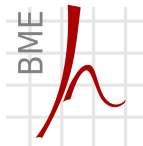


# Bináris fájlok. Haladó listakezelés

## A programozás alapjai I.



Hálózati Rendszerek és Szolgáltatások Tanszék  
Farkas Balázs, Fiala Péter, Vitéz András, Zsóka Zoltán

2020. november 9.

# Tartalom

## 1 Fájlkezelés

- Bináris fájlok

## 2 Két irányban láncolt és strázsás listák

- Bejárás
- Beszúrás
- Törlés
- Példa

## 3 Speciális listák

- FIFO

- Verem

- Több szempont szerint rendezett lista

- Fésűs lista

## 4 Többdimenziós tömbök

- Definíció
- Átadás függvénynek
- 2D dinamikus tömb
- Mutatótömb

# 1. fejezet

## Fájlkezelés

# Bináris fájlok

- Bináris fájl: A memória tartalmának bithű másolata egy fizikai hordozón
- A tárolt adat természetesen belsőábrázolás-függő
- Csak akkor használjuk, ha a szöveges tárolás nagyon ésszerűtlen lenne – már a nagy háziban sem kötelező elem 😊
- Fájlnyitás és fájlzárás a szöveges fájlokhoz hasonlóan, csak a mode sztringben szerepelnie kell a **b** karakternek<sup>1</sup>

mode		leírás
"rb"	read	olvasásra, a fájlnek léteznie kell
"wb"	write	írásra, felülír, ha kell, újat hoz létre,
"ab"	append	írásra, végére ír, ha kell, újat hoz létre

<sup>1</sup>Az analógia kedvéért szöveges fájlknál bevett szokás a **t** (text) szerepeltetése, de ezt az fopen figyelmen kívül hagyja

# Bináris fájl írása olvasása

```
size_t fwrite (void *ptr, size_t size,  
               size_t count, FILE *fp);
```

- A ptr címtől count számú, egyenként size méretű, folytonosan elhelyezkedő elemet ír az fp azonosítójú fájlba
- Visszatérési érték a beírt **elemek** száma

```
size_t fread (void *ptr, size_t size,  
              size_t count, FILE *fp);
```

- A ptr címre count számú, egyenként size méretű elemet olvas az fp azonosítójú fájlból
- Visszatérési érték a kiolvasott **elemek** száma

# Bináris fájlok – példa

- Az alábbi dog\_array tömb 5 kutyát tárol

```
1 typedef enum { BLACK, WHITE, RED } color_t;
2
3 typedef struct {
4     char name[11];      /* név max 10 karakter + lezárás */
5     color_t color;      /* szín */
6     int nLegs;          /* lábak száma */
7     double height;      /* magasság */
8 } dog;
9
10 dog dog_array[] = /* 5 kutya tömbje */
11 {
12     { "blöki", RED, 4, 1.12 },
13     { "cézár", BLACK, 3, 1.24 },
14     { "buksi", WHITE, 4, 0.23 },
15     { "spider", WHITE, 8, 0.45 },
16     { "mici", BLACK, 4, 0.456 }
17 };
```

[link](#)

# Bináris fájlok – példa

- A dog\_array tömb kiírása bináris fájlba enyire egyszerű!

```
1 fp = fopen("dogs.dat", "wb"); /* hibakezelés!!! */
2 if (fwrite(dog_array, sizeof(dog), 5, fp) != 5)
3 {
4     /* hibajelzés */
5 }
6 fclose(fp); /* ide is!!! */
```

- A dog\_array tömb visszaolvasása sem bonyolultabb

```
1 dog dogs[5]; /* tárhely foglалás */
2 fp = fopen("dogs.dat", "rb");
3 if (fread(dogs, sizeof(dog), 5, fp) != 5)
4 {
5     /* hibajelzés */
6 }
7 fclose(fp);
```

# Bináris fájlok – példa

- Álljunk ellen a csábításnak!
- Ha egy másik gépen a dog struktúra bármely tagjának ábrázolása eltérő, a kimentett adatokat ott nem tudjuk visszaolvasni
- Az átgondolatlanul kimentett bináris fájlok a programot hordozhatatlanná teszik
- Az átgondolt kimentés természetesen jóval bonyolultabb
  - 1 Megállapodunk az ábrázolásban
    - melyik bit az LSB?
    - kettes komplement?
    - hány bites a mantissa?
    - struktúra elemei szóhatárra illesztettek? És az mekkora?
    - stb
  - 2 Az adatokat konvertáljuk, majd kiírjuk



# Bináris vs szöveges

- Csináljuk inkább szövegesen, mindenki jobban jár!
- A dog\_array tömb kiírása szöveges fájlba

```
1 for (i = 0; i < 5; ++i) {  
2     dog d = dog_array[i];  
3     fprintf(fp, "%s,%u,%d,%f\n",  
4         d.name, d.color, d.nLegs, d.height);  
5 }
```

- A dog\_array tömb beolvasása szöveges fájlból<sup>2</sup>

```
1 dog dogs[5]; /* tárhely foglalás */  
2 for (i = 0; i < 5; ++i) {  
3     dog d;  
4     fscanf(fp, "%s,%u,%d,%lf",  
5         d.name, &d.color, &d.nLegs, &d.height);  
6     dogs[i] = d;  
7 }
```

---

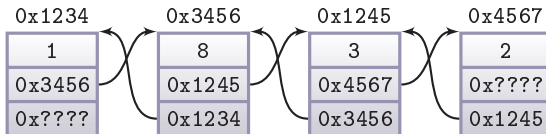
<sup>2</sup>feltételezzük, hogy a kutya neve nem tartalmaz whitespace karaktert

## 2. fejezet

### Két irányban láncolt és strázsás listák

# Kétirányú láncolás

- A két irányban láncolt lista minden eleme a következő és az előző elemre is hivatkozik



- C nyelvi megvalósítás

```

1 typedef struct listelem {
2     int data;
3     struct listelem *next;
4     struct listelem *prev;
5 } listelem;

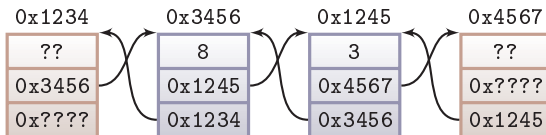
```

[link](#)

- A kétirányú összefűzés lehetővé teszi, hogy nemcsak elem mögé, hanem elem elé is beszúrhatunk

# Strázsák

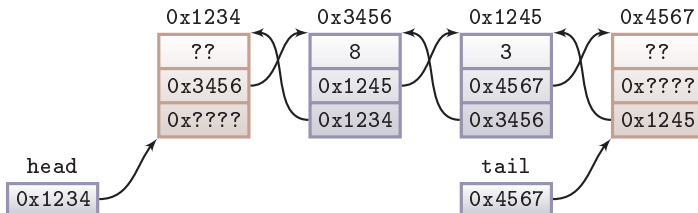
- A strázsás listát egyik vagy mindkét végén érvénytelen elem, a strázsa (őrszem, sentinel) zárja



- A strázsa ugyanolyan típusú, mint a közbülső listaelemek
- A strázsában tárolt adat nem része a listának
  - értéke sokszor (rendezetlen listában) érdektelen
  - rendezett listában a strázsa adata lehet a garantáltan legnagyobb vagy legkisebb elem
- A kétstrázsás listánk haszna:
  - a beszúrás – még üres listában is – mindig két elem közé történik
  - a törlés mindig két elem közül történik
  - nem kell külön figyelniük a kivételekre

# Két irányban láncolt, kétstrázsás lista

- A strázsákra a head és tail mutatók mutatnak



- ezeket célszerűen egységbe zárjuk, ez az egység testesíti meg a listát

```
1 typedef struct {
2     listelem *head, *tail;
3 } list;
```

[link](#)

- A strázsákat csak a lista megszüntetésekor töröljük, list tagjai használat közben állandóak

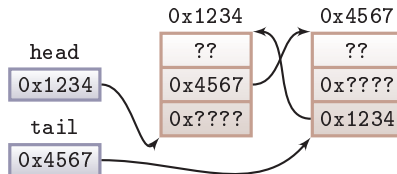
# Üres lista létrehozása

- A `create_list` függvény üres listát hoz létre

```

1 list create_list(void)
2 {
3     list l;
4     l.head = (listelem*)malloc(sizeof(listelem));
5     l.tail = (listelem*)malloc(sizeof(listelem));
6     l.head->next = l.tail;
7     l.tail->prev = l.head;
8     return l;
9 }

```

[link](#)


# Lista bejárása

- Az `isempty` függvény ellenőrzi, hogy a lista üres-e

```
1 int isempty(list l)
2 {
3     return (l.head->next == l.tail);
4 }
```

[link](#)

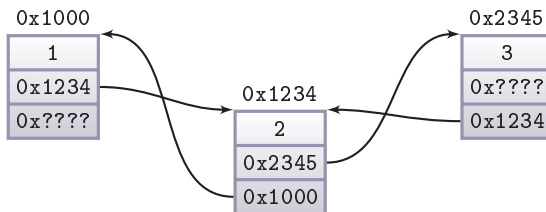
- Lista bejárása: a `p` mutatóval `head->next`-től `tail`-ig megyünk.

```
1 void print_list(list l)
2 {
3     listelem *p;
4     for (p = l.head->next; p != l.tail; p = p->next)
5         printf("%3d", p->data);
6 }
```

[link](#)

# Elem becsatolása két szomszédos listaelem közé

```
1 void insert_between(listelem *prev, listelem *next,  
2     int d)  
3 {  
4     listelem *p = (listelem*)malloc(sizeof(listelem));  
5     p->data = d;  
6     p->prev = prev;  
7     prev->next = p;  
8     p->next = next;  
9     next->prev = p;  
10 }
```

[link](#)



# Elem beszúrása listába

## ■ lista elejére

```
1 void push_front(list l, int d) {  
2     insert_between(l.head, l.head->next, d);  
3 }
```

[link](#)

## ■ lista végére (nem figyeljük, hogy üres-e)

```
1 void push_back(list l, int d) {  
2     insert_between(l.tail->prev, l.tail, d);  
3 }
```

[link](#)

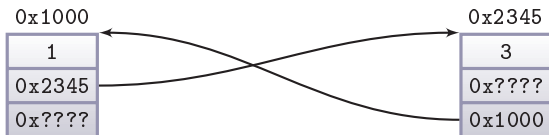
## ■ rendezett listába (nem kell lemaradó mutató)

```
1 void insert_sorted(list l, int d) {  
2     listelem *p = l.head->next;  
3     while (p != l.tail && p->data <= d)  
4         p = p->next;  
5     insert_between(p->prev, p, d);  
6 }
```

[link](#)

# Elem törlése nem üres listából

```
1 void delete(listelem *p)
2 {
3     p->prev->next = p->next;
4     p->next->prev = p->prev;
5     free(p);
6 }
```

[link](#)

# Elem törlése a listából

## ■ lista elejéről (a törölt adatot visszaadjuk)

```
1 int pop_front(list l)
2 {
3     int d = l.head->next->data;
4     if (!isempty(l))
5         delete(l.head->next);
6     return d; /* üres esetén strázsaszemét */
7 }
```

[link](#)

## ■ lista végéről

```
1 int pop_back(list l)
2 {
3     int d = l.tail->prev->data;
4     if (!isempty(l))
5         delete(l.tail->prev);
6     return d; /* üres esetén strázsaszemét */
7 }
```

[link](#)

# Elem törlése a listából

## ■ adott elem törlése

```
1 void remove_elem(list l, int d)
2 {
3     listelem *p = l.head->next;
4     while (p != l.tail && p->data != d)
5         p = p->next;
6     if (p != l.tail)
7         delete(p);
8 }
```

[link](#)

## ■ teljes lista törlése strázsákkal együtt

```
1 void dispose_list(list l) {
2     while (!isempty(l))
3         pop_front(l);
4     free(l.head);
5     free(l.tail);
6 }
```

[link](#)

# Használat

## ■ Egy egyszerű alkalmazás

```
1 list l = create_list();  
2 push_front(l, -1);  
3 push_back(l, 1);  
4 insert_sorted(l, -3);  
5 insert_sorted(l, 8);  
6 remove_elem(l, 1);  
7 print_list(l);  
8 dispose_list(l);
```

[link](#)

# A tárolt adat

- A listákban természetesen nem csak `int`-eket tárolhatunk
- Érdemes szétválasztani a tárolt adatot és a lista mutatóit az alábbiak szerint

```
1 typedef struct {  
2     char name[30];  
3     int age;  
4     ...  
5     double height;  
6 } data_t;  
7  
8 typedef struct listelem {  
9     data_t data;  
10    struct listelem *next, *prev;  
11 } listelem;
```

- Ha a tárolt adat önálló struktúra típus, akkor az `int`-hez hasonlóan egyetlen utasítással értékül adhatjuk, szerepelhet függvényparaméterként, visszatérési típusként

## 3. fejezet

### Speciális listák

# FIFO

## FIFO-tároló

FIFO (First In First Out) – az elemekhez a beszúrás sorrendjében férünk hozzá

- Tipikus alkalmazás: várakozási sorok, az elemeket érkezési sorrendben dolgozzuk fel
  - Megvalósítás: pl. az előző listával
    - beszúrásra csak a `push_front`
    - kivételre csak a `pop_back`
- függvényeket használjuk



# Verem

## Verem (Stack/LIFO-tároló)

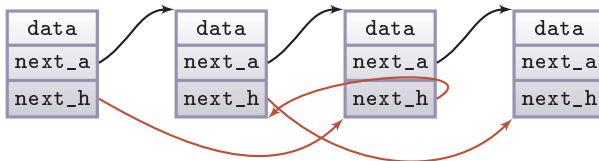
LIFO (Last In First Out) – az elemekhez a beszúrással ellentétes sorrendben férünk hozzá

- Tipikus alkalmazás: „undo”-lista tárolása, függvényhívás visszatérési címeinek tárolása
  - Megvalósítás: pl. az előző listával
    - beszúráásra csak a `push_front`
    - kivételre csak a `pop_front`
- függvényeket használjuk

# Több szempont szerint rendezett lista

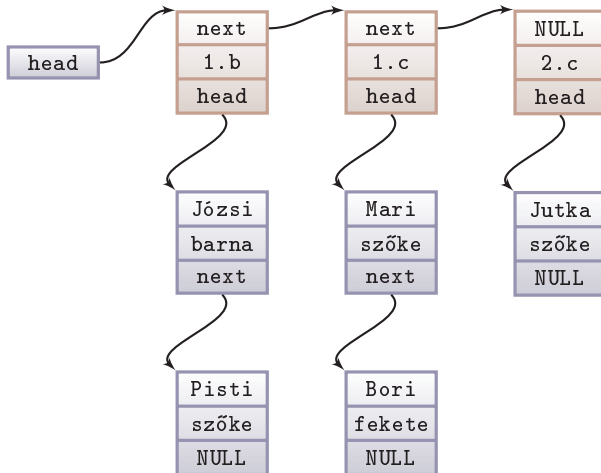
- Egyszerre több szempont szerint rendezett lista elemeinek típusa

```
1 typedef struct person {  
2     data_t data;           /* személy adatai */  
3     struct person *next_a; /* köv. legfiatalabb */  
4     struct person *next_h; /* köv. legalacsonyabb */  
5 } person;
```



# Fésűs lista

- Osztályok listája, minden osztály a tanulók listáját tartalmazza.



# Fésűs lista – deklarációk

```
1 typedef struct student_elem {
2     char name[50];                /* neve */
3     color_t hair_color;           /* hajszíne (typedef) */
4     struct student_elem *next;    /* láncolás */
5 } student_elem;                   /* hallgató listaelem */
6
7 typedef struct class_elem {
8     char name[10];                /* osztály neve */
9     student_elem *head;           /* hallgatók listája */
10    struct class_elem *next;       /* láncolás */
11 } class_elem;                     /* osztály listaelem */
```

# Fésűs lista – az adatok célszerű szétválasztásával

```
1 typedef struct {
2     char name[50];           /* neve */
3     color_t hair_color;      /* hajszíne (typedef) */
4 } student_t;                 /* hallgató adat */
5
6 typedef struct student_elem {
7     student_t student;       /* a hallgató maga */
8     struct student_elem *next; /* láncolás */
9 } student_elem;              /* hallgató listaelem */
10
11 typedef struct {
12     char name[10];           /* osztály neve */
13     student_elem *head;      /* hallgatók listája */
14 } class_t;                   /* osztály adat */
15
16 typedef struct class_elem {
17     class_t class;           /* az osztály maga */
18     struct class_elem *next; /* láncolás */
19 } class_elem;                /* osztály listaelem */
```

## 4. fejezet

# Többdimenziós tömbök

# Többdimenziós tömbök

- 1D tömb** Azonos típusú elemek a memóriában egymás mellett tárolva
- 2D tömb** Azonos méretű és típusú 1D tömbök a memóriában egymás mellett tárolva
- 3D tömb** Azonos méretű és típusú 2D tömbök a memóriában egymás mellett tárolva

... ..

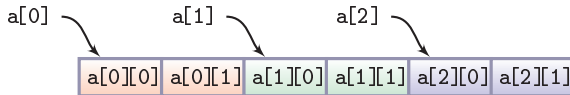
# Kétdimenziós tömbök

## ■ 2D tömb deklarációja:

```
1 char a[3][2]; /* 3 soros két oszlopos karaktertömb */  
2             /* 2 elemű 1D tömbök 3 elemű tömbje */
```

a[0][0]	a[0][1]
a[1][0]	a[1][1]
a[2][0]	a[2][1]

## ■ C-ben sorfolytonos tárolás, vagyis a hátsó index fut gyorsabban



## ■ a[0], a[1] és a[2] 2 elemű 1D tömbök



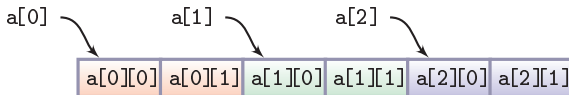
# Kétdimenziós tömb átvétele soronként

## ■ 1D tömb (sor) feltöltése adott elemmel

```
1 void fill_row(char row[], size_t size, char c)
2 {
3     size_t i;
4     for (i = 0; i < size; ++i)
5         row[i] = c;
6 }
```

## ■ 2D tömb feltöltése soronként

```
1 char a[3][2];
2 fill_row(a[0], 2, 'a'); /* 0. sor csupa 'a' */
3 fill_row(a[1], 2, 'b'); /* 1. sor csupa 'b' */
4 fill_row(a[2], 2, 'c'); /* 2. sor csupa 'c' */
```



# Kétdimenziós tömb átvétele egyben

- átvétel 2D tömbként – csak ha az oszlopok száma ismert

```
1 void print_array(char array[][2], size_t nrows)
2 {
3     size_t row, col;
4     for (row = 0; row < nrows; ++row)
5     {
6         for (col = 0; col < 2; ++col)
7             printf("%c", array[row][col]);
8         printf("\n");
9     }
10 }
```

- A függvény használata

```
1 char a[3][2];
2 ...
3 print_array(a, 3);          /* 3 soros tömb kiírása */
```

# Kétdimenziós tömb átvétele egyben

## ■ 2D tömb átvétele mutatóként

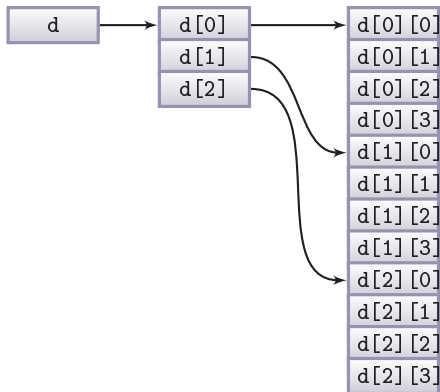
```
1 void print_array(char *array, int nrows, int ncols)
2 {
3     int row, col;
4     for (row = 0; row < nrows; ++row)
5     {
6         for (col = 0; col < ncols; ++col)
7             printf("%c", array[row*ncols+col]);
8         printf("\n");
9     }
10 }
```

## ■ A függvény használata

```
1 char a[3][2];
2 ...
3 print_array((char *)a, 3, 2); /* 3 sor 2 oszlop */
```

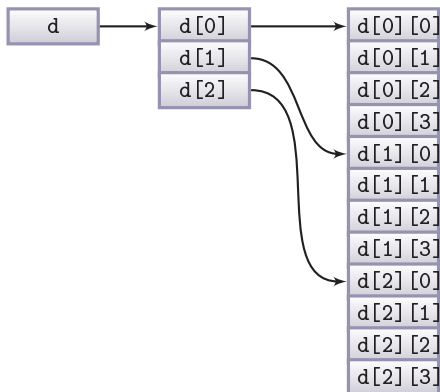
## 2D dinamikus tömb

Foglaljunk dinamikusan kétdimenziós tömböt, melyet a szokásos módon,  $d[i][j]$  indexeléssel használhatunk



```
1 double **d = (double**) malloc (3 * sizeof (double*));  
2 d[0] = (double*) malloc (3 * 4 * sizeof (double));  
3 for (i = 1; i < 3; ++i)  
4     d[i] = d[i-1] + 4;
```

# 2D dinamikus tömb



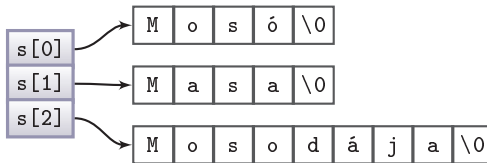
A tömb felszabadítása

```
1 free(d[0]);  
2 free(d);
```

# Mutatótömb

## ■ Mutatótömb definiálása és átadása függvénynek

```
1 char *s[3] = {"Mosó", "Masa", "Mosodája"};  
2 print_strings(s, 3);
```



## ■ Mutatótömb átvétele függvénnyel

```
1 void print_strings(char *strings[], size_t size)  
2 /*           char **strings is lehet           */  
3 {  
4     size_t i;  
5     for (i = 0; i < size; ++i)  
6         printf("%s\n", strings[i]);  
7 }
```

Köszönöm a figyelmet.