

C クイックリファレンス

構文、ポインタ、メモリ管理、標準ライブラリ必須事項

基礎

Hello World

```
#include <stdio.h>
int main(void) {
    printf("Hello, World!\n");
    return 0;
}
```

コンパイル & 実行

```
gcc -o app main.c          # compile
gcc -Wall -Wextra -std=c17 main.c # strict
./app                      # run
```

コメント

```
// single-line comment (C99+)
/* multi-line
   comment */
```

データ型

プリミティブ型

char 1バイト、文字または小整数
short 最低 16ビット
int 最低 16ビット (通常 32)
long 最低 32ビット
long long 最低 64ビット (C99+)
float 32ビット IEEE-754
double 64ビット IEEE-754
_Bool / bool 0 または '1' ('bool' には 'stdbool.h' を使用)

固定幅型 (stdint.h)

int8_t, uint8_t 厳密な 8ビット符号付き / なし
int16_t, uint16_t 厳密な 16ビット
int32_t, uint32_t 厳密な 32ビット
int64_t, uint64_t 厳密な 64ビット
size_t 符号なし、'sizeof' の結果型

型キャスト

```
int i = (int)3.14; // explicit cast
double d = (double)5 / 2; // 2.5, not 2
char c = (char)65; // 'A'
```

制御フロー

If / Else

```
if (x > 0) { printf("positive\n"); }
else if (x == 0) { printf("zero\n"); }
else { printf("negative\n"); }
```

Switch

```
switch (choice) {
    case 1: printf("one\n"); break;
    case 2: printf("two\n"); break;
    default: printf("other\n");
}
```

ループ

```
for (int i = 0; i < 10; i++) { }
while (condition) { }
do { } while (condition);
```

ジャンプ文

break 最内側のループまたは switch を抜ける
continue 次のイテレーションへスキップ
return オプションの値と共に関数を終了
goto label ラベルへジャンプ (使用は最小限に)

関数

宣言 & 定義

```
int add(int a, int b); // prototype
int add(int a, int b) {
    return a + b;
}
```

関数ポインタ

```
int (*op)(int, int) = add;
int result = op(3, 4); // calls add(3, 4)
typedef int (*MathFn)(int, int);
MathFn fn = add;
```

static 関数

```
// visible only within this translation unit
static int helper(int x) {
    return x * 2;
}
```

ポインタ

ポインタの基礎

```
int x = 42;
int *p = &x; // p points to x
printf("%d\n", *p); // dereference: 42
*p = 100; // x is now 100
```

ポインタ演算

```
int arr[] = {10, 20, 30};
int *p = arr;
printf("%d\n", *(p + 1)); // 20
printf("%d\n", p[2]); // 30 (same as *(p+2))
```

ポインタのよくあるパターン

int *p = NULL ナルポインタ (常に初期化)
void * 汎用ポインタ (使用時にキャスト必要)
const int *p 定数へのポインタ (値の変更不可)
int *const p 定数ポインタ (ポインタ自体の再代入不可)
int **pp ポインタへのポインタ (二重参照)

配列 & 文字列

配列

```
int nums[5] = {1, 2, 3, 4, 5};
int matrix[2][3] = {{1,2,3}, {4,5,6}};
int len = sizeof(nums) / sizeof(nums[0]);
```

文字列関数 (string.h)

strlen(s) 長さ (ヌル終端文字を除く)
strcpy(dst, src) 文字列をコピー (危険、'strcpy' を推奨)
strncpy(dst, src, n) 最大 n 文字をコピー
strcat(dst, src) 文字列を連結
strcmp(a, b) 比較: 等しければ 0、そうでなければ <0 か >0

strchr(s, c) 文字の最初の出現を検索
strstr(haystack, needle) 部分文字列を検索

文字列リテラル

```
char greeting[] = "hello"; // mutable array
const char *msg = "world"; // pointer to literal
char buf[64];
sprintf(buf, sizeof(buf), "%s %s", greeting, msg);
```

構造体

定義 & 使用

```
struct Point { double x; double y; };
struct Point p = {1.0, 2.0};
printf("%g, %g)\n", p.x, p.y);
```

typedef

```
typedef struct {
    char name[50];
    int age;
} Person;
Person p = {"Alice", 30};
```

構造体ポインタ

```
void set_age(Person *p, int age) {
    p->age = age; // arrow operator
}
```

enum & union

```
enum Color { RED, GREEN, BLUE };
union Data { int i; float f; char c; };
// union members share the same memory
```

メモリ管理

動的確保 (stdlib.h)

```
int *arr = malloc(10 * sizeof(int));
if (arr == NULL) { /* handle error */ }
arr = realloc(arr, 20 * sizeof(int));
free(arr);
arr = NULL; // avoid dangling pointer
```

確保関数

malloc(size) 未初期化メモリを確保
calloc(count, size) ゼロ初期化して確保
realloc(ptr, size) 確保済みブロックをリサイズ
free(ptr) 確保したメモリを解放

よくある落とし穴

メモリリーク 確保したメモリの 'free()' を忘れ
二重解放 同じポインタを 'free()' で 2 回解放
ダングリングポインタ 'free()' 後にポインタを使用 - NULL を代入

バッファオーバーフロー

確保した境界を超えて書き込み

ファイル I/O

ファイルの読み込み

```
FILE *f = fopen("data.txt", "r");
if (!f) { perror("open"); return 1; }
char line[256];
while (fgets(line, sizeof(line), f)) printf("%s", line);
fclose(f);
```

ファイルへの書き込み

```
FILE *f = fopen("out.txt", "w");
fprintf(f, "value: %d\n", 42);
puts("hello\n", f);
fclose(f);
```

ファイルモード

"r" 読み込み (ファイルが存在必要)
"w" 書き込み (切り捨てまたは作成)
"a" 追記 (なければ作成)
"rb" バイナリ読み込み / 書き込み
"wb" バイナリ書き込み (ファイルが存在必要)

プリプロセッサ

ディレクティブ

```
#include <stdio.h> // system header
#include "myheader.h" // local header
#define PI 3.14159
#define MAX(a, b) ((a) > (b) ? (a) : (b))
```

条件コンパイル

```
#ifdef DEBUG
    printf("debug: x = %d\n", x);
#endif
#ifndef HEADER_H /* include guard */
#define HEADER_H /* ... */ #endif
```

よく使うマクロ

__FILE__ 現在のソースファイル名
__LINE__ 現在の行番号
__func__ 現在の関数名 (C99+)
__DATE__ コンパイル日付の文字列
NULL ナルポインタ定数
sizeof(x) 型または変数のサイズ (バイト単位)