

Librerías o Bibliotecas en Lenguaje C

Prof. Luis E. Aponte I.

LIBRERIAS EN LENGUAJE C

#include <stdio.h>

clearerr	fclose	feof	ferror	fflush	fgetc	fgetpos
fgets	fopen	formato	fprintf	fputc	fputs	fread
freopen	fscanf	fseek	fsetpos	ftell	fwrite	getc
getchar	gets	perror	printf	putc	putchar	puts
remove	rename	rewind	scanf	setbuf	setybuf	sprintf
sscanf	tmpfile	tmpnam	ungetc	vfprintf	vprintf	vsprintf

#include <stdlib.h>						
abort	abs	atexit	atof	atoi	atol	bsearch
calloc	div	exit	free	getenv	labs	ldiv
malloc	mblen	mbstowcs	mbtowc	qsort	rand	Realloc
strand	strtod	strtol	strtoul	system	wctomb	

#include <string.h>						
memchr	memcmp	memcpy	memmove	memset	strcat	strchr
strcmp	strcoll	strcpy	strcspn	strerror	strlen	strncat
strncmp	strncpy	strpbrk	strrchr	strspn	strstr	strtok
strxfrm						

#include <ctype.h>						
tolower	toupper					
#include <locale.h>						

#include <math.h>

Acos	Asin	atan	atan2	ceil	cos	cosh
Exp	Fabs	floor	fmod	frexp	ldexp	log
log10	modf	pow	sin	sinh	sqrt	tan
tanh						

#include <setjmp.h>

longjmp setjmp

#include <signal.h>

raise signal

#include <time.h>

asctime	clock	ctime	difftime	Gmtime	localtime	mktime
strftime	time					

Otras librerías que no tienen funciones asociadas. Pero tienen macros constantes y/o estructuras.

- #include <assert.h>
- #include <errno.h>
- #include <float.h>
- #include <limits.h>
- #include <stdarg.h>
- #include <stddef.h>

RESUMEN DE LIBRERIAS

Ø assert.h Contiene una macro para el diagnóstico dentro de los programas.

Ø ctype.h Contiene varias funciones para comprobación de tipos y transformación de caracteres.

Ø errno.h Contiene varias macros usadas para informar de errores.

Ø limits.h Contienen varias macros que definen constantes para el tamaño de tipo enteros.

Ø float.h Contienen varias macros que definen constantes para el tamaño de tipo flotante.

Ø locale.h Contienen varias macros, funciones y tipos para unidades locales, como unidad monetaria, tiempo, dígitos, etc.

Ø math.h Contiene una macro y varias funciones matemáticas.

Ø setjmp.h Contienen declaraciones que proporcionan una forma de evitar la secuencia normal de llamada y regreso de funciones.

Ø signal.h Contiene un tipo, dos funciones y varias macros para manejar condiciones excepcionales que aparecen durante la ejecución, tal como una señal de interrupción de una fuente externa o un error en la ejecución.

Ø stdarg.h Contiene un tipo y tres macros que proporcionan recursos para recorrer una lista de argumentos de función de tamaño y tipo desconocido.

Ø stddef.h Contiene varios tipos y macros que también están definidas en otras librerías, como size_t.

Ø stdio.h Contiene tipos, macros y funciones para la realización de tareas de E/S.

Ø stdlib.h Contiene tipos, macros y funciones para la conversión numérica, generación de números aleatorios, búsquedas y ordenación, gestión de memoria y tareas similares.

Ø string.h Contiene tipos, macros y funciones para la manipulación de cadenas de caracteres.

Ø time.h Contiene tipos, macros y funciones para la manipulación de información sobre fechas y horas.

over entero decimal con signo
o entero octal sin signo

[Seguir este blog](#)

u	entero decimal sin signo
x	entero hexadecimal sin signo (en minúsculas)
X	entero hexadecimal sin signo (en mayúsculas)
f	Coma flotante en la forma [-]ddd.ddd
e	Coma flotante en la forma [-]d.ddd e[+/-]ddd
g	Coma flotante según el valor
E	Como e pero en mayúsculas
G	Como g pero en mayúsculas
c	un carácter
s	cadena de caracteres terminada en '\0'
%	imprime el carácter %
p	puntero

SECUENCIA DE ESCAPE

\a	Alerta
\b	Espacio atrás
\f	Salto de página
\n	Salto de línea
\r	Retorno de carro
\t	Tabulación horizontal
\v	Tabulación vertical
\ 	Barra invertida
\'	Comilla simple
\\"	Comillas dobles
\ooo	Visualiza un carácter cuyo código ASCII es OOO en octal
\hhh	Visualiza un carácter cuyo código ASCII es HHH en hexadecimal

Funcionabilidad de la Función System, que pertenece a la librería <stlib.h>

Colores de Fondo

0 = Negro

1 = Azul

2 = Verde

3 = Aguamarina

4 = Rojo

5 = Púrpura

6 = Amarillo

7 = Blanco

8 = Gris

9 = Azul claro

Colores de Fuente

a = Verde claro

b = Aguamarina claro

c = Rojo claro

d = Púrpura claro

e = Amarillo claro

f = Blanco brillante

[Compartir este post](#)

Repost: 0 

To read



[Hablarás un nuevo idioma en tan solo 3 semanas con esta app hecha por más de 100 Lingüistas](#)

[1 Consejo Para Eliminar Las Bolsas de Sus Ojos en Menos de 2 Minutos](#)

[La fabulosa vida de Julio César Nueva forma de pagar menos por viajar](#)

By using our website, you accept the use of cookies. They ensure the proper functioning of our services. You can change your cookie settings at any time in our [Privacy Policy](#). [Accept](#)



Ejemplo de Listas Simplemente Enlazadas



[Seguir este blog](#)

Rechercher

[Listas en Lenguaje C](#)[Login](#) [Create my blog](#)

[Listas en Lenguaje C](#)

El operador de indirección * permite obtener el contenido de un objeto apuntado por un puntero.

Un puntero es una variable que contiene como valor una dirección de memoria.

El operador & permite obtener la dirección que ocupa una variable en memoria.

Punteros.

Se dice entonces que el puntero apunta a dicha variable.

La variable apuntada puede ser de cualquier tipo elemental, estructurado o incluso otro puntero.



Rechercher

Punteros en Lenguaje CPublished by Prof.Luis Eduardo Aponte en [basica](#)

Comentarios

carlos lozada08/10/2016 03:02 [Responder](#)

muy buena información me sirvió muchísimo para resolver unos problemas.

wulfrano06/16/2011 19:11 [Responder](#)

Hola, muy buen articulo; me gustaria saber si estas librerias son las mismas para c++. Si no es asi, me podria decir cuales son las librerias de c++, gracias de antemano

Macielen álvarez09/21/2010 22:27 [Responder](#)

Que buena información, gracias por facilitarla.

Jose Ayala04/16/2009 06:59 [Responder](#)

Prof...Exelente!!! informacion basica y concreta...

Jose Ayala04/16/2009 06:58 [Responder](#)

Prof...Exelente!!! informacion basica y concreta...

Cargar más comentarios