

# Pole, ukazatel, textový řetězec, vstup a výstup programu

Jan Faigl

Katedra počítačů  
Fakulta elektrotechnická  
České vysoké učení technické v Praze

Přednáška 05

**B0B36PRP – Procedurální programování**

## Část I

### Pole a ukazatele

## Přehled témat

- Část 1 – Pole, ukazatele a řetězce

Pole

Ukazatele

Funkce a předávání parametrů

Vstup a výstup programu

Ukazatele a pole

Textové řetězce

*S. G. Kochan: kapitoly 7, 10, 11*

*P. Herout: kapitola 10, 11, 12, 13*

- Část 2 – Zadání 4. domácího úkolu (HW04)

## Pole

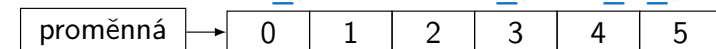
- Datová struktura pro uložení **více hodnot stejného typu**
- Slouží k reprezentaci posloupnosti hodnot v paměti

*Hodnoty uloženy v souvislém bloku paměti*

- Jednotlivé prvky mají identickou velikost a jejich relativní adresa vůči počátku pole je jednoznačně určena
  - Prvky můžeme adresovat pořadím prvku v poli

*Relativní „adresa“ vůči prvnímu prvku*

**„adresa“ = velikost\_prvku \* index\_prvku\_v\_poli**



- Proměnná typu pole reprezentuje adresu vyhrazeného paměťového prostoru, kde jsou hodnoty uloženy

**Adresa\_prvku = adresa\_prvního\_prvku + velikost\_typu \* index\_prvku\_v\_poli**

- Definicí proměnné dochází k alokaci paměti pro uložení definovaného počtu hodnot příslušného typu
- **Velikost pole statické délky nelze měnit**

*Garance souvislého přístupu k položkám pole*

## Definice pole

- Hodnota proměnné typu pole je odkaz (adresa) na místo v paměti, kde je pole uloženo
- Definice proměnné typu pole se skládá z typu prvků, jména proměnné a hranatých závorek []

**typ proměnná [];**

- Závorky [] slouží také k přístupu (adresaci) prvku  
**proměnná \_typu \_pole [index \_prvku \_pole]**

**Příklad definice proměnné typu pole hodnot typu int. Alokace paměti pro až 10 prvků pole.**

```
int array[10]; Tj. 10 × sizeof(int)

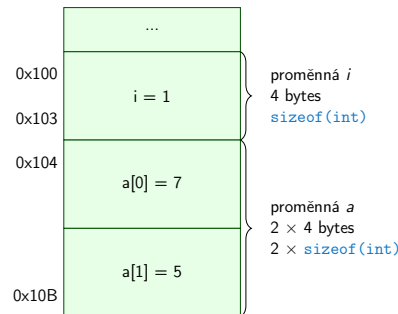
printf("Size of array %lu\n", sizeof(array));
printf("Item %i of the array is %i\n", 4, array[4]);

Size of array 40
Item 4 of the array is -5728 Hodnoty pole nejsou inicializovány!
```

## Pole – Příklad vizualizace alokace přiřazení hodnot

- Proměnná typu pole odkazuje na začátek paměti, kde jsou alokovány jednotlivé prvky pole.
- Přístup k prvkům je prostřednictvím indexového operátoru [], který určí adresu konkrétního prvku pole z typu proměnné.

```
1 int i;
2 int a[2];
3
4 i = 1;
5
6 a[1] = 5;
7 a[0] = 7;
```



*Pro účely vizualizace začíná alokace proměnných na adrese 0x100. Automatické proměnné na zásobníku jsou však zpravidla alokovány od horní adresy k adresám nižším.*

## Pole (array)

- Pole je posloupnost prvků **stejného typu**
- K prvkům pole se přistupuje pořadovým číslem prvku
- **Index prvního prvku je vždy roven 0**
- Prvky pole mohou být proměnné libovolného typu

*I strukturované typy, viz další přednáška*

- Pole může být jednorozměrné nebo vícerozměrné  
*Pole polí (...) prvků stejného typu.*

- Prvky pole určuje: **jméno, typ, počet prvků**
- **Prvky pole tvoří v paměti souvislou oblast!**
- Velikost pole (v bajtech) je dána počtem prvků pole `n` a **typem** prvku, tj. `n * sizeof(typ)`
- Textový řetězec je pole typu `char`, kde poslední prvek je `'\0'`

**C nekontroluje za běhu programu, zdali je index platný!**

## Pole – Příklad 1/3

- Definice jednorozměrného a **dvourozměrného** pole  
*/\* jednorozmerne pole prvku typu char \*/*  
`char simple_array[10];`  
*/\* dvourozmerne pole prvku typu int \*/*  
`int two_dimensional_array[2][2];`

- Přístup k prvkům pole  
`m[1][2] = 2*1;`
- Příklad definice pole a tisk hodnot prvků

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main(void)
4 {
5     int array[5];
6
7     printf("Size of array: %lu\n", sizeof(array));
8     for (int i = 0; i < 5; ++i) {
9         printf("Item[%i] = %i\n", i, array[i]);
10    }
11    return 0;
12 }
```

Size of array: 20  
Item[0] = 1  
Item[1] = 0  
Item[2] = 740314624  
Item[3] = 0  
Item[4] = 0

`lec05/array.c`

## Pole – Příklad 2/3

## ■ Příklad definice pole

```

1 #include <stdio.h>
2
3 int main(void)
4 {
5     int array[10];
6
7     for (int i = 0; i < 10; i++) {
8         array[i] = i;
9     }
10
11    int n = 5;
12    int array2[n * 2];
13
14    for (int i = 0; i < 10; i++) {
15        array2[i] = 3 * i - 2 * i * i;
16    }
17
18    printf("Size of array: %lu\n", sizeof(array));
19    for (int i = 0; i < 10; ++i) {
20        printf("array[%i]=%+2i \t array2[%i]=%6i\n", i,
21            array[i], i, array2[i]);
22    }
23 }

```

Size of array: 40  
array[0]=+0    array2[0]=    0  
array[1]=+1    array2[1]=    1  
array[2]=+2    array2[2]=  -2  
array[3]=+3    array2[3]=  -9  
array[4]=+4    array2[4]= -20  
array[5]=+5    array2[5]= -35  
array[6]=+6    array2[6]= -54  
array[7]=+7    array2[7]= -77  
array[8]=+8    array2[8]= -104  
array[9]=+9    array2[9]= -135

lec05/demo-array.c

## Pole – Příklad 3/3

## ■ Příklad definice pole s inicializací

```

1 #include <stdio.h>
2
3 int main(void)
4 {
5     int array[5] = {0, 1, 2, 3, 4};
6
7     printf("Size of array: %lu\n", sizeof(array));
8     for (int i = 0; i < 5; ++i) {
9         printf("Item[%i] = %i\n", i, array[i]);
10    }
11    return 0;
12 }

```

Size of array: 20  
Item[0] = 0  
Item[1] = 1  
Item[2] = 2  
Item[3] = 3  
Item[4] = 4

lec05/array-init.c

## ■ Inicializace pole

```

double d[] = { 0.1, 0.4, 0.5 }; // inicializace pole hodnotami
char str[] = "hallo"; // inicializace pole textovým literálem
char s[] = { 'h', 'a', 'l', 'l', 'o', '\0' }; // inicializace prvků
int m[3][3] = { { 1, 2, 3 }, { 4, 5, 6 }, { 7, 8, 9 } };
char cmd[][10] = { "start", "stop", "pause" };

```

## Pole variabilní délky

- C99 umožňuje definovat tzv. pole variabilní délky – délka pole je určena za běhu programu

*V předchozích verzích bylo nutné znát délku při kompilaci.*

- Délka pole tak může např. být argument funkce

```

void fce(int n)
{
    // int local_array[n] = { 1, 2 }; inicializace není dovolena
    int local_array[n]; // variable length array

    printf("sizeof(local_array) = %lu\n", sizeof(local_array));
    printf("length of array = %lu\n", sizeof(local_array) / sizeof(int));
    for (int i = 0; i < n; ++i) {
        local_array[i] = i * i;
    }
}

int main(int argc, char *argv[])
{
    fce(argc);
    return 0;
}

```

lec05/fce\_var\_array.c

- Pole variabilní délky však nelze v definici inicializovat

## Pole ve funkci a jako argument funkce

- Lokálně definované pole ve funkci má rozsah platnosti pouze v rámci funkce (bloku)

```

void fce(int n)
{
    int array[n];
    // počítání s array
    {
        int array2[n*2];
    } // po skončení bloku array2 automaticky zaniká
    // zde již není array2 přístupné
} // po skončení funkce, pole array automaticky zaniká

```

- Pole je automaticky vytvořeno a po skončení bloku (funkce) automaticky zaniká (paměť je uvolněna) *Více o paměťových třídách na 6. přednášce*
- Lokální proměnné jsou ukládány na tzv. zásobník, který má zpravidla relativně malou velikost, proto pro velká pole může být vhodnější alokovat paměť dynamicky a použít **ukazatele**

- Pole může být argumentem funkce

```
void fce(int array[]);
```

hodnota je však předávána jako **ukazatel!**

## Ukazatel (pointer)

- Ukazatel (pointer) je proměnná jejíž **hodnota je adresa** paměti jiné proměnné
- Pointer *odkazuje* na jinou proměnnou  
*Odkazuje na oblast paměti, kde je uložena hodnota proměnné*
- Ukazatel má typ** proměnné, na kterou může ukazovat  
*Důležité pro ukazatelovou aritmetiku*
  - Ukazatel na hodnoty (proměnné) základních typů: `char`, `int`, ...
  - „Ukazatel na pole“; ukazatel na funkci; `ukazatel na ukazatele`
- Ukazatel může být též bez typu (`void`)
  - Velikost proměnné nelze z vlastnosti ukazatele určit
  - Pak může obsahovat adresu libovolné proměnné
- Prázdná adresa ukazatele je definovaná hodnotou konstanty **NULL**  
Textová konstanta (makro) preprocesoru definovaná jako „null pointer constant“  
**C99 – lze též použít „int“ hodnotu 0**

### C za běhu programu nekontroluje platnost adresy (hodnoty) ukazatele.

*Ukazatele umožňují psát efektivní kódy, při neobezřetném používání mohou vést k chybám. Proto je důležité osvojit si princip nepřímého adresování a pochopit organizaci a přístup do paměti.*

## Proměnné typu ukazatel (pointer) – příklady

```
int i = 10; /* i -- promenna typu int
           &i -- adresa promenne i */

int *pi; /* definice promenne typu pointer
         pi -- pointer na promenu typu int
         *pi -- promenna typu int */

pi = &i; /* do pi se ulozi adresa promenne i */

int b; /* promenna typu int */

b = *pi; /* do promenne b se ulozi obsah adresy
         ulozene v ukazeteli pi */
```

## Referenční a dereferenční operátor

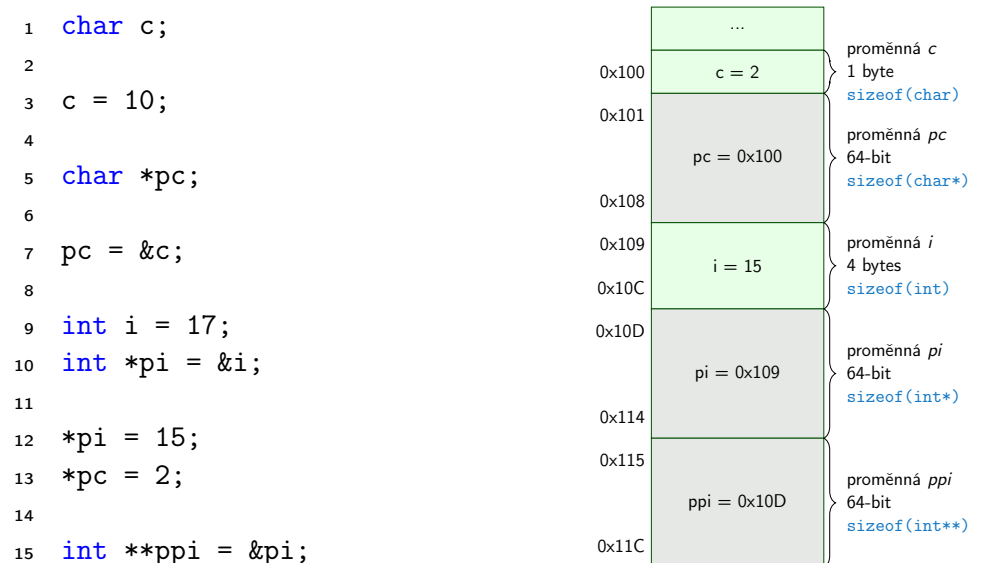
- Referenční operátor – &**
  - Vrací adresu paměti, kde je uložena hodnota proměnné, před kterou je uveden **&proměnná**
- Dereferenční operátor – \***
  - Vrací **l-hodnotu** (l-value) odpovídající hodnotě na adrese ukazatele **\*proměnná\_typu\_ukazatel**
  - Umožňuje číst a zapisovat hodnotu na adrese dané obsahem ukazatele, např. ukazatel na hodnotu typu `int` (tj. `int *p`)  
`*p = 10; // zápis hodnoty 10 na adresu uloženou v proměnné p`  
`int a = *p; // čtení hodnoty z adresy uložené v p`
- Pro tisk hodnoty ukazatele (adresy) lze ve funkci `printf()` použít řídicí řetězec `"%p"`  
`int a = 10;`  
`int *p = &a;`

```
printf("Value of a %i, address of a %p\n", a, &a);
printf("Value of p %p, address of p %p\n", p, &p);

Value of a 10, address of a 0x7fffffff95c
Value of p 0x7fffffff95c, address of p 0x7fffffff950
```

## Ukazatele – Příklad vizualizace alokace přiřazení hodnot

- Ukazatele jsou proměnné, které uchovávají adresy jiných proměnných



*Pro účely vizualizace začíná alokace proměnných na adrese 0x100. Automatické proměnné na zásobníku jsou však zpravidla alokovány od horní adresy k adresám nižším.*

## Ukazatel (pointer) – příklady 2/2

```
printf("i: %d -- pi: %p\n", i, pi); // 10 0x7fffffff8fc
printf("&i: %p -- *pi: %d\n", &i, *pi); // 0x7fffffff8fc
printf("*(&i): %d -- &(*pi): %p\n", *(&i), &(*pi));

printf("i: %d -- *pj: %d\n", i, *pj); // 10 10
i = 20;
printf("i: %d -- *pj: %d\n", i, *pj); // 20 20

printf("sizeof(i): %lu\n", sizeof(i)); // 4
printf("sizeof(pi): %lu\n", sizeof(pi)); // 8

long l = (long)pi;
printf("0x%lx %p\n", l, pi); /* print l as hex -- %lx */
// 0x7fffffff8fc 0x7fffffff8fc

l = 10;
pi = (int*)l; /* possible but it is nonsense */
printf("l: 0x%lx %p\n", l, pi); // 0xa 0xa

lec05/pointers.c
```

## Ukazatele (pointery) a kódovací styl

- Typ ukazatel se značí symbolem `*`
- `*` můžeme zapisovat u jména typu nebo jména proměnné
- Preferujeme zápis u proměnné, abychom předešli omylům
 

```
char* a, b, c;          char *a, *b, *c;
```

*Pointer je pouze a Všechny tři proměnné jsou ukazatele*
- Zápis typu ukazatele na ukazatel `char **a`;
- Zápis pouze typu (bez proměnné): `char*` nebo `char**`
- Ukazatel na proměnnou prázdného typu zapisujeme jako
 

```
void *ptr
```
- Prokazatelně neplatná adresa má symbolické jméno `NULL`

*Definovaná jako makro preprocesoru (C99 lze použít 0)*
- Proměnné v C nejsou automaticky inicializovány a ukazatele tak mohou odkazovat na neplatnou paměť, proto může být vhodné explicitně inicializovat ukazatele na `0` nebo `NULL`. Např. `int *i = NULL`;

## Ukazatele (pointery), proměnné a jejich hodnoty

- Proměnné jsou názvy adres, kde jsou uloženy hodnoty příslušného typu
- Kompilátor pracuje přímo s adresami
 

*Přestože se v případě kompilace zpravidla jedná o adresy relativní.*
- Ukazatel (pointer) je proměnná, ve které je uložena adresa. Na této adrese se pak nachází hodnota nějakého typu (např. `int`).
- Ukazatele realizují tzv. **nepřímé adresování (indirect addressing)**
- Dereferenční operátor `*` přistupuje na proměnnou adresovanou hodnotou ukazatele
- Operátor `&` vrací adresu, kde je uložena hodnota proměnné

## Funkce a předávání parametrů

- V C jsou **parametry funkce předávány hodnotou**
- Parametry jsou lokální proměnné funkce (alokované na zásobníku), které jsou inicializované na hodnotu předávanou funkcí
 

*Více o volání funkcí a paměti v 6. přednášce*

```
void fce(int a, char *b)
{ /*
  a - je lokální proměna typu int (uložena na zásobníku)
  b - je lokální proměna typu ukazatel na proměnu
      typu char (hodnota je adresa a je také na zásobníku)
  */
}
```
- Lokální změna hodnoty proměnné neovlivňuje hodnotu proměnné vně funkce
- Při předání ukazatele, však máme přístup na adresu původní proměnné, kterou můžeme měnit
- Ukazatelem tak realizujeme volání odkazem**

## Funkce a předávání parametrů – příklad

- Proměnná `a` realizuje volání hodnotou
- Proměnná `b` realizuje volání odkazem

```
void fce(int a, char* b)
{
    a += 1;
    (*b)++;
}
int a = 10;
char b = 'A';
printf("Before call a: %d b: %c\n", a, b);
fce(a, &b);
printf("After call a: %d b: %c\n", a, b);
```

- Výstup

```
Before call a: 10 b: A
After call a: 10 b: B
```

lec05/function\_call.c

## Argumenty funkce main

- Základní tvar funkce `main`

```
int main(int argc, char *argv[]) { ... }
```

- `argc` – obsahuje počet argumentů programu

*Včetně jména spouštěného programu*

- Argumenty jsou textové řetězce oddělené mezerou (bílým znakem)

- `argv` – pole ukazatelů na hodnoty typu `char`

*Typ „čtete“ zprava doleva*

- Pole `argv` má velikost (počet prvku) daný hodnotou `argc`
- Každý prvek pole `argv[i]` obsahuje adresu, kde je uložen textový řetězec argumentu (tj. typ `char*`)
- Textový řetězec (argument) je posloupnost znaků (typ `char`) zakončený znakem `'\0'`. *„null character“ – konec textového řetězce*
- Alokace paměti pro uložení argumentů (textových řetězců) je provedena při spuštění programu

*V případě programu pro OS zajišťuje zavaděč programu („loader“) a standardní knihovna C.*

## Funkce main a její tvary

- Základní tvar funkce `main`

```
int main(int argc, char *argv[]) { ... }
```

- Alternativně pak také

```
int main(int argc, char **argv) { ... }
```

- Argumenty funkce nejsou nutné

```
int main(void) { ... }
```

- Rozšířená funkce o nastavení proměnných prostředí

*Pro Unix a MS Windows*

```
int main(int argc, char **argv, char **envp) { ... }
```

*Přístup k proměnným prostředí funkcí `getenv()` z knihovny `<stdlib.h>`.*

lec05/main\_env.c

- Rozšířená funkce o specifické parametry Mac OS X

```
int main(int argc, char **argv, char **envp, char **apple);
```

## Předávání parametrů programu

- Při spuštění programu můžeme předat parametry programu prostřednictvím argumentů

```
1 #include <stdio.h> clang demo-arg.c -o arg
2
3 int main(int argc, char *argv[]) ./arg one two three
4 {
5     printf("Number of arguments %i\n", argc); Number of arguments 4
6     for (int i = 0; i < argc; ++i) { argv[0] = ./arg
7         printf("argv[%i] = %s\n", i, argv[i]); argv[1] = one
8     } argv[2] = two
9     return argc > 0 ? 0 : 1; argv[3] = thre
10 }
```

lec05/demo-arg.c

- Voláním `return` ve funkci `main()` vracíme z programu návratovou hodnotu, se kterou můžeme dále pracovat

*Např. v interpretu příkazů (shellu).*

```
./arg >/dev/null; echo $?
```

```
1
```

- Návratová hodnota programu je uložena v proměnné `$_`, kterou lze vypsát příkazem `echo`

```
./arg first >/dev/null; echo $?
```

```
0
```

- `>/dev/null` přesměruje standardní výstup do `/dev/null`

## Interakce programu s uživatelem

- Funkce `int main(int argc, char *argv[])`
  - Při spuštění programu lze předat parametry (textové řetězce)
  - Při ukončení programu lze předat návratovou hodnotu
    - Konvence 0 bez chyb, ostatní hodnoty chybový kód*
  - Při běhu programu lze číst ze standardního vstupu a zapisovat na standardní výstup
    - Např. `scanf()` nebo `printf()`*
  - Při spuštění programu lze vstup i výstup přesměrovat z/do souboru
    - Program tak nečeká na vstup uživatele (stisk klávesy „Enter“)*
  - Každý program (terminálový) má standardní vstup (**`stdin`**) a výstup (**`stdout`**) a dále pak standardní chybový výstup (**`stderr`**), které lze v shellu přesměrovat
 

```
./program <stdin.txt >stdout.txt 2>stderr.txt
```
- Alternativou k `scanf()` a `printf()` lze využít `fscanf()` a `fprintf()`.
  - Funkce mají první argument soubor jinak, je syntax identická
  - Soubory `stdin`, `stdout` a `stderr` jsou definována v `<stdio.h>`

## Pointery a pole

- Pointer ukazuje na vyhrazenou část paměti proměnné
  - Předpokládáme správné použití*
- Pole je označení souvislého bloku paměti
 

```
int *p; //ukazatel (adresa) kde je ulozena hodnota int
int a[10]; //souvisly blok pameti pro 10 int hodnot

sizeof(p); //pocet bytu pro ulozeni adresy (8 pro 64bit)
sizeof(a); //velikost alokovaneho pole je 10*sizeof(int)
```
- Obě proměnné odkazují na paměť, kompilátor s nimi však pracuje **rozdílně**
  - Proměnná typu pole je symbolické jméno pro místo v paměti, kde jsou uloženy hodnoty prvků pole
    - Kompilátor nahrazuje jméno přímo paměťovým místem*
  - Ukazatel obsahuje adresu, na které je příslušná hodnota (nepřímé adresování)
- Při předávání pole jako parametru funkce je předáváno pole jako pointer (ukazatel)

Viz kompilace souboru `main_env.c` překladačem `clang`

## Příklad programu s výstupem na stdout a přesměrováním

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main(int argc, char *argv[])
4 {
5     int ret = 0;
6
7     fprintf(stdout, "Program has been called as %s\n", argv[0]);
8     if (argc > 1) {
9         fprintf(stdout, "1st argument is %s\n", argv[1]);
10    } else {
11        fprintf(stdout, "1st argument is not given\n");
12        fprintf(stderr, "At least one argument must be given!\n");
13        ret = -1;
14    }
15    return ret;
16 }
```

`lec05/demo-stdout.c`

- Příklad výstupu – `clang demo-stdout.c -o demo-stdout`

<code>./demo-stdout; echo \$?</code>	<code>./demo-stdout 2&gt;stderr</code>
Program has been called as ./demo-stdout	Program has been called as ./demo-stdout
1st argument is not given	1st argument is not given
At least one argument must be given!	
255	<code>./demo-stdout ARGUMENT 1&gt; stdout; echo \$?</code>
	0

## Příklad kompilace funkce s předáváním pole 1/2

- Argument funkce je pole

```
1 void fce(int array[])
2 {
3     int local_array[] = { 2, 4, 6 };
4     printf("sizeof(array) = %lu -- sizeof(local_array) = %lu\n",
5         sizeof(array), sizeof(local_array));
6     for (int i = 0; i < 3; ++i) {
7         printf("array[%i]=%i local_array[%i]=%i\n", i, array[i],
8             i, local_array[i]);
9     }
10    ...
11    int array[] = { 1, 2, 3 };
12    fce(array);
```

`lec05/fce_array.c`

- Po překladu (`gcc -std=c99`) na `amd64`
  - `sizeof(array)` vrátí velikost **8 bajtů** (64-bitová adresa)
  - `sizeof(local_array)` vrátí velikost **12 bajtů** (3×4 bajty – `int`)
- Pole se funkcím předává jako ukazatel na první prvek

## Příklad kompilace funkce s předáváním pole 2/2

- Kompilátor `clang` (ve výchozím nastavení) upozorňuje na záměnu `int*` za `int[]`

```
clang fce_array.c
fce_array.c:7:16: warning: sizeof on array function parameter
will return size
of 'int *' instead of 'int []' [-Wsizeof-array-argument]
    sizeof(array), sizeof(local_array));
    ^
fce_array.c:3:14: note: declared here
void fce(int array[])
    ^
1 warning generated.
```

lec05/fce\_array.c

- Program lze zkompilovat, ale nelze se spoléhat na velikost `sizeof`
- Ukazatel nenes informace o velikosti alokované paměti!

*Pole ano „hlídá za nás kompilátor“.*

## Ukazatelová (pointerová) aritmetika

- S ukazateli (pointery) lze provádět aritmetické operace `+` a `-`, tj. přičítat nebo odčítat celé číslo
  - ukazatel = ukazatel stejného typu + (nebo -) a celé číslo (int)
  - Nebo lze používat zkrácený zápis např. `ukazatel += 1` a unární operátory např. `ukazatel++`
- Aritmetické operace jsou užitečné pokud ukazatel odkazuje na více položek daného typu (souvislý blok paměti)
  - Např. pole položek příslušného typu
  - Dynamicky alokovaný souvislý blok paměti
- Přičtením hodnoty celého čísla k pointeru „posouváme“ hodnotu pointeru na další prvek, např.

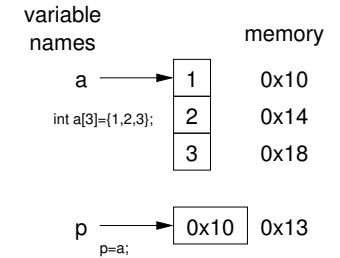
```
int a[10];
int *p = a;
```

```
int i = *(p+2); //odkazuje na hodnotu 3. prvku pole a
```

- Podle typu ukazatele se hodnota adresy příslušně zvyší
- `(p+2)` je ekvivalentní adrese `p + 2*sizeof(int)`
- Příklad použití viz `lec05/pointers_and_array.c`

## Ukazatele a pole

- Proměnná pole `int a[3] = {1,2,3};`  
`a` odkazuje na adresu prvního prvku pole
- Proměnná ukazatel `int *p = a;`  
 ukazatel `p` obsahuje adresu prvního prvku pole



- Hodnota `a[0]` přímo reprezentuje hodnotu na adrese `0x10`.
- Hodnota `p` je adresa `0x10`, kde je uložena hodnota 1. prvku pole.
- Přřazení `p = a` je legitimní

*Kompilátor zajistí přiřazení adresy prvního prvku do ukazatele.*

- Přístup k 2. prvku lze použít jak `a[1]` tak `p[1]`
- Oběma přístupy se dostaneme na příslušné prvky pole, způsob je však odlišný — Ukazatele využívají tzv. pointerovou aritmetiku

<http://eli.thegreenplace.net/2009/10/21/are-pointers-and-arrays-equivalent-in-c>

## Příklad ukazatele a pole

```
1 int a[] = { 1, 2, 3, 4 };
2 int b[] = { [3] = 10, [1] = 1, [2] = 5, [0] = 0 }; //initialization
3
4 // b = a; It is not possible to assign arrays
5 for (int i = 0; i < 4; ++i) {
6     printf("a[%i] =%3i    b[%i] =%3i\n", i, a[i], i, b[i]);
7 }
8
9 int *p = a; //you can use *p = &a[0], but not *p = &a
10 a[2] = 99;
11
12 printf("\nPrint content of the array 'a' with pointer arithmetic\n");
13 for (int i = 0; i < 4; ++i) {
14     printf("a[%i] =%3i    p+%i =%3i\n", i, a[i], i, *(p+i));
15 }
```

```
a[0] = 1    b[0] = 0
a[1] = 2    b[1] = 1
a[2] = 3    b[2] = 5
a[3] = 4    b[3] = 10
```

Print content of the array 'a' using pointer arithmetic

```
a[0] = 1    p+0 = 1
a[1] = 2    p+1 = 2
a[2] = 99   p+2 = 99
a[3] = 4    p+3 = 4
```

lec05/array\_pointer.c



## Příklad předání ukazatele na pole

- Předáním pole jako ukazatele nemáme informaci o počtu prvků
- Proto můžeme explicitně předat počet prvků v proměnné `n`

```

1 #include <stdio.h>
2
3 void fce(int n, int *array) // array je lokální proměnná
4 { // typu ukazatel, můžeme změnit obsah paměti proměnné
5   definované v main()
6   int local_array[] = {2, 4, 6};
7   printf("sizeof(array) = %lu, n = %i -- sizeof(local_array) =
8     %lu\n",
9     sizeof(array), n, sizeof(local_array));
10  sizeof(array), n, sizeof(local_array));
11  for (int i = 0; i < 3 && i < n; ++i) { //testujeme take n!
12    printf("array[%i]=%i local_array[%i]=%i\n", i, array[i],
13      i, local_array[i]);
14  }
15 }
16
17 int main(void)
18 {
19   int array[] = {1, 2, 3};
20   fce(array, sizeof(array)/sizeof(int)); // pocet prvku
21   return 0;
22 }

```

- Přes ukazatel `array` v `fce()` máme přístup do pole z `main()`

## Vícerozměrná pole

- Pole můžeme definovat jako vícerozměrná, např. 2D matice

```

int m[3][3] = {
    { 1, 2, 3 },
    { 4, 5, 6 },
    { 7, 8, 9 }
};
printf("Size of m: %lu == %lu\n", sizeof(m), 3*3*sizeof(int));

for (int r = 0; r < 3; ++r) {
    for (int c = 0; c < 3; ++c) {
        printf("%3i", m[r][c]);
    }
    printf("\n");
}

```

lec05/matrix.c

## Příklad předání pole včetně velikosti využitím VLA

- **VLA (Variable Length Array)** – délka pole určena za běhu programu  
*Neznamená to, že můžeme měnit velikost již jednou alokovaného pole, ale že velikost při alokaci může být určena za běhu programu, např. výpočtem, uživatelským vstupem atd.*
- Při předání pole můžeme rovnou použít pro definici délky pole
- Pole je však stále předáváno jako ukazatel, získáváme tak především přehlednost kódu

```

1 void print_array(int n, int a[n])
2 {
3     printf("Size of the array a is %lu\n", sizeof(a));
4     for (int i = 0; i < n; ++i) {
5         printf("array[%i]=%i\n", i, a[i]);
6     }
7 }
8
9 int main(int argc, char *argv[])
10 {
11     int n = 10;
12     if (argc > 1 && sscanf(argv[1], "%d", &n) != 1) {
13         fprintf(stderr, "Warning: cannot parse number from argv[1]!\n");
14     }
15     printf("Size of the array is %lu\n", sizeof(array));
16     int array[n]; //vla array size depends on n
17     for (int i = 0; i < n; ++i) {
18         array[i] = 2*i;
19     }
20     print_array(n, array);
21     return 0;
22 }

```

lec05/fce\_vla.c

## Vícerozměrná pole a vnitřní reprezentace

- Vícerozměrné pole je **vždy** souvislý blok paměti  
*Např. `int a[3][3]`; reprezentuje alokovanou paměť o velikosti `9*sizeof(int)`, tj. zpravidla 36 bytů. Operátor `[]` nám tak především zjednodušuje zápis programu.*

```

int *pm = (int *)m; // ukazatel na souvislou oblast m
printf("m[0][0]=%i m[1][0]=%i\n", m[0][0], m[1][0]); // 1 4
printf("pm[0]=%i pm[3]=%i\n", m[0][0], m[1][0]); // 1 4

```

lec05/matrix.c

- Dvourozměrné pole lze také definovat jako ukazatel na ukazatele (pole ukazatelů) na hodnoty konkrétního typu, např.

- `int **a`; – ukazatel na ukazatele
- V obecném případě však takový ukazatel nemusí odkazovat na souvislou oblast, kde jsou alokovány jednotlivé prvky.
- Proto při přístupu jako do jednorozměrného pole `int *b = (int *)a`; nelze garantovat přístup do druhého řádku jako v přechodím příkladě.

## Pole a vícerozměrná pole jako parametr funkce

- Parametr funkce je ukazatel na pole, např. typu `int`

```
int (*p)[3] = m; // pointer to array of int      Size of p: 8
                                                Size of *p: 12
printf("Size of p: %lu\n", sizeof(p));
printf("Size of *p: %lu\n", sizeof(*p)); // 3 * sizeof(int) = 12
```

- Funkci nelze deklarovat s argumentem typu `[][]` např.
 

```
int fce(int a[][]);
```

 neboť kompilátor nemůže určit adresu pro přístup na `a[i][j]`, neboť se používá adresová aritmetika odpovídající 2D poli  
 Pro `int m[row][col]` totiž `m[i][j]` odpovídá hodnotě na adrese `*(m + col * i + j)`

- Je však možné funkci deklarovat například jako
  - `int g(int a[]);` což odpovídá deklaraci `int g(int *a);`
  - `int fce(int a[][13]);` – je znám počet sloupců
  - nebo `int fce(int a[3][3]);`

## Řetězcové literály

- Formát – posloupnost znaků a řídicích znaků (escape sequences) uzavřená v uvozovkách

"Řetězcová konstanta s koncem řádku\n"

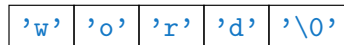
- Řetězcové konstanty oddělené oddělovači (white spaces) se sloučí do jediné, např.

"Řetězcová konstanta" " s koncem řádku\n"

se sloučí do

"Řetězcová konstanta s koncem řádku\n"

- Typ
  - Řetězcová konstanta je uložena v poli typu `char` a zakončená znakem `'\0'`  
 Např. řetězcová konstanta `"word"` je uložena jako



Pole tak musí být vždy o 1 položku delší než je vlastní text!

## Inicializace pole

- Při definici můžeme hodnoty prvků pole inicializovat postupně nebo indexovaně  
 2D pole jsou inicializována po řádcích
- Při částečné inicializaci jsou ostatní prvky nastaveny na 0

```
#define ROWS 3
#define COLS 3
void print(int rows, int cols, int m[rows][cols])
{
    for (int r = 0; r < rows; ++r) {
        for (int c = 0; c < cols; ++c) {
            printf("%4i", m[r][c]);
        }
        printf("\n");
    }
}

int m0[ROWS][COLS];
int m1[ROWS][COLS] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 };
int m2[ROWS][COLS] = { 1, 2, 3 };
int m3[ROWS][COLS] =
{ [0][0] = 1, [1][1] = 2, [2][2] = 3 };

print(ROWS, COLS, m0);
print(ROWS, COLS, m1);
print(ROWS, COLS, m2);
print(ROWS, COLS, m3);
```

m0 - not initialized  
-584032767743694227  
0 1 0  
740314624 0 0

m1 - init by rows  
1 2 3  
4 5 6  
7 8 9

m2 - partial init  
1 2 3  
0 0 0  
0 0 0

m3 - indexed init  
1 0 0  
0 2 0  
0 0 3

lec05/array-inits.c

## Textový řetězec

- Textový řetězec můžeme inicializovat jako pole znaků, tj. `char[]`

```
char str[] = "123";
char s[] = {'5', '6', '7'};

printf("Size of str %lu\n", sizeof(str));
printf("Size of s %lu\n", sizeof(s));
printf("str '%s'\n", str);
printf(" s '%s'\n", s);
```

Size of str 4  
Size of s 3  
str '123'  
s '567123'

lec05/array\_str.c

- Pokud není řetězec zakončen znakem `'\0'`, jako v případě proměnné `char s[]`, pokračuje výpis řetězce až do nejbližšího znaku `'\0'`
- Na textový řetězec lze odkazovat ukazatelem na znak `char*`

```
char *sp = "ABC";
printf("Size of ps %lu\n", sizeof(sp));
printf(" ps '%s'\n", sp);
```

Size of ps 8  
ps 'ABC'

- Velikost ukazatele je 8 bytů (pro 64-bit OS)
- Textový řetězec musí být zakončen znakem `'\0'`  
 Alternativně lze řešit vlastní implementací s explicitním uložením délky řetězce

## Načítání textových řetězců

- Správnost alokace vstupních argumentů je zajištěna při spuštění

```
int main(int argc, char *argv[])
```

- Načtení textového řetězce funkcí `scanf()`

- Použitím `%s` může dojít k přepisu paměti

```
char str0[4] = "PRP"; // +1 \0
char str1[5]; // +1 for \0
printf("String str0 = '%s'\n", str0);
printf("Enter 4 chars: ");
scanf("%s", str1);
printf("You entered string '%s'\n", str1);
printf("String str0 = '%s'\n", str0);
```

Příklad výstupu programu:

```
String str0 = 'PRP'
Enter 4 chars: 1234567
You entered string '1234567'
String str0 = '67'
```

lec05/str\_scanf-bad.c

- Načtení maximálně 4 znaků zajistíme řídicím řetězcem `"%4s"`

```
char str0[4] = "PRP";
char str1[5];
...
scanf("%4s", str1);
printf("You entered string '%s'\n", str1);
printf("String str0 = '%s'\n", str0);
```

Příklad výstupu programu:

```
String str0 = 'PRP'
Enter 4 chars: 1234567
You entered string '1234'
String str0 = 'PRP'
```

lec05/str\_scanf-limit.c

## Práce s textovými řetězci

- V C jsou řetězce pole znaků zakončené znakem `'\0'`
- Základní operace jsou definovány v knihovně `<string.h>`, například pro kopírování nebo porovnání řetězců

- `char* strcpy(char *dst, char *src);`
- `int strcmp(const char *s1, const char *s2);`
- Funkce předpokládají dostatečný rozsah alokovaných polí
- Funkce s explicitním limitem na maximální délku řetězců: `char* strncpy(char *dst, char *src, size_t len); int strncmp(const char *s1, const char *s2, size_t len);`

- Převod řetězce na číslo – `<stdlib.h>`

- `atoi()`, `atof()` – převod celého a necelého čísla
- `long strtol(const char *nptr, char **endptr, int base);`
- `double strtod(const char *nptr, char **restrict endptr);`
- Alternativně také např. `sscanf()`

Více viz `man strcpy, strcmp, strtol, strtod, sscanf`

## Zjištění délky textového řetězce

- Textový řetězec v C je pole (`char[]`) nebo ukazatel (`char*`) odkazující na část paměti, kde je uložena příslušná posloupnost znaků.
- Textový řetězec je zakončen znakem `'\0'`
- Délku textového řetězce lze zjistit sekvenčním procházením znak po znaku až k `'\0'`

```
int getLength(char *str)
{
    int ret = 0;
    while (str && (*str++) != '\0') {
        ret += 1;
    }
    return ret;
}

for (int i = 0; i < argc; ++i) {
    printf("argv[%i]: getLength = %i -- strlen = %lu\n",
        i, getLength(argv[i]), strlen(argv[i]));
}
```

- Funkce pro práci s řetězci jsou ve standardní knihovně `<string.h>`

- Délka řetězce – `strlen()`

- **Dotaz na délku řetězce má lineární složitost  $O(n)$ .**

lec05/string\_length.c

Nebo jen `while (*str++) ret +=1;`

# Část II

## Část 2 – Zadání 4. domácího úkolu (HW04)

## Shrnutí přednášky

## Diskutovaná témata

- Jednorozměrná a vícerozměrná pole a jejich inicializace
- Ukazatel
- Textový řetězec
- Rozdíl mezi polem a ukazatelem
- Předávání polí funkcím
- Vstup a výstup programu - argumenty programy a návratová hodnota
  
- **Příště: Ukazatele, paměťové třídy a volání funkcí**