

Klávesnice, obrazovka

zápis 1 znaku - putchar(znak);
čtení 1 znaku - znak=getchar();
formátovaný zápis - printf("Vysledek je %0.3f.\n", vysl);
formátované čtení - scanf("%f", &cislo);
zápis řetězce - puts("Ahoj!");
čtení řetězce - gets(s);

Soubor:

otevření pro čtení: f=fopen("VSTUP.TXT", "r");
otevření pro zápis: f=fopen("VYST.TXT", "w");
zápis 1 znaku: putc(znak, f);
čtení 1 znaku: znak=getc(f);
formátovaný zápis - fprintf(f, "Vysledek je %0.3f.\n", vysl);
formátované čtení - fscanf(f, "%f", &cislo);
zápis řetězce - fputs("Ahoj!", f);
čtení řetězce - fgets(s,kolik,f);
testování chyby otevření, čtení/zápisu, konce souboru

Nejdůležitější formáty:

%d – celá čísla dekadicky
%i – zápis celá čísla dekadicky, pro čtení rozlišení podle 1. znaku
%x, %X – celá čísla hexadecimálně
%o, %O – celá čísla oktalově
%c – znak
%f, %e, %g – čtení čísel float
%lf, %le, %lg – čtení čísel double
%f – zápis float i double, desetinný tvar
%e – zápis float i double, exponenciální tvar
%g – zápis float i double, desetinný nebo exponenciální tvar
%s – řetězce
%p – pointer

šířka

%4d - zarovnání vpravo, šířka 4, zleva doplněno mezerami
%04d - zarovnání vpravo, šířka 4, zleva doplněno nulami
%-4d - zarovnání vpravo, šířka 4, zprava doplněno mezerami
%+4d – i kladné číslo bude mít znaménko

%6.2f – desetinný tvar, celkem 6 znaků včetně tečky a znaménka, dvě místa za des. tečkou
%12.4e – exponenciální tvar, celkem 12 znaků včetně tečky, znaménka a E

Binární soubory:

- otevření “wb”, “rb”, “rb+”, “wb+”
- čtení/zápis po 1 bajtu getc/putc
- čtení/zápis bloku dat fread/fwrite