

Модуль 2.2. Ввод-вывод на КОНСОЛЬ

Темы модуля

- Синтаксис функций ввода-вывода символов, строк
- Форматированный ввод-вывод на консоль



Планируемые результаты обучения

После изучения данного модуля Вы должны уметь:

на уровне знаний:

- воспроизводить алфавит и лексику языка
- воспроизводить типы данных языка программирования
- воспроизводить правила записи выражений и операций
- воспроизводить синтаксис простых операторов
- описывать структуру программы на языке С

на уровне понимания:

- объяснять применение типов данных

на уровне применения:

- использовать по назначению базовые типы данных языка программирования при объявлении переменных
- записывать в соответствии с правилами языка программирования выражения и операции
- записывать действия алгоритма на языке С в соответствии с синтаксическими правилами записи операторов

на уровне анализа:

- анализировать разработанную программу с целью выявления логических ошибок;

на уровне синтеза:

- использовать математические методы и вычислительные алгоритмы для решения практических задач
 - проектировать структуру программы
 - организовать работу в группе при совместном решении задачи
 - проектировать тестирование программы
 - защищать выполненную самостоятельную работу
 - принимать верное решение при коллективном решении задачи
-



Ввод-вывод на консоль

- В языке C не определено никаких ключевых слов, с помощью которых можно выполнять ввод/вывод. Вместо них используются библиотечные функции.
- Система ввода/вывода языка C — это элегантная конструкция, которая обеспечивает гибкий и в то же время сложенный механизм передачи данных от одного устройства к другому. Эта система достаточно большая и состоит из нескольких различных функций
- Заголовочным файлом для функций ввода/вывода является `<stdio.h>`.
- Имеются как консольные, так и файловые функции ввода/вывода
- Консольные функции ввода/вывода выполняют ввод с клавиатуры и вывод на экран
- В действительности же эти функции работают со стандартным потоком ввода и стандартным потоком вывода



Функции ввода/вывода на консоль стандарта языка C

- В стандарте языка C не определены никакие функции, предназначенные для выполнения различных операций управления экраном (например, позиционирования курсора) или вывода на него графики
 - В стандарте языка C не определены никакие функции, которые выполняют операции вывода в обычном или диалоговом окне, создаваемом в среде Windows
 - Функции ввода/вывода на консоль выполняют всего лишь телетайпный вывод
 - Однако в библиотеках большинства компиляторов имеются функции графики и управления экраном, предназначенные для той среды, в которой как раз и должны выполняться программы. И на языке C можно писать Windows-программы. Просто в C не определены функции, которые выполняли бы эти задачи напрямую.
-



Чтение и запись символов

getchar() - читает символ с клавиатуры. Она ожидает, пока не будет нажата клавиша, а затем возвращает значение этой клавиши. Кроме того, при нажатии клавиши на клавиатуре на экране дисплея автоматически отображается соответствующий символ

putchar() - отображает символ на экране в текущей позиции курсора

Прототипы функций `getchar()` и `putchar()`:

```
int getchar(void);
```

```
int putchar(int c);
```

Как видно из прототипа, считается, что функция `getchar()` возвращает целый результат. Однако возвращаемое значение можно присвоить переменной типа `char`, что обычно и делается, так как символ содержится в младшем байте. В случае ошибки `getchar()` возвращает EOF. (Макрос EOF определяется в `<stdio.h>` и часто равен -1.)

Функция `putchar()`, то несмотря на то, что объявлена как принимающая целый параметр, обычно вызывается с символьным аргументом. На самом деле из ее аргумента на экран выводится только младший байт. Функция `putchar()` возвращает записанный символ или, в случае ошибки, EOF.



Пример использования `getchar()`

- В этой программе с клавиатуры вводятся символы, а затем они отображаются на другом регистре. То есть символы, вводимые на верхнем регистре, выводятся на нижнем, а вводимые на нижнем — выводятся на верхнем. Чтобы остановить программу, нужно ввести точку.

```
#include <stdio.h>
#include <ctype.h>
int main(void) {
    char ch;
    printf("Введите какой-нибудь текст (для завершения
        работы введите точку).\n");
    do {
        ch = getchar();
        if(islower(ch)) ch = toupper(ch);
        else ch = tolower(ch); putchar(ch);
    } while (ch != '.');
    return 0;
}
```



Альтернативы `getchar()`

У двух из самых распространенных альтернативных функций

`getch()` и `getche()`

имеются следующие прототипы:

`int getch(void);`

`int getche(void);`

В библиотеках большинства компиляторов прототипы таких функций находятся в заголовочном файле `<conio.h>`.

В библиотеках некоторых компиляторов имена этих функций начинаются со знака подчеркивания (`_`)

Например, в Visual C++ компании Microsoft они называются

`_getch()`

`_getche()`



ФОРМАТНЫЙ ВВОД / ВЫВОД НА КОНСОЛЬ

- Функции `printf()` и `scanf()` выполняют форматный ввод и вывод, то есть они могут читать и писать данные в разных форматах
- `printf()` – выводит данные на консоль
- `scanf()`, наоборот — считывает данные с клавиатуры

Обе функции могут работать с любым встроенным типом данных, а также с символьными строками, которые завершаются символом конца строки ('0').



Функция printf():

Вот прототип функции printf():

```
int printf(const char *управляющая_строка, ...);
```

Функция printf() возвращает число выведенных символов или отрицательное значение в случае ошибки.

Управляющая_строка состоит из элементов двух видов:

- символы, которые предстоит вывести на экран;
- *спецификаторы преобразования*, которые определяют способ вывода стоящих за ними аргументов. Каждый такой спецификатор начинается со знака процента, за которым следует код формата. Аргументов должно быть ровно столько, сколько и спецификаторов, причем спецификаторы преобразования и аргументы должны попарно соответствовать друг другу в направлении слева направо

Например, в результате такого вызова printf()

```
printf("Мне нравится язык %c %s", 'C', "и к тому же  
очень сильно!");
```

Будет выведено

Мне нравится язык C и к тому же очень сильно!

В этом примере первому спецификатору преобразования (%c), соответствует символ 'C', а второму (%s), — строка "и к тому же очень сильно!".



Спецификаторы преобразования для функции printf()

Код	Формат
%a	Шестнадцатеричное в виде <i>0xh.hhhhp+d</i> (только C99)
%A	Шестнадцатеричное в виде <i>0Xh.hhhhP+d</i> (только C99)
%c	Символ
%d	Десятичное целое со знаком
%i	Десятичное целое со знаком
%e	Экспоненциальное представление ('e' на нижнем регистре)
%E	Экспоненциальное представление ('E' на верхнем регистре)
%f	Десятичное с плавающей точкой
%g	В зависимости от того, какой вывод будет короче, используется %e или %f
%G	В зависимости от того, какой вывод будет короче, используется %E или %F
%o	Восьмеричное без знака
%s	Строка символов
%u	Десятичное целое без знака
%x	Шестнадцатеричное без знака (буквы на нижнем регистре)
%X	Шестнадцатеричное без знака (буквы на верхнем регистре)
%p	Выводит указатель
%n	Аргумент, соответствующий этому спецификатору, должен быть указателем на целочисленную переменную. Спецификатор позволяет сохранить в этой переменной количество записанных символов (записанных до того места, в котором находится код %n)
%%	Выводит знак %

Примеры

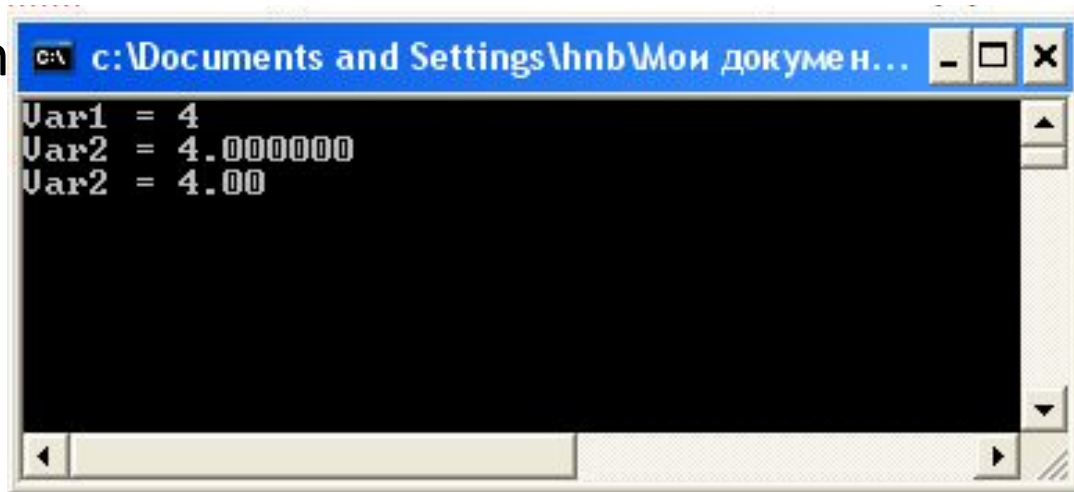
```
int Var1 = 4; //объявляем и инициализируем переменную  
    Var1
```

```
printf("Var1 = %d\n", Var1);
```

```
float Var2 = 4; //объявляем и инициализируем переменную  
    Var2
```

```
printf("Var2 = %f\n", Var2);
```

```
prin
```



```
c:\Documents and Settings\hnb\Мои докумен...  
Var1 = 4  
Var2 = 4.000000  
Var2 = 4.00
```



Функция scanf()

scanf() - это программа ввода общего назначения, выполняющая ввод с консоли

Она может читать данные всех встроенных типов и автоматически преобразовывать числа в соответствующий внутренний формат, scanf() во многом выглядит как обратная к printf().

Прототип функции scanf():

```
int scanf(const char *управляющая_строка, ...);
```

Эта функция возвращает количество тех элементов данных, которым было успешно присвоено значение. В случае ошибки scanf() возвращает EOF, *управляющая_строка* определяет преобразование считываемых значений при записи их переменные, на которые указывают элементы списка

▶ аргументов

Управляющая строка

Управляющая строка состоит из символов трех видов:

- спецификатор преобразования - начинается со знака %, и сообщает функции `scanf()` тип считываемых данных
- разделитель - дает `scanf()` указание пропустить в потоке ввода один или несколько начальных разделителей. Разделителями являются пробелы, табуляции, вертикальные табуляции, подачи страниц и разделители строк
- символы, не являющиеся разделителями - если в управляющей строке находится символ, не являющийся разделителем, то функция `scanf()` прочитает символ из входного потока, проверит, совпадает ли прочитанный символ с указанным в управляющей строке, и в случае совпадения пропустит прочитанный символ



Функции scanf() необходимо передавать адреса переменных

Для всех переменных, которые должны получить значения с помощью scanf(), должны быть переданы адреса переменных

Для этого используется **оператор &**, это унарный оператор, возвращающий адрес операнда в памяти

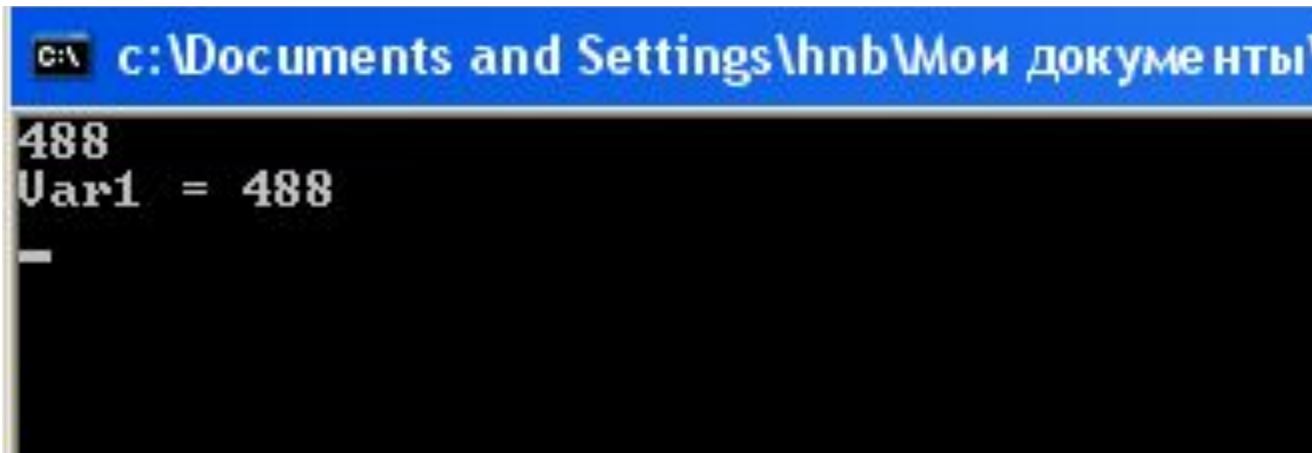
Например, для считывания целого значения в переменную count можно использовать такой вызов функции scanf()

```
scanf ("%d", &count);
```



Пример

```
int Var1; //объявляем и инициализируем переменную
    Var1
scanf("%d", &Var1);
printf("Var1 = %d\n", Var1);
```



```
c:\Documents and Settings\hnb\Мои документы\
488
Var1 = 488
_
```



Операторы ввода и вывода языка C++

Оператор ввода данных любого типа

>>

cin – идентификатор, связанный с клавиатурой

Оператор вывода данных

<<

cout – идентификатор, связанный с экраном

Пример

```
float a; int b; char str[10];
```

```
cout << введите два числа;
```

```
cin >> a >> b;
```

```
cout >> введите строку;
```

```
cin >> str;
```

```
cout << "a=" << a << " " << "b = " << b << " " << str;
```

