

Sistemi Operativi

Unità 3: Programmazione in C

Stringhe

Martino Trevisan
Università di Trieste
Dipartimento di Ingegneria e Architettura

Argomenti

1. Il tipo `char`
2. Stringhe
3. Funzioni sulle stringhe
4. Conversione tra stringhe e altri tipi

Il tipo `char`

Il tipo `char`

Per ora abbiamo visto i tipi di dato:

- Intero: `int`
- Reale: `float`
- Vettori: `[]`
- Strutture: `struct`

Esiste il tipo `char` che rappresenta un singolo carattere.

Un vettore di caratteri è una stringa.

```
char s [10]; // Stringa di lunghezza 10
```

Il tipo `char`

Il tipo `char` : rappresenta un singolo carattere

Rappresentato in **ASCII**.

- Come numero tra 0 e 127
- Ogni numero rappresenta un possibile carattere
- Non ci sono caratteri speciali, accentati o simili
 - Lo standard per trattarli si chiama Unicode, non lo vedremo

Dec	Chr	Dec	Chr	Dec	Chr	Dec	Chr	Dec	Chr
0	NUL	26	SUB	52	4	78	N	104	h
1	SOH	27	ESC	53	5	79	O	105	i
2	STX	28	FS	54	6	80	P	106	j
3	ETX	29	GS	55	7	81	Q	107	k
4	EOT	30	RS	56	8	82	R	108	l
5	ENQ	31	US	57	9	83	S	109	m
6	ACK	32		58	:	84	T	110	n
7	BEL	33	!	59	;	85	U	111	o
8	BS	34	"	60	<	86	V	112	p
9	HT	35	#	61	=	87	W	113	q
10	LF	36	\$	62	>	88	X	114	r
11	VT	37	%	63	?	89	Y	115	s
12	FF	38	&	64	@	90	Z	116	t
13	CR	39	'	65	A	91	[117	u
14	SO	40	(66	B	92	\	118	v
15	SI	41)	67	C	93]	119	w
16	DLE	42	*	68	D	94	^	120	x
17	DC1	43	+	69	E	95	_	121	y
18	DC2	44	,	70	F	96	`	122	z
19	DC3	45	-	71	G	97	a	123	{
20	DC4	46	.	72	H	98	b	124	
21	NAK	47	/	73	I	99	c	125	}
22	SYN	48	0	74	J	100	d	126	~
23	ETB	49	1	75	K	101	e	127	DEL
24	CAN	50	2	76	L	102	f		
25	EM	51	3	77	M	103	g		

Il tipo `char`

Sono sufficienti 7bit per rappresentare un carattere ASCII.
In C, ogni carattere occupa 1B=8bit

Esempio:

Stringa: `ciao` è rappresentata come 4Byte:

99	105	97	111
c	i	a	o

Nota: non confondere numeri e caratteri

`int a = 5;` La variabile `a` contiene `5`

`char c = '5';` La variabile `c` contiene `53`

Il tipo `char`

In C, un carattere si rappresenta con una variabile di tipo `char`.

Un `char` è molto simile a un `int` che occupa solo 1B di memoria.

Rappresenta allo stesso tempo un carattere oppure un numero da 0 a 256.

```
char c;  
c = '5';  
c = 53; Equivalente!
```

Nota: necessario usare gli apici singoli `'`.

Gli apici doppi `"` racchiudono le stringhe

Il tipo `char`

Sequenze di escape:

Il carattere `\` serve per introdurre un carattere speciale-
Ad esempio `\n` rappresenta il carattere di ritorno a capo

- `\n` è un singolo carattere

Per rappresentare il carattere `\` si usa la sequenza `\\`

Il tipo `char`

ASCII contiene alcuni caratteri non stampabili, detti di *speciali*:

- **7** - BEL - `\a` : emetti un bip dall'altoparlante
- **8** - BS - `\b` : cancella l'ultimo carattere
- **9** - TAB - `\t` : tabulazione (spazio lungo)
- **10** - LF - `\n` : avanza di una riga
- **13** - CR - `\r` : torna alla prima colonna

Esempio:

```
char c = '\n'; //Contiene un ritorno a capo
```

Il tipo `char`

Stampare un carattere

Tramite `printf`:

```
char c = 'a';  
printf("%c", c); // stampa: a
```

Tramite `putchar`:

```
char c = 'a';  
putchar(c); // stampa: a
```

Il tipo `char`

Lettura di un carattere

Tramite `scanf` :

```
char c;  
scanf("%c", &c); // Legge da tastiera e mette in c
```

Tramite `putchar` :

```
char c;  
ch = getchar(); // Stesso comportamento
```

Nota: è complicato leggere un solo carattere. Bisogna gestire il carattere di *Invio*, che anch'esso è letto dalla `getchar`

Il tipo `char`

Esempio: Stampare tutte le lettere maiuscole e minuscole

```
char ch;

// Maiuscole
for( ch = 'A' ; ch <= 'Z' ; ch++)
    putchar(ch);

// Minuscole
for( ch = 'a' ; ch <= 'z' ; ch++)
    putchar(ch);

putchar('\n') ;
```

Stringhe

Stringhe

Una **stringa** è una sequenza di caratteri.

In C, si rappresenta tramite un vettore di caratteri.

Esistono una serie di funzioni di libreria per processare facilmente le stringhe

- Si possono anche manipolare a mano dei vettori di caratteri.
- Ma è più veloce e sicuro usare le funzioni di libreria.

Stringhe

Lunghezza di una stringa: ogni funzione che processa stringhe deve conoscere il vettore su cui opera e la sua lunghezza.

In C, per facilitare le operazioni si usano le **Null-terminated string**

- A una stringa si aggiunge sempre un carattere terminatore.
- Quando la stringa viene processata, il carattere terminatore indica che la stringa è finita
- Non è necessario indicare anche la lunghezza
- Ogni stringa è lunga un carattere in più

Stringhe

Lunghezza di una stringa:

Il terminatore deve essere

- Un carattere speciale non stampabile, per non generare ambiguità
- Essere ASCII e rientrare in un `char` quindi compreso tra 0 e 255.
- Si utilizza per **convenzione** il carattere `\0` che corrisponde al numero 0

Errore comune se si crea una stringa senza il terminatore, le funzioni di libreria hanno comportamenti inaspettati

Stringhe

Esempio: si rappresenti in un vettore di lunghezza 10 la stringa `ciao`.

Indice	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Valore	'c'	'i'	'a'	'o'	'\0'	'?'	'?'	'?'	'?'	'?'

Non è importante il valore delle ultime 5 posizioni, non verrà mai usato.

Stringhe

Definizione di stringhe: per definire una stringa ho vari modi.
Usando le virgolette doppie " per indicare una stringa:

```
char s[] = "ciao"; // Il terminatore è messo in automatico dal compilatore
```

Definendo un vettore di caratteri:

```
char s[] = {'c', 'i', 'a', 'o', '\0'}; // Il terminatore è messo dal programmatore
```

Stringhe

Lettura di stringhe da tastiera: si usa la `scanf` con lo specificatore di formato `%s`.

- L'argomento deve essere un vettore di caratteri
- Non si usa l'operatore `&`.
 - L'operatore `&` si utilizza per passare come argomento l'indirizzo di una variabile
 - In C, passare come argomento un vettore già significa passarne l'indirizzo
- Legge fino al primo spazio o ritorno a capo.
- Termina la stringa letta col terminatore `'\0'`

Stringhe

Esempio: leggi una stringa

```
char s[20];  
printf("Inserisci il tuo nome: ");  
scanf("%s", s); // Senza &
```

Importantissimo: se la stringa letta è più lunga di 19 caratteri, la `scanf` va a scrivere in zone di memoria arbitrarie. Fonte di molto vulnerabilità software!

Stringhe

Lettura di stringhe da tastiera: esiste anche la funzione `gets` che legge una stringa fino al ritorno a capo.

```
char s[20] ;  
printf("Inserisci il tuo nome: ");  
gets(s) ;
```

Nota: ha lo stesso problema della `scanf`. Può andare a scrivere fuori dal vettore. Rimossa a partire da C11.

Stringhe

Lettura di stringhe da tastiera: per scrivere un programma sicuro, utilizzare la funzione `gets_s(vettore, N)` che non scrivere più di `N` caratteri su `vettore` (compreso terminatore)

```
char s[20] ;  
printf("Inserisci il tuo nome: ");  
gets_s(s, 20) ;
```

Nota: in Ubuntu, `gets_s` non è ancora implementata. Tuttavia `gets_s(s,N)` equivale a `fgets(s,N,stdin)`.

Stringhe

Scrittura di stringhe su tastiera: si usa la `printf` con lo specificatore di formato `%s`.

- L'argomento deve essere un vettore di caratteri
- Deve essere terminato da `'\0'`, altrimenti vengono stampati caratteri casuali finchè non si incontra un `'\0'`

Esempio:

```
char nome [] = "Martino";  
printf("Il mio nome: %s\n", nome);
```

Funzioni sulle stringhe

Funzioni sulle stringhe

Le funzioni comuni su stringhe sono implementate nella libreria standard del C.

Necessario includere:

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

Permette di non re-implementare funzioni come calcolo della lunghezza, copia, duplicazione, concatenazione.

Funzioni sulle stringhe

Lunghezza: Si usa la funzione `strlen`. Conta i caratteri finchè trova il terminatore.

Esempio:

```
char s [50];  
int l;  
printf("Inserisci una stringa: ");  
gets_s(s, 50);  
l = strlen(s);  
printf("La stringa e' lunga: %d\n", l);
```

Viene stampata la lunghezza effettiva della stringa immessa.

Funzioni sulle stringhe

Copia di stringhe: si usa la funzione `strcpy(dst, src)`

Esempio:

```
char s1[]="ciao";  
char s2[10];  
strcpy(s2, s1)
```

La stringa `s2` conterrà `ciao`, terminata da `'\0'`.

La `strcpy` copia carattere per carattere. Infatti, come abbiamo visto non si può assegnare un vettore a un altro vettore.

```
s2 = s1; // Sbagliato!
```

Funzioni sulle stringhe

Concatenazione: si usa la funzione `strcat(dst, src)`

Concatena `dst` e `src` e scrive tutto in `dst`

Il vettore `dst` deve essere sufficientemente lungo!

Esempio sbagliato:

```
char s1[]="ciao";  
char s2[]=" mondo";  
strcat(s1, s2); // Errore! s1 è lunga 5
```

Esempio corretto:

```
char s1[15]="ciao";  
char s2[]=" mondo";  
strcat(s1, s2); // Corretto! s1 è lunga 15 > 4+6+1
```

Funzioni sulle stringhe

Confronto: si usa la `strcmp(a, b)` che confronta le due stringhe carattere per carattere e fornisce l'ordinamento alfabetico.

Essa ritorna:

- `0` se le stringhe sono uguali
- `< 0` se `a` precede `b` in ordine alfabetico
- `> 0` se `b` precede `a` in ordine alfabetico

Funzioni sulle stringhe

Esempio:

```
char s1="ciao";
char s2={'c','i','a','o','\0'}:
char s3="mondo";

strcmp(s1, s2); // ritorna 0
strcmp(s1, s3); // ritorna un numero <0
strcmp(s3, s1); // ritorna un numero >0

if (strcmp (s1, "ciao") ){ // Comparazione con costante
    ...
}
```

Funzioni sulle stringhe

Altre funzioni:

- Ricerca di sotto stringhe: `strchr` e `strstr`, `strspn`, `strcspn`
- Operazioni su caratteri: in `<ctype.h>` e non in `<string.h>`
 - Classificazione di caratteri: `isalpha`, `isdigit`, `isupper`, `islower`
 - Conversione tra caratteri: `toupper`, `tolower`

Versioni sicure: le funzioni viste finora, hanno comportamenti imprevedibili se le stringhe fornite non sono terminate da `'\0'`.

Ne esistono versioni **sicure**, in cui si forniscono la lunghezza del vettori coinvolti, per evitare di andare a leggere o scrivere oltre.

- `strncpy(src, dst, n)` : come `strcpy`
- `strncat(src, dst, n)` : come `strcat`
- `strncmp(s1, s2, n)` : come `strcmp`

Funzioni sulle stringhe

Esercizio: si acquisisca una stringa da tastiera e si verifichi se è palindroma

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>
#define MAXN 100

int main ()
{
    char s[MAXN];
    int len, i;
    printf("Inserisci una parola: ");
    scanf("%s", s);

    len=strlen(s);
    for (i=0; i<len; i++)
        if (s[i] != s[len-1-i]){
            printf("Parola '%s' NON palindroma\n", s);
            return 0;
        }

    printf("Parola '%s' palindroma\n", s);
    return 0;
}
```


Conversione tra stringhe e altri tipi

Conversione tra stringhe e altri tipi

Esistono funzioni per convertire una stringa in un numero intero o con virgola.

Esempio:

- Stringa: `"123"` convertibile in `int` **123**
- Stringa: `"3.14"` convertibile in `float` **3.14**

Funzioni:

- `n = atoi(s)`: converte stringa in `int`
- `f = atof(s)`: converte stringa in `float`

Nota: la stringa deve avere il terminatore. Non c'è controllo di errori: `atoi("ciao")` ritorna **0**.

Conversione tra stringhe e altri tipi

Si può usare la funzione `sscanf`. Equivalente alla funzione `scanf` ma ottiene i caratteri da una stringa e non da tastiera.

Sintassi: `sscanf(stringa, formato, argomenti)`

Esempio:

```
char s[] = "314";  
int i;  
sscanf(s, "%s", &i);  
printf("%d\n", i); //stampa 314
```

Conversione tra stringhe e altri tipi

Per convertire da `float` o `int` a stringa, si usa la funzione `sprintf(buffer, formato, argomenti)`, concettualmente identica alla `printf`, con la differenza che il risultato è salvato in `buffer`.

Esempio:

```
char s[100];  
int n = 425  
sprintf(s, "%d", n); // s conterrà la stringa "425", terminata da '\0'
```

Funzioni sulle stringhe

Esercizio: si acquisisca una stringa da tastiera e si trasformi in *title case*.

Una stringa in *title case* ha le iniziali (e solo le iniziali) di ogni parola maiuscole.

Esempio: Nel Mezzo Del Cammin Di Nostra Vita

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>
#include <ctype.h> // Necessario per isalpha e toupper

#define MAXN 100

int main ()
{
    char s[MAXN];
    int len, i;
    printf("Inserisci una frase: ");
    /* Notare che istruiamo fgets per leggere da standard input */
    fgets(s, MAXN, stdin);

    len=strlen(s);
    for (i=0; i<len; i++)
        /* Osservare la condizione seguente. Il secondo non genera mai
           errore perché eseguito solo se il primo è falso */
        if (i==0 || !isalpha(s[i-1])){
            /* toupper semplicemente non ha
               effetto su numeri */
            s[i] = toupper(s[i]);
        }

    /* Non è necessario stampare '\n'. Con la fgets è incluso nella stringa */
    printf("Title Case: %s", s);
    return 0;
}
```