

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

Jan Faigl

Katedra počítačů  
Fakulta elektrotechnická  
České vysoké učení technické v Praze

Přednáška 04

**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

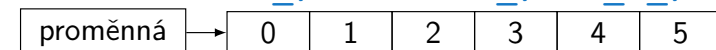
- Datová struktura pro uložení **více hodnot stejného typu**
- Slouží k reprezentaci posloupnosti hodnot v paměti

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

*Garance souvislého přístupu k položkám pole*

## Deklarace pole

- Hodnota proměnné typu pole je odkaz (adresa) na místo v paměti, kde je pole uloženo
- Deklarace 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 deklarace 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 (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.  $n * \text{sizeof}(\text{typ})$
- Textový řetězec je pole typu **char**, kde poslední prvek je `'\0'`

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

## Pole – Příklad 1/3

- Deklarace 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 deklarace 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

*lec04/array.c*

## Pole – Příklad 2/3

- Příklad deklarace 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    return 0;
```

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

*lec04/demo-array.c*

## Pole – Příklad 3/3

### ■ Příklad deklarace pole s inicializací

```

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

```

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

lec04/array-init.c

### ■ Inicializace pole

```

double d[] = {0.1, 0.4, 0.5}; // inicializace pole hodnotami
char str[] = "hallo"; // inicializace pole textovym literalem
char s[] = {'h', 'a', 'l', 'l', 'o', '\0'}; // inicializace prvku
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;
}

```

lec04/fce\_var\_array.c

- Pole variabilní délky však nelze inicializovat při vytvoření

## 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 5. přednášce*
- Lokální proměnné jsou ukládány na tzv. zásobník, který má zpravidla relativně malou velikost, proto pro velká pole může být výhodnější 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 (by měla být) 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.*

## 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; // zapis hodnoty na 10 adresu v promenne p
```

```
int a = *p; // cteni hodnoty z adresy ulozene 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
```

## Ukazatel (pointer) – příklady 2/2

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

## Ukazatel (pointer) – příklady 1/2

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

```
int *pi; /* deklarace 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 */
```

## 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

## 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 mohou ukazovat na neplatnou paměť, proto může být vhodné explicitně inicializovat na `0` nebo `NULL`

*Např. `int *i = NULL;`*

## 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
```

*lec04/function\_call.c*

## 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 5. přednášce*

```
void fce(int a, char *b)
{ /*
   a - je lokální proměna typu int (uložena na zásobníku)
   b - je lokální proměna typu ukazatel na proměnou
       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 `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`.  
lec04/main\_env.c*
- Rozšířená funkce o specifické parametry Mac OS X
 

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

## 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.*

## 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`

## Předávání parametrů programu

- Při spuštění programu můžeme předat parametry program 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 }  lec04/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`

## 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 }
```

*lec04/demo-stdout.c*

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

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



## Pointery a pole

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

```
int *p; //ukazatel (adresa) kde je uložena hodnota int
int a[10]; //souvislý blok paměti pro 10 int hodnot

sizeof(p); //pocet bytu pro uloženi adresy (8 pro 64bit)
sizeof(a); //velikost alokovaného 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 kompilace funkce s předáváním pole 2/2

- Kompilátor **clang** upozorňuje na záměnu `int*` za `int[]`

```
clang array_pointer.c
array_pointer.c:7:9: warning: sizeof on array function parameter
will return
size of 'int *' instead of 'int []' [-Wsizeof-array-argument]
sizeof(array), sizeof(local_array));
^
array_pointer.c:3:14: note: declared here
void fce(int array[])
^
1 warning generated.
```

- Program lze zkompileovat, ale nelze se spoléhat na velikost `sizeof`
- **Ukazatel nenes informaci o velikosti alokované paměti!** *Pole ano „hlídá za nás kompilátor“.*

## 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);
```

*lec04/fce\_array.c*

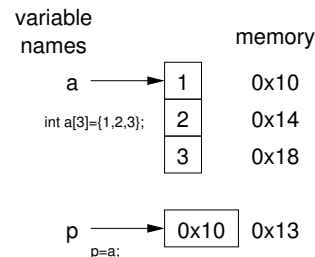
- Po překladu (`gcc -std=c99`) na amd64
  - `sizeof(array)` vrátí velikost **8 bytů** (64-bitová adresa)
  - `sizeof(local_array)` vrátí velikost **12 bytů** (3×4 byty – `int`)
- Pole se funkcím předává jako ukazatel na první prvek

## 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[2]`
- 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>

## Pointerová aritmetika

- S pointery lze provádět aritmetické operace  $+$  a  $-$ , kde operandy mohou být:
  - ukazatel (pointer) a celé číslo (int)
  - ukazatel stejného typu
- 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  $p + 2 * \text{sizeof}(\text{int})$
- Příklad použití viz `lec04/pointers_and_array.c`

## Příklad předání ukazatele na pole

- Předání 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 *array, int n) // array je lokalni promenna
4 { // typu ukazatel, muzeme zmenit obsah pameti v main()
5   int local_array[] = {2, 4, 6};
6   printf("sizeof(array) = %lu, n = %i -- sizeof(local_array) =
7     %lu\n",
8     sizeof(array), n, sizeof(local_array));
9   for (int i = 0; i < 3 && i < n; ++i) { //testujeme take n!
10    printf("array[%i]=%i local_array[%i]=%i\n", i, array[i],
11      i, local_array[i]);
12  }
13 }
14 int main(void)
15 {
16   int array[] = {1, 2, 3};
17   fce(array, sizeof(array)/sizeof(int)); // pocet prvku
18   return 0;
19 }
20
21                                     lec04/fce_pointer.c
```

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

## 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

```

`lec04/array_pointer.c`

## Vícerozměrná pole

- Pole můžeme deklarovat 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");
}

```

`lec04/matrix.c`

- Parametr funkce je ukazatel na pole 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
```



## Inicializace pole

- Při deklaraci můžeme hodnoty prvků pole inicializovat postupně nebo indexovaně *2D pole jsou inicializována po řádcích*

- Při částečné inicializaci jsou ostatní prvky nastaveny na 0

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

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

print(m0);
print(m1);
print(m2);
print(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
```

lec04/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'
```

lec04/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*

## 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"

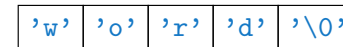
se sloučí do

"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!*

## 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'
```

lec04/str\_scanf-bad.c

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

```
char str0[4] = "PRP";
char str1[5];
...
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 '1234'
String str0 = 'PRP'
```

lec04/str\_scanf-limit.c

## 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++;
    }
    return ret;
}
```

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

- Délka řetězce – `strlen()`

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

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

`lec04/string_length.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);`

Funkce `atoi()` a `atof()` jsou „*obsolete*“, ale mohou být rychlejší

  - Alternativně také např. `sscanf()`
- Více viz `man strcpy, strcmp, strtol, strtod, sscanf`

## Část II

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

## Zadání 4. domácího úkolu HW04

- 
- Termín odevzdání: **05.11.2016, 23:59:59 AoE**

*AoE – Anywhere on Earth*

## 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**