



파일에 데이터 읽고 쓰기

파이썬 프로그래밍

Contents

❖ 열라, 읽으라(쓰라), 그리고 닫으라

- 자원 누수 방지를 돕는 with ~ as
- with문의 비밀 : 컨텍스트 매니저
- open() 함수 다시 보기

❖ 텍스트 파일 읽기/쓰기

- 문자열을 담은 리스트를 파일에 쓰는 writelines() 메소드
- 줄 단위로 텍스트를 읽는 readline()과 readlines() 메소드
- 문자 집합과 인코딩에 대하여

❖ 바이너리 파일 다루기



열라, 읽으라(쓰라), 그리고 닫으라

- ❖ 어플리케이션이 운영체제에게 파일 처리를 API 함수를 통해 의뢰하면, 운영체제가 요청한 업무를 수행해주고 그 결과를 어플리케이션에게 돌려줌.
- ❖ 어플리케이션이 파일 처리 업무를 의뢰하는 과정과 각 과정에서 사용되는 파이썬 함수



열라, 읽으라(쓰라), 그리고 닫으라

❖ 예제 : 11/write.py

- 열기-쓰기-닫기의 순서로 함수 호출 수행
- write.py를 실행하고 나면 test.txt 파일을 열어 내용 확인
- 실행 결과

```
file = open('test.txt', 'w')  
file.write('hello')  
file.close()
```

```
>write.py
```

❖ 예제 : 11/read.py

```
file = open('test.txt', 'r')  
str = file.read()  
print(str)  
file.close()
```

- 실행 결과

```
>read.py  
hello
```



열라, 읽으라(쓰라), 그리고 닫으라 – 자원 누수 방지를 돕는 with ~ as

- ❖ `open()` 함수와 함께 `with ~ as` 문을 사용하면 명시적으로 `close()` 함수를 호출하지 않아도 파일이 항상 닫힘.
- ❖ `with ~ as` 문을 사용하는 방법은 다음과 같음.

with open(파일이름) as 파일객체:

- # 코드블록
- # 이곳에서 읽거나
- # 쓰기를 한 후
- # 그냥 코드를 빠져나가면 됩니다.

“파일객체 = `open(파일이름)`”
와 같다고 생각하면 됩니다.

with 문 덕분에 `close()`를 하지 않아도 됩니다.

❖ 예제 : 11/openwith.py

```
with open('test.txt', 'r') as file:  
    str = file.read()  
    print(str)  
    #file.close()
```



파일 처리

❖ 텍스트 읽기

- `read()` 함수

파일 객체.`read()`

```
01  # 파일을 엽니다.
02  with open("basic.txt", "r") as file:
03      # 파일을 읽고 출력합니다.
04      contents = file.read()
05  print(contents)
```

→ 읽기 모드로 변경했습니다!

실행결과

Hello Python Programming...!



파일 처리

❖ 텍스트 한 줄씩 읽기

- CSV, XML, JSON 방법 등으로 텍스트를 사용해 데이터를 구조적으로 표현
- CSV 예시

```
이름, 키, 몸무게  
윤인성, 176, 62  
연하진, 169, 50
```

- 한 줄에 하나의 데이터 나타내며 각 줄은 쉼표 사용해 데이터 구분함
- 첫 줄에 헤더 넣어 각 데이터가 나타내는 바 설명
- 한 번에 모든 데이터 올려놓고 사용하는 것이 컴퓨터 성능에
영향 미칠 수도 있음

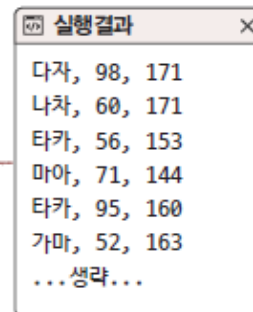


파일 처리

- 예시 - 랜덤하게 1000명의 키와 몸무게 만들기

```
01  # 랜덤한 숫자를 만들기 위해 가져옵니다.
02  import random
03  # 간단한 한글 리스트를 만듭니다.
04  hanguls = list("가나다라마바사아자차카타파하")
05  # 파일을 쓰기 모드로 엽니다.
06  with open("info.txt", "w") as file:
07      for i in range(1000):
08          # 랜덤한 값으로 변수를 생성합니다.
09          name = random.choice(hanguls) + random.choice(hanguls)
10          weight = random.randrange(40, 100)
11          height = random.randrange(140, 200)
12          # 텍스트를 씁니다.
13          file.write("{} {}, {}\n".format(name, weight, height))
```

info.txt에 생성된 데이터입니다. ←



파일 처리

- 데이터를 한 줄씩 읽어들이는 때는 for 반복문을 다음과 같이 사용

```
for 한 줄을 나타내는 문자열 in 파일 객체:  
    처리
```

- 키와 몸무게로 비만도 계산

```
01  with open("info.txt", "r") as file:  
02      for line in file :  
03          # 변수를 선언합니다.  
04          (name, weight, height) = line.strip().split(", ")  
05  
06          # 데이터가 문제없는지 확인합니다: 문제가 있으면 지나감  
07          if (not name) or (not weight) or (not height):  
08              continue  
09          # 결과를 계산합니다.  
10          bmi = int(weight) / (int(height) * int(height))
```



파일 처리

```
11     result = ""
12     if 25 <= bmi:
13         result = "과체중"
14     elif 18.5 <= bmi:
15         result = "정상 체중"
16     else:
17         result = "저체중"
18
19     # 출력합니다.
20     print('\n'.join([
21         "이름: {}".format(name),
22         "몸무게: {}".format(weight),
23         "키: {}".format(height),
24         "BMI: {}".format(bmi),
25         "결과: {}".format(result)
26     ]).format(name, weight, height, bmi, result))
27     print()
```

실행결과

이름: 타나
몸무게: 63
키: 165
BMI: 0.0023140495867768596
결과: 저체중

이름: 마나
몸무게: 58
키: 187
BMI: 0.0016586119134090194
결과: 저체중

이름: 바타
몸무게: 53
키: 161
BMI: 0.0020446742023841674
결과: 저체중

...생략...



열라, 읽으라(쓰라), 그리고 닫으라 – with문의 비밀 : 컨텍스트 매니저

- ❖ with문은 컨텍스트 매니저(Context Manager)를 제공하는 함수여야 사용 가능
- ❖ 컨텍스트 매니저는 `__enter__()` 메소드와 `__exit__()` 메소드를 구현하고 있는 객체
 - with문은 컨텍스트 매니저를 획득한 후 코드블록의 실행을 시작할 때 컨텍스트 매니저의 `__enter__()` 메소드를 호출하고, 코드 블록이 끝날 때 `__exit__()`를 호출

```
with open('test.txt', 'r') as file:  
    s = file.read()  
    print(s)
```

코드 블록 시작하기 전에 컨텍스트매니저.`__enter__()` 호출

컨텍스트매니저.`__exit__()` 호출



열라, 읽으라(쓰라), 그리고 닫으라 – with문의 비밀 : 컨텍스트 매니저

❖ 예제 : 11/open2.py(컨텍스트 매니저 구현) • 실행 결과

```
class open2(object):  
    def __init__(self, path):  
        print ('initialized')  
        self.file = open(path)
```

```
    def __enter__(self):  
        print ('entered')  
        return self.file
```

```
    def __exit__(self, ext, exv, trb):  
        print ("exited")  
        self.file.close()  
        return True
```

```
with open2("test.txt") as file:  
    s = file.read()  
    print(s)
```

write.py 예제 프로그램을
통해 생성한 test.txt 파일이
존재해야 합니다.

```
>open2.py  
initialized  
entered  
hello  
exited
```



열라, 읽으라(쓰라), 그리고 닫으라 – with문의 비밀 : 컨텍스트 매니저

❖ @contextmanager 데코레이터

- `__call__()` 메소드는 물론이고, 컨텍스트 매니저 규약을 준수하는데 필요한 `__enter__()` 메소드와 `__exit__()` 메소드를 모두 갖추고 있음.

❖ 함수를 하나 만들고 이 데코레이터(`@contextmanager`)로 수식하면 컨텍스트 매니저의 구현이 마무리 됨.

```
from contextlib import contextmanager
```

contextlib 모듈로부터 contextmanager를 반입

```
@contextmanager
```

```
def 함수이름():
```

@contextmanager 데코레이터로 함수 수식

```
    # 자원 획득
```

```
    try:
```

```
        yield 자원
```

yield문을 통해 자원 반환 : with문의 코드블록이 시작될 때 실행됨.

```
    finally:
```

```
        # 자원 해제
```

with문의 코드블록이 종료될 때 실행됨.



열라, 읽으라(쓰라), 그리고 닫으라 – open() 함수 다시 보기

❖ open() 함수의 매개 변수는 모두 8개

- 하나의 필수 매개변수와 일곱 개의 매개변수
- 반환값은 물론 파일 객체.

```
open(file, mode='r', buffering=-1, encoding=None, errors=None,
      newline=None, closefd=True, opener=None)
```

❖ file

- 파일의 경로를 나타내는 문자열 또는 이미 생성해놓은 파일 객체의 파일 기술자(file 객체의 fileno)

❖ mode (파일 열기 모드)

문자	의미
'r'	읽기용으로 열기 (기본값)
'w'	쓰기용으로 열기. 이미 같은 경로에 파일이 존재하면 파일내용을 비움.
'x'	배타적 생성모드로 열기. 파일이 존재하면 IOError 예외 일으킴.
'a'	쓰기용으로 열기. 단, 'w'와는 달리 이미 같은 경로에 파일이 존재하는 경우 기존 내용에 덧붙이기를 함.
'b'	바이너리 모드
't'	텍스트 모드(기본값)
'+'	읽기/쓰기용으로 파일 읽기



열라, 읽으라(쓰라), 그리고 닫으라 – open() 함수 다시 보기

❖ buffering

- 0을 입력하면 파일 입출력시에 버퍼링을 수행하지 않으며(바이너리 모드에서만 사용 가능), 1을 입력하면 개행 문자(Wn)를 만날 때까지 버퍼링을 하는 라인(line) 버퍼링을 수행(텍스트 모드에서만 사용 가능).
- 임의의 값으로 직접 버퍼의 크기를 지정하고 싶을 때는 이 매개변수에 1보다 큰 수를 입력.

❖ encoding

- 텍스트 모드에서만 사용. <문자 집합과 인코딩>에서 별도 설명

❖ errors

- 텍스트 모드에서만 사용. 인코딩/디코딩 수행시의 에러 처리 옵션임.

errors	의미
'strict'	인코딩 에러가 발생할 때 ValueError 예외를 일으킵니다. None과 똑같은 효과를 냅니다.
'ignore'	이름 그대로 에러를 무시합니다.
'replace'	기형적인 데이터가 있는 곳에 대체 기호(예를 들어 '?')를 삽입합니다.
'surrogateescape'	U+DC80 ~ U+DCFF 사이에 있는 유니코드 사용자 자유 영역(PUA)의 잘못된 바이트를 코드 포인트(code points)로 나타냅니다. (코드 포인트는 문자를 나타내는 번호입니다. 나중에 한 번 더 설명하겠습니다.)
'xmlcharrefreplace'	파일에 기록하려는 텍스트 안에 지정된 인코딩(문자를 읽고 쓰는 방식을 정의한 규칙. 나중에 자세히 설명하겠습니다.)에서 지원되지 않는 문자를 &#NNN; 꼴의 XML 문자 참조로 바꿔서 기록하는 옵션입니다. 파일을 쓸 때만 적용됩니다.
'backslashreplace'	이 옵션도 역시 파일에 텍스트를 기록할 때만 사용됩니다. 현재 인코딩에서 지원되지 않는 문자를 역슬래쉬로 시작되는 이스케이프 시퀀스로 바꿔서 기록합니다.



열라, 읽으라(쓰라), 그리고 닫으라 – open() 함수 다시 보기

❖ newline

- 파일을 읽고 쓸 때 줄바꿈을 어떻게 처리할지 결정
- None, '', '\n', '\r', '\r\n' 5가지 중 하나를 입력
- 파일을 읽을 때 :
 - newline이 None으로 설정되어 있으면 '\n', '\r', '\r\n'를 모두 개행문자로 간주하여 이들 개행문자를 '\n'으로 변환하여 읽기 메소드(read(), readline() 등)에게 반환
 - newline이 ''으로 설정되어 있는 경우에는 None으로 설정되어 있는 경우와 동일하게 동작하지만 개행 문자의 변환을 수행하지 않음. '\n'은 '\n'으로, '\r\n'은 '\r\n'으로 그대로 읽어들이.
 - 이 외에 newline에 '\n', '\r', '\r\n' 중 하나를 입력하면 입력한 문자만을 개행문자로 간주.
예) newline을 ' \n ' 으로 설정해 놓으면 ' \r ', ' \r\n ' 은 개행문자로 취급하지 않음.
- 파일을 쓸 때 :
 - newline이 None이면 '\n', '\r', '\r\n' 등 어떤 개행문자를 파일에 쓰려고 해도 시스템 기본 개행 문자(os.linesep)로 변환되어 기록됨.
 - newline에 '' 또는 '\n'를 지정하는 경우엔 어떤 변환도 수행하지 않음.
 - newline에 '\r', '\r\n' 등이 지정되는 경우에는 모든개행 문자('\n', '\r', '\r\n')가 지정한 개행문자로 변환되어 기록됨.



열라, 읽으라(쓰라), 그리고 닫으라 – open() 함수 다시 보기

❖ closefd

- 첫 번째 매개변수에 파일의 경로가 아닌 파일 기술자가 입력됐을 때만 사용.
- file 매개변수에 파일 기술자를 입력하고 closed 매개변수에는 False를 입력하면 파일이 닫히더라도 파일 기술자를 계속 열어둔 상태로 유지.

❖ opener

- 8번째 매개변수 opener는 파일을 여는 함수를 직접 구현하고 싶을 때 이용.
- opener에 구현한 함수 또는 호출가능 객체(__call__() 메소드를 구현하는 객체)를 넘기면 됨.
- 이 때 opener에 넘기는 함수/호출가능 객체는 반드시 파일 기술자를 반환해야 함.



텍스트 파일 읽기/쓰기 - 문자열을 담은 리스트를 파일에 쓰는 `writelines()` 메소드

❖ 예제 : 11/writelist.py(for와 `write()` 메소드를 이용)

```
lines = ["we'll find a way we always have – Interstellar\n",
        "I'll find you and I'll kill you – Taken\n",
        "I'll be back – Terminator 2\n"]
```

```
with open('movie_quotes.txt', 'w') as file:
    for line in lines:
        file.write(line)
```

• 실행 결과

```
>writelist.py
```

type은 윈도우에서 제공하는 명령어입니다. 리눅스 또는 유닉스에서는 비슷한 기능의 명령어로 cat이 있습니다.

```
>type movie_quotes.txt
```

```
we'll find a way we always have – Interstellar
I'll find you and I'll kill you – Taken
I'll be back – Terminator 2
```



텍스트 파일 읽기/쓰기 - 문자열을 담은 리스트를 파일에 쓰는 writelines() 메소드

❖ 예제 : 11/writelines.py(writelines() 메소드를 이용)

```
lines = ["we'll find a way we always have – Interstellar\n",  
        "I'll find you and I'll kill you – Taken\n",  
        "I'll be back – Terminator 2\n"]
```

```
with open('movie_quotes.txt', 'w') as file:  
    file.writelines(lines)
```

• 실행 결과

```
>writelines.py
```

```
>type movie_quotes.txt
```

```
we'll find a way we always have – Interstellar
```

```
I'll find you and I'll kill you – Taken
```

```
I'll be back – Terminator 2
```



텍스트 파일 읽기/쓰기 - 줄 단위로 텍스트를 읽는 readline()과 readlines() 메소드

❖ 예제 : 11/readline.py (readline() 메소드 이용)

```
with open('movie_quotes.txt', 'r') as file:  
    line = file.readline()
```

```
while line != '':  
    print(line, end='')  
    line = file.readline()
```

readline() 메소드는 파일의 끝에 도달하면 ""를 반환합니다. 그런데 실제로 빈 줄을 읽어 들였을 때는 어떡하냐고요? 빈 줄을 읽어 들인 경우엔 개행문자를 반환합니다.

• 실행 결과

```
>readline.py  
we'll find a way we always have – Interstellar  
I'll find you and I'll kill you – Taken  
I'll be back – Terminator 2
```



텍스트 파일 읽기/쓰기 - 줄 단위로 텍스트를 읽는 readline()과 readlines() 메소드

❖ 예제 : 11/readlines.py (readlines() 메소드 이용)

```
with open('movie_quotes.txt', 'r') as file:  
    lines = file.readlines()  
    line = ''  
    for line in lines:  
        print(line, end='')
```

• 실행 결과

```
>readlines.py  
we'll find a way we always have – Interstellar  
I'll find you and I'll kill you – Taken  
I'll be back – Terminator 2
```



텍스트 파일 읽기/쓰기 - 문자 집합과 인코딩에 대하여

- ❖ “악보를 컴퓨터가 이해할 수 있는 기호로 표현할 수 있다면 컴퓨터가 음악 분야에서 사용될 것” – Ada Lovelace
- ❖ 문자 집합(Character Set) – 텍스트를 기호로 표현한 것.
- ❖ **ASCII(American Standard Code for Information Interchange)**
 - 미국 정보 교환 표준 부호
 - 1960년대에 제정된 문자 집합으로, 이후에 개발된 문자 집합들의 토대가 됨.
 - ASCII는 7비트만을 이용하여 음이 아닌 수(0~127)에 문자 집합 내의 문자를 할당. 예) 61에는 '='를, 65에는 'A'를, 97에는 'a'를 할당
 - 52개의 알파벳 대소문자(A~Z, a~Z), 10개의 숫자(0~9), 32개의 특수 문자(!@#\$?... 등등), 하나의 공백 문자, 그리고 33개의 출력 불가능한 제어문자, 모두 128개의 문자를 표현.



❖ ISO/IEC 8859-1

- 128(2^7)개의 문자를 표현하는 ASCII가 7비트만 사용했던 것에 비해 8비트를 사용하여 256(2^8)개의 문자를 표현

❖ ISO/IEC 8859-N

- 중앙 유럽어, 남유럽어, 북유럽어, 아랍어 등을 지원

❖ DBCS(Double-Byte Character Set)

- 2바이트(16비트)를 활용해서 문자 집합을 구성하는 방법.
- 최대 65,536(2^{16})개의 문자를 할당할 수 있으며, 한글(총 11,172자), 중국과 일본의 문자를 컴퓨터로 표현 가능.
- DBCS는 ASCII와의 호환을 유지하기 위해 최상위 비트가 0이면 ASCII, 1이면 DBCS로 인식
- DBCS에서는 하나의 문자열 안에서도 1바이트로 표현되고 있는 문자와 2바이트로 표현되는 문자를 혼용.
- 한글 문자 집합 표준으로는 KS X 1001, EUC-KR, CP949 등이 있음.
- EUC-KR은 한글 표준인 KS X 1001과 ASCII에서 ‘\’기호를 ‘W’로 바꾼 영문자 표준 KS X 1003의 합집합.



❖ 유니코드(Unicode)

- 문자 집합 하나로 모든 문자를 표현할 수 있게 하는 것이 목적
- 초기에는 전세계의 언어별 문자들을 2바이트 안에서 영역을 나눠 할당
- 유니코드에서 문자에 부여되는 번호를 코드 포인트(Code Point)라고 함.
 - 코드포인트는 “U+” 뒤에 2바이트의 수를 16진수로 표현하여 붙여 표시
예) ‘A’의 코드 포인트는 U+0041, ‘한’의 코드 포인트는 U+D55C, ‘글’의 코드 포인트는 U+AE00
 - U+0000부터 U+007F까지를 ASCII와 동일하게 맞춰두고 그 뒷번호부터 각국의 문자를 할당.
- 누락된 현대 문자와 기호를 추가적으로 할당하고 고대 문자와 음악 기호 등을 추가하자 코드포인트가 2바이트를 넘어서게 됨.

❖ UTF(Unicode Transformation Format)

- 유니코드 변환 인코딩 형식
- UTF-8은 코드포인트의 크기에 따라 1바이트에서부터 4바이트까지 가변폭으로 인코딩하므로 1 바이트로 표현 가능한 U+0000(십진수 0)부터 U+007F(십진수 127)까지는 ASCII와 완벽하게 호환
 - UTF-8 인코딩 방식으로 저장된 문서는 유니코드를 알지 못하는 시스템에서도 사용 가능.
- UTF-8 외에도 UTF-7, UTF-16, UTF-32 인코딩 등이 있음.



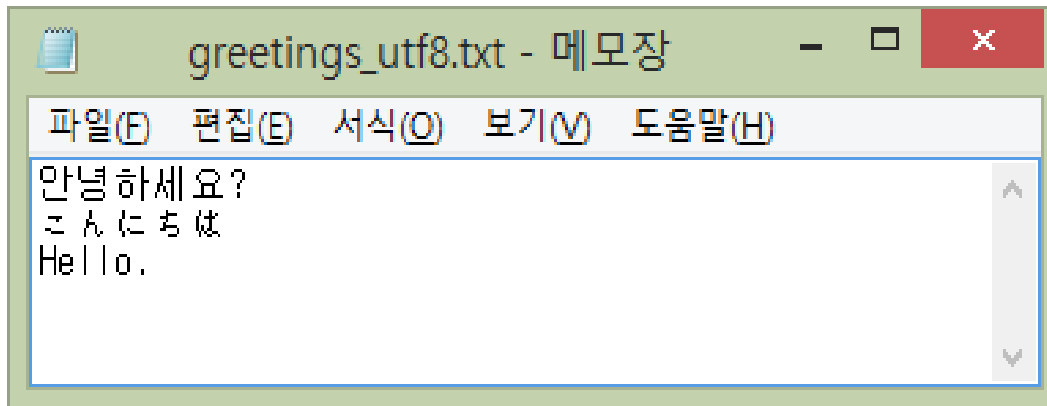
텍스트 파일 읽기/쓰기 - 문자 집합과 인코딩에 대하여

❖ 예제 : 11/utf8_write.py

```
lines = ['안녕하세요?\\n',  
        'こんにちは\\n',  
        'Hello.\\n']  
  
with open('greetings_utf8.txt', 'w', encoding='utf-8') as file:  
    for line in lines:  
        file.write(line)
```

• 실행 결과

>utf8_write.py



텍스트 파일 읽기/쓰기 - 문자 집합과 인코딩에 대하여

❖ 예제 : 11/utf_read.py (UTF-8로 텍스트 파일 읽기)

```
with open('greetings_utf8.txt', 'r', encoding='utf-8') as file:
    lines = file.readlines()
    line = ''
    for line in lines:
        print(line, end='')
```

• 실행 결과

```
>utf8_read.py
안녕하세요?
こんにちは
Hello
```

❖ 예제 : 11/ascii_read.py (ASCII로 텍스트 파일 읽기)

```
with open('greetings_utf8.txt', 'r', encoding='ascii', errors='ignore') as file:
    lines = file.readlines()
    line = ''
    for line in lines:
        print(line, end='')
```

errors 옵션에 'ignore'를 지정해서 해당 인코딩으로 처리가 안되는 문자열이 있을 때는 지나치도록 했습니다.

• 실행 결과

```
>ascii_read.py
?
Hello.
```

errors 옵션에 'ignore'를 지정해서 해당 인코딩으로 처리가 안되는 문자열이 있을 때는 무시하도록 했습니다. 그 결과 ASCII와 호환 가능한 'Hello.' 말고는 아무 것도 출력되지 않습니다.

❖ struct 모듈

- 일반 데이터 형식과 bytes 형식 사이의 변환을 수행하는 함수 정의.

❖ 실습 1 (struct 모듈 사용 예)

```
>>> import struct
>>> packed = struct.pack('i', 123)
>>> for b in packed:
    print(b)
```

pack() 함수는 첫 번째 매개변수 'i' 따라 4바이트 크기의 bytes 객체 packed를 준비하고 두 번째 매개변수를 bytes에 복사해 넣습니다.

bytes 객체 packed의 각 바이트에 있는 내용을 출력합니다.

```
123
0
0
0
```

```
>>> unpacked = struct.unpack('i', packed)
>>> unpacked
(123,)
>>> type(unpacked)
<class 'tuple'>
```

unpack() 함수는 튜플 형식을 반환합니다.



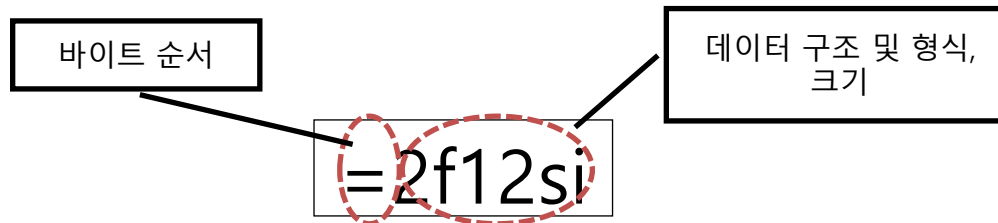
바이너리 파일 다루기

❖ pack() 함수와 unpack() 함수

```
struct.pack(fmt, v1, v2, ...) # 데이터 → bytes  
struct.unpack(fmt, buffer) # bytes → 튜플(데이터)
```

❖ pack() 함수와 unpack() 함수의 첫 번째 매개 변수, fmt

- 데이터의 구조를 나타내는 형식 문자열(Format String)



❖ fmt에 바이트 순서를 지정하기 위해 사용할 수 있는 문자

문자	바이트 순서	크기	바이트 정렬
@	시스템 바이트 순서를 따릅니다.	시스템을 따릅니다.	시스템을 따릅니다.
=	시스템 바이트 순서를 따릅니다	표준을 따릅니다.	수행 안 함.
<	리틀 엔디안	표준을 따릅니다.	수행 안 함.
>	빅 엔디안	표준을 따릅니다.	수행 안 함.
!	네트워크 바이트 순서(빅 엔디안과 동일)	표준을 따릅니다.	수행 안 함.



바이너리 파일 다루기

❖ 데이터 구조를 정의하는 형식 문자

분류	문자	파이썬 자료형	C 자료형	크기
정수형	b	integer	signed char	1
	B	integer	unsigned char	1
	?	bool	_Bool	1
	h	integer	short	2
	H	integer	unsigned short	2
	i	integer	int	4
	I	integer	unsigned int	4
	l	integer	long	4
	L	integer	unsigned long	4
	q	integer	long long	8
	Q	integer	unsigned long long	8
	n	integer	ssize_t	
	N	integer	size_t	
부동 소수형	f	float	float	4
	d	float	double	8
bytes	s	bytes	char[]	
	p	bytes	char[]	
	c	크기가 1인 bytes형	char	1
기타	x	no value	패딩 바이트(데이터 저장 용도가 아닌 바이트 배열을 맞추기 위한 자리 맞추기 용도)	
	P	integer	void *	



❖ 실습 1 (부동 소수형 pack/unpack)

```
>>> import struct
>>> packed = struct.pack('f', 123.456)
>>> unpacked = struct.unpack('f', packed)
>>> unpacked
(123.45600128173828,)
```

❖ 실습 2 (문자열 pack/unpack)

```
>>> import struct
>>> packed = struct.pack('12s', '대한민국'.encode())
>>> unpacked = struct.unpack('12s', packed)
>>> unpacked[0].decode()
'대한민국'
```

❖ 실습 3 (구조체 pack/unpack)

```
>>> import struct
>>> packed = struct.pack('2d2i', *(123.456, 987.765, 123, 456))
>>> unpacked = struct.unpack('2d2i', packed)
>>> unpacked
(123.456, 987.765, 123, 456)
```



바이너리 파일 다루기

❖ 예제 : 11/binary_write.py

```
import struct

struct_fmt = '=16s2fi' # char[16], float[2], int
city_info = [
    # CITY,          Latitude,  Longitude,  Population
    ('서울'.encode(encoding='utf-8'), 37.566535, 126.977969, 9820000),
    ('뉴욕'.encode(encoding='utf-8'), 40.712784, -74.005941, 8400000),
    ('파리'.encode(encoding='utf-8'), 48.856614, 2.352222, 2210000),
    ('런던'.encode(encoding='utf-8'), 51.507351, -0.127758, 8300000)
]

with open('cities.dat', 'wb') as file:
    for city in city_info:
        file.write(struct.pack(struct_fmt, *city))
```

• 실행 결과

```
> binary_write.py
```

❖ 예제 : 11/binary_read.py

```
import struct

struct_fmt = '=16s2fi' # char[16], float[2], int
struct_len = struct.calcsize(struct_fmt)

cities = []
with open('cities.dat', "rb") as file:
    while True:
        buffer = file.read(struct_len)
        if not buffer: break
        city = struct.unpack(struct_fmt, buffer)
        cities.append(city)

for city in cities:
    name = city[0].decode(encoding='utf-8').replace('\x00', '')
    print('City:{0}, Lat/Long:{1}/{2}, Population:{3}'.format(
        name,
        city[1],
        city[2],
        city[3]))
```

pack() 하는 과정에서
문자를 할당하고 남은
공간에 채워진 \x00를
디코딩한 후 빈 문자열
로 다시 바꿔 놓습니다

• 실행 결과

```
> binary_read.py
City:서울,
Lat/Long:37.56653594970703/126.97796630859375,
Population:9820000
City:뉴욕, Lat/Long:40.71278381347656/-
74.00594329833984, Population:8400000
City:파리,
Lat/Long:48.85661315917969/2.352221965789795,
Population:2210000
City:런던, Lat/Long:51.50735092163086/-
0.1277579963207245, Population:8300000
```





Thank You !

파이썬 프로그래밍