

Обмін блоками даних

Зчитати з потоку блок даних заданого розміру можна за допомогою функції

*size_t fread (void *buf, size_t size, size_t n, FILE *fp);*

що заносить у буфер *n* об'єктів розміром *size*. Тип *size_t*

оголошено в *<stdio.h>* через декларацію *typedef*. У *Borland C* він збігається з типом *int*.

Функція повертає кількість реально зчитаних об'єктів.

Розглянемо приклад визначення

середньоарифметичного значення дійсних чисел,

бінарні коди яких зберігаються у файлі. Дані

зчитуються в буфер блоками по *N* чисел. Робота

завершується коли розмір зчитаного блоку менший

```
#include <stdio.h>  
#define fname "sum.xz"  
#define N 100  
void main()  
{  
int a[N], n, i;  
float s=0, k=0;  
FILE *f;  
f=fopen ( fname, "rb");
```

```
do  
{  
n=fread (a, sizeof(int), N, f);  
for (i=0; i<n; i++)  
    s+=a[i];  
    k+=n;  
}  
while (n==N);  
printf ("sr=%4.2f", s/k);  
fclose(f);  
}
```

Запис блоку даних у потік виконує функція
*size_t fwrite (void *buf, size_t size, size_t n, FILE *fp);*

Параметри такі ж, як і в функції *fread()*.

Бібліотека *Borland C* додатково включає функції

*int getw (FILE *fp);*

*int putw (int numb, FILE *fp);*

Функції повертають значення зчитаного або
записаного

в бінарний файл двобайтового двійкового коду
цілого

числа.

*Приклад: знаходження номера заданого числа в
даному бінарному файлі*

```
#include <stdio.h>  
long Find(FILE *f, int n)  
{  
    long k=1,N;  
    do {  
        if (N=getw(f)==n) return k;  
        k++;  
    } while (N!=EOF);  
    return 0;  
}  
void main()  
{  
    FILE *f=fopen("prog.xz","rb");  
    printf("%d",Find(f,5));  
    fclose(f);  
}
```

Робота з бінарними файлами

Бінарні файли мають переваги, порівняно з текстовими при зберіганні числових даних. Операції читання і запису з такими файлами виконуються швидше, так як відсутня необхідність форматування (переведення в текстове представлення та навпаки). Двійкові файли зазвичай мають менший розмір, ніж аналогічні текстові файли. В двійкових файлах можна переміщуватися в будь-яку позицію і читати або записувати дані в довільній послідовності, в той час, як в текстових файлах практично завжди виконується послідовна обробка інформації.

```
#include<stdio.h>  
#include<conio.h>  
struct mystruct  
{    int i;    char ch;  
};  
int main(void)  
{  
    FILE *stream;  
    struct mystruct s;  
    if ((stream = fopen("test.dan", "wb")) == NULL)  
    {        fprintf(stderr, "Неможливо відкрити файл\n");  
        return 1;  
    }  
    s.i = 0;        s.ch = 'A';  
    fwrite(&s, sizeof(s), 1, stream);  
    fclose(stream);  
    return 0;  
}
```

Для організації читання даних з файлу в довільному порядку використовується "показчик файлу" (курсор), який визначає поточну позицію у файлі. При читанні даних курсор автоматично зміщується на число прочитаних байтів. Отримати поточну позицію курсору файлу можна за допомогою функції *ftell()*

long ftell (FILE *stream);

Встановлюється поточна позиція курсору у файлі за допомогою функції *fseek()*:

int fseek (FILE *stream, long offset, int whence);

Ця функція задає зміщення на число байтів *offset* від точки відліку, яка визначається параметром *whence*. Цей параметр може приймати значення 0, 1, 2.

МОЖЛИВІ значення параметра *whence* функції *fseek*

Константа	<i>whence</i>	Точка відліку
<code>SEEK_SET</code>	0	Початок файлу
<code>SEEK_CUR</code>	1	Поточна позиція
<code>SEEK_END</code>	2	Кінець файлу

Якщо задане значення *whence*=1, то *offset* може приймати як додатне, так і від'ємне значення, тобто зсув вперед або назад.

Функція *rewind()* переміщує курсор на початок файлу

void rewind (FILE *stream);

Те ж саме можна зробити за допомогою *fseek()*

fseek (stream, 0L, SEEK_SET);

Встановлення покажчика перед 10-м елементом від кінця файлу: ***fseek (f, -10*sizeof(double), SEEK_END);***

Приклад визначення розміру файлу

```
#include <stdio.h>  
long filesize (FILE *stream);  
int main (void)  
{  
    FILE *stream;  
    stream = fopen("test.dan ", "wb+");  
    printf("Розмір файлу test.dan рівний %ld  
байт\n",  
        filesize(stream));  
    fclose(stream);  
    return 0;  
}
```

long filesize (FILE *stream)

{

long curpos, length;

curpos = ftell (stream); ***/*збереження поточної
позиції файлу*/***

fseek (stream, 0L, SEEK_END); ***/*перехід у кінець*/***

length = ftell (stream); ***/*розмір відповідає
зміщенню*/***

fseek (stream, curpos, SEEK_SET); ***/*повернення
показчика на попередню позицію*/***

return length;

}

Приклад: необхідно знайти добуток матриці a $[n][m]$ на вектор $b[m]$. В результаті отримаємо вектор $c[n]$.

$$c_i = \sum_{j=0}^3 a_{ij} b_j$$

Значення елементів матриці та вектора вводимо з файлу *ish.dan*. Результати передаємо на екран та в файл *rez.dan*.

```
#include<stdio.h>  
#include<stdlib.h>  
#define N 2  
#define M 4
```

```
void main()  
{  
float a[N][M], b[M], c[N];  
int i, j;  
FILE *p1, *p2;  
p1=fopen("ish.dan","r");  
if(p1==0)  
{ puts("Файл ish.dan не открылся");  
exit(1); }  
p2=fopen("rez.dan", "w");  
for(i=0; i<N; i++)  
for (j=0; j<M; j++)  
fscanf(p1, "%f",&a[i][j]);
```

```
for (j=0; j<M; j++)  
fscanf(p1, "%f",&b[j]);  
for(i=0; i<N; i++)  
{  
    c[i]=0;  
    for (j=0; j<M; j++)  
        c[i]+=a[i][j]*b[j];  
    fprintf(p2, "c[%i]=%f\n", i, c[i]);  
    printf("c[%i]=%f\n", i, c[i]);  
}  
fclose(p1);  
fclose(p2);  
}
```