

Programmation « orientée système »

LANGAGE C – FICHIERS

Jean-Cédric Chappelier

Laboratoire d'Intelligence Artificielle
Faculté I&C

Objectifs du cours d'aujourd'hui

Présenter les bases des entrées/sorties en C :

- ▶ les entrées/sorties clavier/écran
et formatage des entrées/sorties
- ▶ les fichiers

Interagir avec le monde : les entrées/sorties

Les interactions d'un programme avec « l'extérieur » sont gérées par des **instructions d'entrée/sortie** et ce qu'on appelle des « **flots** ».

Un flot correspond à un canal d'échange de données entre le programme et l'extérieur.

En C, les « **flots** » d'entrée et sortie standard sont représentés respectivement par `stdin` et `stdout` (définis dans `stdio.h`).

Affichage à l'écran

```
int printf("FORMAT", expr1, expr2, ...);
```

affiche à l'écran les **valeurs** des expressions *expr1*, *expr2*, ..., **insérées** dans le texte défini par *FORMAT* (un « langage dans le langage »).

printf **retourne** le nombre de caractères écrits ou une valeur négative en cas d'échec.

Exemple d'affichage :

```
int a = 1;  
printf("intervalle : [%d, %d]\n", -a, a);
```

⇨ `intervalle : [-1, 1]`

Formats d'affichage à l'écran

(Avant tout : `man 3 printf`)

- ▶ tous les caractères ordinaires (sauf '%') sont copiés tels quels
- ▶ '%' introduit une conversion de valeur spécifiée par **1 caractère**
- ▶ entre le '%' et le caractère de spécification de conversion peuvent apparaître
 - ▶ '-' : ajustement à gauche dans le champ
 - ▶ '+' : toujours afficher le signe (nombres)
 - ▶ ' ' : met un espace si le premier caractère n'est pas un signe (en clair : pour les nombre positifs, et sans l'option +)
 - ▶ '#' : indicateur explicite de format : ajoute un 0 devant les nombres en octal, un 0x ou 0X devant les nombres en hexadécimal, un point systématique pour les `double`.
 - ▶ '0' : compléter le champ par des 0 non significatifs
 - ▶ des nombres : taille minimale du champ
 - ▶ '*' : taille du champ donné par une variable supplémentaire
 - ▶ '.' suivit d'un nombre ou de '*' : la « précision »
 - ▶ un indicateur de taille de l'objet : `h` pour `short`, `l` pour `long` et `L` pour `long double`.

Formats d'affichage à l'écran (2)

Principaux caractères de conversion :

	type requis	conversion
<code>d</code> ou <code>i</code>	<code>int</code>	affichage en décimal (signé)
<code>u</code>	<code>int</code>	affichage en décimal non signé
<code>x</code> ou <code>X</code>	<code>int</code>	affichage en hexadécimal (non signé)
<code>o</code>	<code>int</code>	affichage en octal (non signé)
<code>c</code>	<code>(char) int</code>	le caractère correspondant
<code>s</code>	<code>char*</code>	une chaîne de caractères.
<code>f</code>	<code>double</code>	affichage en décimal signé (123.456)
<code>e</code> ou <code>E</code>	<code>double</code>	affichage en décimal signé avec puissance de 10 (p.ex. 1.234e2)
<code>g</code> ou <code>G</code>	<code>double</code>	choisit entre <code>%f</code> et <code>%e</code> en fonction de la précision
<code>p</code>	<code>void*</code>	adresse
<code>%</code>	—	affiche simplement un <code>%</code>

Exemples : `%d`, `%3.2f%`, `%-+#5.4f`, `%-5.4s`
`%5.4s` n'affiche que les 4 premiers caractères de l'argument,
 placés à droite dans un champ de 5 caractères

```
double x = 10.4276; double y = 123.456789; double z = 4.0;
char nom[] = "ABCDEFGH";
```

```
printf(">%5.2f%<\n", x); >10.43%<
printf(">%7.2f%<\n", x); > 10.43%<
printf(">%3.2f%<\n\n", x); >10.43%< (le « .2 » est prioritaire sur le « 3 »)
```

```
printf("XX%5.4sXX\n", nom); XX ABCDXX (4 caractères au maximum affichés sur 5 « places »)
printf("XX%-5.4sXX\n\n", nom); XXABCD XX
```

```
printf("XX%.4fXX\n", y); XX123.4568XX
printf("XX%12.4fXX\n", y); XX 123.4568XX
printf("XX%+12.4fXX\n", y); XX +123.4568XX
printf("XX%+012.4fXX\n", y); XX+000123.4568XX
printf("XX%012.4fXX\n", y); XX0000123.4568XX
printf("XX%-+12.4fXX\n", y); XX+123.4568 XX
printf("XX%-12.4fXX\n\n", y); XX123.4568 XX
```

```
printf("%.2f\n", z); 4.00
printf("%.2g\n", z); 4
printf("%#.2g\n", z); 4.0
```



Buffering



printf n'affiche pas toujours quelque chose !



```
double x = 0.0;  
printf("Un message peut ne pas être affiché");  
double y = 3.14 / x; /* division par 0 */
```

En fait `printf` envoie ses messages dans un **tampon** (buffer en anglais)...
...que le système affiche « quand il a le temps ».

👉 **NE PAS** se fier aux messages affichés pour chercher où son programme plante !
(debugging)

OU ALORS forcer l'affichage (pour les messages « importants »)



Buffering (2)



« forcer l'affichage », ou plus exactement « vider le tampon » se fait avec l'instruction `fflush`.

Exemple : `fflush(stdout);`

Pour en savoir plus : `man 3 fflush`

NOTE : `fflush(stdin);` n'a **aucun sens**
(ça compile, mais n'a aucun effet sur `stdin`)

Lecture au clavier

```
int scanf("FORMAT", pointeur1, pointeur2, ...);
```

permet à l'utilisateur de saisir au clavier une liste de valeurs *val1*, *val2*, ..., qui seront stockées dans la mémoire pointée par *pointeur1*, *pointeur2*, ...

Bien souvent ces pointeurs sont des **adresses** de variables : *&var1*, *&var2*, ...

Remarque : Lorsque plusieurs valeurs sont lues à la suite, le **caractère séparateur** de ces valeurs est le **un blanc** (au sens large : espace, tabulation, retour à la ligne, ... ; [man 3 isspace](#))

- ☞ pour lire en une fois une ligne entière contenant des blancs (par exemple saisie d'un nom composé), il vaut mieux utiliser `fgets` (qui permet en plus de contrôler la taille)

```
char phrase_a_lire[TAILLE_ALLOUEE];  
...  
fgets(phrase_a_lire, TAILLE_ALLOUEE, stdin);
```

(`fgets` ne lit que `TAILLE_ALLOUEE-1` caractères et garantit le `'\0'` en fin de chaîne.

Si un `'\n'` a été lu, il est *inclu* dans la chaîne. Un exemple de comment le supprimer est fourni slide 23.)

Formats de lecture `scanf` (1/2)

très similaires aux formats de `printf`

(Avant tout : `man 3 scanf`)

Différences notoires cependant :

- ▶ format supplémentaire pour les chaînes de caractères : `%[...]` permet de spécifier les caractères à lire

Exemple : ne lire une séquence composée uniquement de lettres majuscules :
`scanf("%[A-Z]", chaine);`

Note : Si le premier caractère est un `^` : la chaîne lue **ne** doit **pas** contenir les caractères en question.

Exemple : lire tout *sauf* les retours à la ligne :
`scanf("%[^\n]", chaine);`

- ▶ n'importe quel blanc (au sens de `isspace()`) absorbe tous les blancs.

Exemple : lire tout *sauf* les blancs initiaux les retours à la ligne :
`scanf(" %[^\n]", chaine);`

Si l'on entre " `baba au rhum\n`", avec cet exemple on lira "`baba au rhum`", alors qu'avec l'exemple précédent on aurait lu " `baba au rhum`".

Formats de lecture `scanf` (2/2)

Autres différences notoires avec les formats de `printf` :

- ▶ Utiliser `%lf` pour lire des `double`



(alors que la norme ANSI C89 ne supporte pas `%lf` pour `printf` :- ([mais C99 oui... ..heureusement !])

- ▶ « `%*...` » indique un champ non affecté (au lieu d'une taille donnée par une variable).

Exemple : `scanf("%d%*d%lf", &i, &x);` lira un entier (et l'affectera à `i`), lira un autre entier sans l'affecter nulle part, puis lira un `double` et l'affectera à `x`.

- ▶ `%n` ne lit rien sur l'entrée, mais affecte le nombre de caractères lus à ce stade.

Par ailleurs, `%ns`, où `n` est un nombre entier, est très pratique pour contrôler le nombre maximum de caractères lus.

Exemple : `scanf("%19s", chaine);`



Contrôle strict de l'entrée



Vous avez sûrement déjà remarqué que la lecture avec `scanf` est parfois « *capricieuse* » (ou difficile à régler dans les cas un peu complexes).

Exemple tiré des séries d'exercices :

```
do {  
    printf("Entrez un nombre entre 1 et 10 : ");  
    fflush(stdout);  
    scanf("%d", &i);  
} while ((i < 1) || (i > 10));
```

Si vous tapez 'a' (ou n'importe quoi qui ne soit pas un nombre)
☞ boucle infinie!!

Comment éviter cela ?

- ☞ en contrôlant l'état du tampon `stdin` (et en « jetant à la poubelle » ce qui ne convient pas)



Contrôle strict de l'entrée



D'une façon générale (à un niveau avancé), il ne faut **jamais** utiliser `scanf` pour lire des entrées.

Préférez `getc` (lecture caractère par caractère) et gérez vous-même complètement l'entrée.

(mieux : il existe des aides pour cela, comme le langage (f)lex)

Ceci dit, voici une solution permettant de contrôler un peu mieux ce qui se passe avec des `scanf` :

```
do {
    printf("Entrez un nombre entre 1 et 10 : "); fflush(stdout);
    j = scanf("%d", &i);
    if (j != 1) {
        printf("Je vous ai demandé un nombre, pas du charabia !\n");
        /* vide le tampon d'entrée */
        while (!feof(stdin) && !ferror(stdin) && getc(stdin) != '\n');
    }
} while (!feof(stdin) && !ferror(stdin) && ((j!=1) || (i<1) || (i>10)));
```

La valeur retournée par `scanf` est le nombre de champs correctement saisis ou **EOF** si une erreur est survenue avant toute conversion.

Sortie erreur standard

En plus de `stdin` et `stdout`, il existe une **sortie d'erreur standard**, `stderr`.

Par défaut, `stderr` est envoyée sur le terminal, comme `stdout`.
Mais il s'agit bien d'un flot séparé !

De plus, `stderr` n'a pas de mémoire tampon. L'écriture sur `stderr` se fait donc directement (on n'a pas besoin de `fflush`).

☞ Conseil : Pour afficher des messages d'erreur depuis votre programme, préférez `stderr` plutôt que `stdout`.

☞ La question c'est : comment fait-on ?...

Utilisation des fichiers

Le type permettant de représenter (le flot associé à) un fichier dans un programme C est `FILE` défini dans `stdio.h`.

L'association d'un flot d'entrée-sortie avec le fichier se fait par le biais de la fonction spécifique `fopen`.

```
FILE* fopen(const char* nom, const char* mode)
```

Exemple :

```
FILE* entree = NULL;  
char nom_entree[FILENAME_MAX+1];  
...  
entree = fopen(nom_entree, "r");
```

associe le flot `entree` avec le fichier physique dont le nom est contenu dans `nom_entree`.

Lien avec un fichier

Dans le cas des **fichiers textes** (fichiers lisibles par les humains), les « modes » d'ouverture possibles sont :

- r** en lecture
- w** en écriture (écrasement)
- a** en écriture (à la fin)

On peut de plus ajouter un **+** après l'un quelconque des modes ci-dessus pour ouvrir le fichier en lecture et écriture (mais attention à la position de la tête de lecture et à l'état du tampon (**fflush**)!).

Si l'on souhaite manipuler des **fichiers binaires**, il faut ajouter **b** à la fin.

Exemples :

```
fichier1 = fopen(nom1, "rb");  
fichier2 = fopen(nom2, "w+");  
fichier3 = fopen(nom3, "a+b");
```

Lien avec un fichier : erreurs

En cas d'erreur d'ouverture, la fonction `fopen` retourne la valeur `NULL`.

On serait donc bien avisé d'écrire ses ouvertures de fichiers de la façon suivante :

```
entree = fopen(...);  
if (entree == NULL) {  
    /* gestion de l'erreur */  
} else {  
    /* suite (avec un fichier entree valide) */  
}
```



Pour en savoir un peu plus sur l'erreur qui s'est produite, on peut utiliser `strerror(errno)` ou `perror`.

👉 `man 3 errno`, `man 3 perror`, `man 3 strerror`

Utilisation des flots

L'utilisation de variables de type `FILE*` dans les programmes pour réaliser les entrées-sorties se fait ensuite de façon similaire aux flots particuliers `stdin` et `stdout`, en utilisant `fprintf` et `fscanf` au lieu de `printf` et `scanf`.

Exemple :

```
FILE* entree = NULL;
FILE* sortie = NULL;
...
entree = fopen(nom1, "r");
sortie = fopen(nom2, "a");
/* tests de validité */
...
/* lit un entier dans le fichier "entree" */
fscanf(entree, "%d", &i);

/* et l'écrit dans le fichier "sortie" */
fprintf(sortie, "%d\n", i);
```

Utilisation des flots (2)

Une fonction utile pour tester si la lecture d'un fichier est terminée est la fonction `feof(FILE*)`, qui retourne une valeur non nulle si la fin de fichier a été atteinte.

`ferror(FILE*)` de son côté teste le statut d'erreur du fichier et retourne une valeur non-nulle si une erreur s'est produite sur le fichier (atteindre la fin de fichier **n'est pas** une erreur).

Exemple :

```
while ( !feof(entree) && !ferror(entree) ) {  
    ...  
    /* lecture du fichier entree */  
}
```

Fermeture des flots

La fermeture du flot se fait par la fonction

```
fclose(FILE*)
```

Exemple :

```
fclose(entree);
```



Attention ! NE PAS oublier de fermer tout fichier ouvert !

En particulier en écriture : vous risqueriez sinon d'avoir des surprises...

Exemple de lecture à partir d'un fichier

Exemple de programme de lecture d'un fichier texte de nom « test » :

```
#include <stdio.h>
int main(void) {
    char const nom_fichier[] = "test";
    FILE* entree = NULL;

    entree = fopen(nom_fichier, "r");
    if (entree == NULL) {
        fprintf(stderr,
            "Erreur : impossible de lire le fichier %s\n",
            nom_fichier);
    } else {
#define TAILLE_MAX 10
        char mot[TAILLE_MAX+1] = "";

        while (fscanf(entree, "%10s", mot) == 1) {
            printf("lu : ->%-*s<-\n", TAILLE_MAX, mot);
        }
        fclose(entree) ;
    }
    return 0; /* pour le moment... en attendant le cours 10 */
}
```

Écriture dans un fichier (1/2)

Exemple de programme d'écriture dans un fichier texte :

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

int main(void) {
    char nom_fichier[FILENAME_MAX+1] = "";
    FILE* sortie = NULL;

    {
        size_t len = 0;
        do {
            printf("Dans quel fichier voulez vous écrire ?\n");
            fgets(nom_fichier, FILENAME_MAX+1, stdin);
            len = strlen(nom_fichier);
            if ((len != 0) && (nom_fichier[--len] == '\n')) {
                nom_fichier[len] = '\0';
            }
        } while ((len == 0) && !feof(stdin) && !ferror(stdin) );
    }

    // ... à suivre
```

Écriture dans un fichier (2/2)

```
// ... suite ...
if (nom_fichier[0] != '\0') {
    sortie = fopen(nom_fichier, "a");
    if (sortie == NULL) {
        fprintf(stderr,
            "Erreur : impossible d'écrire dans le fichier %s\n",
            nom_fichier);
    } else {
#define MAX_PHRASE 513    // nombre arbitraire plus 1
        char phrase[MAX_PHRASE] = "";

        printf("Entrez une phrase :\n");
        fgets(phrase, MAX_PHRASE, stdin);
        fputs(phrase, sortie);
        fclose(sortie);
    }
}

return 0; /* pour le moment... en attendant le cours 10 */
}
```


Flots standards

On a donc `printf(` = `fprintf(stdout,`
et `scanf(` = `fscanf(stdin,`

Une façon élégante de pouvoir choisir l'entrée (ou la sortie) est de faire quelque chose comme :

```
FILE* sortie = NULL; /* sortie générique */

if (choix == ...) /* en fonction du choix */ {
    sortie = fopen(...)
    ...
} else { /* choix final : stdout */
    sortie = stdout;
}

... /* et dans toute la suite ne faire que des : */
fprintf(sortie, ...);
```

De même, tous les messages d'erreur devront s'écrire :

```
fprintf(stderr, message...);
```

Fichiers binaires

Comment faire si l'on veut sauvegarder directement les valeurs stockées en mémoire et non pas leurs écritures en décimal ?

☞ sauvegarde en binaire

Il faut pour cela :

- ▶ ouvrir le fichier pour une écriture en binaire

```
sortie = fopen(nom_fichier, "wb");
```

- ▶ utiliser la commande `fwrite` au lieu de `fprintf` :

```
size_t fwrite(const void* ptr, size_t taille_el,  
              size_t nb_el, FILE* fichier);
```

`fwrite` écrit dans le fichier `fichier`, `nb_el` éléments, chacun de taille `taille_el`, stockés en mémoire à la position pointée par `ptr`.

`fwrite` retourne le nombre d'éléments effectivement écrits.

fwrite

Exemple :

```
#include <stdio.h>
#define TAILLE 12
int main(void) {
    int tab[TAILLE];
    for (size_t i = 0; i < TAILLE; ++i) tab[i] = i*i - 6*i;

    FILE* sortie = fopen("test-fwrite.bin", "wb");
    if (sortie != NULL) {
        size_t nb_ok = fwrite(tab, sizeof(int), TAILLE, sortie);
        fclose(sortie);
        if (nb_ok != TAILLE) {
            fprintf(stderr, "Unable to write %zu elements, "
                "wrote only %zu", TAILLE, size_ok);
        }
    }
    return 0;
}
```

Fichiers binaires (lecture)

La lecture d'un fichier binaire se fait de façon similaire en utilisant

```
size_t fread(void* ptr, size_t taille_el, size_t nb_el, FILE* fichier);
```

Exemple :

```
#include <stdio.h>
#define TAILLE 12
int main(void) {
    FILE* entree = fopen("test-fwrite.bin", "rb");
    if (entree != NULL) {
        int tab[TAILLE];
        size_t nb_ok = fread(tab, sizeof(int), TAILLE, entree);
        fclose(entree);
        if (nb_ok != TAILLE) {
            fprintf(stderr, "Unable to read %zu elements, "
                "read only %zu", TAILLE, nb_ok);
        } else for (size_t i = 0; i < TAILLE; ++i)
            printf("tab[%2zu] = % 3d\n", i, tab[i]);
    }
    return 0;
}
```



Diverses manipulations de fichier



```
int fseek(FILE* fichier, long offset, int depart)
```

repositionne la « tête de lecture ».

La nouvelle position est *offset* octets à partir de *depart*, qui peut valoir :

SEEK_SET : début du fichier

SEEK_CUR : position courante

SEEK_END : la fin du fichier

```
long ftell(FILE* fichier)
```

retourne la position de la « tête de lecture » (à partir du début de fichier)

```
void rewind(FILE* fichier)
```

```
= (void)fseek(fichier, 0L, SEEK_SET)
```

```
int ferror(FILE* fichier)
```

teste le statut d'erreur du *fichier* : retourne une valeur non-nulle si une erreur s'est produite sur le fichier.

```
void clearerr(FILE* fichier)
```

remet à zéro le statut d'erreur du *fichier*



Flots dans des chaînes



Supposons que l'on écrive un programme avec une **interface graphique** que nous gérons nous-même dans le programme.

On ne voudra évidemment pas envoyer nos messages sur `stdout`, mais dans notre interface.

Comment faire ?

☞ avec des **flots dans des chaînes de caractères**

Ils se manipulent comme les flots vus précédemment sauf que l'on utilise `sprintf` (`sscanf` existe aussi ☞ bon moyen pour convertir une chaîne en un autre type)

```
sprintf(chaine, FORMAT, variables...);
```

Exemple :

```
char adresse[129];  
sprintf(adresse, "%5d %.122s", code, ville);
```

Recommandation

Quelques soient les cas, **toujours faire attention à la taille des objets manipulés !**

En particulier quand on lit de sources extérieures (fichier ou terminal) : toujours imposer une borne sur la taille lecture

Autre exemple : quand on copie des chaînes de caractères (préférer `strncpy` à `strcpy`)

POURQUOI ?

Sinon c'est la porte ouverte à des débordements de mémoire (« buffer overflow ») et des attaques possibles (cf cours semaine 9).



Les entrées/sorties



Clavier / Terminal : `stdin / stdout` et `stderr`

Fichier de définitions : `#include <stdio.h>`

Utilisation :

écriture : `int printf("FORMAT", expr1, expr2, ...);`

lecture : `int scanf("FORMAT", ptr1, ptr2, ...);`

Saut à la ligne : `'\n'`

Lecture d'une ligne entière :

`char* fgets(char* s, int size, FILE* stream);`



Les entrées/sorties (fichiers)



Type : `FILE*`

ouverture : `FILE* fopen(const char* nom, const char* mode)`

Mode :

"r" en lecture, "w" en écriture (écrasement), "a" en écriture (à la fin), suivit de '+' pour ouverture en lecture et écriture, et/ou de 'b' pour fichiers en binaires

Écriture :

`fprintf(FILE*, ...)` pour fichiers textes

`size_t fwrite(const void* adr_debut, size_t taille_el, size_t nb_el, FILE*);` pour les fichiers binaires

Lecture :

`fscanf(FILE*, ...)` pour fichiers textes

`size_t fread(void* adr_debut, size_t taille_el, size_t nb_el, FILE*);` pour les fichiers binaires

Test de fin de fichier : `feof(FILE*)`

Fermeture du fichier : `fclose(FILE*)`

[hors cours] Monsieur, et en C++... ? [hors cours]

L'intégration des entrées/sorties est nettement mieux faite en C++ (pas de « langage dans le langage ») via les opérateurs `<<` et `>>` (lesquels peuvent être surchargés !).

Par ailleurs, `stdin` s'appelle `std::cin` et `stdout`, `std::cout`.

(Note : on peut simplifier en utilisant la directive « `using namespace std;` »)

Exemple :

```
cout << "Un message, et un entier : i=" << i << endl;  
cin >> i;
```

Conseil : ne **jamais** utiliser `printf` ni `scanf` en C++.

[hors cours] Monsieur, et en C++... ? (2) [hors cours]

Concernant les fichiers, la syntaxe est également plus simple qu'en C et utilise les même opérateurs `<<` et `>>`.

`ifstream` (défini dans `<iostream>`) est le type (la classe) qui représente un flot d'*entrée* depuis un fichier (similaire à `cin`) et `ofstream`, un flot de *sortie* vers un fichier (similaire à `cout`).

Exemple :

```
string nom_fichier("test");
ifstream entree(nom_fichier);

if (entree.fail()) {
    cerr << "Erreur : impossible de lire le fichier "
         << nom_fichier << endl;
} else {
    string mot;

    while (!entree.eof()) {
        entree >> mot ;
        cout << mot << endl;
    }

    entree.close() ;
}
```

Ce que j'ai appris aujourd'hui

- ▶ à faire communiquer mon programme avec le « monde extérieur » pour
 - ▶ afficher des résultats ;
 - ▶ saisir des données ;
 - ▶ sauvegarder et relire des données ;
 - ▶ à créer et lire des fichiers ;
 - ▶ à formater mes résultats.
- 👉 je peux maintenant écrire des programmes pouvant **interagir** avec l'utilisateur, mais aussi **manipuler des fichiers** et donc donner de la **persistance** aux données créées.