



Προγραμματισμός Ι

Εργαστήριο 5

1 Δυναδικά Αρχεία

1.1 Ισότητα

Γράψτε ένα πρόγραμμα που να δέχεται από την γραμμή εντολών δύο ονόματα αρχείων και να ελέγχει αν τα αρχεία αυτά είναι ίδια byte προς byte.

1.2 Αντιγραφή

Γράψτε ένα πρόγραμμα που να δέχεται από την γραμμή εντολών δύο ονόματα αρχείων **source** και **target** και να αντιγράφει το αρχείο **source** στο αρχείο **target**. Εάν το αρχείο **target** υπάρχει πρέπει να σβηστεί. Εάν δεν υπάρχει το αρχείο **source** πρέπει να τυπώσετε μήνυμα λάθους.

2 Αρχεία Κειμένου

2.1 Μέτρηση Λέξεων και Γραμμών

Γράψτε ένα πρόγραμμα που να δέχεται από την γραμμή εντολών ένα όνομα αρχείου και να μετράει τον αριθμό των γραμμών και τον αριθμό των λέξεων που περιέχει το αρχείο. Το πρόγραμμα πρέπει να τυπώνει τους αριθμούς αυτούς στην τυπική έξοδο.

Για να υλοποιήσετε την άσκηση αυτή φτιάξτε μια συνάρτηση που να μετράει τον αριθμό των λέξεων που βρίσκονται σε μια συμβολοσειρά. Η συνάρτηση μπορεί με την χρήση της `strtok()`. Έπειτα διαβάστε το αρχείο γραμμή-γραμμή και μετρήστε αριθμό γραμμών και λέξεων.

Για να διαβάσετε γραμμή-γραμμή χρησιμοποιήστε την συνάρτηση

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

της οποίας το manual είναι:

`fgets()` reads in at most one less than `size` characters from `stream` and stores them into the buffer pointed to by `s`. Reading stops after an EOF or a newline. If a newline is read, it is stored into the buffer.

A `'\0'` is stored after the last character in the buffer.

Για ευκολία υποθέστε πως κάθε γραμμή μπορεί να είναι μέχρι 1023 χαρακτήρες.