



# LINGUAGEM C: ARQUIVOS

Leandro Henrique Furtado Pinto Silva

# CRÉDITOS

O material desta aula foi gentilmente cedido pelo Professor André Ricardo Backes e, por esse motivo, o crédito é dele!



# ARQUIVOS

- Por que usar arquivos?
  - Permitem armazenar grande quantidade de informação;
  - Persistência dos dados (disco);
  - Acesso aos dados poder ser não seqüencial;
  - Acesso concorrente aos dados (mais de um programa pode usar os dados ao mesmo tempo).



# TIPOS DE ARQUIVOS

- Basicamente, a linguagem C trabalha com dois tipos de arquivos: de texto e binários.
- Arquivo texto
  - armazena caracteres que podem ser mostrados diretamente na tela ou modificados por um editor de textos simples como o Bloco de Notas.
  - Os dados são gravados como caracteres de 8 bits. Ex.: Um número inteiro de 32 bits com 8 dígitos ocupará 64 bits no arquivo (8 bits por dígito).



# TIPOS DE ARQUIVOS

## ○ Arquivo binário

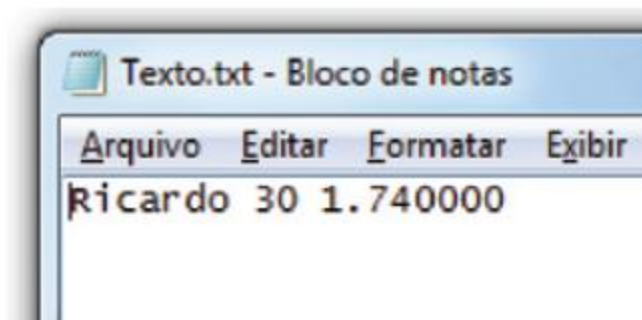
- armazena uma seqüência de bits que está sujeita as convenções dos programas que o gerou. Ex: arquivos executáveis, arquivos compactados, arquivos de registros, etc.
- os dados são gravados na forma binária (do mesmo modo que estão na memória). Ex.: um número inteiro de 32 bits com 8 dígitos ocupará 32 bits no arquivo.



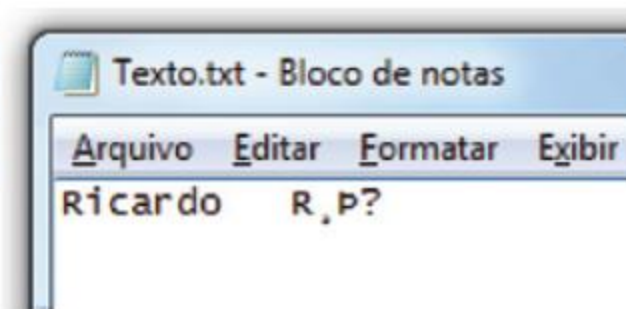
# TIPOS DE ARQUIVOS

- Ex: Os dois trechos de arquivo abaixo possuem os mesmo dados :

```
char nome[20] = "Ricardo";  
int i = 30;  
float a = 1.74;
```



**Arquivo Texto**



**Arquivo Binário**



# MANIPULANDO ARQUIVOS EM C

- A linguagem C possui uma série de funções para manipulação de arquivos, cujos protótipos estão reunidos na biblioteca padrão de entrada e saída, **stdio.h**.

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



# MANIPULANDO ARQUIVOS EM C

- A linguagem C não possui funções que automaticamente leiam todas as informações de um arquivo.
  - Suas funções se limitam a abrir/fechar e ler caracteres/bytes
  - É tarefa do programador criar a função que lerá um arquivo de uma maneira específica.





# MANIPULANDO ARQUIVOS EM C

- Todas as funções de manipulação de arquivos trabalham com o conceito de "ponteiro de arquivo". Podemos declarar um ponteiro de arquivo da seguinte maneira:

```
FILE *p;
```

- **p** é o ponteiro para arquivos que nos permitirá manipular arquivos no C.



# ABRINDO UM ARQUIVO

- Para a abertura de um arquivo, usa-se a função **fopen**

```
FILE *fopen(char *nome_arquivo, char *modo);
```

- O parâmetro **nome\_arquivo** determina qual arquivo deverá ser aberto, sendo que o mesmo deve ser válido no sistema operacional que estiver sendo utilizado.



# ABRINDO UM ARQUIVO

- No parâmetro **nome\_arquivo** pode-se trabalhar com caminhos absolutos ou relativos.
  - **Caminho absoluto:** descrição de um caminho desde o diretório raiz.
    - C:\\Projetos\\dados.txt
  - **Caminho relativo:** descrição de um caminho desde o diretório corrente (onde o programa está salvo)
    - **arq.txt**
    - **..\dados.txt**

```
FILE *fopen(char *nome_arquivo, char *modo);
```



# ABRINDO UM ARQUIVO

- O modo de abertura determina que tipo de uso será feito do arquivo.
- A tabela a seguir mostra os modo válidos de abertura de um arquivo.



# ABRINDO UM ARQUIVO

Modo	Arquivo	Função
"r"	Texto	Leitura. Arquivo deve existir.
"w"	Texto	Escrita. Cria arquivo se não houver. Apaga o anterior se ele existir.
"a"	Texto	Escrita. Os dados serão adicionados no fim do arquivo ("append").
"rb"	Binário	Leitura. Arquivo deve existir.
"wb"	Binário	Escrita. Cria arquivo se não houver. Apaga o anterior se ele existir.
"ab"	Binário	Escrita. Os dados serão adicionados no fim do arquivo ("append").
"r+"	Texto	Leitura/Escrita. O arquivo deve existir e pode ser modificado.
"w+"	Texto	Leitura/Escrita. Cria arquivo se não houver. Apaga o anterior se ele existir.
"a+"	Texto	Leitura/Escrita. Os dados serão adicionados no fim do arquivo ("append").
"r+b"	Binário	Leitura/Escrita. O arquivo deve existir e pode ser modificado.
"w+b"	Binário	Leitura/Escrita. Cria arquivo se não houver. Apaga o anterior se ele existir.
"a+b"	Binário	Leitura/Escrita. Os dados serão adicionados no fim do arquivo ("append").

# ABRINDO UM ARQUIVO

- Um arquivo binário pode ser aberto para escrita utilizando o seguinte conjunto de comandos:
  - A condição **fp==NULL** testa se o arquivo foi aberto com sucesso. No caso de erro a função **fopen()** retorna um ponteiro nulo (**NULL**).

```
int main() {  
    FILE *fp;  
    fp = fopen("exemplo.bin", "wb");  
    if(fp == NULL)  
        printf("Erro na abertura do arquivo.\n");  
  
    fclose(fp);  
  
    return 0;  
}
```



# ERRO AO ABRIR UM ARQUIVO

- Caso o arquivo não tenha sido aberto com sucesso
  - Provavelmente o programa não poderá continuar a executar;
  - Nesse caso, utilizamos a função **exit()**, presente na biblioteca **stdlib.h**, para abortar o programa

```
void exit(int codigo_de_retorno);
```



# ERRO AO ABRIR UM ARQUIVO

- A função **exit()** pode ser chamada de qualquer ponto no programa e faz com que o programa termine e retorne, para o sistema operacional, o **código\_de\_retorno**.
- A convenção mais usada é que um programa retorne
  - **zero** no caso de um término normal
  - um número **diferente de zero**, no caso de ter ocorrido um problema





# ERRO AO ABRIR UM ARQUIVO

## ○ Exemplo

```
int main() {  
    FILE *fp;  
    fp = fopen("exemplo.bin", "wb");  
    if(fp == NULL) {  
        printf("Erro na abertura do arquivo\n");  
        system("pause");  
        exit(1);  
    }  
    fclose(fp);  
  
    return 0;  
}
```



# POSIÇÃO DO ARQUIVO

- Ao se trabalhar com arquivos, existe uma espécie de posição onde estamos dentro do arquivo. É nessa posição onde será lido ou escrito o próximo caractere.
  - Quando utilizando o acesso seqüencial, raramente é necessário modificar essa posição.
  - Isso por que, quando lemos um caractere, a posição no arquivo é automaticamente atualizada.
  - Leitura e escrita em arquivos são parecidos com escrever em uma *máquina de escrever*



# FECHANDO UM ARQUIVO

- Sempre que terminamos de usar um arquivo que abrimos, devemos fechá-lo. Para isso usa-se a função **fclose()**
- O ponteiro **fp** passado à função **fclose()** determina o arquivo a ser fechado. A função retorna zero no caso de sucesso.

```
int fclose(FILE *fp);
```



# FECHANDO UM ARQUIVO

- Por que devemos fechar o arquivo?
  - Ao fechar um arquivo, todo caractere que tenha permanecido no "buffer" é gravado.
  - O "buffer" é uma região de memória que armazena temporariamente os caracteres a serem gravados em disco imediatamente. Apenas quando o "buffer" está cheio é que seu conteúdo é escrito no disco.



# FECHANDO UM ARQUIVO

- Por que utilizar um “buffer”?? Eficiência!
  - Para ler e escrever arquivos no disco temos que posicionar a cabeça de gravação em um ponto específico do disco.
  - Se tivéssemos que fazer isso para cada caractere lido/escrito, a leitura/escrita de um arquivo seria uma operação muito lenta.
  - Assim a gravação só é realizada quando há um volume razoável de informações a serem gravadas ou quando o arquivo for fechado.
- A função **exit()** fecha todos os arquivos que um programa tiver aberto.



# ESCRITA/LEITURA EM ARQUIVOS

- Uma vez aberto um arquivo, podemos ler ou escrever nele.
- Para tanto, a linguagem C conta com uma série de funções de leitura/escrita que variam de funcionalidade para atender as diversas aplicações.



# ESCRITA/LEITURA DE CARACTERES

- A maneira mais fácil de se trabalhar com um arquivo é a leitura/escrita de um único caractere.
- A função mais básica de entrada de dados é a função **fputc** (*put character*).

```
int fputc (int ch, FILE *fp);
```


- Cada invocação dessa função grava um único caractere **ch** no arquivo especificado por **fp**.



# ESCRITA/LEITURA DE CARACTERES

## ○ Exemplo da função **fputc**

```
int main() {  
    FILE *arq;  
    char string[100];  
    int i;  
    arq = fopen("arquivo.txt", "w");  
    if(arq == NULL) {  
        printf("Erro na abertura do arquivo");  
        system("pause");  
        exit(1);  
    }  
    printf("Entre com a string a ser gravada no arquivo:");  
    gets(string);  
    //Grava a string, caractere a caractere  
    for(i = 0; i < strlen(string); i++)  
        fputc(string[i], arq);  
    fclose(arq);  
  
    return 0;  
}
```





# ESCRITA/LEITURA DE CARACTERES

- A função **fputc** também pode ser utilizada para escrever um caractere na tela.
  - Nesse caso, é necessário mudar a variável que aponta para o local onde será gravado o caractere:
  - Por exemplo, **fputc ('\*', stdout)** exibe um \* na tela do monitor (dispositivo de saída padrão).

```
int main() {  
    fputc ('*', stdout);  
  
    return 0;  
}
```



# ESCRITA/LEITURA DE CARACTERES

- Da mesma maneira que gravamos um único caractere no arquivo, também podemos ler um único caractere.
- A função correspondente de leitura de caracteres é **fgetc** (*get character*).

```
int fgetc(FILE *fp);
```



# ESCRITA/LEITURA DE CARACTERES

- Cada chamada da função **fgetc** lê um único caractere do arquivo especificado
  - Se **fp** aponta para um arquivo, então **fgetc(fp)** lê o caractere atual no arquivo e se posiciona para ler o próximo caractere do arquivo.
    - Lembre-se, a leitura em arquivos é parecida com escrever em uma *máquina de escrever*

```
char c;  
c = fgetc(fp);
```



# ESCRITA/LEITURA DE CARACTERES

## ○ Exemplo da função **fgetc**

```
int main() {  
    FILE *arq;  
    char c;  
    arq = fopen("arquivo.txt", "r");  
    if (arq == NULL) {  
        printf("Erro na abertura do arquivo");  
        system("pause");  
        exit(1);  
    }  
    int i;  
    for (i = 0; i < 5; i++) {  
        c = fgetc(arq);  
        printf("%c", c);  
    }  
    fclose(arq);  
  
    return 0;  
}
```



# ESCRITA/LEITURA DE CARACTERES

- Similar ao que acontece com a função **fputc**, a função **fgetc** também pode ser utilizada para a leitura do teclado (dispositivo de entrada padrão):
- Nesse caso, **fgetc(stdin)** lê o próximo caractere digitado no teclado.

```
int main() {  
    char ch;  
    ch = fgetc(stdin);  
  
    printf("%c\n", ch);  
  
    return 0;  
}
```



# ESCRITA/LEITURA DE CARACTERES

- O que acontece quando **fgetc** tenta ler o próximo caractere de um arquivo que já acabou?
  - Precisamos que a função retorne algo indicando o arquivo acabou.
- Porém, todos os 256 caracteres são "válidos"!



# ESCRITA/LEITURA DE CARACTERES

- Para evitar esse tipo de situação, **fgetc** não devolve um **char** mas um **int**:

```
int fgetc(FILE *fp);
```

- O conjunto de valores do **char** está contido dentro do conjunto do **int**.
  - Se o arquivo tiver acabado, **fgetc** devolve um valor **int** que não possa ser confundido com um **char**



# ESCRITA/LEITURA DE CARACTERES

- Assim, se o arquivo não tiver mais caracteres, **fgetc** devolve o valor **-1**
- Mais exatamente, **fgetc** devolve a constante **EOF** (*end of file*), que está definida na biblioteca **stdio.h**. Em muitos computadores o valor de **EOF** é **-1**.

```
char c;  
c = fgetc(fp);  
if (c == EOF)  
    printf ("O arquivo terminou!\n");
```





# ESCRITA/LEITURA DE CARACTERES

## ○ Exemplo de uso do **EOF**

```
int main() {  
    FILE *arq;  
    char c;  
    arq = fopen("arquivo.txt", "r");  
    if (arq == NULL) {  
        printf("Erro na abertura do arquivo");  
        system("pause");  
        exit(1);  
    }  
    while ((c = fgetc(arq)) != EOF)  
        printf("%c", c);  
  
    fclose(arq);  
  
    return 0;  
}
```



# ARQUIVOS PRÉ-DEFINIDOS

- Como visto anteriormente, os ponteiros **stdin** e **stdout** podem ser utilizados para acessar os dispositivo de entrada (geralmente o teclado) e saída (geralmente o vídeo) padrão.
- Na verdade, no início da execução de um programa, o sistema automaticamente abre alguns arquivos pré-definidos, entre eles **stdin** e **stdout**.



# ARQUIVOS PRÉ-DEFINIDOS

- Alguns arquivos pré-definidos
  - **stdin**
    - dispositivo de entrada padrão (geralmente o teclado)
  - **stdout**
    - dispositivo de saída padrão (geralmente o vídeo)
  - **stderr**
    - dispositivo de saída de erro padrão (geralmente o vídeo)
  - **stdaux**
    - dispositivo de saída auxiliar (em muitos sistemas, associado à porta serial)
  - **stdprn**
    - dispositivo de impressão padrão (em muitos sistemas, associado à porta paralela)



# ESCRITA/LEITURA DE STRINGS

- Até o momento, apenas caracteres isolados puderam ser escritos em um arquivo.
- Porém, existem funções na linguagem C que permitem ler/escrever uma seqüência de caracteres, isto é, uma string.
  - **fputs()**
  - **fgets()**



# ESCRITA/LEITURA DE STRINGS

- Basicamente, para se escrever uma string em um arquivo usamos a função **fputs**:

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

- Esta função recebe como parâmetro um array de caracteres (string) e um ponteiro para o arquivo no qual queremos escrever.



# ESCRITA/LEITURA DE STRINGS

- Retorno da função
  - Se o texto for escrito com sucesso um valor inteiro diferente de zero é retornado.
  - Se houver erro na escrita, o valor EOF é retornado.
- Como a função **fputc**, **fputs** também pode ser utilizada para escrever uma string na tela:

```
int main() {  
    char texto[30] = "Hello World\n";  
    fputs(texto, stdout);  
  
    return 0;  
}
```



# ESCRITA/LEITURA DE STRINGS

## ○ Exemplo da função **fputs**:

```
int main() {  
    char str[20] = "Hello World!";  
    int result;  
    FILE *arq;  
    arq = fopen("ArqGrav.txt", "w");  
    if(arq == NULL) {  
        printf("Problemas na CRIACAO do arquivo\n");  
        system("pause");  
        exit(1);  
    }  
    result = fputs(str, arq);  
    if(result == EOF)  
        printf("Erro na Gravacao\n");  
    fclose(arq);  
  
    return 0;  
}
```



# ESCRITA/LEITURA DE STRINGS

- Da mesma maneira que gravamos uma cadeia de caracteres no arquivo, a sua leitura também é possível.
- Para se ler uma string de um arquivo podemos usar a função `fgets()` cujo protótipo é:

```
char *fgets(char *str, int tamanho, FILE *fp);
```





# ESCRITA/LEITURA DE STRINGS

- A função **fgets** recebe 3 parâmetros
  - **str**: aonde a lida será armazenada, **str**;
  - **tamanho** :o número máximo de caracteres a serem lidos;
  - **fp**: ponteiro que está associado ao arquivo de onde a string será lida.
- E retorna
  - NULL em caso de erro ou fim do arquivo;
  - O ponteiro para o primeiro caractere recuperado em **str**.

```
char *fgets(char *str, int tamanho, FILE *fp);
```



# ESCRITA/LEITURA DE STRINGS

## ○ Funcionamento da função **fgets**

- A função lê a string até que um caractere de nova linha seja lido ou *tamanho-1* caracteres tenham sido lidos.
- Se o caractere de nova linha ('\n') for lido, ele fará parte da string, o que não acontecia com **gets**.
- A string resultante sempre terminará com '\0' (por isto somente *tamanho-1* caracteres, no máximo, serão lidos).
- Se ocorrer algum erro, a função devolverá um ponteiro nulo em **str**.



# ESCRITA/LEITURA DE STRINGS


- A função **fgets** é semelhante à função **gets**, porém, com as seguintes vantagens:
  - Pode fazer a leitura a partir de um arquivo de dados e incluir o caractere de nova linha “\n” na string;
  - Especifica o tamanho máximo da string de entrada. Isso evita estouro no buffer;



# ESCRITA/LEITURA DE STRINGS

## ○ Exemplo da função **fgets**

```
int main() {  
    char str[20];  
    char *result;  
    FILE *arq;  
    arq = fopen("ArqGrav.txt", "r");  
    if (arq == NULL) {  
        printf("Problemas na ABERTURA do arquivo\n");  
        system("pause");  
        exit(1);  
    }  
    result = fgets(str, 13, arq);  
    if (result == NULL)  
        printf("Erro na leitura\n");  
    else  
        printf("%s", str);  
    fclose(arq);  
  
    return 0;  
}
```



# ESCRITA/LEITURA DE STRINGS

- Vale lembrar que o ponteiro **fp** pode ser substituído por **stdin**, para se fazer a leitura do teclado.

```
int main() {  
    char nome[30];  
    printf("Digite um nome: ");  
    fgets(nome, 30, stdin);  
    printf("O nome digitado foi: %s", nome);  
  
    return 0;  
}
```



# ESCRITA/LEITURA DE BLOCO DE DADOS

- Além da leitura/escrita de caracteres e seqüências de caracteres, podemos ler/escrever blocos de dados.
- Para tanto, temos duas funções
  - **fwrite()**
  - **fread()**



# ESCRITA/LEITURA DE BLOCO DE DADOS

- A função **fwrite** é responsável pela escrita de um bloco de dados da memória em um arquivo
- Seu protótipo é:

```
unsigned fwrite(void *buffer, int numero_de_bytes,  
               int count, FILE *fp);
```



# ESCRITA/LEITURA DE BLOCO DE DADOS

- A função **fwrite** recebe 4 argumentos
  - **buffer**: ponteiro para a região de memória na qual estão os dados;
  - **numero\_de\_bytes**: tamanho de cada posição de memória a ser escrita;
  - **count**: total de unidades de memória que devem ser escritas;
  - **fp**: ponteiro associado ao arquivo onde os dados serão escritos.

```
unsigned fwrite(void *buffer, int numero_de_bytes,  
               int count, FILE *fp);
```





# ESCRITA/LEITURA DE BLOCO DE DADOS

- Note que temos dois valores numéricos
  - **numero\_de\_bytes**
  - **count**
- Isto significa que o número total de bytes escritos é:
  - **numero\_de\_bytes \* count**
- Como retorno, temos o número de unidades efetivamente escritas.
  - Este número pode ser menor que **count** quando ocorrer algum erro.



# ESCRITA/LEITURA DE BLOCO DE DADOS

## ○ Exemplo da função fwrite

```
int main() {  
    FILE *arq;  
    arq = fopen("ArqGrav.txt", "wb");  
  
    char str[20] = "Hello World!";  
    float x = 5;  
    int v[5] = {1, 2, 3, 4, 5};  
    //grava a string toda no arquivo  
    fwrite(str, sizeof(char), strlen(str), arq);  
    //grava apenas os 5 primeiros caracteres da string  
    fwrite(str, sizeof(char), 5, arq);  
    //grava o valor de x no arquivo  
    fwrite(&x, sizeof(float), 1, arq);  
    //grava todo o array no arquivo (5 posições)  
    fwrite(v, sizeof(int), 5, arq);  
    //grava apenas as 2 primeiras posições do array  
    fwrite(v, sizeof(int), 2, arq);  
    fclose(arq);  
  
    return 0;  
}
```



# ESCRITA/LEITURA DE BLOCO DE DADOS

- A função **fread** é responsável pela leitura de um bloco de dados de um arquivo
- Seu protótipo é:

```
unsigned fread(void *buffer, int numero_de_bytes,  
              int count, FILE *fp);
```



# ESCRITA/LEITURA DE BLOCO DE DADOS

- A função **fread** funciona como a sua companheira **fwrite**, porém lendo dados do arquivo.
- Como na função **fwrite**, **fread** retorna o número de itens escritos. Este valor será igual a **count** a menos que ocorra algum erro.

```
unsigned fread(void *buffer, int numero_de_bytes,  
              int count, FILE *fp);
```



# ESCRITA/LEITURA DE BLOCO DE DADOS

## ○ Exemplo da função `fread`

```
char str1[20], str2[20];
float x;
int i, v1[5], v2[2];
//lê a string toda do arquivo
fread(str1, sizeof(char), 12, arq);
str1[12] = '\0';
printf("%s\n", str1);
//lê apenas os 5 primeiros caracteres da string
fread(str2, sizeof(char), 5, arq);
str2[5] = '\0';
printf("%s\n", str2);
//lê o valor de x do arquivo
fread(&x, sizeof(float), 1, arq);
printf("%f\n", x);
//lê todo o array do arquivo (5 posições)
fread(v1, sizeof(int), 5, arq);
for(i = 0; i < 5; i++)
    printf("v1[%d] = %d\n", i, v1[i]);
//lê apenas as 2 primeiras posições do array
fread(v2, sizeof(int), 2, arq);
for(i = 0; i < 2; i++)
    printf("v2[%d] = %d\n", i, v2[i]);
```



# ESCRITA/LEITURA DE BLOCO DE DADOS

- Quando o arquivo for aberto para dados binários, **fwrite** e **fread** podem manipular qualquer tipo de dado.
  - int
  - float
  - double
  - array
  - struct
  - etc.



# ESCRITA/LEITURA POR FLUXO PADRÃO

- As funções de fluxos padrão permitem ao programador ler e escrever em arquivos da maneira padrão com a qual o já líamos e escrevíamos na tela.
- As funções **fprintf** e **fscanf** funcionam de maneiras semelhantes a **printf** e **scanf**, respectivamente
- A diferença é que elas direcionam os dados para arquivos.



# ESCRITA/LEITURA POR FLUXO PADRÃO

- Ex: **fprintf**

```
printf("Total = %d",x); //escreve na tela  
fprintf(fp, "Total = %d",x); //grava no arquivo fp
```

- Ex: **fscanf**

```
scanf("%d",&x); //lê do teclado  
fscanf(fp, "%d",&x); //lê do arquivo fp
```





# ESCRITA/LEITURA POR FLUXO PADRÃO

## ○ Atenção


- Embora **fprintf** e **fscanf** sejam mais fáceis de ler/escrever dados em arquivos, nem sempre elas são as escolhas mais apropriadas.
- Como os dados são escritos em ASCII e formatados como apareceriam em tela, um tempo extra é perdido.
- Se a intenção é velocidade ou tamanho do arquivo, deve-se utilizar as funções **fread** e **fwrite**.



# ESCRITA/LEITURA POR FLUXO PADRÃO

## ○ Exemplo da funções **fprintf**

```
int main() {  
    FILE *arq;  
    char nome[20] = "Ricardo";  
    int I = 30;  
    float a = 1.74;  
    int result;  
    arq = fopen("ArqGrav.txt", "w");  
    if(arq == NULL) {  
        printf("Problemas na ABERTURA do arquivo\n");  
        system("pause");  
        exit(1);  
    }  
    fprintf(arq, "Nome: %s\n", nome);  
    fprintf(arq, "Idade: %d\n", i);  
    fprintf(arq, "Altura: %f\n", a);  
    fclose(arq);  
  
    return 0;  
}
```




# ESCRITA/LEITURA POR FLUXO PADRÃO

## ○ Exemplo da funções **fscanf**

```
int main() {
    FILE *arq;
    char texto[20], nome[20];
    int i;
    float a;
    int result;
    arq = fopen("ArqGrav.txt", "r");
    if(arq == NULL) {
        printf("Problemas na ABERTURA do arquivo\n");
        system("pause");
        exit(1);
    }
    fscanf(arq, "%s%s", texto, nome);
    printf("%s %s\n", texto, nome);
    fscanf(arq, "%s %d", texto, &i);
    printf("%s %d\n", texto, i);
    fscanf(arq, "%s%f", texto, &a);
    printf("%s %f\n", texto, a);
    fclose(arq);

    return 0;
}
```



# MOVENDO-SE PELO ARQUIVO

- De modo geral, o acesso a um arquivo é seqüencial. Porém, é possível fazer buscas e acessos randômicos em arquivos.
- Para isso, existe a função **fseek**:

```
int fseek(FILE *fp, long numbytes, int origem);
```

- Basicamente, esta função move a posição corrente de leitura ou escrita no arquivo em tantos bytes, a partir de um ponto especificado.



# MOVENDO-SE PELO ARQUIVO

- A função **fseek** recebe 3 parâmetros
  - **fp**: o ponteiro para o arquivo;
  - **numbytes**: é o total de bytes a partir de **origem** a ser pulado;
  - **origem**: determina a partir de onde os **numbytes** de movimentação serão contados.
- A função devolve o valor 0 quando bem sucedida

```
int fseek(FILE *fp, long numbytes, int origem);
```



# MOVENDO-SE PELO ARQUIVO

- Os valores possíveis para **origem** são definidos por macros em **stdio.h** e são:

Nome	Valor	Significado
SEEK_SET	0	Início do arquivo
SEEK_CUR	1	Ponto corrente do arquivo
SEEK_END	2	Fim do arquivo

- Portanto, para mover **numbytes** a partir
  - do início do arquivo, **origem** deve ser **SEEK\_SET**
  - da posição atual, **origem** deve ser **SEEK\_CUR**
  - do final do arquivo, **origem** deve ser **SEEK\_END**
- numbytes** pode ser negativo quando usado com **SEEK\_CUR** e **SEEK\_END**



# MOVENDO-SE PELO ARQUIVO

## ○ Exemplo da função **fseek**

```
struct cadastro{ char nome[20], rua[20]; int idade;};
int main(){
    FILE *f = fopen("arquivo.txt", "wb");

    struct cadastro c, cad[4] = {"Ricardo", "Rua 1", 31,
                                   "Carlos", "Rua 2", 28,
                                   "Ana", "Rua 3", 45,
                                   "Bianca", "Rua 4", 32};

    fwrite(cad, sizeof(struct cadastro), 4, f);
    fclose(f);

    f = fopen("arquivo.txt", "rb");
    fseek(f, 2*sizeof(struct cadastro), SEEK _ SET);
    fread(&c, sizeof(struct cadastro), 1, f);
    printf("%s\n%s\n%d\n", c.nome, c.rua, c.idade);
    fclose(f);

    return 0;
}
```



## MOVENDO-SE PELO ARQUIVO

- Outra opção de movimentação pelo arquivo é simplesmente retornar para o seu início.
- Para tanto, usa-se a função **rewind**:

```
void rewind(FILE *fp);
```





# APAGANDO UM ARQUIVO

- Além de permitir manipular arquivos, a linguagem C também permite apagá-lo do disco. Isso pode ser feito utilizando a função **remove**:

```
int remove(char *nome_do_arquivo);
```

- Diferente das funções vistas até aqui, esta função recebe o **caminho e nome** do arquivo a ser excluído, e não um ponteiro para FILE.
- Como retorno temos um valor inteiro, o qual será igual a 0 se o arquivo for excluído com sucesso.



# APAGANDO UM ARQUIVO

- Exemplo da função **remove**

```
int main() {  
    int status;  
    status = remove("ArqGrav.txt");  
    if(status != 0) {  
        printf("Erro na remocao do arquivo.\n");  
        system("pause");  
        exit(1);  
    } else  
        printf("Arquivo removido com sucesso.\n");  
  
    return 0;  
}
```



# MATERIAL COMPLEMENTAR

## ○ Vídeo Aulas

- Aula 66: Arquivos pt.1 – Introdução
- Aula 67: Arquivos pt.2 – Arquivos Texto e Binário
- Aula 68: Arquivos pt.3 – Abrir e Fechar
- Aula 69: Arquivos pt.4 – fputc
- Aula 70: Arquivos pt.5 - fgetc
- Aula 71: Arquivos pt.6 - Trabalhando com Arquivos
- Aula 72: Arquivos pt.7 – EOF (**contém erros!**)
- Aula 73: Arquivos pt.8 - fputs
- Aula 74: Arquivos pt.9 - fgets
- Aula 75: Arquivos pt.10 - fwrite
- Aula 76: Arquivos pt.11 - fread
- Aula 77: Arquivos pt.12 - fprintf
- Aula 78: Arquivos pt.13 - fscanf
- Aula 79: Arquivos pt.14 - fseek e rewind
- Aula 90: Mau uso da função FEOF()

