

Programiranje 2

6. predavanje

Saša Singer

singer@math.hr

web.math.hr/~singer

PMF – Matematički odjel, Zagreb

Sadržaj predavanja

- Znakovni nizovi — stringovi:
 - Osnovno o stringovima (ponavljanje).
 - Polje znakova i string.
 - String konstante.
 - Inicijalizacija string varijabli.
 - Pokazivači i stringovi.
 - Primjeri operacija sa stringovima — preko polja i pokazivača.
 - Funkcije za rad sa stringovima iz `<string.h>`.
 - Realizacija nekih funkcija — preko polja i pokazivača.
 - Funkcije za rad sa znakovima iz `<ctype.h>`.
 - Primjeri obrade stringova.

Informacije

Neslužbeni termin prvog kolokvija je:

- srijeda, 29. 4., u 12 sati.

Praktični kolokvij (prvi krug) — kratki komentar:

- Rezultati su sasvim “dobri” — oko 76% svih prijavljenih,
- tj. prošlo vas je 125 od 164.

Praktični kolokvij (drugi krug) — termini su:

- subota, 9. 5., praktikum 2 — 3 grupe.

Prijave mogu odmah — na zidu, desno od moje sobe!

Informacije (nastavak)

Rok za predaju **ispričnica** za nedolazak na PK i sl.:

- posljednje **predavanje** ili **vježbe** **prije** kolokvijskih tjedana.

Za one koji **nemaju** pravo **izlaska** na popravak PK,

- rok za **molbe** je do **kraja** **prvog** kolokvijskog tjedna!

Napomena: od **prvog** popravka PK i nadalje, **nema**

- **odbijanja** zadataka s **matricama**,
- **uvodjenja** svojih granica na dimenzije **nizova** i **matrica**.

Postoji i **dinamička** alokacija!

Uvod u stringove

Uvod u stringove — polje (niz podataka)

Konačan **niz** podataka ili objekata nekog **tipa** odgovara pojmu **vektora** u matematici:

- vektor = uređeni niz “skalara” tog **tipa**.

U **C**-u takav niz prikazujemo

- jednodimenzionalnim poljem objekata tog **tipa**.

Već smo vidjeli da **tip** objekata (elemenata) u **polju** može biti

- jednostavni tip — standardni tipovi u **C**-u, ali i
- složeni tip, poput **polja** (za matrice i višedimenzionalna polja).

Može biti i neki drugi složeni tip — na primjer, **struktura** (v. kasnije).

Duljina polja — rezervacija memorije

Zbog rezervacije memorije za polje — imamo fundamentalno ograničenje na rad s poljima:

- u definiciji polja moramo zadati duljinu polja = broj elemenata u polju (tzv. “maksimalni” broj elemenata).

Primjer:

```
double x[100];      // polje od 100 doubleova.  
char poruka[128];  // polje od 128 znakova.
```

- **x** je polje (niz) od 100 objekata tipa **double**,
- **poruka** je polje (niz) od 128 objekata tipa **char**.

Polje **x** zauzima 800 byteova, a **poruka** zauzima 128 byteova.

Duljina polja — rezervacija memorije (nastavak)

Isto vrijedi i kod **dinamičke** alokacije (rezerviranja) memorije.

```
double *x;  
char *poruka;  
. . .  
x = (double *) malloc(100 * sizeof(double));  
poruka = (char *) calloc(128, sizeof(char));
```

Dakle, **duljina** polja je

- unaprijed **zadana** — **poznata** (tamo gdje se rezervira memorija za polje) i **ne ovisi** o **sadržaju** polja.

Osim toga, uglavnom je **fiksna** — osim kad koristimo funkciju **realloc** za **promjenu** duljine **dinamičkog** polja.

Obrada polja — stvarni broj elemenata

Kod obrade polja imamo dva praktična problema.

Polje u svakom trenu ima neku **duljinu**, tj. neki **fiksni** broj elemenata koji “**stane**” u njega. U praksi, naravno,

- smijemo raditi i s **manjim** brojem elemenata.

Zato se ovaj **fiksni** broj elemenata koji “**stane**” u prostor za polje obično zove “**maksimalni**” broj elemenata u polju.

Praktični problem:

- moramo stalno **paziti** na **stvarni broj** elemenata u polju s kojima radimo.

Striktno govoreći, ne samo na **broj** elemenata, već

- treba **paziti** i na njihove **indekse**, iako obično radimo s “**početkom**” polja (“radni” indeksi idu od **0**).

Obrada polja — oprez u C-u

Iako se uvijek **točno** zna koliko memorije zauzima neko **polje**,

- C, u principu, **ne provjerava** granice indeksa, tj. koristimo li elemente u **rezerviranim** granicama memorije.

Posebno, to vrijedi za **polja** u **funkcijama**, kad je polje **formalni** argument. Razlog:

- u funkciju stiže samo **pokazivač** na “**prvi**” element polja.
- Taj “**prvi**” element **ne mora** biti zaista **prvi**, već može biti **bilo koji**. Obično je to “**prvi radni**” element u polju.

Funkcija tad “**nema pojma**” o količini memorije koja je (negdje drugdje) rezervirana za polje (tj. o **duljini** polja).

- Informacije o “**duljini**” radnog polja moraju, također, stići kao **argumenti**.

Obrada polja — primjer “problema”

Primjer. Funkcija koja računa Euklidsku normu vektora \mathbf{x} .

```
double norma(double x[], int n) {  
    int i;  
    double suma = 0.0;  
    for (i = 0; i < n; ++i)  
        suma += x[i] * x[i];  
    return sqrt(suma);  
}
```

Funkcija dobiva pokazivač na “prvi radni” element $\mathbf{x}[0]$ vektora \mathbf{x} , a n je informacija o “radnoj duljini” tog vektora.

- “Radni elementi” su: $\mathbf{x}[0], \dots, \mathbf{x}[n-1]$.

Obrada teksta i riječi — još veći “problem”

U praksi se vrlo često radi tzv. “**obrada teksta**”, gdje je

- **tekst** sastavljen od **rijeci**, a **rijeci** su neki nizovi znakova.

Pojedinu **rijec** (ili veću cjelinu teksta) možemo prikazati kao

- **polje znakova**.

Za **obradu riječi** ili komada teksta opet koristimo **funkcije**.

Ako te funkcije napišemo po “**uobičajenom**” predlošku za **polja**, imamo ozbiljan problem:

- razne **rijeci** imaju vrlo **različit** broj znakova (tj. duljinu),
- pa bi trebalo posebno **pamtiti** duljine za **svaku riječ**.

A to je podosta **nepraktično**.

Što je “problem”?

Kod obrade “običnih” polja (vektori, matrice), čak i kad ih je nekoliko,

- duljine (dimenzije) polja dolaze iz nekog cijelokupnog problema,
- i ne variraju pretjerano od polja do polja,

pa ih ima smisla pamtiti.

Za razliku od toga, u obradi teksta, čim imamo nekoliko nizova znakova (riječi),

- njihove “stvarne” duljine prirodno variraju od niza do niza.

Potreba za stringovima

Ako za spremanje takvih nizova koristimo **polja znakova** (fiksne “maksimalne” duljine), onda je vrlo zgodno

- imati **poseban znak** koji označava “**kraj**” stvarnog ili radnog sadržaja niza.

Tada **ne treba** pamtiti duljinu, već se

- **kraj** niza može “**pročitati**” u samom nizu.

Realizacija takvih nizova znakova u **C**-u su **stringovi**.

"Ovo je jedan string."

Napomena. Slična ideja **oznake za kraj** uređenog niza podataka (nepoznate duljine) pojavit će se kod **vezane liste**.

Stringovi

Polja znakova i stringovi

Polje znakova ili “niz znakova” je bilo koje polje znakova.

```
char poruka[128]; // polje od 128 znakova.
```

U ovoj definiciji:

- poruka je polje (niz) od 128 znakova — objekata tipa char.

String ili “znakovni niz” je polje (niz) znakova

- koje sadrži bar jedan nul-znak '\0'.

Prvi nul-znak '\0' u polju (onaj s najmanjim indeksom)

- ima ulogu oznake za kraj niza, tj. “radni sadržaj” niza nalazi se ispred tog znaka u nizu.

Polje znakova i string — razlika

Svaki **string** je **polje znakova**. **Razlika** je samo u **interpretaciji** sadržaja. Ta razlika se “**vidi**” tek

- u načinu “**obrade**” ili “**upotrebe**” tog polja.

Na primjer, ako **polje**

- obrađujemo posebnim **funkcijama** za **stringove** (na pr. iz datoteke zaglavlja **<string.h>**), ili
- pišemo kao **string (%s)**,

sadržaj se **interpretira** kao **string**.

Oprez: polje tada **mora** sadržavati nul-znak '\0' kao oznaku za **kraj**. U protivnom, “**gazimo po memoriji**”.

Duljina stringa — funkcija `strlen`

Definicija. Duljina stringa je broj znakova ispred nul-znaka, tj. duljina “radnog sadržaja” stringa.

Osnovna funkcija za rad sa stringovima je funkcija `strlen`
● koja vraća duljinu zadanog stringa.

Deklarirana je u datoteci zaglavlja `<string.h>`.

Prototip (zaglavljje) funkcije `strlen`:

```
size_t strlen(const char *s)
```

Vraća duljinu stringa `s` — bez završnog '`\0`' znaka.

String je zadan pokazivačem na (konstantni) prvi znak, tj. funkcija ne smije promijeniti string.

Konstantni stringovi

U C-u postoje objekti koji uvijek imaju “oblik” **stringa** (polja znakova koje završava nul-znakom). To su

- konstantni stringovi.

Konstantni string piše se kao:

- niz znakova — različitih od dvostrukog navodnika " ,
- unutar (između) para dvostrukih navodnika " .

Dvostruki navodnici nisu dio sadržaja niza, već samo

- označavaju početak i kraj konstantnog stringa.

Sadržaj niza (polja) je navedeni niz znakova (tim redom), i

- nul-znak '\0', kao zadnji znak u nizu (polju).

Konstantni stringovi — primjer

Primjer: konstantni string

"Izlaz:\n"

je polje od 8 znakova (7 navednih i nul-znak na kraju):

0	1	2	3	4	5	6	7
'I'	'z'	'l'	'a'	'z'	:	'\n'	'\0'

Razlika između “duljine” (veličine) polja i duljine stringa:

```
printf("%u\n", sizeof("Izlaz:\n")); /* 8 */
printf("%u\n", strlen("Izlaz:\n")); /* 7 */
```

Konstantni stringovi — primjer (nastavak)

Konstantne stringove smo već koristili

- za “humani” tekstualni izlaz (poruke).

Osim toga, funkcije `scanf` i `printf` za formatirani ulaz i izlaz

- imaju konstantni “format” string kao prvi argument.

Primjeri:

"Zagreb"

"01/07/2001"

"Linija 1\nLinija 2\nLinija3"

"String %s ima %u znakova\n"

Zapamtiti: Zadnji znak u polju (nizu) je nul-znak '`\0`' — iza svih navedenih znakova.

Konstantni string i znak — razlika

Napomena: 'a' nije isto što i "a".

- 'a' je tipa **char** i sadrži 1 znak: **a**,
- "a" je **polje** od 2 znaka: **a** i **\0**.

Konstantni stringovi — napomene

Ako želimo dvostruki navodnik " kao znak u nizu,

- pišemo ga kao \".

Primjer:

"Program \"gazi\" po memoriji.\n"

Napomene:

- Početni i završni dvostruki navodnik moraju biti u istom redu teksta programa. Izuzetak (v. sljedeća stranica):
 - znak \ na kraju reda označava da se taj red nastavlja u sljedećem redu.
- Dva konstantna stringa napisana jedan za drugim spajaju se u jedan string (konkatenacija — v. funkcija **strcat**).

Dugački konstantni stringovi

Kako pisati **dugačke** stringove koji **ne stanu** uredno u jedan red programa? Imamo **dvije** mogućnosti:

- koristimo znak `\` na kraju linije, kao oznaku da će se string **nastaviti** u sljedećem redu, ili
- **rasječemo** string u **nekoliko manjih** stringova — jedan za drugim, a oni će se **nadovezati** (spojiti) u jedan.

Primjer: stringovi **s0**, **s1** i **s2** su **jednaki**.

```
char s0[] = "Vrlo dugacak niz znakova";
char s1[] = "Vrlo dugacak \
niz znakova";
char s2[] = "Vrlo dugacak "
            "niz znakova";
```

Inicijalizacija polja znakova i stringovi

Polje znakova može se u definiciji inicijalizirati (element po element) na dva načina:

- popisom znakova — kao i svako drugo polje,
- konstantnim stringom.

Inicijalizacija popisom znakova (ponavljanje):

- popis znakova piše se unutar vitičastih zagrada,
- u tom popisu, pojedini znakovi odvojeni su zarezom (koji nije operator).

Oprez: dobiveni niz znakova ne mora biti string, tj. ne mora sadržavati nul-znak.

Inicijalizacija polja — pravila (ponavljanje)

Zato je korisno ponoviti pravila o **inicijalizaciji** polja u definiciji polja — posebno za polja **znakova**.

Ako je **broj** inicijalizacijskih vrijednosti

- veći od **dimenzije** polja — javlja se **greška**,
- manji od **dimenzije** polja, onda će preostale vrijednosti biti inicijalizirane **nulom** (inicijalizira se **cijelo** polje).

Za polja znakova:

- “dodane” **nule** su **ekvivalentne nul-znakovima**, tj. takav niz znakova je sigurno **string**.

Prilikom **inicijalizacije** dimenzija polja **ne mora** biti zadana.

- Tada se **dimenzija** polja računa **automatski**, iz **broja** inicijalizacijskih vrijednosti.

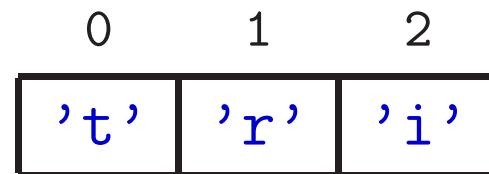
Inicijalizacija polja znakova popisom

Primjer. Sljedeće dvije definicije su ekvivalentne:

```
char niz[3] = {'t', 'r', 'i'};  
char niz[] = {'t', 'r', 'i'};
```

Obje definicije

- kreiraju polje **niz** od **3** znaka (**sizeof(niz) = 3**),
- i **inicijaliziraju** ga,



Taj niz znakova **nije string**, jer **ne** sadrži nul-znak!

Ponašanje funkcija za **stringove** na ovom nizu **nije definirano**.

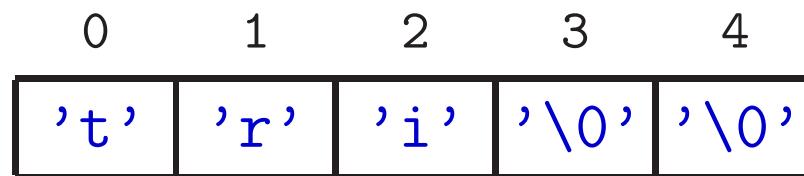
Inicijalizacija polja znakova popisom (nastavak)

Primjer. Sljedeća definicija

```
char niz[5] = {'t', 'r', 'i'};
```

radi slično:

- kreira polje **niz** od 5 znakova (**sizeof(niz) = 5**),
- i inicijalizira ga — uz dopunu nulama,



Taj niz znakova je string, jer sadrži nul-znak!

Duljina tog niza kao stringa je 3 (**strlen(niz) = 3**).

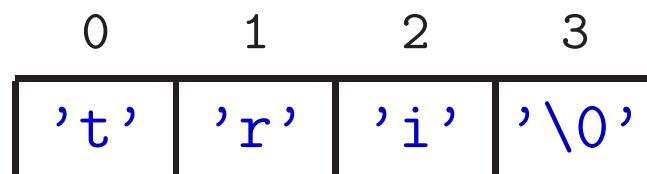
Inicijalizacija polja znakova stringom

Polje znakova može se **inicijalizirati** i konstantnim stringom, a ne samo popisom znakova.

Primjer. Definicija

```
char s[] = "tri";
```

- kreira polje **s** od 4 znaka (**sizeof(s) = 4**),
- i **inicijalizira** ga, znak po znak, navedenim **stringom**,



Kod inicijalizacije stringom, dobiveni niz znakova **je** uvijek **string**, jer **sadrži nul-znak!**

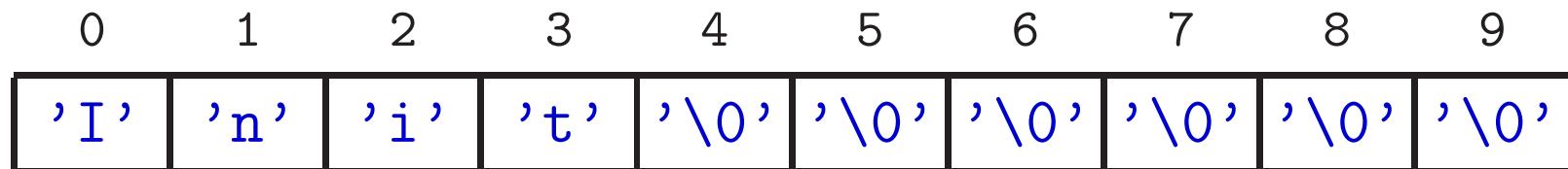
Duljina niza **s** kao **stringa** je 3 (**strlen(s) = 3**).

Inicijalizacija polja znakova stringom (nastavak)

Primjer. Dozvoljeno je i ovo:

```
char tekst[10] = "Init";
```

- To kreira polje **tekst** od 10 znakova,
- i inicijalizira ga, znak po znak, navedenim **stringom**, a ostatak dopunjava **nulama**,



Ovdje je:

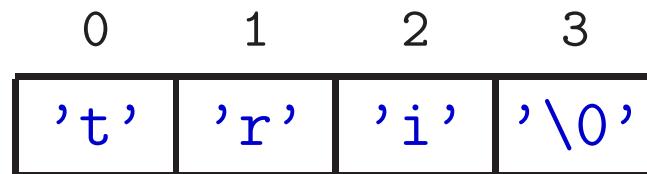
- **sizeof(tekst) = 10,**
- **strlen(tekst) = 4.**

Inicijalizacija polja znakova — komentar

Svejedno je da li neko polje znakova inicijaliziramo popisom znakova ili konstantnim stringom, ako dobivamo isto polje (element po element).

Primjer. Sljedeće četiri definicije su ekvivalentne:

```
char s[] = "tri";
char s[4] = "tri";
char s[] = {'t', 'r', 'i', '\0'};
char s[4] = {'t', 'r', 'i', '\0'};
```



Inicijalizacija polja i pridruživanje

Napomena. Inicijalizacija polja znakova popisom znakova, poput

```
char s[] = {'t', 'r', 'i', '\0'};
```

ekvivalentna je (bar za automatsko polje)

- pridruživanju “element po element”:
-

```
char s[3];
s[0] = 't';
s[1] = 'r';
s[2] = 'i';
s[3] = '\0';
```

Pridruživanje stringa

U inicijalizaciji **polja znakova konstantnim stringom**, poput

```
char s[] = "tri";
```

piše **pridruživanje “cijelog” stringa**.

Pitanje: Kad smijemo napisati takvo **pridruživanje cijelog konstantnog stringa**?

Odgovor: za **polje znakova**,

- to je dozvoljeno samo u **definiciji** varijable — kao **inicijalizacija**.

Za razliku od toga, **pokazivač na znak (char)**

- smijemo **inicijalizirati** stringom u definiciji,
- i **smijemo** mu **pridružiti** string u naredbi pridruživanja.

Pokazivači i stringovi

Uočiti bitnu razliku između definicija:

```
char amessage[] = "Poruka"; /* polje */  
char *pmassage = "Poruka"; /* pokazivac */
```

- **amessage** je **polje** od 7 znakova i smijemo **promijeniti** sadržaj polja, ali **ne i vrijednost amessage**, jer
 - **amessage** je konstantni pokazivač.
- **pmassage** je **pokazivač**, inicijaliziran tako da **pokazuje** na string konstantu.
 - Tom **pokazivaču** kasnije smijemo **promijeniti vrijednost** tako da **pokazuje** na nešto drugo.
 - Međutim, **ne smijemo mijenjati** sadržaj ovog stringa (kroz ***pmassage**) — rezultat je nedefiniran!

Pokazivači i stringovi (nastavak)

Na lijevoj strani naredbe **pridruživanja** smije biti **bilo koji** objekt koji **nije konstantan**. To znači da je dozvoljeno **promijeniti** vrijednost tog objekta.

Isto vrijedi i za **pokazivač** na **char**. Ako **nije konstantan**,

- smijemo mu pridružiti i **konstantni string**.

Primjer:

```
char *pmassage;  
...  
pmassage = "Poruka";
```

Ovo je **zaista** operacija s **pokazivačima**. String konstanta je spremljena negdje u memoriji i **ima** svoju **adresu**.

Pokazivači i stringovi (nastavak)

Nije dozvoljeno pisati:

```
char amessage[10], s[5];  
...  
amessage = "Poruka"; /* Pogresno! */  
s = "tri"; /* Koristiti strcpy! */
```

jer lijeva strana pridruživanja

- ne smije biti polje.

Razlog: Ime polja je konstantni pokazivač — adresa prvog elementa polja.

Za pridruživanje stringova možemo koristiti funkciju **strcpy**.

Pokazivači i stringovi — primjer

Primjer (na istu temu):

```
char polje[10], *ptr;  
  
polje = "hello"; /* greska */  
ptr = "hello"; /* dozvoljeno */  
  
printf("%s\n", ptr); /* Ispis stringa. */  
printf("%p\n", ptr); /* Ispis adrese (%p) */  
printf("%u\n", ptr); /* Ispis adrese (%u) ! */
```

Izlaz:

```
hello  
0040F000  
4255744
```

— %u nije za pokazivače (pretvoriti tip!).

Čitanje i pisanje stringova — ponavljanje Prog1

Čitanje:

- funkcija `scanf`:
 - konverzija `%s` — string omeđen prazninama,
 - konverzija `%[...]` i `%[^...]` — string koji sadrži ili ne sadrži navedene znakove.
- funkcija `gets` — cijeli red, uz `'\n' ↪ '\0'`.

Pisanje:

- funkcija `printf`:
 - konverzija `%s` — string bez završnog `'\0'`,
- funkcija `puts` — cijeli red, uz `'\0' ↪ '\n'`.

Čitanje i pisanje stringova — primjer

Primjer:

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

int main(void) {
    char string[80];

    scanf("%s", string); /* gets(string); */
    puts(string);
    printf(" Duljina = %u\n", strlen(string));
    return 0;
}
```

Ulaz: Dobar dan\n

Čitanje i pisanje stringova — primjer (nastavak)

Ulaz:

Dobar dan\n

Izlaz — za `scanf("%s", string);`:

Dobar
5

Izlaz — za `gets(string);`:

Dobar dan
9

Obrada znakova i stringova

U C-u postoji mnogo funkcija za

- obradu stringova — u datoteci zaglavlja `<string.h>`,
- obradu znakova — u datoteci zaglavlja `<ctype.h>`.

Opis i moguća implementacija nekih funkcija ide u nastavku.

Kod dinamičke alokacije (rezervacije) memorije vidjeli smo da možemo “miješati” polja i pokazivače, tj. da isti niz možemo obrađivati

- i kao polje — preko indeksa,
- i preko pokazivača — koristeći aritmetiku pokazivača.

To se vrlo često koristi kod obrade stringova.

Invertiranje stringa

Primjer. Treba napisati funkciju **invertiraj** koja **invertira** ulazni string.

- String je zadan pokazivačem na prvi element.
- Invertira = okreće niz naopako (v. Prog1).

Napomena: Razlika između polja znakova i stringa:

- za polje "stiče" i radna duljina,
- za string ne "stiče" ništa — sami tražimo kraj ili koristimo strlen.

Napraviti ćemo dvije varijante ove funkcije:

- preko polja — koristeći indekse, i
- preko pokazivača — koristeći aritmetiku pokazivača.

Invertiranje stringa — indeksi

Primjer. Funkcija **invertiraj** — varijanta s indeksima.

```
void invertiraj(char s[])
{
    int p, k; /* p = pocetak, k = kraj */
    char temp;

    for (p = 0, k = strlen(s)-1; p < k; ++p, --k) {
        temp = s[p];
        s[p] = s[k];
        s[k] = temp;
    }
    return;
}
```

Invertiranje stringa — indeksi (skraćeno)

“Kraća” varijanta (v. vježbe) — miče samo jedan indeks.

```
void invertiraj(char s[])
{
    int i, n = strlen(s);
    char temp;
        /* Ne koristiti strlen u petlji. */
    for (i = 0; i < n/2; ++i) {
        temp = s[i];
        s[i] = s[n - 1 - i];
        s[n - 1 - i] = temp;
    }
    return;
}
```

Invertiranje stringa — pokazivači

Primjer. Funkcija **invertiraj** — varijanta s pokazivačima.

```
void invertiraj(char *s)
{
    char temp, *p, *k; /* p = pocetak, k = kraj */

    p = s; k = p + (strlen(s) - 1);
    while (p < k) {
        temp = *p;
        *p++ = *k;      /* <-- ! */
        *k-- = temp;   /* <-- ! */
    }
    return;
}
```

Invertiranje stringa — napomene

Napomena uz naredbe iz prošlog primjera (ponavljanje):

```
*p++ = *k; /* <-- ! */
*k-- = temp; /* <-- ! */
```

Unarni operatori *, ++, -- imaju asocijativnost $D \rightarrow L$.

U izrazu $*p++$ prvo djeluje ++ na p (a ne na *p), pa onda *. Dakle, inkrementira se pokazivač p, nakon što se obavi posao s ostatkom izraza, a to je *p.

To znači da je $*p++ = *k;$ ekvivalentno s

```
*p = *k; p++;
```

Analogno, $*k-- = temp;$ dekrementira k nakon pridruživanja.

Invertiranje stringa — glavni program

Primjer (nastavak). Glavni program.

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

void invertiraj(char *s); /* ili (char s[]) */

int main(void)
{
    char string[80];

    gets(string);
    printf(" Ulagni string:\n");
    puts(string);
```

Invertiranje stringa — glavni i test–primjer

```
    invertiraj(string);
    printf(" Invertirani string:\n");
    puts(string);

    return 0;
}
```

Test–primjer:

Ulagni string:
Ja sam mala Ruza, mamina sam kci.
Invertirani string:
.ick mas animam ,azuR alam mas aJ

Zadatak. Probati “kraću” varijantu s pokazivačima.

Datoteka zaglavlja <string.h>

Za obradu **stringova** standardno se koriste **funkcije** deklarirane u datoteci zaglavlja **<string.h>**.

Osnovnu funkciju za duljinu stringa već znamo!

Funkcija **strlen**:

```
size_t strlen(const char *s)
```

vraća **duljinu** stringa **s** (bez završnog '\0' znaka).

String je zadan **pokazivačem s** na **konstantni prvi znak (*s)**, tj. funkcija **ne smije** promijeniti ***s** = sadržaj stringa.

Funkcije iz <string.h> (*nastavak*)

Funkcija **strcpy**:

```
char *strcpy(char *s, const char *t)
```

kopira string **t** u string **s** (uključujući i završni '\0') i vraća “string **s**”, tj. pokazivač na prvi znak iz **s**.

Funkcija **strcat**:

```
char *strcat(char *s, const char *t)
```

nadovezuje (konkatenira) string **t** na kraj stringa **s** i vraća **s**.

Prvi znak iz **t** kopira se na mjesto završnog nul-znaka '\0' u stringu **s**, i tako redom, do kraja stringa **t** (uključujući '\0').

Funkcije iz <string.h> (*nastavak*)

Funkcija `strcmp`:

```
int strcmp(const char *s, const char *t)
```

leksikografski uspoređuje stringove `s` i `t`. Vraća broj

- < 0 , ako je `s < t`,
- $= 0$, ako je `s = t`,
- > 0 , ako je `s > t`.

Prava izlazna vrijednost je razlika znakova na prvom mjestu na kojem se stringovi razlikuju (onaj iz `s` minus onaj iz `t`), ako takvo mjesto postoji.

- `strcmp("BAB", "BCB") = -2`, jer je `'A' - 'C' = -2`.

Funkcije iz <string.h> (*nastavak*)

Funkcije **strchr**, **strstr**:

```
char *strchr(const char *s, const int c)
char *strstr(const char *s, const char *t)
```

vraćaju **pokazivač** na **znak** koji je (**početak**) prvog pojavljivanja **znaka c**, odnosno, **stringa t**, u **stringu s**, ako takvo mjesto postoji.

U protivnom, ako takvo mjesto **ne postoji** — vraćaju **NULL** pointer.

Ovo **nisu** sve funkcije iz **<string.h>**, ima ih još. Pogledati na **webu** ili u **KR2**.

Primjer za funkcije iz <string.h>

Primjer. Program zasebno učitava ime i prezime (svako u jednom retku), zatim ih spaja u jedan string s blankom između, i ispisuje taj string.

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

int main(void)
{
    char ime[128] , prezime[128];
    char ime_i_prezime[128]; /* Bolje je 256 */

    printf("Unesite ime:"); gets(ime);
    printf("Unesite prezime:"); gets(prezime);
```

Primjer za funkcije iz <string.h> (nastavak)

```
/* Spoji ime i prezime u jedan string */
strcpy(ime_i_prezime, ime);
strcat(ime_i_prezime, " ");
strcat(ime_i_prezime, prezime);

printf("Ime i prezime: %s\n", ime_i_prezime);
return 0;
}
```

Ulez: Sasa\n Singer\n

Izelaz:

Sasa Singer\n

Primjer — implementacije strlen

Primjer. Nekoliko mogućih implementacija funkcije `strlen` iz `<string.h>`.

Verzija s indeksima — koristimo brojač pomaka do nul-znaka (kraj stringa).

```
int strlen(const char *s)
{
    int n;

    for (n = 0; s[n] != '\0'; ++n);
        /* for je prazan! */
    return n;
}
```

Primjer — implementacije strlen (nastavak)

Verzija s pokazivačima — opet koristimo brojač pomaka.

```
int strlen(const char *s)
{
    int n = 0;

    while (*s++ != '\0') /* (*s++) */
        ++n;
    return n; /* Na sto pokazuje s na kraju? */
}
```

Uočimo da je `*s++ != '\0'` uspoređivanje izraza s nulom, tj. različito od nule \iff istina, pa možemo pisati samo `*s++`.

Ovo više nije jako čitljivo — bolje izbjegavati (iako se često koristi).

Primjer — implementacije strlen (nastavak)

Verzija s pokazivačima — koristimo razliku pokazivača.

```
int strlen(const char *s)
{
    char *p = s;

    while (*p != '\0') /* (*p) */
        ++p;
    return p - s;
}
```

Umjesto **while**, može i **for (p = s; *p; ++p);**.

Pitanje: Rade li

- **while (*p++ != '\0');** ili **while (*p++);?** (Ne, +1).

Primjer — implementacije strcpy (SAMI)

Primjer. Nekoliko mogućih **implementacija** funkcije **strcpy**.

Verzija s indeksima:

- Funkcija **kopira** polje znakova na koje pokazuje **t** u polje na koje pokazuje **s**.
- Kopiranje se **zaustavlja** kad se **iskopira** nul-znak '**\0**'.

```
void strcpy(char *s, char *t)
{
    int i = 0;
    while ((s[i] = t[i]) != '\0') ++i;
    return;
}
```

Napomena: “prava” funkcija **strcpy** još vrati **s**.

Primjer — implementacije strcpy (nastavak)

Verzija s pokazivačima:

- Inkrementira **pokazivače** umjesto **indeksa**.
- Operator **derefenciranja** ***** ima **viši** prioritet od operatora **pridruživanja** **=** (ne trebaju zagrade).

```
void strcpy(char *s, char *t)
{
    while ((*s = *t) != '\0') {
        ++s; ++t;
    }
    return;
}
```

Primjer — implementacije strcpy (nastavak)

Kraća verzija:

- Unarni operatori imaju asocijativnost $D \rightarrow L$.
 - Koristimo $*s++$ i $*t++$, tako da se pokazivači s i t povećavaju **nakon** pridruživanja.
-

```
void strcpy(char *s, char *t)
{
    while ((*s++ = *t++) != '\0');
    return;
}
```

Pitanje: Na što pokazuju s i t **nakon** $while$ petlje?

Primjer — implementacije strcpy (nastavak)

Još kraća verzija:

- Uočimo da je $(*s++ = *t++) \neq '\backslash 0'$ uspoređivanje izraza (pridruživanja) s nulom,
- tj. različito od nule \iff istina, pa možemo pisati samo $*s++ = *t++$.

```
void strcpy(char *s, char *t)
{
    while (*s++ = *t++);
    return;
}
```

Ovo više nije jako čitljivo — bolje izbjegavati (iako se često koristi).

Primjer — implementacija strcat

Primjer. Moguća implementacija funkcije **strcat** preko pokazivača.

```
char *strcat(char *dest, const char *src)
{
    char *p = dest;

    while (*p++); /* pomak do IZA '\0' u dest */
    --p;           /* natrag na zadnji '\0' */
    while (*p++ = *src++); /* kopiraj src u dest */

    return dest;
}
```

Primjer — Što radi ovaj program?

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

int main(void) {
    char alpha[80], chr[2] = " ", c;

    strcpy(alpha, "a");
    for (c = 'b'; c <= 'z'; ++c) {
        chr[0] = c;
        strcat(alpha, chr);
    }
    printf("%s\n", alpha);
    return 0;
}
```

Primjer — Što radi ovaj program? (Odgovor)

Odgovor: prvo kopira "a" u string `alpha`, a zatim redom dodaje sve "znakove" od "b" do "z" (kao stringove).

Izlaz:

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Napomena. Umjesto `char c`, možemo staviti i `int c`.

- Ta zamjena može biti "opasna" samo kad `int` pretvaramo ili spremamo u `char` (kraći tip).
- Kod računanja izraza `char` se standardno pretvara u `int`.

To se često koristi kod obrade znakova.

Datoteka zaglavlja <ctype.h>

Funkcije za obradu znakova deklarirane su u <ctype.h>.

Sve funkcije imaju jedan argument tipa int, koji smije biti:

- ili “znak” EOF (standardno –1, i zato je tip int),
- ili znak prikaziv kao unsigned char (standardni znak).

Izlazna vrijednost je tipa int.

Funkcije iz <ctype.h> možemo podijeliti u dvije grupe:

- funkcije za provjeru znakova — vraćaju int različit od nule (istina), ako ulazni znak pripada određenoj grupi znakova. U protivnom, vraćaju nulu (laž);
- funkcije za pretvaranje znakova — vraćaju konvertirani ulazni znak.

Funkcije iz <ctype.h>

Funkcije za provjeru znakova:

```
int isalpha(int c);      /* Slovo, malo ili veliko */
int isdigit(int c);     /* Numer. = dec. znamenka */
int isalnum(int c);     /* Alfanumericki */
int isxdigit(int c);    /* Heksadecimalna znam. */
int islower(int c);     /* Malo slovo */
int isupper(int c);     /* Veliko slovo */
int iscntrl(int c);     /* Kontrolni znak */
int isgraph(int c);     /* Ispisiv, bez blanka */
int isprint(int c);     /* Ispisiv, uklj. blank */
int ispunct(int c);     /* Ispisiv, bez blanka,
                           slova i dec. znamenki */
int isspace(int c);     /* Bl, \n, \t, \v, \f, \r */
```

Funkcije iz <ctype.h> (*nastavak*)

U 7-bitnom ASCII kôdu (0 do 0x7F, ili 0 do 127):

- ispisivi znakovi su: 0x20 (' ', tj. blank) do 0x7E ('~'),
- kontrolni znakovi su: 0 (NUL) do 0x1F (US) i 0x7F (DEL).

Primjer:

```
isdigit('0') = 1;    isdigit('C') = 0;  
isalpha('0') = 0;    isalpha('C') = 1;  
isxdigit('0') = 1;  isxdigit('C') = 1;
```

Funkcije za **pretvaranje** — mijenjaju samo **slova**:

```
int tolower(int c); /* Velika u mala */  
int toupper(int c); /* Mala u velika */
```

Primjer — implementacije nekih funkcija

Primjer. Moguće implementacije nekih funkcija iz `<ctype.h>`.

Funkcija `isdigit`:

```
int isdigit(int c) {
    return ('0' <= c && c <= '9');
}
```

Funkcija `isalpha`:

```
int isalpha(int c) {
    return ('a' <= c && c <= 'z' ||
           'A' <= c && c <= 'Z');
}
```

Primjer — implementacije toupper

Funkcija **toupper** (v. Prog1, funkcija **malo_u_veliko**):

```
char toupper(char c) {  
    if ('a' <= c && c <= 'z')  
        return ('A' + c - 'a');  
    else  
        return c;  
}
```

ili, uvjetnim operatorom:

```
char toupper(char c) {  
    return ('a' <= c && c <= 'z') ?  
        ('A' + c - 'a') : c;  
}
```

Primjena — strtoupr za stringove

Primjer. Treba napisati funkciju **strtoupr** koja sva mala slova u zadanom **stringu** pretvara u **velika**.

```
void strtoupr(char *s)
{
    int i;

    for (i = 0; s[i] != '\0'; ++i)
        if (islower(s[i]))
            s[i] = toupper(s[i]);
    return;
}
```

Primjena — strtoupr za stringove (nastavak)

Primjer (nastavak). Glavni program.

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

void strtoupr(char *s);

int main(void) {
    char kolegij[] = "Programiranje 2";

    printf(" Pocetni string:\n");
    puts(kolegij);
```

Primjena — strtoupr za stringove (nastavak)

```
    strtoupr(kolegij);
    printf(" Obradjeni string:\n");
    puts(kolegij);

    return 0;
}
```

Izlaz:

Pocetni string:
Programiranje 2
Obradjeni string:
PROGRAMIRANJE 2

Obrada znakova i stringova

Provjera znakova — zadaci

Zadaci. Napišite funkciju koja ima jedan **znak** (tipa `int`) kao argument i **provjerava** je li taj znak:

- **samoglasnik** (može malo ili veliko slovo) (v. vježbe),
- **suglasnik** (može malo ili veliko slovo),
- **znak za kraj rečenice** (., ?, !),
- **arimetički operator u C-u** (+, -, *, /, %),
- **zagrada** (otvorena ili zatvorena; okrugla, uglata ili vitičasta).

Po ugledu na funkcije za provjeru znakova iz `<ctype.h>`, ako znak **zadovoljava** navedeni uvjet, izlazna vrijednost je **1**. U **protivnom**, izlazna vrijednost je **0**.

Provjera znakova — samoglasnik

Primjer. Funkcija **samoglasnik** provjerava je li zadani **znak samoglasnik** (v. vježbe).

```
#include <ctype.h>

int samoglasnik(int c)
{
    /* Pretvaramo c u malo slovo
       da skratimo ispitivanje */

    c = tolower(c);
    return (c == 'a' || c == 'e' || c == 'i' ||
            c == 'o' || c == 'u');
}
```

Provjera znakova — suglasnik

Primjer. Funkcija **suglasnik** provjerava je li zadani znak suglasnik. Koristimo činjenicu da je znak **suglasnik**

- ako (i samo ako) je slovo i **nije samoglasnik**.

To je lakše od **gomile** provjera pojedinačnih znakova.

```
int suglasnik(int c)
{
    /* Koristi samoglasnik
       da skratimo ispitivanje */

    return (isalpha(c) && !samoglasnik(c));
}
```

Obrada znakova u stringu — zadaci

Zadaci. Prepostavimo da je unaprijed **zadana** određena **vrsta znakova** — recimo, **samoglasnici**. Napišite funkciju koja ima **string** (tj. pokazivač na **char**) kao argument i **radi** sljedeće:

1. vraća **broj** takvih znakova u stringu,
2. to isto, a kroz varijabilni argument vraća **prvi** takav znak u stringu, ako ga ima (u protivnom, ne mijenja taj argument),
3. vraća **pokazivač** na **prvi** takav znak u stringu, ako ga ima (u protivnom, vraća **NULL**),
4. to isto, a kroz varijabilni argument vraća **broj** takvih znakova u stringu,
5. vraća **pokazivač** na **zadnji** takav znak u stringu, ako ga ima (u protivnom, vraća **NULL**).

Samoglasnici u stringu — samogl_2

Primjer. Funkcija `samogl_2`

- vraća broj samoglasnika u stringu,
- a kroz varijabilni argument vraća prvi samoglasnik u stringu, ako ga ima (u protivnom, ne mijenja taj argument).

Koristimo funkciju `samoglasnik` za provjeru znakova.

Samoglasnici u stringu — samogl_2 (nastavak)

```
int samogl_2(char *s, char *p_prvi)
{
    int broj = 0, i;

    for (i = 0; s[i] != '\0'; ++i)
        if (samoglasnik(s[i]))
            if (++broj == 1) *p_prvi = s[i];

    return broj;
}
```

Samoglasnici u stringu — samogl_4

Primjer. Funkcija `samogl_4`

- vraća **pokazivač** na **prvi samoglasnik** u **stringu**, ako ga ima (u protivnom, vraća **NULL**),
- a kroz varijabilni argument vraća **broj samoglasnika** u **stringu**.

Koristimo funkciju `samoglasnik` za provjeru znakova.

Samoglasnici u stringu — samogl_4 (nastavak)

```
char *samogl_4(char *s, int *p_broj)
{
    int broj = 0, i;
    char *p_prvi = NULL;

    for (i = 0; s[i] != '\0'; ++i)
        if (samoglasnik(s[i]))
            if (++broj == 1) p_prvi = s + i;

    *p_broj = broj;
    return p_prvi;
}
```

Samoglasnici — glavni program

Primjer (nastavak). Glavni program.

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

int samoglasnik(int c);
int samogl_2(char *s, char *p_prvi);
char *samogl_4(char *s, int *p_broj);

int main(void) {
    char kolegij[] = "Programiranje (C)";
    char prvi = ' ', *p_prvi = &prvi;
    int broj = -1, *p_broj = &broj;
```

Samoglasnici — glavni program (nastavak)

```
printf(" Pocetni string:\n");
puts(kolegij);

broj = samogl_2(kolegij, p_prvi);
printf(" samogl_2: broj = %d, prvi = %c:\n",
       broj, *p_prvi);

p_prvi = samogl_4(kolegij, p_broj);
printf(" samogl_4: broj = %d, prvi = %c:\n",
       *p_broj, *p_prvi);

return 0;
}
```

Samoglasnici — izlaz

Izlaz:

Pocetni string:

Programiranje (C)

samogl_2: broj = 5, prvi = o:

samogl_4: broj = 5, prvi = o:
