

# *Programiranje 2*

## *5. predavanje*

Saša Singer

`singer@math.hr`

`web.math.hr/~singer`

PMF – Matematički odsjek, Zagreb

# Sadržaj predavanja

- Znakovni nizovi — stringovi:
  - Osnovno o stringovima (ponavljanje).
    - Polje znaka 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

Konzultacije (službeno):

🕒 petak, 12–14 sati, ili — po dogovoru.

Službeni termin prvog kolokvija je:

🕒 srijeda, 6. 4., u 12 sati.

Ne zaboravite, “žive” su i domaće zadaće na adresi

<http://degorgi.math.hr/prog2/ku/>

Dodatni bodovi “čekaju na vas”.

# 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 **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 **x[0]** vektora **x**, a **n** je informacija o “**radnoj duljini**” tog vektora.

📍 “**Radni** elementi” su: **x[0]**, ..., **x[n-1]**.

# Obrada teksta i riječi — još veći “problem”

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

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

Pojedinu **riječ** (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 **riječi** 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 cjelokupnog 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 (zaglavlje) 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:** **Zadni** 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,

0	1	2
't'	'r'	'i'

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,

0	1	2	3	4
't'	'r'	'i'	'\0'	'\0'

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,

0	1	2	3
't'	'r'	'i'	'\0'

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**,

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
'I'	'n'	'i'	't'	'\0'	'\0'	'\0'	'\0'	'\0'	'\0'

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'};
```

0	1	2	3
'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 *pmessage = "Poruka";  /* pokazivac */
```

- **amessage** je **polje** od 7 znakova i smijemo **promijeniti sadržaj** polja, ali **ne** i **vrijednost amessage**, jer
  - **amessage** je **konstantni** pokazivač.
- **pmessage** 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 **\*pmessage**) — 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 *pmessage;  
...  
pmessage = "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!).

# Pokazivači i stringovi — zadavanje i usporedba

Bitno: bilo koji string je “zadan”

📍 pokazivačem na prvi element (znak) — kao i svako polje!

To može dovesti do neočekivanih rezultata (pazite na tipove):

---

```
char s1[] = "Dobar dan", s2[] = "Dobar dan";  
...  
printf("Usporedba s1 i s2: %d", s1 == s2);
```

---

Rezultat je 0, jer se uspoređuju

📍 pokazivači na prve elemente — tj. adrese stringova,  
a one, naravno, nisu iste!

Za stvarnu usporedbu stringova “znak po znak” treba koristiti funkciju strcmp.

# 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'`  $\mapsto$  `'\0'`.

**Napomene.** U `scanf` **uvijek** treba zadati **maksimalnu** širinu (duljinu) polja. Također, koristite `fgets`, a **ne** `gets`!

## Pisanje:

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

# Čitanje i pisanje stringova — primjer

Primjer:

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

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

    scanf("%79s", 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 “stiže” i radna duljina,

- za string ne “stiže” ništa — sami tražimo kraj ili koristimo `strlen`.

Napravit 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(" Ulazni string:\n");
    puts(string);
```

# *Invertiranje stringa — glavni i test-primjer*

```
invertiraj(string);  
printf(" Invertirani string:\n");  
puts(string);  
  
return 0;  
}
```

---

## Test-primjer:

---

```
Ulazni 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;  
}
```

---

Ulaz: Sasa\n Singer\n

Izlaz:

---

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 dereferenciranja `*` 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++) != '\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);    /* Alfnumericki */
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** (**.**, **?**, **!**),
- **arimetrički 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.** Pretpostavimo 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:

---