

Lezione 14

Input/output non formattato

I/O formattato

- Gli operatori di ingresso/uscita visti finora, ossia $>>$ e $<<$, interpretano il contenuto di uno *stream* come una sequenza di caratteri
- Traducono quindi valori in sequenze di caratteri e viceversa
- Le operazioni di ingresso/uscita in cui uno *stream* è visto come una sequenza di caratteri si definiscono operazioni di ingresso/uscita **formattate**

I/O non formattato

- Esistono anche operazioni di ingresso/uscita **non formattate**
- Vedono lo stream come una mera sequenza di byte, e non effettuano alcuna trasformazione di alcun tipo
- Trasferiscono semplicemente sequenze di byte da uno *stream* alla memoria del processo, o dalla memoria del processo ad uno *stream*

Accesso sequenziale

- Così come le letture/scritture formattate, anche quelle non formattate accedono agli stream in modo sequenziale:
- Ogni lettura/scrittura lavora a partire dal byte dello stream successivo all'ultimo byte dello stream su cui ha lavorato la lettura/scrittura precedente

Funzioni membro

- Le funzioni di lettura e scrittura non formattate che vedremo sono delle cosiddette **funzioni membro** degli stream
- Per utilizzarle bisogna usare la notazione a punto
- Se **f** è un *[i/o]stream*, allora per usare ad esempio una funzione membro **fun(char &)**, bisogna scrivere **f.fun(c)** ;
Esempio:
char c ;
cin.fun(c) ;

Buffer ed I/O non formattato

- Come già visto, un buffer è un array di byte utilizzato nelle operazioni di I/O
- Il tipo `char` ha esattamente la dimensione di un byte
- Per questo motivo il tipo `char` è utilizzato anche per memorizzare byte nelle letture e scritture non formattate

Input non formattato

- Gli istream dispongono delle seguenti funzioni membro per input non formattato:

`get()`

`get(char &)`

`get(char *buffer, int n,
char delimitatore='\n')`

`read(char *buffer, int n)`

`gcount()`

- Ritorna, su un `int`, il valore del prossimo byte nello stream di ingresso a cui è applicata
 - Ritorna il valore `EOF` in caso di fine input (`EOF` è una costante predefinita)
- Esempio:

```
main ()  
{  
    int i = cin.get() ;  
    ...  
}
```


- Un ciclo di lettura che va avanti finché non si incontra l'EOF si può quindi scrivere:

```
main ()
{
    int i ;
    while ( (i = cin.get()) != EOF )
        ...
}
```

get(char &c) 1/2

- Preleva un byte e lo assegna alla variabile passata come argomento
 - La variabile è lasciata inalterata in caso di fine input
- Esempio:

```
main()  
{  
    char c ;  
    cin.get(c) ;  
    ...  
}
```

get(char &c) 2/2

- Per semplicità, diciamo che tale funzione ritorna lo *istream* a cui è applicata
- Quindi si può usare allo stesso modo di uno *istream* in espressioni che si aspettano un booleano
- Esempio:

```
main ()  
{  
    char c ;  
    while (cin.get (c) )  
        ...  
}
```

- **Dalla decima esercitazione:**
 - ***file/file_conta_linee.cc***

Lettura in un buffer

```
get(char *buffer, int n,  
    char delimitatore='\n')
```

- Legge una sequenza di byte dallo stream di ingresso e li trasferisce in *buffer*, aggiungendo automaticamente il carattere '\0' finale
- La lettura va avanti finché non si sono letti *n* byte oppure non è stato incontrato il delimitatore
- Se il terzo argomento non è passato, si usa come delimitatore il codice del carattere '\n'

Esempio di lettura in un buffer

```
main()
{
    char buf[100] ;

    // lettura di al più 50 byte, a meno
    // non si incontri il codice del
    // carattere '-'
    // in fondo è inserito '\0'
    cin.get(buf, 50, '-') ;
    ...
}
```

Letture in un buffer 2

`read(char *buffer, int n)`

- Legge `n` byte e li memorizza nell'array `buffer`
- **Non è previsto alcun delimitatore, né aggiunto alcun terminatore**

`gcount()`

- Ritorna il numero di caratteri letti nell'ultima operazione di lettura

Scrittura non formattata

`put(char c)`

- Trasferisce un byte (il contenuto di `c`) sullo *stream* di uscita

`write(const char *buffer, int n)`

- Trasferisce i primi `n` byte di `buffer` sullo *stream* di uscita
- Non è aggiunto alcun terminatore

File di testo e file binari 1/2

- Se si effettuano solo letture e scritture formattate su uno stream, si dice che lo si sta usando in **modo testo**
- In maniera simile, come già sappiamo, un file i cui byte sono da interpretarsi come codici di caratteri si definisce un **file di testo**
- Altrimenti si usa tipicamente la denominazione **file binario**

File di testo e file binari 2/2

- Per lavorare con file binari sono estremamente comode le letture/scritture non formattate, perché permettono appunto di ragionare in termini di pure sequenze di byte
- Ricordare sempre però che un file rimane comunque solo una sequenza di byte, ed il fatto che sia un file di testo o un file binario è solo una questione di come è da interpretare tale sequenza di byte

Puntatori ed array

- Estendiamo le nostre conoscenze
- Come sappiamo il tipo puntatore
`<tipo> *`
memorizza indirizzi
- Come mai possiamo passare un array come argomento attuale nella posizione corrispondente ad un parametro formale di tipo `<tipo> *` ?
- Perché passare il nome di un array è equivalente a passare l'indirizzo del primo elemento dell'array

Esempio con tipo *char*

```
void fun(const char *a)
{
    ofstream f("nome") ;
    // trasferiamo due elementi,
    // ossia due byte dell'array a
    f.write(a, 2) ;
}

main()
{
    char b[3] = {14, 31, 66} ;
    fun(b) ; // passo l'indirizzo di b
}
```

Oggetti e puntatori

- Il tipo `char *` memorizza indirizzi
 - Possiamo scriverci dentro l'indirizzo di qualsiasi oggetto, dinamico o non dinamico, non solo quindi di un array dinamico
 - In particolare, possiamo anche scriverci dentro l'indirizzo di oggetti di tipo diverso da array di caratteri

Trasferimento oggetti generici

- Le funzioni di ingresso/uscita non formattate si aspettano però solo array di caratteri
- Per usare tali funzioni dobbiamo perciò convertire il tipo dell'indirizzo di un oggetto diverso da un array di caratteri mediante:

`reinterpret_cast<char *>(<indirizzo>)`

- Se appropriato si può anche aggiungere il *const*
- Proviamo a vedere il significato logico di tale conversione

Oggetti in memoria 1/3

- Consideriamo ad esempio un array di interi di 3 elementi:



- Supponendo che ogni elemento occupi 4 byte, l'array in memoria sarà fatto così:



- Si tratta di una tipica sequenza di byte

Oggetti in memoria 2/3

- Tale sequenza di byte ha qualche differenza intrinseca rispetto ad una qualsiasi altra sequenza di byte di pari lunghezza?

Oggetti in memoria 3/3

- No
- Prendendo in prestito dal C/C++ il termine array, possiamo dire che una sequenza di byte non è altro che un **array di byte**
- Ma sappiamo che un byte può essere rappresentato esattamente su di *char*
- Quindi, qualsiasi sequenza di byte può essere rappresentata con array di *char*

Significato conversione

- Pertanto, mediante l'espressione `reinterpret_cast<char *>(<indirizzo_oggetto>)`
 - diciamo: “Reinterpreta l'indirizzo dell'oggetto come l'indirizzo di inizio di una una sequenza di byte”
 - Da un punto di vista logico vogliamo reinterpretare come una pura sequenza di byte il contenuto della memoria a partire dall'indirizzo dell'oggetto
- Rimane il problema di sapere la lunghezza di tale sequenza di byte
 - Non solo, in generale potremmo voler trasferire una sequenza di byte, ossia un array di caratteri, relativa solo ad una porzione dell'intero oggetto

Dimensioni in byte 1/2

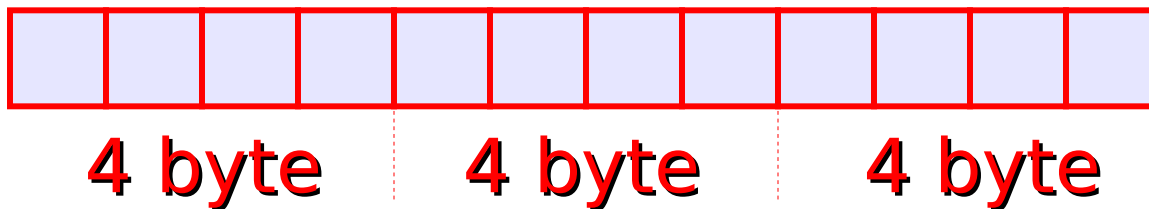
- Dato un generico array di elementi di qualche tipo, possiamo calcolare la lunghezza della sequenza di byte occupati da tutti o da una parte degli elementi dell'array nel seguente modo
- Utilizziamo l'operatore `sizeof` per conoscere le dimensioni di ogni elemento, e moltiplichiamo per il numero di elementi

Dimensioni in byte 2/2

- Consideriamo di nuovo un array di interi di 3 elementi e supponiamo che l'operatore `sizeof` ci dica che ogni elemento occupa 4 byte:



- L'array in memoria occupa $4 \times 3 = 12$ byte



Scrittura intero array

```
void scrivi_array_su_file(const int *a)
{
    ofstream f("file_destinazione") ;
    f.write(
        reinterpret_cast<const char *>(a),
        sizeof(int) * 3
    ) ;
}

main()
{
    int b[3] = {1, 2, 7} ;
    scrivi_array_su_file(b) ;
}
```

Scrittura su file binari

- Cosa abbiamo fatto?
- Abbiamo scritto nel file di nome *file_destinazione* una sequenza di byte uguale alla rappresentazione in memoria, byte per byte, dell'array di interi **b**
- *file_destinazione* sarà certamente un file binario

Scrittura di parte dell'array

```
// scrive solo i primi due elementi
void scrivi_array_su_file(const int *a)
{
    ofstream f("file_destinazione") ;
    f.write(
        reinterpret_cast<const char *>(a),
        sizeof(int) * 2
    ) ;
}

main()
{
    int b[3] = {1, 2, 7} ;
    scrivi_array_su_file(b) ;
}
```

- Dalla decima esercitazione:
file/scrivi_leggi_array.cc

- Potevamo scrivere gli elementi uno alla volta nel file binario mediante un ciclo di scritture non formattate?

Bufferizzazione

- Sì, ma sarebbe stato molto inefficiente
- Dobbiamo invece scrivere gli elementi uno alla volta nel caso del file di testo
 - Ma l'efficienza non in quel caso si perde, perché, come già detto, ci pensa l'operatore di uscita a bufferizzare le informazioni al posto nostro

Contenuto di un file

- Studiare la decima esercitazione fino all'esercizio *file_binario.cc* escluso

Passaggio indirizzo

- Come abbiamo visto, il nome di un array in una qualsiasi espressione denota l'indirizzo di un array
- Pertanto passare un array come parametro attuale equivale a passare l'indirizzo dell'array
- E se volessimo passare ad una delle funzioni di ingresso/uscita l'indirizzo di un oggetto diverso da un array?
 - Ad esempio un singolo intero, o un singolo oggetto di tipo struttura?

Operatore indirizzo

- In questo caso dovremmo utilizzare l'operatore indirizzo &
- Si tratta di un operatore unario prefisso
- Sintassi
& <nome_oggetto>
- Semantica: ritorna l'indirizzo dell'oggetto passato per argomento
- Per capire come procedere dobbiamo considerare come è rappresentato l'oggetto in memoria

Generico oggetto in memoria

- Consideriamo un generico oggetto, per esempio di tipo strutturato



- Se l'oggetto occupa ad esempio 8 byte, allora in memoria si avrà la seguente sequenza di byte a partire dall'indirizzo dell'oggetto:



- Come già sappiamo, è una sequenza di byte come tutte le altre, rappresentabile mediante un array di caratteri

Esempio con struct 1/2

```
main()
{
    struct part {char nome[10]; int tempo}
        mario ;

    strcpy(mario.nome, "Mario") ;
    mario.tempo = 30 ;
    char * const p =
        reinterpret_cast<char *>(& mario) ;
}
```

Use dell'operatore & per ritornare l'indirizzo dell'oggetto

Esempio con struct 2/2

- In `p` è finito l'indirizzo in memoria dell'oggetto struttura `mario`
- La conversione si è resa necessaria perché `p` punta ad oggetti di tipo diverso da `part`
- Come facciamo ad accedere solo all'effettivo numero di byte occupati da `mario`?
- Utilizziamo l'operatore `sizeof`

Scrittura su file binari 1/2

```
main()
{
    struct part {char nome[10]; int tempo}
        mario ;

    strcpy(mario.nome, "Mario") ;
    mario.tempo = 30 ;
    char * const p =
        reinterpret_cast<char *>(& mario) ;
    ofstream f("dati.dat") ;
    f.write(p, sizeof(mario)) ;
}
```

Scrittura su file binari 2/2

- Cosa abbiamo fatto?
- Abbiamo scritto nel file *dati.dat* una sequenza di byte uguale alla rappresentazione in memoria, byte per byte, dell'oggetto `mario`
- *dati.dat* è certamente un file binario

Lettura da file binari

- Come facciamo a rimettere in memoria le informazioni salvate nel file?
- *file_binario.cc*
- Prima di andare avanti è opportuno osservare che quanto fatto con un oggetto di tipo `struct` è solo un altro esempio di lettura/scrittura da/su file binario
- Si potevano fare esempi con matrici o array di oggetti struttura, e così via ...

Accesso sequenziale e casuale

- Uno *stream* è definito ad **accesso sequenziale** se ogni operazione interessa caselle dello *stream* consecutive a quelle dell'operazione precedente
- Uno *stream* è definito ad **accesso casuale** se per una operazione può essere scelta arbitrariamente la posizione della prima casella coinvolta
- Per `cin`, `cout` e `cerr` è definito solo l'accesso sequenziale

Accesso casuale ai file

- La *casella* (ossia il byte) a partire dalla quale avverrà la prossima operazione è data da un *contatore* che parte da 0 (prima casella)
- Il suo contenuto può essere modificato con le funzioni membro

seekg (nuovo_valore) per file in ingresso
(la g sta per get)

seekp (nuovo_valore) per file in uscita
(la p sta per put)

Accesso casuale ai file

- Le due funzioni possono anche essere invocate con due argomenti

`seekg(offset, origine)`

`seekp(offset, origine)`

- L'origine può essere:

`ios::beg` offset indica il numero di posizioni a partire dalla casella 0 (equivalente a non passare un secondo argomento)

`ios::end` offset indica il numero di posizioni a partire dall'ultima casella (muovendosi all'indietro)

Letture della posizione

- Per gli *ifstream* è definita la funzione
`tellg()`
Ritorna il valore corrente del contatore
- Per gli *ofstream* è definita la funzione
`tellp()`
Ritorna il valore corrente del contatore

Esercizio

- Dato un file binario in cui sono memorizzati oggetti di tipo

```
struct  persona {  
        char    codice[7];  
        char    Nome[20];  
        char    Cognome[20];  
        int     Reddito;  
        int     Aliquota;  
    } ;
```

ed assumendo che ogni persona abbia un codice univoco ...

Esercizio

- Scrivere una funzione che prenda in ingresso un oggetto *P* di tipo *persona* per riferimento, ed un *istream* che contiene la rappresentazione binaria di una sequenza di oggetti di tipo *persona*.

La funzione cerca nello *istream* un oggetto con lo stesso valore del campo *codice* dell'oggetto *P* e, se trovato, riempie i restanti campi dell'oggetto *P* con i valori dei corrispondenti campi dell'oggetto trovato nel file.

La funzione ritorna *true* in caso di successo, ossia se l'oggetto è stato trovato, *false* altrimenti

Soluzione

```
bool ricerca_in_file(persona &P, istream &f)
{
    bool trovato=false;
    while (true) {
        persona buf[1] ;
        f.read(reinterpret_cast<char *>(buf),
                sizeof(persona)) ;
        if (f.gcount() <= 0) // EOF o errore
            break ;
        if (strcmp(buf[0].codice, P.codice) == 0) {
            P = buf[0] ;
            trovato = true ;
            break ;
        }
    }
    return trovato;
}
```

Osservazioni finali 1/2

- I file sono una delle strutture dati fondamentali per la soluzione di problemi reali
- Infatti nella maggior parte delle applicazioni reali i dati non si leggono (solamente) da input e non si stampano (solamente) su terminale, ma si leggono da file e si salvano su file

Osservazioni finali 2/2

- Spesso si rende necessario gestire grandi quantità di dati su supporti di memoria secondaria in modo molto efficiente
 - Vedrete come negli insegnamenti di “BASI DI DATI”
- Ricordare infine che la gestione dei file sarà sempre parte della prova di programmazione