



UNIVERSITÀ  
degli STUDI  
di CATANIA

# Stringhe e IO di base in C++

Corso di programmazione I

Corso di Laurea Triennale in Informatica

---

Prof. Giovanni Maria Farinella

Web: <http://www.dmi.unict.it/farinella>

Email: [gfarinella@dmf.unict.it](mailto:gfarinella@dmf.unict.it)

Dipartimento di Matematica e Informatica

# Libreria standard C++ per IO

Documentazione: <https://en.cppreference.com/w/cpp/io>

Libreria di IO basata sui flussi (**stream**).

Un flusso è una astrazione che rappresenta **un canale di comunicazione** per l'interazione delle applicazioni con l'ambiente in cui opera (SO e hardware).

**Le applicazioni usano gli stream** per scambiare dati attraverso la rete, inviare output a video, ricevere input da tastiera, etc.

La parte relativa alla gestione dei dispositivi è modellata mediante **astrazioni** (classi template e polimorfismo, in modo da il **codice per la gestione dello Input/Output sia indipendente** dal device.

# Libreria standard C++ per IO

Gli stream si possono **collegare** di volta in volta ad eventuali **periferiche** come tastiera o video, oppure si usano per leggere/scrivere files.

## Flussi standard o predefiniti

- Standard output (oggetto std::cout), generalmente associato al video.
- Standard input (oggetto std::cin), generalmente associato alla tastiera.
- Standard error (oggetto std::cerr), generalmente associato al video.

# Usare i canali di IO predefiniti

Stampare un messaggio sullo standard output

```
#include <iostream>
using namespace std;
cout << "Insert a number between 1 and 10:" << endl;
```

*std::cout*

- "<<" **Operatore di inserimento**. Spinge i dati alla sua destra nel canale standard output;
- È necessario includere lo header `iostream`;
- `cout`, `cin`, `cerr` sono oggetti ed hanno *scope globale*: il programmatore può usari all'interno del suo programma senza doversi preoccupare di **inizializzare** alcunchè;

# Usare i canali di IO predefiniti

Stampare un messaggio sullo standard output

```
#include <iostream>
using namespace std;
cout << "Insert a number between 1 and 10:" << endl;
```

- **L'operatore di inserimento** << viene usato per **inviare allo standard output** l'argomento che sta alla sua destra.
- endl è una sorta di *manipolatore* di IO, inserisce un ritorno a capo, equivalente al carattere di escape '\n'.

NB: La clausola "using namespace std" permette di risolvere i nomi (classi, funzioni, costanti) definiti nel namespace std senza dover usare l'operatore risolutore di scope (ovvero std::cout).

## Usare i canali di IO predefiniti

Ricevere dati dallo standard input

```
#include <iostream>
using namespace std;
int x;
cin >> x;
```

- L'oggetto `cin` ha scope globale e viene usato per prelevare dati dallo standard input;
- **l'operatore di estrazione** `>>` viene usato per leggere i dati dallo standard input.

### Esempi svolti

`A8_01_input_output.cpp`

# Output formattato

Con C++ per formattare lo output si usano i **manipolatori**.

```
#include <iomanip>  
using namespace std;
```

## Manipolatori di base

- setprecision(n), controlla il numero di cifre ( $n$ ) da stampare per un valore numerico inviato ad uno stream di output.
- fixed. Se usato prima di setprecision(), il numero  $n$  passato come argomento di setprecision() rappresenta il numero di cifre decimali da stampare (continua...)



## Manipolatori di base

- **fixed** (...continua) Se **fixed** non settato, allora `setprecision()` usato per indicare il numero di cifre totali da stampare.
- **setw(n)**. Controlla l'ampiezza, ovvero il numero totale di caratteri (NB: eventuale padding!), del prossimo dato da stampare sullo stream.
- **scientific** stampa i numeri in virgola mobile in notazione scientifica

NB: Usare `defaultfloat` per resettare il comportamento dello standard output per la stampa dei numeri a quello originale.

NB: per usare il manipolatore `defaultfloat`, che è stato introdotto a partire dal C++11, bisogna indicare al compilatore che si stanno usando caratteristiche di quella versione di linguaggio.

Ad esempio, con il compilatore GNU GCC:

```
$ g++ -std=c++11 A8_02_format.cpp
```

Esempi svolti

A8\_02\_format.cpp

## Stringhe e oggetto string

Una stringa è una **sequenza di caratteri** che termina con un carattere speciale ('\\0') che rappresenta la fine della stringa

Stampa di un letterale stringa

```
cout << "Hello World" << endl;
```

In C++ si ha a disposizione la **classe string**, che permette di manipolare le stringhe agevolmente.

- Ad esempio, non ci si deve occupare del carattere che rappresenta la fine della stringa.

# Stringhe e oggetto string

## Oggetti string e IO

```
#include <string> // Header necessario!  
string name="Pippo";  
string your_name;  
cout << "My name is " << name << endl;  
cout << "Please write your name: " << endl;  
cin >> your_name;  
cout << "Your name is" << your_name << endl;
```

NB: L'oggetto string viene inizializzato automaticamente con la string vuota "".

# Stringhe e oggetto string

Concatenare stringhe..

```
1 #include <string> // Header necessario!  
2 string name="Pippo";  
3 string your_name="Marco";  
4 string all_names = name + "and" + your_name;  
5 cout << "My name and your name is " << \  
6 all_names << endl;
```


..ma NON due letterali consecutivamente

```
//Errore di compilazione!  
string all_names="Pippo" + " and " + " Marco ";
```

# Stringhe e oggetto string

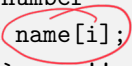
## Lunghezza di una stringa

```
#include <string> // Header necessario!  
string name="Pippo";  
cout << "The length of the my name is " << \  
name.length() << " chars!";
```



## Indicizzare una stringa

```
string name="Pippo";  
int i = 3;  
cout << "The char number " << (i+1) << "  
of my name is " << name[i];  
//Il primo indice è zero!!
```



# Stringhe e oggetto string

## Sottostringhe

```
string name="Pippo";  
cout << "The name without the first letter: " \  
<< name << " << name.substr(1,name.length()-2);
```

La funzione `substr(x,y)` **estrae una sottostringa** restituendo un oggetto string:



- il primo argomento è l'indice del primo carattere della sottostringa.
- il secondo argomento è la lunghezza della sottostringa da estrarre. Se non specificato, saranno considerati tutti i rimanenti caratteri fino alla fine della stringa originale.



## Esempi svolti

A8\_03\_strings.cpp

# stringstream

```
1 #include <sstream>
2 using namespace std;
3 stringstream ss;
4 ss << "Hello World" << endl;
5 //oppure..
6 ss.str("Hello World!");
7 //inoltre..
8 cout << ss.str(); // estrazione del contenuto
```

La classe `stringstream` si può usare per immagazzinare dati (stringhe e numeri) in un buffer da usare successivamente.

`stringstream` si usa in entrambi i versi: estrazione (`>>`) e inserimento (`<<`);

Comodo per **convertire i numeri nella loro rappresentazione in caratteri** .

```
1  #include <sstream>
2  using namespace std;
3
4  stringstream ss;
5  double g = 12345.6789;
6  ss << g << endl; //inserimento dei dati nel buffer
7  string my_number;
8  my_number = ss.str(); // stringa equivalente
```

*Handwritten note in red:  $\backslash 12345, 6789^4$*

Comodo per **convertire stringhe in numeri**.

```
1  #include <sstream>
2  using namespace std;
3
4  stringstream ss;
5  double y;
6  ss << "123456.893"; //inserimento in ss
7  ss >> y; //estrazione in y
8  cout << "y=" << y << endl;
```

## Esempi svolti

`A8_04_stringstream.cpp`

`A8_04_stringstream2.cpp`

FINE