

# Xử lý tập tin

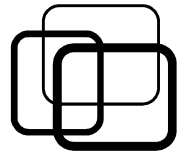
GV. Nguyễn Minh Huy



- Thiết bị và stream.
- File stream.
- Các thao tác trên tập tin.



- **Thiết bị và stream.**
- File stream.
- Các thao tác trên tập tin.

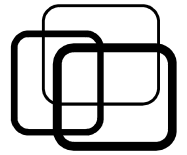


## ■ Khái niệm thiết bị:

- Dữ liệu → Chương trình → Kết quả.
- Chương trình lấy dữ liệu từ đâu?
- Chương trình xuất kết quả ra đâu?  
→ Thiết bị (device).

## ■ Phân loại thiết bị:

- Thiết bị nhập: bàn phím, con chuột, tập tin, ...
- Thiết bị xuất: màn hình, máy in, tập tin, ...
- Tập tin là thiết bị vừa nhập vừa xuất.

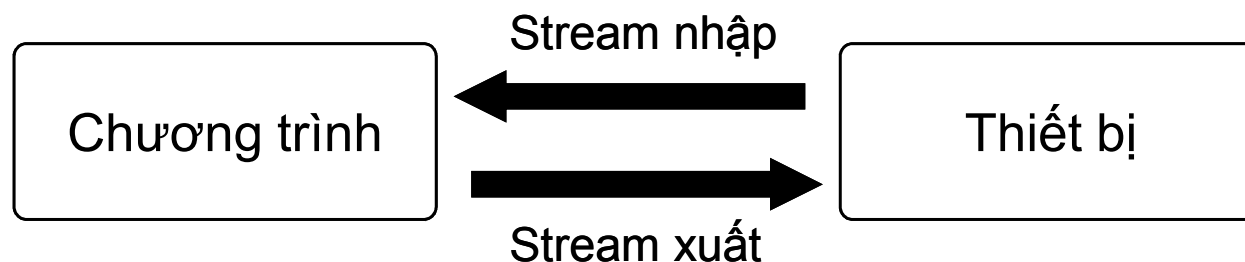


## ■ Khái niệm stream:

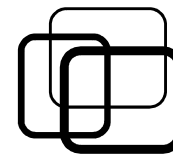
- Chương trình đọc/ghi dữ liệu từ thiết bị thế nào?
  - ➔ Thông qua những “dòng chảy” dữ liệu.
  - ➔ Stream: “dòng chảy” kết nối chương trình và thiết bị.

## ■ Phân loại stream:

- Stream nhập: “dòng chảy” từ thiết bị nhập.
- Stream xuất: “dòng chảy” đến thiết bị xuất.



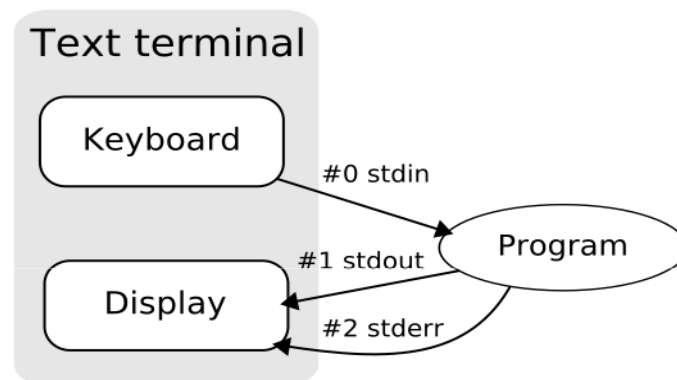
# Thiết bị và stream



## ■ Stream trong C:

### ■ Các stream khai báo sẵn trong C:

Stream	Ý nghĩa	Thiết bị kết nối
stdin	Stream nhập chuẩn.	Bàn phím
stdout	Stream xuất chuẩn.	Màn hình
stderr	Stream lỗi chuẩn.	Màn hình



### ■ Lệnh nhập xuất tổng quát:

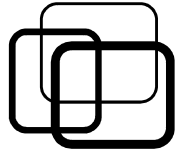
- **fscanf**(<Stream>, "<Định dạng kiểu>", &<Biến 1>, ...);
- **fprintf**(<Stream>, "<Định dạng xuất>", <Biến 1>, ...);

`fscanf( stdin, "%d", &x);` // Nhập từ bàn phím.

`fprintf( stdout, "Hello World" );` // Xuất ra màn hình.



- Thiết bị và stream.
- **File stream.**
- Các thao tác trên tập tin.



## ■ Nhập xuất bằng tập tin:

### ■ Ưu điểm:

- Chứa được nhiều dữ liệu.
- Không cần thông qua người dùng.
- Lưu trữ được lâu dài.

### ■ Nhược điểm:

- Tốc độ xử lý chậm.





## ■ Nhập xuất tập tin trong C:

### ■ Dùng file stream.

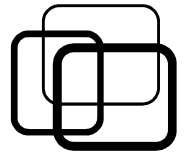
- “Dòng chảy” kết nối chương trình và tập tin.
- Khai báo: **FILE** \*<Tên stream>.

```
FILE *f1;
```

```
FILE *f2;
```

### ■ Các bước xử lý tập tin:

- Bước 1: mở tập tin.
- Bước 2: thao tác trên tập tin.
- Bước 3: đóng tập tin.

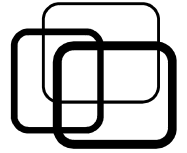


## ■ Lệnh mở tập tin:

### ■ Thiết lập kết nối mới đến tập tin.

- Cú pháp: **fopen**("<Đường dẫn tập tin>", "<Chế độ mở>");
- Trả về: file stream (thành công), NULL (thất bại).
- Bảng các chế độ mở tập tin:

Chế độ mở	Ý nghĩa
r	Read-only, mở để đọc dữ liệu (kiểu text). Trả về NULL nếu không tìm thấy tập tin.
w	Write-only, mở để ghi dữ liệu (kiểu text). Tập tin sẽ được tạo nếu chưa có, ngược lại sẽ ghi đè.
a	Append-only, mở để ghi thêm dữ liệu (kiểu text). Tập tin sẽ được tạo nếu chưa có.
[Chế độ mở] +	Kết hợp đọc, ghi cùng lúc.
[Chế độ mở] b	Đọc, ghi kiểu nhị phân (binary).

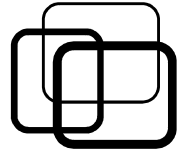


## ■ Lệnh đóng tập tin:

### ■ Ngắt kết nối đến tập tin.

- Cú pháp: **fclose**(<File stream>);
- Chỉ đóng được tập tin đang mở.
- Luôn đóng tập tin sau khi kết thúc công việc.

```
FILE *f = fopen("C:\\BaiTap.txt", "r");
if ( f == NULL )
{
    printf("Khong mo duoc tap tin!\n");
    fclose( f );      // Sai.
}
else
{
    printf("Da mo duoc tap tin!\n");
    fclose( f );      // Đúng.
}
```



- **Vị trí nhập xuất hiện hành:**
  - Điểm kết nối của File stream vào tập tin.
  - Nhập xuất luôn bắt đầu từ vị trí hiện hành.
  - Vị trí hiện hành thay đổi sau mỗi thao tác nhập xuất.

Chế độ mở	Vị trí nhập xuất hiện hành
r	Đầu tập tin.
w	Đầu tập tin.
a	Cuối tập tin.
[Chế độ mở] +	Tùy thuộc chế độ mở.
[Chế độ mở] b	Tùy thuộc chế độ mở.



## ■ Lệnh thay đổi vị trí hiện hành:

### ■ Thay đổi điểm kết nối File stream vào tập tin.

- Cú pháp: **fseek**(<File stream>, <Độ dời>, <Vị trí gốc>);
- <Vị trí gốc>:
  - SEEK\_SET (đầu tập tin).
  - SEEK\_CUR (vị trí hiện hành).
  - SEEK\_END (cuối tập tin).
- Chỉ thay đổi vị trí hiện hành với tập tin đang mở.

```
FILE *f = fopen("C:\\BaiTap.txt", "r");  
if ( f != NULL )  
{  
    fseek( f, 2, SEEK_CUR );           // Tiến tới 2 bytes.  
    fclose( f );  
}
```



## ■ Lệnh thông báo vị trí hiện hành:

### ■ Thông báo vị trí hiện hành so với đầu tập tin.

- Cú pháp: **ftell**(<File stream>);
- Chỉ thông báo vị trí hiện hành với tập tin đang mở.

```
FILE *f = fopen("C:\\BaiTap.txt", "r");
if ( f != NULL )
{
    fseek( f, 0, SEEK_END );
    long filesize = ftell( f );           // Lấy kích thước tập tin.
    fclose( f );
}
```



- Thiết bị và stream.
- File stream.
- **Các thao tác trên tập tin.**



## ■ Các thao tác cơ bản:

### ■ Đọc dữ liệu: theo định dạng.

#### ➤ Cú pháp:

**fscanf**(<File stream>, "<Định dạng kiểu>", &<Biến 1>, ...);

#### ➤ Trả về: số biến đọc được (thành công), EOF (thất bại).

```
int    a, b;
```

```
FILE *f = fopen("C:\\BaiTap.txt", "r");
```

```
if ( f == NULL )
```

```
    printf("Khong mo duoc tap tin!\n");
```

```
else
```

```
{
```

```
    fscanf( f, "%d %d", &a, &b );
```

```
    fclose( f );
```

```
}
```





## ■ Các thao tác cơ bản:

### ■ Đọc chuỗi:

- Cú pháp: **fgets**(<Biến chuỗi>, <Số ký tự>, <File stream>);
- Ý nghĩa: đọc chuỗi đến khi gặp ký tự \n hoặc đủ <Số ký tự>.
- Trả về: độ dài chuỗi (thành công), EOF (thất bại).

```
char  s[100];  
FILE  *f = fopen("C:\\BaiTap.txt", "r");  
if ( f != NULL )  
{  
    fgets( s, 99, f );  
    fclose( f );  
}
```



## ■ Các thao tác cơ bản:

### ■ Ghi dữ liệu: theo định dạng.

#### ➤ Cú pháp:

**fprintf**(<File stream>, "<Định dạng kiểu>", <Biến 1>, ...);

#### ➤ Trả về: số byte ghi được (thành công), EOF (thất bại).

```
int    a = 12;
```

```
float  b = 4.165;
```

```
char   c = 'A';
```

```
FILE *f = fopen("C:\\BaiTap.txt", "w");
```

```
if ( f == NULL )
```

```
    printf("Khong tao duoc tap tin!\n");
```

```
else
```

```
{
```

```
    fprintf( f, "Gia tri = %d %f %c", a, b, c );
```

```
    fclose( f );
```

```
}
```

# Các thao tác trên tập tin



## ■ Một số lệnh quản lý tập tin:

### ■ Xóa tập tin:

- Cú pháp: **remove**("<Đường dẫn tập tin>");
- Trả về: 0 (thành công), -1 (thất bại).
- Không cần phải mở và đóng tập tin.

```
if (remove("C:\\BaiTap1.txt") == 0)
    printf("Da xoa thanh cong!\n");
else
    printf("Khong xoa duoc!\n");
```

# Các thao tác trên tập tin



## ■ Một số lệnh quản lý tập tin:

### ■ Đổi tên tập tin:

- Cú pháp: **rename**("<Đường dẫn cũ", "<Đường dẫn mới>");
- Hai đường dẫn phải cùng một ổ đĩa.
- Trả về: 0 (thành công), -1 (thất bại).
- Có thể dùng để di chuyển tập tin.
- Không cần phải mở và đóng tập tin.

```
if (rename("C:/BaiTap1.txt", "C:/BaiTap\\BaiTap2.txt") == 0)
    printf("Da doi ten thanh cong!\n");
else
    printf("Khong doi ten duoc!\n");
```



## ■ Thiết bị và stream:

- Chương trình trao đổi dữ liệu với thiết bị.
- Stream kết nối chương trình và thiết bị.

## ■ File stream:

- Kết nối chương trình và tập tin.
- Các bước: mở tập tin, thao tác tập tin, đóng tập tin.

## ■ Các thao tác trên tập tin:

- Đọc: fscanf, fgets.
- Ghi: fprintf.
- Xóa: remove
- Đổi tên/Di chuyển: rename.

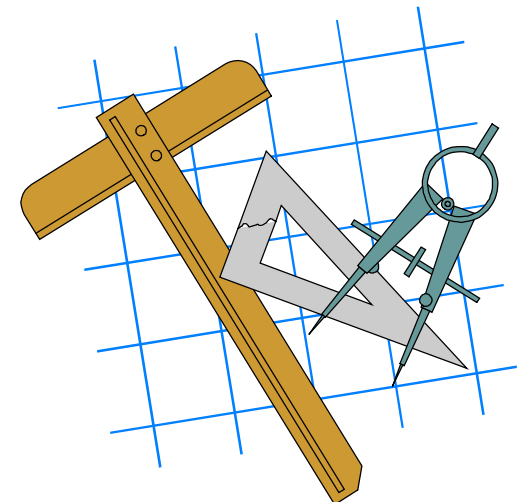




## ■ Bài tập 9.1:

Viết chương trình C tìm số nguyên tố như sau:

- Đọc vào 2 số nguyên dương  $M$ ,  $N$  từ file input.txt.
- Xuất các số nguyên tố trong đoạn  $[M, N]$  vào file output.txt.





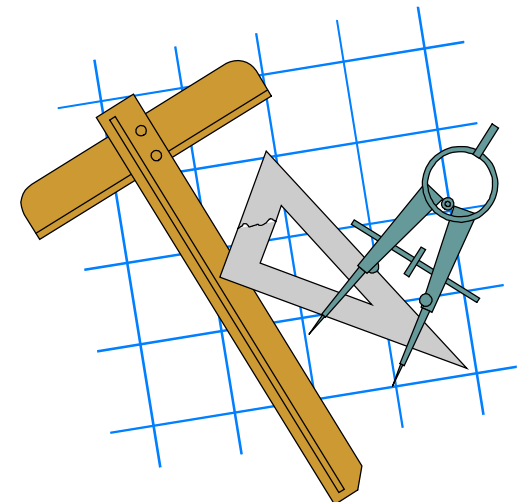
## ■ Bài tập 9.2:

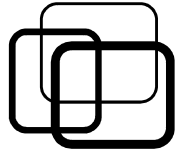
Ma trận  $M \times N$  được lưu trong file `matrix.txt` như sau:

- Dòng đầu tiên chứa:  $M \ N$  (kích thước ma trận).
- $M$  dòng tiếp theo, dòng  $i$  ( $0 \leq i \leq M - 1$ ) chứa:  $a_{i1} \ a_{i2} \ \dots \ a_{iN}$  ( $N$  phần tử thuộc dòng  $i$  của ma trận).

Viết chương trình C thao tác ma trận như sau:

- Nhập vào ma trận  $M \times N$  từ file `matrix.txt`.
- Xuất phần tử có giá trị bằng tổng các phần tử còn lại trong ma trận ra file `result.txt`.

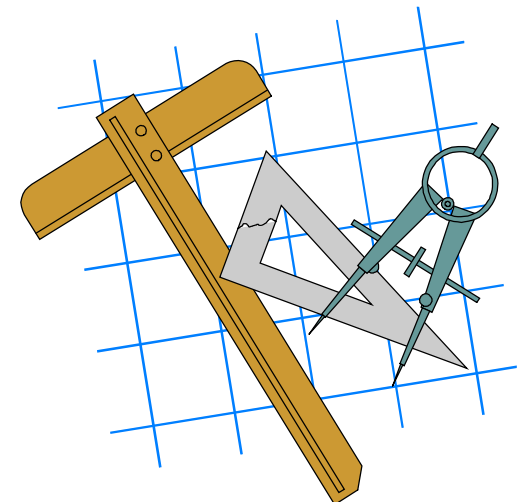




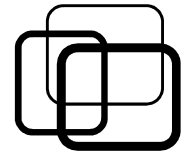
## ■ Bài tập 9.3:

Viết chương trình C nối 2 files như sau:

- Nhập vào đường dẫn file 1.
- Nhập vào đường dẫn file 2.
- Thực hiện nối nội dung file 2 vào cuối file 1.







## ■ Bài tập 9.4:

Hoàng đế Ceasar thường dùng mật lệnh để trao đổi với các tướng lĩnh ở chiến trường xa. Để bảo vệ mật lệnh không bị lộ, Ceasar sử dụng cách thức mã hóa như sau:

- Thống nhất với các tướng lĩnh một số nguyên  $K$  để làm khóa.
- Khi viết mật lệnh, mỗi chữ cái gốc (A – Z) sẽ được dịch chuyển sang phải một khoảng  $K$  để trở thành chữ cái mã hóa.
- Để giải mã, mỗi chữ cái mã hóa trong mật lệnh sẽ được dịch chuyển ngược lại sang trái một khoảng  $K$  để trở về chữ cái gốc.

Hãy viết chương trình C mã hóa và giải mã như sau:

- a) Tạo file mật lệnh mã hóa từ một file văn bản.
- b) Giải mã một file mật lệnh thành file văn bản.

