



C-ohjelmointi

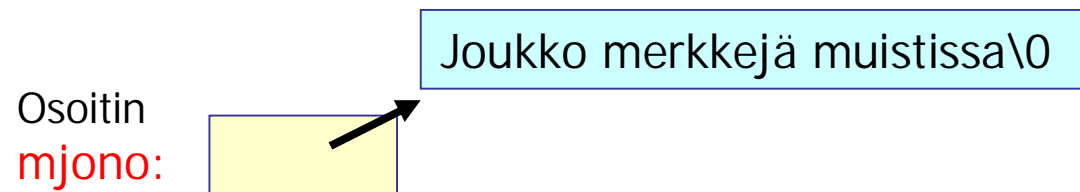
Merkkijonot

Komentoriviparametrit

Viikko 5

Merkkijonot (strings) (Möldnerin kirjan luku 9)

- n C:ssä merkkijono ei ole ennaltamääritetty datatyyppi (kuten Javassa)
- n Merkkijono on osoitin merkkeihin



- n Merkkijonojen käsittelyä varten standardikirjasto [string.h](#)



Luennon sisältö

- n Kirjastofunktiot merkkien käsittelyyn
- n Merkkijonon määrittely ja alustaminen ja käyttö
- n Merkkijonojen lukeminen ja kirjoittaminen
 - n formatoitu I/O merkkijonoille
 - n sscanf ja sprintf
 - n Riveittäin lukeminen ja tulostaminen
 - n fgets ja fputs; gets ja puts
- n Kirjastofunktiot merkkijonojen käsittelyyn
- n Komentoriviparametrit



Merkeistä

- n 'c' on merkki ja "c" on merkkijono
- n datatyyppi `int`
 - n `signed char`, `unsigned char`
 - n `L'a'` long int
esim. japanin tai kiinan merkkeihin
- n Syöttö ja tulostus
 - n `getchar`, `putchar`
 - n `scanf("format", &var)`,
`printf("format", exp)`
 - n `fgets`, `fputs`, `fscanf`, `fprintf`

Escape-merkit (samat kuin Javassa)

`'\n'` = rivinvaihtomerkki

`'\t'` = tabulaattori

`'\v'` = pystysuora tabulointi

`'\b'` = peruutusmerkki

`'\r'` = rivinalkuunpalautusmerkki

`'\f'` = sivunvaihtomerkki

`'\a'` = hälytysmerkki, yleensä äänimerkki

`'\'` = kenoviiva

`'\"'` = heittomerkki

`'\"'` = lainausmerkki

`'\0'` = merkkijonon lopetusmerkki

```
if((c=getchar()) == EOF) ...  
if(scanf("%d%d", &i,&j) !=2) ...  
if((c=fgetc(tkahva)) == EOF) ..  
while((c= getchar()) !='\n') ...  
while ((c=getchar()) !=EOF) ...  
while(getchar() != '\n' ) ;
```

```
#include <ctype.h>
```

Kirjastofunktioita merkkien käsittelyyn

- n Standardikirjaston `ctype.h` funktioita

- n Merkkien luokitteluun

- n `islower(int c)`

- n `isdigit(int c)`

- palauttaa nollan, jos merkki ei ole kysyttyä tyyppiä, muuten nolasta eroavan arvon

- n Merkkimuutoksiin

- n `tolower(int c)`

- n `toupper(int c)`

- jos muutos onnistuu, palauttaa muutetun arvon, muuten palauttaa EOF:n



Merkkien luokittelufunktiot

Alfanumeeriset

- n `int isalnum(int c)` is c an alphanumeric
- n `int isalpha(int c)` is c an alphabetic letter
- n `int islower(int c)` is c a lower case letter
- n `int isupper(int c)` is c an upper case letter
- n `int isdigit(int c)` is c a digit
- n `int isxdigit(int c)` is c a hexadecimal digit
- n `int isodigit(int c)` is c an octal digit

`if (c >= 'a' && c <= 'z') ...`

Kirjastofunktiolla
siirrettävämpää
koodia!

Muut merkit

- n `int isprint(int c)` is c printable (not a control character)
- n `int isgraph(int c)` is c printable (not a space)
- n `int ispunct(int c)` is c printable (not space or alphanumeric)
- n `int isspace(int c)` is c whitespace

Merkkijonon määrittely ja muistinvaraaminen merkkijonolle

- n Merkkijono määritellään osoittimena, joka osoittaa merkkeihin:
`char *s;`
- n Merkkijonolle pitää myös varata tilaa muistista.
 - n Myös `\0`-merkille on varattava tilaa
 - n Kirjastofunktiot osaavat käsitellä merkkijonona vain sellaista merkkien jonoa, joka päättyy `\0`-merkkiin!
- n Esim. 10 merkin jonolle varattava 11 merkin kokoista muistialuetta:

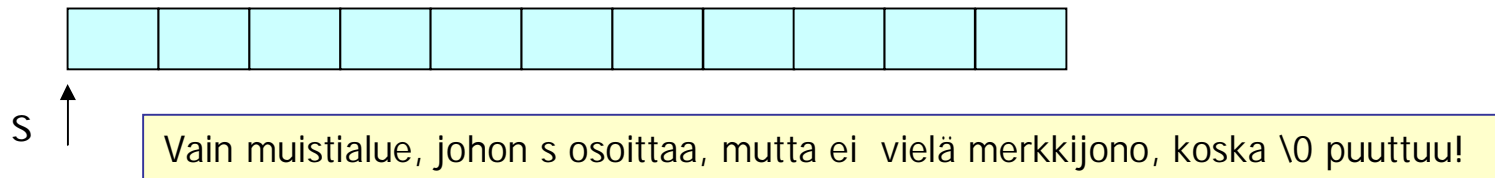
```
#define SIZE 10  
if((s = malloc((SIZE+1)*sizeof(char))) == NULL) ....
```

"muistinvaraus"-fraasi

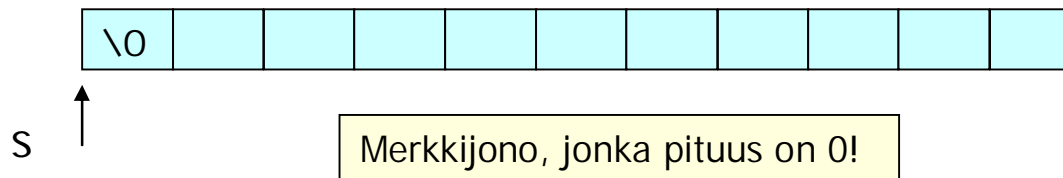


Mitä tehdään varauksen epäonnistuessa?

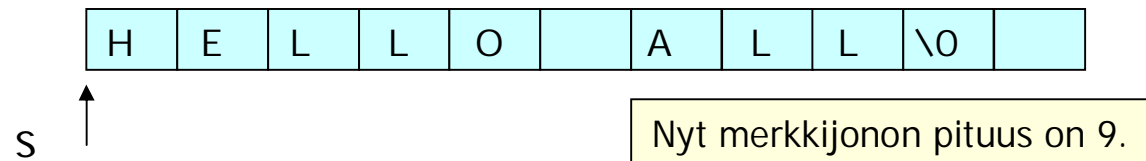
Merkkijonon alustaminen ja merkkijonon pituus



Alustettu, tyhjä merkkijono: `s[0] = '\0';`



Merkkijonoon voidaan tallettaa lisää merkkejä:



Merkkijonon muistinvaraus ja i:nnen merkin osoittaminen

- n Merkkijonon muistinvaraus aina **calloc-funktiolla**, koska calloc nolaa muistialueen => merkkijono on alustettu

```
if((s = calloc(n+1, sizeof(char))) == NULL) ..
```

- n viittaus merkkijonon s i:nteen merkkiin **s[i]** :llä
($0 \leq i < \text{merkkijonon pituus}$)

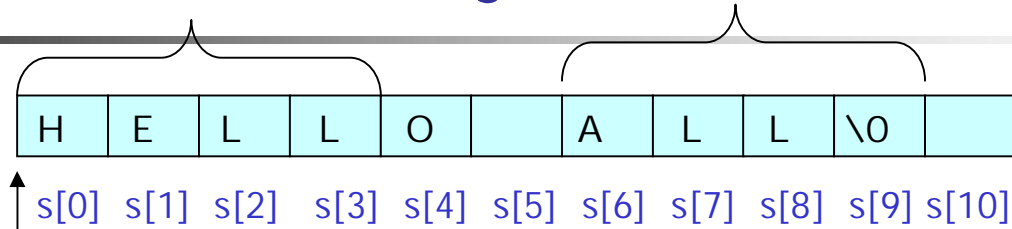
H	E	L	L	O		A	L	L	\0	
---	---	---	---	---	--	---	---	---	----	--

↑ s[0] s[1] s[2] s[3] s[4] s[5] s[6] s[7] s[8]

S[3] = 'L' ja s[6]='A'

Merkkijonon

prefiksi (alkupää) ja suffiksi (loppupää)



- n Merkkijonon loppupäähän pääsee helposti käsiksi
 - n Esimerkiksi
 - n $s+6$ osoittaa merkkijonoa "ALL", jonka pituus on 3 merkkiä
 - n $s+8$ osoittaa merkkijonoa "L", jonka pituus on 1 merkki
 - n $s+9$ osoittaa tyhjää merkkijonoa, jonka pituus on 0
 - n $s+10$ ei osoita mihinkään merkkijonoon!
- n Alkupäähän esim. merkkijonoon "HELL" on taas vaikeampi päästä käsiksi, koska se ei pääty $\backslash 0$ -merkkiin.



Merkkijonovakio

n `char *nimi = "Tarja Halonen"`

n Vakion sisältöä

ei saa muuttaa

nimi ↑

Tarja Halonen\0

n On voitu tallettaa esim. 'read only' -alueelle

n Ei saa välittää parametrina sellaiselle funktiolle, joka muuttaa parametrinaan saamaa merkkijonoa

n Huomaa ero: 'T' ja "T"

n 'T' on merkki T

n "T" on merkkijono eli merkki T ja sitä seuraava null-merkki T\0




Merkkijono parametrina ja paluuarvona

- n Koska merkkijono on itseasiassa osoitin, sitä voidaan käyttää samalla tavoin kuin osoittimia yleensä
 - n Merkkijonon tulee olla alustettu (muuten ei ole merkkijono!)
 - n Merkkijonovakioita ei saa muuttaa

```
# funktio muuttaa  
# merkkijonon 1. merkin  
# isoksi kirjaimeksi  
  
void modify(char *s) {  
    s[0] = toupper(s[0]);  
}
```

```
char *p; /* EI VIELÄ! modify(p); */  
if((p = calloc(10, sizeof(char))) == NULL)  
    errorf();  
p[0] = 'h'; p[1] = 'i'; /* p[2] == '\0' */  
modify(p);  
modify(p+1);
```



```
char *q = "hello"; /*merkkijonovakio*/  
modify(q); /* EI, EI; EEII näin! */
```

Merkkijono

parametrina ja paluuarvona (2)

(vanha merkkijono ei muutu, nyt muutos tehdään sen kopioon)

```
char *modify(const char *s) {  
    char *news; /* uusi merkkijono */  
    char *ps;   /* selaa vanhaa */  
    char *pn;   /* selaa uutta */  
    if ((news = calloc (length(s)+1, sizeof(char))) == NULL) return NULL;  
    for (ps = s, pn = news; *ps; ps++, pn++)  
        *pn = *ps;  
    *pn = *ps; /* kopioi vielä \0-merkin */  
    news[0] = toupper(news[0]);  
    return news;  
}
```

Muista vapauttaa muistilohko,
kun sitä ei enää tarvita:
free (news);

```
char *p = "tarja H."  
char *q = modify(p);
```

tai

```
char *q = modify("tarja H.");
```

```
q = modify(p+3);
```

p ↓
tarja H.\0

q ↓
Ja H.\0

p ↓
tarja H.\0

q ↑
Tarja H.\0

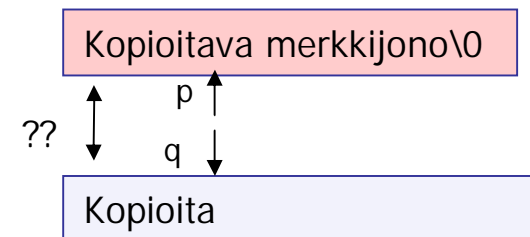
Erilaisia kopiointitapoja

```
n while((q[i] = p[i]) != '\0') i++;  
n while((*q = *p) != '\0') {q++; p++;}  
n while ((*q++ = *p++) != '\0');  
n while (*q++ = *p++);
```

Tekevät saman asian: kopioivat merkit merkkijonosta p merkkijonoon q.

Muista varata muistista tilaa merkkijonolle q ennen kopioimista.

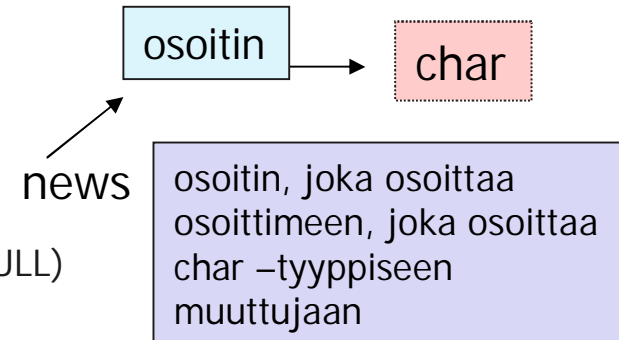
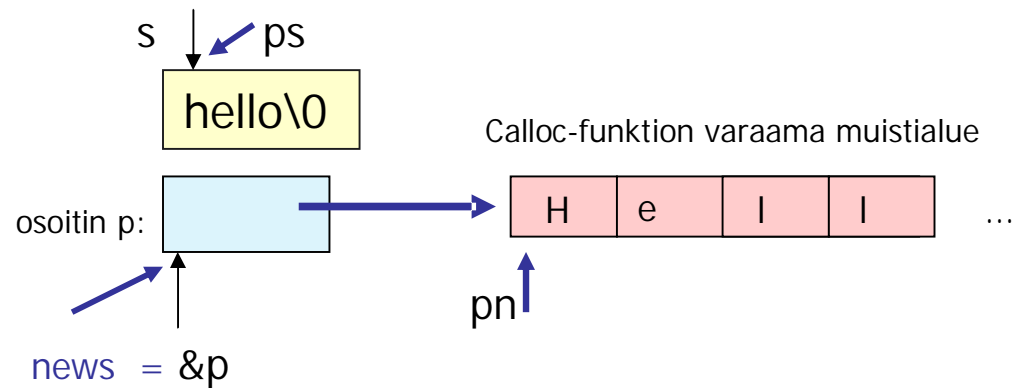
Älä hukkaa merkkijonojen alkuja!



Muutetun merkkijonon palautus parametrina

```
void modify1(const char *s, char **news) {  
    /* return through parameter a copy of s modified*/  
    char *ps;    /* selaa vanhaa */  
    char *pn;    /* selaa uutta */  
    if (s == NULL) return -1;  
    if ((*news = calloc (length(s)+1, sizeof(char))) == NULL)  
        return NULL;  
    for (ps = s, pn = *news; *ps; ps++, pn++)  
        *pn = *ps;  
    *pn = *ps; /* kopioi vielä \0-merkin */  
    (*news)[0] = toupper((*news)[0]);  
}
```

```
char *p;  
modify1("hello", &p);
```



Esimerkki: funktio tarkistaa, onko annettu merkkijono kelvollinen kokonaisluku joko desimaalina tai heksadesimaalina esitettynä.

```
int isNumber(const char *s) {
    if (s == NULL || s[0] == '\0') /* tyhjä merkkijono */
        return 0;
    # onko heksaluku eli tyyppiä "0x2A68"?
    if (s[0] == '0') { /*nolla ensimmäisenä*/
        if (s[1] == '\0') return 1; /*pelkkä nolla kelpaa*/
        if (s[1] == 'x' || s[1] == 'X') { /*heksaluku?*/
            if (s[2] == '\0') return 0; /*"0x" ei riitä*/
            for (s += 2; *s; s++) if (!isxdigit (*s)) return 0;
            return 1; /* kelvollinen heksaluku */
        }
    }
    # onko desimaaliluku
    for (; *s; s++)
        if (!isdigit (*s)) return 0;
    return 1;
}
```

Fraasi merkkijonon läpikäyntiin:

```
for (p = s; *p; p++)
    käytä *p:tä;
```


Merkkijono ja formatoitu I/O

- n "%s" sekä syötössä että tulostuksessa

- n Syötössä

- n merkkijonon alussa olevat tyhjät ohitetaan ja lukeminen aloitetaan ensimmäisestä ei-tyhjästä merkistä
- n Luetaan yksi sana eli seuraavaan tyhjään merkkiin asti
- n => **scanf lukee vain yhden sanan**

```
const int SIZE = 7;  
char *s;  
if ((s = malloc((SIZE + 1) * sizeof(char))) == NULL)  
    virhetilanne();  
scanf("%s", s);
```

```
scanf ("%7s", s);
```

Mitä luetaan, jos syöte on "Java language" ?

Entä, jos syöte on "language Java"?

Entä `scanf ("%SIZEs", s);` ?

Ei käy, sillä tulkitsee %S:n formaattiksi

Merkkijonon lukeminen



- n scanf ("%s", s) koska s on osoitin
- n Ennen lukemista merkkijonolle on oltava muistia varattuna
- n Muistia on oltava tarpeeksi! Varmista rajoittamalla pituus.

```
if (scanf("%10s", s) != 1)
    error
```

Lukee yhden korkeintaan **10** merkin mittaisen sanan.

Varaa tilaa myös \0-merkille.

Merkkijonon tulostus

n `printf("%s", str)`

- n tulostaa osoittimen `str` osoittaman muistilohkon kaikki merkit `\0`-merkkiin saakka

```
char *s = "C ja Java ovat kieliä."  
printf ("%s\n", s);  
printf ("%s\n", s+5);
```

C ja Java ovat kieliä.\0

s ↑ s+5 ↑

Tulostus:

```
C ja Java ovat kieliä.  
Java ovat kieliä.
```



Esimerkki

```
int lower(char *s) { /* return number of l.c. letters */
    int i;
    char *q;
    for(i = 0, q = s, *q, q++)
        if(islower(*q))
            i++;
    return i;
}
```

```
int main() {
    const int M = 10;
    char *p;
    if((p = calloc(M + 1, sizeof(char))) == NULL)
        return EXIT_FAILURE;
    if(scanf("%10s", p) != 1) return EXIT_FAILURE;
    printf("%d lower case letters in %s\n", lower(p), p);
    return EXIT_SUCCESS;
}
```

Ohjelma lukee yhden korkeintaan 10 merkin mittaisen sanan ja tulostaa siinä olleiden pienten kirjainten lukumäärän.

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

```
for(i = 0, q = s; *q; q++)
    if(islower(*q))
        i++;
```

```
p = s; i=0;
while (*p++)
    if (islower(*p)) i++;
```

sscanf ja sprintf

merkkijonosta lukeminen ja merkkijonoon kirjoittaminen

```
int sscanf (s, "format", arguments)
```

n merkkijonot luvuiksi

```
if (sscanf (p, "%lf", &sd) != 1) ...  
if (sscanf (s+6, "%d%f", &i, &d) != 2) ...
```

5678.993456

Luvut 34 46.998\0

Tehokkaampiakin tapoja näihin toimintoihin on!

```
int sprintf (s, "format", arguments)
```

n merkkijonon kokoamiseen 'osista'

```
sprintf(p, "Syötetty luku oli %d", j);  
sprintf(s, "%s %d %f", "test", 1, 1.5);
```

test 1 1.5\0

p:n ja s:n oltava alustettuja merkkijonoja, joille on varattu riittävästi tilaa muistista calloc-funktiolla.

fgets ja fputs

tiedosto ó merkkijono
(myös stdin ja stdout)

Rivi kerrallaan lukeminen ja kirjoittaminen

```
char* fgets(char *buf, int n, FILE *in);
```

Lukee **yhden rivin**, mutta **enintään n-1 merkkiä** tiedostosta **in** ja tallettaa sen muistilohkoon **buf**. Tallettaa myös rivinlopetusmerkit. fgets onnistuessaan aina kirjoittaa muistilohkoon viimeiseksi \0-merkin.

```
int fputs (const char *s, FILE *out);
```

Kirjoittaa **merkkijonon s** (ilman \0-merkkiä) tiedostoon **out**.



gets ja puts

stdin-syöttö ja stdout-tulostus

```
char * gets(char *buf);
```

Lukee **aina koko rivin** (ei siis korkeintaan tiettyä määrää) eikä talleta rivin lopetusmerkkiä muistilohkoon. **ÄLÄ KÄYTÄ !**

```
int puts(const char *buf);
```

Kirjoittaa merkkijonon ja päättää sen aina rivinvaihdolla.

Rivi kerrallaan lukemisen yleinen ongelma:

aina oletettava jokin maksimipituus

jolle varataan tilaa!

<string.h>

Merkkijono-operaatiot:

n Runsaasti merkkijonoja käsitteleviä funktioita

n Merkkijonon pituus

```
size_t strlen(const char *string);
```

Huom! merkkijonojen pituuksien vertailu

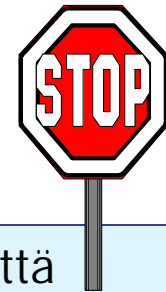
```
if (strlen(x) >= strlen(y)) ...  
if ((int)strlen(x) - SIZE >= 0) ...
```

n Merkkijonon kopiointi

```
char *strcpy(char *dest, const char *src);  
char *strncpy(char *dest, const char *src, size_t n);
```

n Merkkijonon liittäminen toiseen

```
char *strcat(char *dest, const char *src);  
char *strncat(char *dest, const char *src, size_t n)
```



Varmista, että

- kopio on alustettu merkkijono
- kopiolle on varattu tarpeeksi muistitilaa
- kopioon tulee \0-merkki.

<string.h>

Lisää merkkijono-operaatioita

n Merkkijonojen vertailu (merkki merkiltä)

```
int strcmp(const char *s1, const char *s2);  
int strcnmp(const char *s1, const char *s2, size_t n);
```

Palauttaa

<0 jos s1 < s2
0 jos s1 == s2
>0 jos s1 > s2

n Merkin tai merkkijonon etsiminen

```
char *strchr(const char *str, int c);  
char *strrchr(const char *str, int c);  
char *strstr(const char *str, const char *substr);
```

ensimmäinen c:n esiintymä
viimeinen c:n esiintymä
etsii merkkijonoa

```
size_t strspn(const char *str, const char *set);  
size_t strcspn(const char *str, const char *set);  
char *strpbrk(const char *str, const char *set);
```

set:iin kuuluvia alussa
set:iin kuulumatomia alussa
1. set:iin kuuluvaan viite

merkkijoukon merkkien esiintyminen merkkijonossa, palauttaa esiintymispaikan (ohitettujen merkkien lukumääränä tai osoittimena)

<string.h>

Yhä merkkijono-operaatiota

- n Merkkijonon jako 'sanoiksi' (token) erotusmerkein

```
char *strtok(char *str, const char *sep);
```

ensimmäisellä kerralla annettava merkkijono;
seuraavilla kerroilla voi antaa sen tilalla NULL:in

- n Tällöin jatkaa seuraavan sanan etsimistä samasta merkkijonosta.

Muuttaa merkkijonoa: \0 jokaisen havaitun sanan perään. Palauttaa str:n osia.

- n Merkkijono numeroiksi <stdlib.h>

```
double strtod(const char *s, char **p);
```

```
long strtol(const char *s, char **p, int base);
```

```
unsigned long strtoul(const char *s, char **p, int base);
```

ANSI C -versioita, jotka korvaavat vanhat: atof, atoi ja atol

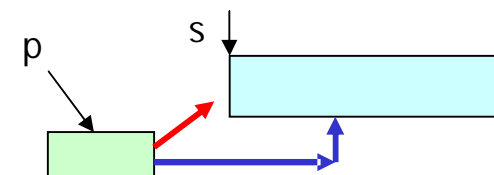
/home/avirta/kurssi/C/2006/testi.c\0

str ↑

```
char *sep "\\";
```

```
strtok(NULL, sep);
```

Tee kopio ja käytä sitä!



fail: s:n alkuun
success: eka muuttamaton merkki

Esimerkki: Merkkijonon riisuminen turhista edessä ja perässä olevista tyhjämärkeistä tai muista turhista merkeistä

Heippa vaan | \0



Heippa vaan\0

Möldnerin kirjan esimerkki 9-13

```
/* strip from s leading and trailing characters from
 * set. For example:
 * char *p = strip(" ,hi, how are you," , " ,");
 */
char *strip(const char *s, const char *set) {
    int start = strspn(s, set); /* leading character*/
    int end;          /* trailing characters */
    char *kopy;
    int length = strlen(s); /*merkkijonon pituus*/

    if(length != start) { /* there are characters not in set */
        for(end = length; end > 1; end--) /* trailing */
            if(strchr(set, s[end]) == NULL) /* onko poistettava merkki */
                break;
        length = end - start + 1; /* left after strip */
    }
}
```



Esimerkki jatkuu:

```
/*char *strip() continued */
  if((kopy = calloc(length + 1, sizeof(char)))==NULL)
    return NULL;
  memcpy(kopy, s + start, length);
  kopy[length] = '\0';
} /* length != start */

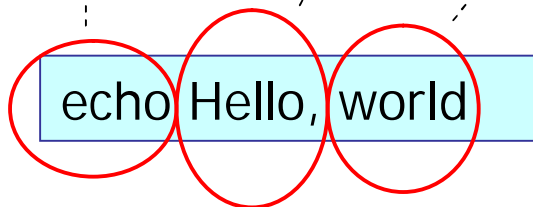
else { /* here, no characters in s */
  if((kopy = calloc(length + 1, sizeof(char)))==NULL)
    return NULL;
  strcpy(kopy, s);
}

return kopy;
}
```

Komentoriviparametrit

```
int main (int argc, char **argv);  
int main (int argc, char *argv[]);
```

ohjelmannimi parametri1 parametri 2 ...



argc = 3

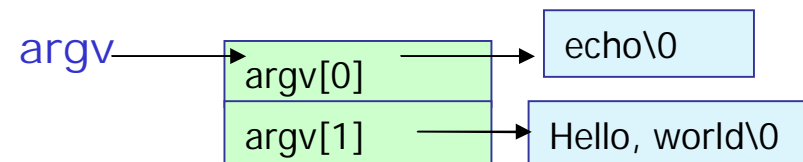
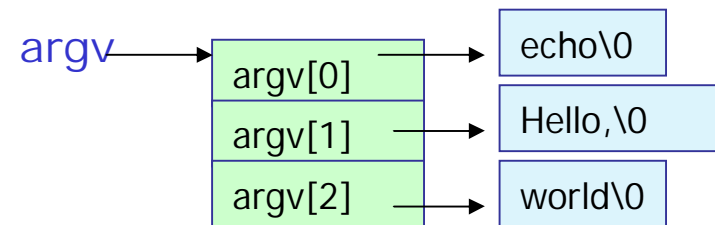
echo "Hello, world"

argc = 2

" " -merkit
toimivat
joissakin
järjestelmissä!

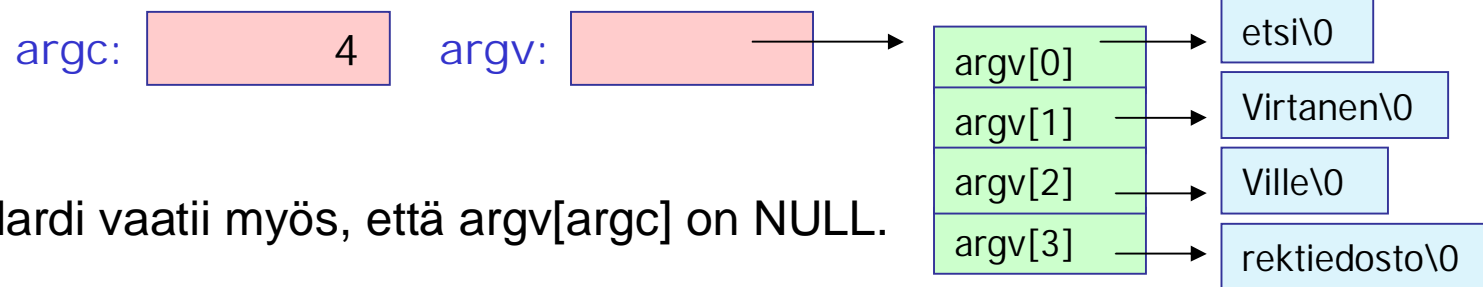
argc merkkijonojen
lukumäärä

argv osoitin
osoitinlohkoon



Osoittaminen komentoriviargumentteihin

etsi Virtanen Ville rektiedosto



Standardi vaatii myös, että argv[argc] on NULL.

argv[0] tai *argv osoittaa 1. parametriin eli ohjelman nimeen ("etsi"),
argv[1] tai *(argv+1) osoittaa 2. parametriin ("Virtanen")
argv[2] tai *(argv+2) osoittaa 3. parametriin ("Ville")
argv[3] tai *(argv+3) osoittaa 4. parametriin ("rektiedosto")

argv[0][0] tai (*argv)[0] tai **argv osoittaa 1. parametrin 1. merkkiin

argv[2][4] tai *(argv+2)[4] tai *(*argv+2)+4 osoittaa 3. parametrin 5. merkkiin.

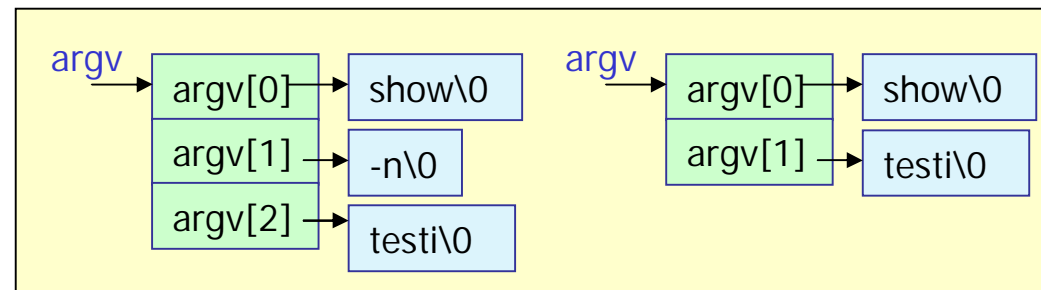
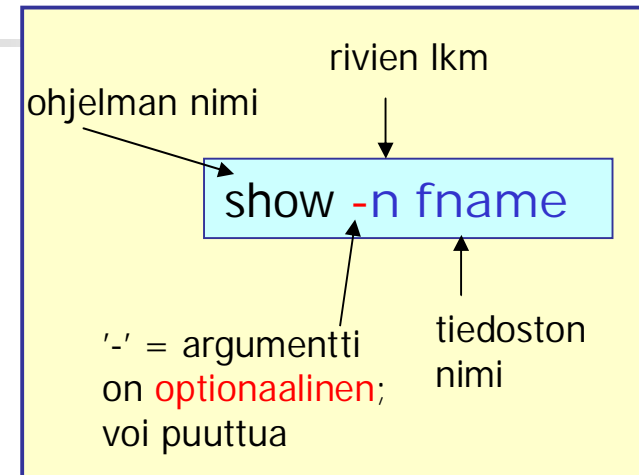
Komentoparametrien lukumäärän tarkistus

```
/* Tarkista komentoriviparametrien lukumäärä! */
int main(int argc, char **argv) {
    ....
    switch(argc) {
        case 4: ... /* kaikki tiedot annettu komentorivillä*/
        case 3: ... /*OK! käytetään oletusarvoa*/
        default: fprintf(stderr, "Väärä käytötapa: %s .. \n",
            argv[0]); /*Voisi myös kertoa oikean käytötavan!*/
            return EXIT_FAILURE;
    }
}
```



Komentoriviparametrien käyttö: Tiedoston rivien tulostus näytölle

```
#define DEFAULT 10
#define MAX 80
/*tulostaa näytölle tiedoston n ensimmäistä riviä */
int display(const char *fname, int n, int Max);
int main(int argc, char **argv) {
    int lines = DEFAULT;
    switch(argc) {
        case 3: /* selvitä rivien lukumäärä argumentti */
            if(argv[1][0] != '-' || sscanf(argv[1] + 1, "%d", &lines)!=1 || lines <= 0)
                return EXIT_FAILURE;
            argv++; /* no break: retrieve filename */
        case 2: if(display(argv[1], lines, MAX) == 0) return EXIT_FAILURE;
                break;
        default: return EXIT_FAILURE;
    }
    return EXIT_SUCCESS;
}
```



Ohjelma laskee ja tulostaa parameteina annettujen lukujen summan

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
int main(int argc, char **argv) {
    int i;
    double luku, summa=0.0;
    char **p;
    char *s;
    if (argc==1)
    {
        printf ("Parametreja voi olla vaihteleva");
        printf (" määrä ja ne voivat olla");
        printf (" kokonaislukuja tai liukulukuja");
        printf ("\nKäyttö: SUMMA arg1 arg2 ...
                argn\n");
        exit(0); /* lopetetaan ohjelman toiminta
        */
    }
}
```

```
if ((s = calloc(80, sizeof(char))) ==
    NULL) return 1;
p = &s;
for (i=1; i<argc; i++)
{
    luku = strtod(argv[i], p);
    summa=summa+luku;
}
printf ("Lukujen summa on
%.2lf\n",summa);
return 0;
}
```



Mitä opittiin?

- n Merkkijonojen alustaminen ja käsittely
- n Merkkijonojen syöttö ja tulostus
- n Standardikirjaston funktioita merkkijonojen käsittelyyn
- n Komentoriviparametrien käyttö



Seuraavaksi

- n Taulukoiden käsittelyä
 - n Yksiulotteiset taulukot
 - n Määrittely, kopiointi, vertailu
 - n Taulukko parametrina
 - n Alustus ja talletus
 - n Moniulotteiset taulukot
 - n Dynaamiset taulukot