

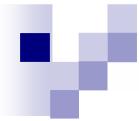
IFSULDEMINAS, campus Muzambinho
Curso de Ciência da Computação



Entrada e Saída com Arquivos Utilizando a Linguagem C

Prof. Ricardo José Martins
ricardo.martins@muz.if­suldeminas.edu.br

Curso de Bacharelado em Ciência da Computação
AED III – Algoritmo e Estruturas de Dados III



Entrada e Saída de Dados pelo Console

- As operações de Entrada e Saída (**E/S**) em **ANSI C** são efetuadas pelas funções da biblioteca da linguagem, existindo **E/S** pelo console e a E/S de arquivo.

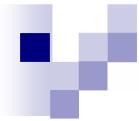
■ Leitura e Escrita de Caracteres

- **int getchar();**

Lê caractere do teclado; o byte de baixa ordem contém o caractere.

- **int putchar(int c);**

escreve seu argumento na tela a partir da posição atual do cursor;
devolve o caractere escrito ou -1 (constante **EOF** definida em **stdio.h**)

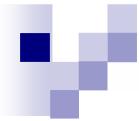


Entrada e Saída de Dados pelo Console

■ Leitura e escrita de caracteres

□ Programa que lê caracteres da tela e inverte a caixa deles

```
main()
{
    char ch;
    printf("Entre com algum texto (digite um . para sair)");
    do
    {
        ch = getchar();
        if (islower(ch))
            ch = toupper(ch);
        else
            ch = tolower(ch);
        putchar(ch);
    } while (ch != '.');
}
```



Entrada e Saída de Dados pelo Console

■ Leitura e Escrita de Strings

- **char * gets(char *str);**

str é uma matriz de caracteres que recebe os caracteres enviados pelo usuário.

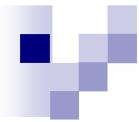
Ex: char str[];

```
        gets(str);
```

- **int puts(char *s);**

escreve seu argumento string na tela seguido por uma nova linha.

Ex: puts("alo");



Entrada e Saída de Dados pelo Console

■ Leitura e escrita formatada

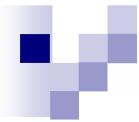
- ⌘ As funções printf() e scanf() podem ler e escrever dados em vários formatos que estão sob seu controle.
- ⌘ **int printf(char *string_de_controle, lista_de_args);**

Ex: `printf("Eu gosto %s de %c","muito", 'c');`

- ⌘ **int scanf(char *string_de_controle, lista_de_args);**

Ex: `int i;`

`scanf("%d", &i);`



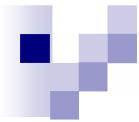
Entrada e Saída com Arquivos

■ Introdução

- Em C não existem comandos de Entrada e Saída, sendo estas tarefas executadas por funções especialmente criadas para esta finalidade e armazenadas em bibliotecas específicas.

■ Fluxos de Dados

- Para isolar os programadores dos problemas de manipular os vários tipos de dispositivos de armazenamento e seus diferentes formatos a linguagem C utiliza o conceito de fluxo (*stream*) de dados. Todos os diferentes sistemas de arquivos se comportam da mesma maneira quando manipulados como um fluxo contínuo de dados.
- Dados podem ser manipulados em dois diferentes tipos de fluxos:
 - **fluxos de texto e fluxos binários.**



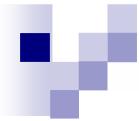
Entrada e Saída com Arquivos

■ Fluxos de Texto

- Um fluxo de texto é composto por uma seqüência de caracteres, que pode ou não ser dividida em linhas, terminadas por um caracter de final de linha.

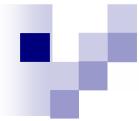
■ Fluxo Binário

- Um fluxo binário é composto por uma seqüência de bytes lidos, sem tradução, diretamente do dispositivo externo. Não ocorre nenhuma tradução e existe uma correspondência um para um entre os dados do dispositivo e os que estão no fluxo.



Entrada e Saída com Arquivos

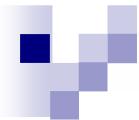
- *Streams* e Arquivos
 - o sistema de E/S de C fornece uma interface ao programador C, independente do dispositivo real que é acessado. Essa abstração é chamada de *stream*.
- *Streams*
 - trabalha com uma variedade de dispositivos : terminais, discos, fitas, dentre outros
- *Streams* de Texto
 - É uma seqüência de caracteres. Permite que seja organizado por linhas. O caracter de nova linha é opcional na última linha.
- *Streams* Binárias
 - É uma seqüência de bytes com uma correspondência de um para um com aqueles encontrado no dispositivo.
- Arquivo
 - Pode ser qualquer dispositivo: disco, terminal ou impressora.
 - Deve-se associar um arquivo com uma *stream*.



Entrada e Saída com Arquivos

Funções de manipulação de arquivos

- **fopen()** : abre um arquivo
- **fclose()** : fecha um arquivo
- **putc()** : escreve um caracter num arquivo
- **fputc()** : o mesmo que **putc**
- **getc()** : lê um caracter do arquivo
- **fgetc()** : o mesmo que **getc**
- **fprintf()** : o mesmo que **printf** para o arquivo
- **fscanf()** : o mesmo que **scanf** para o arquivo
- **feof()** : devolve **true** se fim de arquivo
- **ferror()** : devolve **true** se ocorreu erro
- **rewind()** : volta para o inicio do arquivo
- **remove()** : apaga um arquivo
- **fflush()** : descarrega buffer de um arquivo.



Entrada e Saída com Arquivos

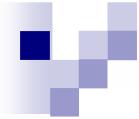
■ Ponteiro de arquivo

- O ponteiro é o meio comum que une o sistema de E/S com o buffer.
- Ponteiro para informações :
 - nome
 - status
 - posição atual do arquivo.
 - **Exemplo em C: FILE *fp;**

■ Abrir um arquivo

```
FILE *fopen(const *char nomearq, const *char modo);
```

Modo	Significado
r	Abre arquivo texto para leitura
w	Cria arquivo texto para escrita
rb	Abre arquivo binário para leitura
wb	Abre arquivo binário para escrita
r+	Abre arquivo texto para leitura/escrita
w+	Cria arquivo texto para leitura/escrita



Entrada e Saída com Arquivos

- Fechar um arquivo

- `int fclose(FILE *fp);`
retorna zero se bem-sucedida.

- Escrever um caracter no arquivo

- `int putc(int ch, FILE *fp);`
retorna caracter se bem sucedido; senão retorna EOF.

- Ler um caracter um caracter do arquivo

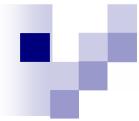
- `int getc(FILE *fp);`
devolve caracter lido.

- Escrever uma string no arquivo

- `int fputs(const char *str, int length, FILE *fp);`

- Ler uma string do arquivo

- `char *fgets(char *s, int length, FILE *fp);`



Entrada e Saída com Arquivos

Exemplo 1

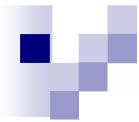
Programa que lê strings do teclado e as escreve em um arquivo em disco

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

main()
{
    FILE *fp;
    char str[80];

    if((fp=fopen("teste.txt", "w"))==NULL)
    {
        printf("arquivo não pode ser aberto\n");
        exit(1);
    }

    do
    {
        printf("Entre uma string (CR para sair) : \n");
        gets(str);
        strcat(str, "\n");
        fputs(str, fp);
    } while(*str != '\n' );
}
```



Entrada e Saída com Arquivos

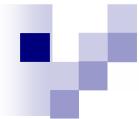
Exemplo 2

Programa que simula o comando TYPE do DOS

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

main(int argc, char *argv[ ])
{
    FILE *fp;
    char ch;
    if (argc!=2)
    {
        printf("entrar com o nome do arquivo");
        exit(1);
    }

    if((fp=fopen(argv[1],"r"))==NULL)
    {
        printf("arquivo não pode ser aberto\n");
        exit(1);
    }
    ch = getc(fp);
    while(ch != EOF)
    {
        putchar(ch);
        ch = getc(fp);
    }
    fclose(fp);
}
```



Entrada e Saída com Arquivos

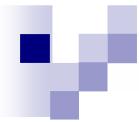
EXERCÍCIOS DE FIXAÇÃO

■ EXERCÍCIO 1

- Construa um programa para ler caracteres do teclado e imprimir em um arquivo em disco. O nome do arquivo deve ser passado por linha de comando.

■ EXERCÍCIO 2

- Construa um programa para copiar o conteúdo de um arquivo texto para outro. Os nomes dos arquivos fonte e destino devem ser passados por linha de comando (**obs:** usar `f.eof()` para verificar fim de arquivo).



Entrada e Saída com Arquivos

■ **fread() e fwrite()**

- Usados para ler e escrever dados maiores que um byte.

Protótipos :

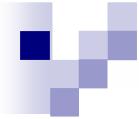
```
size_t fread(void *buffer, size_t num_bytes, size_t count, FILE *fp);  
size_t fwrite(const void *buffer, size_t num_bytes, size_t count, FILE *fp);
```

Lembre-se que *SIZE_T* é definido em *STDIO.H*.

Exemplo

Escreve alguns dados não-caracteres em um arquivo em disco e lê de volta.

```
#include <stdio.h>  
#include <stdlib.h>  
  
main()  
{  
    FILE *fp;  
    double d = 12.23;
```



Entrada e Saída com Arquivos

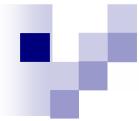
```
int i = 101;
long l = 123023L;

if ((fp=fopen("dados.dat", "wb+")) == NULL)
{
    printf("arquivo não pode ser aberto\n");
    exit(1);
}

fwrite(&d, sizeof(double), 1, fp);
fwrite(&i, sizeof(int), 1, fp);
fwrite(&l, sizeof(long), 1, fp);

rewind(fp);

fread(&d, sizeof(double), 1, fp);
fread(&i, sizeof(int), 1, fp);
fread(&l, sizeof(long), 1, fp);
printf("%f %d %ld, d, i, l);
fclose(fp);
}
```



Entrada e Saída com Arquivos

EXERCÍCIOS DE FIXAÇÃO

■ EXERCÍCIO 3

- Construa um programa para cadastrar alunos em um arquivo binário. O programa deve permitir gerar uma lista de todos os alunos já cadastrados.
 - Informação dos alunos
 - matricula : inteiro
 - nome : string[30]
 - endereco : string[50]
 - curso : string[15]