

3-IF

Programmation C

Frédéric Prost
`frederic.prost@insa-lyon.fr`

INSA Lyon

2026-2027

Intervenant

- Cours: Frédéric Prost ; e-mail: frederic.prost@insa-lyon.fr
- TP : Lionel Morel - Floren Duclos - Romain Fontaine ;
prenom.nom@insa-lyon.fr
- Pages du cours : Moodle INSA.
- Structure du cours :
 - Cours : 4 x 1.5 h de C et 2 x 1.5 h d'Introduction à la sécurité informatique.
 - TP : 4 x 4h. (Non notés, vérification des acquis)
- Evaluation du cours : Un examen le 19/11/2026.

Plan

- 1 Introduction
- 2 Concepts de base du langage C
- 3 C - mémoire, tableaux, pointeurs et dépendances
- 4 Intermède : process en cours d'exécution
- 5 Structuration des données et des programmes
 - Structuration des données
 - Structuration des programmes
- 6 Aspects systèmes

Histoire du C

- Inventé fin des années 60 (69/73) par Ken Thompson et Dennis Ritchie pour programmer un système d'exploitation: Unix.
- C est un macro assembleur portable. Un langage très proche de la machine.
 - Avantages :
 - Très efficace.
 - Rien n'est mystérieux.
 - Inconvénients :
 - Il faut tout faire (ou presque) à la main.
 - Il est possible d'écrire n'importe quoi...
- Toujours un des langages les plus utilisé au monde.
 - C++, C# sont des descendants directs (objet).
 - Java, Javascript adoptent la syntaxe "style C".

The Internation Obfuscated C Contest

- IOCC :
 - To write the most Obscure/Obfuscated C program within the rules.
 - To show the importance of programming style, in an ironic way.
 - To stress C compilers with unusual code.
 - To illustrate some of the subtleties of the C language.
 - Le but était de faire un langage très compact : les limitations en terme de mémoire n'existent plus.
 - Il n'y a même pas l'excuse de l'efficacité : le code produit par le compilateur ne change pas c'est juste moins lisible.
Une expression qui tient moins de place n'est pas différente d'une plus longue et humainement compréhensible.
- ⇒ Programmer en C est une école de self-contrôle et de politesse (enver vous même la plupart du temps).

[illegible]

Plan du cours

- ❶ Concepts de base (compilation, types, structures de contrôle,...).
- ❷ Gestion des pointeurs et mémoire.
- ❸ Structuration des données et des programmes.
- ❹ Entrées-Sorties, Interface système.

Utilisation de gdb (debugger), Makefile, ...

Plan

- 1 Introduction
- 2 Concepts de base du langage C**
- 3 C - mémoire, tableaux, pointeurs et dépendances
- 4 Intermède : process en cours d'exécution
- 5 Structuration des données et des programmes
 - Structuration des données
 - Structuration des programmes
- 6 Aspects systèmes

Philosophie du paradigme impératif

- L'action de base est la modification de la mémoire : affectation de variables.
 $\Rightarrow x = 15$
- Il faut indiquer à chaque instant ce que doit faire l'ordinateur.
 $\Rightarrow$ Structures de contrôles 'if', 'while', 'for', ';;', ...
- Le programme, écrit en C, dans un fichier est compilé en langage machine (assembleur) qui peut être exécuté dans un environnement logiciel (le système d'exploitation).

Un premier programme

- Un programme qui ne fait rien :

```
int main()
{
    return 0;
}
```

- la fonction `main()` est le point d'entrée du programme.
- le `return 0;` indique que le programme, à la fin de son exécution, renvoie un code de retour de 0, indiquant que tout se passe bien (on verra ça plus tard dans le chapitre sur le système).

Conversion entre Fahrenheit et Celsius

```
#include <stdio.h>

int main(void) {

    double fahr;
    double celsius;
    int    lower = 0;    /******//
    int    upper = 300;  /*    Déclarations des variables    */
    int    step  = 20;   /******//

    printf("Fahrenheit\tCelsius\n");
    fahr = lower;
    while (fahr <= upper) {
        celsius = (5.0 / 9.0) * (fahr - 32.0);
        printf("%3.0f\t\t%6.1f\n", fahr, celsius);
        fahr = fahr + step;
    }
    return 0;
}
```

Retour sur le programme de conversion

- Notion de variable, assignation (lvalue et rvalue), types, coercion.
- Structures de contrôle : `';`, `while`
- Types `int`, `float`.
le test (`fahr <= upper`) est un entier avec la sémantique:
 - "faux" est équivalent à 0.
 - tout autre entier est interprété comme "vrai".
- Commentaires : `/* blabla */`.

Conversion (2) boucle for et constantes

```
#include <stdio.h>

#define LOWER 0
#define UPPER 300
#define STEP 20

int main(){
    int fahr;

    for (fahr = LOWER; fahr <= UPPER; fahr += STEP)
        printf ("%3d\_%6.1f\n",fahr,(5.0/9.0) * (fahr-32.0));

    return 0;
}
```

Compter le nombre de mots

```
#include <stdio.h>
#define IN 1 // dans un mot
#define OUT 0 // en dehors d'un mot.
int main(void) {
    char c; // caractère courant
    int inorout = OUT; // est on dedans ou en dehors d'un mot
    int words = 0; // nombre de mots

    while ((c = getchar()) != EOF) {
        if (((c >= 'a') && (c <= 'z')) || ((c >= 'A') && (c <= 'Z'))) {
            if (inorout == OUT) {
                inorout = IN;
                words++;
            }
        } else if ((c == ' ') || (c == '\n')) {
            inorout = OUT;
        } else {} // rien car on ignore le reste
    }
    printf("%d\n", words);
    return 0;
}
```

Compter le nombre de caractères, mots et lignes (unix wc)

```

#include <stdio.h>
#define IN  1  // inside a word
#define OUT 0  // outside a word
int main(void) {
    int c, nl, nw, nc, state;
    state = OUT;
    nl = nw = nc = 0; /* affectations multiples */
    while ((c = getchar()) != EOF) {
        nc++;
        if (c == '\n')
            nl++;
        if (c == ' ' || c == '\n' || c == '\t')
            state = OUT;
        else if (state == OUT){
            state = IN; nw++;
        }
    } printf("%d_%d_%d\n", nl, nw, nc);
    return 0;}

```

Structures de Contrôles

- Affectation : `x=expression`, ATTENTION ne pas confondre avec le test d'égalité `exp1 == exp2`.
- Séquence : enchaîner les expressions (';' est terminateur d'expression non séparateur).
- Bloc d'expressions : utiliser les '{' et '}' pour transformer plusieurs commandes en une commande.
- Choix :

```
if (expression) /* expression est évaluée a 0 ou non 0 */  
    commande_non_0;  
else  
    commande_0;
```

- Boucle 'tant que' :

```
while (expression)  
    commande_du_while
```

while et dépendances

- Sémantique informelle du while :

```
while (e)
    c1
c2
```

est équivalent à

```
if (e){
    c1;
    while (e)
        c1;
}
c2;
```

- Le for est un while particulier :

```
for (c1;e;c2)
    c3;
```

est équivalent à

```
c1;
while (e){
    c3;
    c2;
}
```

Fonctions

```
#include <stdio.h>

int power(int m, int n); /* déclaration de la fonction */

int main (){
    int i;
    for (i = 0 ; i < 10 ; i++)
        printf("%d_□%d_□\n",i,power(2,i)); /*utilisation de la fonction*/
    return 0;
}

int power(int base, int n) /* implantation de la fonction */
{
    int i,p=1;
    for (i = 1;i <= n;i++)
        p = p*base;
    return p;
}
```

Fonctions

- Syntaxe d'une définition de fonction:

```
return-type function-name(parameter declarations)
{  déclarations locales;
    commandes;}
```

- L'instruction de valeur retournée est `return e`, ou `e` est une expression du type attendu pour le retour de la fonction.
- Subtilités (à relire plus tard): les fonctions sont en appel par valeur. Les paramètres formels peuvent être utilisés comme variables locales...

Programme mystère

```
#include<stdio.h>

int f(int y,int w,int z)
    {return y+w+z;}

int g(int y)
    {return y+3;}

int h(int y)
    {return 2*y;}

int main(){
    int x=4;

    printf("%d_\n",f(g(x),h(x),x));
    printf("%d_\n",f(g(++x),h(x),x));
    printf("%d_\n",f(x,g(++x),h(x)));
    printf("%d_\n",f(x,g(x++),h(x)));
    printf("%d_\n",f(x,g(x),h(x++)));
}
```

Utiliser le debugger gdb

- gdb est un utilitaire qui permet d'exécuter un programme petit à petit en inspectant la valeur des variables. Cela permet de comprendre d'où proviennent les erreurs quand un programme s'arrête sur un Segmentation Fault ou autre.
- Il faut ajouter l'option `-g` : `gcc -Wall -g prog.c -o prog`
- Le lancement de gdb se fait par : `gdb prog`
- Il existe toute une liste de commande permettant d'exécuter le code "à la demande" et d'imprimer le contenu des variables et diverses informations sur l'exécution en cours:
`break`, `run`, `print`, `watch`, `clear`, `delete`...
- Manuel en ligne (ou IA) :
<https://www.gnu.org/software/gdb/documentation/>

Plan

- 1 Introduction
- 2 Concepts de base du langage C
- 3 C - mémoire, tableaux, pointeurs et dépendances
- 4 Intermède : process en cours d'exécution
- 5 Structuration des données et des programmes
 - Structuration des données
 - Structuration des programmes
- 6 Aspects systèmes

La chose et le nom de la chose

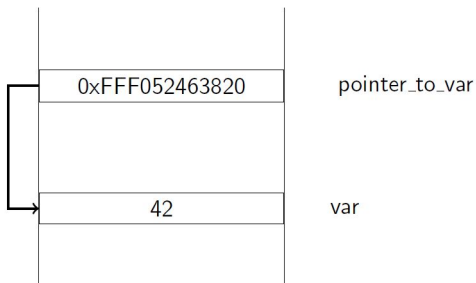
- Toute information est enregistrée dans la mémoire de l'ordinateur à une certaine adresse.
 ⇒ `int x=4`: définit une variable `x` qui a une valeur 4 et qui est enregistrée dans la cellule mémoire `0xFE34H` . . .
- Les adresses sont des entiers... sur lesquels on peut faire des calculs.
- Une variable qui représente une adresse est appelée un *pointeur*.
- La manipulation de la mémoire en C est de très bas niveau. Il faut tout faire soi même :
 - Avantages : gestion très précise.
 - Inconvénients : très compliqué, possibilité d'erreurs, aliasing
Segmentation fault
- Les pointeurs sont utilisés pour :
 - Définir les tableaux.
 - Permettre le passage par adresse.
- Référencement, déréférencement et arithmétique des pointeurs.

Référencement

- Une variable : `int var = 42;`
- Opérateur de récupération d'adresse : `&`
 - On *référence* cette variable. `& var` est l'adresse où est enregistrée `var`.
 - `&` est un opérateur (unaire)
- Opérateur de récupération du contenu de l'adresse : `*`
 - On *déréférence* cette variable. Si `p` est un pointeur d'entier alors `*p` est le contenu de l'adresse `p`.
 - `*` est un opérateur (unaire)
- Des *types* pour les adresses : les *pointeurs* de type `t`.
 - Exemple: `int* pointer_to_var = & var;`
 - Dans l'exemple ci-dessus, le type de `pointer_to_var` est `int*`.

Déréférencement - 1

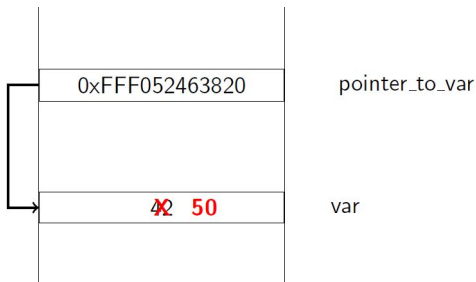
```
int var = 42;  
int* pointer_to_var = & var;
```



Déréférencement - 2

- Déréférencement (récupérer la valeur à l'adresse) avec l'opérateur *:

```
int var = 42;  
int* pointer_to_var = & var;  
  
*pointer_to_var = 50;
```



```
#include<stdio.h>
void main()
{
    int entier=42;
    int* adresse_entier;
    long int pourvoir;

    adresse_entier=  & entier;
    pourvoir = (long int) adresse_entier;
    printf("adresse_entier_␣pointeur_␣%p\n",adresse_entier);
    *adresse_entier=43;
    printf("alias_␣entier_␣%d\n",entier);
    printf("adresse_entier_␣%li\n", (long int) adresse_entier);
    printf("pourvoir_␣%li\n\n\n",pourvoir);
    pourvoir++;
    adresse_entier++;
    printf("adresse_entier_␣2_␣%li\n", (long int) adresse_entier);
    printf("pourvoir_␣2_␣%li\n",pourvoir);
}
```

Tableaux

- La déclaration d'un tableau `int tab[10]` fait deux choses :
 - Déclare une variable `tab` de type pointeur (d'entier ici) vers la première case du tableau.
 - Réserve en mémoire la place pour 10 int.
- Dans le programme `t[x]` désigne la $x + 1$ ème case du tableau. En fait `t[x]` est exactement équivalent à `*(t+x)`.
⇒ Arithmétique des pointeurs !!
C'est le point le plus délicat (de loin) du C.

Tableaux : exemple de programme

```
#include <stdio.h>
#include <stdbool.h>
#include <math.h>
#define SIZE 100
int main(){
    bool prem[SIZE]; /* nombres premiers plus petits que SIZE */
    int i,dernier_trouve=2;

    for(i=0;i<SIZE;i++) prem[i]=true;
    while (dernier_trouve <= (int) sqrt(SIZE))
        { if (prem[dernier_trouve]){
            for (i=2*dernier_trouve;i<SIZE;i=i+dernier_trouve)
                if (i<SIZE) prem[i]=false;i
            dernier_trouve=dernier_trouve+1;}

    for(i=2;i<SIZE;i++) /* le plus petit nombre premier est 2 */
        if (prem[i]) printf("%d,\u00a0",i);

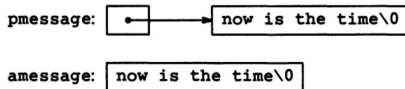
    return 0;}
```

Cas particulier des tableaux de caractères

- Le type "string" en C c'est implanté par un tableaux de char (ou une variable de type char *) qui a une structure particulière.
- L'expression "I am a string" est représentée en interne comme un tableau de caractères se terminant par le char '\0' (taille!!).
- char phrase[]="test" est équivalent à
char phrase[] = {'t','e','s','t','\0'}.
- Subtilité dans les définitions :

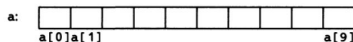
```
char amessage[] = "now is the time";
char *pmessage = "now is the time";
```

ont une interprétation différente : amessage n'est pas une variable (c'est le nom d'un tableau) mais pmessage est une variable.

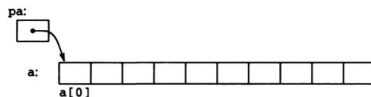


Arithmétique des pointeurs types et tableaux

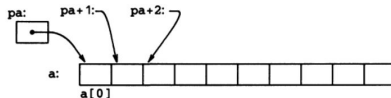
- La déclaration `int a[10];` produit :



- La déclaration `int *pa; pa = a;` produit :



- Le contenu de la case `a[1]` est le même que `*(pa+1)`.



- la signification de `a+x` avec `x` une expression de type entier, est le pointeur vers `a` plus `x` cases de la taille du type de `a`.

Allocation dynamique de mémoire

- Il est possible de réserver de manière dynamique de la mémoire : `malloc`. Il faut lui donner la taille en octet à libérer pour laquelle on peut utiliser `sizeof` qui prend en entrée un type (ou une expression qu'il transforme en type du résultat de l'expression).

```
#include<stdio.h>
#include<stdlib.h>
int main(){
    int* p;
    int i,z=12;

    p=malloc(sizeof(int)*z); /* taille en octet de mémoire libérée */
    for(i=0;i<z;i++) p[i]=2*i+1;
    for(i=0;i<z;i++) printf("P[%d]=%d, ",i,p[i]);

    return 0;}
```

- On peut libérer la mémoire grace à `free`.

Passage par adresse - 1

- En C ce sont les valeurs qui sont passées aux fonctions.

```
#include<stdio.h>

int test(int x){
    x=x+1; return x;
}

int main(){
    int avant,apres;
    avant=10; apres=test(avant);
    printf("%d et %d\n",avant, apres);

    return 0
}
```

Passage par adresse - 2

- Pour modifier les valeurs il faut les passer par adresse.

```
#include<stdio.h>

int test(int* x){
    *x=*x+1; return *x;
}

int main(){
    int avant,apres;
    avant=10; apres=test(&avant);
    printf("%d et %d\n",avant, apres);

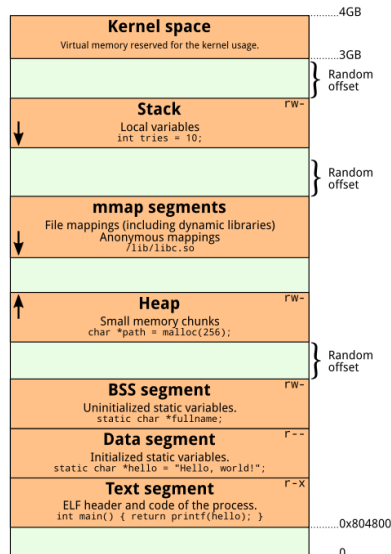
    return 0;}
```

- Exemple du quicksort.

Plan

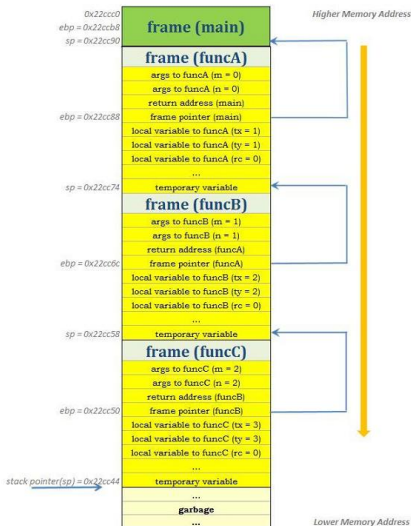
- 1 Introduction
- 2 Concepts de base du langage C
- 3 C - mémoire, tableaux, pointeurs et dépendances
- 4 Intermède : process en cours d'exécution**
- 5 Structuration des données et des programmes
 - Structuration des données
 - Structuration des programmes
- 6 Aspects systèmes

Execution d'un programme en mémoire



Pile d'exécution

Stack frames a.k.a Activation records



```

Perry: ~/stack_frames.c
1 int funcA(int, int);
2 int funcB(int, int);
3 int funcC(int, int);
4
5 int main() {
6     int tx = 0;
7     int ty = 0;
8     int rc = funcA(tx, ty);
9     return rc;
10 }
11
12 int funcC(int n, int n) {
13     int tx = 1;
14     int ty = 1;
15     int rc = 0;
16     rc = tx + ty;
17     return rc;
18 }
19
20 int funcB(int n, int n) {
21     int tx = 2;
22     int ty = 2;
23     int rc = 0;
24     funcC(tx, ty);
25     rc = tx + ty;
26     return rc;
27 }
28
29 int funcA(int n, int n) {
30     int tx = 1;
31     int ty = 1;
32     int rc = 0;
33     funcB(tx, ty);
34     rc = tx + ty;
35     return rc;
36 }
  
```

Implication

Différence fondamentale entre les deux fonctions suivantes (du fait de l'utilisation de variable locale).

```
int *f_oublie(){
    int t[10],i;
    for (i=0;i<10;i++)t[i]=i;
    return t;
}
```

```
int *f_souvient(){
    int *t,i;
    t=malloc(10*sizeof(int));
    for (i=0;i<10;i++)t[i]=i;
    return t;
}
```

Plan

- 1 Introduction
- 2 Concepts de base du langage C
- 3 C - mémoire, tableaux, pointeurs et dépendances
- 4 Intermède : process en cours d'exécution
- 5 Structuration des données et des programmes
 - Structuration des données
 - Structuration des programmes
- 6 Aspects systèmes

Plan

- 1 Introduction
- 2 Concepts de base du langage C
- 3 C - mémoire, tableaux, pointeurs et dépendances
- 4 Intermède : process en cours d'exécution
- 5 Structuration des données et des programmes
 - Structuration des données
 - Structuration des programmes
- 6 Aspects systèmes

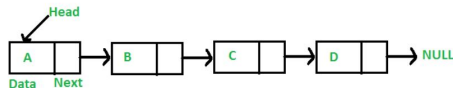
Structuration des données

- Les types de base insuffisants pour organiser des données complexes.
typedef permet de renommer un type existant exemple :
typedef int age;
- Pour combiner les informations on peut combiner des types existants (comme le produit cartésien en mathématiques) au moyen de struct.

```
#include<stdio.h>
int main(){
    struct point{ /* déclare un type structure point de deux */
        int x;    /* coordonnées une x et une y */
        int y;
    };
    struct point pt;
    pt.x = 1 ;    /* accès aux champs du struct par '.' */
    pt.y = 2 ;
    printf("coordonées de pt\n");
    printf("\t-abscisse: %d\n",pt.x); printf("\t-ordonnée: %d",pt.y);
    return 0;}
```

Structs récursifs

- Listes chaînées. Graphiquement :



- En C :

```
struct Node {
    int data;
    struct Node* next;}

struct Node* Head=NULL,inter;

inter = malloc (sizeof(struct Node));
inter -> data = A; inter -> next = Head; Head = inter;
inter = malloc (sizeof(struct Node));
inter -> data = B; inter -> next = Head; Head = inter;
...
```

Plan

- 1 Introduction
- 2 Concepts de base du langage C
- 3 C - mémoire, tableaux, pointeurs et dépendances
- 4 Intermède : process en cours d'exécution
- 5 Structuration des données et des programmes
 - Structuration des données
 - Structuration des programmes
- 6 Aspects systèmes

Structuration des programmes

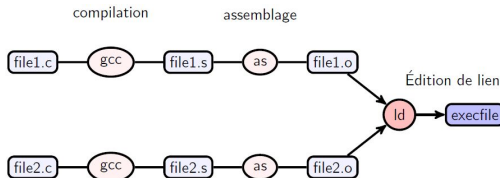
- Les programmes réalistes sont trop importants pour tenir dans un seul fichier.
- Comment réutiliser des morceaux de programmes pour ne pas tout réécrire ?
⇒ COMPILE SEPARÉE.
- On peut séparer les sources dans plusieurs fichiers, les compiler de manière symbolique.
Construction de bibliothèque de programmes (sans `main()`).
- Notion de fichier interface (fichier `.h`) pour déclarer les fonctions (ancien équivalent des API).

Structuration des programmes

- Deux fichiers '.c' : `exemple.c`, `somme.c`.
- Un fichier d'en-tête (header) '.h' : `somme.h`.
 - Précompilation des deux fichiers séparément (dans n'importe quel ordre):
`gcc -c exemple.c`
`gcc -c somme.c`
⇒ création de `exemple.o` et `somme.o`
 - édition de liens pour terminer la compilation :
`gcc -o exemple somme.o exemple.o`
⇒ création de l'exécutable `exemple`
- On peut modifier `somme.c` le recompiler sans toucher à `exemple.c`.

Structuration des programmes

- Schématiquement :



- Notion primitive d'API : on a un fichier par fonctionnalité, qui est connu à travers son interface. La manière dont le fichier est écrit est abstraite vis-à-vis du programme principal.
 - ⇒ Que mettre dans un fichier '.h' ?
- Le problème est que dans de vrais projets il peut y avoir plusieurs niveaux d'intégrations.
 - ⇒ Makefile et la commande `make`

Que mettre dans un fichier '.h' ?

- Chaque fichier '.c' doit inclure `#include "<file>.h"` pour pouvoir utiliser les fonctions déclarées dans `<file>.h` (et définies dans `<file>.c`).
- Similaire à l'utilisation de librairies standard...
`#include <stdio.h>.`
- Contenu des '.h' :
 - 1 Chaque module ('.h' et '.c' correspondants) implante une fonctionnalité claire.
 - 2 Utiliser des gardes `#ifndef`, `#define`, `#endif`.
 - 3 Toutes les déclarations d'un module doivent être dans le '.h' et l'utilisation de ce module doit passer par son `#include`.
- Tutorial en ligne sur les fichiers header:
https://www.tutorialspoint.com/cprogramming/c_header_files.htm

Dépendances des fichiers et Makefile

- Pour éviter de tout refaire à la main à chaque fois : Makefile.
- Le fichier Makefile (UTILISEZ DES TABULATIONS) :

```
exemple: somme.o exemple.o
    gcc -o exemple exemple.o somme.o

somme.o: somme.c
    gcc -o somme.o -c somme.c

exemple.o: exemple.c
    gcc -o exemple.o -c exemple.c
```

- forme du Makefile :

```
cible: dépendences
    commandes
```

- utilisation par make cible

Plan

- 1 Introduction
- 2 Concepts de base du langage C
- 3 C - mémoire, tableaux, pointeurs et dépendances
- 4 Intermède : process en cours d'exécution
- 5 Structuration des données et des programmes
 - Structuration des données
 - Structuration des programmes
- 6 Aspects systèmes

Aspects systèmes

- Le C est très proche de la machine : différences concernant un même programme sur différents systèmes.
- Un programme est généralement exécuté dans un contexte : le système d'exploitation qui permet à plusieurs process de s'exécuter simultanément.
- Unix system interface : permet d'accéder aux fichiers et commandes du système.
- Il suffit de savoir manipuler les fichiers : produire un son correspond en fait à l'écriture d'un fichier dans `/dev/audio` en Unix.

Les arguments de la ligne de commandes

- Un exécutable prog peut avoir des options. Par exemple :
`prog -l -s -f fichier.txt`
- L'accès à ces paramètres se fait par l'ajout de paramètres à la fonction main
 - `int main(int argc, char* argv[])`
 - `argc` est le nombre d'arguments.
 - `argv` est un tableau de `argc` strings.
 - `argv[0]` est le nom du program "prog".

Les arguments de la ligne de commandes - exemple

- Programme qui imprime la liste de ses arguments dans l'ordre.

```
#include <stdio.h>

int main(int argc, char *argv[])
{
    int index = 0;

    for (index=0;index<argc;index++)
    {
        printf("%s\n", argv[index]);
    }
}
```

Accès aux fichiers

- La manière la plus simple : `putchar`, `getchar` et l'utilisation des opérateurs unix `<` et `>`
`monprog < fichier_in > fichier_out`
fonctionne également pour les fonctions d'impression formatées `printf`, `scanf`.
- Ca reste limité : que faire quand il y a plusieurs fichiers ? Quand on crée le nom du fichier de sortie durant l'exécution du programme etc. ?

Les flots

- Diverses fonctions de la librairie C permettent d'accéder aux fichiers.
- Ces fonctions d'accès aux fichiers ont besoin de diverses informations :
 - le mode d'accès (lecture seule, écriture seule...) ;
 - la position courante de la "tête de lecture" virtuelle ;
 - l'adresse d'une mémoire-tampon permettant de ne pas accéder systématiquement au matériel, ce qui serait inefficace ;
 - ...
- Ces informations sont rassemblées dans une structure `FILE`
- Cette structure est définie dans `stdio.h`
- Un objet de type `FILE *` est appelé *flot de données* (en anglais, *stream*).

Manipulation de fichiers (1)

- Demander l'initialisation d'une structure de données FILE : fonction `fopen()`.

```
FILE *fopen(const char *pathname, const char *mode);
```

mode :

- "r" (read) lecture seule (s'il existe)
- "w" (write) : le fichier est écrasé s'il existe, créé sinon
- "a" (append) : écriture à la fin d'un fichier existant
- Ce flot sera ensuite utilisé lors de l'écriture ou de la lecture (via diverses fonctions)
- Après les manipulation sur un fichier, on annule la liaison entre le fichier et le flot de données grâce à la fonction `int fclose(FILE *fichier);`

Manipulation de fichiers (2)

- Pour utiliser toutes les fonctions d'entrées-sorties, vous devez inclure `<stdio.h>`
- Pour connaître toutes les fonctions de cette librairie stdio :
`man stdio`
- Pour de l'aide sur une fonction : `man fopen`.
- Les accès à l'entrée standard peuvent se faire de la même manière qu'à un fichier, via le *stream* `stdin`
- Idem pour la sortie avec `stdout`.
- La taille minimale d'un accès est l'octet (8 bits).

Lecture de fichier

- Plusieurs fonctions permettent de lire dans un fichier. 3 exemples :

```
int fgetc(FILE *stream);

char *fgets(char *s, int size, FILE *stream);

size_t fread(void *ptr, size_t size,
              size_t nmemb, FILE *stream);
```

Écrire dans un fichier

- Plusieurs fonctions permettent d'écrire dans un fichier. 3 exemples :

```
int fputc(int c, FILE *stream);

int fputs(const char *s, FILE *stream);

size_t fwrite(const void *ptr, size_t size,
              size_t nmemb, FILE *stream);
```

Position dans un flot

```
#include <stdio.h>

int fseek(FILE *stream, long offset, int whence);

long ftell(FILE *stream);

void rewind(FILE *stream);

int fgetpos(FILE *stream, fpos_t *pos);

int fsetpos(FILE *stream, const fpos_t *pos);
```