

IDŹ DO

PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ



SPIS TREŚCI

KATALOG KSIĄŻEK

KATALOG ONLINE

ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

TWÓJ KOSZYK

DODAJ DO KOSZYKA

CENNIK I INFORMACJE

ZAMÓW INFORMACJE
O NOWOŚCIACH

ZAMÓW CENNIK

CZYTELNIA

FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

C. Leksykon kieszonkowy

Autorzy: Peter Prinz, Ulla Kirch-Prinz

Tłumaczenie: Piotr Imiela

ISBN: 83-7361-083-9

Tytuł oryginału: [C Pocket Reference](#)

Format: B5, stron: 164



Książka „C. Leksykon kieszonkowy” składa się z dwóch części: zwięzłego opisu języka C oraz tematycznie ułożonego przewodnika po bibliotece standardowej. Opis języka został przedstawiony na podstawie standardu ANSI i zawiera wprowadzone później rozszerzenia. Dołączony skorowidz ułatwia szybkie znalezienie informacji na temat funkcji, typów i innych interesujących elementów składni.

Książka przedstawia:

- Podstawy języka C
- Typy danych
- Wyrażenia i operatory
- Instrukcje języka C
- Deklaracje
- Funkcje
- Dyrektywy preprocesora
- Biblioteka standardowa

Gdy zawiedzie Cię pamięć i zapomnisz składni danej instrukcji, „C. Leksykon kieszonkowy” przyjdzie Ci z pomocą. Dzięki tej książce szybko znajdziesz potrzebne informacje, bez konieczności wertowania setek stron podręczników.



Spis treści

Wprowadzenie	7
Podstawy	9
Struktura programu w języku C	9
Zbiory znaków	11
Identyfikatory	13
Rodzaje i zasięg identyfikatorów	15
Podstawowe typy	17
Typy całkowite	17
Typy rzeczywiste i zespolone	19
Typ void	22
Stałe	23
Stałe całkowite	23
Stałe zmiennopozycyjne	25
Stałe znakowe i literały napisowe	26
Wyrażenia i operatory	28
Operatory arytmetyczne	30
Operatory przypisania	32
Operatory relacji	34
Operatory logiczne	35
Operatory bitowe	36
Operatory dostępu do pamięci	38
Pozostałe operatory	39
Konwersje typów	42
Promocja całkowita	42
Zwykłe konwersje arytmetyczne	43
Konwersja typów w przypadku przypisań i wskaźników	44

Instrukcje	45
Bloki i instrukcje wyrażeniowe	45
Skoki.....	46
Pętle.....	49
Skoki bezwarunkowe.....	52
Deklaracje	54
Ogólna składnia i przykłady.....	55
Deklaracje złożone.....	56
Zmienne	57
Klasy pamięci	57
Inicjalizacja.....	58
Typy pochodne	60
Typy wyliczeniowe	60
Struktury, unie i pola bitowe	61
Tablice.....	67
Wskaźniki.....	70
Kwalifikatory typów oraz definicje typów.....	74
Funkcje	77
Prototypy funkcji	78
Definicje funkcji.....	79
Wywołania funkcji.....	82
Funkcje o zmiennej liczbie argumentów.....	83
Łączenie identyfikatorów	86
Dyrektywy preprocesora	87
Biblioteka standardowa	97
Standardowe pliki nagłówkowe	97
Wejście i wyjście	98
Obsługa błędów w funkcjach wejścia-wyjścia	100
Ogólne funkcje dostępu do plików.....	101
Plikowe funkcje wejścia-wyjścia.....	104

Zakresy liczb oraz ich klasyfikacja.....	114
Zakresy wartości typów całkowitych.....	114
Zakres i precyzja typów zmiennopozycyjnych rzeczywistych.....	116
Klasyfikacja liczb zmiennopozycyjnych.....	116
Funkcje matematyczne.....	119
Funkcje matematyczne dla typów całkowitych.....	119
Funkcje matematyczne dla typów rzeczywistych.....	120
Optymalizacja efektywności wykonywania.....	123
Funkcje matematyczne dla typów zmiennopozycyjnych zespolonych.....	124
Makroinstrukcje niezależne od typów.....	125
Obsługa błędów w funkcjach matematycznych.....	126
Środowisko zmiennopozycyjne.....	127
Klasyfikacja znaków i zmiana ich wielkości.....	131
Obsługa łańcuchów.....	133
Konwersja pomiędzy łańcuchami i wartościami liczbowymi.....	136
Przekształcenia znaków wielobajtowych.....	138
Wyszukiwanie i sortowanie.....	140
Obsługa bloków pamięci.....	141
Dynamiczne zarządzanie pamięcią.....	142
Czas i data.....	143
Sterowanie procesami.....	144
Komunikacja z systemem operacyjnym.....	145
Sygnały.....	146
Skoki nielokalne.....	148
Obsługa błędów w funkcjach systemowych.....	149
Ustawienia narodowe.....	150
Skorowidz.....	155

Wprowadzenie

Język programowania C został opracowany w latach siedemdziesiątych przez Dennisa Ritchiego z Bell Labs (w Murray Hill, w stanie New Jersey) podczas przygotowywania implementacji systemu operacyjnego Unix, przeznaczonej dla komputera DEC PDP-11. Korzenie języka C sięgają nieposiadającego typów języka programowania BCPL (ang. *Basic Combined Programming Language*, którego autorem był M. Richards) oraz języka B (opracowanego przez K. Thompsona). W 1978 roku Brian Kernighan i Dennis Ritchie przedstawili pierwszy dostępny publicznie opis języka C, znany obecnie jako standard K&R.

C jest językiem o wysokim stopniu przenośności, ukierunkowanym na architekturę współczesnych komputerów. Obecnie język sam w sobie jest stosunkowo mały i posiada niewiele elementów związanych ze sprzętem. Nie zawiera na przykład instrukcji wejścia-wyjścia ani technik zarządzania pamięcią. Funkcje realizujące te zadania są dostępne w obszernej standardowej bibliotece języka C.

Konstrukcja języka C posiada istotne zalety:

- kod źródłowy jest w dużym stopniu przenośny,
- kod maszynowy jest efektywny,
- kompilatory języka C są dostępne dla wszystkich istniejących systemów.

Pierwsza część leksykonu opisuje język C, natomiast jego druga część poświęcono standardowej bibliotece języka C. Język został opisany na podstawie standardu ISO X3.159. Standard ten odpowiada międzynarodowemu standardowi ISO/IEC 9899, który został przyjęty przez Międzynarodową Organizację Normalizacyjną w 1990 roku, a następnie został poprawiony w latach 1995 i 1999. Standard ISO/IEC 9899 można zamówić za pośrednictwem internetowej witryny ANSI, znajdującej się pod adresem <http://webstore.ansi.org>.

Standard ustanowiony w 1995 roku jest obecnie obsługiwany przez wszystkie popularne kompilatory języka C. Natomiast w wielu kompilatorach języka C nie zostały jeszcze zaimplementowane nowe rozszerzenia języka, zdefiniowane w opublikowanej w 1999 roku wersji standardu (nazywanej w skrócie „ANSI C99”), w związku z czym zostały one w niniejszej książce w specjalny sposób oznaczone. Nowe typy, funkcje i makroinstrukcje, wprowadzone przez standard ANSI C99, oznaczono gwiazdką umieszczoną w nawiasie (*).

Konwencje typograficzne

W książce stosowane są następujące konwencje typograficzne:

Kursywa

Jest stosowana przy wprowadzaniu nowych pojęć oraz do wyróżniania nazw plików.

Czcionka o stałej szerokości znaków

Jest używana w kodzie programów w języku C oraz w nazwach funkcji i dyrektyw.

Kursywa o stałej szerokości znaków

Oznacza wymienne elementy w obrębie składni kodu.

Pogrubiona czcionka o stałej szerokości znaków

Wykorzystywana jest w celu zwrócenia szczególnej uwagi na wyróżnione fragmenty kodu.

Podstawy

Program w języku C składa się z odrębnych bloków składowych, nazywanych *funkcjami*, mogących się wzajemnie wywoływać. Każda funkcja realizuje określone zadanie. Gotowe funkcje są dostępne w standardowej bibliotece języka; pozostałe funkcje są w miarę potrzeby tworzone przez programistę. Szczególną nazwą funkcji jest `main()` — oznacza ona pierwszą funkcję, która jest wywoływana podczas uruchamiania programu. Wszystkie pozostałe funkcje są podprogramami.

Struktura programu w języku C

Rysunek 1. prezentuje strukturę programu w języku C. Przedstawiony program składa się z funkcji: `main()` oraz `showPage()`. Program drukuje początek pliku tekstowego, którego nazwa została podana w wierszu poleceń podczas jego uruchomienia.

Program źródłowy w języku C składa się z *instrukcji* (ang. *statements*) tworzących funkcje, a także niezbędnych deklaracji oraz dyrektyw preprocesora. W przypadku niewielkich programów, kod źródłowy jest zapisywany w pojedynczym *pliku źródłowym* (ang. *source file*). Większe programy napisane w języku C składają się z wielu plików źródłowych, które mogą być oddzielnie redagowane i kompilowane. Każdy z takich plików źródłowych zawiera funkcje tworzące pewną logiczną całość — np. funkcje wyprowadzające informacje do terminala. Informacje, które są potrzebne w wielu plikach źródłowych — takie jak deklaracje — umieszczane są w plikach nagłówkowych. Mogą one następnie zostać włączone do każdego pliku źródłowego za pomocą dyrektywy `#include`.

Nazwy plików źródłowych posiadają zakończenie `.c`, natomiast nazwy plików nagłówkowych kończą się na `.h`. Plik źródłowy wraz z włączonymi do niego plikami nagłówkowymi nazywany jest *jednostką translacji*.

```

/* Header: This program outputs the beginning of a
 * test file to the standard output.
 * Usage: ./head <filename>
 * Komentarz
 */

#include <stdio.h>
#define LINES 22
Dyrektywy preprocesora

void showPage( FILE *fp ); // prototype
Funkcja main()

int main( int argc, char **argv )
{
    FILE *fp; int exit_code = 0;
    if ( argc != 2 )
    {
        fprintf( stderr, "Usage: head <filename>\n" );
        exit_code = 1;
    }
    else if ( ! ( fp = fopen( argv[1], "r" ) ) || ! fp )
    {
        fprintf( stderr, "Error opening file!\n" );
        exit_code = 1;
    }
    else
    {
        showPage( fp );
        fclose( fp );
    }
    return exit_code;
}

void showPage( FILE *fp ) // Output a screen page
Pozostała funkcja
{
    int count = 0;
    char line[81];
    while ( count < LINES && fgets( line, 81, fp ) != NULL )
    {
        fputs( line, stderr );
        **cout<<endl;
    }
}

```

Rysunek 1. Program w języku C

Nie ma określonej z góry kolejności, w której muszą być definiowane funkcje. Funkcja `showPage()`, przedstawiona na rysunku 1., mogłaby znajdować się również przed funkcją `main()`. Funkcje nie mogą być jednak definiowane wewnątrz innych funkcji.

Kompilator, przetwarzając kolejno każdy z plików źródłowych, rozkłada jego zawartość na *leksemy* (elementy leksykalne — ang. *tokens*), którymi są m.in. nazwy funkcji i operatory. Leksemy mogą być oddzielone od siebie jednym lub większą liczbą niewidocznych znaków, takich jak spacja, tabulacja lub znak nowego wiersza. Tak więc, znaczenie ma jedynie kolejność leksemów

w pliku. Układ kodu źródłowego — na przykład miejsca, w których łamane są wiersze, czy też stosowanie wcięć — jest nieistotny. Wyjątek od tej reguły stanowią jednak *dyrektywy preprocesora*. Są one poleceniami przeznaczonymi do wykonania przez preprocesor danego programu przed kompilacją, a każde z nich zajmuje jeden wiersz, rozpoczynający się znakiem #.

Komentarze są dowolnymi ciągami znaków, zawartymi pomiędzy parami znaków /* i */ lub znajdującymi się pomiędzy znakami // a końcem bieżącego wiersza. Na wstępnym etapie translacji, zanim jeszcze zostanie utworzony jakikolwiek kod wynikowy, każdy komentarz jest zastępowany *pojedynczą* spacją. Następnie wykonywane są dyrektywy preprocesora.

Zbiory znaków

Język ANSI C określa dwa zbiory znaków. Pierwszym z nich jest *źródłowy zbiór znaków* (ang. *source character set*), będący zbiorem znaków, które mogą zostać użyte w pliku źródłowym. Drugim jest natomiast *zbiór znaków wykonania programu* (ang. *execution character set*), składający się z wszystkich znaków interpretowanych w trakcie wykonywania programu — będących na przykład znakami zawartymi w stałych tekstowych.

Każdy z tych zbiorów znaków zawiera w sobie *podstawowy zbiór znaków* (ang. *basic character set*), obejmujący:

- 52 wielkie i małe litery alfabetu łacińskiego:

```
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z  
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
```

- Dziesięć cyfr dziesiętnych (w przypadku których wartość każdego znaku po 0 jest o jeden większa od wartości poprzedniej cyfry):

```
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
```

- 29 wymienionych poniżej znaków graficznych:

! " # % & ' () * + , - . / : ;
< = > ? [\] ^ _ { | } ~

- Pięć niewidocznych znaków:

odstęp, tabulacja pozioma, tabulacja pionowa, znak nowego wiersza, znak wysuwu strony.

Dodatkowo, podstawowy zbiór znaków wykonania programu zawiera:

- Pusty znak `\0`, kończący ciąg znaków.
- Znaki sterujące, reprezentowane za pomocą prostych sekwencji sterujących (ang. *escape sequences*), przedstawionych w tabeli 1., umożliwiających sterowanie urządzeniami wyjściowymi, takimi jak terminale lub drukarki.

Tabela 1. Standardowe sekwencje sterujące

Sekwencja sterująca	Działanie w przypadku terminalu	Sekwencja sterująca	Działanie w przypadku terminalu
<code>\a</code>	Alarm (sygnał dźwiękowy)	<code>\'</code>	Znak <code>'</code>
<code>\b</code>	Znak cofania	<code>\"</code>	Znak <code>"</code>
<code>\f</code>	Wysuw strony	<code>\?</code>	Znak <code>?</code>
<code>\n</code>	Znak nowego wiersza	<code>\\</code>	Znak <code>\</code>
<code>\r</code>	Znak powrotu karetki	<code>\o \oo \ooo</code> (o — cyfra ósemkowa)	Znak o podanym kodzie ósemkowym
<code>\t</code>	Tabulacja pozioma	<code>\xh..</code> (h.. — ciąg cyfr szesnastkowych)	Znak o podanym kodzie szesnastkowym
<code>\v</code>	Tabulacja pionowa		

Wszelkie inne znaki — w zależności od konkretnego kompilatora — mogą być używane w komentarzach, ciągach znaków i stałych napisowych. Mogą one na przykład zawierać symbol dolara lub znaki diakrytyczne. Użycie takich znaków może mieć jednak wpływ na przenośność programu.

Zbiór wszystkich możliwych do wykorzystania znaków jest nazywany *powiększonym zbiorem znaków* (ang. *extended character set*) i stanowi on zawsze nadzbiór podstawowego zbioru znaków.

Niektóre języki wykorzystują znaki, do zapamiętania których potrzeba więcej niż jednego bajtu. Takie znaki *wielobajtowe* (ang. *multibyte characters*) mogą znajdować się w powiększonym zbiorze znaków. Ponadto, standard ANSI C99 udostępnia typ całkowity `wchar_t` (ang. *wide character type* — *rozszerzony typ znakowy*), o wielkości wystarczającej do reprezentowania znaków zawartych w powiększonym zbiorze znaków. Często stosowany jest nowoczesny system kodowania znaków *Unicode*, poszerzający standardowy kod ASCII w sposób umożliwiający reprezentację około 35 000 znaków pochodzących z 24 krajów.

C99 wprowadza również *sekwencje trójznaków* (ang. *trigraph sequences*). Sekwencje te, wymienione w tabeli 2., mogą być używane do wprowadzania znaków graficznych, które nie są dostępne na wszystkich klawiaturach. Na przykład, do wprowadzenia symbolu „potoku” | można użyć sekwencji `??!`.

Tabela 2. Sekwencje trójznaków

Trójznak	<code>??=</code>	<code>??(</code>	<code>??/</code>	<code>??)</code>	<code>??'</code>	<code>??<</code>	<code>??!</code>	<code>??></code>	<code>??-</code>
Znaczenie	#	[\]	^	{		}	~

Identyfikatory

Identyfikatorami są nazwy zmiennych, funkcji, makroinstrukcji, typów itd. Ich tworzenie podlega następującym regułom:

- Identyfikator składa się z ciągu liter (od A do Z i od a do z), cyfr (od 0 do 9) oraz znaków podkreślenia (_).
- Pierwszym znakiem identyfikatora nie może być cyfra.
- W identyfikatorach rozróżniane są małe i wielkie litery.
- Długość identyfikatora nie jest ograniczona. Jednakże na ogół znaczących jest tylko jego pierwszych 31 znaków.

Słowa kluczowe (ang. *keywords*) są słowami zastrzeżonymi i nie mogą być używane w charakterze identyfikatorów. Poniżej zamieszczono listę słów kluczowych języka C:

auto	enum	restrict ^(*)	unsigned
break	extern	return	void
case	float	short	volatile
char	for	signed	while
const	goto	sizeof	_Bool ^(*)
continue	if	static	_Complex ^(*)
default	inline ^(*)	struct	_Imaginary ^(*)
do	int	switch	
double	long	typedef	
else	register	union	

Nazwy zewnętrzne, czyli identyfikatory funkcji i zmiennych łączonych zewnętrznie, mogą podlegać dodatkowym ograniczeniom, w zależności od używanego programu łączącego — w przenośnych programach, napisanych w języku C, nazwy zewnętrzne powinny być dobierane w taki sposób, by znaczenie miało tylko ich pierwszych osiem znaków, również w przypadku gdy program łączący nie rozróżnia wielkich i małych liter.

Poniżej podano przykłady identyfikatorów:

Poprawne: `a`, `DM`, `dm`, `FLOAT`, `_var1`, `topOfWindow`

Niepoprawne: `do`, `586_cpu`, `zähler`, `nl-flag`, `US_§`

Rodzaje i zasięg identyfikatorów

Każdy identyfikator należy do jednej z podanych poniżej czterech kategorii:

- *Nazwy etykiet.*
- *Znaczniki (ang. tags) struktur, unii i wyliczeń.* Są to identyfikatory występujące bezpośrednio po słowach kluczowych `struct`, `union` lub `enum` (patrz rozdział „Typy pochodne”).
- *Nazwy składowych struktur lub unii.* Każda struktura i unia posiada odrębną przestrzeń nazw, zawierającą jej składowe.
- *Wszystkie pozostałe identyfikatory, nazywane zwykłymi identyfikatorami.*

Identyfikatory należące do różnych kategorii mogą być takie same. Na przykład, nazwa etykiety może zostać również użyta w charakterze nazwy funkcji. Ponowne użycie identyfikatorów zdarza się najczęściej w przypadku struktur — ten sam ciąg znaków może zostać użyty do oznaczenia typu struktury, jednej z jej składowych, oraz zmiennej — jak w poniższym przykładzie:

```
struct person {char *person; /*...*/} person;
```

Te same nazwy mogą być również użyte jako nazwy składowych różnych struktur.

Każdy identyfikator znajdujący się w kodzie źródłowym posiada swój *zasięg* (ang. *scope*). Zasięgiem nazywamy tę część programu, w której można użyć danego identyfikatora. Poniżej wymieniono cztery możliwe zasięgi identyfikatorów:

Prototyp funkcji

Identyfikatory znajdujące się na liście deklaracji argumentów prototypu funkcji (nie definicji funkcji) posiadają *zasięg prototypu funkcji*. Ponieważ identyfikatory te nie mają żadnego znaczenia poza samym prototypem, są tylko czymś więcej niż komentarzami.

Funkcja

Zasięg funkcji posiadają jedynie nazwy etykiet. Ich użycie jest ograniczone do bloku funkcji, w którym etykiety te zostały zdefiniowane. Nazwy etykiet muszą być unikatowe w obrębie funkcji. Instrukcja `goto` powoduje skok do instrukcji oznaczonej etykietą, znajdującej się w obrębie tej samej funkcji.

Blok

Identyfikatory nie będące etykietami, zadeklarowane w obrębie bloku, posiadają *zasięg bloku*. Argumenty definicji funkcji mają również zasięg bloku. Zasięg bloku rozpoczyna się deklaracją identyfikatora, natomiast kończy się zamykającym nawiasem klamrowym (`)`).

Plik

Identyfikatory zadeklarowane na zewnątrz wszystkich bloków i list argumentów posiadają *zasięg pliku*. Zasięg pliku rozpoczyna się w miejscu deklaracji identyfikatora i rozciąga się do końca pliku źródłowego.

Identyfikator nie będący nazwą etykiety nie musi być *widoczny* w całym swoim zasięgu. Jeżeli, na przykład, identyfikator tego samego rodzaju i posiadający taką samą nazwę, jak istniejący już identyfikator, zostanie zadeklarowany w zagnieżdżonym bloku, to zewnętrzna deklaracja identyfikatora zostanie tymczasowo zasłonięta. Staje się ona ponownie widoczna w miejscu, gdzie kończy się zasięg wewnętrznej deklaracji.