**END OF FILE**

আমরা স্ট্রিং নিয়ে কাজ করার সময় অনেক সময় EOL নিয়ে কাজ করসি। এটা ইউস করে আমরা লুপ এর সাহায্য নিয়ে স্ট্রিং প্রিন্ট করসিলাম। এখানে EOL এর কাজ ছিল লুপ্টা টারমিনেট করি দেয়া। আমরা সাধারনত যে নিয়মটা জানি তা হল, প্রথমে ইউজার থেকে একটা নাম্বার নিয়ে ভেরিয়েবল এ সেভ রাখি। তারপর ঐ নাম্বার পর্যন্ত লুপ চালাই। (i<n) কিন্তু ইউভিএ তে সলভ করার সময় ব্যাপারটা অন্যরকম্, এখানে আমাদের একস্ট্রা কোন ইনপুট নেয়ার সুযোগ নাই।

তাহলে লুপ টারমিনেট করব কিভাবে ? দুইটা way তে এটা করা যাবে-----

১। scanf() ফাংশনটীতে যতগুলো নাম্বার আমরা স্টোর রাখি্‌, ঠিক তত নাম্বার ফাংশনটী রিটার্ন করে। for example----

# scanf("%d %d",&a,&b);--- এখানে ফাংশনটী রিটার্ন করবে 2।

# scanf("%d",&a);---এখানে ফাংশনটী রিটার্ন করবে 1 ।

সো আমরা লুপ এর ভিতর এই ব্যাপারটা এন্ডিং কন্ডিশন হিসেবে ব্যবহার করতে পারব। কিভাবে ? আমরা শুধু চেক করব এই scanf("%d %d",&a,&b); ফাংশনটা যে নাম্বার রিটার্ন করতেসে সেটা ২ এর সমান কিনা।

scanf("%d %d",&a,&b)==2 এই কন্ডিশন যতক্ষন ট্রু , লুপ্টা ততক্ষন ই চলবে। যেই আমি দুই এর বেশী বা কম ইনপুট দিব লুপ টারমনেট হই যাবে।

2. এই way টাও প্রথম টার ই মত ।। দেখ , যখন scanf() ফাংশনটা তার input এর সমান ভেলু রিটার্ন করতে পারেনা তখন সে EOF(END OF FILE) return করে দেয়।

এখন আমাদের শুধু এই ব্যাপারটাকে ইউস করে লুপটা লিখতে হবে,মানে EOF না পাওয়া পর্যন্ত লুপটা চলবে (scanf(.......)!=EOF)। এই কনডিশনটা আমরা while,for এ ইউস করলেই কাম শেষ।

ইউ ভি এ তে প্রব্লেম সাবমিট করতে হলে, লুপ্টা এভাবেই চালাতে হবে, যদিনা আমাদের কে এক্সট্রা একটা নাম্বার ইনপুট নেয়ার সুযোগ দেয় ।।