



Algoritmos e Programação de Computadores - APC

Strings

Prof. Lucas Boaventura
lucas.boaventura@unb.br





Introdução

- Aprendemos a representação de dados em vetores, muito útil para diversos conceitos de programação
- Caracteres são um tipo de dados básico
- Uma palavra é composta por múltiplos caracteres, por isso é natural que se utilize vetores de caracteres para representar palavras





Strings

- Strings são caracteres adjacentes na memória do computador
- Textos e palavras são amplamente utilizados em programas de computadores: de editores de texto a mensagens de erro em programas que executam apenas em terminal





Strings

- Na linguagem de programação C, declara-se uma string como um vetor de caracteres
 - `char str[10];`
- Além disso, a string é composta pelas letras e sempre é terminada pelo caracter `'\0'`
 - `str[0] = 'O';`
 - `str[1] = 'i';`
 - `str[2] = '\0';`





Strings

- Neste caso, str irá conter a palavra “Oi” e o caracter ‘\0’ terminando a string
- Também podemos inicializar as strings com a notação tradicional de vetores:
 - `char str[10] = { ‘O’, ‘i’, ‘\0’ };`
- No entanto, a linguagem oferece suporte com aspas duplas:
 - `char str[10] = “Oi”; //O ‘\0’ é incluído!`





Strings

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

```
int main()
```

```
{
```

```
    char str1[10];
```

```
    str1[0] = '0';
```

```
    str1[1] = 'i';
```

```
    str1[2] = '\\0';
```

```
    char str2[10] = { '0', 'i', '\\0' };
```

```
    char str3[10] = "0i";
```

```
}
```





Strings

- Cuidado! Aspas simples são utilizadas para caracteres e aspas duplas são para strings!
 - ‘A’ significa um caractere: A
 - “A” significa a string A, um caractere ‘A’ e um ‘\0’
- O valor ‘\0’ (primeiro elemento da tabela ASCII) ao final é muito importante. Todas funções de strings baseiam-se no fato de que elas terminam com ele.





Strings

- Atenção! A atribuição com aspas duplas para string apenas pode ser utilizada na **inicialização**

-

```
int main()
{
    char str1[15];

    str1 = "Minha string";

    return 0;
}
```

- error: assignme





Strings

- Assim como vetores e matrizes, não se pode fazer atribuições de strings:

```
-  
    int main()  
    {  
        char str1[15] = "Minha string";  
        char str2[15];
```

- error: as:

```
        str2 = str1; //ERRO de compilacao ype  
        return 0;  
    }
```





Strings

- Pode-se manipular elementos da string como vetores tradicionais:
 - `char str[10] = "Ola";`
- `str` contém a string "Ola"
 - `str[1] = 'p';`
- Agora, `str` contém a string "Opa"





Imprimindo e Lendo

- O formato de dados “%s” pode ser utilizado nas funções:
 - `printf(“%s\n”, str);`
- O código imprime a string `str` na tela (e começa uma linha nova)





Imprimindo e Lendo

```
int main()  
{  
    char str[] = "Ola, mundo!";  
  
    printf("%s\n", str);  
    return 0;  
}
```

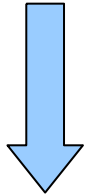




Imprimindo e Lendo

Assim como vetores, é possível omitir o tamanho da string quando ela é inicializada

```
int main()  
{  
    char str[] = "Ola, mundo!";  
  
    printf("%s\n", str);  
    return 0;  
}
```





Imprimindo e Lendo

- A função `scanf` também pode ser utilizada para ler strings do teclado:
 - `scanf("%s", str);`
- A função `scanf` para de ler se encontrar um retorno de linha (`\n`) ou se encontrar um espaço em branco!





Exercício

- Faça um programa que leia uma string do teclado e imprima a string na tela





Exercício

- Faça um programa que leia uma string do teclado e imprima a string na tela

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    char str[20];

    scanf("%s", str);
    printf("(%s)\n", str);
    return 0;
}
```





Imprimindo e Lendo

- A função scanf para quando um espaço “ ” é encontrado...
- Mas e se a string do usuário tiver um espaço?
- O restante dos dados serão lidos no próximo scanf





Imprimindo e Lendo

Execução:

```
int main()
{
    char str[20];

    scanf("%s", str);
    printf("(%s)\n", str);

    scanf("%s", str);
    printf("(%s)\n", str);

    return 0;
}
```

ola mundo!
(ola)
(mundo!)



Entrada

Saída

Usuário digitou apenas uma linha

Programa imprimiu 2 linhas





Exercício

- Faça um programa que leia uma string do teclado e imprima o último caractere dela
- **Dica:** para isso, vamos tratar as strings como vetores!





- Faça um programa que leia uma string do teclado e imprima o último caractere dela

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    char str[20];
    int i;

    scanf("%s", str);
    i = 0;
    while(i < 20 && str[i] != '\0')
    {
        i++;
    }

    printf("%c\n", str[i-1]);
    return 0;
}
```





Imprimindo e Lendo

- Para incluir a leitura de espaços em strings, podemos utilizar um modificador na leitura
 - `scanf("%[^\n]",str);`
- `[]` indicam o uso de uma expressão regular
- `^` significa “não” lógico
- `\n` é o retorno de linha
- `^[^\n]` significa não é um retorno de linha





Imprimindo e Lendo

- Historicamente, existia a função “gets” para ler a string do teclado. Ela foi depreciada e é marcada como perigosa
- O scanf que vimos, também tem o mesmo problema...
- Escrever fora do vetor, erro out of bounds:
 - `char str[10];`
 - `str[20] = 'B';`





Imprimindo e Lendo

- O problema do scanf e do gets é que eles não sabem até onde podem escrever!
 - `char str[10];`
 - `scanf("%s", str);`
- E se o usuário digitar 20 caracteres? Um usuário mal intencionado pode causar muito problema com isso...
- Buffer overflow





Imprimindo e Lendo

- Para ler uma string com segurança, preferimos usar a função `fgets`
- Faz parte de algumas manipulações de funções de arquivos
- Podemos ler da entrada padrão explicitamente:
 - `fgets(str, 20, stdin);`





Imprimindo e Lendo

- A função não é equivalente a scanf:
- Ela coloca o '\n' na string quando lê do teclado
- Ela coloca o '\0' no final





Imprimindo e Lendo

- A função não é equivalente a scanf:
- Ela coloca o '\n' na string quando lê do teclado
- Ela coloca o '\0' no final

```
int main()  
{  
    char str[10];  
  
    fgets(str, 10, stdin);  
    printf("%s\n", str);  
    return 0;  
}
```

[user@station codigo]\$./programa
Alo!
Alo!
[user@station codigo]\$





Imprimindo e Lendo

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

```
int main()  
{
```

```
    char str[10];
```

```
    fgets(str, 10, stdin);
```

```
    printf("%s\n", str);
```

```
    fgets(str, 10, stdin);
```

```
    printf("%s\n", str);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

- Ler uma string menor que a digitada, irá deixar dados no buffer de leitura!

```
[user@station codigo]$ ./programa
```

```
123456789abcdefghijklmn
```

```
123456789
```

```
abcdefghi
```

```
[user@station codigo]$
```





Imprimindo e Lendo

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

```
int main()  
{
```

```
    char str[10];
```

```
    fgets(str, 10, stdin);
```

```
    printf("%s\n", str);
```

```
    fgets(str, 10, stdin);
```

```
    printf("%s\n", str);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

- Ler uma string menor que a digitada, irá deixar dados no buffer de leitura!

[user@station codigo]\$./programa

123456789abcdefghijklmn

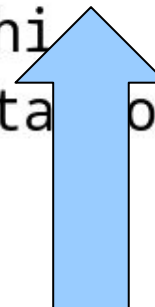
123456789

abcdefghijkl

[user@station codigo]\$

Leu “apenas” 9!

\0 é o 10º





Imprimindo e Lendo

- Apesar de perigoso, na nossa matéria (e em muitas olimpíadas de programação) os dados de entradas são garantidos que possuem um tamanho limitado
- Em ambientes controlados, podemos utilizar a função





Exercícios

- Faça um programa que leia uma string do teclado e imprima o tamanho dela





Dever de Casa

- Aprender como ler uma string até receber um EOF
- (Se ainda não aprenderam)





Dúvidas?

- lucas.boaventura@unb.br

