

Lezione 12: Allocazione Dinamica della Memoria

Laboratorio di Elementi di Architettura e Sistemi Operativi

17 Aprile 2013

Puntatori e vettori

Puntatori ed indirizzi

- Semplificando, la memoria di un computer può essere vista come un *vettore di celle* numerate in modo consecutivo
 - tipicamente, le celle hanno la dimensione di un byte
- ogni tipo di dato occupa un certo numero di celle di memoria:
 - `char`: un byte
 - `short int`: due byte
 - `long int`: quattro o otto byte
 - ...
- un *puntatore* è un tipo di variabile che contiene un *indirizzo di memoria*
- Dichiarazione di un puntatore: `tipo *nome`
 - ogni puntatore è vincolato a puntare un certo tipo di dato
 - *eccezione*: un puntatore a `void` punta ad un dato generico
 - un puntatore a `void` *non può essere dereferenziato*
- L'operatore unario `&` fornisce l'indirizzo di un oggetto in memoria:
 - `p = &c;`
- L'operatore unario `*` *dereferenzia* un puntatore, ossia permette di *accedere al contenuto* dell'oggetto puntato:
 - `*p = 'a';` `c = *p;`

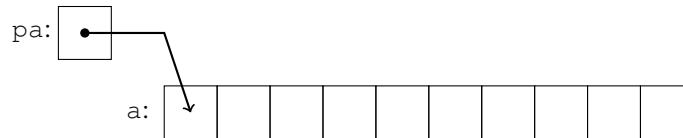
Puntatori e vettori

- In C c'è un legame molto stretto tra puntatori e vettori:
 - *nome del vettore = puntatore al primo elemento*

Esempio:

```
int a[10], *pa;
```

```
pa = a;
```



- Indicare un vettore corrisponde ad incrementare il puntatore corrispondente:

int a[10]		int *pa		
a	&a[0]	pa	&pa[0]	puntatore al primo elemento
&a[i]	(a+i)	&pa[i]	(pa+i)	puntatore all'i-esimo elemento
a[i]	*(a+i)	pa[i]	*(pa+i)	valore dell'i-esimo elemento

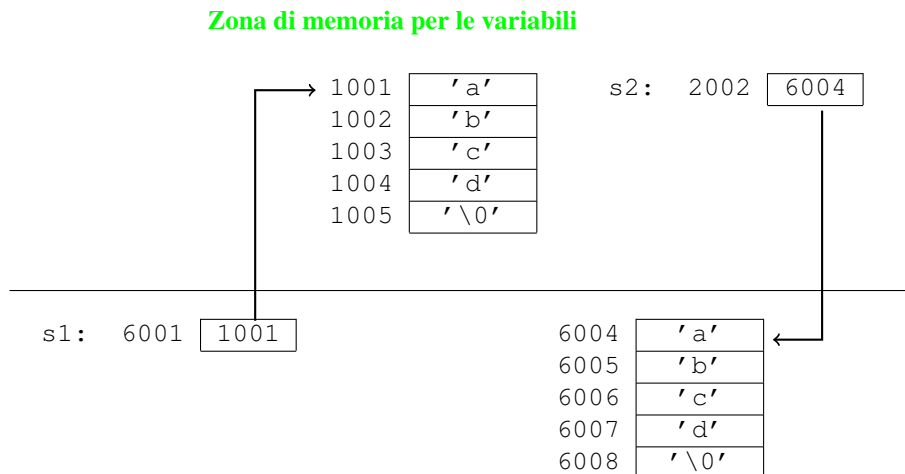
- Ci sono però delle differenze:
 - un puntatore è una *variabile* che può essere modificata:
 - * sia `pa = a` che `pa++` sono operazioni permesse
 - il nome di un vettore non è una variabile, e non si può modificare:
 - * le operazioni `a = pa` e `a++` *non sono permesse!*
 - la definizione di un puntatore *non riserva spazio di memoria* per il contenuto

Puntatori e costanti stringa

- Differenza sostanziale nel trattamento delle costanti stringa:

```
char s1[] = "abcd";
char *s2 = "abcd";
```

- s1 è un vettore:
 - * i caratteri che lo compongono possono cambiare
 - * si riferisce sempre alla stessa area di memoria
- s2 è un puntatore:
 - * punta ad una stringa costante ("abcd")
 - * si può far puntare altrove (es. scrivendo `s2 = ...`) ma ...
 - * ... *la modifica del contenuto di s2 ha risultato NON DEFINITO*
- s1 e s2 puntano a "zone" di memoria diverse!!!



Zona di memoria per le costanti

```
#include<stdio.h>

int main() {
    char s1[] = "abcd";
    char *s2 = "efgh";
    int i;

    printf("Stringa s1 = %s\n", s1);
    printf("Stringa s2 = %s\n", s2);

    printf("Modifico s1...\n");
    for(i=0;i<4;i++)
        s1[i] = s1[i]+1;
    printf("... valore modificato = %s\n", s1);

    printf("Modifico s2...\n");
    for(i=0;i<4;i++)
        s2[i] = s2[i]+1;
    printf("... valore modificato = %s\n", s2);
}
```

```
Terminal
File Edit View Terminal Go Help
prava@mas:~/teaching/LabS0/examples$ ./array_and_pointer.x
Stringa s1 = abcd
Stringa s2 = efgh
Modifico s1...
... valore modificato = bcde
Modifico s2...
Segmentation fault
prava@mas:~/teaching/LabS0/examples$
```

Vettori di puntatori e vettori multidimensionali

- I puntatori possono essere a loro volta memorizzati in vettori:
 - `char *line[MAXLINE];` crea un vettore di `MAXLINE` elementi, ognuno dei quali è un puntatore a carattere.
 - Se ogni `line[i]` punta al primo elemento di un ulteriore vettore di caratteri, il risultato complessivo sarà che il vettore `line` è un *vettore di righe di testo*.
- In C è possibile dichiarare vettori multidimensionali:
 - `int a[3][4];` dichiara una matrice di 3 righe e 4 colonne i cui elementi sono interi.
 - In C un vettore bidimensionale è trattato come un vettore (unidimensionale) di vettori.
 - Quindi l'espressione `a[i][j]` è corretta, mentre l'espressione `a[i, j]` non lo è.

- Le dichiarazioni

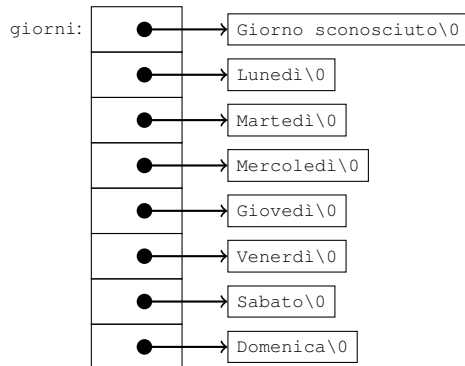
```
int a[10][20];
int *b[10];
```

differiscono per i motivi seguenti:

- nella prima dichiarazione vengono allocate le celle di memoria necessarie per contenere *200 interi* (10 x 20)
- nella seconda vengono allocate le locazioni necessarie per contenere *10 puntatori ad interi*;
- nel caso di `a` ogni elemento `a[i]` è un vettore di *lunghezza fissa* (20 elementi);
- nel caso di `b` ogni elemento `b[i]` può puntare ad un vettore di *lunghezza arbitraria* (non necessariamente di 20 elementi);
 - * l'inizializzazione degli elementi di `b` deve essere fatta esplicitamente!

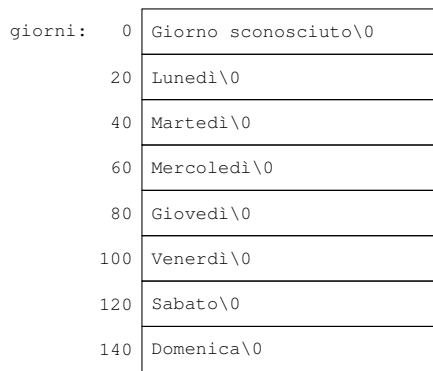
Esempio di vettore di puntatori

```
char *giorni[] = { "Giorno sconosciuto", "Lunedì",
                  "Martedì", "Mercoledì", "Giovedì",
                  "Venerdì", "Sabato", "Domenica"};
```



Esempio di vettore bidimensionale

```
char giorni[][20] = { "Giorno sconosciuto", "Lunedì",
                     "Martedì", "Mercoledì", "Giovedì",
                     "Venerdì", "Sabato", "Domenica"};
```



Allocazione dinamica della memoria

Memoria dinamica

- È possibile creare strutture dati allocate nella memoria dinamica del processo (*heap*)
- Allocazione al tempo di esecuzione tramite la funzione

```
void* malloc(int numero_di_byte)
```

- Ritorna NULL in caso di errore
- Per allocare il tipo desiderato si usa l'operatore di cast (`tipo`)

- Richiede `#include <stdlib.h>`

- Due usi:

- Allocazione dinamica di vettori e matrici

- Allocazione dinamica di strutture
- È buona regola *liberare* la memoria allocata:
 - `free(<puntatore allocato con malloc>);`

Allocazione dinamica di vettori

- Bisogna dichiarare la dimensione del vettore
- Bisogna sapere quanto spazio (byte) occupa un elemento del vettore:
 - `sizeof(tipo)` ritorna il numero di byte occupati da `tipo`
- Esempi:
 - per allocare un vettore di 10 caratteri:


```
char* s;
s = (char*) malloc(10);
```
 - per allocare un vettore di n interi:


```
int* v;
int n = atoi(argv[1]);
v = (int*) malloc(n*sizeof(int));
```

Allocazione dinamica di matrici

- Allocazione statica

```
float matrice[15] // 1 dimensione
float matrice[10][10] // 2 dim
float matrice[12][16][19] // 3 dim
```

- Allocazione dinamica

```
float *matrice; // indep. dalle dimensioni
matrice=(float*)malloc(dim1*...*dimN*sizeof(float));
if (matrice == NULL)
{
  fprintf(stderr, "Out of memory\n");
  return -1; //oppure exit(-1);
}
...
free(matrice);
```

- Accesso ad una matrice bidimensionale allocata staticamente

```
float matrice[10][10] // 2 dim
...
matrice[i][j] = 3.14;
```

- Accesso ad una matrice bidimensionale allocata dinamicamente

```
float *matrice;
...
matrice = (float*) malloc(10*10*sizeof(float));
matrice[i*num_colonne+j] = 3.14;
```

Esempio: vettori dinamici

```
#include <stdlib.h>

int main() {
// 1: Dichiarazione del puntatore
    int *a;
    int i, n;
    printf("Inserire il numero di elementi:");
    scanf("%d", &n);

// 2: Allocazione della memoria
    a = (int *) malloc(n * sizeof(int));

// 3: controllo
    if(a == NULL)
        perror("impossibile allocare la memoria", 1);

// 4: uso del vettore dinamico
    for(i = 1; i < n; i++) {
        printf("Inserire l'elemento numero %d:", i);
        scanf("%d", &a[i]);
    }
    ...
// 5: liberazione della memoria
    free(a); a = NULL;
    return 0;
}
```