

Ukazatele, paměťové třídy, volání funkcí

Jan Faigl

Katedra počítačů
Fakulta elektrotechnická
České vysoké učení technické v Praze

Přednáška 05

B0B36PRP – Procedurální programování

Modifikátor typu const

- Uvedením klíčového slova **const** můžeme označit proměnnou jako konstantu *Překladač kontroluje přiřazení*
- Pro definici konstant můžeme použít např.

```
const float pi = 3.14159265;
```
- Na rozdíl od symbolické konstanty

```
#define PI 3.14159265
```
- mají konstantní proměnné typ a překladač tak může provádět **typovou kontrolu**

Připomínka

Příklad – Konstantní ukazatel

- Hodnotu konstantního ukazatele nelze po inicializaci měnit
- Zápis `int *const ptr;` můžeme číst zprava doleva
 - `ptr` – proměnná, která je
 - `*const` – konstantním ukazatelem
 - `int` – na proměnnou typu `int`

```
1 int v = 10;
2 int v2 = 20;
3 int *const ptr = &v;
4 printf("v: %d *ptr: %d\n", v, *ptr);
5
6 *ptr = 11; /* We can modify addressed value */
7 printf("v: %d\n", v);
8
9 ptr = &v2; /* THIS IS NOT ALLOWED! */
10
11 lec05/const_pointers.c
```

Přehled témat

- Část 1 – Ukazatele a dynamická alokace
 - Modifikátor `const` a ukazatele
 - Dynamická alokace paměti *S. G. Kochan: kapitoly 8 a 11
P. Herout: kapitoly 9 a 10*
- Část 2 – Paměťové třídy a volání funkcí
 - Výpočetní prostředky a běh programu
 - Rozsah platnosti proměnných
 - Paměťové třídy *S. G. Kochan: kapitola 8 a 11
P. Herout: kapitola 9*
- Část 3 – Zadání 5. domácího úkolu (HW05)

Ukazatele na konstantní proměnné a konstantní ukazatele

- Klíčové slovo **const** můžeme zapsat před jméno typu nebo před jméno proměnné
- Dostáváme 3 možnosti jak definovat ukazatel s **const**
 - `const int *ptr;` – ukazatel na konstantní proměnnou
 - Nemůžeme použít pointer pro změnu hodnoty proměnné
 - `int *const ptr;` – konstantní ukazatel
 - Pointer nemůžeme nastavit na jinou adresu než tu při inicializaci
 - `const int *const ptr;` – konstantní ukazatel na konstantní hodnotu
 - Kombinuje předchozí dva případy *lec05/const_pointers.c*
- Další alternativy zápisu (a) a (c) jsou
 - `const int *` lze též zapsat jako `int const *`
 - `const int * const` lze též zapsat jako `int const * const`
`const` může být vlevo nebo vpravo od jména typu
- Nebo komplexnější definice, např. `int ** const ptr;` – konstantní ukazatele na ukazatel na `int`

Příklad – Konstantní ukazatel na konstantní proměnnou

- Hodnotu konstantního ukazatele na konstantní proměnnou nelze po inicializaci měnit a ani nelze prostřednictvím takového ukazatele měnit hodnotu adresované proměnné
- Zápis `const int *const ptr;` můžeme číst zprava doleva
 - `ptr` – proměnná, která je
 - `*const` – konstantním ukazatelem
 - `const int` – na proměnnou typu `const int`

```
1 int v = 10;
2 int v2 = 20;
3 const int *const ptr = &v;
4
5 printf("v: %d *ptr: %d\n", v, *ptr);
6
7 ptr = &v2; /* THIS IS NOT ALLOWED! */
8 *ptr = 11; /* THIS IS NOT ALLOWED! */
9
10 lec05/const_pointers.c
```

Část I

Část 1 – Ukazatele a dynamická alokace

Příklad – Ukazatel na konstantní proměnnou (hodnotu)

- Prostřednictvím ukazatele na konstantní proměnnou nemůžeme tuto proměnnou měnit
- ```
1 int v = 10;
2 int v2 = 20;
3
4 const int *ptr = &v;
5 printf("*ptr: %d\n", *ptr);
6
7 *ptr = 11; /* THIS IS NOT ALLOWED! */
8
9 v = 11; /* We can modify the original variable */
10 printf("*ptr: %d\n", *ptr);
11
12 ptr = &v2; /* We can assign new address to ptr */
13 printf("*ptr: %d\n", *ptr);
14
15 lec05/const_pointers.c
```

## Ukazatel na funkci

- Implementace funkce je umístěna někde v paměti a podobně jako na proměnnou v paměti může ukazatel odkazovat na paměťové místo s definicí funkce
- Můžeme definovat **ukazatel na funkci** a dynamicky volat funkci dle aktuální hodnoty ukazatele
- Součástí volání funkce jsou předávané parametry, které jsou též součástí typu ukazatele na funkci, resp. typu parametrů
- Funkce (a volání funkce) je identifikátor funkce a `()`, tj.  
`typ_návratové_hodnoty funkce(parametry funkce);`
- Ukazatel na funkci definujeme jako  
`typ_návratové_hodnoty (*ukazatel)(parametry funkce);`

## Příklad – Ukazatel na funkci 1/2

- Používáme dereferenční operátor `*` podobně jako u proměnných
 

```
double do_nothing(int v); /* function prototype */

double (*function_p)(int v); /* pointer to function */

function_p = do_nothing; /* assign the pointer */

(*function_p)(10); /* call the function */
```
- Závorky `(*function_p)` „pomáhají“ číst definici ukazatele
 

*Můžeme si představit, že závorky reprezentují jméno funkce. Definice proměnné ukazatel na funkci se tak v zásadě neliší od prototypu funkce.*
- Podobně je volání funkce přes ukazatel na funkci identické běžnému volání funkce, kde místo jména funkce vystupuje jméno ukazatele na funkci

Jan Faigl, 2016

B0B36PRP – Přednáška 05: Paměťové třídy

11 / 39

Modifikátor const a ukazatele

Dynamická alokace paměti

## Dynamická alokace paměti

- Přidělení bloku paměti velikosti `size` lze realizovat funkcí
 

```
void* malloc(size);
```

 z knihovny `<stdlib.h>`
  - Velikost alokované paměti je uložena ve správci paměti
  - Velikost není součástí ukazatele**
  - Návratová hodnota je typu `void*` – přetypování nutné
  - Je plně na uživateli (programátorovi), jak bude s pamětí zacházet**
- Příklad alokace paměti pro 10 proměnných typu `int`

```
1 int *int_array;
2 int_array = (int*)malloc(10 * sizeof(int));
```
- Operace s více hodnotami v paměťovém bloku je podobná poli
  - Používáme pointerovou aritmetiku
- Uvolnění paměti**

```
void* free(pointer);
```

  - Správce paměti uvolní paměť asociovanou k ukazateli
  - Hodnotu ukazatele však nemění!

*Stále obsahuje předešlou adresu, která však již není platná.*

Jan Faigl, 2016

B0B36PRP – Přednáška 05: Paměťové třídy

15 / 39

Modifikátor const a ukazatele

Dynamická alokace paměti

## Příklad alokace dynamické paměti 3/3

- Příklad použití

```
1 int main(int argc, char *argv[])
2 {
3 int *int_array;
4 const int size = 4;
5
6 allocate_memory(sizeof(int) * size, (void*)&int_array);
7 fill_array(int_array, size);
8 int *cur = int_array;
9 for (int i = 0; i < size; ++i, cur++) {
10 printf("Array[%d] = %d\n", i, *cur);
11 }
12 deallocate_memory((void*)&int_array);
13 return 0;
14 }
```

`lec05/malloc_demo.c`

Jan Faigl, 2016

B0B36PRP – Přednáška 05: Paměťové třídy

18 / 39

## Příklad – Ukazatel na funkci 2/2

- V případě funkce vracějící ukazatel postupujeme identicky
 

```
double* compute(int v);

double* (*function_p)(int v);
      ~~~~~ substitute a function name

function_p = compute;
```
- Příklad použití ukazatele na funkci – `lec05/pointer_fnc.c`
- Ukazatele na funkce umožňují realizovat dynamickou vazbu volání funkce identifikované za běhu programu
 

*V objektově orientovaném programování je dynamická vazba klíčem k realizaci polymorfismu.*

Jan Faigl, 2016

B0B36PRP – Přednáška 05: Paměťové třídy

12 / 39

Modifikátor const a ukazatele

Dynamická alokace paměti

## Příklad alokace dynamické paměti 1/3

- Alokace se nemusí nutně povést – testujeme návratovou hodnotu funkce `malloc()`
- Pro vyplnění adresy alokované paměti předáváme proměnnou jako ukazatel na proměnnou typu ukazatel na `int`

```
1 void* allocate_memory(int size, void **ptr)
2 {
3     // use **ptr to store value of newly allocated
4     // memery in the pointer ptr (i.e., the address the
5     // pointer ptr is pointed).
6
7
8     // call library function malloc to allocate memory
9     *ptr = malloc(size);
10
11    if (*ptr == NULL) {
12        fprintf(stderr, "Error: allocation fail");
13        exit(-1); /* exit program if allocation fail */
14    }
15    return *ptr;
16 }
```

`lec05/malloc_demo.c`

Jan Faigl, 2016

B0B36PRP – Přednáška 05: Paměťové třídy

16 / 39

Výpočetní prostředky a běh programu

Rozsah platnosti proměnných

Paměťové třídy

## Část II

### Část 2 – Paměťové třídy, model výpočtu

## Definice typu – typedef

- Operátor `typedef` umožňuje definovat nový datový typ
- Slouží k pojmenování typů, např. ukazatele, struktury a uniony
 

*Struktury a uniony viz přednáška 6*
- Například typ pro ukazatele na `double` a nové jméno pro `int`:
 

```
1 typedef double* double_p;
2 typedef int integer;
3 double_p x, y;
4 integer i, j;
```
- je totožné s použitím původních typů
 

```
1 double *x, *y;
2 int i, j;
```
- Zavedením typů operátorem `typedef`, např. v hlavičkovém souboru, umožňuje systematické používání nových jmen typů v celém programu
 

*Viz např. `inttypes.h`*
- Výhoda zavedení nových typů je především u složitějších typů jako jsou ukazatele na funkce nebo struktury

Jan Faigl, 2016

B0B36PRP – Přednáška 05: Paměťové třídy

13 / 39

Modifikátor const a ukazatele

Dynamická alokace paměti

## Příklad alokace dynamické paměti 2/3

- Pro vyplnění hodnot pole alokovaného dynamicky nám postačuje předávat hodnotu adresy paměti pole
 

```
1 void fill_array(int* array, int size)
2 {
3     for (int i = 0; i < size; ++i) {
4         *(array++) = random();
5     }
6 }
```
- Po uvolnění paměti odkazuje ukazatel stále na původní adresu, proto můžeme explicitně nulovat
 

*Předání ukazatele na ukazatele je nutné, jinak nemůžeme nulovat.*

```
1 void deallocate_memory(void **ptr)
2 {
3     if (ptr != NULL && *ptr != NULL) {
4         free(*ptr);
5         *ptr = NULL;
6     }
7 }
```

`lec05/malloc_demo.c`

Jan Faigl, 2016

B0B36PRP – Přednáška 05: Paměťové třídy

17 / 39

Výpočetní prostředky a běh programu

Rozsah platnosti proměnných

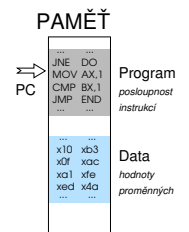
Paměťové třídy

## Paměť počítače s uloženým programem v operační paměti

- Posloupnost instrukcí je čtena z operační paměti
- Flexibilita ve tvorbě posloupnosti
 

*Program lze libovolně měnit*
- Architektura počítače se společnou pamětí pro data a program
  - Von Neumannova architektura počítače
 

*John von Neumann (1903–1957)*
  - Sdílí program i data ve stejné paměti
  - Adresa aktuálně prováděné instrukce je uložena v tzv. čítači instrukcí (Program Counter **PC**)



- Mimoto architektura se sdílenou pamětí umožňuje, aby hodnota ukazatele odkazovala nejen na data, ale také například na část paměti, kde je uložen program (funkce)

*Princip ukazatele na funkci*

Jan Faigl, 2016

B0B36PRP – Přednáška 05: Paměťové třídy

18 / 39

Jan Faigl, 2016

B0B36PRP – Přednáška 05: Paměťové třídy

19 / 39

Jan Faigl, 2016

B0B36PRP – Přednáška 05: Paměťové třídy

21 / 39

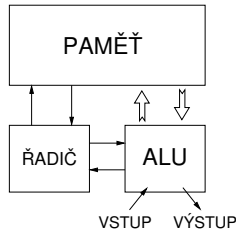
## Von Neumannova architektura

V drtivě většině případů je program posloupnost instrukcí zpracovávající jednu nebo dvě hodnoty (uložené v nějakém paměťovém místě) jako vstup a generování nějaké výstupní hodnoty, kterou ukládá někam do paměti nebo modifikuje hodnotu PC (podmíněně řízení běhu programu).

- ALU - Aritmeticko logická jednotka (Arithmetic Logic Unit)

Základní matematické a logické instrukce

- PC obsahuje adresu kódu – při volání funkce tak jeho hodnotu můžeme uložit (na zásobník) a následně použít pro návrat na původní místo volání



## Základní rozdělení paměti

- Příděnou paměť programu můžeme kategorizovat na 5 částí

- Zásobník** – lokální proměnné, argumenty funkcí, návratová hodnota funkce

Spravováno automaticky

- Halda** – dynamická paměť (malloc(), free())

Spravuje programátor

- Statická** – globální nebo „lokální“ statické proměnné

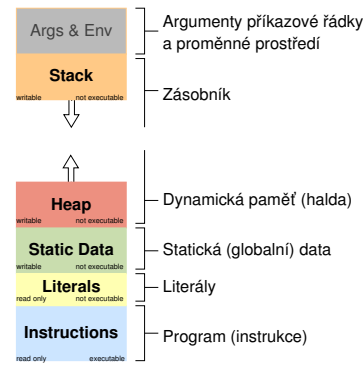
Inicializováno při startu

- Literály** – hodnoty zapsané ve zdrojovém kódu programu, např. textové řetězce

Inicializováno při startu

- Program** – strojové instrukce

Inicializováno při startu



## Rozsah platnosti (scope) lokální proměnné

- Lokální proměnné mají rozsah platnosti pouze uvnitř bloku a funkce

```
1 int a = 1; // globální proměnná
2
3 void function(void)
4 { // zde a ještě reprezentuje globální proměnnou
5   int a = 10; // lokální proměnná, zastiňuje globální a
6   if (a == 10) {
7     int a = 1; // nová lokální proměnná a; přístup
8               // na původní lokální a je zastíněn
9     int b = 20; // lokální proměnná s platností pouze
10              // uvnitř bloku
11     a = b + 10; // proměnná a má hodnotu 11
12   } // konec bloku
13   // zde má a hodnotu 10, je to lokální proměnná z řádku 5
14
15   b = 10; // b není platnou proměnnou
16 }
```

- Globální proměnné mají rozsah platnosti „kdekoliv“ v programu
- Zastíněný přístup lze řešit modifikátorem `extern` (v novém bloku)

[http://www.tutorialspoint.com/cprogramming/c\\_scope\\_rules.htm](http://www.tutorialspoint.com/cprogramming/c_scope_rules.htm)

## Přídělování paměti proměnným

- Přídělováním paměti proměnné rozumíme určení paměťového místa pro uložení hodnoty proměnné (příslušného typu) v paměti počítače
- Lokálním proměnným a parametrům funkce se paměť přiděluje při volání funkce

- Paměť zůstane přidělena jen do návratu z funkce

- Paměť se automaticky alokuje z rezervovaného místa – **zásobník (stack)**

Při návratu funkce se přidělené paměťové místo uvolní pro další použití

- Výjimku tvoří lokální proměnné s modifikátorem `static`

- Z hlediska platnosti rozsahu mají charakter lokálních proměnných
- Jeich hodnota je však zachována i po skončení funkce / bloku
- Jsou umístěny ve statické části paměti

- Dynamické přidělování paměti

- Alokace paměti se provádí funkcí `malloc()`

Nebo její alternativou podle použité knihovny pro správu paměti (např. s garbage collectorem –  `Boehm-gc`)

- Paměť se alokuje z rezervovaného místa – **halda (heap)**

## Zásobník

- Úseky paměti přidělované lokálním proměnným a parametrům funkce tvoří tzv. **zásobník (stack)**

- Úseky se přidávají a odebírají

- Vždy se odebere naposledy přidávaný úsek

LIFO – last in, first out

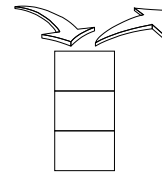
- Na zásobník se ukládá „volání funkce“

Na zásobník se také ukládá návratová hodnota funkce a také hodnota „program counter“ původně prováděné instrukce, před voláním funkce

- Ze zásobníku se alokují proměnné parametrů funkce

Argumenty (parametry) jsou de facto lokální proměnné

Opakovaným rekurzivním voláním funkce můžeme zaplnit velikost přiděleného zásobníku a program skončí chybou.

Vsuvka – Kódovací styl `return 1/2`

- Předání hodnoty volání funkce je předepsáno voláním `return`

```
int doSomethingUseful() {
  int ret = -1;
  ...
  return ret;
}
```

- Jak často umísťovat volání `return` ve funkci?

```
int doSomething() {
  if (cond1
      && cond2
      && cond3
  ) {
    ... do some long code ...
  }
  return 0;
}

int doSomething() {
  if (cond1) {
    return 0;
  }
  if (!cond2) {
    return 0;
  }
  if (!cond3) {
    return 0;
  }
  ... some long code ...
  return 0;
}
```

<http://lvm.org/docs/CodingStandards.html>

Vsuvka – Kódovací styl `return 2/2`

- Volání `return` na začátku funkce může být přehlednější

Podle hodnoty podmínky je volání funkce ukončeno

- Kódovací konvence může také předepisovat použití nejvýše jednoho volání `return`

Má výhodu v jednoznačné identifikaci místa volání, můžeme pak například jednoduše přidat další zpracování výstupní hodnoty funkce.

- Dále není doporučováno bezprostředně používat `else` za voláním `return` (nebo jiným přerušením toku programu), např.

```
case 10:
  if (...) {
    return 1;
  } else {
    if (cond) {
      return -1;
    } else {
      break;
    }
  }

case 10:
  if (...) {
    return 1;
  } else {
    if (cond) {
      return -1;
    }
    break;
  }
```

## Proměnné

- Proměnné představují vymezenou oblast paměti a v C je můžeme rozdělit podle způsobu alokace

- Statická** alokace – provede se při deklaraci `statické` nebo globální proměnné. Paměťový prostor je alokovan při startu programu a nikdy není uvolněn.

- Automatická** alokace – probíhá automaticky v případě lokálních proměnných (nebo argumentů funkce). Paměťový prostor je alokovan na **zásobníku** a paměť proměnné je automaticky uvolněna s koncem platnosti proměnné.

Např. po ukončení bloku funkce.

- Dynamická** alokace – není podporována přímo jazykem C, ale je přístupná knihovnicí funkcemi

Např. `malloc()` a `free()` z knihovny `<stdlib.h>` nebo `<malloc.h>`

[http://gribblelab.org/CBootcamp/7\\_Memory\\_Stack\\_vs\\_Heap.html](http://gribblelab.org/CBootcamp/7_Memory_Stack_vs_Heap.html)

## Proměnné – paměťová třída

- Specifikátory paměťové třídy (Storage Class Specifiers – SCS)
  - **auto** (lokální) – Definiuje proměnnou jako dočasnou (automatickou). Lze použít pro lokální proměnné deklarované uvnitř funkce. Jedná se o implicitní nastavení, platnost proměnné je omezena na blok. Proměnná je v **zásobníku**.
  - **register** – Doporučuje překladači umístit proměnnou do registru procesoru (rychlost přístupu). Překladač může, ale nemusí vyhovět. Jinak stejně jako **auto**.  
*Zpravidla řešíme překladem s optimalizacemi.*
  - **static**
    - Uvnitř bloku {...} – deklaruje proměnnou jako statickou, která si **ponechává hodnotu i při opuštění bloku**. Existuje po celou dobu chodu programu. Je uložena v **datové oblasti**.
    - Vně bloku – kde je implicitně proměnná uložena v **datové oblasti** (statická) omezuje její viditelnost na modul.
  - **extern** – rozšiřuje viditelnost statických proměnných z modulu na celý program. Globální proměnné s **extern** jsou definované v **datové oblasti**.

## Příklad deklarace proměnných

```

■ Hlavičkový soubor vardec.h
1 extern int global_variable;                                lec05/vardec.h
■ Zdrojový soubor vardec.c
1 #include <stdio.h>
2 #include "vardec.h"
3
4 static int module_variable;
5 int global_variable;
6
7 void function(int p)
8 {
9     int lv = 0; /* local variable */
10    static int lsv = 0; /* local static variable */
11    lv += 1;
12    lsv += 1;
13    printf("func: p%d, lv %d, lsv %d\n", p, lv, lsv);
14 }
15 int main(void)
16 {
17     int local;
18     function(1);
19     function(1);
20     function(1);
21     return 0;
22 }

```

■ Výstup

```

1 func: p 1, lv 1, slv 1
2 func: p 1, lv 1, slv 2
3 func: p 1, lv 1, slv 3

```

lec05/vardec.c

## Definice proměnných a operátor přiřazení

- Proměnné definujeme uvedením typu a jména proměnné
    - Jména proměnných volíme malá písmena
    - Víceslovná jména zapisujeme s podtržítkem **\_** nebo volíme tzv. *camelCase* <https://en.wikipedia.org/wiki/CamelCase>
    - Proměnné definujeme na samostatném řádku
 

```
int n;
int number_of_items;
```
  - Příkaz přiřazení se skládá z operátoru přiřazení **=** a ;
    - Levá strana přiřazení musí být **l-value – location-value, left-value** – musí reprezentovat paměťové místo pro uložení výsledku
    - Přiřazení je výraz a můžeme jej tak použít všude, kde je dovolen výraz příslušného typu
 

```
/* int c, i, j; */
i = j = 10;
if ((c = 5) == 5) {
    fprintf(stdout, "c is 5 \n");
} else {
    fprintf(stdout, "c is not 5\n");
}
```
- lec05/assign.c

Diskutovaná témata

## Část III

## Část 3 – Zadání 5. domácího úkolu (HW05)

## Zadání 5. domácího úkolu HW05

- 
- **Termín odevzdání: 19.11.2016, 23:59:59 PST**  
*PST – Pacific Standard Time*

Diskutovaná témata

## Shrnutí přednášky

## Diskutovaná témata

- Ukazatele a modifikátor **const**
- Dynamická alokace paměti
- Ukazatel na funkci
- Paměťové třídy
- Volání funkcí
- **Příště: Struktury a union, přesnost výpočtu a vnitřní reprezentace číselných typů.**