 endp
end
```

## ترجمه چند فایل C و اسambilی

برای ترجمه چند فایل C و اسambilی، دو روش وجود دارد. در روش اول از فرمان TCC به صورت زیر استفاده می‌شود:

نام فایل اسembلی Cn ... نام فایل ۲ اسembلی نام فایل ۱ اسembلی نام فایل C1 ... نام فایل C2 نام فایل MS - TC

در این روش ابتدا نام فایلهای C را بدون پسوند در جلوی TCC قرار می‌دهیم و سپس نام فایل اسembلی را با پسوند ASM، بعد از آنها ذکر می‌کنیم. به این ترتیب یک فایل EXE به نام اولین فایل C ایجاد می‌گردد. در روش دوم، فایلهای را در TC در فایل پروژه قرار می‌دهیم و فایلهای اسembلی باید قبل از توسعه TASM با MASM به فایلهای obj ترجمه گردند. برای آشنایی باشیوه تشکیل فایلهای پروژه در C، به فصل ۱۷ کتاب مراجعه کنید.

## تبادل پارامترها بین اسembلی و TC

در اینجا دو موضوع به شرح ذیل مورد بحث قرار می‌گیرند:

۱. انتقال اطلاعات از برنامه C به اسembلی
۲. بازگرداندن مقادیر بازگشته از برنامه اسembلی به برنامه C

## ارسال پارامترها از برنامه C به اسembلی

برای ارسال پارامترها از برنامه C به برنامه اسembلی، دو روش وجود دارد، در روش اول از ثباتها و در روش دوم از پشتی استفاده می‌شود.

### مثال ۲۱-۳

برنامه‌ای که یک نام را از ورودی می‌خواند و ناجیهای از صفحه نمایش را پاک می‌کند و نام خوانده شده را وسط این ناجیه چاپ می‌کند. هدف از این برنامه آشنایی با انتقال پارامترها از طریق ثباتها به اسembلی است. برنامه C

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
extern void far cls(void);
void main(void)
{
    char fname[21];
    printf ("\\nplease enter name :");
    gets(fname);
    clrscr();
    asm {
        mov al, 10
        mov ch, 5
        mov cl, 10
        mov dh, 15
        mov dl, 40
        mov bh, 17h
    }
}
```

```

cls(); // call assembly procedure
asm {
    mov     ah, 02 //cursor move
    mov     dh, 10 //row
    mov     dl, 25 //column
    mov     bh, 0 //page number
    int    10h //interrupt call
}
printf("%s",fname);
getch();
clrscr();
}

```

### برنامه اسembly

```

IGROUP group _TEXT ;program segment
DGROUP group _BSS,_DATA ;data segment
assume cs:IGROUP, ds:DGROUP, es:DGROUP, ss:DGROUP
_BSS segment word public 'BSS'
_BSS ends
_DATA segment word public 'DATA'
_DATA ends
_TEXT segment byte public 'CODE'
public _cls
_cls proc far
    mov ah, 06
    int 10h
    ret
_cls endp
_TEXT ends
end

```

### استفاده از پشته برای انتقال پارامترها

در زبان C برخلاف بقیه زبانها از سمت راست به چپ در پشته ذخیره می شوند (به طوری که ابتدا سمت راست ترین پارامتر در پشته ذخیره می گردد). دستور فراخوانی زیر را در نظر بگیرید:

**locatexy (row,col);**

```

push word ptr dgroup :_col
push word ptr dgroup :_row
call locatexy
add sp, 4

```

این دستور، کدهای زیر را ایجاد می کند.

|      |                                   |
|------|-----------------------------------|
|      | آدرس اشاره گر پشته فراخوان        |
| 00   | آدرس آفست برگشت به برنامه فراخوان |
| 02   | اولین پارامتر                     |
| 04   | دومین پارامتر                     |
| 06   | :                                 |
| BP+8 | سومین پارامتر                     |
| BP+6 | دومین پارامتر                     |
| BP+4 | اولین پارامتر                     |
| BP+2 | آدرس آفست برگشت به برنامه فراخوان |
| BP   | آدرس اشاره برنامه پشته فراخوان    |
| SS   |                                   |

شکل ۲۱-۱ ذخیره پارامترهای زیربرنامه C در برنامه اسمبلي نوع near.

در ابتدای برنامه اسمبلي، باید BP را در پشته ذخیره کرد تا بتوان از برنامه C برگشت نمود و سپس SP را در BP قرار داد. در اين صورت برای دسترسی به پارامترها در برنامه اسمبلي، دو حالت پيش می آيد. در حالتی که برنامه اسمبلي near است، پارامترها مانند شکل ۲۱-۱ در پشته ذخیره می شوند.

## ۲۱-۴ مثال

یک کاراکتر و تعداد دفعات چاپ آن، در برنامه C از ورودی خوانده می شود و با استفاده از یک برنامه اسمبلي، کاراکتر خوانده شده، به این تعداد نمایش داده می شود (برنامه اسمبلي از نوع near است).

### توضیح

برنامه اسمبلي disp، در C به صورت extern و در برنامه اسمبلي به صورت public و از نوع near تعریف شد. برنامه C با یک پیام، کاراکتر را می خواند و در ch قرار می دهد و بعد از آن، تعداد دفعاتی که کاراکتر باید چاپ شود خوانده شده در متغیر count قرار می گیرد. سپس برنامه اسمبلي disp با دو پارامتر ch و count فراخوانی می شود. چون در برنامه اسمبلي، disp از نوع near است، برای دسترسی به پارامتر اول محتويات [BP+04] به ثبات AL (کاراکتری که باید نمایش داده شود) و محتويات پارامتر دوم، [BP+06]، به ثبات CX مستقل شده است (تعداد دفعاتی که کاراکتر باید نمایش داده شود).

با استفاده از تابع شماره 0eH، وقfe 10H کاراکتر موجود در ثبات AL در صفحه نمایش چاپ شده است. دستور INT 10H در حلقه تکرار، کاراکتر موجود در ثبات AL را به تعداد CX بار در صفحه نمایش چاپ می کند.

برنامه C

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
extern void disp(char,int);
void main(void)
{
    char ch;
    int count;
    printf ("\nPlease enter a char:");
    scanf("%c",&ch);
    printf ("\nPlease count for display char:");
    scanf("%i",&count);
    disp(ch,count);
}
```

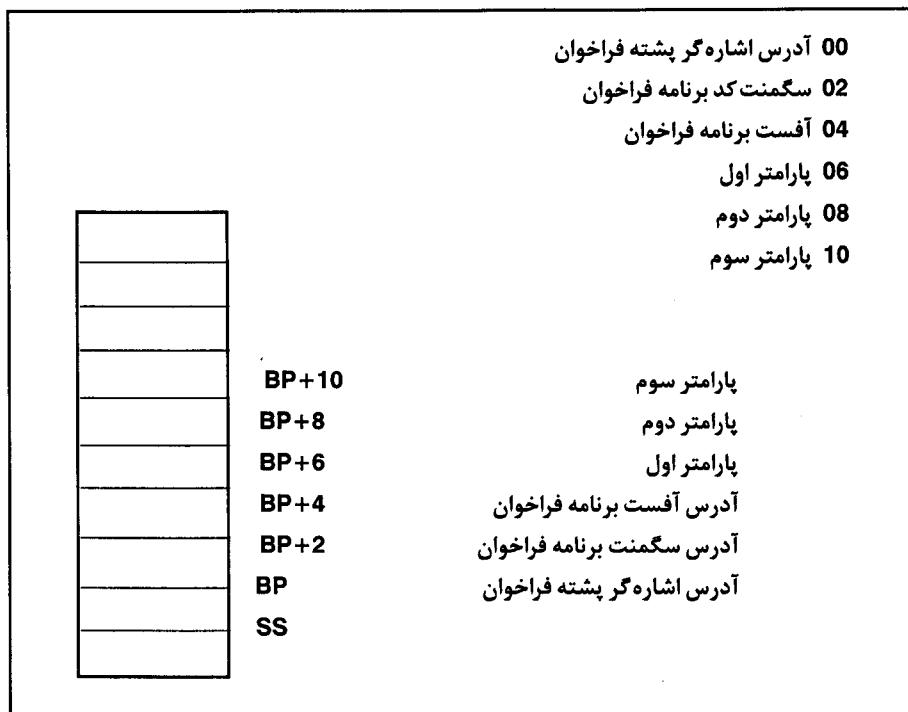
برنامه اسsemblی

```
.model small
.data
.code
public _disp
_disp proc near
    push bp
    mov bp, sp
    mov al, [bp+04]
    mov cx, [bp+06]
    mov ah, 0eh
loop1:
    int 10h
    loop loop1
    pop bp
    ret 4
_disp endp
end
```

خروجی برنامه

```
please enter a char : B
please enter count for display char : 12
BBBBBBBBBBBB
```

در حالتی که نوع برنامه اسsemblی far است، پارامترها به صورت شکل ۲۱-۲ در پشتے قرار می‌گیرند.



شکل ۲۱-۲ ذخیره شدن پارامترهای C در برنامه اسembly نوع far.

### مثال ۲۱-۵

برنامه‌ای که سطر و ستون را در C از ورودی خوانده با استفاده از یک برنامه اسembly به نام locatexy مکان‌نما را به این سطر و ستون انتقال می‌دهد و یک خروجی را در آن سطر و ستون چاپ می‌کند. زیر برنامه locatexy از نوع far می‌باشد.

برنامه C

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
extern void far locatexy(int,int);
void main(void) {
    int row,col;
    clrscr();
    printf ("\\nPlease enter row (1-24):");
    scanf("%i",&row);
    printf ("\\nPlease enter row (1-79):");
    scanf("%i",&col);
    clrscr();
    locatexy(row,col);
    printf("link a moudle c with assambly (far)");
}
```

## برنامه اسembly Locatexy

```

IGROUP    group _TEXT          ;program segment
DGROUP    group _BSS,_DATA   ;data segment
assume    cs:IGROUP , ds:DGROUP , es:DGROUP , ss:DGROUP
_BSS      segment word public 'BSS'
_BSS      ends
_DATA     segment word public 'DATA'
_DATA     ends
_TEXT     segment byte public 'CODE'
public    _locatexy
_locatexy proc far
    push   bp
    mov    bp, sp
    mov    dh, [bp+06]
    mov    dl, [bp+08]
    mov    ah, 02
    xor    bh, bh
    int    10h
    pop    bp
    retf   4
_locatexy endp
_TEXT    ends
end

```

همانطور که در برنامه اسembly ملاحظه می شود برای دسترسی به پارامتر اول، محتویات [BP+06] را در ثبات dh برای دسترسی به پارامتر دوم، محتویات [BP+08] را در dl قرار می دهیم. با اجرای تابع شماره ۲ و قله ۱۰H مکان نما به سطری که مقدار آن در dh و ستوانی که مقدار آن در ثبات dl قرار دارد، انتقال می یابد.

برای برگشت از برنامه اسembly به برنامه C، دستور 4 retf در انتهای برنامه اسembly قرار دارد (۴ به معنی این است که چهار بایت از پشته بازیابی می شود). زیرا دو پارامتر دو بایتی از نوع int، در هنگام فراخوانی برنامه اسembly، در پشته قرار گرفتند. قبل از بازگشت از برنامه اسembly، این دو پارامتر باید از پشته بازیابی شوند تا اختلال در خاتمه برنامه پیش نیاید.

## بازگرداندن مقادیر از اسembly به C

برای بازگرداندن مقادیر یک بایتی و دو بایتی از ثبات AX و چهار بایتی از ثبات DX:AX استفاده می شود و مقادیر بیش از چهار بایت را به صورت static ذخیره کرده، اشاره گری به آنها را برگشت می دهیم. نوع اطلاعات و نحوه برگشت مقادیر در جدول ۲-۲۱ آورده شده است.

جدول ۲۱-۲ نوع اطلاعات و نحوه بازگشت مقادیر بین اسمبلی و C.

| ثبات              | نوع مقدار بازگشتی           |
|-------------------|-----------------------------|
| AX                | unsigned char               |
| AX                | char                        |
| AX                | enum                        |
| AX                | unsigned short int          |
| AX                | short int                   |
| AX                | int                         |
| AX                | unsigned int                |
| DX:AX             | long                        |
| 8087 top of stack | float , double, long double |
| AX                | near *                      |
| DX:AX             | far *                       |

# دستورات پیش پردازنده

پیش پردازنده<sup>۱</sup>، نوعی مترجم است که دستورات توسعه یافته‌ای از یک زبان برنامه‌سازی را گرفته، به دستورات قابل فهم برای کامپایلر همان زبان تبدیل می‌کند. به عبارت دیگر، ورودی پیش پردازنده، برنامه‌ای با دستورات توسعه یافته است و خروجی آن، برنامه دیگری است که توسط پردازنده (CPU) قابل ترجمه و اجرا است. دستورات توسعه یافته‌ای در زبان C وجود دارند که توسط پردازنده قابل ترجمه و اجرا نیست، بلکه فقط توسط پیش پردازنده قابل فهم هستند و به دستورات پیش پردازنده معروفند. دستورات پیش پردازنده در زبان C از اهمیت ویژه‌ای برخورداراند.

## تعريف ماکرو

ماکرو<sup>۲</sup>، نامی برای یک رشته است که این رشته می‌تواند ترکیبی از حروف، ارقام، مقادیر ثابت، توابع و غیره باشد. دستور پیش پردازنده #define برای تعریف ماکرو استفاده می‌شود. این دستور قبل از تابع () به صورت به کار می‌رود که یک روش آن به صورت زیر است:

```
#define <رشته> <نام ماکرو>
```

نام ماکرو، همانند نام یک متغیر در C است که حداقل باید بارشته تعریف کننده ماکرو، یک فاصله داشته باشد و بهتر است جهت مشخص بودن در برنامه، با حروف بزرگ انتخاب شود. به عنوان مثال، دستور 20 #define MAX در سرتاسر برنامه برابر با ۲۰ فرض شود. یعنی در هر جای برنامه که از ماکروی MAX استفاده شود، مثل این است که از عدد ۲۰ استفاده شده است. در مورد دستورات پیش پردازنده در زبان C باید این نکته را در نظر داشت که آنها علیرغم سایر دستورات زبان C، به ختم نمی‌شوند.

### مثال ۲۲-۱

برنامه‌ای که چگونگی استفاده از ماکروها را نشان می‌دهد. این برنامه تعدادی عدد را از ورودی خوانده و مجموع آنها را محاسبه می‌کند (اگر عددی که وارد می‌شود، منفی باشد، برنامه متوقف می‌شود). در این مثال به جای تابع () از PROGRAM، به جای { از BEGIN، به جای } از END و ... استفاده شده است. بدیهی است که انتخاب این نامها به نظر برنامه‌نویس بستگی دارد و می‌تواند هر چیز دیگری را به جای آنها انتخاب نماید.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#define PROGRAM main()
```

```

#define FLOAT float
#define WHILE while(
#define DO )
#define BEGIN {
#define END }
#define FORMATOUT "the sum is: %6.2f\n"
#define FORMATIN "%f"
#define MESSAGE printf("enter numbers(negative to end):");
PROGRAM
BEGIN
FLOAT data, sum=0.0;
clrscr();
MESSAGE
scanf(FORMATIN, &data);
WHILE data >= 0.0 DO
BEGIN
    sum += data;
    scanf(FORMATIN, &data);
END
printf(FORMATOUT, sum);
getch();
return 0;
END

```

خروجی

enter numbers (negative to end) : 4 9 11 -2  
th sum is : 24.00

## مثال ۲۲-۲

برنامه‌ای که با استفاده از علامت \*، مثلثی را در صفحه نمایش رسم می‌کند.

```

#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#define NUMLINE 5
#define BLANK ''
#define ASTRISK '*'
#define NEWLINE '\n'
int main()
{
    int l, le, s ;
    l = 1;
    clrscr();
    while (l <= NUMLINE) {
        le = 1 ;
        while (le++ <= NUMLINE - l)

```

```

        printf("%c", BLANK);
        s = 1;
        while(s++ <= 2 * l - 1)
            printf("%c", ASTRISK);
        printf("%c", NEWLINE);
        l++;
    }
getch();
return 0;
}

```

## خروجی

```

*
* * *
* * * *
* * * * *
* * * * * *

```

کاربرد دیگر دستور `#define` در تعریف ماکروهایی است که دارای پارامتر باشند. در این مورد از دستور `#define` به صورت زیر استفاده می‌شود.

**تعريف ماکرو (اسامی پارامترها) نام ماکرو**

تعريف ماکرو، مشخص می‌کند که چه عملی باید توسط ماکرو انجام گیرد. اسامی پارامترها متغیرهایی هستند که در حین اجرای ماکرو به آن منتقل می‌شوند؛ اگر تعداد آنها بیش از یکی باشد، با کاما از یکدیگر جدا می‌گردند. برخلاف توابع، در ماکروها نیازی به تعریف نوع پارامترها نیست. به عنوان مثال دستور `(I)` `READINT(I)` ماکرویی به نام `READINT` تعریف می‌کند که دارای پارامتر `I` است. در هنگام فراخوانی این ماکرو (که توسط نام آن انجام می‌شود) باید آرگومانی را ذکر کنیم؛ این آرگومان در عبارت `scansf("%d",&I)` به جای متغیر `I` منظور شده و تابع `scanf` عددی را از ورودی خوانده در متغیری که به عنوان آرگومان ذکر شده است قرار می‌دهد. به عنوان مثال اگر بخواهیم متغیری مثل `distance` را از ورودی بخوانیم کافی است ماکروی فوق را به صورت زیر فراخوانی کنیم:

**READINT (distance) ;**

اگر تعريف ماکرو شامل عبارتی طولانی باشد (به طوری که در یک خط قابل بیان نباشد) می‌توان آن را در دو یا چند خط ادامه داد. بدین منظور باید در انتهای هر خط ناتمام، از کاراکتر `\` (back slash) استفاده نمود. دستور زیر را در نظر بگیرید:

```

#define IS_EQU (y) y%4 == 0&&y % 100 != 0 || \
y%400 = 0

```

همانطور که در دستور فوق مشاهده می‌گردد در انتهای اولین خط، از کاراکتر `\` استفاده شد تا بتوان بقیه عبارت ماکرو را در خط بعدی تایپ نمود.

اگر ماکروی IS\_EQU با پارامتری به نام year فراخوانی گردد، این متغیر به جای y قرار خواهد گرفت؛  
یعنی فراخوانی:

**If (IS\_EQU (year))**

معادل دستور زیر است:

**If (year %4 = 0 && year % 100 != 0 || year %400 == 0)**

در فراخوانی ماکروها باید دقت کافی به خرج داد تا از اجرای آنها نتیجه مطلوبی به دست آید. به عنوان مثال، ماکروی زیر را که عمل توان را انجام می‌دهد در نظر بگیرید:

**#define SQUARE (x) x\*x**

اکنون به فراخوانی ماکروی SQUARE توجه نمایید:

**s = SQUARE (b)**

(1)

با این فراخوانی، حاصل  $b^2$  در متغیر x قرار می‌گیرد که منظور برنامه‌نویس برآورده می‌شود. اکنون فراخوانی دیگر را در نظر بگیرید:

**s = SQUARE (x +1)**

(2)

در اثر این فراخوانی، عبارت  $1+x+1*x+1*x^2$  ارزیابی شده و نتیجه آن در s قرار می‌گیرد که با توجه به تقدم عملگرهای تقدم عمل ضرب (\*) بیشتر از تقدم عمل جمع (+) است، نتیجه ارزیابی، با توان عدد  $1+x+1*x^2$  برابر نیست. برای رفع این مشکل دو راه حل وجود دارد: راه حل اول:  $x+1$  را در یک متغیر قرار داده سپس آن متغیر را به عنوان پارامتر به ماکرو منتقل کرد: راه حل دوم: ماکرو را طوری تعریف نمود که از ایجاد این اشتباه جلوگیری شود:

**# define SQUARE ((x) \* (x))**

اکنون اگر این ماکرو با  $x^2$  فراخوانی گردد، عبارت زیر حاصل می‌شود که نتیجه ارزیابی آن، صحیح است:

**s = ((x+1) \* (x+1))**

### مثال ۲۲-۳

برنامه‌ای که با استفاده از ماکرو، مساحت دایره‌ای را محاسبه می‌نماید.

#### توضیح

در این برنامه از دو ماکرو استفاده شده است، PI و AREA که AREA دارای یک پارامتر است.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#define PI 3.14
#define AREA(r) r * r * PI
int main()
{
    float r, s;
    clrscr();
    printf("enter radius:");
}
```

```

    scanf("%f", &r);
    s = AREA(r);
    printf("area is :%6.2f", s);
    getch();
    return 0;
}

```

**enter radius :** 12.4**area is :** 482.81

خروجی

## ضمیمه کردن فایلها

در زبان C، می‌توان در حین ترجمه برنامه، یک یا چند فایل را به آن ضمیمه کرد. فایلهایی که به‌این طریق به برنامه ضمیمه می‌شوند، فایلهای سرآیند نام دارند. ضمیمه کردن فایلها، توسط دستور پیش‌پردازنده `#include` انجام می‌شود. این دستور به صورت‌های زیر مورد استفاده قرار می‌گیرد:

**#include "اسم فایل"**  
**#include <اسم فایل>**

فایلهای سرآیند به دو دسته تقسیم می‌شوند:

۱. فایلهایی که همراه کامپایلر C وجود دارند و بسوند همه آنها `.h` است.
۲. فایلهایی که توسط برنامه‌نویس نوشته می‌شوند.

نحوه کاربرد اولی دستور `#include` معمولاً برای ضمیمه فایلهایی استفاده می‌شود که توسط برنامه‌نویس نوشته شده‌اند و روش دوم، برای ضمیمه فایلهایی به کار گرفته می‌شود که همراه کامپایلر C وجود دارند و معمولاً در فهرستی به نام `include` قرار دارند.

فایلهای سرآیند از اهمیت ویژه‌ای برخوردارند زیرا:

۱. بسیاری از توابع مثل `(getchar()` و `putchar()`) در فایلهای سرآیند مربوط به سیستم، به صورت ماکرو تعریف شده‌اند.
۲. با فایلهای سرآیند که برنامه‌نویس می‌نویسد، علاوه بر تعریف ماکروها، می‌توان از بسیاری از تعاریف تکراری جلوگیری کرد.

به عنوان مثال، دستور زیر، موجب ضمیمه شدن فایل `stdio.h` به برنامه می‌گردد:

**#include <stdio.h>**

فرض کنید کار ما طوری است که همواره برنامه‌هایی می‌نویسیم که نیاز به محاسبه مساحت‌های اشکال مختلفی مثل دایره، بیضی و غیره دارد. بهتر است برای سهولت کار، مساحت کلیه اشکال را به صورت ماکرو تعریف کرده در یک فایل `header` قرار دهیم؛ سپس در ابتدای برنامه موردنظر، آن را توسط دستور `#include` معرفی کنیم تا به برنامه ضمیمه شود.

### ۲۲-۴ مثال

ایجاد یک فایل سرآیند به نام ar.h برای محاسبه مساحت اشکال.

```
#define PI #.14159
#define AREA_CIRCLE(radius) (PI * radius * radius)
#define AREA_SQUARE(length, width) (length * width)
#define AREA_TRIANGLE(base, height) (base * height / 2)
#define AREA_ELLIPS(radius1, radius2) (PI * radius1 * radius2)
#define AREA_TRAPEZOID(height, side1, side2) (height*(side1+side2)/2)
```

پس از تشكیل فایل ar.h، هر برنامه‌ای که نیاز به محاسبه مساحت این اشکال هندسی دارد، می‌تواند باضمیمه کردن این فایل، از ماکروهای تعریف شده در آن استفاده کند.

### ۲۲-۵ مثال

برنامه‌ای که با استفاده از فایل ar.h مساحت مثلث را محاسبه می‌کند.

```
#include<stdio.h>
#include <conio.h>
#include "ar.h"
int main()
{
    int base, height;
    float s;
    clrscr();
    base = 10;
    height = 15;
    s = AREA_TRIANGLE(base, height);
    printf("%6.2f", s);
    getch();
    return 0;
}
```

خروجی

the area of triangle is : 75.00

## دستورات پیش پردازنده شرطی

در حالت معمولی، دستور if برای تصمیم‌گیری در نقاط مختلف به کار می‌رود. شرط‌هایی که در دستور if ذکر می‌شوند در حین اجرای برنامه ارزشیابی می‌شوند. یعنی اگر شرط ذکر شده در دستور if چه درست باشد یا نادرست، این دستور و کلیه دستورات دیگر که در بلاک if قرار دارند ترجیح می‌شوند؛ ولی در دستورات پیش‌پردازنده شرطی، شرطی که در آن ذکر می‌شود در حین ترجیح ارزشیابی می‌شود.

دستورات پیش‌پردازنده شرطی عبارتند از:

`#if , #else , #elif , #endif , #ifdef , #ifndef`

دستور if به صورت زیر به کار می‌رود:

```
#if عبارت شرطی
    مجموعه دستورات
#endif
```

عبارت شرطی که در دستور if ذکر می‌شود، عبارتی است که مقدار آن در زمان ترجمه معلوم است. این عبارت در حین ترجمه ارزیابی می‌شود؛ چنانچه دارای ارزش "درستی" باشد مجموعه دستورات موجود در بین #if (ابتداي بلاک) و #endif (انتهاي بلاک) ترجمه خواهد شد و گرنه اين مجموعه دستورات ترجمه نمی‌گردد.

## مثال ۲۲-۶

کاربرد دستور if در برنامه.

```
#include "stdio.h"
#include <conio.h>
#define MAX 100
int main()
{
    #if MAX > 90
        printf("compiled for array greater than 99\n");
    #endif
    getch();
    return 0;
}
```

خروجی

**compiled for array greater than 90**

وقتی برنامه مثال ۲۲-۶ ترجمه می‌گردد شرط  $90 < \text{MAX}$  تست می‌شود، چون این شرط برقرار است، دستور بعدی ترجمه شده و آماده اجرا می‌گردد که نتیجه اجرای آن را نیز مشاهده نمودید.  
نحوه عمل همانند else در دستور if است (مثال ۷-۲).

## مثال ۲۲-۷

کاربرد if و #else در برنامه.

```
#include <stdio.h>
#define MAX 10
int main() {
    #if MAX > 99
        printf("compiled for array...\n");
    #else
        printf("compiled for small array");
    #endif
    return 0;
}
```

## خروجی

**compiled for small array**

در برنامه مثال ۲۲-۷ چون شرط  $MAX > 99$  برقرار نیست، دستور بعد از آن ترجمه نمی‌شود؛ اما دستور بعد از `#else` ترجمه شده، پس از اجرا نتیجه زیر حاصل می‌گردد:

**"compiled for small array"**

مشابه دستور `if` رفتار می‌کند و به صورت زیر استفاده می‌شود:

```
# if   عبارت شرطی ۱
      مجموعة دستورات ۱
# elif  عبارت شرطی ۲
      مجموعة دستورات ۲
# elif  عبارت شرطی ۳
      مجموعة دستورات ۳
.
.
.
# elif n  عبارت شرطی n
      مجموعة دستورات n
# endif
```

همانطور که ملاحظه می‌شود، هر `#elif` به همراه یک عبارت شرطی است که اگر نتیجه ارزیابی آن ارزش "درستی" داشته باشد مجموعه دستورات مربوط به آن ترجمه شده کنترل به دستور بعد از `#endif` #برمی‌گردد. و گرنه شرط‌های موجود در `#elif` های بعدی مورد بررسی قرار می‌گیرند. اگر هیچکدام از عبارات شرطی ذکر شده در این ساختار دارای ارزش "درستی" نباشند، هیچیک از مجموعه دستورات ۱ تا `n` ترجمه نخواهد شد.

**مثال ۲۲-۸**

برنامه‌ای برای نمایش چگونگی استفاده از دستورات پیش پردازنده شرطی.

```
#define US 0
#define ENGLAND 1
#define IRAN g
#define ACTIVE_COUNTRY US
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int main()
{
    clrscr();
    #if ACTIVE_COUNTRY==US
        char currency[]="dolar";
    #elif ACTIVE_COUNTRY==ENDGLAND
        char currency[]="pound",
    #else
```

```

    char currency[]="rials";
#endif
printf("\n currency is: %s", currency);
getch();
return 0;
}

```

**currency is : dolar****خروجی**

استفاده از `#if` و `#ifndef` روش دیگری برای پیاده‌سازی ترجمه شرطی دستورات است. `#if` یعنی `"if not define"` و `#ifndef` یعنی `"if defined"`. دستور `#ifdef` به صورت زیر به کار می‌رود:

```

#define نام ماکرو
    مجموعه دستورات
#endif

```

اگر ماکرویی که نام آن در جلوی `#ifdef` ذکر شده است در یک دستور `#define` تعریف شده باشد، مجموعه دستورات ذکر شده ترجمه خواهد شد و گرنه این دستورات ترجمه نمی‌شوند.

```

#define ifdef دستور ذکر شده ترجمه می‌کند به صورت زیر استفاده می‌شود:
#define نام ماکرو
    مجموعه دستورات
#endif

```

اگر ماکرویی که نام آن در جلوی `#ifndef` ذکر شده است در یک دستور `#define` تعریف نشده باشد مجموعه دستورات ذکر شده، ترجمه می‌گردد و گرنه ترجمه نخواهد شد.

**مثال ۲۲-۹**

برنامه‌ای که چگونگی استفاده از `#ifndef` را نشان می‌دهد.

```

#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#define TEN 10
int main() {
    clrscr();
    #ifdef TEN
        printf("\n TEN defined.");
    #else
        printf("\n TEN not defined.");
    #endif
    #ifndef ALPHA
        printf("\n ALPHA is not defined.");
    #endif
    getch();
    return 0;
}

```

در مثال ۲۲-۹، دستور `#ifdef` تست می‌کند که آیا ماکروی `TEN` تعریف شده است یا خیر. چون این ماکرو در این برنامه تعریف شده است، دستور بعد از آن ترجمه شده پس از اجرانتیجه زیر حاصل می‌شود:

**TEN defined.**

دستور `#ifndef` یا عدم تعریف ماکروی `ALPHA` را تست می‌کند، چون این ماکرو تعریف نشده است موجب خروجی زیر می‌شود:

**ALPHA is not defined.**

## حذف ماکروی تعریف شده

اگر در برنامه، ماکرویی توسط دستور `#define` تعریف گردد، دستور `#undef` می‌تواند از یک نقطه دلخواه برنامه (از نقطه‌ای که این دستور قرار می‌گیرد) به بعد، تعریف ماکرو را بی‌اثر سازد. این دستور به صورت زیر به کار می‌رود.

**#undef <نام ماکرو>**

تعریف ماکرویی که نام آن در دستور `undef` آمده است از جایی که این دستور در برنامه ظاهر می‌گردد به بعد، متنفی می‌شود.

### مثال ۲۲-۱۰

برنامه‌ای که طریقه حذف ماکروی تعریف شده را نشان می‌دهد.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#define LEN 100
#define WIDTH 100
int main()
{
    char array[LEN][WIDTH];
    clrscr();
    #undef LEN
    #undef WIDTH
    #ifndef LEN
        printf("LEN deleted.");
    #endif
    getch();
    return 0;
}
```

خروجی

**LEN deleted.**

توجه داشته باشید که چون دستور `#undef LEN` را حذف کرد، شرط موجود در برنامه ارزش درستی پیدا کرده پیام فرق را چاپ نمود.

## اسامي ماکروهاي از پيش تعریف شده

اسامي تعداد ۵ ماکرو که به همراه کامپایلر استاندارد زبان C وجود دارند عبارتند از:

`_STDC_.5      _TIME_.4      _DATE_.3      _FILE_.2      _LINE_.1`

ماکروی `_LINE` حاوی شماره دستوری از فایل برنامه است که در حال ترجمه شدن می‌باشد.

ماکروی `_FILE` حاوی نام فایلی است که اکنون در حال ترجمه شدن می‌باشد.

ماکروی `_DATE` حاوی رشته‌ای به صورت `mm/dd/yy` است و حاوی تاریخی است که فایل برنامه، ترجمه شده است (برای بیان ماه `mm` برای بیان روز و `yy` برای بیان سال است).

ماکروی `_TIME` حاوی رشته‌ای به صورت `hh:mm:ss` است و شامل زمانی است که فایل برنامه، ترجمه شده است (برای بیان ساعت، `mm` برای بیان دقیقه و `ss` برای بیان ثانیه است).

ماکروی `_STDC` مشخص می‌کند که کامپایلر مورد استفاده، استاندارد است یا خیر. اگر محتویات این ماکرو برابر با یک (۱) باشد، کامپایلر استاندارد و در غیر این موارد استاندارد نیست.

## دستور پيش پردازندۀ `#line`

دستور `#line` محتویات دو ماکروی `_FILE` و `_LINE` را تغییر می‌دهد. دستور `#line` به صورت زیر به کار می‌رود:

`#line <نام فایل> <شماره>`

شماره، یک عدد صحیح مثبت است که مقدار جدید ماکروی `_LINE` را مشخص می‌کند و "نام فایل" که اختیاری نیز هست، محتویات جدید ماکروی `_FILE` را تعیین می‌کند. ماکروی `#line` برای اشکالزدایی برنامه مفید است.

### مثال ۱۱-۲۲

برنامه‌ای که کاربرد `_LINE` را نشان می‌دهد.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#line 100
int main()
{
    clrscr();
    printf("\n printf start at address: %d\n", __LINE__);
    getch();
    return 0;
}
```

`printf start at address : 103`

خروجی

در مثال ۲۲-۱۱، مقدار اولیه‌ای که در ماکروی \_LINE\_ قرار می‌گیرد برابر با ۱۰۰ است. لذا شماره دستور printf برابر با ۱۰۳ خواهد بود. این مطلب از خروجی برنامه که چاپ محتویات ماکروی \_LINE\_ است مشخص می‌گردد.

## #error پردازندۀ دستور

دستور #error موجب جلوگیری از ادامه ترجمه برنامه توسط کامپایلر شده، به صورت زیر به کار می‌رود:

**#error** پیام خطأ

پیام خطأ، جمله‌ای است که کامپایلر پس از رسیدن به این دستور، آن را به صورت زیر در صفحه‌نمایش ظاهر می‌کند:

Error directive: پیام خطأ شماره خط Error 파일: نام فایل

## مثال ۲۲-۱۲

برنامه‌ای که کاربرد #error را نشان می‌دهد.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int main ()
{
    int arr[4] , i ;
    clrscr();
    for (i=0 ; i < 100 ; i++) {
        if ( i > 4 )
            #error enter less than 20 ;
        else
            scanf("%d",&arr[i]) ;
        getch();
        return 0;
    }
}
```

# چند نکته برنامه‌نویسی

برنامه خوب برنامه‌ای است که دارای ۳ خصیصه مهم زیر باشد:

۱. از منابع سیستم (دیسک، حافظه و ...) به نحو خوبی استفاده نماید.
۲. تحت هیچ شرایطی با اشکال مواجه نشود.
۳. از کامپیوتری به کامپیوتر دیگر قابل استفاده باشد.

در این ضمیمه سعی می‌گردد مواردی که برای برآوردن ۳ خصیصه فوق مفید هستند ذکر شده و توصیه می‌شود که برنامه‌نویس آنها را به کار گیرد:

۱. برای افزایش و کاهش یک واحد از متغیر، از عملگرهای `++` و `--` استفاده شود.
۲. شمارندهای حلقه‌های تکرار با کلاس حافظه `register` معروفی شوند زیرا:
  ۱. این نوع متغیرها در ثبات ذخیره می‌شوند و زمان دسترسی به آنها کم است.
  ۲. در افزایش سرعت اجرای برنامه مؤثر است.
۳. برای دسترسی به عناصر آرایه از اشاره‌گر استفاده شود:

```
int array[10], *p;
```

```

.
.
.
p = array ;
for (;;)
{
  a = *p (++);
.
.
.
}
```

۴. برنامه به صورت چند تابع نوشته شود و حتی الامکان هر تابع از متغیرهای محلی استفاده نماید.
۵. استفاده از `#define` جهت تعریف مقادیر، کلمات کلیدی و ... که موجب تقویت مساله "قابل حمل بودن" می‌شود.
۶. استفاده از عملگر `sizeof` جهت تعیین طول نوعهای مختلف در توابعی که با این مساله سروکار دارند (مثل `fread()`, `fwrite()` و ...).

۷. توجه لازم به تقدم عملگرها، برای روشن شدن مطلب به دو مجموعه دستورات زیر توجه کنید:

**y = 10 ;** (۱)

**x = y ++ ;**

**y = 10 ;**

**x = ++ y ;** (۴)

در دستور (۲) مقدار ۱۰ در متغیر x، و در دستورات (۴) مقدار ۱۱ در متغیر x قرار می‌گیرد.

۸. در استفاده از اشاره‌گرها دقت کافی به خرج داد (در این مورد می‌توانید به فصل ۶ مراجعه نمایید).

۹. هر چند که انتخاب اسامی توابع همانم با توابع کتابخانه‌ای امکان‌پذیر است ولی باید از این کار صرفنظر کرد.

۱۰. عناصر آرایه از صفر شروع می‌شوند که در حین مقداردهی به آرایه‌ها و دسترسی به عناصر آن باید توجه لازم را مبذول داشت.

۱۱. الگوی توابع قبل از تابع main() تعریف شوند.

۱۲. در فرآخوانی توابع باید دقت داشت که پارامترها و آرگومانها همنوع باشند.

۱۳. در نگهداری برنامه دقت کافی به خرج داده شود. برای این منظور باید نسخه‌هایی از آن تهیه گردد.

۱۴. در ورود اطلاعات حتی الامکان از تابع scanf() استفاده نگردد. چون یکی از اشکالاتی که این تابع ایجاد می‌کند این است که کاراکتر انتهای خط را از بافر صفحه کلید نمی‌خواند. این امر موجب می‌شود که توابعی مثل gets() که باید رشته‌ای از ورودی بخواند، به مخصوص دریافت کاراکتر انتهای خط، به کار خود خاتمه دهند، چون فرض می‌کنند که کاربر به جای وارد کردن رشته، فقط کلید enter را وارد کرده است.

۱۵. استفاده از volatile در تعریف متغیرهایی که تحت کنترل برنامه نیستند. به عنوان مثال، متغیری که توسط پالس سیستم تغییر می‌کند، از کنترل برنامه خارج است:

```
volatile int click ;
int time1 ;
time1 = click ;
if (time1 == click)
{
    :
}
```

# ارتباط با دستگاه‌های جانبی

یکی از ویژگی‌های زبان C این است که به راحتی می‌تواند با دستگاه‌های جانبی ارتباط برقرار کند، به طوری که اطلاعاتی را از پورتی بخواند و اطلاعاتی را در پورتی بنویسد. در این پیوست، توابعی را مطالعه خواهیم کرد که این امکانات را فراهم می‌کنند. یکی از ضروریات کارکردن با این توابع این است که آدرس پورتهای دستگاه خود را بدانید. مثال‌های این فصل بر روی دیسک، در شاخه **P** قرار دارند.

## توابع خواندن از پورت

تعدادی از توابع وجود دارند که بایت یا کلماتی را از پورت سخت‌افزاری می‌خوانند. در این بخش به بررسی این توابع می‌پردازیم.

### تابع **inp()**

این تابع یک بایت را از پورت سخت‌افزاری می‌خواند. این تابع به صورت یک ماکرو پیاده‌سازی شده است و در فایل **conio.h** قرار دارد:

**int inp(unsigned portid);**

پارامتر این تابع یک مقدار صحیح بدون علامت است که آدرس پورت را مشخص می‌کند. مثال ۱ را ببینید.

### تابع **inportb()**

این تابع بایتی را از پورت سخت‌افزاری می‌خواند. این تابع به صورت ماکرو پیاده‌سازی شده است و در فایل **conio.h** قرار دارد.

**unsigned char inportb(unsigned portid);**

پارامتر این تابع مقدار صحیح بدون علامت است که آدرس پورت را مشخص می‌کند. مثال ۱ را ببینید.

### تابع **inpw()**

این تابع یک کلمه را از پورت سخت‌افزاری می‌خواند. این تابع در فایل **conio.h** قرار دارد و به صورت زیر به کار می‌رود:

**unsigned inpw(unsigned portid);**

پارامتر این تابع شماره پورتی است که اطلاعات باید از آنجا خوانده شود. مثال ۱ را ببینید.

## تابع import()

این تابع یک کلمه را از پورت سخت‌افزاری می‌خواند. این تابع در فایل conio.h قرار دارد و به صورت زیر به کار می‌رود:

**unsigned import(unsigned portid);**

پارامتر این تابع شماره پورتی است که اطلاعات باید از آنجا خوانده شود. مثال ۱ را ببینید.

### مثال ۱

برنامه‌ای که یک بایت و سپس یک کلمه را از پورت سریال شماره ۰ می‌خواند (خروجی برنامه را ببینید).

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int main()
{
    int port = 0;
    int result;
    clrscr();
    result = inp(port);
    printf("The value 0x%X read from port %d\n", result, port);
    result = importb(port);
    printf("The value 0x%X read from port %d\n", result, port);
    result = inpw(port);
    printf("The value 0x%X read from port %d\n", result, port);
    result = import(port);
    printf("The value 0x%X read from port %d\n", result, port);
    getch();
    return 0;
}
```

خروجی

```
The value 0x8 read from port 0
The value 0x8 read from port 0
The value 0x808 read from port 0
The value 0x808 read from port 0
```

## توابع نوشتن در پورت

برای نوشتن اطلاعات در پورت سخت‌افزاری از چهار تابع استفاده می‌شود. این توابع را در این بخش بررسی خواهیم کرد.

## تابع **outp()**

این تابع یک بایت را در پورت سخت‌افزاری می‌نویسد، در فایل conio.h قرار دارد و به صورت زیر به کار می‌رود:

```
int outp(unsigned portid, int value);
```

portid شماره پورتی است که مقدار value باید در آن نوشته شود (بایت کم‌ارزش value نوشته می‌شود). این تابع مقدار value را نیز بر می‌گرداند.

## تابع **outpw()**

این تابع یک کلمه را در پورت سخت‌افزاری می‌نویسد، در فایل conio.h قرار دارد و به صورت زیر به کار می‌رود:

```
unsigned outpw(unsigned portid, unsigned value);
```

مقداری است که باید در پورت portid نوشته شود. value به عنوان نتیجه تابع نیز برگردانده می‌شود.

## تابع **outportb()**

این تابع یک بایت را در پورت سخت‌افزاری می‌نویسد، در فایل conio.h قرار دارد و به صورت زیر به کار می‌رود:

```
void outportb(unsigned portid, unsigned char value);
```

این تابع مقدار value را در پورت portid می‌نویسد.

## تابع **outport()**

این تابع یک کلمه را در پورت سخت‌افزاری می‌نویسد، در فایل conio.h قرار دارد و به صورت زیر به کار می‌رود:

```
void outport(unsigned portid, unsigned value);
```

این تابع مقدار value را در پورت portid می‌نویسد.

### مثال ۲

برنامه‌ای که بایت و کلمه‌ای را در پورت سخت‌افزاری می‌نویسد.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
int main()
{
    int port = 0;
    int value = 'C';
    int value1 = 30231;
    clrscr();
    outp(port, value);
```

```
    printf("Value %d sent to port number %d\n", value, port);
    outportb(port, value);
    printf("Value %d sent to port number %d\n", value, port);
    outport(port, value1);
    printf("Value %d sent to port number %d\n", value1, port);
    outpw(port, value1);
    printf("Value %d sent to port number %d\n", value1, port);
    getch();
    return 0;
}
```

خروجی

Value 67 sent to port number 0  
Value 67 sent to port number 0  
Value 30231 sent to port number 0  
Value 30231 sent to port number 0

## منابع و مأخذ

1. Herbert schildt, C the complete reference(C++, ANCI)
2. Herbert schildt, Turbo C the complete reference
3. Herbert schildt, C power user's guide
4. Kent A. Barclay, C problem solving and programming
5. Robert Lafor, Turbo C programming for IBM
6. Herbert schildt, Advanced Turbo C
7. Abacus, PC system programming
8. Herbert schildt, Teach yourself C
9. Kris Jamsa, Turbo C programmer's Library
10. Eliot B. Koffman & Jeri R. Hanly, problem solving and program design in C
11. Herbert schildt, Advanced C
12. Peter Aitken & Bradley Jones, Teas yourself C in 21 days

# اندکس

#define , ۱۴  
 #include , ۳۰  
 FP\_OFF() , ۵۷۷  
 FP\_SEG() , ۵۷۷  
 GREP , ۵۷۷  
 MK\_FP() , ۵۷۷  
 SEEK\_CUR , ۲۴۸  
 SEEK\_END , ۲۴۸  
 SEEK\_SET , ۲۴۸  
 \_chmod() , ۵۸۷  
 \_graphfreemem() , ۴۷۹  
 \_graphgetmem() , ۴۷۹

## A

abort() , ۵۸۷  
 abs() , ۵۰۹  
 absread() , ۵۶۴  
 abswrite() , ۵۶۴  
 accumulator , ۳۷۴  
 acos() , ۵۰۹  
 allocmem() , ۵۸۷  
 arc() , ۴۰۸  
 asctime() , ۵۶۰  
 asin() , ۵۰۹  
 atan() , ۵۰۹  
 atan2() , ۵۰۹  
 atexit() , ۵۰۸  
 atof() , ۵۰۸  
 atol() , ۵۰۹  
 automatic , ۴۹

## B

bar() , ۴۵۸  
 bar3d() , ۴۵۸  
 bdos() , ۴۰۰  
 bdosptr() , ۴۰۰  
 bioscom() , ۵۶۰  
 biosdisk() , ۵۶۸  
 biosequip() , ۵۶۸  
 bioskey() , ۵۰۷  
 biosmemory() , ۵۰۷  
 biosprint() , ۵۰۷  
 break , ۵۰۷

brk() , ۵۸۷  
 bsearch() , ۵۹۵

## C

calloc() , ۵۸۷  
 ceil() , ۲۶۲  
 chdir() , ۲۹۵  
 chmod() , ۵۸۷  
 circle() , ۴۰۹  
 cleardevice() , ۴۶۰  
 clearerr() , ۵۸۸  
 clearviewport() , ۴۶۰  
 closegraph() , ۴۶۹  
 cirscre() , ۳۶  
 code segment , ۳۷۰  
 compact , ۴۰۷  
 complex() , ۲۶۲  
 const , ۱۴  
 continue , ۶۸  
 coreleft() , ۵۸۷  
 cos() , ۵۰۹  
 cosh() , ۵۰۹

## D

data segment , ۳۷۰  
 delline() , ۴۷۸  
 detectgraph() , ۴۹۷  
 disable() , ۵۷۷  
 div() , ۵۰۹  
 do ... while , ۵۹  
 drawpoly() , ۴۷۹

## E

ecvt() , ۵۰۷  
 ellipse() , ۴۶۰  
 else if , ۵۰  
 enable() , ۵۰۷  
 enum , ۲۱۲  
 exp() , ۵۰۹  
 extern , ۴۹  
 extra segment , ۳۷۰

F

fabs() , ۲۶۴  
 far , ۴۰۹  
 faralloc() , ۵۸۷  
 farcoreleft() , ۵۸۷  
 farfree() , ۵۸۷  
 farmalloc() , ۵۸۷  
 farrealloc() , ۵۸۷  
 fclose , ۲۲۱  
 fcloseall() , ۲۲۱  
 fcvt() , ۰۴۹  
 feof , ۲۲۷  
 ferror() , ۲۲۷  
 fflush() , ۲۲۰  
 fgets() , ۲۲۰  
 filelength() , ۵۸۹  
 fileno() , ۵۸۹  
 fillpoly() , ۴۶۸  
 findfirst() , ۲۶۶  
 findnext() , ۲۶۶  
 floodfill() , ۴۵۶  
 floor() , ۲۶۴  
 fmod() , ۲۶۴  
 fopen() , ۲۲۰  
 for , ۴۹  
 fprintf() , ۲۲۱  
 fputc() , ۲۲۱  
 fputs() , ۲۲۰  
 fread() , ۲۲۰  
 free() , ۱۴۸ , ۲۹۳  
 freemem() , ۵۸۷  
 frexp() , ۲۶۰  
 fscanf() , ۲۲۱  
 fseek() , ۲۲۸  
 ftell() , ۰۴۹  
 fwrite() , ۲۲۲

## G

getarccoords() , ۴۷۸  
 getbkcolor() , ۴۷۹  
 getch() , ۳۶ , ۴۳  
 getche() , ۴۳  
 getcolor() , ۴۷۹

getcurdir() , ۲۹۷  
 getdate() , ۵۰۷  
 getdfree() , ۵۰۷  
 getdisk() , ۲۹۸  
 getdta() , ۵۰۷  
 getfat() , ۵۰۷  
 getfatid() , ۵۰۷  
 getfillpattern() , ۴۶۹  
 getfillsettings() , ۴۷۰  
 getftime() , ۵۰۷  
 getgraphmode() , ۴۵۱  
 getimage() , ۴۷۱  
 getlinesettings() , ۴۷۴  
 getmaxcolor() , ۴۷۰  
 getmaxx() , ۴۶۴  
 getmaxy() , ۴۶۴  
 getmoderange() , ۴۰۰  
 getpalette() , ۴۵۳  
 getpixel() , ۴۴۴  
 getpsp() , ۰۴۹  
 gets() , ۱۱۸  
 gettext() , ۴۷۴  
 gettextsettings() , ۴۷۴  
 gettime() , ۵۰۷  
 getviewsettings() , ۴۶۶  
 getbx() , ۴۶۶  
 gety() , ۴۶۶  
 goto , ۵۹  
 gotoxy() , ۳۶  
 graphdefaults() , ۴۷۹  
 grapherrmsg() , ۴۷۹  
 graphresult() , ۴۷۹

## H

harderr() , ۰۴۹  
 hardresume() , ۵۰۷  
 hardretn() , ۰۴۹  
 highvideo() , ۴۸۰  
 huge , ۴۰۷ , ۴۰۹  
 hypot() , ۲۶۸

## I

idiv() , ۵۰۹

imagesize(), ۴۷۱  
initgraph(), ۴۴۶  
inorder, ۲۴۳  
inp(), ۶۰۹  
inport(), ۵۷۷, ۶۶  
inportb(), ۵۷۷, ۶۰۹  
inpw(), ۶۰۹  
insline(), ۸۰  
int86(), ۳۹۲  
intdos(), ۴۰۰  
isalnum(), ۷۷۷  
isalpha(), ۷۷۷  
isascii(), ۷۷۷  
isatty(), ۵۹  
iscntrl(), ۷۷۷  
isdigit(), ۷۷۷  
isgraph(), ۷۷۷  
islower(), ۷۷۷  
isprint(), ۷۷۷  
ispunct(), ۷۷۷  
isspace(), ۷۷۷  
isupper(), ۷۷۷  
isxdigit(), ۷۷۷  
itoa(), ۶۹۸

**K**  
keep(), ۵۷۸

**L**

labs(), ۶۹۸  
large, ۴۰۷  
lceil(), ۴۶۶  
lfind(), ۶۹۸  
line(), ۴۴۹  
linerule(), ۴۴۹  
lineto(), ۴۴۹  
localtime(), ۵۶۵  
lock(), ۶۹  
log(), ۲۶۶  
log10(), ۲۶۷  
longjmp(), ۴۶۹  
lowvideo(), ۴۸  
lsearch(), ۶۹۸  
itoa(), ۶۰۰

**M**

malloc(), ۱۴۸, ۲۹۲  
medium, ۴۰۷  
memchr(), ۶۸  
memcmp(), ۶۸  
memcpy(), ۶۸۱  
memmove(), ۲۸۷

memset(), ۲۸۷  
mkdir(), ۲۹۴  
mktemp(), ۲۹۸  
modf(), ۲۹۷  
moverel(), ۴۴۹  
movetext(), ۴۷۹  
moveito(), ۴۷۹

**N**  
near, ۴۰۹  
normvideo(), ۴۸

**O**  
outp(), ۶۶۱  
outport(), ۵۷۸, ۶۶۱  
outportb(), ۵۷۸, ۶۶۱  
outpw(), ۶۶۱  
outtext(), ۶۶۱  
outtexby(), ۶۶۱

**P**  
peek(), ۶۷۹  
peekb(), ۶۷۹  
pieslice(), ۴۷۶  
poke(), ۶۷۹  
pokeb(), ۶۷۹  
poly(), ۲۶۸  
postorder, ۳۴۳  
pow(), ۲۶۹  
preorder, ۳۴۳  
printf(), ۳۱  
putc(), ۲۷۱  
putch(), ۴۰  
putchar(), ۴۰  
putimage(), ۴۷۱  
putpixel(), ۴۷۷  
puts(), ۱۷۹  
puttext(), ۴۷۹

**Q**  
qsort(), ۶۰۱

**R**  
randbrd(), ۶۷۹  
randbwr(), ۶۷۹  
random(), ۶۰۷  
randomize(), ۶۰۷  
realloc(), ۲۹۳  
rectangle(), ۴۵۵  
register, ۴۵

remove(), ۲۲۹  
rename(), ۶۹۱  
restorecremode(), ۴۴۷  
return, ۴۰۷  
rewind(), ۲۲۹  
rmdir(), ۲۹۰

**S**  
sbrk(), ۵۸۵  
scanf(), ۴۹  
searchpath(), ۲۹۹  
segment, ۳۷۰  
segread(), ۵۸  
setactivepage(), ۴۶  
setallpalette(), ۴۰۲  
setbackcolor(), ۴۰۴  
setblock(), ۵۸۵  
setcolor(), ۴۰۴  
setdate(), ۵۸  
setdisk(), ۲۹۹  
setdta(), ۵۸  
setfillpattern(), ۴۰۰  
setfillstyle(), ۴۰۶  
setgraphmode(), ۴۴۷  
setjmp(), ۶۹۹  
setlinestyle(), ۴۷۷  
setmode(), ۵۹۲  
setpalette(), ۴۰۱  
settextjustify(), ۴۶۴  
settextstyle(), ۴۶۲  
settime(), ۵۸  
setusercharsize(), ۴۷۷  
setverify(), ۵۸۱  
setviewport(), ۴۶  
setvisualpage(), ۴۶  
sin(), ۲۶۹  
sinh(), ۲۷۰  
sizeof, ۲۷  
sleep(), ۵۸۱  
small, ۴۰۷  
sprintf(), ۵۹۷  
sqrt(), ۲۷۰  
 srand(), ۶۰۲  
sscanf(), ۶۹۷  
stack segment, ۳۷۰  
static, ۴۶

strcat(), ۱۳۷  
strcpy(), ۱۳۷  
strcsnp(), ۲۸۳  
strerror(), ۲۸۷  
strlwr(), ۲۸۴  
strncat(), ۱۸۵  
strncmp(), ۱۸۵  
strncpy(), ۲۸۵

strnset(), ۲۸۷  
strpbrk(), ۲۸۷  
strrchr(), ۲۸۸  
strrev(), ۲۸۹  
strset(), ۲۸۸  
strspn(), ۲۸۸  
strtod(), ۶۰۳  
strtok(), ۶۹۰  
strtol(), ۶۰۳  
strtoul(), ۶۰۳  
struct, ۱۷۷  
strupr(), ۶۹۰  
swab(), ۶۰۴  
switch, ۶۹  
system(), ۶۰۴

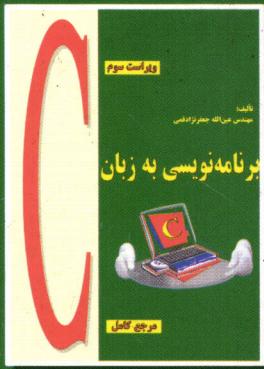
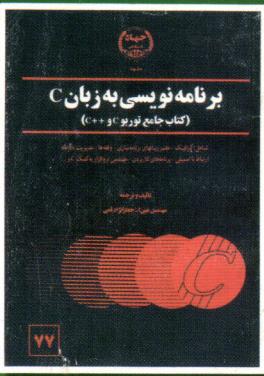
**T**  
tan(), ۲۷۰  
tanh(), ۲۷۱  
textattr(), ۴۸۷  
textbackground(), ۴۸۱  
textcolor(), ۴۸۲  
texthight(), ۴۷۷  
textmode(), ۴۸۱  
textwidth(), ۴۷۷  
time(), ۵۶۵  
tiny, ۴۰۷  
tmpfile(), ۶۹۳  
tmpnam(), ۶۹۴  
tolower(), ۶۹۹  
toupper(), ۶۹۹  
type casting, ۴۱  
typedef, ۴۱

**U**  
ungetc(), ۶۹۷  
union, ۴۰۷  
unlock(), ۶۹۱

**V**  
va\_arg(), ۶۰۰  
va\_end(), ۶۰۰  
va\_start(), ۶۰۰

**W**  
wherex(), ۴۸۱  
wherey(), ۴۸۱  
while, ۴۰۷  
window(), ۴۷۸

## علوم رایانه منتشر کرده است:



علوم (رایانه)

بابل: خیابان مدرس، مجتمع تجاری نیما، واحد ۵۴  
تلفن: ۰۱۱-۳۲۶۰۷۷۲  
جی‌همیم@yahoo.com  
شاتک: ۵-۶۸۶۴-۲۹-۵

\* آموزش گام به گام اینترنت

\* برنامه نویسی به زبان جاوا

\* مهندسی نرم افزار

\* اصول طراحی کامپیلرهای نوین

\* اصول طراحی سیستم‌های عامل

\* آموزش گام به گام اکسل

\* تحلیل و طراحی سیستم‌ها

\* ساخت صفحات وب

\* زبان‌های برنامه‌سازی

\* ویندوز ۹۸

\* شبکه‌های کامپیوتری

\* آموزش گام به گام ویژوال بیسیک

\* برنامه نویسی به زبان دلفی

\* کارور رایانه درجه ۱ و ۲

\* مبانی کامپیوتر و الگوریتم‌ها

\* اصول طراحی مدارهای منطقی

\* برنامه نویسی به زبان پاسکال

\* پرسش‌های چهار گزینه‌ای پاسکال

\* برنامه نویسی به زبان C++

\* راهنمای جامع HTML

\* برنامه نویسی به زبان ویژوال C++

\* رهیافت حل مسئله در C++

\* ویندوز XP (مرجح کامل)

\* خودآموز ویندوز XP تصویری

\* سیستمهای خبره

\* جستجو در اینترنت

Downloaded From :

www.4Downloads.ir

