

**Объектно-ориентированное  
программирование  
с использованием языка**

**C++**



# Урок №9

## Работа с файлами и директориями

### Содержание

#### Практический пример.

Сохранение объектов структуры в файл.....4

#### Операции по работе с файлами .....6

Набор функций для работы с файлами ..... 6

*stdio.h* — переименование и удаление файлов .... 6

*io.h* — поиск файлов ..... 7

Пример программы на работу с файлами..... 9

#### Операции для работы с директориями .....13

Набор функций ..... 13

Пример на работу с директориями..... 14

#### Практический пример.

Показ содержимого директории ..... 16

#### Использование аргументов командной строки .....23

Способ первый.	
Передача с помощью Visual Studio. ....	23
Способ второй.	
Передача с помощью команды «Выполнить» из меню «Пуск».....	24
Способ третий.	
Передача с помощью консоли (cmd.exe) .....	25
Практический пример .....	26
<b>Домашнее задание .....</b>	<b>28</b>

# Практический пример. Сохранение объектов структуры в файл

И, снова, здравствуйте!!! Для начала мы с вами сегодня закрепим прошлый материал и рассмотрим сохранение объекта структуры в файл. Приступим.

```
#include <iostream>
#include <string.h>
#include <stdio.h>
using namespace std;
//структура, хранящая
//информацию о человеке
struct Man{
    //Имя
    char str[255];
    //Возраст
    int age;
};

void main()
{
    //Создание объектов структуры
    Man A,B;
    //Запись в объект A
    //информации, полученной с клавиатуры
    cout<<"\nEnter name:\n";
    cin>>A.str;
    cout<<"\nEnter age:\n";
    cin>>A.age;
```

```

//открытие файла на запись
FILE*f=fopen("Test.txt","w+");
if(!f) exit(0);
//запись объекта A в файл
fwrite(&A,sizeof(Man),1,f);
с
fclose(f);

//открытие файла на чтение
f=fopen("Test.txt","r+");
if(!f) exit(0);
//считывание содержимого файла
//в объект B
fread(&B,sizeof(Man),1,f);
//открытие файла на запись
fclose(f);

//показ результата на экран
cout<<"\nName - "<<B.str<<"\n\nAge - "<<B.age<<"\n\n";
}

```

# Операции по работе с файлами

Мы с вами уже научились анализировать содержимое файла. Теперь пора научиться оперировать самими файлами. То есть, сейчас мы рассмотрим, такие операции, как переименование, перемещение, удаление и поиск файлов.

## Набор функций для работы с файлами

### *stdio.h* — переименование и удаление файлов

```
rename (char * oldname, char * newname)
```

Переименовывает файл.

**oldname** — путь и текущее имя файла.

**newname** — путь и новое имя файла.

Функция возвращает 0, если имя файла было успешно изменено, и ненулевое значение, если замена не произошла.

**Примечание:** Кстати!!! Если указать не только новое имя, но и новый путь — файл будет не только переименован, но и перенесён.

```
int remove(const char * filename)
```

Удаляет файл.

**filename** — путь и имя файла.

Функция возвращает 0, если имя файл был успешно удален, и ненулевое значение, если удаление не произошло.

**Примечание:** Помните!!! В момент удаления файл должен быть закрыт. Кроме того, не забывайте, что удаление необратимо.

### *io.h — поиск файлов*

```
_findfirst(char * path, _finddata_t * fileinfo)
```

Находит файлы по указанному пути, соответствующие маске.

**Примечание: Маска** — строка, критерий поиска, содержащая символы \* (любая последовательность любых символов) и ? (любой один символ)

**path** — строка, в которой содержится комбинация пути и маски.

**fileinfo** — указатель на объект структуры, в который запишется информация о найденном файле. Структура содержит следующие поля:

1. **unsigned attrib** — содержит информацию об атрибутах файла.
  - **\_A\_NORMAL** — Обычный файл без запретов на чтение или запись.
  - **\_A\_RDONLY** — Файл только для чтения.
  - **\_A\_HIDDEN** — Скрытый файл.
  - **\_A\_SYSTEM** — Системный файл.
  - **\_A\_SUBDIR** — Директория.
  - **\_A\_ARCH** — Архивный файл.
2. **time\_t time\_create** — время/дата создания файла (равно -1 для FAT систем).

3. **time\_t time\_access** — время/дата последнего открытия файла (равно **-1** для FAT систем).
4. **time\_t time\_write** — время/дата последнего редактирования файла.
5. **\_fsize\_t size** — размер файла.
6. **char name[260]** — имя файла.

Если всё пройдет успешно, информация о первом найденном файле запишется в объект структуры **\_finddata\_t**. При этом в оперативной памяти сформируется «список», обладающий внутренним указателем, который изначально будет установлен на первом найденном файле. В этом случае функция вернет уникальный номер, связанный с полученной группой файлов.

Если поиск завершится неудачей, функция вернет **-1**.

```
_findnext(long done, _finddata_t * fileinfo)
```

Функция осуществляет переход на следующий найденный файл в группе.

**done** — уникальный номер группы файлов в памяти.

**fileinfo** — указатель на объект структуры, в который запишется информация о следующем найденном файле.

Если достигнут конец списка файлов, функция вернет **-1**.

```
_findclose(long done)
```

Функция очищает память от группы найденных файлов.

**done** — уникальный номер группы файлов в памяти.



## Пример программы на работу с файлами

```
//Здесь находятся функции переименования и удаления
#include <stdio.h>
//Здесь находятся функции для поиска файлов
#include <io.h>
#include <string.h>
#include <iostream>
using namespace std;

//Переименовать существующий файл
void RenameFile();

//Удалить существующий файл
void RemoveFile();

//Поиск файлов в каталоге
void Dir();

void main()
{
    //предлагаем выбрать пункт меню для выполнения
    cout << "Please, select prefer number...\n";

    //выбор пользователя
    char ch;
    do{
        //Переименовать
        cout << "\n1 - Rename\n";
        //Удалить
        cout << "2 - Remove\n";
        //Просмотреть некоторую папку(каталог)
        cout << "3 - View some folder\n";
        //Выход
        cout << "0 - Exit\n\n";
        cin >> ch;
```

```

        //анализируем и вызываем
        //соответствующую функцию
        switch(ch)
        {
            case '1':
                RenameFile();
                break;
            case '2':
                RemoveFile();
                break;
            case '3':
                Dir();
                break;
        }
    } while(ch != '0'); //Выход из программы
}

//Переименовать существующий файл
void RenameFile()
{
    char oldName[50], newName[50];

    //В одной переменной запомним существующее имя
    //(oldName),
    cout << "Enter old name:";
    cin >> oldName;

    //А в другой новое имя(newName)
    cout << "Enter new name:";
    cin >> newName;

    //Произведем переименование и проверку результата
    if (rename(oldName, newName) != 0)
        cout << "Error!\n Couldn't rename file.
            Check old and new filename...\n\n";
    else

```

```

        cout << "Ok...\n\n";
    }

    //Удалить существующий файл
    void RemoveFile()
    {
        char Name[50];
        //Получаем имя и путь к удаляемому файлу
        cout << "Enter name:";
        cin >> Name;

        //Удаляем файл и проверяем результат
        if (remove(Name) != 0)
            cout << "Error!\n Couldn't remove file.
                Check filename...\n";
        else
            cout << "Ok...\n" ;
    }

    //Поиск файлов в каталоге
    void Dir()
    {
        //Запросим ПУТЬ (например, папка Temp на диске C,
        //запишется таким вот образом: c:\temp\))
        char path[70];
        cout << "\nEnter full path (for example, C:\\):";
        cin >> path;

        //Запросим маску файлов
        char mask[15];
        cout << "\nEnter mask (for example, *.* or *.txt):";
        cin >> mask;

        //Соединив две строки, мы получим результат
        //т.е. что хочет найти пользователь и где
        strcat(path, mask);
    }

```

```

//Объявление указателя fileinfo
//на структуру _finddata_t
//и создание динамического объекта
//структуры _finddata_t
_finddata_t *fileinfo=new _finddata_t;

//Начинаем поиск
long done = _findfirst(path,fileinfo);

//если done будет равняться -1,
//то поиск вести бессмысленно
int MayWeWork = done;

//Счетчик, содержит информацию о количестве
//найденных файлов.
int count = 0;
while (MayWeWork!=-1)
{
    count++;
    //Распечатали имя найденного файла
    cout << fileinfo->name << "\n\n";
    //Пытаемся найти следующий файл из группы
    MayWeWork = _findnext(done, fileinfo);
}
//Вывод сообщения о количестве найденных файлов.
cout << "\nInformation: was found " << count;
cout << " file(s) in folder..." << path << "\n\n";

//Очистка памяти
_findclose(done);
delete fileinfo;
}

```

# Операции для работы с директориями

Кроме рассмотренных в предыдущем разделе урока файлах, существуют еще и папки, не так ли?! И, сейчас, мы с Вами займемся изучением приемов работы с папками (каталогами, директориями).

## Набор функций

### *Библиотека `direct.h`*

```
int _mkdir( const char *dirname )
```

Создает директорию по указанному пути.

**dirname** — Путь и имя для создаваемой директории.

```
int _rmdir( const char *dirname )
```

Удаляет директорию по указанному пути.

**dirname** — Путь и имя для удаляемой директории.

Обе функции возвращают **-1** в случае ошибки.

**Примечание:** Кстати!!! Для переименования директории можно использовать функцию `rename` из библиотеки `stdio.h`.

**Внимание!!!** Удалить и переименовать можно только пустую директорию!!!

## Пример на работу с директориями

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

using namespace std;

//Переименовать существующую директорию
void RenameDirectory();

//Удалить существующую директорию
void RemoveDirectory();

//создать директорию
void CreateDirectory();

void main()
{
    //предлагаем выбрать пункт меню для выполнения
    cout << "Please, select preffer number...\n";

    //выбор пользователя
    char ch;
    do{
        //Переименовать
        cout << "\n1 - Rename\n";
        //Удалить
        cout << "2 - Remove\n";
        //Создать
        cout << "3 - Create\n";
        //Выход
        cout << "0 - Exit\n\n";
        cin >> ch;

        //анализируем и вызываем
        //соответствующую функцию
        switch(ch)
        {
```

```

        case '1':
            RenameDirectory();
            break;
        case '2':
            RemoveDirectory();
            break;
        case '3':
            CreateDirectory();
            break;
    }
} while(ch != '0'); // Выход из программы
}

//Переименовать существующую директорию
void RenameDirectory()
{
    char oldName[50], newName[50];

    //В одной переменной запомним
    //существующее имя (oldName),
    cout << "Enter old name:";
    cin >> oldName;

    //А в другой новое имя (newName)
    cout << "Enter new name:";
    cin >> newName;

    //Произведем переименование и проверку результата
    if (rename(oldName, newName) != 0)
        cout << "Error!\n Couldn't rename directory.\n\n";
    else
        cout << "Ok...\n\n";
}

//Удалить существующую директорию
void RemoveDirectory()
{

```

```

char Name[50];
//Получаем имя и путь к удаляемой директории
cout << "Enter name:";
cin >> Name;

//Удаляем директорию и проверяем результат
if (_rmdir(Name) == -1)
    cout << "Error!\n Couldn't remove directory.\n";
else
    cout << "Ok...\n" ;
}

//Создать директорию
void CreateDirectory()
{
    char Name[50];
    //Получаем имя и путь к создаваемой директории
    cout << "Enter name:";
    cin >> Name;

    //Создаем директорию и проверяем результат
    if (_mkdir(Name) == -1)
        cout << "Error!\n Couldn't create directory.\n";
    else
        cout << "Ok...\n" ;
}

```

## Практический пример. Показ содержимого директории

Пример программы осуществляющей показ содержимого директории. Программа при запуске показывает содержимое текущей директории, а затем дает пользователю возможность выбора. Ввести можно будет следующие команды:



1. **cd Путь** — переход в другую директорию.
2. **cd ..** — показ содержимого родительского каталога и переход.
3. **cd** или **cd .** — показ содержимого текущего каталога.
4. **exit** — выход из программы.
5. **root** — переход в корневой каталог.

**Примечание:** Все вышеперечисленные команды регистронезависимы.

```
#include <iostream>
#include <windows.h>
#include <io.h>
#include <stdio.h>

using namespace std;

const int size=255;

//Функция, которая убирает лишние слешы и пробелы справа
void RemoveRSpacesAndRSlashes(char *str){
    int index=strlen(str)-1;
    while(str[index]=='\\'||str[index]==' '){
        index--;
    }
    strncpy(str,str,index);
    str[index+1]='\0';
}

//Функция для показа текущей директории
void ShowCurrentDir(char path[],char temp[]){
    CharToOem(path,temp);
    printf("%s>",temp);
}

//Функция перевода из кодировки
```

```

//Windows в кодировку DOS
//Для корректного отображения
//кириллицы
void RussianMessage(char path[]){
    CharToOem(path,path);
}

//Показ на экран содержимого папки
bool ShowDir(char path[]){
    //Показ содержимого текущей директории
    _finddata_t find;
    char pathfind[MAX_PATH];
    strcpy(pathfind,path);
    strcat(pathfind,"\\*.");
    char info[MAX_PATH];

    //Начало Поиска
    int result=_findfirst(pathfind,&find);
    //Очистка экрана
    system("cls");
    int flag=result;
    if (flag!=-1) {
        strcpy(info,"Такой Директории Нет");
        RussianMessage(info);
        printf("%s\n",info);
        return false;
    }

    while(flag!=-1){
        if(strcmp(find.name,".")&&strcmp(find.name,"..")){
            //Проверяем Директория или Нет
            find.attrib&_A_SUBDIR?strcpy(info," Каталог "):
                strcpy(info," Файл ");
            RussianMessage(info);
            RussianMessage(find.name);
            printf("%30s %10s\n",find.name,info);
        }
    }
}

```

```

        //Продолжаем Поиск
        flag=_findnext(result,&find);
    }

    ShowCurrentDir(path,info);
    //Очищаем ресурсы, выделенные под поиск
    _findclose(result);
    return true;
}

void main(){
    //В данной переменной будет храниться
    //путь к Директории
    char path[MAX_PATH];
    //В данной переменной будет команда, введенная
    //пользователем
    char action[size];
    //Временная переменная
    char temp[MAX_PATH];
    //Получаем Путь к текущей Директории
    GetCurrentDirectory(sizeof(path),path);

    bool flag=true;

    //Показ содержимого текущей директории
    ShowDir(path);
    do{
        //Ввод команды пользователя
        cin.getline(action,size);
        //Убираем пробелы и слэши справа
        RemoveRSpacesAndRSlashes(action);
        //Переход в корневой каталог
        if(!strcmpi(action,"root")){
            path[2]='\0';
            ShowDir(path);
        }
        //Проверка на желание пользователя ВЫЙТИ
        else if(!strcmpi(action,"exit")){

```

```

        flag=false;
    }
    //Проверка на команду cd
    else if(!strnicmp(action,"cd",2)){
        //Показ содержимого текущей директории
        if((!strcmpi(action,"cd"))){
            //Показ Директории
            ShowDir(path);
        }
        //Команда cd была дана с параметрами
        else if(!strnicmp(action,"cd ",3)){
            //Находим индекс параметра
            int index=strspn(action+2," ");
            if(index){
                //Проверка на полный путь к Директории
                if(strchr(action+index+2,':')){
                    //Попытка отобразить содержимое
                    //Директории
                    if(ShowDir(action+index+2)){
                        strcpy(path,action+index+2);
                    }
                    else{
                        //Произошла Ошибка
                        ShowCurrentDir(path,temp);
                    }
                }
                //Поднимаемся в родительский каталог
                else if(!strcmp(action+index+2,"..")){
                    char *result=strrchr(path,'\\');
                    if(result){
                        int delta=result-path;
                        strncpy(temp,path,delta);
                        temp[delta]='\0';
                    }
                    else{
                        strcpy(temp,path);
                    }
                }
            }
        }
    }

```

```

        if (ShowDir(temp)) {
            strcpy(path, temp);
        }
        else {
            //Произошла Ошибка
            ShowCurrentDir(path, temp);
        }
    }
    //Показ Директории
    else if (!strcmp(action+index+2, ".")) {
        ShowDir(path);
    }
    else if (!strcmp(action+index+2, "/")) {
        ShowDir(path);
    }
    else {
        //Был Дан неполный путь
        strcpy(temp, path);
        strcat(temp, "\\");
        strcat(temp, action+index+2);
        //Попытка отобразить содержимое
        //Директории
        if (ShowDir(temp)) {
            strcpy(path, temp);
        }
        else {
            //Произошла Ошибка
            ShowCurrentDir(path, temp);
        }
    }
}
else {
    //Показ Директории
    ShowDir(path);
}
}
else {

```

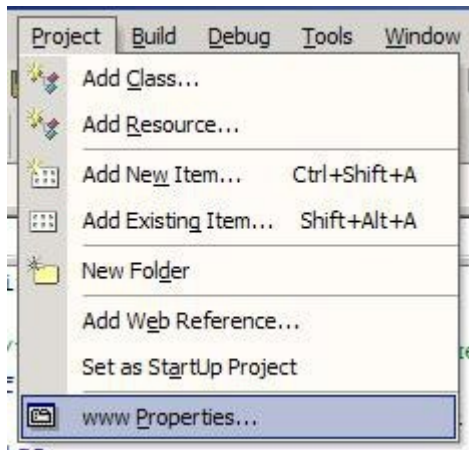
```
        //Показ Директории
        ShowDir(path);
    }
}
else{
    //Показ Директории
    ShowDir(path);
}
}while(flag);
}
```

# Использование аргументов командной строки

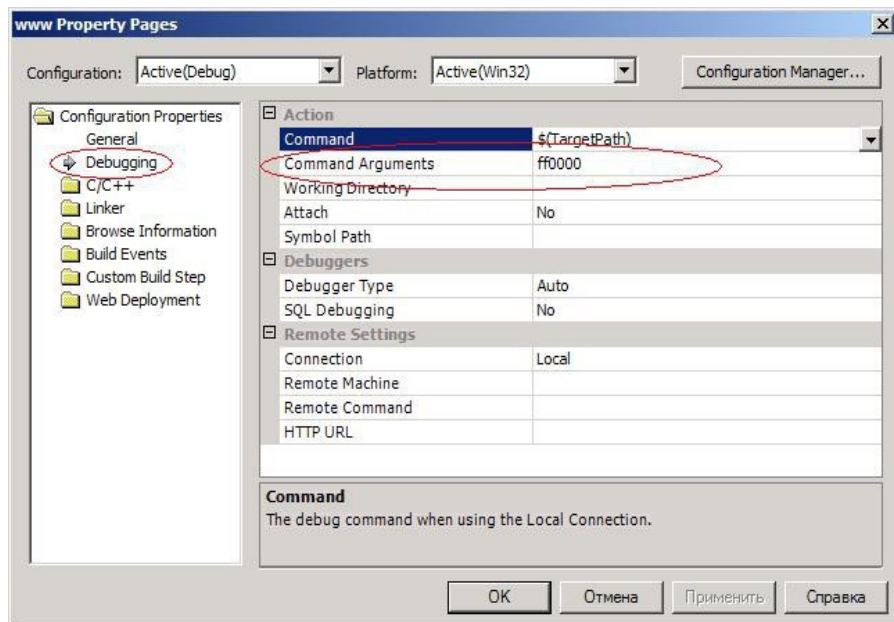
Существуют операционные системы, где имеется возможность передачи аргументов в функцию `main` из командной строки. Способов реализации данной передачи для наших с Вами приложений — три. Рассмотрим их.

## Способ первый. Передача с помощью Visual Studio

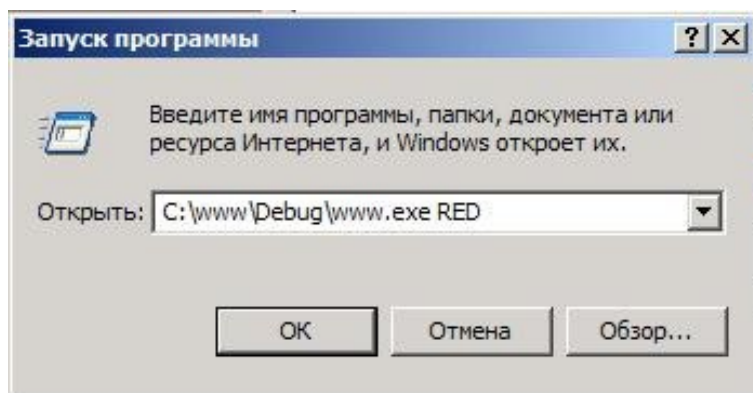
Этого необходимо зайти в меню **Project** и выбрать пункт «имя проекта» **Properties...**



Затем в открывшемся окне в секции **Debugging** в поле **Command Arguments** вписать аргументы командной строки.



## Способ второй. Передача с помощью команды «Выполнить» из меню «Пуск»





## Способ третий. Передача с помощью консоли (cmd.exe)



Обработка аргументов командной строки в функции `main`.

Для Обработки аргументов командной строки нужно в список параметров функции `main` включить два специальных параметра:

1. **`int argc`** — в данный параметр записывается значение, равное количеству аргументов командной строки.
2. **`char *argv[]`** — массив строк, в который помещаются непосредственно значения аргументов командной строки

Следует отметить, что в массиве `argv` присутствует всегда минимум один элемент — это путь к приложению.

**Примечание:** ВНИМАНИЕ!!! Названия параметров в `main` являются необязательными.

В следующем разделе урока мы разберем пример на использование аргументов командной строки.

## Практический пример

Пример программы, которая создает HTML-документ и окрашивает его фон цветом переданным из командной строки в качестве параметра.

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

using namespace std;

void main(int argc, char * argv[])
{
    //Задаем по умолчанию черный цвет
    char str[7]="000000";
    //формируем начало HTML - документа
    char filehtml[256]="<html><head><title>
        New file!!!</title></head><body bgcolor = \'#\";
    //Открываем файл на запись с созданием
    FILE*f=fopen("C:\\\\1.html","w+");
    //Если не получилось - останавливаемся
    if(!f) exit(0);
    //Если параметр цвета передан - используем его
    if(argc==2){
        strcpy(str,argv[1]);
    }
    //Присоединяем цвет к документу
    strcat(filehtml,str);
    //Присоединяем окончание к документу
    strcat(filehtml,"\'></body></html>");
    //Сохраняем в файл
    fputs(filehtml,f);
```

```
//Закрываем Файл  
fclose(f);  
cout<<"\nOK.....\n";  
}
```

# Домашнее задание

1. Необходимо создать следующий набор программ:

- Программа для копирования каталогов (копируются все вложенные папки и файлы).
- Программа для перемещения каталогов (перемещаются все вложенные папки и файлы).
- Программа для удаления каталогов (удаляются все вложенные папки и файлы).

В том случае, если у удаляемого файла (каталога) установлен атрибут **Read-Only**, необходимо вывести следующее меню: 1. Удалять? 2. Пропустить? 3. Удалять для всех? 4. Отмена?

2. Для функций копирования и перемещения выполнить те же действия: 1. Перезаписать? 2. Пропустить? 3. Перезаписывать для всех? 4. Отмена?

Параметры программы передаются через командную строку. Например,

- `copy.exe c:\A d:\B`
- `move.exe c:\A d:\B`
- `delete.exe c:\A`





## Урок №9

# Работа с файлами и директориями

© Компьютерная Академия «Шаг», [www.itstep.org](http://www.itstep.org)

Все права на охраняемые авторским правом фото-, аудио- и видеопроизведения, фрагменты которых использованы в материале, принадлежат их законным владельцам. Фрагменты произведений используются в иллюстративных целях в объёме, оправданном поставленной задачей, в рамках учебного процесса и в учебных целях, в соответствии со ст. 1274 ч. 4 ГК РФ и ст. 21 и 23 Закона Украины «Про авторське право і суміжні права». Объём и способ цитируемых произведений соответствует принятым нормам, не наносит ущерба нормальному использованию объектов авторского права и не ущемляет законные интересы автора и правообладателей. Цитируемые фрагменты произведений на момент использования не могут быть заменены альтернативными, не охраняемыми авторским правом аналогами, и как таковые соответствуют критериям добросовестного использования и честного использования.

Все права защищены. Полное или частичное копирование материалов запрещено. Согласование использования произведений или их фрагментов производится с авторами и правообладателями. Согласованное использование материалов возможно только при указании источника.

Ответственность за несанкционированное копирование и коммерческое использование материалов определяется действующим законодательством Украины.