

Вовед

Програмските јазици се јазици со кои се пишуваат компјутерските програми. Секој програмски јазик користи сопствена, ограничена, лексика од специјални зборови кои имаат посебни значења.

Програмскиот јазик Ц (C) е програмски јазик кој ги одбележа осумдесеттите и деведесеттите години на минатиот век, и е најраширениот програмски јазик на светот.

Бидејќи планирам, моето образование да го продолжам на факултет за електротехника и информациски технологии, каде што изучувањето на програмските јазици е во преден план, одлучив за проектна задача да ги разработам датотеките како дел од програмскиот јазик Ц.

2. Што е датотека?

Датотеките претставуваат множества на податочни структури од ист тип, групирани под заедничко име и сместени во надворешна меморија. На пример, множество на сите записи за патниците на определен авионски лет, кои се сместени на едно место во надворешна меморија, под заедничко име, претставува датотека.

Постојат најмалку две причини поради кои податоците кои ги процесира компјутерот се сместуваат во датотеки, а не во оперативната меморија. Прво, некои програми, и податоци потребни за извршување на истите, се толку големи така да истите не може да бидат сместени во оперативната меморија. Второ, често пати е потребно резултатите добиени со извршување на некоја програма да бидат зачувани за друга програма, или за наредното извршување на истата.

3. Работа со датотеки

Сите програмски јазици од поопшт карактер имаат можности за комуникации со податоци снимени на диск. Комуникациите со дискот зависат од оперативниот систем. Ц е развиено под UNIX па влезно излезните рутини за оперирање со дискови во Ц се слични или исти на оние развиени за UNIX.

Кога Ц работи под друг оперативен систем тогаш обично овие функции се емулираат, т.е. функционираат и се однесуваат исто како некој друг хардверски или софтверски елемент.

Во склоп на библиотеката на функции `stdioh` постои дефинирана структура за опис на датотеки. Името на таа структура е `FILE`. Во оваа структура вклучени се информации за името на датотеката, почетната локација, бројот на знаци во баферот (област од компјутерската меморија наменета за привремено сместување на податоци, служи за ублажување на разликите во брзината меѓу централната процесна единица и периферните уреди), начинот на работа и друго.

Еве како таа структура изгледа кај Ц компајлерот (преведувачот)

```
Struct iobuf
```

```
{
```

```
char *_ptr; /* покажувач на баферот */
```

```
int _ctn; /* бројач на бајтови */
```

----- OSTATAK TEKSTA NIJE PRIKAZAN. CEO RAD MOŽETE PREUZETI NA SAJTU. -----

www.maturskiradovi.net

MOŽETE NAS KONTAKTIRATI NA E-MAIL: maturskiradovi.net@gmail.com