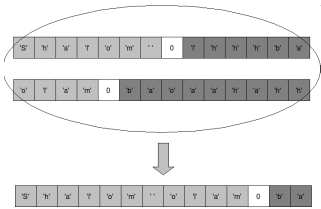


9-C LENGOAIA

String

- 1) Taulak
- 2) String-ak



http://commons.wikimedia.org/wiki/File:C_language_shalom_olam_string_concatenation.png



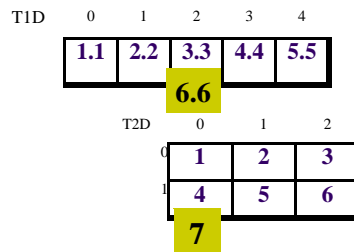
1.1 TAULAK

- Zenbait dimentsio izan ditzakete **[m][n]**
- Datu mota berdineko balio ugari gordetzen dituzte
- Balioen kudeaketa errazten dute
- Balioek eta indizeek nolabaiteko erlazioa dute. Taulek esanahi logiko bat izaten dute
- Balioak indizeen bitartez atzitzen dira **[1][3]**

1.2 TAULAK

Sortu eta erabili

- Erazagupena:
mota izena [dimentsioa1];
float T1D [5] = {1.1, 2.2, 3.3, 4.4, 5.5};
mota izena [dimentsioa1] [dimentsioa2];
int Taula2D [2][3] = {{1,2,3},{4,5,6}};
- Balio berri bat gordetzea:
izena[indizea1] = balioa;
T1D [2] = 6.6;
izena[indizea1] [indizea1] = balioa;
T2D [1][0] = 7;
- Taularen elementu baten balioa erabili:
... = ... izena[indizea1] ...;
B = 3.2 + T1D[4];
... = ... izena[indizea1] [indizea2] ...;
Z = T2D [1][2] / 2;



B == 8.7

Z == 3

2.1 STRING

- String ≈ esaldia ≈ karaktere katea
- Dimentsio bateko karaktere taula da
- Bere osotasunean esanahia du eta osoki erabili eta landu daiteke
- String bukaera adierazteko, automatikoki '\0' karaktere berezia kokatzen da
- string.h liburutegian string-ak moldatzeko funtzioak daude

2.2 STRING

Karaktere taulak

9
String

Lasterkarien zerrenda.

1'30 orduetik beherakoak (S)ailkatuak,
denboratik gorakoak (K)anporatuak.



2.3 STRING

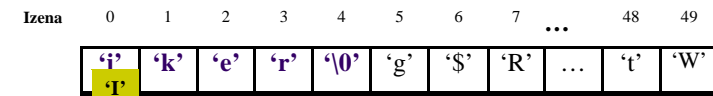
Sortu eta erabili

9
String

Irakaslearen izena gordeko duen
aldagaia.

```
char Izena [50] = "iker";  
Izena [0] = 'l';
```

Hau string bat da!!!!



2.4 STRING

string.h liburutegia

9
String

- **... = strlen(s)** : s-ren luzera bueltatuko du. ('\0' kontutan hartu gabe)
- **strcpy (s1,s2)** : s1-en s2 kopiatuko du
- **strcat (s1,s2)** : s1-en amaieran s2 kateatuko du eta s1-en gordetzen du emaitza
- **... = strcmp (s1, s2)** : s1 eta s2 alfabetikoki berdinak badira 0 itzuliko du; s1<s2 bada orduan zenbaki negatiboa eta s1>s2 bada orduan zenbaki positiboa
- **strlwr (s1)** : s1 string-aren karaktereak minuskulaz jartzen ditu.
- **strupr (s1)** : s1 string-a maiuskulara bihurtzen du.

2.5 STRING

Beste funtzio interesgarriak

9
String

- **stdio.h**
 - **gets(aldagaia)** : parametro bezala pasatako karaktere kate bat teklatutik irakurtzen du
 - **puts(string)** : parametro gisa pasatako katea idazten du pantailan.
- **ctype.h**
 - **k1 = tolower (k2)** : k2 karakterea minuskulara bihurtuta bueltatzen du
 - **k1 = toupper (k2)** : k2 karakterea maiuskulara bihurtuta bueltatzen du
 - **... = islower (k1)** : k1 minuskula den ala ez adierazten du
 - **... = isupper (k1)** : k1 maiuskula den ala ez adierazten du

2.6 STRING Beraz...

9
String

```
char S1[40] , S2[50];
```

- Eleipena

- $S1 = \text{"Palindromoa da"};$
- `strcpy (S1, "Palindromoa da");`

- Konparaketa

- $S1 > S2$
- `strcmp (S1, S2) > 0`

2.7 STRING String Taulak

9
String

- Taularen lerro bakoitza string bat da.

```
char Izenak [20][50]= {"Iker", "Ane", "mikel", ... , "Jone", "María"};
```

```
Izenak [0] = "Ikerne";
```

```
Strcpy (Izenak [0], "Ikerne");
```

```
Izenak [2][0] = 'M';
```

0	'I'	'k'	'e'	'r'	'n'	'e'	'\0'	'S'	'R'	...	't'	'W'
1	'A'	'n'	'e'	'\0'	'Y'	'\0'	'E'	'ñ'	...	'#'	't'	
2	'm'	'i'	'k'	'e'	'l'	'\0'	'S'	'6'	...	'F'	'M'	
...												
18	'J'	'o'	'n'	'e'	'\0'	'u'	'y'	'!'	...	'z'	'O'	
19	'M'	'a'	'r'	'i'	'a'	'\0'	'A'	'0'	...	'7'	't'	