

Estrutura de Dados

Claudio Cesar de Sá, Alessandro Ferreira Leite, Lucas Hermman
Negri, Gilmário Barbosa

Departamento de Ciência da Computação
Centro de Ciências e Tecnologias
Universidade do Estado de Santa Catarina

10 de outubro de 2017

Sumário I

- 1 O Curso
 - Ferramentas
 - Metodologia e avaliação
 - Dinâmica
 - Referências
- 2 Ponteiros
 - Motivação aos Ponteiros
- 3 Ponteiros e Matrizes
 - Indireção Múltipla
- 4 Funções que retornam Ponteiros
- 5 Ponteiro para Funções

Sumário II

6 Alocação Dinâmica

7 Exemplos Completos: Alocação Dinâmica

8 Pilha

9 Filas

10 Listas

- Listas – Tamanho Limitado
- Listas – Tamanho Ilimitado

Agradecimentos

Vários autores e colaboradores ...

- Ao Google Images ...

Onde estamos ...

1 O Curso

- Ferramentas
- Metodologia e avaliação
- Dinâmica
- Referências

2 Ponteiros

- Motivação aos Ponteiros

3 Ponteiros e Matrizes

- Indireção Múltipla

4 Funções que retornam Ponteiros

5 Ponteiro para Funções

6 Alocação Dinâmica

7 Exemplos Completos: Alocação Dinâmica

8 Pilha

9 Filas

10 Listas

- Listas – Tamanho Limitado

Estrutura de Dados – EDA001

- **Turma:**
- **Professor:** Claudio Cesar de Sá
 - claudio.sa@udesc.br
 - Sala 13 Bloco F
- **Carga horária:** 72 horas-aula • Teóricas: 36 • Práticas: 36
- **Curso:** BCC
- **Requisitos:** LPG, Linux, sólidos conhecimentos da linguagem C – há um documento específico sobre isto
- **Período:** 2º semestre de 2017
- **Horários:**
 - 3ª 15h20 (2 aulas) - F-205 – aula expositiva
 - 5ª 15h20 (2 aulas) - F-205 – lab

Ementa

Representação e manipulação de tipos abstratos de dados. Estruturas lineares. Introdução a estruturas hierárquicas. Métodos de classificação. Análise de eficiência. Aplicações.

Objetivos I

- *Geral:*

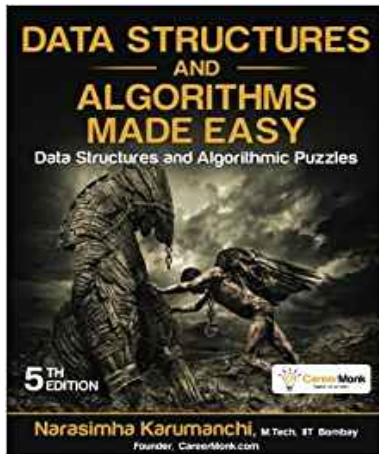
Há um documento específico sobre isto = Plano de Ensino

Objetivos II

- *Específicos:*

Há um documento específico sobre isto = Plano de Ensino

Livros que estarei usando ...



Conteúdo programático

Há um documento específico sobre isto = Plano de Ensino

Há um documento específico sobre isto = Plano de Ensino

Conteúdo programático

Há um documento específico sobre isto = Plano de Ensino

Ferramentas ... nesta ordem

- Linux
- Linguagem C (ora o compilador g++)
- Codeblock, Geany, Sublime, Atom, etc

Metodologia e avaliação I

Metodologia:

As aulas serão expositivas e práticas. A cada novo assunto tratado, exemplos são demonstrados utilizando ferramentas computacionais adequadas para consolidar os conceitos tratados.

Avaliação

- Três provas – $\approx 90\%$
 - P_1 : xx/ago
 - P_2 : xx/set
 - P_3 : xx/set
 - P_4 : 2x/out
 - P_5 : 1x/nov
 - P_F : 2x/nov(provão: todo conteúdo)
- Exercícios de laboratório – $\approx \%$
- Presença e participação: 75% é o mínimo obrigatório para a UDESC. Quem quiser faltar por razões diversas, ou assuntos específicos, trate pessoalmente com o professor.
- Tarefas extras que geram pontos por excelência

- Média para aprovação: 6,0 (seis)
Nota maior ou igual a 6,0, repito a mesma no Exame Final. Caso contrário, regras da UDESC se aplicam.
- Sitio das avaliações: <https://run.codes/Users/login> código da disciplina: **GEPZ**

Dinâmica de Aula I

- Há um monitor na disciplina – Lucas – ver no site de monitoria da UDESC os horários
- Há uma lista de discussão (para avisos e dúvidas gerais):
`eda-lista@googlegroups.com`
- \approx Teoria na 3a. feira
- \approx Prática na 5a. feira
- E/ou 50% do tempo em teoria, 50% implementações
- Onde tudo vai estar atualizado?

Dinâmica de Aula II

- https://github.com/claudiosa/CCS/tree/master/estrutura_dados_EDA
- Ou seja, tudo vai estar *rolando* no GitHub do professor
- No Google: github + claudiosa
- Finalmente ...

Dinâmica de Aula III

- Questões específicas (leia-se: notas, dor-de-dente, etc) venha falar pessoalmente com o professor!

Básica:

- Há um documento específico sobre isto = Plano de Ensino ... veja em detalhes tudo que foi escrito aqui
- Mais uma vez: https://github.com/claudiosa/CCS/tree/master/estrutura_dados_EDA

Antes de Começarmos I

- Todos os cursos de Estrutura de Dados começam com uma motivação em torno da área para Ciência
- Vou omitir ... mas reflita se ela é ou não onipresente no nosso cotidiano?
- Exemplos: bancos eletrônicos, web, smartphones, etc

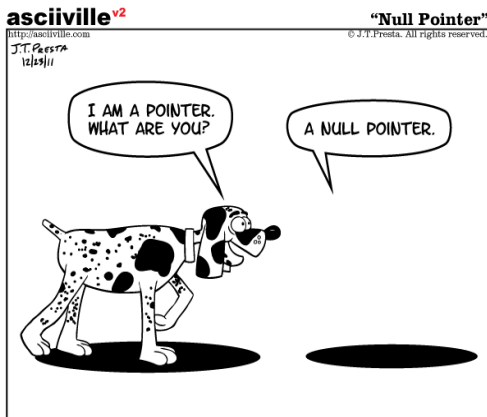
Onde estamos ...

- 1 O Curso
 - Ferramentas
 - Metodologia e avaliação
 - Dinâmica
 - Referências
- 2 **Ponteiros**
 - Motivação aos Ponteiros
- 3 Ponteiros e Matrizes
 - Indireção Múltipla
- 4 Funções que retornam Ponteiros
- 5 Ponteiro para Funções
- 6 Alocação Dinâmica
- 7 Exemplos Completos: Alocação Dinâmica
- 8 Pilha
- 9 Filas
- 10 Listas
 - Listas – Tamanho Limitado

Capítulo 02 – Ponteiros I

Pontos fundamentais a serem cobertos:

- 1 **Pré-requisito: prática na linguagem C**
- 2 Exemplos – lúdicos
- 3 Ponteiros aos diversos tipos de dados
- 4 Uso de Memória
- 5 Alocação de memória Estática x Dinâmica
- 6 Funções para alocação de memória
- 7 Utilizando as funções para alocação de memória
- 8 Alocação de memória e



Motivação aos Ponteiros I

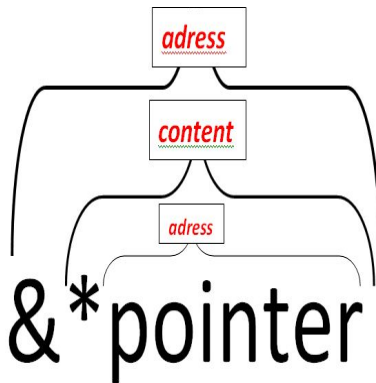


Figura 1: A história está por vir ...

Exemplos Lúdicos

```
1 #include <stdio.h>
2 int main()
3 {
4     int a;
5     int *ptr;    // declara um ponteiro -- ptr-- para um inteiro
6                 // um ponteiro para uma variavel do tipo inteiro
7     a = 90;
8     ptr = &a;
9     printf("Valor de A: %d\n", a);
10    printf("Valor de ptr: %d \t Conteudo via ptr: %d\n", ptr, *ptr);
11    return 1;
12 }
```

Exemplos Lúdicos

```
1 #include <stdio.h>
2 int main()
3 {
4     int a;
5     int *ptr;    // declara um ponteiro -- ptr-- para um inteiro
6                 // um ponteiro para uma variavel do tipo inteiro
7     a = 90;
8     ptr = &a;
9     printf("Valor de A: %d\n", a);
10    printf("Valor de ptr: %d \t Conteudo via ptr: %d\n", ptr, *ptr);
11    return 1;
12 }
```

- Ao executarmos esse código, qual será a sua saída?

Exemplos e agora?

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <stdlib.h>
3 int main()
4 {
5     int a;
6     int *ptr;    // declara um ponteiro -- ptr-- para um inteiro
7                 // um ponteiro para uma variavel do tipo INTEIRO
8     a = 2017;
9     ptr = &a;
10    system("clear");
11    printf("Valor de A: %d\t Endereco de A: %x\n", a, &a);
12    printf("Valor de ptr: %d \t Conteudo via ptr: %d\n", ptr, *ptr);
13    printf("Endereco de PTR: %x\n", & ptr);
14    return 1;
15 }
```

Exemplos e agora?

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <stdlib.h>
3 int main()
4 {
5     int a;
6     int *ptr;    // declara um ponteiro -- ptr-- para um inteiro
7                 // um ponteiro para uma variavel do tipo INTEIRO
8     a = 2017;
9     ptr = &a;
10    system("clear");
11    printf("Valor de A: %d\t Endereco de A: %x\n", a, &a);
12    printf("Valor de ptr: %d \t Conteudo via ptr: %d\n", ptr, *ptr);
13    printf("Endereco de PTR: %x\n", & ptr);
14    return 1;
15 }
```

Exemplos e agora?

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <stdlib.h>
3 int main()
4 {
5     int a;
6     int *ptr;    // declara um ponteiro -- ptr-- para um inteiro
7                 // um ponteiro para uma variavel do tipo INTEIRO
8     a = 2017;
9     ptr = &a;
10    system("clear");
11    printf("Valor de A: %d\t Endereco de A: %x\n", a, &a);
12    printf("Valor de ptr: %d \t Conteudo via ptr: %d\n", ptr, *ptr);
13    printf("Endereco de PTR: %x\n", & ptr);
14    return 1;
15 }
```

- Qual é a saída do código acima?
- Quando não souber como funciona um comando em C?
- Várias respostas ... pense nelas e veja a melhor para voce!

Reflexões Iniciais sobre Ponteiros

- O operador & era conhecido

Reflexões Iniciais sobre Ponteiros

- O operador & era conhecido
- O operador * (**estrela** – afinal é uma estrela em C) era quase desconhecido

Reflexões Iniciais sobre Ponteiros

- O operador & era conhecido
- O operador * (**estrela** – afinal é uma estrela em C) era quase desconhecido
- Este último é como um catálogo telefônico, acessa um conteúdo de um assinante via uma página específica

Reflexões Iniciais sobre Ponteiros

- O operador & era conhecido
- O operador * (**estrela** – afinal é uma estrela em C) era quase desconhecido
- Este último é como um catálogo telefônico, acessa um conteúdo de um assinante via uma página específica
- Um ponteiro proporciona um modo de acesso a variáveis sem referenciá-las diretamente

Reflexões Iniciais sobre Ponteiros

- O operador & era conhecido
- O operador * (**estrela** – afinal é uma estrela em C) era quase desconhecido
- Este último é como um catálogo telefônico, acessa um conteúdo de um assinante via uma página específica
- Um ponteiro proporciona um modo de acesso a variáveis sem referenciá-las diretamente
- Reflita sobre ponteiros na vida real ...

Reflexões Iniciais sobre Ponteiros

- O operador & era conhecido
- O operador * (**estrela** – afinal é uma estrela em C) era quase desconhecido
- Este último é como um catálogo telefônico, acessa um conteúdo de um assinante via uma página específica
- Um ponteiro proporciona um modo de acesso a variáveis sem referenciá-las diretamente
- Reflita sobre ponteiros na vida real ...
- Quanto o * é a essência das linguagens C e C++

Reflexões Iniciais sobre Ponteiros

- O operador & era conhecido
- O operador * (**estrela** – afinal é uma estrela em C) era quase desconhecido
- Este último é como um catálogo telefônico, acessa um conteúdo de um assinante via uma página específica
- Um ponteiro proporciona um modo de acesso a variáveis sem referenciá-las diretamente
- Reflita sobre ponteiros na vida real ...
- Quanto o * é a essência das linguagens C e C++
- Entendendo isto vais entender o que há nas bibliotecas, como STL, etc

Reflexões Iniciais sobre Ponteiros

- O operador & era conhecido
- O operador * (**estrela** – afinal é uma estrela em C) era quase desconhecido
- Este último é como um catálogo telefônico, acessa um conteúdo de um assinante via uma página específica
- Um ponteiro proporciona um modo de acesso a variáveis sem referenciá-las diretamente
- Reflita sobre ponteiros na vida real ...
- Quanto o * é a essência das linguagens C e C++
- Entendendo isto vais entender o que há nas bibliotecas, como STL, etc
- Resumindo:

Reflexões Iniciais sobre Ponteiros

- O operador & era conhecido
- O operador * (**estrela** – afinal é uma estrela em C) era quase desconhecido
- Este último é como um catálogo telefônico, acessa um conteúdo de um assinante via uma página específica
- Um ponteiro proporciona um modo de acesso a variáveis sem referenciá-las diretamente
- Reflita sobre ponteiros na vida real ...
- Quanto o * é a essência das linguagens C e C++
- Entendendo isto vais entender o que há nas bibliotecas, como STL, etc
- Resumindo:

Reflexões Iniciais sobre Ponteiros

- O operador & era conhecido
- O operador * (**estrela** – afinal é uma estrela em C) era quase desconhecido
- Este último é como um catálogo telefônico, acessa um conteúdo de um assinante via uma página específica
- Um ponteiro proporciona um modo de acesso a variáveis sem referenciá-las diretamente
- Reflita sobre ponteiros na vida real ...
- Quanto o * é a essência das linguagens C e C++
- Entendendo isto vais entender o que há nas bibliotecas, como STL, etc
- Resumindo:
 - O nome do ponteiro retorna o endereço para o qual ele aponta

Reflexões Iniciais sobre Ponteiros

- O operador & era conhecido
- O operador * (**estrela** – afinal é uma estrela em C) era quase desconhecido
- Este último é como um catálogo telefônico, acessa um conteúdo de um assinante via uma página específica
- Um ponteiro proporciona um modo de acesso a variáveis sem referenciá-las diretamente
- Reflita sobre ponteiros na vida real ...
- Quanto o * é a essência das linguagens C e C++
- Entendendo isto vais entender o que há nas bibliotecas, como STL, etc
- Resumindo:
 - O nome do ponteiro retorna o endereço para o qual ele aponta
 - O operador (&) junto ao nome do ponteiro retorna o endereço do ponteiro

Reflexões Iniciais sobre Ponteiros

- O operador & era conhecido
- O operador * (**estrela** – afinal é uma estrela em C) era quase desconhecido
- Este último é como um catálogo telefônico, acessa um conteúdo de um assinante via uma página específica
- Um ponteiro proporciona um modo de acesso a variáveis sem referenciá-las diretamente
- Reflita sobre ponteiros na vida real ...
- Quanto o * é a essência das linguagens C e C++
- Entendendo isto vais entender o que há nas bibliotecas, como STL, etc
- Resumindo:
 - O nome do ponteiro retorna o endereço para o qual ele aponta
 - O operador (&) junto ao nome do ponteiro retorna o endereço do ponteiro
 - O operador (*) junto ao nome do ponteiro retorna o conteúdo da variável apontada

- O correto entendimento e uso de ponteiros é crítico para uma programação bem-sucedida em C.

- O correto entendimento e uso de ponteiros é crítico para uma programação bem-sucedida em C.
- Ponteiros são muito utilizados em C, em parte porque eles são, às vezes, a única forma de expressar uma computação.

- O correto entendimento e uso de ponteiros é crítico para uma programação bem-sucedida em C.
- Ponteiros são muito utilizados em C, em parte porque eles são, às vezes, a única forma de expressar uma computação.
- Em alguns casos, o uso de ponteiro resulta em um código mais compacto e eficiente que obtido de outras formas.

- O correto entendimento e uso de ponteiros é crítico para uma programação bem-sucedida em C.
- Ponteiros são muito utilizados em C, em parte porque eles são, às vezes, a única forma de expressar uma computação.
- Em alguns casos, o uso de ponteiro resulta em um código mais compacto e eficiente que obtido de outras formas.
- Ponteiros e vetores são intimamente, relacionados.

- O correto entendimento e uso de ponteiros é crítico para uma programação bem-sucedida em C.
- Ponteiros são muito utilizados em C, em parte porque eles são, às vezes, a única forma de expressar uma computação.
- Em alguns casos, o uso de ponteiro resulta em um código mais compacto e eficiente que obtido de outras formas.
- Ponteiros e vetores são intimamente, relacionados.
- Aquela parte de vetores terem dimensões especificadas e fixas, é conhecida como **alocação estática**.

- O correto entendimento e uso de ponteiros é crítico para uma programação bem-sucedida em C.
- Ponteiros são muito utilizados em C, em parte porque eles são, às vezes, a única forma de expressar uma computação.
- Em alguns casos, o uso de ponteiro resulta em um código mais compacto e eficiente que obtido de outras formas.
- Ponteiros e vetores são intimamente, relacionados.
- Aquela parte de vetores terem dimensões especificadas e fixas, é conhecida como **alocação estática**.
- Os ponteiros irão servir para contornar esta limitação

- Basicamente há três razões para utilizar ponteiros:

- Basicamente há três razões para utilizar ponteiros:
 - ① Ponteiros fornecem os meios pelos quais as funções podem modificar seus argumentos;

- Basicamente há três razões para utilizar ponteiros:
 - ① Ponteiros fornecem os meios pelos quais as funções podem modificar seus argumentos;
 - ② Ponteiros são usados para suportar as rotinas de **alocação dinâmica** em C;

- Basicamente há três razões para utilizar ponteiros:
 - ① Ponteiros fornecem os meios pelos quais as funções podem modificar seus argumentos;
 - ② Ponteiros são usados para suportar as rotinas de **alocação dinâmica** em C;
 - ③ O uso de ponteiros pode aumentar a eficiência de certas rotinas.

- Basicamente há três razões para utilizar ponteiros:
 - ① Ponteiros fornecem os meios pelos quais as funções podem modificar seus argumentos;
 - ② Ponteiros são usados para suportar as rotinas de **alocação dinâmica** em C;
 - ③ O uso de ponteiros pode aumentar a eficiência de certas rotinas.
- Por outro lado, ponteiros podem ser comparados ao uso do comando **goto**, como uma forma diferente de escrever códigos impossíveis de entender.

Ponteiros e endereços

- Em uma máquina típica, a memória é organizada como um vetor de células consecutivas numeradas ou endereçadas, que podem ser manipuladas individualmente ou em grupos contínuos.

Ponteiros e endereços

- Em uma máquina típica, a memória é organizada como um vetor de células consecutivas numeradas ou endereçadas, que podem ser manipuladas individualmente ou em grupos contínuos.
- Uma situação comum é que qualquer *byte* pode ser um *char*, um par de células de um *byte* pode ser tratado como um inteiro *short*, etc.

Ponteiros e endereços

- Em uma máquina típica, a memória é organizada como um vetor de células consecutivas numeradas ou endereçadas, que podem ser manipuladas individualmente ou em grupos contínuos.
- Uma situação comum é que qualquer *byte* pode ser um *char*, um par de células de um *byte* pode ser tratado como um inteiro *short*, etc.
- Um ponteiro é um grupo de células que podem conter um endereço.

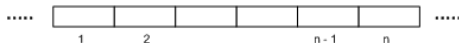


Figura 2: Representação da memória de uma máquina típica

Definição

- É uma **variável que contém um endereço de memória**. Esse endereço é normalmente a posição de memória de uma outra variável.

Ponteiro

Definição

- É uma **variável que contém um endereço de memória**. Esse endereço é normalmente a posição de memória de uma outra variável.
- Se uma variável contém o endereço de uma outra, então a primeira é dita um ponteiro para a segunda.

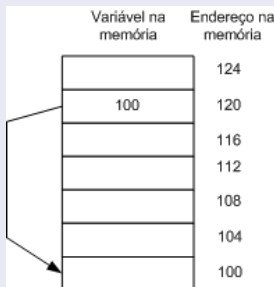


Figura 3: Representação de ponteiro

- ❶ A linguagem C permite o armazenamento e a manipulação de valores de endereço de memória.

- ❶ A linguagem C permite o armazenamento e a manipulação de valores de endereço de memória.
- ❷ Para cada tipo existente (`int` `long` `float` `double` `char`), há um tipo ponteiro capaz de armazenar endereços de memória em que existem valores do tipo correspondente armazenados.

- ❶ A linguagem C permite o armazenamento e a manipulação de valores de endereço de memória.
- ❷ Para cada tipo existente (`int` `long` `float` `double` `char`), há um tipo ponteiro capaz de armazenar endereços de memória em que existem valores do tipo correspondente armazenados.
- ❸ Um ponteiro proporciona um modo de acesso a variáveis sem referenciá-las diretamente.

Algumas das razões para utilizar ponteiros são:

- ① Ponteiros fornecem maneiras com as quais as funções podem realmente modificar os argumentos que recebem.

Algumas das razões para utilizar ponteiros são:

- 1 Ponteiros fornecem maneiras com as quais as funções podem realmente modificar os argumentos que recebem.
- 2 Para criar estruturas de dados complexas, como listas encadeadas e árvores binárias, onde uma estrutura de dados deve conter referências sobre outra.

Algumas das razões para utilizar ponteiros são:

- 1 Ponteiros fornecem maneiras com as quais as funções podem realmente modificar os argumentos que recebem.
- 2 Para criar estruturas de dados complexas, como listas encadeadas e árvores binárias, onde uma estrutura de dados deve conter referências sobre outra.
- 3 Para comunicar informações sobre a memória, como na função **malloc** que retorna a localização de memória livre através do uso de ponteiro.

Algumas das razões para utilizar ponteiros são:

- ❶ Ponteiros fornecem maneiras com as quais as funções podem realmente modificar os argumentos que recebem.
- ❷ Para criar estruturas de dados complexas, como listas encadeadas e árvores binárias, onde uma estrutura de dados deve conter referências sobre outra.
- ❸ Para comunicar informações sobre a memória, como na função **malloc** que retorna a localização de memória livre através do uso de ponteiro.
- ❹ Notações de ponteiros compilam mais rapidamente tornando o código mais eficiente.

Algumas das razões para utilizar ponteiros são:

- 1 Ponteiros fornecem maneiras com as quais as funções podem realmente modificar os argumentos que recebem.
- 2 Para criar estruturas de dados complexas, como listas encadeadas e árvores binárias, onde uma estrutura de dados deve conter referências sobre outra.
- 3 Para comunicar informações sobre a memória, como na função **malloc** que retorna a localização de memória livre através do uso de ponteiro.
- 4 Notações de ponteiros compilam mais rapidamente tornando o código mais eficiente.
- 5 Para manipular matrizes mais facilmente através de movimentação de ponteiros para elas (ou parte delas), em vez de a própria matriz.

- A linguagem C não reserva uma palavra especial para a declaração de ponteiros.

Variáveis do Tipos de Ponteiros

- A linguagem C não reserva uma palavra especial para a declaração de ponteiros.
- As variáveis do tipo ponteiro são declaradas da seguinte forma: *tipo* com os nomes das variáveis precedidos pelo caractere `*`.

```
1  int *a, *b;
```

```
2
```

Variáveis do Tipos de Ponteiros

- A linguagem C não reserva uma palavra especial para a declaração de ponteiros.
- As variáveis do tipo ponteiro são declaradas da seguinte forma: *tipo* com os nomes das variáveis precedidos pelo caractere *****.

```
1  int *a, *b;
```

```
2
```

- A instrução acima declara que ***a** e ***b** são do tipo **int** e que ***a** e ***b** são ponteiros, isto é **a** e **b** contém endereços de variáveis do tipo **int**.

- A linguagem C oferece dois operadores unários para trabalharem com ponteiros.

Operador	significado
&	(“endereço de”)
*	(“conteúdo de”)

Operadores de Ponteiros

- O operador & (“endereço de”), aplicado a variáveis, resulta no endereço da posição da memória reservada para a variável. Por exemplo,

```
1      a = &b;
```

```
2
```


Operadores de Ponteiros

- O operador & (“endereço de”), aplicado a variáveis, resulta no endereço da posição da memória reservada para a variável. Por exemplo,

```
1  a = &b;
```

```
2
```

- coloca em **a** o endereço da memória que contém a variável **b**.

Operadores de Ponteiros

- O operador & (“endereço de”), aplicado a variáveis, resulta no endereço da posição da memória reservada para a variável. Por exemplo,

```
1  a = &b;
```

```
2
```

- coloca em **a** o endereço da memória que contém a variável **b**.
- O endereço não tem relação algum com o valor da variável **b**.

Operadores de Ponteiros

- O operador & (“endereço de”), aplicado a variáveis, resulta no endereço da posição da memória reservada para a variável. Por exemplo,

```
1      a = &b;
```

```
2
```

- coloca em **a** o endereço da memória que contém a variável **b**.
- O endereço não tem relação algum com o valor da variável **b**.
- Após as declarações as duas variáveis armazenam “lixos”, pois não foram inicializadas.

Operadores de Ponteiros

- O operador * (“conteúdo de”), aplicado a variáveis do **tipo ponteiro**, acessa o **conteúdo do endereço da memória** pela variável ponteiro, isto é, devolve o conteúdo da variável apontada pelo operando. Por exemplo:

```
1  a = *b;  
2
```

Operadores de Ponteiros

- O operador `*` (“conteúdo de”), aplicado a variáveis do **tipo ponteiro**, acessa o **conteúdo do endereço da memória** pela variável ponteiro, isto é, devolve o conteúdo da variável apontada pelo operando. Por exemplo:

```
1  a = *b;  
2
```

- Coloca o valor de **b** em **a**, ou seja, **a** recebe o valor que está no endereço **b**.

Atribuição e acessos de endereço

```
1  /* a recebe o valor 5*/  
2  a = 5;  
3  
4  /* p recebe o endereco de a (p aponta para a). */  
5  p = &a;  
6  
7  /* conteudo de p recebe o valor 10 */  
8  *p = 10;  
9
```

Atribuição e acessos de endereço

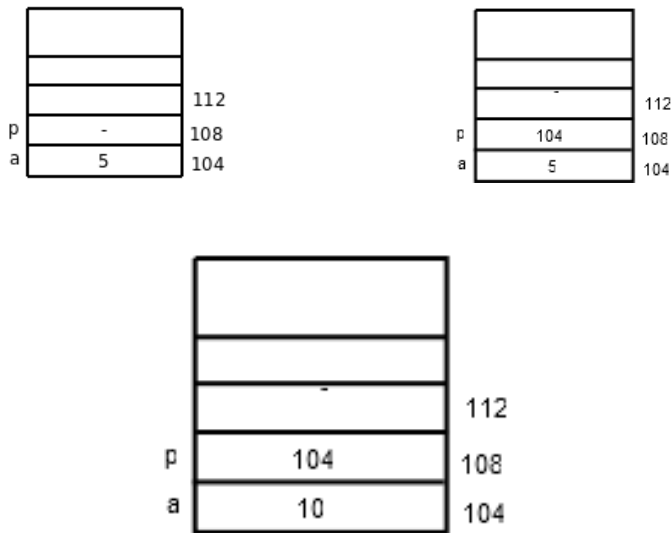


Figura 4: Efeito da atribuição de variáveis na pilha de execução

Atribuição de Ponteiros

- Assim como ocorre com qualquer variável, também podemos atribuir um valor a um ponteiro. Exemplo:

```
1 void main(void) {  
2     int a = 10;  
3     int *b, *c;  
4     b = &a;  
5     c = b;  
6     printf("%p", c);  
7 }  
8
```

	Variável na memória	Endereço na memória
		124
		120
		116
		112
c	104	108
b	100	104
a	10	100

Operações com Ponteiros

- **Incremento/Decremento:**

- **Incremento/Decremento:**

- Podemos incrementar um ponteiro através da adição regular ou pelo operador de incremento ($++$).

Operações com Ponteiros

- **Incremento/Decremento:**

- Podemos incrementar um ponteiro através da adição regular ou pelo operador de incremento (`++`).
- Incrementar um ponteiro implica na movimentação do mesmo para o próximo tipo apontado.

- **Incremento/Decremento:**

- Podemos incrementar um ponteiro através da adição regular ou pelo operador de incremento (++).
- Incrementar um ponteiro implica na movimentação do mesmo para o próximo tipo apontado.
- Se **pa** é um ponteiro para inteiro tem no seu conteúdo o valor 200 (um endereço), depois de executada a instrução, **pa++**, o valor de **pa** será o endereço 204 (compiladores onde um inteiro é 4 bytes) e não 201.

Operações com Ponteiros

- **Incremento/Decremento:**

- Podemos incrementar um ponteiro através da adição regular ou pelo operador de incremento (++).
- Incrementar um ponteiro implica na movimentação do mesmo para o próximo tipo apontado.
- Se **pa** é um ponteiro para inteiro tem no seu conteúdo o valor 200 (um endereço), depois de executada a instrução, **pa++**, o valor de **pa** será o endereço 204 (compiladores onde um inteiro é 4 bytes) e não 201.
- Logo, cuidar com o compilador e arquitetura em questão: 16, 32, 64 ou 128 bits

- **Incremento/Decremento:**

- Podemos incrementar um ponteiro através da adição regular ou pelo operador de incremento (++).
- Incrementar um ponteiro implica na movimentação do mesmo para o próximo tipo apontado.
- Se **pa** é um ponteiro para inteiro tem no seu conteúdo o valor 200 (um endereço), depois de executada a instrução, **pa++**, o valor de **pa** será o endereço 204 (compiladores onde um inteiro é 4 bytes) e não 201.
- Logo, cuidar com o compilador e arquitetura em questão: 16, 32, 64 ou 128 bits
- Com isso, cada vez que incrementamos **pa** ele apontará para o próximo tipo apontado.

Operações com Ponteiros

- **Incremento/Decremento:**

- Podemos incrementar um ponteiro através da adição regular ou pelo operador de incremento (++).
- Incrementar um ponteiro implica na movimentação do mesmo para o próximo tipo apontado.
- Se **pa** é um ponteiro para inteiro tem no seu conteúdo o valor 200 (um endereço), depois de executada a instrução, **pa++**, o valor de **pa** será o endereço 204 (compiladores onde um inteiro é 4 bytes) e não 201.
- Logo, cuidar com o compilador e arquitetura em questão: 16, 32, 64 ou 128 bits
- Com isso, cada vez que incrementamos **pa** ele apontará para o próximo tipo apontado.
- O mesmo é verdadeiro para o operador de decremento (- -)

Operações com Ponteiros

● Incremento/Decremento:

- Podemos incrementar um ponteiro através da adição regular ou pelo operador de incremento (++).
- Incrementar um ponteiro implica na movimentação do mesmo para o próximo tipo apontado.
- Se **pa** é um ponteiro para inteiro tem no seu conteúdo o valor 200 (um endereço), depois de executada a instrução, **pa++**, o valor de **pa** será o endereço 204 (compiladores onde um inteiro é 4 bytes) e não 201.
- Logo, cuidar com o compilador e arquitetura em questão: 16, 32, 64 ou 128 bits
- Com isso, cada vez que incrementamos **pa** ele apontará para o próximo tipo apontado.
- O mesmo é verdadeiro para o operador de decremento (- -)
- Cuidar ainda: associatividade (esq \Leftrightarrow dir) e precedência (ver manual da linguagem) \Rightarrow fazer os exercícios e ir anotando as respostas

- **Comparações entre Ponteiros:**

Operações com Ponteiros

- **Comparações entre Ponteiros:**
 - Ponteiros podem ser comparados:

```
1  if (pa <> pb)
```

- **Comparações entre Ponteiros:**

- Ponteiros podem ser comparados:

```
1  if (pa <> pb)
```

- Testes relacionais com \geq , \leq , $>$, $<$ são aceitos entre ponteiros, desde que os operandos sejam ponteiros.

Operações com Ponteiros

- **Comparações entre Ponteiros:**

- Ponteiros podem ser comparados:

```
1  if (pa <> pb)
```

- Testes relacionais com \geq , \leq , $>$, $<$ são aceitos entre ponteiros, desde que os operandos sejam ponteiros.
- O tipo dos operandos devem ser o mesmo, para não obter resultados sem sentido.

- **Comparações entre Ponteiros:**

- Ponteiros podem ser comparados:

```
1  if (pa <> pb)
```

- Testes relacionais com \geq , \leq , $>$, $<$ são aceitos entre ponteiros, desde que os operandos sejam ponteiros.
- O tipo dos operandos devem ser o mesmo, para não obter resultados sem sentido.
- Variáveis ponteiros podem ser testadas quanto à igualdade ($==$) ou desigualdade ($!=$) onde os operandos são ponteiros, ou um dos operandos NULL.

Operações com Ponteiros

- **Atribuição:**

Operações com Ponteiros

- **Atribuição:**

- Um endereço pode ser atribuído a um ponteiro através do operador unário & junto a uma variável simples. Exemplo:

```
1  pa = &a;
```

Operações com Ponteiros

- **Atribuição:**

- Um endereço pode ser atribuído a um ponteiro através do operador unário & junto a uma variável simples. Exemplo:

```
1  pa = &a;
```

- **Leitura de valores:**

Operações com Ponteiros

- **Atribuição:**

- Um endereço pode ser atribuído a um ponteiro através do operador unário & junto a uma variável simples. Exemplo:

```
1  pa = &a;
```

- **Leitura de valores:**

- O operador (*) devolve o valor guardado no endereço apontado.

Operações com Ponteiros

- **Atribuição:**

- Um endereço pode ser atribuído a um ponteiro através do operador unário & junto a uma variável simples. Exemplo:

```
1  pa = &a;
```

- **Leitura de valores:**

- O operador (*) devolve o valor guardado no endereço apontado.

- **Leitura do endereço do ponteiro:**

Operações com Ponteiros

- **Atribuição:**

- Um endereço pode ser atribuído a um ponteiro através do operador unário & junto a uma variável simples. Exemplo:

```
1  pa = &a;
```

- **Leitura de valores:**

- O operador (*) devolve o valor guardado no endereço apontado.

- **Leitura do endereço do ponteiro:**

- Os ponteiros variáveis também têm um endereço e um valor.

Operações com Ponteiros

- **Atribuição:**

- Um endereço pode ser atribuído a um ponteiro através do operador unário & junto a uma variável simples. Exemplo:

```
1  pa = &a;
```

- **Leitura de valores:**

- O operador (*) devolve o valor guardado no endereço apontado.

- **Leitura do endereço do ponteiro:**

- Os ponteiros variáveis também têm um endereço e um valor.
- O operador (&) retorna a posição da memória onde o ponteiro está localizado. Em resumo:

Operações com Ponteiros

- **Atribuição:**

- Um endereço pode ser atribuído a um ponteiro através do operador unário & junto a uma variável simples. Exemplo:

```
1  pa = &a;
```

- **Leitura de valores:**

- O operador (*) devolve o valor guardado no endereço apontado.

- **Leitura do endereço do ponteiro:**

- Os ponteiros variáveis também têm um endereço e um valor.
- O operador (&) retorna a posição da memória onde o ponteiro está localizado. Em resumo:
 - ❶ O nome do ponteiro retorna o endereço para o qual ele aponta.

Operações com Ponteiros

- **Atribuição:**

- Um endereço pode ser atribuído a um ponteiro através do operador unário & junto a uma variável simples. Exemplo:

```
1 pa = &a;
```

- **Leitura de valores:**

- O operador (*) devolve o valor guardado no endereço apontado.

- **Leitura do endereço do ponteiro:**

- Os ponteiros variáveis também têm um endereço e um valor.
- O operador (&) retorna a posição da memória onde o ponteiro está localizado. Em resumo:
 - ① O nome do ponteiro retorna o endereço para o qual ele aponta.
 - ② O operador (&) junto ao nome do ponteiro retorna o endereço do ponteiro.

Operações com Ponteiros

- **Atribuição:**

- Um endereço pode ser atribuído a um ponteiro através do operador unário & junto a uma variável simples. Exemplo:

```
1  pa = &a;
```

- **Leitura de valores:**

- O operador (*) devolve o valor guardado no endereço apontado.

- **Leitura do endereço do ponteiro:**

- Os ponteiros variáveis também têm um endereço e um valor.
- O operador (&) retorna a posição da memória onde o ponteiro está localizado. Em resumo:
 - ① O nome do ponteiro retorna o endereço para o qual ele aponta.
 - ② O operador (&) junto ao nome do ponteiro retorna o endereço do ponteiro.
 - ③ O operador (*) junto ao nome do ponteiro retorna o conteúdo da variável apontada.

Chamadas por valor × referência

- A passagem de argumentos para funções em C são feitas por valor (“chamada por valor”).
- Na passagem de parâmetro por valor a função chamada **não pode alterar** uma variável da função que fez a chamada.
- Sim, a chamada por valor cópia protege o conteúdo
- Mas, muitas vezes a duplicação do valor da variável deve ser evitado, aí precisamos da chamada por referência.
- Uso de ponteiros

Atribuição e acessos de endereço

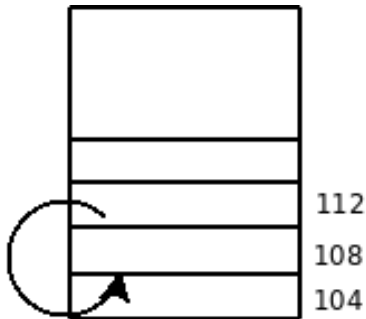


Figura 5: Representação gráfica do valor de um ponteiro

Chamada por referência

```
1 /*Ordena o vetor v de tamanho n, v[0 .. n-1]
2  * em ordem crescente.
3  */
4 void ordenacaoSelecao(int n, int v[]){
5     int i, j;
6     for(i = 0; i < n -1; i++)
7         for(j = i + 1; j < n; j++)
8             if (v[j] < v [i])
9                 troca(v[i],v[j]);
10 }
11
12 void troca(int x, int y) {
13     int tmp =x;
14     x = y;
15     y = tmp;
16 }
```

- O código anterior cumpre o seu objetivo?

Chamada por referência

- O código anterior cumpre o seu objetivo?
- Por causa da chamada por valor, a função **troca** não afeta os argumentos **x** e **y** da rotina que chama, ou seja, o código está **ERRADO**.

Chamada por referência

- O código anterior cumpre o seu objetivo?
- Por causa da chamada por valor, a função **troca** não afeta os argumentos **x** e **y** da rotina que chama, ou seja, o código está **ERRADO**.
- Para obter o efeito desejado é necessário passar os endereços dos valores a serem permutados:

- O código anterior cumpre o seu objetivo?
- Por causa da chamada por valor, a função **troca** não afeta os argumentos **x** e **y** da rotina que chama, ou seja, o código está **ERRADO**.
- Para obter o efeito desejado é necessário passar os endereços dos valores a serem permutados:
 - **troca**(&v[i], &v[j]);

Chamada por referência

- O código anterior cumpre o seu objetivo?
- Por causa da chamada por valor, a função **troca** não afeta os argumentos **x** e **y** da rotina que chama, ou seja, o código está **ERRADO**.
- Para obter o efeito desejado é necessário passar os endereços dos valores a serem permutados:
 - **troca**(&v[i], &v[j]);
- O que muda na função troca?

Chamada por referência

```
1  /* Ordena o vetor v de tamanho n, v[0 .. n-1]
2   * em ordem crescente.
3   */
4  void ordenacaoSelecao(int n, int v[]){
5      int i, j;
6      for(i = 0; i < n -1; i++)
7          for(j = i + 1; j < n; j++)
8              if (v[j] < v [i])
9                  troca(&v[i],&v[j]);
10 }
11 /*Permuta x e y*/
12 void troca(int *x, int *y) {
13     int tmp = *x;
14     *x = *y;
15     *y = tmp;
16 }
```


Passagem por referência

- No código anterior os argumentos da função **troca** foram declarados como ponteiros.
- Os parâmetros ponteiros da função **troca** são ditos como de **entrada** e **saída**.
- Dessa forma, qualquer modificação realizada em **troca** fica visível à função que chamou.
- Para que uma função gere o efeito de chamada por referência, os ponteiros devem ser utilizados na declaração dos argumentos e a função chamadora deve mandar endereços como argumentos.

Onde estamos ...

- 1 O Curso
 - Ferramentas
 - Metodologia e avaliação
 - Dinâmica
 - Referências
- 2 Ponteiros
 - Motivação aos Ponteiros
- 3 Ponteiros e Matrizes**
 - Indireção Múltipla
- 4 Funções que retornam Ponteiros
- 5 Ponteiro para Funções
- 6 Alocação Dinâmica
- 7 Exemplos Completos: Alocação Dinâmica
- 8 Pilha
- 9 Filas
- 10 Listas
 - Listas – Tamanho Limitado

- Em C, há um estreito relacionamento entre ponteiros e matrizes.

- Em C, há um estreito relacionamento entre ponteiros e matrizes.
- O compilador transforma matrizes em ponteiros após a compilação do código.

- Em C, há um estreito relacionamento entre ponteiros e matrizes.
- O compilador transforma matrizes em ponteiros após a compilação do código.
- Qualquer operação que possa ser feita com índices de uma matriz pode ser feita com ponteiros.

- Em C, há um estreito relacionamento entre ponteiros e matrizes.
- O compilador transforma matrizes em ponteiros após a compilação do código.
- Qualquer operação que possa ser feita com índices de uma matriz pode ser feita com ponteiros.
- O nome de uma matriz é um endereço, ou seja, um ponteiro.

Ponteiros e matrizes

- Em C, há um estreito relacionamento entre ponteiros e matrizes.
- O compilador transforma matrizes em ponteiros após a compilação do código.
- Qualquer operação que possa ser feita com índices de uma matriz pode ser feita com ponteiros.
- O nome de uma matriz é um endereço, ou seja, um ponteiro.
- Ponteiros e matrizes são idênticos na maneira de acessar a memória.

Ponteiros e matrizes

- Em C, há um estreito relacionamento entre ponteiros e matrizes.
- O compilador transforma matrizes em ponteiros após a compilação do código.
- Qualquer operação que possa ser feita com índices de uma matriz pode ser feita com ponteiros.
- O nome de uma matriz é um endereço, ou seja, um ponteiro.
- Ponteiros e matrizes são idênticos na maneira de acessar a memória.
- Um **ponteiro variável** é um endereço onde é armazenado um outro endereço.

Exemplos de programas com matrizes

```
1 #include <stdlib.h>
2 #include <stdio.h>
3
4 int strtam(char * );
5
6 int main(void)
7 {   char vetor[] = "ABCDEFGH" ;
8     // char *lista = "Ola como vai?"; ... HUM ...
9     char *pt;
10    pt = vetor; //mais saudavel => pt = &vetor[0];
11    // valido para char apenas
12    system("clear");
13    printf("O tamanho de \"%s\" e %d caracteres.\n", vetor, strtam( pt
14    printf("\n ... Acabou ....");
15    return 1;
16 }
17
18 int strtam(char *s){
19     int tam=0;
20     //while(*(s + tam++) != '\0');
21     while(*s != '\0')
22     {   tam++;
23         s++;
24     }
25     return tam; //tam-1; --> \0
```

Exemplos de programas com matrizes

```
1 #include <stdlib.h>
2 #include <stdio.h>
3
4 int strtam(char * );
5
6 int main(void)
7 {   char vetor[] = "ABCDEFGH" ;
8     // char *lista = "Ola como vai?"; ... HUM ...
9     char *pt;
10    pt = vetor; //mais saudavel => pt = &vetor[0];
11    // valido para char apenas
12    system("clear");
13    printf("O tamanho de \"%s\" e %d caracteres.\n", vetor, strtam( pt
14    printf("\n ... Acabou ....");
15    return 1;
16 }
17
18 int strtam(char *s){
19     int tam=0;
20     //while(*(s + tam++) != '\0');
21     while(*s != '\0')
22     {   tam++;
23         s++;
24     }
25     return tam; //tam-1; --> \0
```

Exemplos de programas com matrizes

```
1 #include <stdlib.h>
2 #include <stdio.h>
3
4 int main(void)
5 {
6     float matriz [50][50];
7     float *pt_float;
8     int count;
9     pt_float = matriz[0]; // OU &matriz[0];
10    // mas nao pt_float = matriz;
11    for (count=0; count < 2500 ; count++)
12    {
13        *pt_float = 0.0;
14        pt_float ++;
15    }
16    printf("\n ... Acabou ....\n");
17    return 1;
18 }
```

Exemplos de programas com matrizes

```
1 #include <stdlib.h>
2 #include <stdio.h>
3
4 int main(void)
5 {
6     float matriz [50][50];
7     float *pt_float;
8     int count;
9     pt_float = matriz[0]; // OU &matriz[0];
10    // mas nao pt_float = matriz;
11    for (count=0; count < 2500 ; count++)
12    {
13        *pt_float = 0.0;
14        pt_float ++;
15    }
16    printf("\n ... Acabou ....\n");
17    return 1;
18 }
```

Pergunta de aluno do laboratório

Exemplos de programas com matrizes

```
1 #include <stdlib.h>
2 #include <stdio.h>
3
4 int main(void)
5 {
6     int matriz [][3] = {{9, 8, 7},
7                          {99, 88, 77},
8                          {1, 2, 3}};
9
10    int *pt_int;
11    int count;
12    pt_int = &matriz [0][0]; // tem que indicar
13                                // a celula
14    for (count=0; count<9; count++)
15    {
16        printf("%d : ", *pt_int );
17        pt_int ++;
18    }
19    printf("\n ... Acabou ....\n");
20    return 1;
21 }
```

Dúvida de aula ... qual a saída do código acima?

Exemplos de programas com matrizes

```
1 #include <stdlib.h>
2 #include <stdio.h>
3
4 int main(void)
5 {
6     int matriz [][3] = {{9, 8, 7},
7                          {99, 88, 77},
8                          {1, 2, 3}};
9
10    int *pt_int;
11    int count;
12    pt_int = &matriz [0][0]; // tem que indicar
13                                // a celula
14    for (count=0; count<9; count++)
15    {
16        printf("%d : ", *pt_int );
17        pt_int ++;
18    }
19    printf("\n ... Acabou ....\n");
20    return 1;
21 }
```

Dúvida de aula ... qual a saída do código acima?

```
1 [ccs@gerzat ponteiros]$ ./a.out
2 9 8 7 99 88 77 1 2 3
3 ... Acabou ....
```

Exemplo de programas com matrizes

```
1 /*imprime os valores da matriz*/
2 main(){
3     int nums [5] = {100,200,90,20,10};
4     int d;
5     for(d = 0; d < 5; d++)
6         printf("%d\n", nums[d]);
7 }
8
9 /*usa ponteiros para imprimir os valores da matriz*/
10 main(){
11     int nums [5] = {100,200,90,20,10};
12     int d;
13     for(d = 0; d < 5; d++)
14         printf("%d\n", *(nums + d));
15 }
```

Ponteiros e matrizes

- O segundo programa é idêntico ao primeiro, exceto pela expressão `*(nums + d)`.

Ponteiros e matrizes

- O segundo programa é idêntico ao primeiro, exceto pela expressão `*(nums + d)`.
- O efeito de `*(nums + d)` é o mesmo que `nums[d]`.

Ponteiros e matrizes

- O segundo programa é idêntico ao primeiro, exceto pela expressão `*(nums + d)`.
- O efeito de `*(nums + d)` é o mesmo que `nums[d]`.
- A expressão `*(nums + d)` é o endereço do elemento de índice `d` da matriz.

Ponteiros e matrizes

- O segundo programa é idêntico ao primeiro, exceto pela expressão `*(nums + d)`.
- O efeito de `*(nums + d)` é o mesmo que `nums[d]`.
- A expressão `*(nums + d)` é o endereço do elemento de índice `d` da matriz.
- Se cada elemento da matriz é um inteiro e `d = 3`, então serão pulados 6 bytes para atingir o elemento de índice 3.

Ponteiros e matrizes

- O segundo programa é idêntico ao primeiro, exceto pela expressão *(nums + d) .
- O efeito de *(nums + d) é o mesmo que nums[d] .
- A expressão *(nums + d) é o endereço do elemento de índice d da matriz.
- Se cada elemento da matriz é um inteiro e $d = 3$, então serão pulados 6 bytes para atingir o elemento de índice 3.
- Assim, a expressão *(nums + d) não significa avançar 3 *bytes*, além *nums* e sim 3 elementos da matriz.

Cuidados

```
int vetor[10];
int *ponteiro, i;
ponteiro = &i;

/* as operacoes a seguir sao invalidas */
vetor = vetor + 2; /* ERRADO: vetor nao eh variavel */
vetor++;          /* ERRADO: vetor nao eh variavel */
vetor = ponteiro; /* ERRADO: vetor nao eh variavel */

/* as operacoes abaixo sao validas */

ponteiro = vetor; /* CERTO: ponteiro eh variavel */
ponteiro = vetor+2; /* CERTO: ponteiro eh variavel */
```

Indireção múltipla

O que é *indireção* múltipla?

- *Indireção múltipla* ou **ponteiro de ponteiros** é quando temos um ponteiro apontando para outro ponteiro que aponta para o valor final.

O que é *indireção* múltipla?

- *Indireção múltipla* ou **ponteiro de ponteiros** é quando temos um ponteiro apontando para outro ponteiro que aponta para o valor final.
- O valor normal de um ponteiro é o endereço de uma variável que contém o valor desejado.

O que é *indireção* múltipla?

- *Indireção múltipla* ou **ponteiro de ponteiros** é quando temos um ponteiro apontando para outro ponteiro que aponta para o valor final.
- O valor normal de um ponteiro é o endereço de uma variável que contém o valor desejado.
- No caso de um ponteiro para um ponteiro, o primeiro contém o endereço do segundo que aponta para a variável que contém o valor desejado.

O que é *indireção* múltipla?

- *Indireção múltipla* ou **ponteiro de ponteiros** é quando temos um ponteiro apontando para outro ponteiro que aponta para o valor final.
- O valor normal de um ponteiro é o endereço de uma variável que contém o valor desejado.
- No caso de um ponteiro para um ponteiro, o primeiro contém o endereço do segundo que aponta para a variável que contém o valor desejado.
- A *indireção múltipla* pode ser levada a qualquer dimensão desejada.

Indireção múltipla



Figura 6: Indireção simples

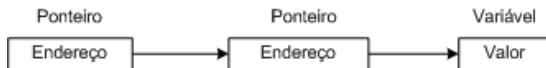


Figura 7: Indireção múltipla

Declaração

- Uma variável que é um ponteiro para um ponteiro deve ser declarada como tal.

Declaração

- Uma variável que é um ponteiro para um ponteiro deve ser declarada como tal.
- A declaração de ponteiro de ponteiro é realizada colocando-se um * adicional na frente do nome da variável. Exemplo:

```
1 int **a;  
2 float **b;
```

Declaração

- Uma variável que é um ponteiro para um ponteiro deve ser declarada como tal.
- A declaração de ponteiro de ponteiro é realizada colocando-se um * adicional na frente do nome da variável. Exemplo:

```
1 int **a;  
2 float **b;
```

- No primeiro exemplo, temos a declaração de um ponteiro para um ponteiro de inteiro (**int**).

Declaração

- Uma variável que é um ponteiro para um ponteiro deve ser declarada como tal.
- A declaração de ponteiro de ponteiro é realizada colocando-se um * adicional na frente do nome da variável. Exemplo:

```
1 int **a;  
2 float **b;
```

- No primeiro exemplo, temos a declaração de um ponteiro para um ponteiro de inteiro (**int**).
- É importante salientar que **a** não é um ponteiro para um número inteiro, mas um ponteiro para um ponteiro inteiro.

Exemplo de indireção múltipla

```
1 int main(void) {  
2     int x, *a, **b;  
3     x = 4;  
4     a = &x;  
5     b = &a;  
6     printf("%d ", **b);  
7 }
```

Onde estamos ...

- 1 O Curso
 - Ferramentas
 - Metodologia e avaliação
 - Dinâmica
 - Referências
- 2 Ponteiros
 - Motivação aos Ponteiros
- 3 Ponteiros e Matrizes
 - Indireção Múltipla
- 4 Funções que retornam Ponteiros**
- 5 Ponteiro para Funções
- 6 Alocação Dinâmica
- 7 Exemplos Completos: Alocação Dinâmica
- 8 Pilha
- 9 Filas
- 10 Listas
 - Listas – Tamanho Limitado

- Este caso está presente em quase todas funções da linguagem C

Ponteiros no Retorno de Funções

- Este caso está presente em quase todas funções da linguagem C
- Como ponteiros e vetores são praticamente a mesma coisa, a existência de funções que retornam um ponteiro, é presente na linguagem C

Ponteiros no Retorno de Funções

- Este caso está presente em quase todas funções da linguagem C
- Como ponteiros e vetores são praticamente a mesma coisa, a existência de funções que retornam um ponteiro, é presente na linguagem C
- Sim, pois aí não a cópia de valor no retorno, e sim o ponteiro que indica tal endereço de início

Ponteiros no Retorno de Funções

- Este caso está presente em quase todas funções da linguagem C
- Como ponteiros e vetores são praticamente a mesma coisa, a existência de funções que retornam um ponteiro, é presente na linguagem C
- Sim, pois aí não a cópia de valor no retorno, e sim o ponteiro que indica tal endereço de início
- Funções de vetores de caracteres: `strcmp`, etc

Exemplo I

```
1 #include <stdlib.h>
2 #include <stdio.h>
3 // funcao que retorna via ponteiro
4 float * f_media(int , int);
5 int main(void)
6 {
7     float resultado;
8     float *pt_float;
9
10    pt_float = f_media(3,4);
11    resultado = * pt_float; // apenas lendo
12    // onde o ponteiro esta apontando : a funcao
13    // system("clear"); ... cuidar ... causou danos ...
14    printf("VALORES: %6.2f : %6.2f", *pt_float, resultado );
15    printf("\nENDERECOS: %x : %x : %x", pt_float, &pt_float,
16                                                &resultado );
17    printf("\nENDERECOS: %x ", & f_media );
18    printf("\n ... Acabou ....\n");
19    return 1;
20 }
```

Exemplo II

```
21
22 //uma atribuicao de conteudo entre ponteiros: float
23 float * f_media(int a,  int b)
24 {
25     float res = (a+b)*0.5; // media 2 valores
26     float *pt_aux = &res;
27     printf("\nNA FUNCAO: %x : %x\n", pt_aux, &pt_aux );
28     return pt_aux;
29 }
```

Onde estamos ...

- 1 O Curso
 - Ferramentas
 - Metodologia e avaliação
 - Dinâmica
 - Referências
- 2 Ponteiros
 - Motivação aos Ponteiros
- 3 Ponteiros e Matrizes
 - Indireção Múltipla
- 4 Funções que retornam Ponteiros
- 5 Ponteiro para Funções**
- 6 Alocação Dinâmica
- 7 Exemplos Completos: Alocação Dinâmica
- 8 Pilha
- 9 Filas
- 10 Listas
 - Listas – Tamanho Limitado

Ponteiro para Funções

- Um recurso muito poderoso da linguagem C, é o ponteiro para função.

Ponteiro para Funções

- Um recurso muito poderoso da linguagem C, é o ponteiro para função.
- Embora uma função não seja uma variável, ela tem uma posição física na memória que pode ser atribuída a um ponteiro. Exemplo:

```
1 int main(){
2     int (*func)(const char*, ...);
3     func = printf;
4     (*func)("%d\n", 1);
5 }
```

Ponteiro para Funções

- Um recurso muito poderoso da linguagem C, é o ponteiro para função.
- Embora uma função não seja uma variável, ela tem uma posição física na memória que pode ser atribuída a um ponteiro. Exemplo:

```
1 int main(){
2     int (*func)(const char*, ...);
3     func = printf;
4     (*func)("%d\n", 1);
5 }
```

- No código acima, a instrução

```
1 int (*func)(const char*, ...);
```

declara uma função do tipo **int**. Nesse exemplo, estamos declarando que **func** é uma função do tipo ponteiro para inteiro que aponta para o endereço da função *printf*, através da instrução:

```
1 func = printf;
```

- A declaração anterior é possível e válida, porque quando compilamos uma função, o código-fonte é transformado em código-objeto e um ponto de entrada é estabelecido.

Ponteiro para Funções

- A declaração anterior é possível e válida, porque quando compilamos uma função, o código-fonte é transformado em código-objeto e um ponto de entrada é estabelecido.
- Quando é feita uma chamada à função, enquanto o programa está sendo executado, é efetuado uma chamada em linguagem de máquina para esse ponto de entrada.

Ponteiro para Funções

- A declaração anterior é possível e válida, porque quando compilamos uma função, o código-fonte é transformado em código-objeto e um ponto de entrada é estabelecido.
- Quando é feita uma chamada à função, enquanto o programa está sendo executado, é efetuado uma chamada em linguagem de máquina para esse ponto de entrada.
- Portanto, se um ponteiro contém o endereço do ponto de entrada de uma função, então ele pode ser usado para chamar essa função.

Ponteiro para Funções

- A declaração anterior é possível e válida, porque quando compilamos uma função, o código-fonte é transformado em código-objeto e um ponto de entrada é estabelecido.
- Quando é feita uma chamada à função, enquanto o programa está sendo executado, é efetuado uma chamada em linguagem de máquina para esse ponto de entrada.
- Portanto, se um ponteiro contém o endereço do ponto de entrada de uma função, então ele pode ser usado para chamar essa função.
- Resumindo: `func` pode funcionar como um sinônimo para `printf`

Ponteiro para Funções

- A declaração anterior é possível e válida, porque quando compilamos uma função, o código-fonte é transformado em código-objeto e um ponto de entrada é estabelecido.
- Quando é feita uma chamada à função, enquanto o programa está sendo executado, é efetuado uma chamada em linguagem de máquina para esse ponto de entrada.
- Portanto, se um ponteiro contém o endereço do ponto de entrada de uma função, então ele pode ser usado para chamar essa função.
- Resumindo: **func** pode funcionar como um sinônimo para **printf**
- Dessa forma, ao executarmos a instrução:

```
1 (*func)("%d\n", 1);
```

estamos executando a função **printf**, logo, será apresentado na saída o valor 1.

- O endereço de uma função é obtido usando o nome da função sem parênteses ou argumentos.

- O endereço de uma função é obtido usando o nome da função sem parênteses ou argumentos.
- Observe que não colocamos parênteses junto ao nome da função. Se eles estiverem presentes como em:

```
1 func = printf();
```

, estaríamos atribuindo a *func* o valor retornado pela função e não o endereço dela.

- O endereço de uma função é obtido usando o nome da função sem parênteses ou argumentos.
- Observe que não colocamos parênteses junto ao nome da função. Se eles estiverem presentes como em:

```
1 func = printf();
```

, estaríamos atribuindo a *func* o valor retornado pela função e não o endereço dela.

- O nome de uma função desacompanhado de parênteses é o endereço dela.

- Nesse exemplo, nada é obtido e bastante confusão é introduzida. Porém, há momentos em que é vantajoso passar funções arbitrárias para procedimentos, ou manter uma matriz de funções.

- Nesse exemplo, nada é obtido e bastante confusão é introduzida. Porém, há momentos em que é vantajoso passar funções arbitrárias para procedimentos, ou manter uma matriz de funções.
- Por exemplo, escolher o melhor algoritmo para resolver um problema.

- Nesse exemplo, nada é obtido e bastante confusão é introduzida. Porém, há momentos em que é vantajoso passar funções arbitrárias para procedimentos, ou manter uma matriz de funções.
- Por exemplo, escolher o melhor algoritmo para resolver um problema.
- Um primeiro passo para o conceito de *funções genéricas* (ou *anônimas*)

Ponteiro para Funções

```
1 /**
2  * Ordena o vetor v de tamanho n, utilizando
3  * o algoritmo de ordenacao implementado pela
4  * funcao: algOrdenacao.
5  */
6 void ordenar(int v[], int n,
7             void (*algOrdenacao)(int v[], int n)){
8     (*algOrdenacao)(v,n);
9 }
```

- O exemplo acima é um caso clássico discutido na literatura, leia sobre ele!
- Vamos há um exemplo original e completo para fixarmos o aprendizado

Exemplo completo: ponteiro para funções I

```
1 #include <stdlib.h>
2 #include <stdio.h>
3
4 // funcoes a serem apontada via ponteiros
5 float f_div(int a, int b);
6 int f_dist(char a, char b);
7
8 int main(void)
9 {
10     char a = 'a' , z = 'z';
11     int x = 3 , y = 4 ;
12     // cria ponteiros para funcoes ... veja tipagem
13     float (* pt_divisao) (int, int);
14     int (* pt_distancia) (char, char) ;
15     /* inicializa ponteiros as funcoes */
16     pt_divisao = f_div ;
17     pt_distancia = f_dist; /* inicializa ponteiro */
18
19     // chamando as funcoes funcao ... retornando algo
20     float R_1 = (*pt_divisao) (x, y); /* invoca funcao */
```

Exemplo completo: ponteiro para funções II

```
21     int R_2 = (*pt_distancia) (a, z); /* invoca funcao */
22
23     system("clear"); // OK ... mas cuidar
24
25     printf("SAIDAS: %6.2f : %d", R_1 , R_2 );
26     printf("\nENDERECOS: %x = %x ", pt_divisao, f_div );
27     printf("\nENDERECOS: %x : %x ", &pt_divisao, &f_div );
28     printf("\nENDERECOS: %x = %x ", pt_distancia, f_dist );
29     printf("\nENDERECOS: %x : %x ", &pt_distancia, &f_dist );
30     printf("\n ... Acabou ....\n");
31     return 1;
32 }
33 // AS FUNCOES
34 float f_div(int a,  int b)
35 { //printf("\n %d .. %d \n", a , b);
36     float resp = ((float)a) / b;
37     return ( resp );
38 }
39
40 int f_dist(char a,  char b)
41 {
```


Exemplo completo: ponteiro para funções III

```
42     return (b - a);  
43 }
```

Quanto há uma saída:

Uma saída:

```
SAIDAS: 0.75 : 25  
ENDERECOS: 632178e3 = 632178e3  
ENDERECOS: 9f06eac8 : 632178e3  
ENDERECOS: 6321792e = 6321792e  
ENDERECOS: 9f06ead0 : 6321792e  
... Acabou ....
```

- Em resumo podemos:
 - 1 Passar endereços de variáveis como parâmetros
 - 2 Passar ponteiros como parâmetros
 - 3 Retornar um ponteiro de uma função
 - 4 Declarar um ponteiro para uma função
 - 5 Atribuir o endereço de uma função a um ponteiro
 - 6 Chamar a função através do ponteiro para ela
- Mas não podemos:
 - 1 Incrementar ou decrementar ponteiros para funções.
 - 2 Incrementar ou decrementar nomes de funções.

Onde estamos ...

- 1 O Curso
 - Ferramentas
 - Metodologia e avaliação
 - Dinâmica
 - Referências
- 2 Ponteiros
 - Motivação aos Ponteiros
- 3 Ponteiros e Matrizes
 - Indireção Múltipla
- 4 Funções que retornam Ponteiros
- 5 Ponteiro para Funções
- 6 Alocação Dinâmica**
- 7 Exemplos Completos: Alocação Dinâmica
- 8 Pilha
- 9 Filas
- 10 Listas
 - Listas – Tamanho Limitado

- Na declaração de um vetor visto até agora é necessário conhecer e informar o número de elementos do vetor.

- Na declaração de um vetor visto até agora é necessário conhecer e informar o número de elementos do vetor.
- Esse pré-dimensionamento é um fator limitante, pois, nos obriga a conhecer de antemão a quantidade de elementos do vetor.

- Na declaração de um vetor visto até agora é necessário conhecer e informar o número de elementos do vetor.
- Esse pré-dimensionamento é um fator limitante, pois, nos obriga a conhecer de antemão a quantidade de elementos do vetor.
- Uma solução é dimensionar o vetor com um número muito alto, para não termos limitações no momento de utilização do programa.

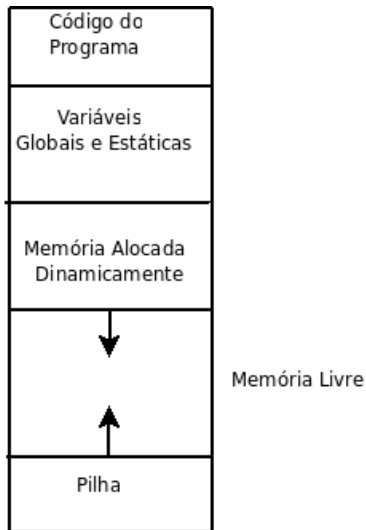
- Na declaração de um vetor visto até agora é necessário conhecer e informar o número de elementos do vetor.
- Esse pré-dimensionamento é um fator limitante, pois, nos obriga a conhecer de antemão a quantidade de elementos do vetor.
- Uma solução é dimensionar o vetor com um número muito alto, para não termos limitações no momento de utilização do programa.
- Essa solução leva a um desperdício de memória.

- Na declaração de um vetor visto até agora é necessário conhecer e informar o número de elementos do vetor.
- Esse pré-dimensionamento é um fator limitante, pois, nos obriga a conhecer de antemão a quantidade de elementos do vetor.
- Uma solução é dimensionar o vetor com um número muito alto, para não termos limitações no momento de utilização do programa.
- Essa solução leva a um desperdício de memória.
- Qual a solução?

- Na declaração de um vetor visto até agora é necessário conhecer e informar o número de elementos do vetor.
- Esse pré-dimensionamento é um fator limitante, pois, nos obriga a conhecer de antemão a quantidade de elementos do vetor.
- Uma solução é dimensionar o vetor com um número muito alto, para não termos limitações no momento de utilização do programa.
- Essa solução leva a um desperdício de memória.
- Qual a solução?
 - Utilizar alocação dinâmica.

- Na declaração de um vetor visto até agora é necessário conhecer e informar o número de elementos do vetor.
- Esse pré-dimensionamento é um fator limitante, pois, nos obriga a conhecer de antemão a quantidade de elementos do vetor.
- Uma solução é dimensionar o vetor com um número muito alto, para não termos limitações no momento de utilização do programa.
- Essa solução leva a um desperdício de memória.
- Qual a solução?
 - Utilizar alocação dinâmica.
 - Isto é, requisitar espaços de memória em tempo de execução.

Uso da memória



Funções para alocação dinâmica de memória

- A função básica para alocar memória é **malloc**.

Funções para alocação dinâmica de memória

- A função básica para alocar memória é **malloc**.
- A função **malloc** recebe como parâmetro o número de *bytes* que se deseja alocar e retorna o endereço inicial da área de memória alocada.

Funções para alocação dinâmica de memória

- A função básica para alocar memória é **malloc**.
- A função **malloc** recebe como parâmetro o número de *bytes* que se deseja alocar e retorna o endereço inicial da área de memória alocada.
- O código seguinte realiza a alocação dinâmica de um vetor de inteiros com 10 elementos.

```
1  int *v;  
2  v = malloc(10*4);
```

Funções para alocação dinâmica de memória

- A função básica para alocar memória é **malloc**.
- A função **malloc** recebe como parâmetro o número de *bytes* que se deseja alocar e retorna o endereço inicial da área de memória alocada.
- O código seguinte realiza a alocação dinâmica de um vetor de inteiros com 10 elementos.

```
1  int *v;  
2  v = malloc(10*4);
```

- Após a execução, se a alocação for bem-sucedida, **v** armazenará o endereço inicial de uma área contínua de memória suficiente para armazenar 10 valores inteiros.

Funções para alocação dinâmica de memória

- A função básica para alocar memória é **malloc**.
- A função **malloc** recebe como parâmetro o número de *bytes* que se deseja alocar e retorna o endereço inicial da área de memória alocada.
- O código seguinte realiza a alocação dinâmica de um vetor de inteiros com 10 elementos.

```
1  int *v;  
2  v = malloc(10*4);
```

- Após a execução, se a alocação for bem-sucedida, **v** armazenará o endereço inicial de uma área contínua de memória suficiente para armazenar 10 valores inteiros.
- Podemos tratar **v** como tratamos um vetor declarado estaticamente.

Funções para alocação dinâmica de memória

- A função básica para alocar memória é **malloc**.
- A função **malloc** recebe como parâmetro o número de *bytes* que se deseja alocar e retorna o endereço inicial da área de memória alocada.
- O código seguinte realiza a alocação dinâmica de um vetor de inteiros com 10 elementos.

```
1  int *v;  
2  v = malloc(10*4);
```

- Após a execução, se a alocação for bem-sucedida, **v** armazenará o endereço inicial de uma área contínua de memória suficiente para armazenar 10 valores inteiros.
- Podemos tratar **v** como tratamos um vetor declarado estaticamente.
- Para ficarmos independente de compilador e máquinas, usamos o operador **sizeof()**.

```
1  int *v;  
2  v = malloc(10*sizeof(int));
```

Funções para alocação dinâmica de memória

- A função **malloc** pode ser utilizada para alocar espaço para armazenar valores de qualquer tipo.

Funções para alocação dinâmica de memória

- A função **malloc** pode ser utilizada para alocar espaço para armazenar valores de qualquer tipo.
- O retorno da função **malloc** é um ponteiro genérico, para um tipo qualquer, representado por **void***, que pode ser convertido para o tipo apropriado da atribuição.

Funções para alocação dinâmica de memória

- A função **malloc** pode ser utilizada para alocar espaço para armazenar valores de qualquer tipo.
- O retorno da função **malloc** é um ponteiro genérico, para um tipo qualquer, representado por **void***, que pode ser convertido para o tipo apropriado da atribuição.
- É comum fazer a conversão explicitamente, realizando um **cast** para o tipo correto. Exemplo:

```
1  int *v;  
2  v = (int*) malloc(10 * sizeof(int));
```

Funções para alocação dinâmica de memória

- A função **malloc** pode ser utilizada para alocar espaço para armazenar valores de qualquer tipo.
- O retorno da função **malloc** é um ponteiro genérico, para um tipo qualquer, representado por **void***, que pode ser convertido para o tipo apropriado da atribuição.
- É comum fazer a conversão explicitamente, realizando um **cast** para o tipo correto. Exemplo:

```
1  int *v;  
2  v = (int*) malloc(10 * sizeof(int));
```

- Se porventura, não houver espaço livre suficiente para realizar a alocação, a função retorna um endereço nulo, representado por **NULL**, definido em *stdlib.h*.

Funções para alocação dinâmica de memória

- A função **malloc** pode ser utilizada para alocar espaço para armazenar valores de qualquer tipo.
- O retorno da função **malloc** é um ponteiro genérico, para um tipo qualquer, representado por **void***, que pode ser convertido para o tipo apropriado da atribuição.
- É comum fazer a conversão explicitamente, realizando um **cast** para o tipo correto. Exemplo:

```
1  int *v;  
2  v = (int*) malloc(10 * sizeof(int));
```

- Se porventura, não houver espaço livre suficiente para realizar a alocação, a função retorna um endereço nulo, representado por **NULL**, definido em *stdlib.h*.
- Podemos verificar se a alocação foi realizada adequadamente, testando o retorno da função **malloc**. Exemplo:

```
1  v = (int*) malloc(10 * sizeof(int));  
2  if (v == NULL)  
3      printf("Memoria insuficiente.\n");
```

Funções para alocação dinâmica de memória

- Para liberar um espaço de memória alocado dinamicamente, usamos a função **free()**.

Funções para alocação dinâmica de memória

- Para liberar um espaço de memória alocado dinamicamente, usamos a função **free()**.
- A função **free()** recebe como parâmetro o ponteiro da memória a ser liberado.

```
1 free(v);
```

Funções para alocação dinâmica de memória

- Para liberar um espaço de memória alocado dinamicamente, usamos a função **free()**.
- A função **free()** recebe como parâmetro o ponteiro da memória a ser liberado.

```
1 free(v);
```

- Só podemos passar para a função **free()** um endereço de memória que tenha sido alocado dinamicamente.

Funções para alocação dinâmica de memória

- Para liberar um espaço de memória alocado dinamicamente, usamos a função **free()**.
- A função **free()** recebe como parâmetro o ponteiro da memória a ser liberado.

```
1 free(v);
```

- Só podemos passar para a função **free()** um endereço de memória que tenha sido alocado dinamicamente.
- Não podemos acessar o espaço de memória depois de liberado.

Funções para alocação dinâmica de memória

Função	Descrição
malloc (<i><qtd. bytes></i>)	Aloca uma área da memória e retorna a referência para o endereço inicial, se existir memória disponível. Caso contrário, retorna NULL .
sizeof (<i><tipo></i>)	Retorna a quantidade de memória necessária para para alocar um determinado tipo.
free (<i><variável></i>)	Libera o espaço de memória ocupado por uma variável alocada dinamicamente.

Onde estamos ...

- 1 O Curso
 - Ferramentas
 - Metodologia e avaliação
 - Dinâmica
 - Referências
- 2 Ponteiros
 - Motivação aos Ponteiros
- 3 Ponteiros e Matrizes
 - Indireção Múltipla
- 4 Funções que retornam Ponteiros
- 5 Ponteiro para Funções
- 6 Alocação Dinâmica
- 7 Exemplos Completos: Alocação Dinâmica**
- 8 Pilha
- 9 Filas
- 10 Listas
 - Listas – Tamanho Limitado

Exemplo 01 completo: AD – *malloc* I

```
1  /*
2  malloc() : Allocates requested size of bytes and returns a pointer fir
3  calloc() : Allocates space for an array elements, initializes to zero
4              (the block initializes the allocates memory to all bits zer
5  free(): deallocate the previously allocated space
6  realloc() : Change the size of previously allocated space
7  */
8  #include <stdio.h>
9  #include <stdlib.h>
10
11 int main()
12 {
13     int num, i, *ptr, sum = 0;
14
15     printf("Entre numero de elementos: ");
16     scanf("%d", &num);
17
18     ptr = (int*) malloc(num * sizeof(int));
19     //memoria alocada usando malloc
20     if(ptr == NULL)
```

Exemplo 01 completo: AD – *malloc* II

```
21 {  
22     printf("\n Erro! Memoria NAO alocada.\n");  
23     exit(0);  
24 }  
25  
26 printf("Lendo o vetor de elementos: ");  
27 for(i = 0; i < num; ++i)  
28 {  
29     scanf("%d", ptr + i);  
30     sum += *(ptr + i);  
31 }  
32  
33 printf("\nSOMA FINAL = %d\n", sum);  
34 free(ptr);  
35 return 0;  
36 }
```

Uma saída:

- Laboratório \Rightarrow voce
- Para o exemplo acima, gere um arquivo texto com 1000 inteiros, por exemplo
- Modifique o exemplo do professor, digamos, calcule a média no lugar de uma simples soma
- Crie um ponteiro para função média
- Confira onde foram alocadas estas variáveis
- Verifique os resultados
- Valide o seu aprendizado com o texto acima

Exemplo 01 completo: AD – *calloc* I

```
1  /*
2  calloc() : Allocates space for an array elements, initializes to zero
3  */
4
5  #include <stdio.h>
6  #include <stdlib.h>
7
8  int main()
9  {
10     int num, i, *ptr, sum = 0;
11
12     printf("Entre numero de elementos: ");
13     scanf("%d", &num);
14     // AQUI EH UM VETOR DE N POSICOES ... pequena diferenca
15     ptr = (int*) calloc(num, sizeof(int));
16
17     if(ptr == NULL)
18     {
19         printf("\n Erro! Memoria NAO alocada.\n");
20         exit(0);
21     }
```

Exemplo 01 completo: AD – *calloc* II

```
21     }
22
23     printf("Lendo o vetor de elementos: ");
24     for(i = 0; i < num; ++i)
25     {
26         scanf("%d", ptr + i);
27         sum += *(ptr + i);
28     }
29
30     printf("\nSOMA FINAL = %d\n", sum);
31     free(ptr);
32     return 0;
33 }
```

Uma saída:

- Laboratório \Rightarrow voce
- Para o exemplo acima, gere um arquivo texto com 1000 inteiros, por exemplo
- Modifique o exemplo do professor, digamos, calcule a média no lugar de uma simples soma
- Crie um ponteiro para função média
- Confira onde foram alocadas estas variáveis
- Verifique os resultados
- Valide o seu aprendizado com o texto acima

Exemplo 01 completo: AD – *realloc* I

```
1  /*
2  realloc() : Change the size of previously allocated space
3  */
4  #include <stdio.h>
5  #include <stdlib.h>
6
7  int main()
8  {
9      int *ptr, i , n1, n2;
10     printf("\n Entre TAM do array -> N1: ");
11     scanf("%d", &n1);
12     // Aloca sequencialmente ....
13     ptr = (int*) malloc(n1 * sizeof(int));
14
15     printf("Enderecos alocados na memoria: ");
16     for(i = 0; i < n1; ++i)
17         printf("\n %u\t %d ", ptr + i, *(ptr + i));
18
19     printf("\nUM NOVO (N2) TAMANHO DE ARRAY (>,<): ");
20     scanf("%d", &n2);
```

Exemplo 01 completo: AD – *realloc* II

```
21 // Aloca, reaproveitando o inicio do anterior n1
22 ptr = (int*) realloc(ptr, n2); // cuidar com cast (int*)
23 for(i = 0; i < n2; ++i)
24     printf("\n %u\t %d ", ptr + i, *(ptr + i));
25
26 printf("\n N1: %d\t N2: %d\n", n1, n2);
27
28 return 0;
29 }
```

Uma saída:

- Laboratório \Rightarrow voce
- Para o exemplo acima, gere um arquivo texto com 1000 inteiros, por exemplo
- Modifique o exemplo do professor, digamos, calcule a média no lugar de uma simples soma
- Crie um ponteiro para função média
- Confira onde foram alocadas estas variáveis
- Verifique os resultados
- Valide o seu aprendizado com o texto acima

Onde estamos ...

- 1 O Curso
 - Ferramentas
 - Metodologia e avaliação
 - Dinâmica
 - Referências
- 2 Ponteiros
 - Motivação aos Ponteiros
- 3 Ponteiros e Matrizes
 - Indireção Múltipla
- 4 Funções que retornam Ponteiros
- 5 Ponteiro para Funções
- 6 Alocação Dinâmica
- 7 Exemplos Completos: Alocação Dinâmica
- 8 Pilha**
- 9 Filas
- 10 Listas
 - Listas – Tamanho Limitado

Pontos fundamentais a serem cobertos:

- ① Contexto e motivação
- ② Definição
- ③ Implementações
- ④ Exercícios



- Uma das estruturas de dados mais simples
- Embora seja uma das estrutura de dados mais utilizadas em programação
- A pilha se *fortalece* quando combinada dentro de outras estruturas
 - Uso de pilhas na sequência de visita a nós de uma árvore
 - Dentro de outras estruturas como filas (depois)
- Há uma metáfora emprestada do mundo real, que a computação utiliza pilhas para resolver muitos problemas de forma simplificada.

Alguns exercícios são clássicos (e devemos implementá-los):

- Balanceamento de símbolos. Exemplo: `([aaa])`
- Conversão da notação infixa para pós-fixa
- Conversão da notação infixa para in-fixa
- Avaliação de uma expressão pós-fixa. Exemplo: `2 3 +`
- Implementações de chamadas de funções (inclusive as chamadas recursivas de funções)
- Armazenamento de páginas visitadas no navegador em uma dada janela (botão **back**)
- Sequência de comandos de um editor de texto, e depois aplique o *undo*, ou `crtl-z`
- Casamento de *tags* in HTML e XML
- As teclas `↑` e `↓` na console ou terminal do Linux, duas pilhas neste caso!

Definição

Definição

Um conjunto ordenado de itens no qual novos itens podem ser inseridos e a partir do qual podem ser eliminados em uma extremidade denominada **topo** da pilha.

Definição

Definição

Um conjunto ordenado de itens no qual novos itens podem ser inseridos e a partir do qual podem ser eliminados em uma extremidade denominada **topo** da pilha.

Definição

Uma seqüência de objetos, todos do mesmo tipo, sujeita às seguintes regras de comportamento:

- 1 Sempre que solicitado a remoção de um elemento, o elemento removido é o último da seqüência.
- 2 Sempre que solicitado a inserção de um novo elemento, o objeto é inserido no fim da seqüência (**topo**).

- Uma pilha é um objeto dinâmico, constantemente mutável, onde elementos são inseridos e removidos.
- Em uma pilha, cada novo elemento é inserido no topo.
- Os elementos da pilha só podem ser retirado na ordem inversa à ordem em que foram inseridos
 - O primeiro que sai é o último que entrou (*clássico*)
 - Por essa razão, uma pilha é dita uma estrutura do tipo:
LIFO(*last-in, first* ou UEPS último a entrar é o primeiro a sair.)

- As operações básicas que devem ser implementadas em uma estrutura do tipo pilha são:

Operação	Descrição
push(p , e)	empilha o elemento e , inserindo-o no topo da pilha p .
pop(p)	desempilha o elemento do topo da pilha p .

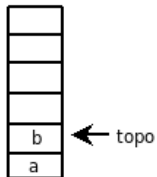
Tabela 1: Operações básicas da estrutura de dados pilha.

Exemplo

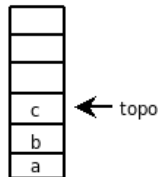
push(a)



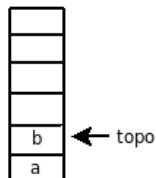
push(b)



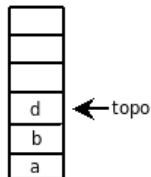
push(c)



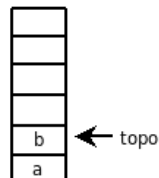
pop
retorna c



push(d)



pop()
retorna d



Operações auxiliares

- Além das operações básicas, temos as operações “*auxiliares*”. São elas:

Operação	Descrição
create	cria uma pilha vazia.
empty(p)	determina se uma pilha p está ou não vazia.
free(p)	libera o espaço ocupado na memória pela pilha p .

Tabela 2: Operações auxiliares da estrutura de dados pilha.

Interface do Tipo Pilha – Típica

```
1 /* Definicao da estrutura */
2 typedef struct { DEFINA O SEU MODELO AQUI } Pilha;
3
4 /* Aloca dinamicamente ou estaticamente a estrutura pilha,
5    inicializando seus campos e retorna seu ponteiro.*/
6 Pilha * create(void);
7
8 /* Insere o elemento e na pilha p.*/
9 void push(Pilha *p, int e);
10
11 /* Retira e retorna o elemento do topo da pilha p*/
12 int pop(Pilha *p);
13
14 /* Informa se a pilha p esta ou nao vazia.*/
15 int empty(Pilha *p);
```

Implementações

- ① Baseada em um simples vetor
- ② Baseada em um vetor dinâmico
- ③ Baseada em lista encadeada

Implementações

- ① Baseada em um simples vetor
- ② Baseada em um vetor dinâmico
- ③ Baseada em lista encadeada
- ④ mas todas usam ponteiros!

Implementação de Pilha com Vetor

- Normalmente as aplicações que precisam de uma estrutura pilha, é comum saber de antemão o número máximo de elementos que precisam estar armazenados simultaneamente na pilha.
- Essa estrutura de pilha tem um limite conhecido.
- Os elementos são armazenados em um vetor.
- Essa implementação é mais simples.
- Os elementos inseridos ocupam as primeiras posições do vetor.

Implementação de Pilha com Vetor

- Seja p uma pilha armazenada em um vetor VET de N elementos:
 - O elemento $vet[topo]$ representa o elemento do topo.
 - A parte ocupada pela pilha é $vet[0 .. topo - 1]$.
 - A pilha está vazia se $topo = -1$.
 - Cheia se $topo = N - 1$.
 - Para desempilhar um elemento da pilha, não vazia, basta

$$x = vet[topo - -]$$

(recupera valor do topo e depois decrementa)

- Para empilhar um elemento na pilha, em uma pilha não cheia, basta

$$vet[+ + t] = e$$

(soma antes e depois insere)

Implementação de Pilha com Vetor

```
1 #define N 20 /* numero maximo de elementos*/
2 #include <stdio.h>
3 #include "pilha.h"
4
5 /*Define a estrutura da pilha*/
6 struct pilha{
7     int topo;          /* indica o topo da pilha */
8     int elementos[N];  /* elementos da pilha*/
9 };
10
11 Pilha* create(void){
12     Pilha* p = (Pilha * ) malloc(sizeof(Pilha));
13     p->topo = -1;      /* inicializa a pilha com 0 elementos */
14     return p;
15 }
16
```

Implementação de Pilha com Vetor

- Empilha um elemento na pilha

```
1 void push(Pilha *p, int e){
2     if (p->topo == N - 1){ /* capacidade esgotada */
3         printf("A pilha esta cheia");
4         exit(1);
5     }
6     /* insere o elemento na proxima posicao livre */
7     p->elementos[++p->topo] = e;
8 }
```

Implementação de Pilha com Vetor

- Desempilha um elemento da pilha

```
1 int pop(Pilha *p)
2 {
3     int e;
4     if (empty(p)){
5         printf("Pilha vazia.\n");
6         exit(1);
7     }
8
9     /* retira o elemento do topo */
10    e = p->elementos[p->topo--];
11    return e;
12 }
```


Implementação de Pilha com Vetor

```
1 /**
2  * Verifica se a pilha p esta vazia
3  */
4 int empty(Pilha *p)
5 {
6     return (p->t == -1);
7 }
```

- Na área computacional existem diversas aplicações de pilhas.
- Alguns exemplos são: caminhamento em árvores, chamadas de sub-rotinas por um compilador ou pelo sistema operacional, inversão de uma lista, avaliar expressões, entre outras.
- Uma das aplicações clássicas é a conversão e a avaliação de expressões algébricas. Um exemplo, é o funcionamento das calculadoras da HP, que trabalham com expressões pós-fixadas.

Exercícios

- 1 Os exercícios propostos no início deste capítulo (slide inicial)
- 2 Escreva uma função que inverta a ordem das letras de cada palavra de uma sentença, preservando a ordem das palavras. Suponha que as palavras da sentença são separadas por espaços. A aplicação da operação à sentença **AMU MEGASNEM ATERCES**, por exemplo, deve produzir **UMA MENSAGEM SECRETA**.
- 3 Implemente uma função que receba uma pilha como parâmetro e retorne o valor armazenado em seu topo, restaurando o conteúdo da pilha. Essa função deve obedecer ao protótipo:

```
char topo(Pilha* p);
```

- 4 Implemente uma função que receba duas pilhas, p_1 , p_2 , e passe todos os elementos da pilha p_2 para o topo da pilha p_1 . Essa função deve obedecer ao protótipo:

```
void concatena(Pilha* p1, Pilha* p2);
```

Onde estamos ...

- 1 O Curso
 - Ferramentas
 - Metodologia e avaliação
 - Dinâmica
 - Referências
- 2 Ponteiros
 - Motivação aos Ponteiros
- 3 Ponteiros e Matrizes
 - Indireção Múltipla
- 4 Funções que retornam Ponteiros
- 5 Ponteiro para Funções
- 6 Alocação Dinâmica
- 7 Exemplos Completos: Alocação Dinâmica
- 8 Pilha
- 9 Filas**
- 10 Listas
 - Listas – Tamanho Limitado

Capítulo 04 – Filas

Pontos fundamentais a serem cobertos:

- 1 Contexto e motivação
- 2 Definição
- 3 Implementações
- 4 Exercícios



- Assim como a estrutura de dados Pilha, Fila é outra estrutura de dados bastante utilizada em computação.
- Um exemplo é a implementação de uma fila de impressão.
- Se uma impressora é compartilhada por várias máquinas, normalmente adota-se uma estratégia para determinar a ordem de impressão dos documentos.
- A maneira mais simples é tratar todas as requisições com a mesma prioridade e imprimir os documentos na ordem em que foram submetidos – o primeiro submetido é o primeiro a ser impresso.

Aplicações

- 1 Escalonamento de processos na CPU (processos com a mesma prioridade) os quais são executados em ordem de chegada
- 2 Simulação de filas no mundo real tais como: filas em banco, compra de tickets, etc
- 3 Multi-programação (*time-sharing*)
- 4 Transferência assíncrona de dados (IO de arquivos, pipe, sockets)
- 5 Fila de espera em um *call-center*
- 6 Encontrar número de atendentes em supermercados e caixas bancários dado uma demanda de pessoas na sala de espera

Aplicações Indiretas

- ① Estrutura de dados auxiliares em algoritmos
- ② Componente de outras estruturas

Definição

Um conjunto ordenado de itens a partir do qual podem-se eliminar itens numa extremidade (chamada de **início** da fila) e no qual podem-se inserir itens na outra extremidade (chamada **final** da fila).

Representação

- Os nós de uma fila são armazenados em endereços contínuos.
- A Figura 8 ilustra uma fila com três elementos.



Figura 8: Exemplo de representação de fila.

- Após a retirada de um elemento (*primeiro*) temos:

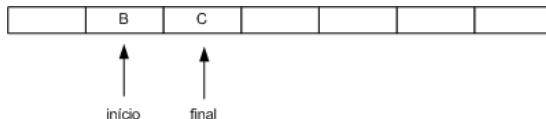


Figura 9: Representação de uma fila após a remoção do elemento “A”.

Quais as estruturas usadas por filas?

- Baseada num vetor simples – limitada
- Baseada num vetor circular simples – limitada – igualmente poderosa
- Baseada num vetor circular dinâmico – **ilimitada**
- Baseada numa lista encadeada (depois de listas)

- Após a inclusão de dois elementos temos:

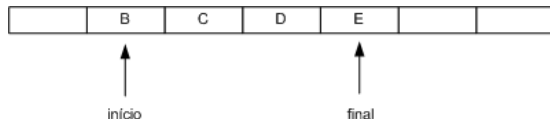


Figura 10: Representação de uma fila após a inclusão de dois elementos “D” e “E”.

- Como podemos observar, a operação de inclusão e retirada de um item da fila incorre na mudança do endereço do ponteiro que informa onde é o início e o término da fila.

Representação

- Em uma fila, o **primeiro** elemento inserido é o primeiro a ser removido.
- Por essa razão, uma fila é chamada **fifo** (*first-in first-out*) – primeiro que entra é o primeiro a sair – ao contrário de uma pilha que é **lifo** (*last-in, first-out*)
- Para exemplificar a implementação em C, vamos considerar que o conteúdo armazenado na fila é do tipo inteiro.
- Nos exemplos do prof é um outro tipo de dado
- A estrutura de fila possui a seguinte representação:

```
1 struct fila{
2     int elemento[N];
3     int ini;
4     int n; // quantos tem na fila
5 };
6
7 typedef struct fila Fila;
```

- Trata-se de uma estrutura heterogênea constituída de membros distintos entre si.
- Os membros são as variáveis *ini* e *fm*, que serve para armazenar respectivamente, o início e o fim da fila e o vetor *elemento* de inteiros que armazena os itens da fila.

Operações Primitivas

- As operações básicas que devem ser implementadas em uma estrutura do tipo Fila são:

Operação	Descrição
criar()	aloca dinamicamente a estrutura da fila.
insere(f,e)	adiciona um novo elemento (e), no final da fila f .
retira(f)	remove o elemento do início da fila f .

Tabela 3: Operações básicas da estrutura de dados fila.

Operações Auxiliares

- Além das operações básicas, temos as operações “*auxiliares*”. São elas:

Operação	Descrição
vazia(f)	informa se a fila está ou não vazia.
libera(f)	destrói a estrutura, e assim libera toda a memória alocada.

Tabela 4: Operações auxiliares da estrutura de dados fila.

Interface do Tipo Fila

```
1 typedef struct fila Fila;
2 /* Aloca dinamicamente a estrutura Fila, inicializando seus
3  * campos e retorna seu ponteiro. A fila depois de criada
4  * estarah vazia.*/
5 Fila* criar(void);
6
7 /* Insere o elemento e no final da fila f, desde que,
8  * a fila nao esteja cheia.*/
9 void insere(Fila* f, int e);
10
11 /* Retira o elemento do inicio da fila, e fornece o
12  * valor do elemento retirado como retorno, desde que a fila
13  * nao esteja vazia*/
14 int retira(Fila* f);
15
16 /*Verifica se a fila f estah vazia*/
17 int vazia(Fila* f);
18
19 /*Libera a memoria alocada pela fila f*/
20 void libera(Fila* f);
```

- Como em pilhas, e se estas estruturas puderem ser reutilizadas em diversos tipos de problemas?
- Ou seja, o reuso das mesmas estruturas de dados em problemas diferentes!
- O que é isto?
- Bem-vindos ao Tipos Abstractos de Dados (TAD ou TDA)
- Coloque as declarações de funções em um arquivo `.h` (Veja `stdio.h`)
- Coloque as funções em arquivos `.c`
- Deixe os arquivos `.o` para serem *linkeditados* no código relocável!
- Basicamente fizemos isto com o *Makefile*

Implementação de Fila com Vetor

- Assim como nos casos da pilha e lista, a implementação de fila será feita usando um vetor para armazenar os elementos.
- Isso implica, que devemos fixar o número máximo de elementos na fila.
- O processo de inserção e remoção em extremidades opostas fará a fila “*andar*” no vetor.
- Por exemplo, se inserirmos os elementos 8, 7, 4, 3 e depois retiramos dois elementos, a fila não estará mais nas posições iniciais do vetor.

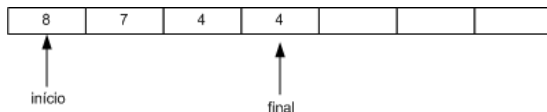


Figura 11: Fila após inserção de quatro elementos (um erro na figura 4/3)

Implementação de Fila com Vetor

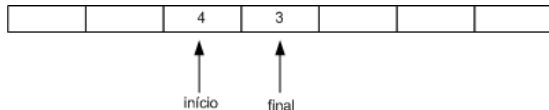


Figura 12: Fila após retirar dois elementos.

- Com essa estratégia, é fácil observar que, em um dado instante, a parte ocupada pelo vetor pode chegar a última posição.
- Uma solução seria ao remover um elemento da fila, deslocar a fila inteira no sentido do início do vetor.
- Entretanto, essa método é bastante ineficiente, pois cada retirada implica em deslocar cada elemento restante da fila. Se uma fila tiver 500 ou 1000 elementos, evidentemente esse seria um preço muito alto a pagar.

Implementação de Fila com Vetor

- Para reaproveitar as primeiras posições do vetor sem implementar uma “*re-arrumação*” dos elementos, podemos incrementar as posições do vetor de forma “*circular*”.
- Para essa implementação, os índices do vetor são incrementados de maneira que seus valores progridam “*circularmente*”.
- Dessa forma, se temos 100 posições no vetor, os índices assumem os seguintes valores:

$0, 1, 2, 3, \dots, 98, 99, 0, 1, 2, 3, \dots, 98, 99, \dots$

Porquê um *vetor circular*?

Reflexões

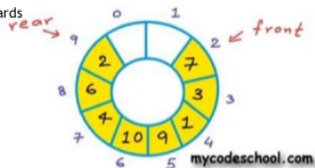
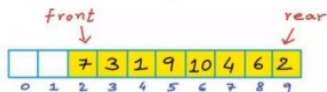
- Tamanho fixo – muito interessante para maioria dos problemas
- Velocidade
- Fácil de manipular
- *Circular* é a manipulação!
- Calcule $f(i + 1)$ dado que a cabeça ou fim de estivessem na posição i em um vetor de N posições (adote a convenção no sentido-horário)
- Cálculo com papel e caneta mesmo!

Queue: implementation Cyclic Array

no end on array
wrapping around
ring buffer / circular buffer
push/pop - $O(1)$

when item inserted to rear, tail's pointer moves upwards
when item deleted, head's pointer moves downwards

current_position = i
next_position = $(i + 1) \% N$
prev_position = $(N + i - 1) \% N$



Vetor Circular: Explicações

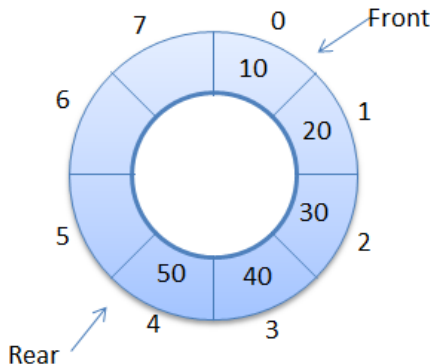
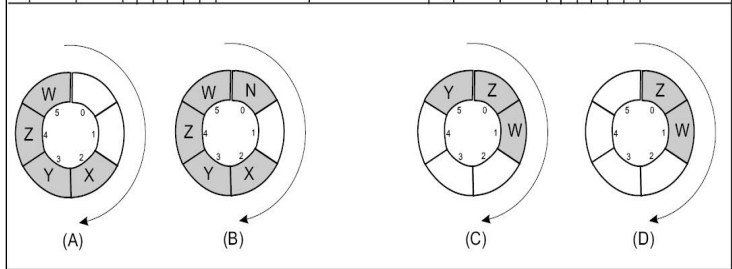


Figura 13: Notação aqui empregada

Vetor Circular: Explicações

	Frente	Cauda	Vetor						Operação
			0	1	2	3	4	5	
A)	2	5			X	Y	Z	W	Inserir N
B)	2	0	N		X	Y	Z	W	

	Frente	Cauda	Vetor						Operação
			0	1	2	3	4	5	
C)	5	1	Z	W				Y	Retira da Fila
D)	0	1	Z	W					



Função de Criação

- A função que cria uma fila, deve criar e retornar o ponteiro de uma fila vazia
- A função deve informar onde é o início da fila, ou seja, fazer $f \rightarrow ini = 0$, como podemos ver no código abaixo
- A complexidade de tempo para criar a fila é constante, ou seja, $O(1)$

```
1 /* Aloca dinamicamente a estrutura Fila, inicializando seus
2  * campos e retorna seu ponteiro. A fila depois de criada
3  * estarah vazia.
4  */
5 Fila* criar(void)
6 {
7     Fila* f = malloc(sizeof(Fila));
8     f->n = 0; // quantidade CORRENTE elementos
9     f->ini = 0; // inicio
10    return f;
11 }
```

Função de Inserção

- Para inserir um elemento na fila, usamos a próxima posição livre do vetor, indicada por **n**.
- Devemos assegurar que há espaço para inserção do novo elemento no vetor, haja vista se tratar de um vetor com capacidade limitada.
- A complexidade de tempo para inserir um elemento na fila é constante, ou seja, $O(1)$.

```
1 /* Insere o elemento e no final da fila f.*/  
2 void insere(Fila* f, int e)  
3 {  
4     int fim;  
5     if (f->n == N){  
6         printf("Fila cheia!\n"); }  
7     else{  
8         fim = (f->ini + f->n) % N;  
9         f->elementos[fim] = e;  
10        f->n++;  
11    }  
12 }
```

Função de Remoção

- A função para retirar o elemento do início da fila fornece o valor do elemento retirado como retorno.
- Para remover um elemento, devemos verificar se a fila está ou não vazia.
- A complexidade de tempo para remover um elemento da fila é constante, ou seja, $O(1)$.

```
1 int retira(Fila* f)
2 {
3     int e;
4     if ( vazia(f) )
5         printf("Fila vazia!\n");
6     else{
7         e = f->elementos[f->ini];
8         f->ini = (f->ini + 1) % N;
9         f->n--;
10    }
11    return e;
12 }
```

Exemplo de Uso da Fila

```
1 #define N 10
2 #include <stdio.h>
3 #include "fila.h" // TDA.h
4
5 int main(void)
6 {
7     Fila * f = criar();
8
9     int i;
10    for (i = 0; i < N; i++)
11        insere(f, i * 2);
12
13    printf("\nElementos removidos: ");
14
15    for (i = 0; i < N/2; i++)
16        printf("%d ", retira(f));
17
18 }
```

Exercícios

- 1 Implemente um esquema de uma fila usando duas pilhas
- 2 Encontrar o maior sub-conjunto de uma janela w para um vetor circular N . Basicamente, preencher o vetor inteiro, posicionar início em fim de fila, tal que a diferença seja w . Rotacione com acionamentos de chegadas e partidas, até encontrar a maior soma neste vetor. Ou seja, $|\text{rear} - \text{front} + 1| = w$ |. Função:
 $\text{abs}(\text{rear} - \text{front} + 1) = w$
- 3 Construa uma função que copie uma fila, para uma nova fila invertida.
- 4 Faça uma simulação aleatória de chegadas e partidas em uma fila, tal que a cada passo exiba as mensagens de fila cheia, fila vazia, número de elementos corrente na fila. Faça isto para um número considerável de simulações. Este exercício é a base na simulação de sistemas de filas.
- 5 Implemente um sistema de fila com prioridades (será um dos projetos)

- ① Karumanchi, Narashimha (2017). *Data Structures and Algorithms Made Easy – Data Structures and Algorithms and Puzzles*. CareerMonk.com
- ② Tenenbaum, A. M., Langsam, Y., and Augestein, M. J. (1995). *Estruturas de Dados Usando C*. MAKRON Books, pp. 207-250.
- ③ Wirth, N. (1989). *Algoritmos e Estrutura de Dados*. LTC, pp. 151-165.

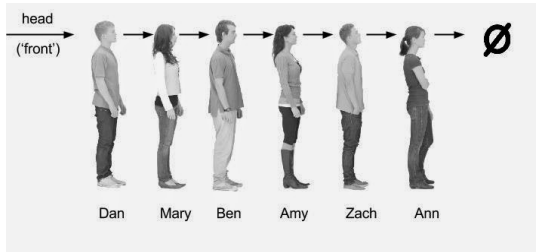
Onde estamos ...

- 1 O Curso
 - Ferramentas
 - Metodologia e avaliação
 - Dinâmica
 - Referências
- 2 Ponteiros
 - Motivação aos Ponteiros
- 3 Ponteiros e Matrizes
 - Indireção Múltipla
- 4 Funções que retornam Ponteiros
- 5 Ponteiro para Funções
- 6 Alocação Dinâmica
- 7 Exemplos Completos: Alocação Dinâmica
- 8 Pilha
- 9 Filas
- 10 Listas
 - Listas – Tamanho Limitado

Capítulo 05 – Listas

Pontos fundamentais
a serem cobertos:

- 1 Contexto e motivação
- 2 Definição
- 3 Implementações
- 4 Exercícios



Atenção:

- Duas partes este capítulo
- Listas com um vetor de tamanho fixo internamente
- Listas estruturadas em nós alocados dinamicamente
- Conceitualmente, equivalentes!
- Implementações e exemplos aqui discutidas: alocação dinâmica!
- Aqui justifica-se o estudo extensivo de ponteiros no início do curso
- A terminologia aqui adotada é proveniente de vários livros e do professor!

- Uma seqüência de nós ou elementos dispostos em uma ordem estritamente linear.
- Cada elemento da lista é acessível um após o outro, em ordem.
- Pode ser implementada de várias maneiras
 - ❶ Em um vetor
 - ❷ Em uma estrutura que tem um vetor de tamanho fixo e uma variável para armazenar o tamanho da lista
 - ❸ Conjunto de nós criados e ligados dinamicamente (abordagem aqui adotada nos códigos apresentados)

- Uma seqüência de nós ou elementos dispostos em uma ordem estritamente linear.
- Cada elemento da lista é acessível um após o outro, em ordem.
- Pode ser implementada de várias maneiras
 - ① Em um vetor
 - ② Em uma estrutura que tem um vetor de tamanho fixo e uma variável para armazenar o tamanho da lista
 - ③ Conjunto de nós criados e ligados dinamicamente (abordagem aqui adotada nos códigos apresentados)
 - ④ As duas implementações iniciais são exercícios de disciplinas anteriores.

- ① Talvez a estrutura de dados mais importante
- ② Generaliza Pilhas e Filas
- ③ Utilizada em várias outras estruturas como grafos e árvores

- ① Talvez a estrutura de dados mais importante
- ② Generaliza Pilhas e Filas
- ③ Utilizada em várias outras estruturas como grafos e árvores
- ④ Os exemplos em código apresentados, utilizam extensivamente endereçamentos de memória (ponteiros e ponteiros para ponteiros) e alocações dinâmicas de memória
- ⑤ Contudo, para fins conceitual usaremos uma lista *rígida* nestes slides – 1a. parte

- ① Uso em outros algoritmos e estrutura de dados como árvores e grafos

- ① Uso em outros algoritmos e estrutura de dados como árvores e grafos
- ② Conceitualmente, todo estudo aqui feito é aplicado aos outros paradigmas de linguagens de programação

Exemplo de Uso

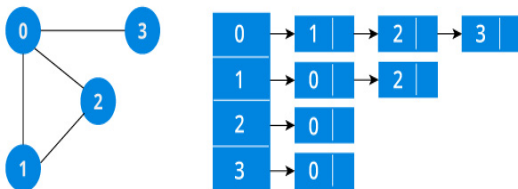


Figura 14: Uso de lista para representar matriz de adjacência

Definição

- Um conjunto de nós, $x_1, x_2, x_3, \dots, x_n$, organizados estruturalmente de forma a refletir as posições relativas dos mesmos.
- Se $n > 0$, então x_1 é o primeiro nó.
- Seja L uma lista de n nós, e x_k um nó $\in L$ e k a posição do nó em L .
- Então, x_k é precedido pelo nó x_{k-1} e seguido pelo nó x_{k+1} .
- O último nó de L é x_{n-1} . Quando $n = 0$, dizemos que a lista está vazia.

Representação

- Os nós de uma lista são armazenados em *endereços contínuos* (apenas os endereços)
- A relação de ordem é representada pelo fato de que se o endereço do nó x_i é conhecido, então o endereço do nó x_{i+1} também pode ser determinado.
- A Figura 15 apresenta a representação de uma lista linear de n nós, com endereços representados por k

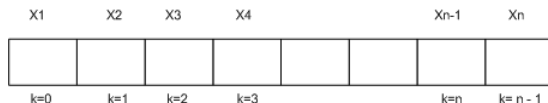


Figura 15: Exemplo de representação de lista – usando um vetor

Representação como um Vetor de Inteiros

- Para exemplificar a implementações em C, vamos considerar que o conteúdo armazenado na lista é do tipo inteiro (nos códigos são *strings*).
- A estrutura da lista possui a seguinte representação:

```
1 struct lista{  
2     int cursor;  
3     int elemento[N];  
4 }  
5 typedef struct lista Lista;
```

- Trata-se de uma estrutura heterogênea constituída de membros distintos entre si.
- Os membros são as variáveis *cursor*, a qual armazena a quantidade de elementos da lista, e o vetor *elemento* de inteiros que armazena os nós da lista.
- Até o momento uma alocação estática – lembra filas e pilhas

- Para atribuírmos um valor a algum membro da lista devemos utilizar a seguinte notação:

```
1 Lista->elemento[0] = 1 //atribui o valor 1 ao primeiro elemento da
2 Lista->elemento[n-1] = 4 //atribui o valor 4 ao ultimo elemento da
```

Operações Primitivas

- As operações básicas que devem ser implementadas em uma estrutura do tipo Lista são:

Operação	Descrição
criar()	cria uma lista vazia.
inserir(l, e)	insere o elemento e no final da lista l .
remover(l, e)	remove o elemento e da lista l .
imprimir(l)	imprime os elementos da lista l .
pesquisar(l, e)	pesquisa o elemento e na lista l .

Tabela 5: Operações básicas da estrutura de dados lista.

Operações auxiliares

- Além das operações básicas, temos as operações “*auxiliares*”. São elas:

Operação	Descrição
empty(l)	determina se a lista l está ou não vazia.
destroy(l)	libera o espaço ocupado na memória pela lista l .

Tabela 6: Operações auxiliares da estrutura de dados lista.

Interface do Tipo Lista

```
1  /* Aloca dinamicamente a estrutura lista, inicializando
2   * seus campos e retorna seu ponteiro. A lista depois
3   * de criada terah tamanho igual a zero. Sem malloc ... ainda */
4  Lista* criar(void);
5
6  /* Insere o elemento e no final da lista l, desde que,
7   * a lista nao esteja cheia ... dada a limitacao inicial */
8  void inserir(Lista* l, int e);
9
10 /* Remove o elemento e da lista l,
11  * desde que a lista nao esteja vazia e o elemento
12  * e esteja na lista. A funcao retorna 0 se o elemento
13  * nao for encontrado na lista ou 1 caso contrario. */
14 void remover(Lista* l, int e);
15
16 /* Pesquisa na lista l o elemento e. A funcao retorna
17  * o endereco(indice) do elemento se ele pertencer a lista
18  * ou -1 caso contrario.*/
19 int pesquisar(Lista* l, int e);
20
21 /* Lista os elementos da lista l. */
22 void imprimir(Lista* l);
```


Implementação das Listas de Tamanho Fixo

A utilização de vetores para implementar a lista traz algumas vantagens como:

- ① Os elementos são armazenados em posições contíguas da memória
- ② Basta ver a estrutura, internamente é um vetor
- ③ Economia de memória, pois os ponteiros para o próximo elemento da lista são explícitos
- ④ Há um índice de acesso direto e o *cursor* para indicar o último elemento

Implementação das Listas de Tamanho Fixo

No entanto, as desvantagens são:

- ❶ Custo de inserir/remover elementos da lista

Implementação das Listas de Tamanho Fixo

No entanto, as desvantagens são:

- ① Custo de inserir/remover elementos da lista
- ② Neste caso se refere ao deslocamento células a frente no caso de inserção

Implementação das Listas de Tamanho Fixo

No entanto, as desvantagens são:

- ❶ Custo de inserir/remover elementos da lista
- ❷ Neste caso se refere ao deslocamento células a frente no caso de inserção
- ❸ ou deslocamento células para trás no caso de remoção

Implementação das Listas de Tamanho Fixo

No entanto, as desvantagens são:

- ❶ Custo de inserir/remover elementos da lista
- ❷ Neste caso se refere ao deslocamento células a frente no caso de inserção
- ❸ ou deslocamento células para trás no caso de remoção
- ❹ Finalmente: limitação da quantidade de elementos da lista
- ❺ Este é ponto ... tamanho fixo!
- ❻ Aqui, usamos alocação dinâmica, mas todos conceitos aqui são complementares

Função de Criação

- A função que cria uma lista, deve criar e retornar uma lista vazia;
- A função deve atribuir o valor zero ao tamanho da lista, ou seja, fazer $l \rightarrow cursor = 0$, como podemos ver no código abaixo.
- A complexidade de tempo para criar a lista é constante, ou seja, $O(1)$.

```
1  /*
2   * Aloca dinamicamente a estrutura lista, inicializando seus
3   * campos e retorna seu ponteiro. A lista depois de criada
4   * terá tamanho igual a zero.
5   */
6  Lista* criar(void){
7      Lista* l = (Lista*) malloc(sizeof(Lista));
8      l->cursor = 0;
9      return l;
10 }
```

Função de Inserção

- A inserção de qualquer elemento ocorre no final da lista, desde que a lista não esteja cheia.
- Com isso, para inserir um elemento basta atribuírmos o valor ao elemento cujo índice é o valor referenciado pelo campo *cursor*, e incrementar o valor do cursor, ou seja fazer `l->elemento[l->cursor++] = valor`, como podemos verificar no código abaixo, a uma complexidade de tempo constante, $O(1)$.

```
1  /*
2   * Insere o elemento e no final da lista l, desde que,
3   * a lista nao esteja cheia.
4   */
5  void inserir(Lista* l, int e){
6      if (l == NULL || l->cursor == N){
7          printf("Error. A lista esta cheia\n");
8      }else{
9          l->elemento[l->cursor++] = e;
10     }
11 }
```

Função de Remoção

- Para remover um elemento da lista, primeiro precisamos verificar se ele está na lista, para assim removê-lo, e deslocar os seus sucessores, quando o elemento removido não for o último.
- A complexidade de tempo da função de remoção é $O(n)$, pois é necessário movimentar os n elementos para remover um elemento e ajustar a lista.

```
1 /* remove um elemento da lista */
2 void remover(Lista* l, int e){
3     int i, d = pesquisar(l,e);
4     if (d != -1){
5         for(i = d; i < l->cursor; i++)
6             {
7                 l->elemento[i] = l->elemento[i + 1];
8             }
9         l->cursor--;
10    }
11 }
```


Função de Pesquisa

- Para pesquisar um elemento qualquer na lista é necessário compará-lo com os elementos existentes, utilizando alguns dos algoritmos de busca conhecidos;
- A complexidade de tempo dessa função depende do algoritmo de busca implementado. Se utilizarmos a busca seqüencial, a complexidade da função será $O(n)$. No entanto, é possível baixá-lo para $O(n \log n)$.

```
1 int pesquisar(Lista* l, int e){
2     if (l == NULL)
3         return;
4
5     int i = 0;
6     while (i <= l->cursor && l->elemento[i] != e)
7         i++;
8
9     return i > l->cursor ? -1 : i;
10 }
```

Função de Impressão

- A impressão da lista ocorre através da apresentação de todos os elementos compreendidos entre o intervalo: $[0..l \rightarrow cursor]$.
- A complexidade de tempo da função de impressão é $O(n)$, pois no pior caso, quando lista estiver cheia, é necessário percorrer os n elementos da lista.

```
1 /* Apresenta os elementos da lista l. */
2 void imprimir(Lista* l){
3     int i;
4     for(i = 0; i < l->cursor; i++)
5         printf("%d ", l->elemento[i]);
6     printf("\n");
7 }
```

Exemplo de Uso da Lista

```
1 \#include <stdio.h>
2 \#include "list.h"
3 int main(void)
4 {
5     Lista* l = criar();
6     int i, j = 4;
7
8     /* Inserir 5 elementos na lista */
9     for (i = 0; i < 5; i++)
10         inserir(l, j * i);
11
12     /* Apresenta os elementos inseridos na lista*/
13     imprimir(l);
14     /* Remove o segundo elemento da lista*/
15     remover(l, j);
16     /* Apresenta os elementos da lista */
17     imprimir(l);
18 }
```

Atenção:

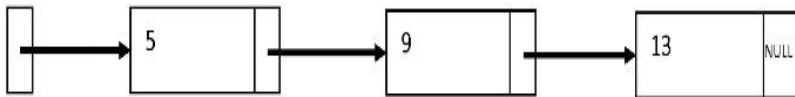
- Esta é a 2a. parte do capítulo
- Os conceitos vistos com listas de *arrays*, agora com nós alocados dinamicamente
- Acompanhe os exemplos do repositório da disciplina
- Basicamente os métodos são os mesmos visto para lista com *arrays*

Listas Encadeadas (ora Listas *Ilimitadas*)

Complemento

- Nesta parte vamos discutir as listas *ilimitadas*
- Crescem ou não dinamicamente de acordo com a disponibilidade de memória
- O usuário controla a memória etc
- Todos conceitos vistos anteriormente, são aqui preservados
-

Estrutura clássica da implementação dessas listas



```
struct Node {  
    int data;  
    Node *nextPtr;  
};
```

```
Node *head;
```

Figura 16: Lista Simplesmente Encadeada – LSE ou LE

Conceitualmente, nada foi modificada em relação ao que se tinha anteriormente!

Espalhadas pela memória principal ... não contíguas!

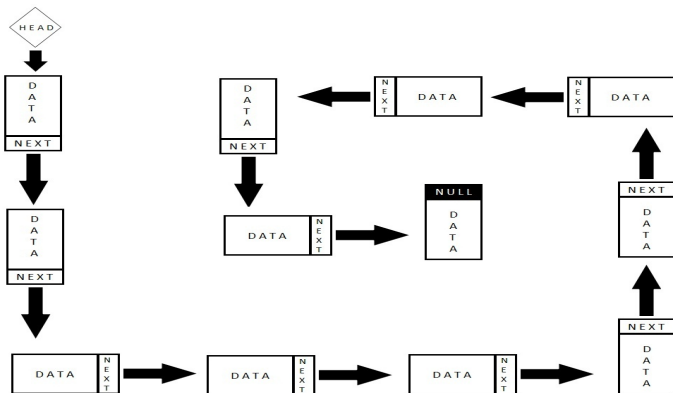


Figura 17: Lista Simplesmente Encadeada – LSE

Truques destas Implementações de Listas

Observações:

- Ao contrário do que foi visto, estas estruturas são alocadas dinamicamente na MP;
- Idem quanto as remoções e a sua liberação de área;
- O ponto é que facilmente pode se perder o ponteiro de início de lista se o mesmo entrar no cálculo ou numa operação de lista;
- Logo, vamos passar apenas o seu endereço afim de preservá-lo na função principal

Truques destas Implementações de Listas

Observações:

- Uma proteção (*blindagem*) deste ponteiro cabeça de lista
- Ou seja, passando apenas o seu endereço para as funções, estas terão que receber como um ponteiro de ponteiro!
- Sim, pois virá o endereço de um ponteiro que tem o início de lista, logo, uma estrutura de nó com um ponteiro de ponteiro é agora interessante.
- Veja as implementações e as estude com cuidado!
- Faça um desenho de tudo que está escrito ... vais precisar!

Complexidade de Implementações de Listas

Parameter	Linked List	Array	Dynamic Array
Indexing	$O(n)$	$O(1)$	$O(1)$
Insertion/deletion at beginning	$O(1)$	$O(n)$, if array is not full (for shifting the elements)	$O(n)$
Insertion at ending	$O(n)$	$O(1)$, if array is not full	$O(1)$, if array is not full $O(n)$, if array is full
Deletion at ending	$O(n)$	$O(1)$	$O(n)$
Insertion in middle	$O(n)$	$O(n)$, if array is not full (for shifting the elements)	$O(n)$
Deletion in middle	$O(n)$	$O(n)$, if array is not full (for shifting the elements)	$O(n)$
Wasted space	$O(n)$ (for pointers)	0	$O(n)$

Figura 18: Comparativo da complexidade quanto as implementações

Comparativo de Implementações de Listas – *Vetores* (dinâmicos e estáticos) × Nós Encadeados

Vantagens dos Vetores (ou *Arrays*):

- Simples e fácil de usar
- Tempo de acesso constante, pois há um índice para acesso de seus elementos
- Se o *arrays* for dinâmico, *malloc* e *realloc*, temos crescimento e encolhimentos adaptativos. Se e somente se forem dinâmicos!

Desvantagens dos Vetores (ou *Arrays*):

- Pré-aloca uma quantidade e permanece fixa até o final
- Desperdícios quando há células não utilizadas
- Complexo quanto a movimentações de células ou blocos (muitas células sendo inseridas ou excluídas simultaneamente \approx operação em *bloco*)

Comparativo de Implementações de Listas – Vetores (dinâmicos e estáticos) × Nós Encadeados

Vantagens das listas:

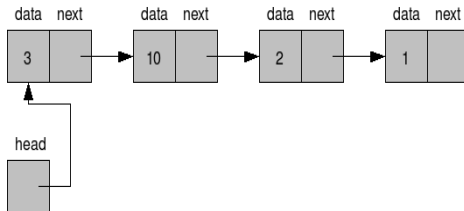
- Crescem em tempo constante
- Operações como criar, destruir, tomam tempo constante, outras operações $O(n)$, ver tabela
- Não há desperdícios de memória: *alocou = usou*

Desvantagens das listas:

- Principal problema é o tempo de acesso as células: num vetor $O(1)$ e nas listas $O(n)$
- Outro problema são os espaços contíguos: num vetor, quando alocado pode ir para uma memória *cache*, e se beneficiar de mecanismos de *caching* de CPUs e SOs modernos
- Finalmente, algum atraso em operações mais complexas, tal como alocar um NULL no último ponteiro da lista

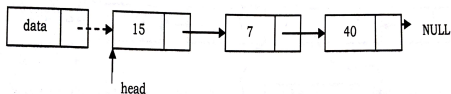
Implementações de Alguns Métodos

Incluindo um nó no início da lista



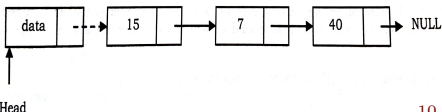
- Update the next pointer of new node, to point to the current head.

New node



- Update head pointer to point to the new node.

New node



Incluindo um nó numa posição da lista

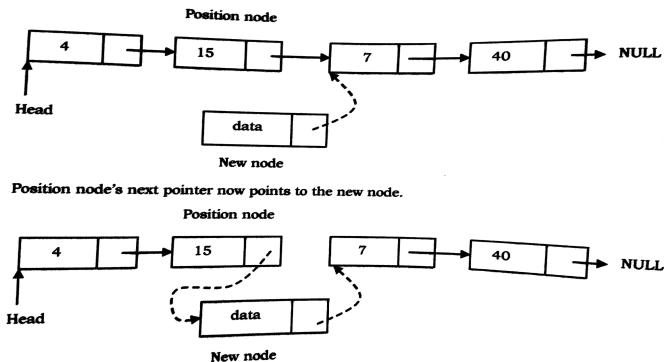
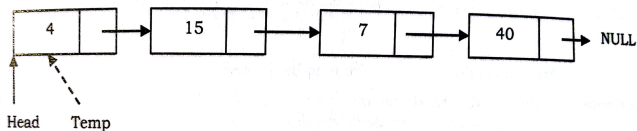


Figura 20: Incluir um nó numa posição da lista

Excluindo o nó no início da lista – *cabeça* da lista

Create a temporary node which will point to the same node as that of head.



Now, move the head nodes pointer to the next node and dispose of the temporary node.

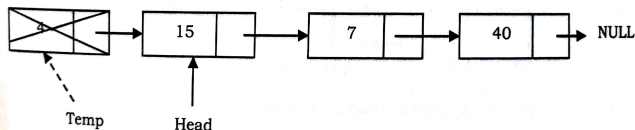


Figura 21: Exclui o nó no início da lista

Excluindo um nó no meio da lista

Similar to the previous case, maintain the previous node while traversing the list. Once we find the node to be deleted, change the previous node's next pointer to the next pointer of the node to be deleted.

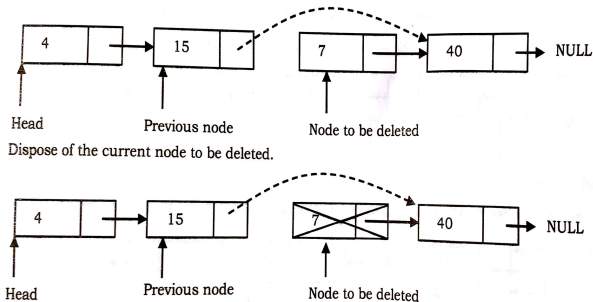
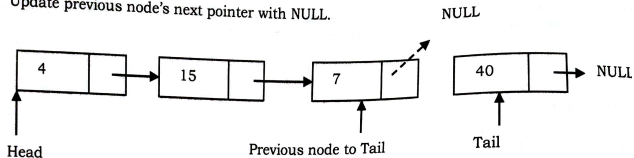


Figura 22: Exclui nó no meio da lista – k-ésima posição ou por conteúdo

Excluindo o último nó da lista

- Update previous node's next pointer with NULL.



- Dispose of the tail node.

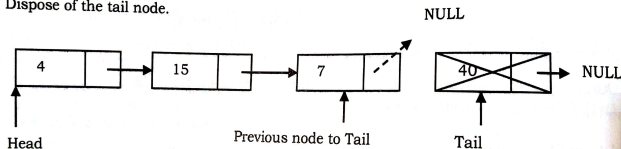


Figura 23: Exclui o último nó da lista

Listas Duplamente Encadeadas – LDE

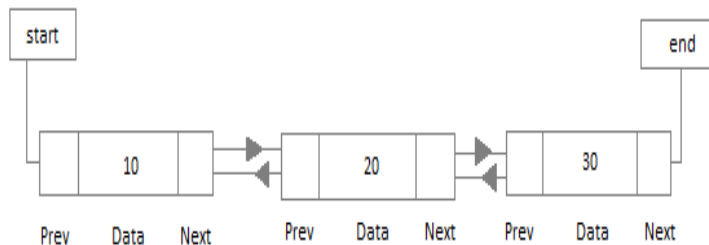


Figura 24: Listas Duplamente Encadeadas – LDE

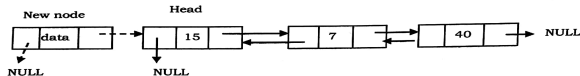
- Para onde estão apontando o primeiro e o último ponteiro ?
- Podem ser circulares?

Inserindo um nó em listas duplamente encadeadas – LDE

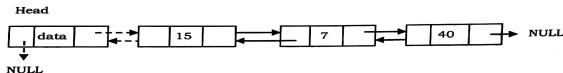
Inserting a Node in Doubly Linked List at the Beginning

In this case, new node is inserted before the head node. Previous and next pointers need to be modified and it can be done in two steps:

- Update the right pointer of the new node to point to the current head node (dotted link in below figure) and also make left pointer of new node as NULL.



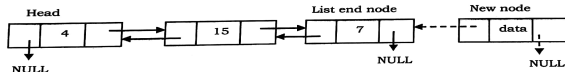
- Update head node's left pointer to point to the new node and make new node as head.



Inserting a Node in Doubly Linked List at the Ending

In this case, traverse the list till the end and insert the new node.

- New node right pointer points to NULL and left pointer points to the end of the list.



- Update right pointer of last node to point to new node.

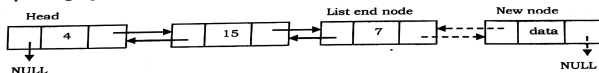


Figura 25: Incluindo um nó numa LDE

Listas Circulares

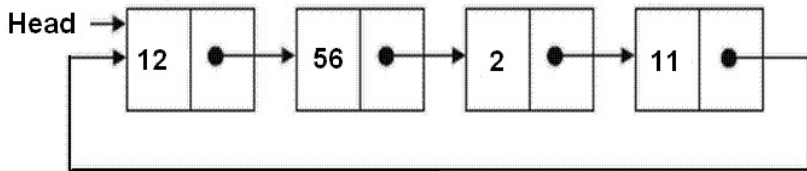
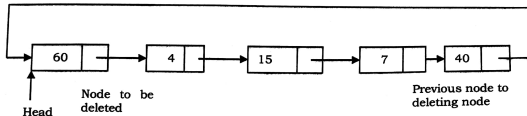


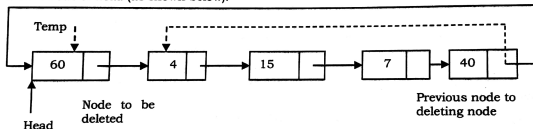
Figura 26: Listas Circulares

Excluindo o nó *cabeça* de lista

- Find the tail node of the linked list by traversing the list. Tail node is the previous node to the head node which we want to delete.



- Create a temporary node which will point to the head. Also, update the tail nodes next pointer to point to next node of head (as shown below).



- Now, move the head pointer to next node. Create a temporary node which will point to head. Also, update the tail nodes next pointer to point to next node of head (as shown below).

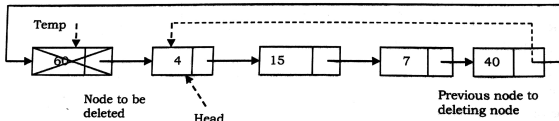


Figura 27: Exclui o nó do início da lista

Listas Mistas

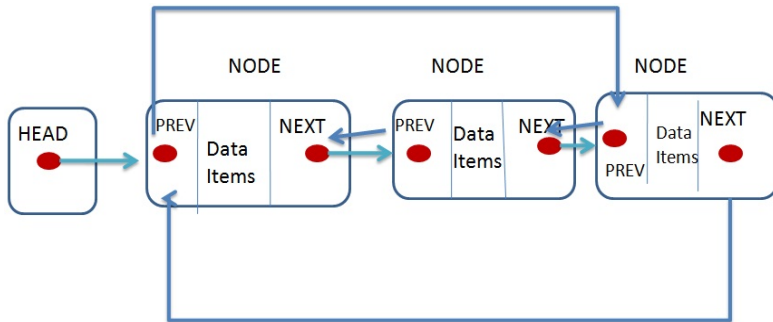
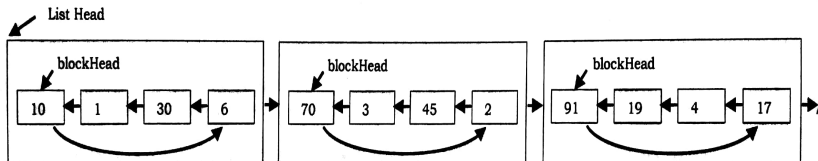


Figura 28: Listas Mistas – DE e Circular

Listas Bloçadas ou Encapsuladas – *enrolled*

One of the biggest advantages of linked lists over arrays is that inserting an element at any location takes only $O(1)$ time. However, it takes $O(n)$ to search for an element in a linked list. There is a simple variation of the singly linked list called *unrolled linked lists*.

An unrolled linked list stores multiple elements in each node (let us call it a block for our convenience). In each block, a circular linked list is used to connect all nodes.

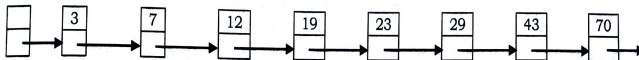


Assume that there will be no more than n elements in the unrolled linked list at any time. To simplify this problem, all blocks, except the last one, should contain exactly $\lceil \sqrt{n} \rceil$ elements. Thus, there will be no more than $\lceil \sqrt{n} \rceil$ blocks at any time.

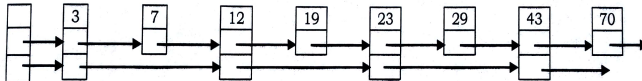
Figura 29: Listas Encapsuladas

Listas Niveladas – *skipped*

Skip Lists with One Level



Skip Lists with Two Levels



Skip Lists with Three Levels

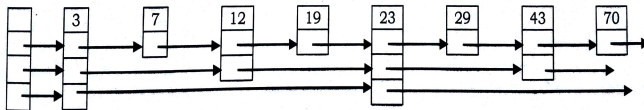


Figura 30: Listas Niveladas

Aqui esta *lista* é grande ...

- Inverter a lista
- *Merge* de duas listas
- Concatenar duas listas simples
-
-
-

- ① Karumanchi, Narashimha (2017). *Data Structures and Algorithms Made Easy – Data Structures and Algorithms and Puzzles*. CareerMonk.com
- ② Tenenbaum, A. M., Langsam, Y., and Augestein, M. J. (1995). Estruturas de Dados Usando C. MAKRON Books, pp. 207-250.
- ③ Wirth, N. (1989). Algoritmos e Estrutura de dados. LTC, pp. 151-165.