

L3 MI — Programmation

Pierre Karpman

`pierre.karpman@univ-grenoble-alpes.fr`

`https://www-ljk.imag.fr/membres/Pierre.Karpman/tea.html`

2020-10-07

Chaînes de caractères

Arguments du `main`

Chaînes de caractères en C : type `char`

Le type `char` correspond à un entier de 8 bits (dont le caractère signé ou non dépend de l'implémentation)

- ▶ On peut par exemple faire `char x = 12;`
- ▶ Mais il possède son propre format d'affichage :
`printf("%c",c)` \rightsquigarrow affichage du caractère ASCII dont le code correspond à la valeur de `c`
- ▶ Il existe aussi des littéraux pour les caractères affichables, par ex.

```
char c1 = 'a';
```

```
char c2 = '\n'; // retour à la ligne
```

```
char c3 = '\t'; // tabulation
```

```
char c4 = '\0'; //  $\Leftrightarrow$  char c4 = 0;
```

- ▶ On peut « calculer » avec, par ex. `'<' + '<'; // == 'x'`

Une chaîne de caractère est de type `char *`

- ▶ C'est un simple pointeur vers des `char`
- ▶ Mais avec une sémantique particulière par rapport à beaucoup de fonctions
- ▶ Il possède son propre format d'affichage : `"%s"`
- ▶ Et ses propres littéraux : `"coucou"`
- ▶ `iiii` ATTENTION : le bon fonctionnement de ces cas particuliers requiert généralement que la chaîne se termine par `'\0'` `????`
- ▶ Ce caractère est automatiquement ajouté dans un littéral `"comme celui ci"`

Null-terminated string

- ▶ Rappel : en C, la taille d'un tableau (par ex. `int *t`) à une dimension
 - ▶ Ne fait pas partie du type `int *`
 - ▶ N'est pas accessible depuis la variable `t`
- ▶ Pour une chaîne de caractère `char *s`, la longueur de chaîne est implicitement comprise *par les fonctions usuelles de manipulation de chaînes* comme `min(i)` t.q. `s[i] == '\0'`

Exemples

```
char s[13] = {'c', 'o', 'u', 'c', 'o', 'u', '\\0',  
↪ 'p', 'o', 'n', 'e', 'y', '\\0'};
```

- ▶ `printf("%s",s)` \rightsquigarrow coucou
- ▶ `printf("%s",s+1)` \rightsquigarrow oucou
- ▶ `printf("%s",s+6)` \rightsquigarrow
- ▶ `printf("%s",s+7)` \rightsquigarrow poney

On aurait aussi pu déclarer `s` comme :

```
char s[13] = "coucou\\0poney";
```

- ▶ Le dernier '\\0' est automatiquement ajouté
- ▶ Mais il prend bien un octet! \rightsquigarrow `s` a une taille de 13!

Les chaînes de caractère en C sont dangereuses !

- ▶ Allocation délicate (penser à la place pour `'\0'`)
- ▶ Bugs « faciles » aux conséquences graves
 - ▶ Dépassement de tableau \rightsquigarrow possibles failles de sécurité
- ▶ Idéalement : ne jamais utiliser C pour manipuler de tels objets

string.h

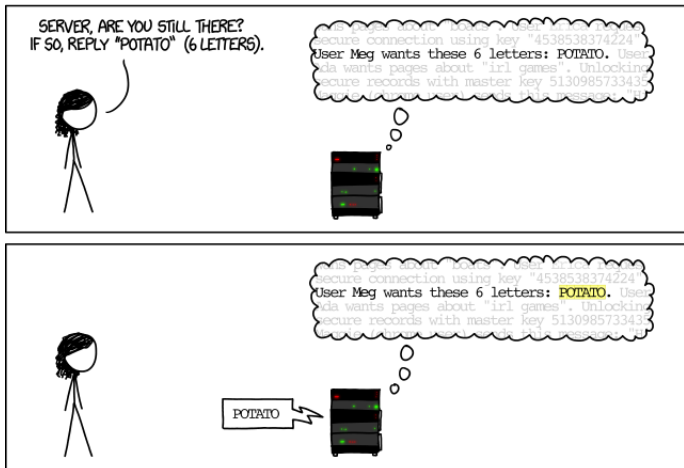
Il existe une bibliothèque standard de traitement de chaînes en C, déclarées dans `string.h`

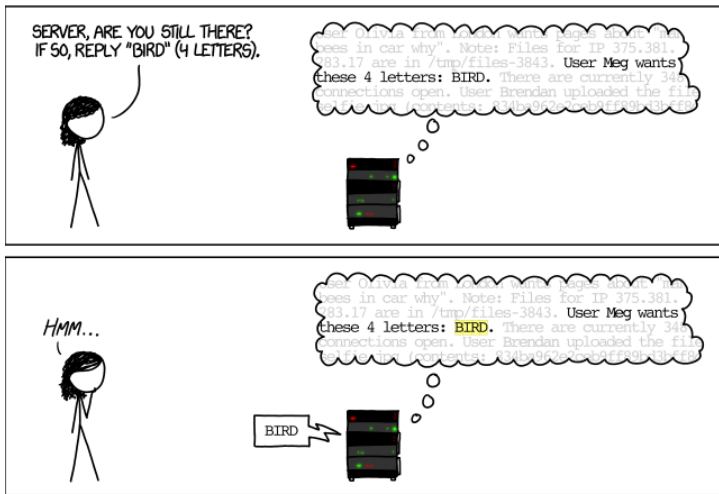
- ▶ Documentées ~~sur internet~~ dans les pages man
- ▶ ~~iiii~~ *The string functions manipulate strings that are terminated by a null byte* ~~????~~

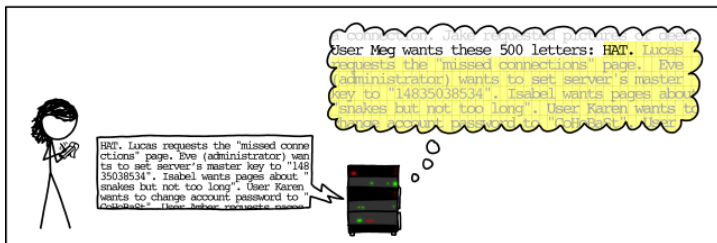
Quelques exemples

```
size_t strlen(const char *s); // 'Finding the length  
↳ of a string in Pascal is one assembly instruction  
↳ instead of a whole loop.' ; dangereux  
char * strcpy(char * dst, const char * src); // Fait  
↳ une copie ; dangereux !  
char * strncpy(char * dst, const char * src, size_t  
↳ len); // Fait une copie ; aussi dangereux (mais  
↳ moins) !  
int strncmp(const char *s1, const char *s2, size_t  
↳ n); // Comparaison
```

HOW THE HEARTBLEED BUG WORKS:







Chaînes de caractères

Arguments du `main`

Rappel de prototype

De façon générale, le main a le prototype

```
int main(int argc, char **argv) (ou char *argv[])
```

- ▶ `argc` donne le nombre d'arguments passés au programme en ligne de commande
- ▶ `argv` est un tableau de `argc` chaînes de caractères qui contient chaque argument
- ▶ `argv[0]` est le nom avec lequel le programme est invoqué

Exemples

petit.c :

```
int main(int argc, char **argv)
{
    printf("%s %s\n", argv[0], argc > 1 ? argv[1]
    ↪   : "");
    return 0;
}
```

```
> cc -o petit petit.c
> ./petit poney
./petit poney
> /usr/pierre/sw/petit
/usr/pierre/sw/petit
```

Limites...

- ▶ La taille et le nombre max. d'arguments pouvant être passés est limitée par le système
- ▶ Sous UNIX, cette valeur peut se trouver (comme d'autres du même genre) dans `limits.h`
- ▶ Ou via `getconf` en ligne de commande

Arguments++

On peut utiliser le prototype alternatif

```
int main(int argc, char **argv, char **envp)
```

- ▶ envp est un tableau de chaînes de caractères terminé par NULL qui contient les variables d'environnement
- ▶ Variante portable : la fonction getenv

Exemple d'accès :

```
int main(int argc, char **argv, char **envp)
{
    for (int i = 0; printf("%s\n", envp[i] ==
        ↪ NULL ? exit(0), "" : envp[i]) ; i++);
    return 0;
}
```

La fonction exit, déclarée dans stdlib.h, quitte le programme avec le code de retour passé en argument