

# MC-102 — Aula 19

## Apontadores e Alocação Dinâmica de Memória

Instituto de Computação – Unicamp

Primeiro Semestre de 2006

# Roteiro

- 1 Endereços de variáveis e apontadores
- 2 Aplicações de apontadores
- 3 Alocação dinâmica de memória

# Variáveis

Ao declararmos uma variável  $x$  como a abaixo:

```
int x = 100;
```

Temos associados a ela os seguintes elementos:

- Um nome ( $x$ );
- Um endereço de memória ou referência (0xbf267c4);
- Um valor (100).

## O operador *address-of* (&)

Para acessarmos o endereço de uma variável, usamos o operador &:

### Exemplo

```
int x = 100;  
printf("Valor de x = %d\n", x);  
printf("Endereço de x = 0x%x\n",  
      (unsigned int) &x);
```

Veja o exemplo em `x.c`.

## Apontador

- Nós já vimos que existem tipos de dados para armazenar o endereço de variáveis.
- Uma variável declarada como um destes tipos é chamada de **apontador**.
- Ao atribuir o endereço de uma variável a um apontador, dizemos que o mesmo **aponta** para a variável.

### Exemplo

```
int x;  
int *ap_x; /* apontador para inteiros */  
  
ap_x = &x; /* ap_x aponta para x */
```

Veja o exemplo em `ap_x.c`.

## Declaração de apontadores em C

Para declarar uma variável do tipo apontador utilizamos o operador unário **\***.

### Exemplo

```
int    *ap_int;  
char   *ap_char;  
float  *ap_float;  
double *ap_double;
```

Veja os exemplos em `apontadores.c` e `ap_tabela.c`.

## Declaração de apontadores em C

Cuidado ao declarar vários apontadores em uma única linha. O operador \* deve preceder o nome da variável e não suceder o tipo que o apontador apontará.

```
int *ap1, *ap_2, *ap_3;
```

### Exercício

A declaração abaixo declara quantos inteiros e quantos apontadores para inteiro?

```
int *ap1, ap_ou_int1, ap_ou_int2;
```

## Fazendo acesso aos valores das variáveis referenciadas

- Um endereço de variável por si só não é muito útil. Para acessarmos o valor de uma variável apontada por um endereço, também usamos o operador `*`:
- Ao precedermos um apontador com este operador, obtemos o equivalente a variável armazenada no endereço em questão:
- `*ap_x` pode ser usado em qualquer contexto que a variável `x` seria.

### Exemplo

```
int x;  
int *ap_x = &x;  
*ap_x = 3;
```

Veja o exemplo em `valores.c`.

## Apontadores para registros

- Para acessar os elementos de um registro através de um apontador, devemos primeiro acessar o registro e depois acessar o campo desejado.
- Os parênteses são necessários pois o operador `*` tem prioridade menor que o operador `.`

### Exemplo

```
struct ponto { double x; double y; };  
typedef struct ponto Ponto;
```

```
Ponto *ap_p;  
(*ap_p).x = 4.0;  
(*ap_p).y = 5.0;
```

## Apontadores para registros

- Para simplificar o acesso aos campos de um registro através de apontadores, foi criado o operador `->`.
- Usando este operador acessamos os campos de um registro diretamente através do apontador.

### Exemplo

```
struct ponto { double x; double y; };  
typedef struct ponto Ponto;
```

```
Ponto *ap_p;  
ap_p->x = 4.0;  
ap_p->y = 5.0;
```

Veja o exemplo em `ap_struct.c`.

## Passagem de parâmetros por valor e referência

- Como já vimos, ao passarmos argumentos para uma função, estes são copiados como variáveis locais da função. Isto é chamado passagem por valor.
- Existe uma forma de alterarmos a variável passada como argumento, fazendo uma passagem por referência.
- O artifício corresponde a passarmos como argumento o endereço da variável, e não o seu valor.
- Ou seja, o mecanismo usado na linguagem C para fazer chamadas por referência corresponde a passarmos apontadores para as variáveis que queremos alterar na função.

## Apontadores e vetores

- Uma variável que representa um vetor é implementada por um apontador **constante** para o primeiro elemento do vetor.
- A operação de indexação corresponde a deslocar este apontador ao longo dos elementos alocados ao vetor.
- Isto pode ser feito de duas formas:
  - Usando o operador de indexação ( $v[4]$ ).
  - Usando aritmética de endereços ( $*(ap+4)$ ).
- Esta dupla identidade entre apontadores e vetores é a responsável pelo fato de vetores serem sempre passados por referência e pela inabilidade da linguagem em detectar acessos fora dos limites de um vetor.

Veja os exemplos em `ap_e_vetor.c` e `cadeias.c`.

## Vetores de apontadores

- Não existe diferença entre vetores de apontadores e vetores de tipos simples.
- Neste caso, basta observar que o operador `*` tem precedência menor que o operador de indexação `[]`.

### Exemplo

```
int *vet_ap[5];  
char *vet_cadeias[5];  
  
printf("%d %s", *vet_ap[0], vet_cadeias[0]);
```

Veja o exemplo em `vet_cadeias.c`.

## Alocação dinâmica de memória

- Além de reservarmos espaços de memória com tamanho fixo na forma de variáveis locais, podemos reservar espaços de memória de tamanho arbitrário e acessá-los através de apontadores.
- Desta forma podemos escrever programas mais flexíveis, pois nem todos os tamanhos devem ser definidos aos escrever o programa.
- A alocação e liberação destes espaços de memória é feito por duas funções da biblioteca `stdlib.h`:

`malloc()`: Aloca um espaço de memória.

`free()`: Libera um espaço de memória.

## Função malloc()

- Aloca um bloco consecutivo de bytes na memória e retorna o endereço deste bloco.
- Para determinarmos o tamanho necessário, devemos usar a função `sizeof()`.
- O espaço alocado por esta função pode ser usado para armazenar qualquer tipo de dados, logo devemos converter o tipo retornado (`void*`) para o tipo que iremos usar.

Exemplo: um vetor de 100 inteiros

```
int *p;  
p = (int*) malloc(100 * sizeof(int));
```

Veja os exemplos em `malloc.c` e `nao_eh_infinita.c`.

## Função `free()`

- Libera o uso de um bloco de memória, permitindo que este espaço seja reaproveitado.
- Deve ser passado para a função `free()` exatamente o mesmo endereço retornado por uma chamada da função `malloc()`.
- A determinação do tamanho do bloco a ser liberado é feita automaticamente.

### Exemplo: liberando um vetor de 100 inteiros

```
int *p;  
p = (int*) malloc(100 * sizeof(int));  
free(p);
```

Veja o exemplo em `free.c`.