

EPU - Informatique ROB4

Informatique Système

Pointeurs de fonction + E/S

Miranda Coninx

Presented by

Ludovic Saint-Bauzel

ludovic.saint-bauzel@sorbonne-universite.fr

Sorbonne Université

Institut des Systèmes Intelligents et de Robotique (CNRS UMR 7222)

2023-2024



Plan de ce cours

Les pointeurs de fonction

- Définition et déclaration

- Utilisation

- Pointeur de fonctions en arguments ou en valeur de retour de fonctions

- Généricité et pointeurs de fonctions

Gestion des E/S

- E/S et OS

- Quelques mots sur les protocoles d'entrées/sorties

- Quelques mots sur le spooling

- Gestion de fichiers

- Accès direct vs séquentiel

- Les fichiers spéciaux

Streams

- Streams & stdio.h

- Un mot sur la gestion des codes d'erreur

Accès aux fichiers

- Accès direct

- Accès séquentiel

- Manipulation du mode d'ouverture d'un fichier avec `open()`

- Rappel sur les opérateurs binaires en C

- Conclusion sur les modes d'accès

Exercices

Définition

- ▶ Un programme en cours d'exécution (processus) occupe de l'espace dans la mémoire centrale.
- ▶ Le code de l'exécutable et les variables utilisées sont placés dans la mémoire et constituent une partie de ce que nous avons appelé le processus.
- ▶ Ainsi chaque instruction ou fonction du code exécutable est stockée en mémoire et possède donc une adresse.
- ▶ Un pointeur de fonction représente, au même titre qu'un pointeur sur variable, une adresse en mémoire : celle d'une fonction.
- ▶ La désignation d'une fonction par son adresse (i.e. par un pointeur) apporte un élément de flexibilité supplémentaire dans la conception du code d'un programme.

Déclaration

- ▶ Un pointeur de fonction est une variable et est déclaré en tant que telle.
- ▶ La syntaxe de déclaration se rapproche de celle d'un prototype de fonction, le nom de la fonction étant placé entre parenthèse et précédé d'une *.
- ▶ Déclaration et initialisation d'un pointeur pour une fonction retournant un entier et prenant comme arguments deux entiers :

```
int (*pf_get_int)(int ,int ) = NULL;
```

Un exemple simple : **** ex0_pf.c ****

```
1  #include <stdio.h>
2  #include <stdlib.h>
3
4  void print1(int val){ fprintf(stdout,"Num= %d\n",val);}
5  void print2(int val){ fprintf(stdout,"N:= %d\n",val);}
6
7  int main()
8  {
9      void (*pf) (int) = NULL;
10     int val = 5;
11
12     fprintf(stdout,"pf_points_to: %p\n",pf);
13
14     pf = &print1;
15     fprintf(stdout,"pf_points_to: %p\n",pf);
16     (*pf) (val);
17
18     pf = &print2;
19     fprintf(stdout,"pf_points_to: %p\n",pf);
20     (*pf) (val);
21
22     return 0;
23 }
```

Output :

```
$ ./ex0
pf points to : (nil)
pf points to : 0x400564
Num = 5
pf points to : 0x400590
N := 5
```

Affectation, Appel

- Affectation de l'adresse d'une fonction à un pointeur (l'opérateur d'adressage & est optionnel) :

```
/* la fonction doit exister et avoir un prototype identique à celui du  
pointeur */
```

```
pf_get_int = &saisie_entier_borne;
```

- Appel d'une fonction via un pointeur (l'opérateur de déréférencement * est optionnel) :

```
int a = (*pf_get_int) (0,100);
```

**** ex1_pf.c ****

Pointeur de fonction comment argument d'une fonction

Un pointeur de fonction peut être passé comme argument d'une fonction `f()` dans deux contextes différents :

- ▶ en tant qu'adresse "banalisée" dans la mémoire, le type de l'argument sera alors `void *`.
- ▶ en tant qu'adresse d'une fonction à utiliser dans la fonction `f()`. Il est alors nécessaire de passer à la fonction `f()` les arguments de la fonction à appeler.

```
/* Prototype de la fonction f() */  
int saisie_entier_gen(int min, int max, int (*pf) (int, int));  
...  
/* Appel */  
int a = saisie_entier_gen(0, 100, pf_get_int);  
...  
/* Appel, méthode alternative */  
int a = saisie_entier_gen(0, 100, &saisie_entier_borne);
```

Bibliothèque avec accès direct

**** ex2_pf.c ****

** pf_get_int =
saisie_..._borne*

Αυτό είναι λίγο περίεργο

Pointeur de fonction comme valeur de retour d'une fonction

Un pointeur de fonction peut être passé comme valeur de retour d'une fonction `f()` dans deux contextes différents :

- ▶ en tant qu'adresse "banalisée" dans la mémoire, le type de retour de la fonction sera alors `void *`.
- ▶ en tant qu'adresse d'une fonction et la syntaxe devient alors un peu obscure.

```
/* Prototype de la fonction */  
int (* choix_saisie_entier_gen(char c)) (int,int) ;  
...  
/* Retour */  
return &saisie_entier_borne_abs;  
...  
/* Appel */  
pf_get_int = choix_saisie_entier('a');
```

Εδώ είναι σαν να γράφει
`int (*f)(int,int) choix_entier_
saisie - ... - gen(char c)`

**** ex3_pf.c ****

Lisibilité : définition de types spécifiques aux pointeurs de fonction

Pour rendre le code plus lisible on peut définir un type spécifique avec typedef.

```
typedef int (*pf_saisie) (int, int);  
...  
/* Prototype de la fonction */  
pf_saisie choix_saisie_entier_gen(char c);  
...  
/* Appel */  
pf_get_int = choix_saisie_entier('a');
```

Είναι η ίδια σύνταξη
με το MAP401

**** ex4_pf.c ****

Notion de généricité

- ▶ Une fonction est dite générique si son implémentation est indépendante du type et, éventuellement, du nombre de ses arguments.
- ▶ Par exemple, l'algorithmique du tri est indépendante du type de choses à trier et une fonction générique de tri doit pouvoir prendre comme argument un tableau à trier indépendamment du type de données qu'il contient. La seule fonction qui soit alors dépendante du type est la fonction de comparaison.
- ▶ Dans le même ordre d'idée, les structures de type *arbre*, *pile*, *table de hachage* ou *graphes* et les algorithmes associés (*parcours*, *recherche*, *insertion*,...) existent indépendamment du type qu'elles contiennent.

Pointeur de fonctions et généricité

- ▶ La fonction `int saisie_entier_gen(int min, int max, int (*pf) (int, int))` peut permettre une certaine souplesse de programmation : la fonction de saisie à effectivement utiliser est une variable et peut donc être défini dynamiquement (par l'utilisateur du programme, via un fichier, en fonction du contexte,...).
- ▶ Cependant cette fonction n'est pas générique :
 - ▶ elle ne permet pas de saisir autres choses que des entiers ;
 - ▶ elle prend forcément deux arguments d'entrées de type entier ;
 - ▶ elle ne peut retourner qu'un entier.
- ▶ Afin de la rendre générique, son prototype doit être :
`void* saisie_gen(void* (*f) (void* arg), void* arg);`
- ▶ Cela signifie :
 - ▶ que `saisie_gen()` retourne forcément un pointeur (ou, en trichant un peu, un entier puisqu'un pointeur a une valeur entière) ;
 - ▶ que la fonction `f()` doit elle même retourner un pointeur (idem) ;
 - ▶ que les arguments à passer à la fonction `f()` doivent être passés sous la forme d'un seul pointeur (sur une structure si les arguments sont de types hétérogènes) ;
 - ▶ que la fonction `f()` devra commencer par une récupération des arguments via un cast de `void*` vers autre chose et se terminer par un cast pour retourner qqch de type `void *`

Remarques

Les pointeurs de fonction apporte une grande souplesse au code...mais sont aussi une grande source d'erreurs de syntaxe ou de bugs pas évidents à trouver.

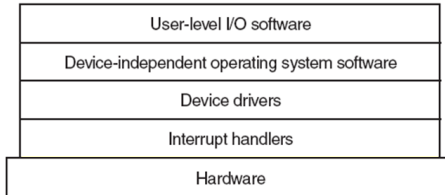
**** `ex5_pf.c` ****

Pointeur de fonctions et threads

- ▶ Un intérêt majeur des pointeurs de fonction : les threads (ou *processus légers, fils d'exécution*)
 - ▶ Executer plusieurs fonctions de façon concurrente au sein du même processus
 - ▶ Les threads partagent le même espace mémoire (même processus)
 - ▶ Mais chaque thread a sa pile, son contexte, ses variables locales, etc.
- ▶ Un thread est créé avec un pointeur de fonction !

```
void* my_function(void* args) { ... }  
...  
pthread_t thread_id;  
pthread_create(&thread_id, NULL, my_function, (void  
*)function_args);
```
- ▶ Suite aux cours 7 et 8 !

⇒ from a physical device to a user program (and back)



1. The I/O software must provide to programmers a **device-independent** access interface
 - ▶ the OS must handle the different device drivers
 - ▶ the user code should be unaware of the details of the device for accessing it
2. **Uniform naming**
 - ▶ various devices of different type share the same I/O facilities and naming space (e.g. `/mnt/cdrom/`, `/mnt/sdcard1/`, etc.)
3. The OS must hide to the user the low-level device control
 - ▶ handling interrupts, a/synchronous commands
 - ▶ **handling I/O errors**
 - ▶ controller should be the first to fix errors at low level, then device driver

typical I/O devices (PC)

Two (basic) types of I/O devices :

- ▶ **Block**

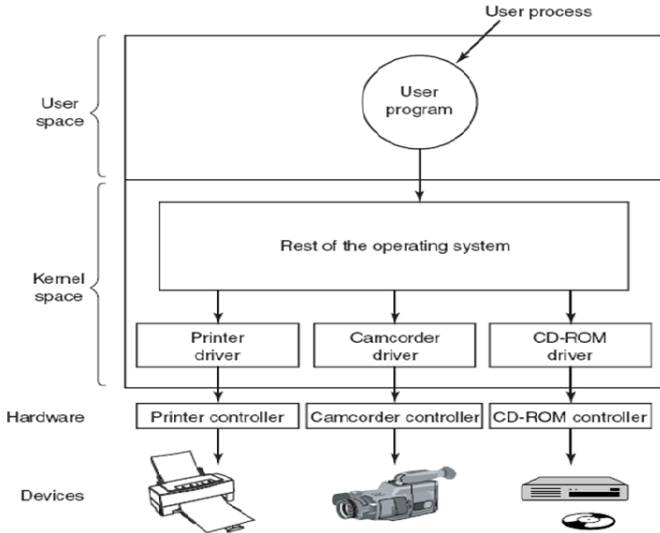
- ▶ Blocks can be read independently of one another
- ▶ e.g. hard-disks, CD-ROM, ..

- ▶ **Character**

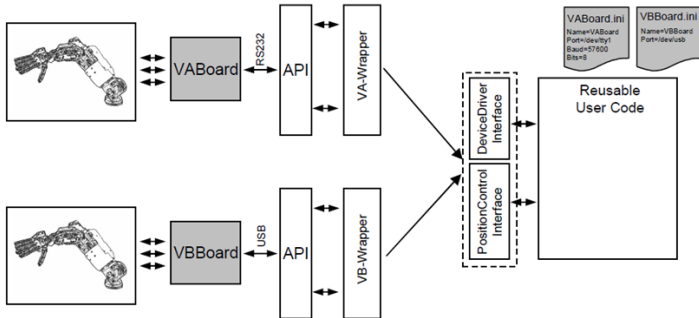
- ▶ A stream of characters - no block structure
- ▶ e.g. printer, mouse, network interface

Device	Data rate
Keyboard	10 bytes/s
Mouse	100 bytes/s
56K modem	7 KB/s
ADSL 2+	3 MB/s
Fast Ethernet	12.5 MB/s
802.11n wifi	18.75 MB/s
USB 2.0	60 MB/s
FireWire 1 (1394a)	100 MB/s
Gigabit Ethernet	125 MB/s
32bit PCI 2.2	133 MB/s
PCI Express x1	250 MB/s
USB 3.0	625 MB/s
PCI Express x16	8 GB/s
Memory bus (recent)	20 GB/s

1) device-independent interface

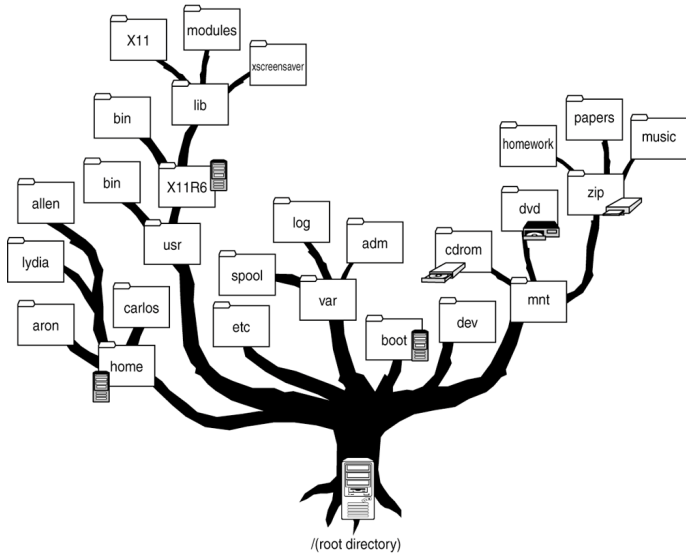


1) device-independent interface \mapsto similar issues in robotics

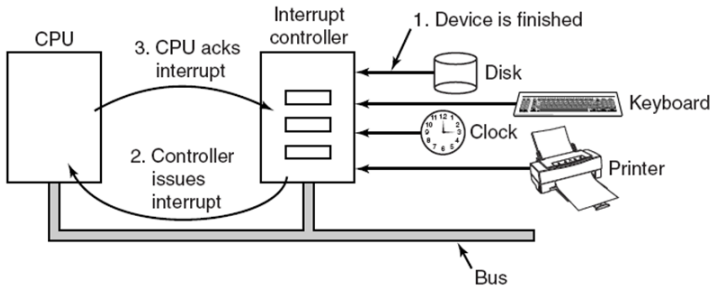


\mapsto when we spoke about **middlewares** for robotics

2) uniform naming



3) low-level control, handle interrupts, fix errors ..



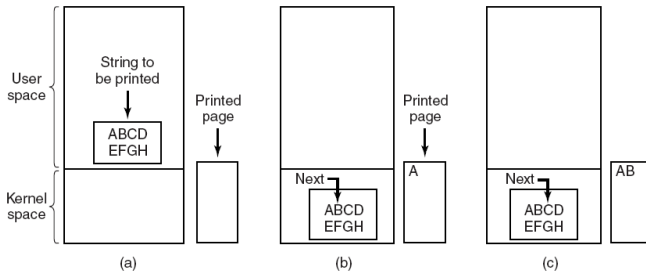
⇒ the OS must “hide” this to the user program ..

- ▶ On distingue deux grandes familles de protocoles d'E/S :
 - ▶ **Série** : transmission d'informations bit à bit sur un nombre limité de fils (RS232, USB, I2C, CAN ...).
 - ▶ **Parallèle** : transmission d'informations en // (mot par mot) sur un nombre dédié (PCI, SCSI, Bus processeur ...).
- ▶ Un protocole de communication est notamment caractérisé par son débit, son (a)synchronisme, sa directionnalité (simplex, half duplex, full duplex).
- ▶ On n'entre pas dans les (nombreux) détails dans le cadre de ce cours mais il faut tout de même savoir...
- ▶ ...que la transmission d'informations (notamment à des débits élevés) peut être la source d'erreur notamment liées à des perturbations électro-magnétiques.
- ▶ Il est important de pouvoir détecter ces erreurs (bit de parité, somme de contrôle (checksum)), voire de les corriger (code de Hamming).

Principe des bits de parité

- ▶ On ajoute un bit dit de parité au message ;
- ▶ Convention de parité paire : le bit ajouté est tel que le message contient un nombre pair de 1 ;
- ▶ Convention de parité impaire : le bit ajouté est tel que le message contient un nombre impair de 1 ;
- ▶ Permet une détection simple des erreurs de transmission ;
- ▶ La somme de contrôle généralise ce principe.

4) managing how programs can access to the device



↳ example : a process printing a string

**what if the process holds the device ?
what if other processes need to use the device ?**

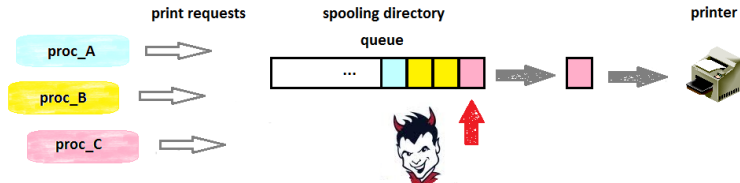
- ▶ Sometimes programs do not I/O directly on the device
- ▶ An intermediate process is usually interposed between the multitude of user processes and the device
- ▶ The idea is to prevent direct access to the device to the users, to prevent a bad process to keep the file open when not using it, or monopolize the resource
- ▶ An example : using a printer in a multi-program fashion, without giving the permission to access the printer directly to processes

⇒ **spooling & demon**

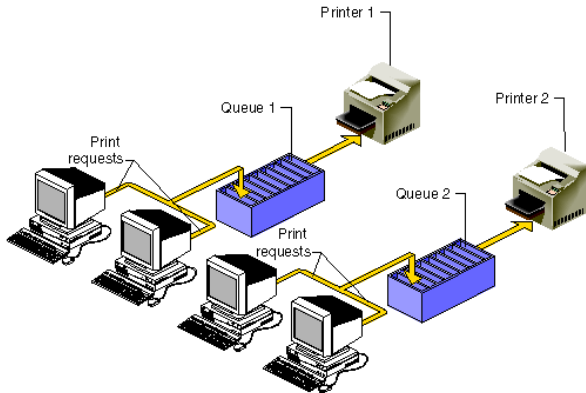


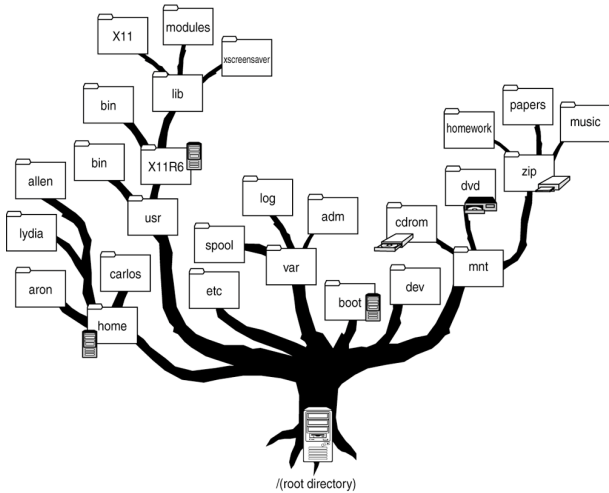
Spooling & demon

- ▶ A special directory is created, aka **spooling directory**
- ▶ All processes that want to use the printer (but are not allowed to use it!), put their file in the spooling directory
- ▶ A **demon process** is the only process allowed to use the special file of the printer
- ▶ The demon manages the printing process, taking files from the spooling directory and sending files to the printer



- Spooling is also used for network file transfers (e.g. sending e-mails, shared printers, ..)





- ▶ L'OS possède un **système de gestion de fichiers**.
- ▶ **Rôle** : Assurer la conservation des données sur un support de masse non volatile (ex : disque dur).
- ▶ **Élément de base** : le fichier, unité de stockage indépendante des propriétés physiques des supports de conservation.

Fichier Logique vs Fichier physique

Fichier logique : correspond à la vue qu'a l'utilisateur de la conservation de ses données.

Fichier physique : représente le fichier tel qu'il est alloué physiquement sur le support de masse.

- ▶ L'OS assure le lien et la correspondance entre ces deux niveaux de représentation en utilisant une structure de **répertoire**.

Structure d'un répertoire

Contient des informations de gestion de fichiers.

Pour chaque fichier :

- ▶ le nom logique du fichier (celui connu par l'utilisateur) et son type (éventuellement)
 - ▶ l'adresse physique du fichier (adresse des blocs alloués au fichier sur le support de masse)
 - ▶ la taille en octets ou en block du fichier
 - ▶ la date de création du fichier, le nom du propriétaire
 - ▶ les droits et protections (rwx, uog) du fichier
 - ▶ la fonction `stat()` fournit retourne ces informations dans une structure de type **struct** `stat` pour un fichier donné.
- ▶ Manipulation des répertoires en C : `mkdir()` , `rmdir()` , `chdir()` , `getcwd()` , `opendir()` , `readdir()` , `closedir()` ...

stat() - get file status

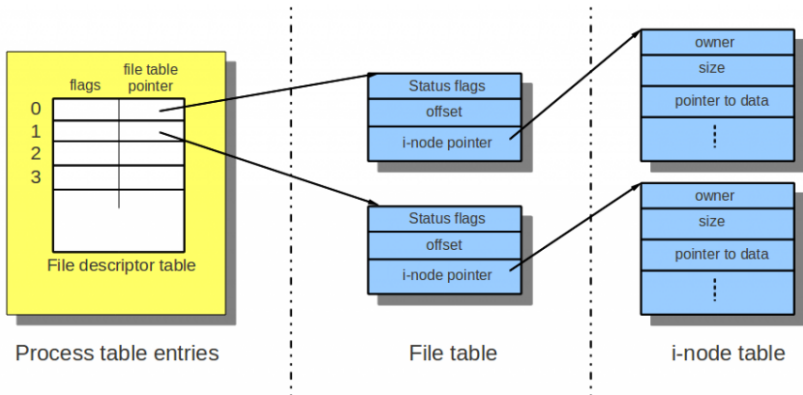
```
int stat(const char *path, struct stat *buf);
```

Include files :

```
#include <sys/types.h>
#include <sys/stat.h>
#include <unistd.h>
```

Stat structure :

```
struct stat {
    dev_t      st_dev;      /* ID of device containing file */
    ino_t      st_ino;      /* inode number */
    mode_t     st_mode;     /* protection */
    nlink_t    st_nlink;    /* number of hard links */
    uid_t      st_uid;      /* user ID of owner */
    gid_t      st_gid;      /* group ID of owner */
    dev_t      st_rdev;     /* device ID (if special file) */
    off_t      st_size;     /* total size, in bytes */
    blksize_t  st_blksize;  /* blocksize for filesystem I/O */
    blkcnt_t   st_blocks;   /* number of blocks allocated */
    time_t     st_atime;    /* time of last access */
    time_t     st_mtime;    /* time of last modification */
    time_t     st_ctime;    /* time of last status change */
};
```



- ▶ Un fichier logique est un **type de données standard** défini dans la plupart des langages de programmation.
- ▶ **Opérations associées** : création, ouverture, fermeture, destruction.
- ▶ Les opérations de création et d'ouverture effectuent un lien entre le fichier logique et le fichier physique correspondant.
- ▶ Les opérations de fermeture et destruction rompent ce lien.
- ▶ Un fichier logique correspond à un certain nombre d'enregistrements (données) dont la structure est propre au programme qui les manipule.
- ▶ Les enregistrements d'un fichier logique sont accessibles au travers d'opérations de lecture et d'écriture appelés fonctions d'accès.
- ▶ L'accès à un fichier peut être **direct ou séquentiel**.

Accès séquentiel

- ▶ Appels système de bas niveau (`open()` , `read()` , `write()` , ...)
- ▶ Les données sont traitées dans l'ordre où ils se trouvent dans le fichier (octet par octet) ;
- ▶ Lectures et écritures binaires uniquement
- ▶ Mode d'accès simple, pas forcément pratique, moins portable

Accès direct

- ▶ Fonctions de la bibliothèque `stdio` (`fopen()` , `fprintf()` , `printf()` , ...)
- ▶ accès bufferisé : le fichier est chargé (tout ou en partie) dans un buffer en mémoire centrale ;
- ▶ Nombreuses fonctions d'entrées/sorties haut niveau (texte, écriture ou lecture formatée, etc.)
- ▶ Mode d'accès plus élaboré, souvent plus pratique et plus rapide

- ▶ L'OS gère les entrées/sorties au travers de **fichiers spéciaux**.

Fichiers standards vs fichiers spéciaux

Fichiers standards : l'ensemble des fichiers directement manipulés et structurés par l'utilisateur.

Fichiers spéciaux : fichiers associés aux périphériques, possèdent une structure interne liée au système et doivent être accédés de manière spéciale.

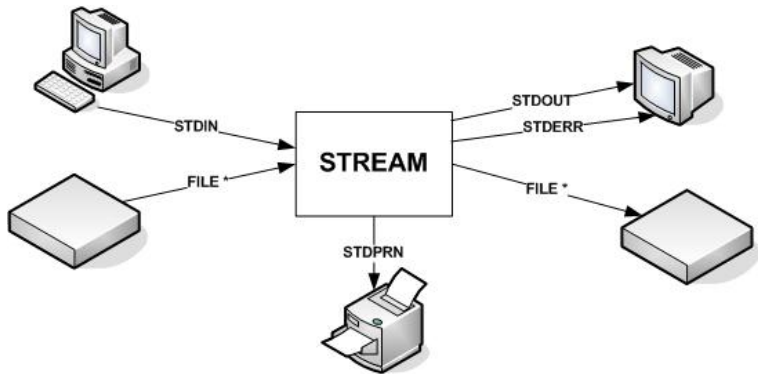
- ▶ Un même appel système de type `write()` peut être utilisé pour écrire dans un fichier standard ou pour lancer une impression en écrivant dans le fichier spécial `/dev/lp0` attaché au pilote de l'imprimante.
- ▶ Les fichiers spéciaux sont de deux types : **bloc** ou **caractère**.

Fichiers de type bloc

- ▶ Correspondent aux périphériques structurés en blocs : disque dur, CDROM.
- ▶ Rarement manipulés directement par l'utilisateur

Fichiers de type caractère

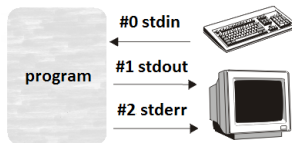
- ▶ Correspondent aux périphériques sans structure : terminaux (clavier, écran), imprimante/scanner, carte son, souris, joystick, tubes (cf. semaine prochaine)...
- ▶ Permettent uniquement un accès octet par octet (séquentiel)
- ▶ Fonctions associées aux fichiers spéciaux et aux périphériques : `mknod()` (cf. cours sur les tubes), `ioctl()`, `select()` (pas traitées dans ce cours).



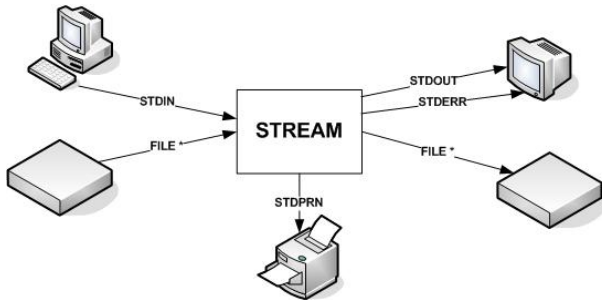
Streams

- ▶ **stream** = a file or a physical device
 - ▶ FILE structure
- ▶ flexible, portable way of reading and writing data
- ▶ streams are always manipulated through a **pointer**
 1. open a stream ..
 2. .. then access it (to read/write) ..
 3. .. then close it

Predefined streams in UNIX



- ▶ `stdin`, `stdout` can be used for files, programs, I/O devices (keyboard, console, ..)
 - ▶ `stdout` : default is console
 - ▶ `stdin` : default is keyboard
- ▶ `stderr` always prints to console or screen



Redirection

- ▶ Redirect stdout to a file : `>`
`my_program > output_file`
- ▶ Redirect stdin from a file to a program : `<`
`my_program < input_file`
- ▶ Redirect the stdout of a program to the stdin of another : `|` (**pipe**)
`my_program_sending_output | program_receiving_input`

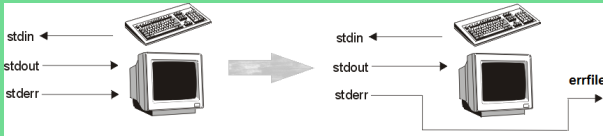
Example : printing

Using fprintf on preopened stdout stream.

```
1 #include <stdio.h>
2 void main()
3 {
4     fprintf(stdout, "a_line_of_text\n");
5 }
```

Functionally identical to using printf

TEST

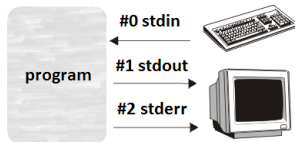


```
1 #include <stdio.h>
2 int main(int argc, char* argv)
3 {
4     char buff[200];
5     int j=sprintf(buff, "This goes to stdout");
6
7     printf("res: %s\n size: %d\n", buff, j);
8     return 0;
9 }
```

- ▶ How can we redirect stderr to stdout of program myProgram?
- ▶ How can we redirect stdout of program myProgram to errfile?
- ▶ How can we redirect stderr of program myProgram to errfile?

What is written on errfile?

Predefined streams in UNIX



Formatted I/O :

- ▶ `int printf(char *format, ...)` : prints to stdout
- ▶ `int scanf(char *format, ...)` : reads from stdin
- ▶ `int fprintf(FILE *stream, char *format, args..)` : prints to stream (e.g. stderr)

Example : formatting output

```
1 #include <stdio.h>
2
3 void main( )
4 {
5     char    buffer[200];
6     char    s[] = "icub";
7     char    c = 'c';
8     int     i = 42;
9     float   pi = 3.14159265 f;
10
11     int j;
12     j = sprintf( buffer ,      "String: %s\n", s );
13     j += sprintf( buffer + j, "Character: %c\n", c );
14     j += sprintf( buffer + j, "Integer: %d\n", i );
15     j += sprintf( buffer + j, "Float: %f\n", pi );
16
17     printf( "Output: \n%s\n\ncharacter count = %d\n", buffer , j );
18 }
```

- ▶ Lors de l'appel à une fonction standard du C, un bilan de l'exécution de la fonction est passé à la variable entière "spéciale" `errno` (qui n'a pas besoin d'être déclarée).
- ▶ A chaque valeur possible de `errno` correspond un type d'erreur représenté par une constante symbolique et dont la liste peut être trouvée dans `errno.h`.
- ▶ La valeur numérique de `errno` n'est pas très informative en tant que telle mais des fonctions comme `strerror()` ou `perror()` permettent d'obtenir un message lié au type d'erreur, lisible par un être humain.

Utilisation de `perror()`

```
$ gcc -o test test_error.c
```

```
$ ./test
```

```
Ouverture: No such file or directory
```

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main(){
4     FILE *pF;
5     pF = fopen("./test.txt", "r");
6     if (!pF)
7         perror("Ouverture");
8     return 0;
9 }
```

errno

```
#include <errno.h>
extern int errno;
```

- ▶ errno is a special system variable that is set when a system call fails
- ▶ to be used in a C program, it has to be declared as extern

Error functions

```
#include <string.h>
char *strerror(int errnum);
```

```
#include <error.h>
void error(int status, int errnum, const char *format, ...);
```

```
#include <stdio.h>
void perror(const char *s);
```

Note :

- ▶ error flushes stdout and prints over stderr
- ▶ perror describes the last error encountered during a call to a system or library function, returned to errno

Manipulation de fichiers en mode direct (bufferisé) (stdio.h)

Ouverture

- ▶ `FILE *fopen(const char *path, const char *mode);`
 - ▶ `fopen()` retourne un pointeur sur le flux associé au fichier ouvert.
 - ▶ Une variable de type `FILE` contient l'ensemble des informations nécessaires à la gestion des accès en lecture/écriture à un fichier. Parmi ces informations :
 - ▶ l'adresse du fichier physique associé;
 - ▶ la position courante en lecture ou en écriture dans le fichier
 - ▶ l'adresse du tampon (buffer) associé au fichier (les accès à un fichier sont groupés pour être moins fréquents : lorsqu'un processus demande à écrire dans un fichier, les données à écrire sont mises en mémoire centrale dans un tampon jusqu'à ce que le tampon soit plein ou bien que le fichier soit fermé à la demande de l'utilisateur; les données sont alors recopiées dans le fichier. De même pour des accès en lecture.)
 - ▶ `path` est un pointeur sur une chaîne de caractère contenant le chemin du fichier dans l'arborescence;
 - ▶ `mode` est un pointeur sur une chaîne de caractère indiquant le mode d'ouverture du fichier : lecture, écriture, ajout ...
 - ▶ si le fichier est créé, ses droits par défaut sont du type `666` à moins qu'un appel à `umask()` n'est modifié le masque de création de fichier.

Réassociation

- ▶ `FILE *freopen(const char *path, const char *mode, FILE *stream);`
 - ▶ (ré)ouvre un fichier et l'associe au flux `stream` - le flux original s'il existe est fermé

Fermeture

- ▶ `int fclose(FILE *fp);`
 - ▶ permet de fermer le fichier associé au flux pointé par `fp`

Lecture et écriture formatées en mode texte

`fprintf()` / `fscanf()` : déjà vu

Lecture et écriture NON formatées en mode texte

- ▶ Plus simple, plus rapide
- ▶ **int** `puts(const char *s)`, **int** `fputs(const char *s, FILE *stream)` : identique `printf` et `fprintf` sans le formatage.
- ▶ **int** `putchar(int c)`, **int** `fputc(int c, FILE *stream)` : écrit un caractère (c est converti en **unsigned char**)

```
1 puts("Hello_world!"); // écrit Hello world !
2 fputs("Hello_world!", stdout); // idem
3 putchar('A'); // écrit A
4 putchar(65); // idem (A = code ASCII 65)
```

- ▶ Entrées : **int** `getchar()`; **int** `fgetc(FILE *stream)` : lit un caractère (le renvoie casté en int)
- ▶ **char ***`fgets(char *string, int n, FILE *stream)`
 - ▶ Lit n-1 caractères dans `stream`, ou jusqu'à tomber sur une fin de chaîne (`\0`)
 - ▶ Les stocke dans `string`, avec un marqueur de fin de chaîne (`\0`)
 - ▶ Renvoie `string` si quelque chose a été lu ou `NULL` sinon

```
1 char buffer_texte[64];
2 fgets(buffer_texte, 64, stdin); // Lit au plus 63 caracteres
```


Le cas gets

- ▶ Il existe une fonction : `char *gets(char *string)`
 - ▶ Lit des caractères dans `stdin` jusqu'à tomber sur une fin de chaîne (`\0`) et les stocke dans `string`.
- ▶ Problème : **aucun moyen de contrôler combien de caractères sont lus !**
 - ▶ Quelle que soit la taille `N` de `string`, si on lit `N+1` caractères dans `stdin` on obtient une erreur mémoire !
 - ▶ Nombreux bugs, vecteur de nombreuses attaques, comportement imprévisible.
- ▶ **A ne jamais utiliser !** A la place, utiliser `fgets` sur `stdin` (slide précédente)

```
GETS(3)                                Linux Programmer's Manual                                GETS(3)

NAME
    gets - get a string from standard input (DEPRECATED)

SYNOPSIS
    #include <stdio.h>

    char *gets(char *s);

DESCRIPTION
    Never use this function.

    gets() reads a line from stdin into the buffer pointed to by s until
    either a terminating newline or EOF, which it replaces with a null byte
    ('\0'). No check for buffer overrun is performed (see BUGS below).
```

Lecture en mode binaire

- ▶ `size_t fread(void *ptr, size_t size, size_t nmemb, FILE *stream);`
 - ▶ lit `nmemb` éléments de données, chacun d'eux représentant `size` octets de long, depuis le flux pointé par `stream`, et les stocke à l'emplacement pointé par `ptr`.
 - ▶ renvoie le nombre d'éléments correctement lus (et non pas le nombre d'octets). Si une erreur se produit, ou si la fin du fichier est atteinte en lecture, le nombre renvoyé est plus petit que `nmemb` et peut même être nul.

Écriture en mode binaire

- ▶ `size_t fwrite(const void *ptr, size_t size, size_t nmemb, FILE *stream);`
 - ▶ écrit `nmemb` éléments de données, chacun d'eux représentant `size` octet de long, dans le flux pointé par `stream`, après les avoir récupérés depuis l'emplacement pointé par `ptr`.
 - ▶ renvoie le nombre d'éléments correctement écrits (et non pas le nombre d'octets). Si une erreur se produit le nombre renvoyé est plus petit que `nmemb` et peut même être nul.

Fonctions liées

- ▶ `fseek()` : déplace l'indicateur de position du flux à l'endroit indiqué (en octets).
- ▶ `rewind()` : déplace l'indicateur de position du flux au début du fichier.
- ▶ `fflush()` : force l'écriture des données du tampon.

Manipulation de fichiers en mode séquentiel (sys/types.h, sys/stat.h, fcntl.h, unistd.h)

Ouverture

- ▶ **int** open(**const char** *pathname, **int** flags , mode_t mode);
 - ▶ open() retourne un descripteur de fichier. Ce descripteur est associé à une entrée dans la table des fichiers ouverts du système;
 - ▶ pathname est un pointeur sur une chaîne de caractère contenant le chemin du fichier dans l'arborescence;
 - ▶ flags est une combinaison d'options permettant de spécifier le mode (écriture, lecture, ajout) d'ouverture du fichier;
 - ▶ mode spécifie les droits associés au fichier si celui est créé par open() .

Fermeture

- ▶ **int** close(**int** fd);
 - ▶ qui permet de fermer le fichier associé au descripteur fd

Lecture en mode binaire

- ▶ `ssize_t read(int fd, void *buf, size_t count);`
 - ▶ lit jusqu'à `count` octets depuis le descripteur de fichier `fd` dans le tampon pointé par `buf`.
 - ▶ renvoie -1 s'il échoue, auquel cas `errno` contient le code d'erreur, et la position de la tête de lecture est indéfinie. Sinon, renvoie le nombre d'octets lus (0 en fin de fichier), et avance la tête de lecture de ce nombre. Le fait que le nombre renvoyé soit plus petit que le nombre demandé n'est pas une erreur. Ceci se produit à la fin du fichier notamment.

Écriture en mode binaire

- ▶ `ssize_t write(int fd, const void *buf, size_t count);`
 - ▶ lit au maximum `count` octets dans la zone mémoire pointée par `buf`, et les écrit dans le fichier référencé par le descripteur `fd`.
 - ▶ renvoie le nombre d'octets écrits (0 signifiant aucune écriture), ou -1 s'il échoue, auquel cas `errno` contient le code d'erreur. Le nombre d'octets écrits peut être inférieur à `count` par exemple si la place disponible sur le périphérique est insuffisante.

Fonction liée

- ▶ `off_t lseek(int fd, off_t offset, int whence);`
 - ▶ déplace la tête de lecture/écriture à la position `offset` (en octets) dans le fichier associé au descripteur `fd`

- ▶ Le mode d'ouverture du fichier est spécifié par les constantes symboliques `O_RDONLY`, `O_WRONLY` ou `O_RDWR`.
- ▶ De plus, zéro ou plus d'attributs de création de fichier et d'attributs d'état de fichier peuvent être spécifiés dans flags avec un OU binaire : `O_CREAT`, `O_APPEND`....
- ▶ Si `O_CREAT` est spécifié, les droits sont spécifiés par des constantes symboliques :
 - ▶ ...
 - ▶ `S_IRWXU` (00700) L'utilisateur (propriétaire du fichier) a les autorisations de lecture, écriture, exécution.
 - ▶ `S_IRUSR` (00400) L'utilisateur a l'autorisation de lecture.
 - ▶ ...
 - ▶ `S_IWGRP` (00020) Le groupe a l'autorisation d'écriture.
 - ▶ ...
 - ▶ `S_IXOTH` (00001) Tout le monde a l'autorisation d'exécution.

Ouverture d'un fichier en lecture/écriture avec création le cas échéant et droits 750

```
int fd = open("/tmp/test.data",O_RDWR | O_CREAT,S_IRWXU | S_IRGRP | S_IXGRP);
```

- ▶ Les opérateurs binaires en C permettent la manipulation bit à bit de variables.
- ▶ Ils sont aussi très utiles pour la manipulation des constantes symboliques utilisées pour spécifier des options lors de l'appel de fonctions (cf. `open()`). On parle alors de **masque binaire**.
- ▶ L'opérateur OU (noté `|`) : permet notamment la mise à 1 d'un bit dans un mot binaire.

Mise à un 1 du 4ème bit d'un octet

$b01001110 | b00010000 = b01011110$

- ▶ L'opérateur NON (noté `!`) : permet d'obtenir la négation d'un mot binaire.

Négation du mot `0xFF002275`

$!(0xFF002275) = 0x00FFDD8A$

- ▶ L'opérateur ET (noté `&`) : permet notamment la mise à 0 d'un bit dans un mot binaire.

Mise à un 1 du 4ème bit d'un octet

$b01011110 \& !(b00010000) = b01001110$

- ▶ Les opérateurs de décalage (notés `>>` et `<<`) : permettent le décalage à droite ou à gauche des bits d'un mot binaire.

Division par 8 d'un mot binaire représentant un entier

$73 >> 3 = 9$

Note : bitwise operators

A	B	A&B	A B
0	0	0	0
0	1	0	1
1	0	0	1
1	1	1	1

Example 1 : what is the result of $73 \gg 3$?

Example 2 : find the value of the i -th bit of a certain sequence, for example the 5-th bit of $x = 11011001$.

Accès séquentiel (`open()` , `read()` , `write()` , etc.)

- ▶ Opèrent sur un descripteur de fichiers
- ▶ Appels système bas niveau spécifiques à UNIX
- ▶ Accès non buffurisés

Accès direct (`fopen()` , `fread()` , `fwrite()` , etc.)

- ▶ Opèrent sur une structure `FILE`
- ▶ Fonctions standard POSIX, disponibles sous de nombreux systèmes (sous Linux, utilisent en interne `open` , `read` etc.)
- ▶ Accès buffurisés, souvent plus rapides mais d'un usage plus complexe

Exercice 1

Écrire un programme qui ouvre un fichier de texte, lit le contenu, et écrit dans un autre fichier le même texte.

Utiliser : `fopen`, `fclose`, `fread`, `fwrite`

Code :

Exercice 2

Écrire un programme qui lit des lignes sur stdin et les recopie sur stdout. Le programme doit supporter les usages suivants :

```
$ ./fileTransfer
hello <-- écrit par moi
hello <-- écrit par le programme
..
```

```
$ ./fileTransfer < input.txt
hello my name is icub
i am a humanoid robot
and i am happy
File ended
```

```
$ ./fileTransfer < input.txt > output.txt
File ended
```

Utiliser : fgets, fputs

Code :

Exercice 3

Écrire un programme qui ouvre un fichier de texte, lit le contenu ligne par ligne, et écrit dans un autre fichier le même texte avec les lignes dans l'ordre inverse.

Questions ?

