

# Con trỏ

GV. Nguyễn Minh Huy

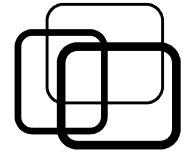


- Khái niệm con trỏ.
- Sử dụng con trỏ.
- Con trỏ vs. mảng.



- **Khái niệm con trỏ.**
- **Sử dụng con trỏ.**
- **Con trỏ vs. mảng.**

# Khái niệm con trỏ



## ■ Bộ nhớ máy tính:

### ■ RAM (**R**andom **A**ccess **M**emory):

- Primary vs. Secondary memory.

### ■ RAM dùng để chứa:

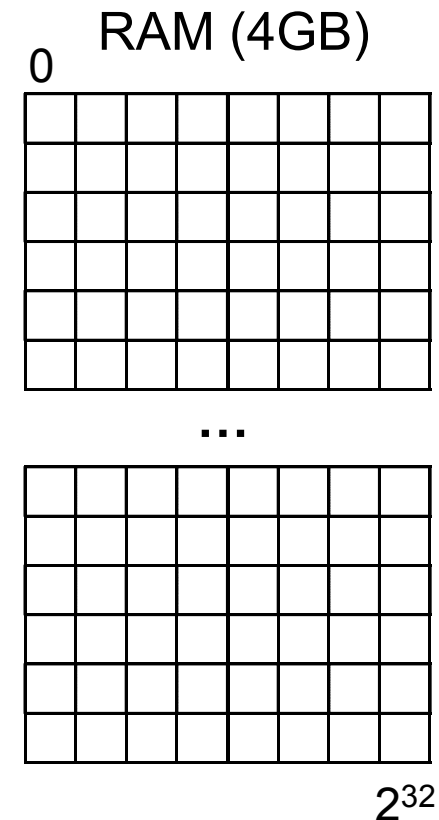
- Hệ điều hành.
- Chương trình: lệnh + dữ liệu.

### ■ Bao gồm các ô nhớ 1 byte.

- RAM 4GB ~ 4 tỷ ô nhớ.

### ■ Mỗi ô nhớ có địa chỉ đánh số từ 0.

- RAM 4GB địa chỉ từ 0 →  $2^{32} - 1$ .



# Khái niệm con trỏ



## ■ Địa chỉ biến:

### ■ Điều gì xảy ra khi khai báo biến?

- Cấp một dãy ô nhớ liên tiếp.
- Gắn tên biến với địa chỉ ô đầu dãy.
- Bao nhiêu ô? → kiểu dữ liệu.

➔ Địa chỉ biến = địa chỉ ô đầu tiên.

### ■ Giá trị biến được lưu thế nào?

- Chia giá trị biến thành các byte.
- Lưu mỗi byte vào một ô nhớ.
- Thứ tự lưu:
  - Byte thấp đến cao.
  - Ô đầu đến cuối dãy.

```
int x;  
  
65 66 67 68  
x [?] [?] [?] [?]
```

```
x = 1057;  
  
65 66 67 68  
x [33] [4] [0] [0]
```

# Khái niệm con trỏ



## ■ Kiểu địa chỉ trong C:

- Mỗi biến có một địa chỉ.
- Địa chỉ biến có kiểu: <kiểu dữ liệu biến> \*.
  - Biến int có địa chỉ kiểu int \*.

## ■ Toán tử &:

- Công dụng: lấy địa chỉ của biến.
- Cú pháp: **&**<Tên biến>;

```
int    x = 1057;  
float  y = 1.25;  
int   *address_x = &x;  
float *address_y = &y;
```

**x** = 1057;

	65	66	67	68
<b>x</b>	33	4	0	0

	91	92	93	94
<b>address_x</b>	65	0	0	0

# Khái niệm con trỏ



## ■ Con trỏ trong C:

- Là biến có kiểu địa chỉ.
- Lưu địa chỉ của biến khác.
- Kích thước con trỏ:
  - Bằng nhau dù khác kiểu địa chỉ.
  - Bằng kích thước số nguyên int.
  - Tùy thuộc vào hệ máy tính.

Ví dụ:

- Hệ máy 16-bit, 2 bytes.
- Hệ máy 32-bit, 4 bytes.



- Khái niệm con trỏ.
- **Sử dụng con trỏ.**
- Con trỏ vs. mảng.





## ■ Khai báo con trỏ:

- Khai báo biến có kiểu địa chỉ.

- Cách 1:

```
<Kiểu dữ liệu> * <Tên con trỏ>;  
int    *p1;           // Con trỏ kiểu int.  
float *p2;           // Con trỏ kiểu float.
```

- Cách 2:

```
typedef <Kiểu dữ liệu> * <Tên thay thế>;  
<Tên thay thế> <Tên con trỏ>;  
typedef int    * ConTroInt;  
typedef float * ConTroFloat;  
ConTroInt    p1;  
ConTroFloat p2;
```



## ■ Khởi tạo con trỏ:

- Con trỏ vừa khai báo nhận địa chỉ nào?

- Toán tử **&**: khởi tạo địa chỉ cho con trỏ.

`<Tên con trỏ> = &<Tên biến>;`

`int x;`

`int *p = &x;`

- Con trỏ kiểu gì thì chỉ nhận địa chỉ của biến kiểu đó!!

`float y;`

`int *q = &y;      // Sai.`

- Địa chỉ NULL:

- Địa chỉ rỗng, không thuộc ô nhớ nào.
- Dùng để khởi tạo địa chỉ mặc định cho con trỏ.

`int *r = NULL;      // r nhận địa chỉ rỗng.`

# Sử dụng con trỏ



## ■ Truy xuất nội dung vùng nhớ:

### ■ Toán tử \*:

- Công dụng: truy xuất nội dung vùng nhớ con trỏ giữ địa chỉ.
- Cú pháp: <Tên biến> = \*<Tên con trỏ>;

```
int x = 5;
```

```
int *p = &x;
```

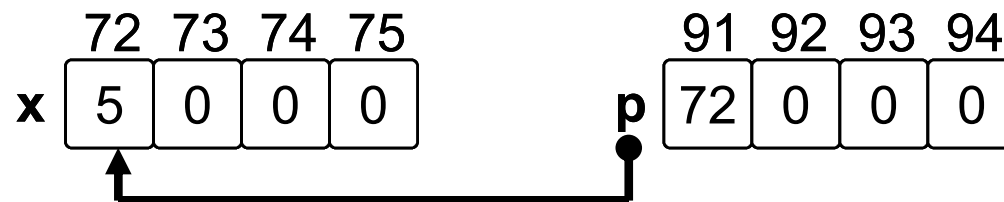
```
int k = *p;           // lấy giá trị của x.
```

```
printf("%d\n", p);    // Xuất địa chỉ x.
```

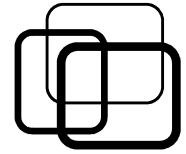
```
printf("%d\n", *p);   // Xuất giá trị x.
```

```
printf("%d\n", &p);  // Xuất địa chỉ p.
```

➔ Con trỏ “**trỏ**” đến vùng nhớ nó giữ địa chỉ!!



# Sử dụng con trỏ



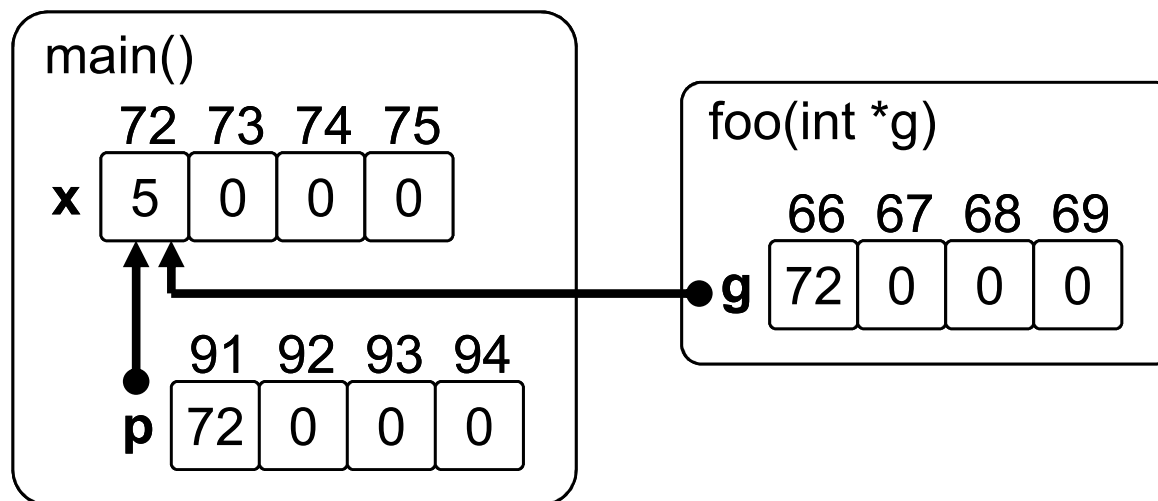
## ■ Truyền tham số con trỏ:

### ■ Truyền tham trị:

- Truyền bản sao con trỏ vào hàm.
- Giá trị con trỏ KHÔNG thay đổi.
- Nội dung vùng nhớ con trỏ “trỏ” đến CÓ THỂ bị thay đổi.

```
void foo( int *g )  
{  
    *g = *g + 1;  
    g = g + 1;  
}
```

```
void main()  
{  
    int x = 5;  
    int *p = &x;  
  
    foo(p);  
    foo(&x);  
    // Giá trị x đổi.  
}
```



# Sử dụng con trỏ



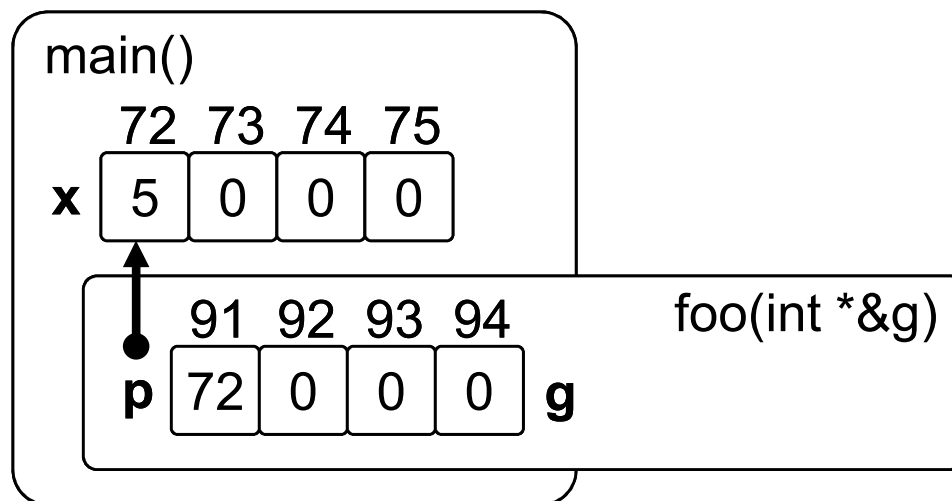
## ■ Truyền tham số con trỏ:

### ■ Truyền tham chiếu:

- Truyền bản gốc con trỏ vào hàm.
- Giá trị con trỏ CÓ THỂ thay đổi.
- Nội dung vùng nhớ con trỏ “trỏ” đến CÓ THỂ bị thay đổi.

```
void foo( int *&g )  
{  
    *g = *g + 1;  
    g = g + 1  
}
```

```
void main()  
{  
    int x = 5;  
    int *p = &x;  
  
    foo(p);  
    foo(&x); // Sai  
    // Giá trị x đổi.  
    // Giá trị p đổi.  
}
```





## ■ Con trỏ cấu trúc:

- Giữ địa chỉ biến cấu trúc.

- Khai báo:

- Cách 1: <Kiểu cấu trúc> \* <Tên con trỏ>;

- Cách 2: **typedef** <Kiểu cấu trúc> \* <Tên thay thế>;  
                  <Tên thay thế> <Tên con trỏ>;

```
struct PhanSo
{
    int tu, mau;
};
typedef PhanSo * ConTroPhanSo;
```

```
PhanSo          *p;
ConTroPhanSo   q;
```



## ■ Con trỏ cấu trúc:

### ■ Truy xuất thành phần:

- Cách 1: (\*<Tên con trỏ>).<Tên thành phần>;
- Cách 2: <Tên con trỏ>-><Tên thành phần>;

```
PhanSo          p;  
ConTroPhanSo    q = &p;
```

```
(*q).tu = 1;  
q->mau = 2;
```



- Khái niệm con trỏ.
- Sử dụng con trỏ.
- **Con trỏ vs. mảng.**



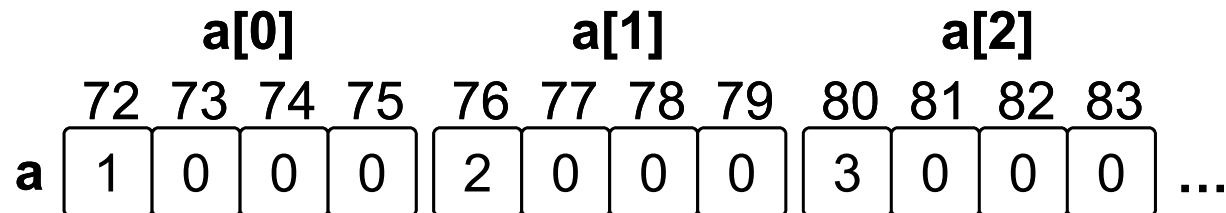
# Con trỏ vs. mảng



## ■ Mảng trong C:

- Là một con trỏ.
- Giữ địa chỉ phần tử đầu tiên.

```
void main()
{
    int a[ 10 ];
    printf("%d\n", a);
    printf("%d\n", &a[0]);    // a == &a[0].
}
```



# Con trỏ vs. mảng

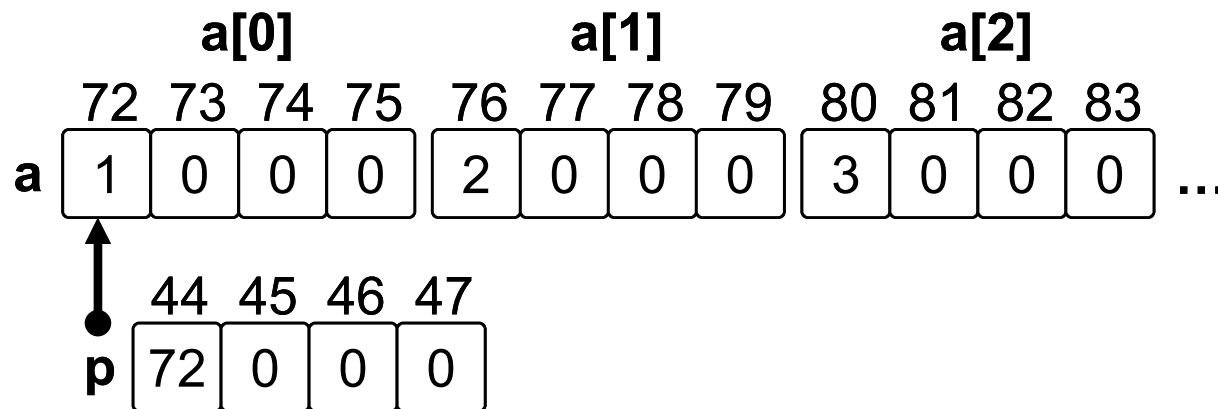


## ■ Con trỏ đến mảng:

- Truy xuất mảng gián tiếp.
- Xét đoạn chương trình sau:

```
int a[100] = { 1, 2, 3 };  
int *p = a;  
*p = *p + 1;  
printf("%d\n", *p);
```

## ■ Cơ chế hoạt động:



# Con trỏ vs. mảng



## ■ Phép toán tăng, giảm con trỏ:

- Giá trị con trỏ tăng giảm theo kích thước kiểu dữ liệu.

- Công thức:

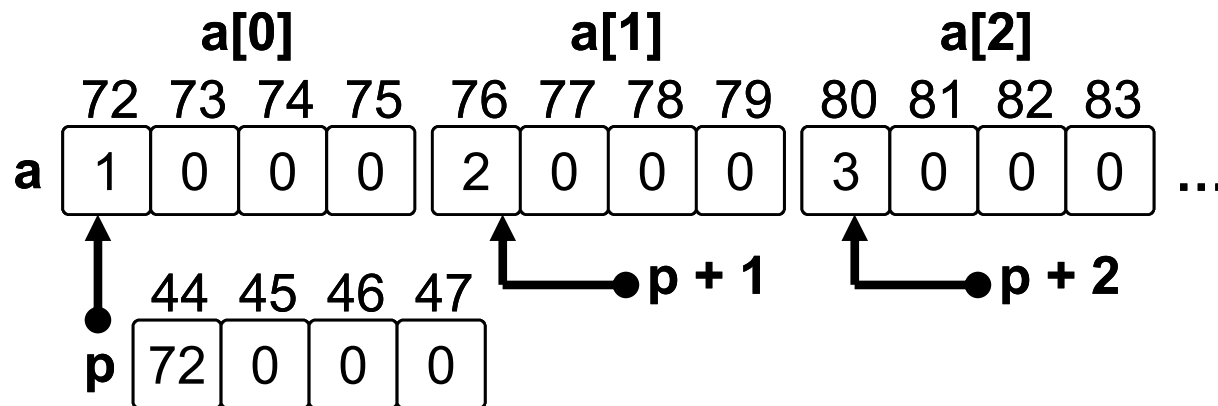
- $\text{<Con trỏ> } +/- k = \text{<Địa chỉ> } +/- k * \text{sizeof(<Kiểu dữ liệu>)}.$

```
int a[100] = { 1, 2, 3 };
```

```
int *p = a;
```

```
printf("%d\n", p + 1);
```

```
printf("%d\n", *(p + 2) );
```



# Con trỏ vs. mảng



## ■ Toán tử [ ]:

- Truy xuất nội dung vùng nhớ con trỏ giữ địa chỉ.

## ■ Công thức:

$\text{<Con trỏ>[<Chỉ số>]} \sim * (\text{<Con trỏ>} + \text{<Chỉ số>})$

```
int a[100] = { 1, 2, 3 };
```

```
int *p = a;
```

```
a[2] = 5;
```

```
*(a + 2) = 5;
```

```
*(p + 2) = 5;
```

```
p[2] = 5;
```

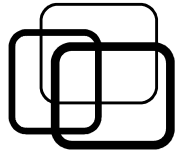
# Con trỏ vs. mảng



## ■ Truyền tham số mảng:

- Không phải truyền tất cả mảng.
- Chỉ truyền địa chỉ phần tử đầu tiên.  
→ Truyền con trỏ đến phần tử đầu tiên.

```
void xuatMang(int a[ ], int n) {  
    for (int i = 0; i < n; i++)  
        printf("%d ", *(a++) );           // Tương tự a[ i ]...  
}  
  
void main() {  
    int a[100];  
    xuatMang(a, 100);  
    for (int i = 0; i < n; i++)  
        printf("%d ", *(a++) );           // Sai.  
}
```



## ■ Khái niệm con trỏ:

- Biến có kiểu là địa chỉ.

## ■ Sử dụng con trỏ:

- Khai báo: `<Kiểu dữ liệu> *`.
- Khởi tạo: toán tử & lấy địa chỉ biến.
- Toán tử `*`: truy xuất nội dung vùng nhớ.

## ■ Con trỏ vs. mảng:

- Mảng trong C là một con trỏ.
- Con trỏ có thể “trỏ” đến vùng nhớ mảng.
- Toán tử `[ ]`: truy nội dung vùng nhớ mảng.



# Bài tập

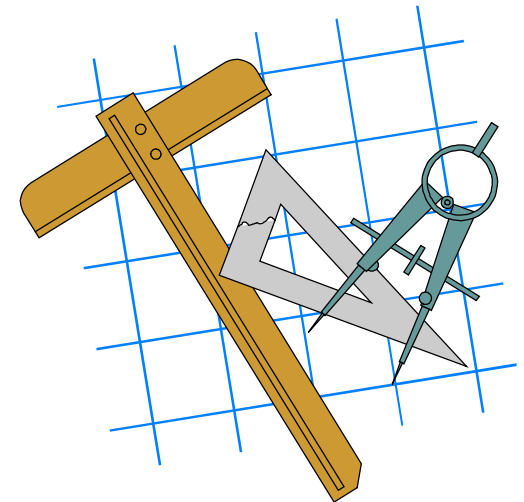


## ■ Bài tập 2.1:

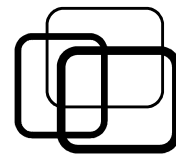
Cho đoạn chương trình sau:

```
void main()  
{  
    int    *x, y = 2;  
    float  *z = &y;  
  
    *x = *z + y;  
    printf("%d", y);  
}
```

- a) Đoạn chương trình trên có lỗi gì?
- b) Hãy sửa lại cho đúng.



# Bài tập

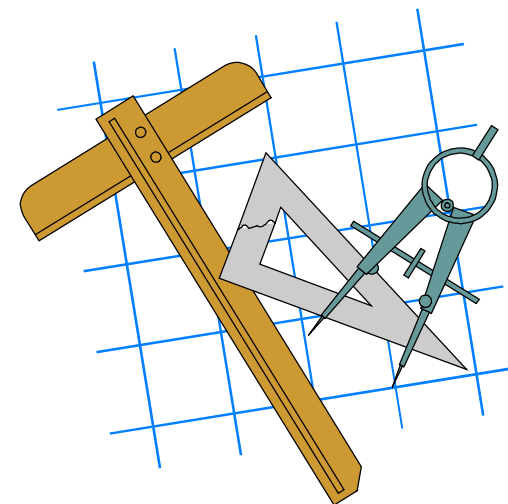


## ■ Bài tập 2.2:

Cho đoạn chương trình sau:

```
void main()  
{  
    double  m[100];  
    double  *p1, *p2;  
  
    p1 = m;  
    p2 = &m[6];  
}
```

Hãy cho biết p1 cách p2 bao nhiêu byte?





# Bài tập



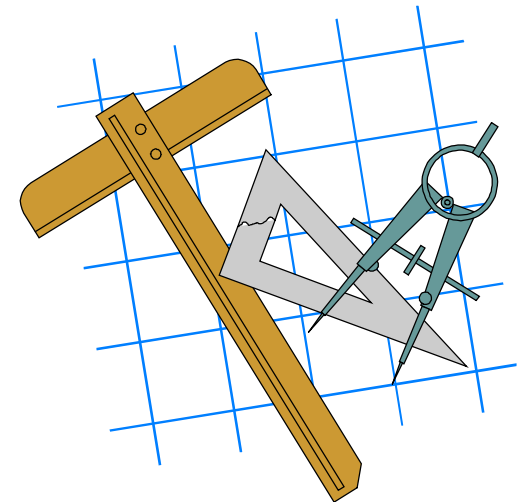
## ■ Bài tập 2.3:

Hãy giải thích sự khác nhau giữa 3 hàm sau:

```
void swap1( int x, int y )  
{  
    int temp = x;  
    x = y;  
    y = temp;  
}
```

```
void swap3( int *x, int *y )  
{  
    int temp = *x;  
    *x = *y;  
    *y = temp;  
}
```

```
void swap2( int &x, int &y )  
{  
    int temp = x;  
    x = y;  
    y = temp;  
}
```



# Bài tập



## ■ Bài tập 2.4:

Hãy cho biết kết quả xuất ra màn hình của đoạn chương trình sau:

```
#include <stdio.h>
```

```
void main()
```

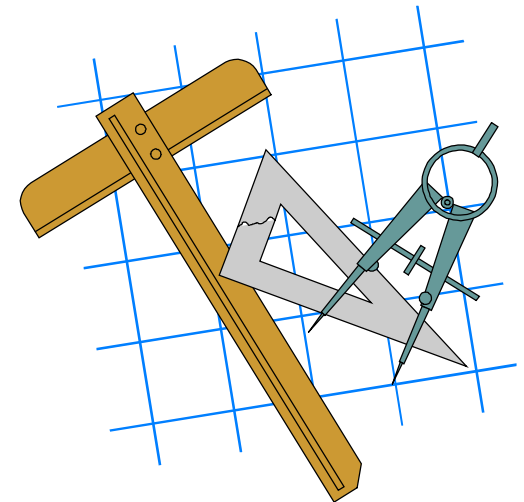
```
{
```

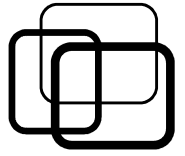
```
    int    x = 1023;
```

```
    char  *p = (char *)&x;
```

```
    printf("%d %d %d %d\n", p[0], p[1], p[2], p[3]);
```

```
}
```





## ■ Bài tập 2.5:

Viết chương trình C sử dụng con trỏ để thực hiện:

- a) Nhập mảng N phân số từ bàn phím.
- b) Trích ra mảng các phân số âm.
- c) Xuất kết quả ra màn hình.

