

Ukazatele, dynamická alokace

Karel Richta a kol.

katedra počítačů FEL ČVUT v Praze

Přednášky byly připraveny s pomocí materiálů, které vyrobili Ladislav Vágner, Pavel Strnad,
Martin Mazanec

© Karel Richta, Martin Hořeňovský, Aleš Hrabalík, 2016

Programování v C++, A7B36PJC

03/2016, Lekce 4

<https://cw.fel.cvut.cz/wiki/courses/a7b36pjc/start>



Ukazatele

- Ukazatel je abstrakce paměťové adresy ve vyšším programovacím jazyce.
- Proměnná typu ukazatel obsahuje adresu, na které se nachází zpřístupňovaná data:
 - proměnná,
 - objekt,
 - funkce,
 - jiný ukazatel.

Ukazatele

- Deklarace proměnné typu ukazatel:
`int *dataPtr;`
- Vyhradí v paměti prostor pro adresu:
 - typicky 4B pro 32-bit prostředí,
 - typicky 8B pro 64-bit prostředí.
- Proměnná `dataPtr` je ukazatel, který může ukazovat na hodnotu typu `int`.
- Deklarací není nastavena adresa – `dataPtr` zatím ukazuje "někam do paměti".

Ukazatele - operace

- Dereference (*) – zpřístupnění místa, kam ukazatel směřuje
- Adresa, reference (&) – získání adresy paměťového místa (pořízení ukazatele)

```
int a = 10;
```

```
int *p_a = &a; // p_a ukazuje na a
```

```
int x = *p_a; // x je nyní rovno 10
```

Ukazatele - inicializace

```
int ival = 1024;
int *pi = nullptr; // ekvivalentní s pi = NULL, pi = 0
                    // podobné NULL referenci v Javě
int *pi2 = &ival; // pi2 inicializováno na adresu ival
int *pi3; // ok, pi3 je neinicializováno
pi = pi2; // pi a pi2 ukazují na ival
pi2 = NULL; // pi2 je nyní NULL
std::string *ps, str; /* ps je ukazatel na string,
                      str je string */
std::string *ps1, *ps2; /* ps1 i ps2 jsou ukazatele na
                        string */
```

Ukazatele

- Vždy ukazatel inicializujte na adresu proměnné, pokud to je možné.
- Pokud to není možné, inicializujte ukazatel na nulu (`nullptr`, `NULL`, \emptyset) – pak lze kontrolovat, zda je ukazatel platný.
- Statisticky je neinicializovaný ukazatel jedna z nejčastějších chyb – překladač ji neodhalí.

Ukazatele – hodnoty

- Ukazatel může být inicializován na:
 - na "nulovou" adresu (0, NULL, nullptr),
`double *pd = nullptr;`
 - na adresu objektu stejného typu jako je ukazatel,
`double d = 6.022e23;`
`double *pd = &d;`
 - na jiný platný ukazatel stejného typu,
`double *pd2 = pd;`
 - na adresu jeden prvek za polem (pro potřeby iterace – nesmí být dereferencován).

Ukazatele – void *

- Může ukazovat na objekt jakéhokoli typu

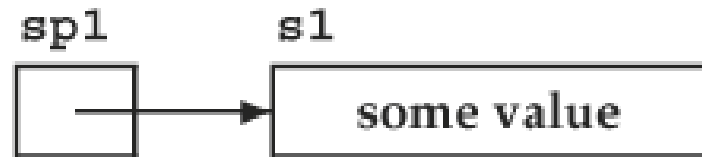
```
double pi = 3.141592;
```

```
void *p_pi = &pi;
```

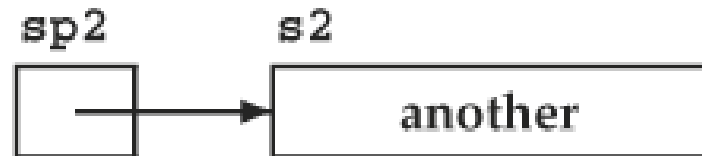
- Abychom mohli přistupovat k objektu na který ukazuje, musíme ho nejdříve přetypovat (viz další část přednášky).

Dereference

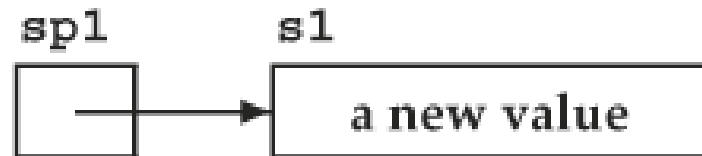
```
string s1("some value");  
string *sp1 = &s1;
```



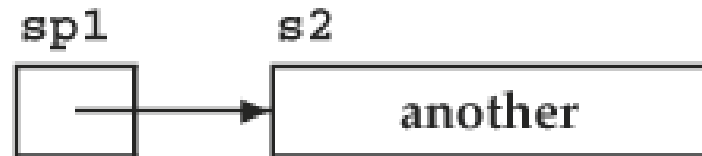
```
string s2("another");  
string *sp2 = &s2;
```



```
// assign through sp1  
// value in s1 changed  
*sp1 = "a new value";
```



```
// assign to sp1  
// sp1 points to a different object  
sp1 = sp2;
```



Ukazatele vs. reference

- Reference musí vždy odkazovat na nějaký objekt.
- Přiřazení do reference mění odkazovaný objekt. Nemůžeme referenci „donutit“ odkazovat na jiný objekt.

```
int ival = 1024, ival2 = 2048;  
int &ri = ival, &ri2 = ival2;  
ri = ri2; // změna hodnoty ival
```

- Ukazatel můžeme pomocí přiřazení změnit – může ukazovat na jiný objekt.

```
int *pi = &ival, *pi2 = &ival2;  
pi = pi2; // pi i pi2 ukazují na stejný objekt
```

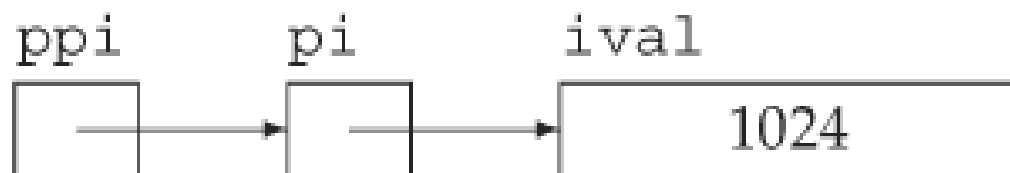
Ukazatele na ukazatele

- Můžeme jednoduše vytvořit ukazatel na ukazatel:

```
int ival = 1024;
```

```
int *pi = &ival; // pi ukazuje na ival
```

```
int **ppi = &pi; // ppi ukazuje na ukazatel na ival
```



Aritmetika s ukazateli

- Pro ukazatele lze použít aritmetické operace, dovolené kombinace a typ výsledku: jsou

$T^* + \text{int} \rightarrow T^*$

$T^* - \text{int} \rightarrow T^*$

$T^* - T^* \rightarrow \text{int}$

- Přičtení n k ukazateli typu T^* znamená jeho změnu o n -násobek délky typu T , podobně odečtení a rozdíl ukazatelů.
- Příklady:

```
int a[10], *p = a;
*(p + 3) = 10; /* do a[3] se uloží 10 */
/* vynulování pole a */
for (p = &a[0]; p <= &a[9]; p++) *p = 0;
/* nebo */
for (p = &a[0]; p <= &a[9]; *p++ = 0);
/* nebo */
for (p = a; p <= a + 9; *p++ = 0);
```

Ukazatele a pole

- Pokud použijeme identifikátor pole ve výrazu, automaticky dojde ke konverzi na ukazatel na první prvek pole.

```
int i_arr[] = { 0, 5, 10 };  
int *p1 = i_arr;      /* p1 ukazuje na 1. prvek  
                       pole i_arr, tj. i_arr[0] */  
int *p2 = &i_arr[2]; /* p2 ukazuje na 3. prvek  
                       pole i_arr, tj. i_arr[2] */
```

Ukazatele a pole

- Místo indexu můžeme k prvkům pole přistupovat pomocí pointerové aritmetiky.
- Můžeme vypočítat ukazatel pomocí přičítání a odčítání.

```
int i_arr[] = { 0, 5, 10 };
int *p1 = i_arr;      /* p1 ukazuje na 1. prvek
                       pole i_arr, tj. i_arr[0] */
int *p2 = &i_arr + 2; /* p2 ukazuje na 3. prvek
                       pole i_arr, tj. i_arr[2] */
```

- Odečtem dvou ukazatelů zjistíme kolik prvků daného typu je mezi nimi.

```
ptrdiff_t n = p2 - p1; // n je 2
```

Ukazatele a pole

- Pokud chceme získat hodnotu prvku pole:

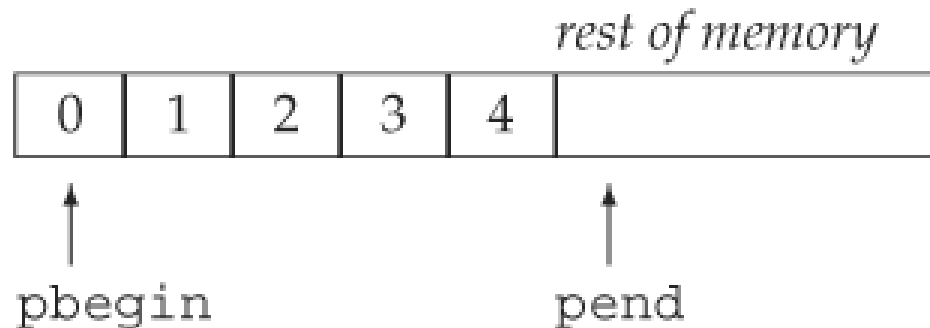
```
int val = *(pi + 3); // deref. ukazatele pi + 3
```

```
int val = *pi + 3; // deref. pi a k tomu + 3
```

- Závorky jsou nutné z důvodu priority!

Výpis pole

```
int a[] = { 1, 2, 3, 4, 5 };
int *pbegin = a;
int *pend = a + 5; // Mohu dereferencovat pend?
for (int *p = pbegin; p != pend; p++) {
    std::cout << *p << std::endl;
}
```



Výpis pole

- Ukazatel `pbegin` ukazuje na 1. prvek pole `a` – `a[0]`.
- Ukazatel `pend` ukazuje za poslední prvek pole `a`.
- `pend` slouží jako záložka pro iteraci polem, nesmí být dereferencován!
- Ukazatele slouží pro pole podobně jako iterátory pro kontejnery v STL.

Ukazatele na konstantní objekty

- Pokud chceme deklarovat ukazatel na konstantní objekt, musí i ten být *const*.

```
const double *cptr;  
*cptr = 42; // chyba  
const double pi = 3.14;  
double *ptr = &pi; // chyba: ptr není const  
const double *cptr = &pi; /* ok: cptr je ukazatel  
                           na const.*/  
  
double dval = 3.14;  
cptr = &dval; /* ok: nemůžeme ale měnit hodnotu  
              dval přes cptr */
```

Konstantní ukazatele

- Konstantní ukazatel nemůžeme po inicializaci změnit (nemůžeme změnit na co ukazuje).
- Musí být při deklaraci inicializován.
- Můžeme měnit objekt na který ukazuje.

```
int errNumb = 0;
int *const curErr = &errNumb; /* curErr je
                               konstantní ukazatel */
curErr = curErr; // chyba: curErr je const
if (*curErr) { errorHandler(); *curErr = 0; } // ok
```

Konstantní ukazatel na konstantní objekt

- Kombinace předchozích dvou případů.
- Při deklaraci musí být inicializován na konstantní objekt.
- Nesmíme měnit na jaký objekt ukazuje ani objekt na který ukazuje.

```
const double pi = 3.14159;  
// pi_ptr je const a ukazuje na const  
const double *const pi_ptr = &pi;
```

Ukazatele a typedef

- Použití typedef může vést k nečekaným typům.

```
using pstring = string*;  
const pstring cstr;
```

- Jaký je typ proměnné cstr?
 - a) `const string *`
 - b) `string * const`
 - c) `const string * const`

Ukazatele a typedef

```
using pstring = string*;
```

- **using** definuje typ `pstring` jako `string*`

```
const pstring cstr;
```

- **const** je modifikátor pro typ `string *`, což je ukazatel na `string`.
Správně je tedy `b)`.

```
string* const cstr;
```

Řetězce ve stylu C

- Jsou v C++ především z důvodu kompatibility s C.
- Jedná se o pole prvků typu char, zakončené “nulou” `'\0'`.
- Lze je inicializovat pomocí řetězce.

```
char r1[] = "Ahoj"; // řetězec ve stylu C
char r2[] = { 'A', 'h', 'o', 'j' }; /* není řetězec
    ve stylu C, chybí „nula“ na konci */
char r3[] = { 'A', 'h', 'o', 'j', '\0' };
    // řetězec ve stylu C
```

Řetězce ve stylu C

- Často se používají následujícím způsobem.

```
const char *cp = "some value";  
while (*cp) {  
    // dělej něco s *cp  
    ++cp;  
}
```

- Nikdy nezapomeňte na „nulu“ na konci pole.
 - Proč?

Řetězce ve stylu C

<code>strlen(s)</code>	Returns the length of <code>s</code> , not counting the null.
<code>strcmp(s1, s2)</code>	Compares <code>s1</code> and <code>s2</code> for equality. Returns 0 if <code>s1 == s2</code> , positive value if <code>s1 > s2</code> , negative value if <code>s1 < s2</code> .
<code>strcat(s1, s2)</code>	Appends <code>s2</code> to <code>s1</code> . Returns <code>s1</code> .
<code>strcpy(s1, s2)</code>	Copies <code>s2</code> into <code>s1</code> . Returns <code>s1</code> .
<code>strncat(s1, s2, n)</code>	Appends <code>n</code> characters from <code>s2</code> onto <code>s1</code> . Returns <code>s1</code> .
<code>strncpy(s1, s2, n)</code>	Copies <code>n</code> characters from <code>s2</code> into <code>s1</code> . Returns <code>s1</code> .

```
#include <cstring>
```

Knihovní funkce, zdroj C++ Primer, 4th Edition, Addison-Wesley

Řetězce ve stylu C

- Nikdy neporovnávejte přímo, místo toho použijte funkci `strcmp` (nebo ještě lépe `strncmp`).
- Nikdy nezapomeňte ukončovací znak, knihovní funkce jeho přítomnost nekontrolují.
 - Ani nemohou kontrolovat – potřebovaly by vědět, jak je řetězec dlouhý.
- Volající je zodpovědný za správnou velikost polí.
- Doporučujeme přečíst si sekci 4.3 v C++ Primer.

Dynamicky alokovaná pole

- Staticky alokované pole má několik nevýhod:
 1. velikost pole musí být známa při překladu
 2. pole existuje pouze do konce bloku, kde bylo alokováno (často nežádoucí)
 3. jeho velikost je po vytvoření neměnná
- Dynamicky alokované pole odstraňuje nevýhody 1 a 2.
- Pomocí opakované alokace se dá odstranit i nevýhoda 3.
- DAP musí být explicitně uvolněno programátorem.

Dynamicky alokovaná pole

- DAP alokujeme pomocí operátoru new.

```
// pole s 10 neinicializovanými prvky typu int  
int *pia = new int[10];
```

- Operátor new vrací ukazatel na první prvek nově vytvořeného pole.
- Pole je vytvořeno na haldě (heap).
- Pokud je typem prvků třída, pak je zavolán pro každý z prvků implicitní konstruktor.

Dynamicky alokovaná pole

- Pokud je typ prvků primitivní typ, pak prvky nejsou inicializovány

```
int *pi = new int[10];
```

- O inicializaci prvků na implicitní hodnotu můžeme požádat překladač takto:

```
int *pi = new int[10](); // inicializuje prvky na 0
```

- Pokud pole již nepotřebujeme, uvolníme ho:

```
delete[] pi;
```

Příklad: dynamicky alokovaná pole

```
#include <iostream>
int main() {
    std::cout << "Jak dlouhy retezec se chystas napsat? ";
    int delka; std::cin >> delka;
    char* retezec = new char[delka + 1]; // proč + 1?
    std::cout << "Tak ho napis: ";
    std::cin >> retezec;
    std::cout << "Doufam, ze jsi ho nenapsal moc dlouhy.\n";
    std::cout << "Napsal jsi: " << retezec << "\n";
    delete[] retezec; // tuto paměť už nepotřebujeme
}
```

Vícerozměrná pole

- V C++ neexistuje vícerozměrné pole jako datový typ, místo toho používáme pole polí.

```
int ia[3][4]; /* ia je pole 3 prvků, každý prvek  
              obsahuje pole 4 prvků typu int */
```

- Inicializace pole:

```
int ia[3][4] = { { 0, 1, 2, 3 }, { 4, 5, 6, 7 },  
               { 8, 9, 10, 11 } };
```

```
int ia[3][4] = { 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10,  
               11 };
```

Ukazatelé a vícerozměrná pole

- Vícerozměrná pole:

```
int ia[3][4]; /* pole velikosti 3, každý prvek je
              pole int velikosti 4 */
int(*ip)[4] = ia; // ip je ukazatel na pole 4 intů
ip = &ia[2]; // ia[2] je pole 4 intů
```

- Pozor na závorky!

```
int *ip[4]; // pole 4 ukazatelů na int
int(*ip)[4]; // ukazatel na pole 4 intů
```

- Doporučujeme číst deklaraci zevnitř ven: `ip` je ukazatel na `int[4]`

Typedef a vícerozměrná pole

- Typedef nám zjednoduší práci s vícerozměrnými poli.

```
int ia[3][4] = { {11,12,13,14}, {21,22,23,24}, {31,32,33,34} };
```

```
using int_array = int[4]; // nebo: typedef int int_array[4];
```

```
for (int_array *p = ia; p != ia + 3; ++p) {  
    for (int *q = *p; q != *p + 4; ++q) {  
        std::cout << *q << " ";  
    }  
    std::cout << "\n";  
}
```

11	12	13	14
21	22	23	24
31	32	33	34

The End