

Header file, alias hlavičkový soubor (\*.h), nás při programování zbaví nutnosti mít celé funkce a metody napsané v jednom .c souboru. Jednoduše si díky němu můžeme jeden extrémně dlouhý kód rozložit do několika souborů, přičemž stačí funkci naprogramovat jednou a v dalších souborech ji pouze volat.

V hlavičkovém souboru se zpravidla vyskytují pouze deklarace funkcí (první řádek – bez těla funkce ve složených závorkách – a středník) a případně deklarace konstant nebo define. Samotný kód (implementace) funkcí se pak nachází v souboru \*.c, jehož jméno je totožné se jménem hlavičkového souboru.

### Jak na .h soubor

Začneme deklarací hlavičkového souboru s názvem „name.h“, obsah souboru vypodmínkujeme pomocí direktivy `ifndef` a zdefinování `_NAME_H`, kde „name“ je název souboru. Toto zamezí několikanásobnému vkládání pokud se tento hlavičkový soubor vkládá v jednom souboru na několika místech nebo třeba znovu v dalších vkládaných souborech.

```
#ifndef _NAME_H
#define _NAME_H
```

Pokračujeme deklarací konstant, které používáme v .c souborech spojených tímto header filem.

```
#define CONSTANT1
#define CONSTANT2
```

A nyní se konečně dostáváme k funkcím, kde stačí funkci, se všemi parametry, zdeklarovat. Protože jsem líný něco vymýšlet tak použiji příklad z našich piškvorek.

```
int putSymbol(char symbol, int x, int y, char board[X_SIZE][Y_SIZE]);
void clearBoard(char board[X_SIZE][Y_SIZE]);
```

A stačí už jen zakončit příkazem:

```
#endif
```

### Jak ho použít?

Úplně jednoduše. Stačí pouze v .c souborech spojených header filem použít funkci `#include` tímto způsobem:

```
#include "name.h"
```

Všimneme si tu toho, že název našeho vlastního hlavičkového souboru je v uvozovkách, nikoliv špičatých závorkách, jako je tomu u hlavičkových souborů systémových.

From:

<http://wiki.gml.cz/> - **GMLWiki**

Permanent link:

[http://wiki.gml.cz/strprg:c:header\\_file](http://wiki.gml.cz/strprg:c:header_file)

Last update: **08. 03. 2014, 10.19**

