

## PRAKTIKUM IZ PROGRAMIRANJA 2

### - domaći zadatak broj 5 -

Sastaviti program na programskom jeziku C koji vrši konverziju datoteke sa titlovima iz jednog formata u drugi, uz eventualno pomeranje titlova u vremenu. Program dobija ime ulazne datoteke, ime izlazne datoteke, i pomeraj u vremenu, respektivno, preko argumenata komandne linije. Pomeraj u vremenu je realan broj. Vremenska jedinica koju treba podrazumevati za pomeraj je sekunda. Program treba da pročita celu ulaznu datoteku sa titlovima i smesti sve podatke o titlovima u odgovarajuću dvostruko ulančanu listu, zatim prođe kroz listu i izvrši ažuriranje podataka o vremenu, potom upiše sve podatke u izlaznu datoteku i na kraju dealocira svu alociranu dinamičku memoriju.

Zavisno od rednog broja problema, sastaviti **jedan** od sledećih programa, koji, uz pomeranje titlova u vremenu, vrši sledeću konverziju:

0. iz MicroDVD (.TXT ili .SUB) datoteke u SubRip (.SRT) datoteku;
1. iz MicroDVD (.TXT ili .SUB) datoteke u TIME baziranu MPlayer MPsub datoteku;
2. iz TIME bazirane MPlayer MPsub datoteke (.SUB) u MicroDVD (.TXT ili .SUB) datoteku;
3. iz TIME bazirane MPlayer MPsub datoteke (.SUB) u SubRip (.SRT) datoteku;
4. iz SubRip (.SRT) datoteke u MicroDVD (.TXT ili .SUB) datoteku;
5. iz SubRip (.SRT) datoteke u TIME baziranu MPlayer MPsub datoteku;

Glavni program treba da poziva funkcije koje obavljaju gorenavedene radnje. Sve funkcije smestiti u odgovarajuće **.c** datoteke (prema donjem spisku), a prototipove svih funkcija i definicije korišćenih struktura podataka smestiti u zajedničku **.h** datoteku. Nije dozvoljeno korišćenje globalnih promenljivih, sva razmena podataka između funkcija mora ići preko liste argumenata. Uzeti da je za tekst svakog titla dovoljno MAX\_LEN znakova. Pri konverziji voditi računa o ispravnoj konverziji znakova koji služe za obeležavanje prelaska u naredni red teksta kod ulaznog, odnosno izlaznog formata titlova. Elemente liste koja sadrži informacije o titlovima realizovati kao strukturu sa **tačno** tri polja – pokazivač na prethodni element, pokazivač na sledeći element i pokazivač na strukturu sa informacijama o samom titlu. Struktura sa informacijama treba da sadrži tri polja – vreme pojavljivanja, vreme uklanjanja i tekst titla.

U slučaju bilo kakve greške (poziv programa sa neodgovarajućim brojem argumenata komandne linije, ili sa neispravnim argumentom za pomeraj, neuspešna dodela dinamičke memorije, greška pri radu sa datotekom), ispisati odgovarajuću poruku i prekinuti izvršavanje. Na početku i na kraju izvršavanja programa ispisati tačno vreme, a na kraju i procesorsko vreme (u milisekundama) koje je program utrošio za svoje izvršavanje.

Pretpostaviti da video zapis može imati jednu od dve vrednosti za broj slika u sekundi (23.976 i 25, FPS - Frames Per Second). Sve proračune obavljati sa simboličkom konstantom FPS\_NUM, čija će vrednost biti određena uslovnim prevođenjem, zavisno od konfiguracije projekta koja bude odabrana za dato prevođenje programa. **Informacije o primeni i formatima titlova, primeri sadržaja datoteka sa titlovima, kao i informacije o funkcijama potrebnim za očitavanje trenutnog i utrošenog vremena, se nalaze u pratećem dokumentu.**

#### **Napomene:**

1. Odbrana četvrtog domaćeg zadatka je u sredu, 27.05.2015., četvrtak, 28.05.2015. i petak, 29.05.2015. po rasporedu dostupnom na sajtu predmeta.
2. Formula za redni broj problema **i** koji treba rešavati je sledeća (R – redni broj indeksa, G – poslednje dve cifre godine upisa):  **$i = (R + G) \bmod 6$**
3. Kao rešenje domaćeg zadatka potrebno je na odbrani pokazati sledeće datoteke:
  - **dz5.c**, koja sadrži izvorni tekst osnovnog programa na programskom jeziku C;
  - **dz5.h**, koja sadrži prototipove svih funkcija opisanih u postavci zadatka;
  - **dz5\_init.c**, **dz5\_load.c**, **dz5\_save.c**, **dz5\_process.c**, koje sadrže izvorne tekstove funkcija potrebnih za inicijalizaciju programa, čitanje, snimanje i obradu plejlisti;