

Variabile și adrese

În limbajul C:

- o variabilă are: nume, valoare, adresa unde e memorată valoarea
- oricare două variabile ocupă spațiu de memorie distinct
- memoria pentru variabile e alocată implicit:
 - pe toată durata programului, pentru variabilele globale și statice
 - la fiecare activare a unui bloc, pentru variabilele locale blocului

Cu elementele de limbaj studiate până acum:

- o variabilă poate fi referită *doar* prin numele ei (nu există *alias*-uri)
- nu ne putem referi la adresa unei variabile
- valoarea unei variabile e modificată doar prin *atribuire explicită* nu și ca parametru al unei funcții (transmiterea se face prin valoare)
 - Obs: la *citire* (ex. `scanf`) se transmite *adresa* ! (vom discuta)
- nu putem aloca explicit, la rulare, memorie pentru noi variabile

Programarea calculatoarelor 2. Curs 5

Marius Minea

Pointeri

3 noiembrie 2003

Programarea calculatoarelor 2. Curs 5

Marius Minea

Pointeri

Declararea pointerilor. Adrese. Dereferențiere

3

Pointer = o variabilă care conține *adresa* altei variabile

Declararea pointerilor

`tip *nume_var; /* nume_var e pointer la o valoare de tip */`

Operatorul adresă & operator prefix

- operand: o variabilă (ex. `x`); rezultat: adresa variabilei `&x`
- se poate folosi numai pt. *variabile*, nu pt. constante, expresii, etc.
- se poate atribui unei variabile pointer la tipul respectiv:

```
int x; int *p; p = &x;
```

Operatorul de dereferențiere (indirectare) * operator prefix

- operand: pointer; rezultat: referință la obiectul indicat de pointer
- dacă `p = &x`, atunci `*p` e efectiv sinonim cu `x`
- referința `*p` poate fi folosită la stânga sau la dreapta unei atribuirii:

```
int x, y, z, *p; p = &x; /* *p înseamnă x */
z = *p; /* ca și z = x */ *p = y; /* ca și x = y */
```

Programarea calculatoarelor 2. Curs 5

Marius Minea

Pointeri

Eroarea cea mai frecventă: absența inițializării

5

Utilizarea *oricărei* variabile neinițializate e o eroare logică în program !

```
{ int sum; for (i=0; i++ < 10; ) sum += a[i]; /* dar inițial? */ }
```


 ⇒ în cel mai bun caz, o comportare aleatoare

Pointerii, ca orice variabile trebuie inițializați !

- cu adresa unei variabile (sau cu alt pointer inițializat deja)
- cu o adresă de memorie alocată dinamic (vom discuta ulterior)

EROARE: `tip *p; *p = valoare;`

- `p` este neinițializat (eventual nul, dacă e variabilă globală)
- ⇒ valoarea va fi scrisă la o adresă de memorie necunoscută (evtl. nulă)
- ⇒ coruperea memoriei, rezultate eronate sau imprevizibile, terminarea forțată a programului (sub sisteme de operare cu memorie protejată)

ATENȚIE! un pointer nu este un întreg. Nu se recomandă conversia între pointer și `int` (presupune că `sizeof(void *) == sizeof(int)`)

Programarea calculatoarelor 2. Curs 5

Marius Minea

Pointeri

Declarații și referințe: observații

4

În C, putem declara/folosi oricâte nivele de indirectare: `char **s;`

O **declarație** `nume_tip declarator ;` se interpretează:

un obiect de aceeași formă ca și declaratorul are tipul `nume_tip`

```
int *p; /* *p este int, deci p e pointer la int */
char **s; /* **s este char; s e adresa unei adrese de char */
int m[5][3]; /* m[i][j] e int; m e tablou de 5 tablouri de 3 int */
char *t[10]; /* *t[i] e char; t e tablou de 10 adrese de char */
```

Noțiuni: obiect care poate apărea în stânga atribuirii (*lvalue*, *referință*)

= variabilă simplă, element de tablou, sau referință prin indirectare `*p`;
 – ceilalți operatori produc *expresii* care pot sta doar în dreapta atribuirii:
`a+b, &x, i++, (a > b) ? a : b`

* și & au **precedența** mai ridicată decât operatorii aritmetici:

```
y = *px + 1; /* cu 1 mai mult decât valoarea indicată de px */
dar *px++ dă valoarea indicată de px, și incrementează pointerul px
(nu valoarea), pentru că ++ și * se evaluează de la dreapta la stânga !
```

Programarea calculatoarelor 2. Curs 5

Marius Minea

Pointeri

Pointeri ca argumente/rezultate de funcții

6

Modificarea valorii unei variabile prin transmiterea adresei ei

- o variabilă poate modificată prin indirectarea unui pointer către ea
- nu constituie excepție de la transmiterea parametrilor prin valoare (parametrul transmis e *adresa*, care nu se modifică)

```
void swap (int *pa, int *pb)
{
    int tmp;
    tmp = *pa; *pa = *pb; *pb = tmp;
}
```

Ex.: `int x = 3, y = 5; swap(&x, &y); /* acum x = 5 și y = 3 */`

Când **limbajul nu permite transmiterea prin valoare** (tablouri) sau ea ar fi ineficientă (structuri)

- funcțiile se scriu utilizând *adresa* variabilelor de tipul respectiv

Tipărirea valorii unui pointer: cu specificatorul `%p` în `printf`

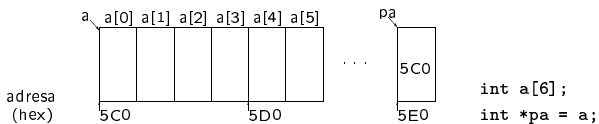
Programarea calculatoarelor 2. Curs 5

Marius Minea

Tablouri și pointeri

În limbajul C noțiunile de *pointer* și *nume de tablou* sunt asemănătoare.
 – declararea unui tablou alocă un bloc de memorie pt. elementele sale
 – *numele* tabloului e adresa blocului respectiv (= a primului element)
 declarând `tip a[LEN], *pa;` putem atribui `pa = a;`
`&a[0]` e echivalent cu `a` iar `a[0]` e echivalent cu `*a`

Diferența: adresa `a` e o *constantă* (tabloul e alocat la o adresă fixă)
 ⇒ nu putem atribui `a = adresă`, dar putem atribui `pa = adresă`
`pa` e o *variabilă* ⇒ ocupă spațiu de memorie și are o adresă `&pa`



Tablouri și pointeri (continuare)

În declarații de funcții, se pot folosi oricare din variante:
`size_t strlen(char s[]);` sau `size_t strlen(char *s);`
 (de fapt, compilatorul convertește prima variantă în a doua)
 ⇒ nu se transmit tablouri (bloc de memorie) la funcții, ci adresele lor

Fie `char t[21];` Compilatorul consideră `&t` ca fiind `t`
 ⇒ s-ar putea scrie și `scanf("%20s", &t)` în loc de `scanf("%20s", t)`
 se recomandă totuși prima variantă, pentru uniformitate cu cazul:
`char *p; p = t + 4; scanf("%16s", p) /* e incorect &p ! */`

Diferență între tablouri și pointeri:

`sizeof t == 21*(sizeof char)` diferit de `sizeof p == sizeof(char *)`

Atenție la tipuri!

Fie `char m[5][80]; char *p;` `p` și `m` nu au același tip, dar `p` și `m[2]` au !

Aritmetica cu pointeri

O variabilă `v` de un anumit tip ocupă `sizeof(tip)` octeți
 ⇒ `&v + 1` reprezintă adresa la care s-ar putea memora următoarea
 variabilă de același tip (adresa cu `sizeof(tip)` mai mare decât `&v`).

1. **Adunarea** unui întreg la un pointer: poate fi parcurs un tablou
`a + i` e echivalent cu `&a[i]` iar `*(a + i)` e echivalent cu `a[i]`
`char *endptr(char *s) { /* returnează pointer la sfârșitul lui s */`
`char *p = s; /* sau: char *p; p = s; */`
`while (*p) p++; /* adică la poziția marcată cu '\0' */`
`return p;`
`}`

2. **Diferența:** doar între doi pointeri de același tip `tip *p, *q;`
 = numărul (trunchiat) de obiecte de tip care încap între cele 2 adrese
 – diferența numerică în octeți: se convertește ambii pointeri la `char *`
`p - q == ((char *)p - (char *)q) / sizeof(tip)`

Nu sunt definite nici un fel de alte operații aritmetice pentru pointeri !
 Se pot însă efectua operații logice de comparație (`==`, `!=`, `<`, etc.)

Aplicații: funcții cu șiruri de caractere

– declarate în `string.h`; mai jos, exemple de implementări posibile

```

size_t strlen(const char *s) { /* lungimea șirului s */
    char *p = s;
    while (*p) p++; /* până întâlnește '\0' */
    return p - s; /* '\0' nu e numărat */
}

char *strcpy(char *dest, char *src) { /* copiază src în dest */
    char *p = dest;
    while (*p++ = *src++); /* copiază până întâlnește '\0' */
    return dest; /* returnează dest prin convenție */
}

int strcmp(char *s1, char *s2) { /* compară caracter cu caract. */
    while (*s1 == *s2 && *s1) { s1++; s2++; } /* egale dar nu '\0' */
    return *s1 - *s2; /* < 0 pt. s1<s2, > 0 pt. s1>s2, 0 pt. egal */
}
  
```

Alte funcții cu șiruri de caractere

```

char *strncpy(char *dest, char *src, size_t n) {
    char *p = dest; /* copiază cel mult n caractere */
    while (n-- && *p++ = *src++);
    return dest;
}

int strncmp(char *s1, char *s2, size_t n) { /*compară cel mult n*/
    if (n == 0) return 0;
    while (--n && *s1 == *s2 && *s1) { s1++; s2++; }
    return *s1 - *s2; /* < 0 pt. s1<s2, > 0 pt. s1>s2, 0 pt. egal */
}

char *strchr(char *s, int c) { /* prima poziție a lui c în s */
    do if (*s == c) return s; while (*s++);
    return NULL; /* dacă nu a fost găsit */
}
  
```

NULL (O cf. `stddef.h`) se folosește convențional ca adresă invalidă

Pointeri și tablouri multidimensionale

Fie declarația `tip a[DIM1][DIM2];` Elementul `a[i][j]` este al `j`-lea
 element din tabloul de `DIM2` elemente `a[i]` și are adresa
`&a[i][j] == (tip *) (a + i) + j == (tip *) a + DIM2*i + j`

⇒ pentru compilarea expresiei `a[i][j]` e necesară cunoașterea lui `DIM2`
 ⇒ în declarația unei funcții cu parametri tablou trebuie precizate toate
 dimensiunile în afară de prima (irelevantă): `void f(int m[][5]);`

Pointeri și șiruri

Declarațiile `char s[] = "sir";` și `char *s = "sir";` sunt diferite!
 – prima rezervă spațiu doar pt. șirul "sir", iar adresa `s` e o constantă
 – a doua rezervă spațiu și pentru pointerul `s`, care poate fi reatribuit
`char s[12][4]={"ian",...,"dec"};` și `char *s[12]={"ian",...,"dec"};`
 primul e un tablou 2-D de caractere, al doilea e un tablou de pointeri

Limbajul C permite accesul la parametrii argumentele) cu care programul e rulat din linia de comandă (ex. opțiuni, nume de fișiere). De asemenea, permite returnarea de program a unui cod întreg (folosit uzual pentru a semnala succes sau o condiție de eroare)

```
#include <stdio.h>
int main(int argc, char *argv[]) {
    int i;

    printf("Numele programului: %s\n", argv[0]);
    if (argc == 1) printf("Program apelat fără parametri\n");
    else for (i = 1; i < argc; i++)
        printf("Parametrul %d: %s\n", i, argv[i]);
    return 0; /* codul returnat de program */
}
```

– argv[0] e numele programului, deci întotdeauna argc >= 1
– argv[1], etc.: parametrii, așa cum au fost separați de spații

Programarea calculatoarelor 2. Curs 5

Marius Minea

– pentru tabele de rutine, apelate în funcție de un indice
– exemplu: meniu cu apelare de funcții în funcție de tasta apăsată

```
void help(void); void menu(void); /*...*/ void quit(void);
void (*funtab)[10](void) = { help, menu, ..., quit };
int getkey(void); /* citește tasta apăsată de utilizator */

void do_cmd(void)
{
    int k = getkey();
    if (k >= 0 && k <= 9) funtab[k]();
}
```

Sintaxa pointerilor de funcții e complicată ⇒ e util să declarăm un tip:
typedef void (*funptr)(void); /* pointer la funcție void */
funptr funtab[10]; /* tabloul de pointeri de funcție */

Programarea calculatoarelor 2. Curs 5

Marius Minea

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
const int BLOCK = 16;
char *getline(void) {
    char *p, *s = NULL;
    int c, lim = -1, size = 0; /* 1 loc pentru \0 */
    while ((c = getchar()) != EOF) {
        if (size >= lim) /* alocă memorie, testează de eroare */
            if (p = s, (s = realloc(s, (lim+=BLOCK)+1)) == NULL)
                return free(p), NULL;
        if ((s[size++] = c) == '\n') break;
    }
    s[size] = '\0'; return s;
}
```

Programarea calculatoarelor 2. Curs 5

Marius Minea

Adresa unei funcții se poate obține, memora, și utiliza pentru a o apela. pentru o funcție *tip_rez fct (tip1, ..., tipn)*;
adresa are tipul *tip_rez (*pfct) (tip1, ..., tipn)*;
se poate atribui *pfct = fct;* (numele funcției reprezintă adresa ei)

Atenție la sintaxă:

```
int *fct(void); /* declară o funcție ce returnează pointer la întreg */
int (*fct)(void); /* declară un pointer la o funcție ce returnează întreg */
```

Exemplu de utilizare: parametrizarea unei alte funcții

Algoritmul *quicksort*, declarat (în *stdio.h*) ca funcție cu parametrii:
– adresa tabloului de sortat, numărul și dimensiunea elementelor
– adresa funcției care compară 2 elemente (returnează <, = sau > 0)
efectuarea comparării depinde de tip: întreg, șir, definit de utilizator
`void qsort(void *base, size_t num, size_t size, int (*compar)(void *, void *));`
– folosește argumente `void *` fiind compatibile cu pointeri la orice tip

Programarea calculatoarelor 2. Curs 5

Marius Minea

Până acum am atribuit la pointeri doar adrese de variabile *existente* și am declarat *static* doar variabile de dimensiuni cunoscute la compilare. Discutăm: funcții de gestiune *dinamică* a memoriei (*stdlib.h*):
alocarea memoriei după necesități stabilite la *rularea* programului

```
void *malloc(size_t size); /* alocă size octeți */
void *calloc(size_t num, size_t size); /* num*size oct. init. 0 */
/* m/calloc returnează NULL la eroare (ex. mem. insuficientă) */
void *realloc(void *ptr, size_t size); /* modifică dimensiunea,
    poate muta blocul, dar păstrează conținutul memoriei */
void free(void *ptr); /* eliberează mem. alocată cu c/malloc */
```

```
int i, n, *t;
printf("Nr. de elemente ?"); scanf("%d", &n);
if ((t = malloc(n * sizeof(int))) != NULL)
    for (i = 0; i < n; i++) scanf("%d", &t[i]);
```

Programarea calculatoarelor 2. Curs 5

Marius Minea

Să se citească un șir de numere, terminat cu zero și să se sorteze.

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#define NUM 100 /* alocăm pt. 100 de numere odată */
typedef int (*cmpptr)(const void *, const void *);
int cmp(int *p, int *q) { return *p - *q; } /* pt. sortare */
void main(void) {
    int i = 0, n = 0, *t = NULL; /* contor, total, tablou */
    do { /* alocă câte NUM întregi, inițial și când e nevoie */
        if (i == n) { n += NUM; /* realloc(NULL, sz) e ca malloc(sz) */
            if (!(t = realloc(t, n*(sizeof int)))) return 1; }
        if (scanf("%d", &t[i]) != 1) return 1; /* iese la eroare */
    } while (t[i++]); /* până când introducem zero */
    qsort(t, i, sizeof(int), (cmpptr)cmp); /* sortează */
    for (n = 0; n < i; n++) printf("%d ", t[n]);
    free(t);
}
```

Programarea calculatoarelor 2. Curs 5

Marius Minea