

# **Unidade I:**

## **Conceitos Básicos - Introdução à Linguagem C para Programadores Java**

**Prof. Max do Val Machado**



**PUC Minas**

Instituto de Ciências Exatas e Informática  
Curso de Ciência da Computação

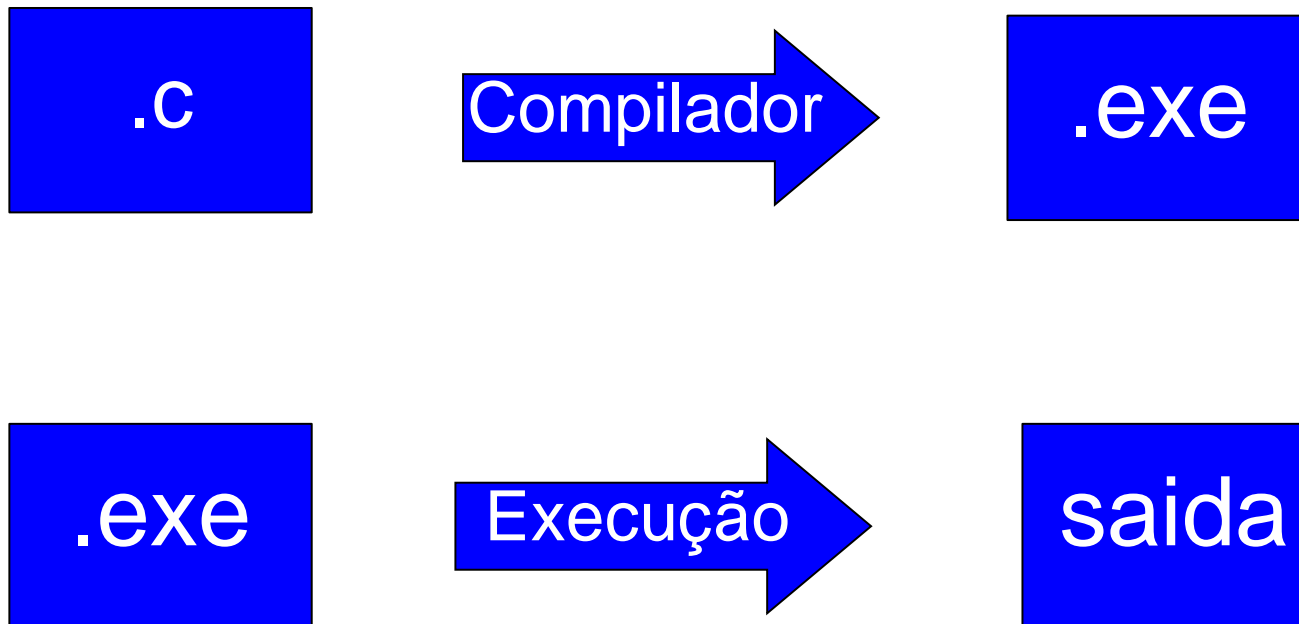
# Sumário

- Introdução
- Leitura e Escrita
- String
- Registro
- Ponteiro
- Arquivo
- Passagem de Parâmetro

- **Introdução**
- Leitura e Escrita
- String
- Registro
- Ponteiro
- Arquivo
- Passagem de Parâmetro

# Linguagem C

- Criada por Dennis Ritchie em 1972 a partir da linguagem B (criada por Ken Thompson a partir da BCPL)
- Propósito geral, estruturada, imperativa e procedural
- Características de linguagens de alto e baixo nível



# Como Começar

- No Linux, o compilador gcc está normalmente instalado

`gcc fonte.c -o executavel` (compilação)

`./executavel` (execução)

- No Windows, baixar um compilador como, por exemplo, o DevC++ ou o Code::Blocks

# Como Começar

- No Linux, o compilador gcc está normalmente instalado

`gcc fonte.c -o executavel` (compilação)

`./executavel` (execução)

- No Windows, baixar um compilador

DevC++ ou o Code::Blocks

Apenas o gcc é assunto  
para muitas aulas...

# Estrutura Básica do Código Fonte

```
/* Empresa
 * Autor
 * Data
 * Objetivo
 */

#include <stdio.h>

int main(int argc, char *argv[]) {

    return 0;

}
```



# Estrutura Básica do Código Fonte

```
/* Empresa  
 * Autor  
 * Data  
 * Objetivo  
 */
```

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

```
int main(int argc, char *argv[]) {
```

```
    return 0;
```

```
}
```

Cabeçalho do programa:  
contém informações para  
identificação do código

# Estrutura Básica do Código Fonte

```
/* Empresa  
 * Autor  
 * Data  
 * Objetivo  
 */
```

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

```
int main(int argc, char *argv[]) {
```

```
    return 0;
```

```
}
```

Bibliotecas: contém a  
implementação de alguns  
comandos que vamos  
utilizar (printf e scanf)

# Estrutura Básica do Código Fonte

```
/* Empresa  
 * Autor  
 * Data  
 * Objetivo  
 */
```

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

```
int main(int argc, char *argv[]) {
```

```
    return 0;
```

```
}
```

Função main

# Meu Primeiro Programa

```
#include <stdio.h>

int main(int argc, char *argv[]) {

    printf ("Ola pessoal!!!\n\n");
    return 0;

}
```

- Declaração de variáveis, comentários e sintaxe do if, while, do-while, for, switch-case é igual em C, C++, C# e Java
- Em C e C++, chamamos métodos e arrays de funções e vetores, respectivamente
- Se tivermos dúvidas sobre uma função em C, basta digitar `man nomeFunção` (e.g., `man printf`) no terminal do Linux

# Sumário

- Introdução
- **Leitura e Escrita**
- String
- Registro
- Ponteiro
- Arquivo
- Passagem de Parâmetro

# Leitura e Escrita

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

int main(int argc, char *argv[]){
    char c; char s[100]; int i; double d;
    printf("\nEntre com um caractere: ");
    scanf("%c", &c);
    printf("\nEntre com uma palavra: ");
    scanf("%s", s);
    printf("\nEntre com um inteiro e um real: ");
    scanf("%i%lf", &i, &d);
    printf("\ninteiro(%d) real(%f) char(%c) s(%s) ", i, d, c, s);

    return 0;
}
```

# printf: Função de Escrita

- Apresenta um ou mais argumentos para escrever no dispositivo padrão de saída (dps)
- O primeiro argumento é a string de controle que descreve tudo de o printf escreve no dps
- Além dos caracteres a serem escritos, a string de controle também define quais/onde variáveis serão escritas no dps

```
Exemplo: printf("\ninteiro(%d) real(%f) char(%c) s(%s) ", i, d, c, s);
```



# printf: Função de Escrita

- Apresenta um ou mais argumentos para escrever no dispositivo padrão de saída (dps)
- Indicamos as variáveis a serem escritas inserindo códigos de controle relativos aos tipos das mesmas
- Os demais argumentos são as variáveis a serem exibidas no dps

Exemplo: `printf("\ninteiro(%d) real(%f) char(%c) s(%s) ", i, d, c, s);`

# printf: Função de Escrita

Códigos de Controle	
%d	Número inteiro (int)
%i	Número inteiro (int)
%u	Número decimal natural (unsigned int)
%o	Número inteiro em octal
%x	Número inteiro em hexa (%X, letras maiúsculas)
%f	Número real (float ou double)
%e	Número em notação científica (%E, o e é maiúsculo)
%g	Escolha automática entre %f e %e (%G, o e é maiúsculo)
%p	Ponteiro (endereço em notação hexadecimal)
%c	Caractere (char)
%s	Sequência de caracteres (string).
%%	Imprime um %

# printf: Função de Escrita

## Exemplos

<code>printf ("Teste %% %")</code>	Teste % %
<code>printf ("%f",40.345)</code>	40.345
<code>printf ("Um caractere %c e um inteiro %d",'D',120)</code>	Um caractere D e um inteiro 120
<code>printf ("%s e um exemplo","Este")</code>	Este e um exemplo
<code>printf ("%s%d%%","Juros de ",10)</code>	Juros de 10%

# scanf: Função de Leitura

- Apresenta um ou mais argumentos para ler do dispositivo padrão de saída (dpe)
- O primeiro argumento é a string de controle que descreve quais variáveis o scanf lê do dpe
- Os demais argumentos são as variáveis a serem lidas e antes de cada variável, colocamos um & (exceto para as strings)

Exemplo: `scanf("%i%lf", &i, &d);`

# scanf: Função de Leitura

Tipo	Tam.	Controle	Início	Fim
char	8	%c	-128	127
unsigned char	8	%c	0	255
signed char	8	%c	-128	127
int	16	%i	-32.768	32.767
unsigned int	16	%u	0	65.535
signed int	16	%i	-32.768	32.767
short int	16	%hi	"	"
unsigned short int	16	%hu	0	65.535
signed short int	16	%hi	-32.768	32.767
long int	32	%li	-2.147.483.648	2.147.483.647
signed long int	32	%li	"	"
unsigned long int	32	%lu	0	4.294.967.295
float	32	%f	3,40E-38	3.4E+38
double	64	%lf	0,00E-01	1,7E+308
long double	80	%Lf	3,4E-4932	3,4E+4932

- Introdução
- Leitura e Escrita
- **String**
- Registro
- Ponteiro
- Arquivo
- Passagem de Parâmetro

# String

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

int main(int argc, char *argv[]){
    char s1[80], s2[80];

    strcpy(s1, "Algoritmos");
    strcpy(s2, " e EDs");

    printf("\nTamanho s1(%i)", (int)strlen(s1));
    printf("\nTamanho s2(%i)", (int)strlen(s2));

    if (strcmp(s1, s2) == 0) printf("\nIguais!!!");
    else printf("\nDiferentes!!!");

    ■ ■ ■
```

# String

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

int main(int argc, char *argv[]){
    char s1[80], s2[80];

    strcpy(s1, "Algoritmos");
    strcpy(s2, " e EDs");

    printf("\nTamanho s1(%i)", (int)strlen(s1));
    printf("\nTamanho s2(%i)", (int)strlen(s2));

    if (strcmp(s1, s2) == 0) printf("\nIguais!!!");
    else printf("\nDiferentes!!!");

    ■ ■ ■
```



# String

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

int main(int argc, char *argv[]){
    char s1[80], s2[80];

    strcpy(s1, "Algoritmos");
    strcpy(s2, " e EDs");

    printf("\nTamanho s1(%i)", (int)strlen(s1));
    printf("\nTamanho s2(%i)", (int)strlen(s2));

    if (strcmp(s1, s2) == 0) printf("\nIguais!!!");
    else printf("\nDiferentes!!!");

    ■ ■ ■
```

s1

s2

# String

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

int main(int argc, char *argv[]){
    char s1[80], s2[80];

    strcpy(s1, "Algoritmos");
    strcpy(s2, " e EDs");

    printf("\nTamanho s1(%i)", (int)strlen(s1));
    printf("\nTamanho s2(%i)", (int)strlen(s2));

    if (strcmp(s1, s2) == 0) printf("\nIguais!!!");
    else printf("\nDiferentes!!!");

    ■ ■ ■
```

s1 Algoritmos

s2 e EDs

# String

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

int main(int argc, char *argv[]){
    char s1[80], s2[80];

    strcpy(s1, "Algoritmos");
    strcpy(s2, " e EDs");

    printf("\nTamanho s1(%i)", (int)strlen(s1));
    printf("\nTamanho s2(%i)", (int)strlen(s2));

    if (strcmp(s1, s2) == 0) printf("\nIguais!!!");
    else printf("\nDiferentes!!!");

    ■ ■ ■
```

s1 Algoritmos

s2 e EDs

TELA

Tamanho s1(10)

Tamanho s2(6)

# String

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

int main(int argc, char *argv[]){
    char s1[80], s2[80];

    strcpy(s1, "Algoritmos");
    strcpy(s2, " e EDs");

    printf("\nTamanho s1(%i)", (int)strlen(s1));
    printf("\nTamanho s2(%i)", (int)strlen(s2));

    if (strcmp(s1, s2) == 0) printf("\nIguais!!!");
    else printf("\nDiferentes!!!");
```

■ ■ ■

s1 Algoritmos

s2 e EDs

TELA

Tamanho s1(10)  
Tamanho s2(6)  
Diferentes!!!

# String

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

int main(int argc, char *argv[]){
    char s1[80], s2[80];

    strcpy(s1, "Algoritmos");
    strcpy(s2, " e EDs");

    printf("\nTamanho s1(%i)", (int)strlen(s1));
    printf("\nTamanho s2(%i)", (int)strlen(s2));

    if (strcmp(s1, s2) == 0) printf("\nIguais!!!");
    else printf("\nDiferentes!!!");
```

■ ■ ■

s1 Algoritmos

s2 e EDs

TELA

Tamanho s1(10)

Tamanho s2(6)

Diferentes!!!

# String

```
■ ■ ■  
strcat(s1, s2);  
printf("\nNova s1 (%s)", s1);  
  
strcpy(s2, s1);  
printf("\nNova s2 (%s)", s2);  
  
if (strcmp(s1, s2) == 0) printf("\nIguais!!!");  
else printf("\nDiferentes!!!");  
  
s1[10]=s2[10]='\0'; s1[11] = 'a'; s2[11] = 'b';  
printf("\nNova s1 (%s)", s1);  
printf("\nNova s2 (%s)", s2);  
  
if (strcmp(s1, s2) == 0) printf("\nIguais!!!");  
else printf("\nDiferentes!!!");  
return 0;  
}
```

s1 Algoritmos

s2 e EDs

TELA

Tamanho s1(10)  
Tamanho s2(6)  
Diferentes!!!

# String

■ ■ ■

```
strcat(s1, s2);  
printf("\nNova s1 (%s)", s1);  
  
strcpy(s2, s1);  
printf("\nNova s2 (%s)", s2);  
  
if (strcmp(s1, s2) == 0) printf("\nIguais!!!");  
else printf("\nDiferentes!!!");  
  
s1[10]=s2[10]='\0'; s1[11] = 'a'; s2[11] = 'b';  
printf("\nNova s1 (%s)", s1);  
printf("\nNova s2 (%s)", s2);  
  
if (strcmp(s1, s2) == 0) printf("\nIguais!!!");  
else printf("\nDiferentes!!!");  
return 0;  
}
```

s1 Algoritmos e EDs

s2 e EDs

TELA

Tamanho s1(10)  
Tamanho s2(6)  
Diferentes!!!

# String

■ ■ ■

```
strcat(s1, s2);  
printf("\nNova s1 (%s)", s1);
```

```
strcpy(s2, s1);  
printf("\nNova s2 (%s)", s2);
```

```
if (strcmp(s1, s2) == 0) printf("\nIguais!!!");  
else printf("\nDiferentes!!!");
```

```
s1[10]=s2[10]='\0'; s1[11] = 'a'; s2[11] = 'b';  
printf("\nNova s1 (%s)", s1);  
printf("\nNova s2 (%s)", s2);
```

```
if (strcmp(s1, s2) == 0) printf("\nIguais!!!");  
else printf("\nDiferentes!!!");  
return 0;
```

```
}
```

s1 Algoritmos e EDs

s2 e EDs

TELA

Tamanho s1(10)

Tamanho s2(6)

Diferentes!!!

Nova s1 (Algoritmos e EDs)



# String

■ ■ ■

```
strcat(s1, s2);  
printf("\nNova s1 (%s)", s1);
```

```
strcpy(s2, s1);  
printf("\nNova s2 (%s)", s2);
```

```
if (strcmp(s1, s2) == 0) printf("\nIguais!!!");  
else printf("\nDiferentes!!!");
```

```
s1[10]=s2[10]='\0'; s1[11] = 'a'; s2[11] = 'b';  
printf("\nNova s1 (%s)", s1);  
printf("\nNova s2 (%s)", s2);
```

```
if (strcmp(s1, s2) == 0) printf("\nIguais!!!");  
else printf("\nDiferentes!!!");  
return 0;
```

```
}
```

s1 Algoritmos e EDs

s2 Algoritmos e EDs

TELA

Tamanho s1(10)

Tamanho s2(6)

Diferentes!!!

Nova s1 (Algoritmos e EDs)

# String

■ ■ ■

```
strcat(s1, s2);  
printf("\nNova s1 (%s)", s1);
```

```
strcpy(s2, s1);  
printf("\nNova s2 (%s)", s2);
```

```
if (strcmp(s1, s2) == 0) printf("\nIguais!!!");  
else printf("\nDiferentes!!!");
```

```
s1[10]=s2[10]='\0'; s1[11] = 'a'; s2[11] = 'b';  
printf("\nNova s1 (%s)", s1);  
printf("\nNova s2 (%s)", s2);
```

```
if (strcmp(s1, s2) == 0) printf("\nIguais!!!");  
else printf("\nDiferentes!!!");  
return 0;
```

```
}
```

s1 Algoritmos e EDs

s2 Algoritmos e EDs

TELA

Tamanho s1(10)

Tamanho s2(6)

Diferentes!!!

Nova s1 (Algoritmos e EDs)

Nova s2 (Algoritmos e EDs)

# String

■ ■ ■

```
strcat(s1, s2);  
printf("\nNova s1 (%s)", s1);
```

```
strcpy(s2, s1);  
printf("\nNova s2 (%s)", s2);
```

```
if (strcmp(s1, s2) == 0) printf("\nIguais!!!");  
else printf("\nDiferentes!!!");
```

```
s1[10]=s2[10]='\0'; s1[11] = 'a'; s2[11] = 'b';  
printf("\nNova s1 (%s)", s1);  
printf("\nNova s2 (%s)", s2);
```

```
if (strcmp(s1, s2) == 0) printf("\nIguais!!!");  
else printf("\nDiferentes!!!");  
return 0;
```

```
}
```

s1 Algoritmos e EDs

s2 Algoritmos e EDs

TELA

Tamanho s1(10)

Tamanho s2(6)

Diferentes!!!

Nova s1 (Algoritmos e EDs)

Nova s2 (Algoritmos e EDs)

Iguais!!!

# String

■ ■ ■

```
strcat(s1, s2);  
printf("\nNova s1 (%s)", s1);
```

```
strcpy(s2, s1);  
printf("\nNova s2 (%s)", s2);
```

```
if (strcmp(s1, s2) == 0) printf("\nIguais!!!");  
else printf("\nDiferentes!!!");
```

```
s1[10]=s2[10]='\0'; s1[11] = 'a'; s2[11] = 'b';  
printf("\nNova s1 (%s)", s1);  
printf("\nNova s2 (%s)", s2);
```

```
if (strcmp(s1, s2) == 0) printf("\nIguais!!!");  
else printf("\nDiferentes!!!");  
return 0;
```

```
}
```

s1 Algoritmos\0e EDs

s2 Algoritmos\0e EDs

## TELA

Tamanho s1(10)

Tamanho s2(6)

Diferentes!!!

Nova s1 (Algoritmos e EDs)

Nova s2 (Algoritmos e EDs)

Iguais!!!

# String

■ ■ ■

```
strcat(s1, s2);  
printf("\nNova s1 (%s)", s1);
```

```
strcpy(s2, s1);  
printf("\nNova s2 (%s)", s2);
```

```
if (strcmp(s1, s2) == 0) printf("\nIguais!!!");  
else printf("\nDiferentes!!!");
```

```
s1[10]=s2[10]='\0'; s1[11] = 'a'; s2[11] = 'b';  
printf("\nNova s1 (%s)", s1);  
printf("\nNova s2 (%s)", s2);
```

```
if (strcmp(s1, s2) == 0) printf("\nIguais!!!");  
else printf("\nDiferentes!!!");  
return 0;
```

```
}
```

s1 Algoritmos\0a EDs

s2 Algoritmos\0b EDs

## TELA

Tamanho s1(10)

Tamanho s2(6)

Diferentes!!!

Nova s1 (Algoritmos e EDs)

Nova s2 (Algoritmos e EDs)

Iguais!!!

# String

■ ■ ■

```
strcat(s1, s2);  
printf("\nNova s1 (%s)", s1);
```

```
strcpy(s2, s1);  
printf("\nNova s2 (%s)", s2);
```

```
if (strcmp(s1, s2) == 0) printf("\nIguais!!!");  
else printf("\nDiferentes!!!");
```

```
s1[10]=s2[10]='\0'; s1[11] = 'a'; s2[11] = 'b';  
printf("\nNova s1 (%s)", s1);  
printf("\nNova s2 (%s)", s2);
```

```
if (strcmp(s1, s2) == 0) printf("\nIguais!!!");  
else printf("\nDiferentes!!!");  
return 0;  
}
```

s1 Algoritmos\0a EDs

s2 Algoritmos\0b EDs

## TELA

Tamanho s1(10)

Tamanho s2(6)

Diferentes!!!

Nova s1 (Algoritmos e EDs)

Nova s2 (Algoritmos e EDs)

Iguais!!!

Nova s1 (Algoritmos)

Nova s2 (Algoritmos)

# String

■ ■ ■

```
strcat(s1, s2);  
printf("\nNova s1 (%s)", s1);
```

```
strcpy(s2, s1);  
printf("\nNova s2 (%s)", s2);
```

```
if (strcmp(s1, s2) == 0) printf("\nIguais!!!");  
else printf("\nDiferentes!!!");
```

```
s1[10]=s2[10]='\0'; s1[11] = 'a'; s2[11] = 'b';  
printf("\nNova s1 (%s)", s1);  
printf("\nNova s2 (%s)", s2);
```

```
if (strcmp(s1, s2) == 0) printf("\nIguais!!!");  
else printf("\nDiferentes!!!");
```

```
return 0;
```

```
}
```

s1 Algoritmos\0a EDs

s2 Algoritmos\0b EDs

## TELA

Tamanho s1(10)

Tamanho s2(6)

Diferentes!!!

Nova s1 (Algoritmos e EDs)

Nova s2 (Algoritmos e EDs)

Iguais!!!

Nova s1 (Algoritmos)

Nova s2 (Algoritmos)

Iguais!!!

# Sumário

- Introdução
- Leitura e Escrita
- String
- **Registro**
- Ponteiro
- Arquivo
- Passagem de Parâmetro



# Exemplo sobre Registro (1)

```
#include <stdio.h>
#define MAXTAM 100

struct Funcionario {
    int matricula;
    char nome[MAXTAM];
};

int main(int argc, char *argv[]){
    struct Funcionario f;

    printf("\nEntre com a matricula: ");
    scanf("%d", &f.matricula);
    printf("\nEntre com o nome: ");
    scanf("%s", f.nome);

    printf("\nMatricula: %d", f.matricula);
    printf("\nNome: %s", f.nome);
}
```

## Exemplo sobre Registro (2)

```
#include <stdio.h>
#define MAXTAM 100

struct Funcionario {
    int matricula;
    char nome[MAXTAM];
};

typedef struct Funcionario Funcionario;

int main(int argc, char *argv[]){
    Funcionario f;

    printf("\nEntre com a matricula: ");
    scanf("%d", &f.matricula);
    printf("\nEntre com o nome: ");
    scanf("%s", f.nome);

    printf("\nMatricula: %d", f.matricula);
    printf("\nNome: %s", f.nome);
}
```

## Exemplo sobre Registro (3)

```
#include <stdio.h>
#define MAXTAM 100

typedef struct Funcionario {
    int matricula;
    char nome[MAXTAM];
} Funcionario;

int main(int argc, char *argv[]){
    Funcionario f;

    printf("\nEntre com a matricula: ");
    scanf("%d", &f.matricula);
    printf("\nEntre com o nome: ");
    scanf("%s", f.nome);

    printf("\nMatricula: %d", f.matricula);
    printf("\nNome: %s", f.nome);
}
```

## Exemplo sobre Registro (4)

```
#include <stdio.h>
#define MAXTAM 100

typedef struct Funcionario { int matricula; char nome[MAXTAM]; } Funcionario;

int main(int argc, char *argv[]){
    Funcionario vet[MAXTAM];
    for (int i = 0; i < 3; i++){
        printf("\nEntre com a matricula do funcionário %d: ", (i+1));
        scanf("%d", &vet[i].matricula);
        printf("\nEntre com o nome do funcionário %d: ", (i+1));
        scanf("%s", vet[i].nome);
    }
    for (int i = 0; i < 3; i++){
        printf("\nMatricula do funcionário %d: %d", (i+1), vet[i].matricula);
        printf("\nNome do funcionário %d: %s", (i+1), vet[i].nome);
    }
}
```

# Sumário

- Introdução
- Leitura e Escrita
- String
- Registro
- **Ponteiro**
- Arquivo
- Passagem de Parâmetro

# Introdução

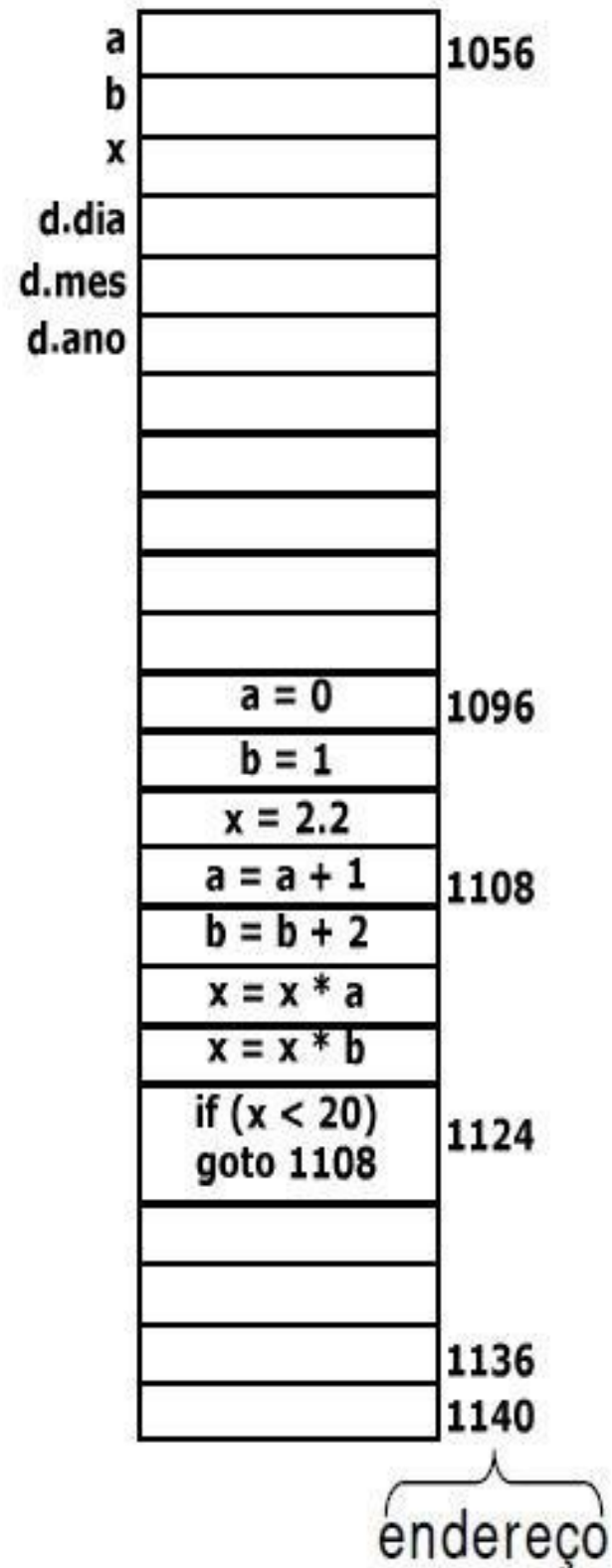
- Um programa utiliza duas áreas de memória: uma para os dados e outra para o código fonte (ou seja, as instruções)
- Uma variável possui conteúdo e endereço
  - O conteúdo de uma variável pode alterar durante a execução do programa
  - No entanto, seu endereço é constante

```

void main() { // CONTEÚDO    ENDEREÇO
  int a;      // lixo        1056
  int b;      // lixo        1060
  float x;    // lixo        1064
  Data d;     // lixo        1068

  a = 0;      // 0           1056
  b = 1;      // 1           1060
  x = 2.2f;    // 2.2       1064
  do {
    a = a + 1;
    b = b + 2;
    x = x * a;
    x = x * b;
  } while (x < 20.0f);

```



# Alocações Estática e Dinâmica

- São as duas formas para alocarmos de alocar os dados
- Na estática, o SO reserva o espaço de memória das variáveis quando ele começa a executar um programa e essa reserva não pode ser alterada

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

- Na dinâmica, o SO reserva esse espaço durante a execução do programa e essa reserva pode ser alterada



# Alocação Dinâmica

- A memória alocada dinamicamente está localizada em uma área chamada de *heap* e, basicamente, o programa aloca e desaloca porções de memória do *heap* durante a execução
- Acessamos as posições de memória alocadas dinamicamente através de apontadores ou ponteiros

# Ponteiros

- Os ponteiros são apenas variáveis que armazenam o endereço de uma área de memória
- Da mesma forma que um int armazena inteiro e um double, número real , os ponteiros armazenam endereços de memória
- Os ponteiros possuem tipo, ou seja, temos ponteiro para endereços de memória de um int, de um float, de um char...

# Declaração de Ponteiros

**tipoPonteiro \*nomeVariável;**

- O asterisco na declaração de uma variável indica que essa não guardará um valor e sim um endereço para o tipo especificado

# Operadores

- Operador endereço ( **&** ) determina o endereço de uma variável
- Operador de conteúdo de um ponteiro ( **\*** ) determina o conteúdo da posição de memória endereçada pelo ponteiro

# Exemplo

- Faça o quadro de memória e mostre a saída na tela:

```
int x = 10;  
  
int * y = & x;  
  
printf("\n%i", x);  
  
printf("\n%p", &x);  
  
printf("\n%p", y);  
  
printf("\n%p", &y);  
  
printf("\n%i", *y);
```

Memória		Tela
	75h	
	...	
	CDh	

# Exemplo

- Faça o quadro de memória e mostre a saída na tela:

```
int x = 10;
```

```
int * y = & x;
```

```
printf("\n%i", x);
```

```
printf("\n%p", &x);
```

```
printf("\n%p", y);
```

```
printf("\n%p", &y);
```

```
printf("\n%i", *y);
```

x	Memória	
	10	75h
		...
		CDh

Tela

# Exemplo

- Faça o quadro de memória e mostre a saída na tela:

```
int x = 10;
```

```
int * y = & x;
```

```
printf("\n%i", x);
```

```
printf("\n%p", &x);
```

```
printf("\n%p", y);
```

```
printf("\n%p", &y);
```

```
printf("\n%i", *y);
```

	Memória	
x	10	75h
		...
y	75h	CDh

Tela

# Exemplo

- Faça o quadro de memória e mostre a saída na tela:

```
int x = 10;
```

```
int * y = & x;
```

```
printf("\n%i", x);
```

```
printf("\n%p", &x);
```

```
printf("\n%p", y);
```

```
printf("\n%p", &y);
```

```
printf("\n%i", *y);
```

	Memória	
x	10	75h
		...
y	75h	CDh

Tela
10



# Exemplo

- Faça o quadro de memória e mostre a saída na tela:

```
int x = 10;  
  
int * y = & x;  
  
printf("\n%i", x);  
printf("\n%p", &x);  
  
printf("\n%p", y);  
  
printf("\n%p", &y);  
  
printf("\n%i", *y);
```

	Memória	
x	10	75h
		...
y	75h	CDh

Tela
10
75h

# Exemplo

- Faça o quadro de memória e mostre a saída na tela:

```
int x = 10;  
  
int * y = & x;  
  
printf("\n%i", x);  
  
printf("\n%p", &x);  
  
printf("\n%p", y);  
  
printf("\n%p", &y);  
  
printf("\n%i", *y);
```

	Memória	
x	10	75h
		...
y	75h	CDh

Tela
10
75h
75h

# Exemplo

- Faça o quadro de memória e mostre a saída na tela:

```
int x = 10;

int * y = & x;

printf("\n%i", x);

printf("\n%p", &x);

printf("\n%p", y);

printf("\n%p", &y);

printf("\n%i", *y);
```

	Memória	
x	10	75h
		...
y	75h	CDh

Tela
10
75h
75h
CDh

# Exemplo

- Faça o quadro de memória e mostre a saída na tela:

```
int x = 10;  
  
int * y = & x;  
  
printf("\n%i", x);  
  
printf("\n%p", &x);  
  
printf("\n%p", y);  
  
printf("\n%p", &y);  
  
printf("\n%i", *y);
```

	Memória	
x	10	75h
		...
y	75h	CDh

Tela
10
75h
75h
CDh
10

# Exemplo

```
int x1, x2, x3;  int *p;  
x1 = 11;  x2 = 22;  x3 = 33;  
p = &x1;  
x2 = *p;  
*p = x3;  
p = &x3;  
*p = 0;  
  
printf("cont:%d %d %d %d", x1, x2, x3, *p);  
printf("addr:%p %p %p %p", &x1, &x2, &x3, p);
```

Memória

# Exemplo

```
int x1, x2, x3;  int *p;
```

```
x1 = 11;  x2 = 22;  x3 = 33;
```

```
p = &x1;
```

```
x2 = *p;
```

```
*p = x3;
```

```
p = &x3;
```

```
*p = 0;
```

```
printf("cont:%d %d %d %d", x1, x2, x3, *p);
```

```
printf("addr:%p %p %p %p", &x1, &x2, &x3, p);
```

Memória		
x1	?	89Bh
x2	?	89Ch
x3	?	89Dh
p	?	89Eh

# Exemplo

```
int x1, x2, x3;  int *p;
```

```
x1 = 11;  x2 = 22;  x3 = 33;
```

```
p = &x1;
```

```
x2 = *p;
```

```
*p = x3;
```

```
p = &x3;
```

```
*p = 0;
```

```
printf("cont:%d %d %d %d", x1, x2, x3, *p);
```

```
printf("addr:%p %p %p %p", &x1, &x2, &x3, p);
```

Memória		
x1	11	89Bh
x2	22	89Ch
x3	33	89Dh
p	?	89Eh

# Exemplo

```
int x1, x2, x3;  int *p;
```

```
x1 = 11;  x2 = 22;  x3 = 33;
```

```
p = &x1;
```

```
x2 = *p;
```

```
*p = x3;
```

```
p = &x3;
```

```
*p = 0;
```

```
printf("cont:%d %d %d %d", x1, x2, x3, *p);
```

```
printf("addr:%p %p %p %p", &x1, &x2, &x3, p);
```

Memória		
x1	11	89Bh
x2	22	89Ch
x3	33	89Dh
p	89Bh	89Eh



# Exemplo

```
int x1, x2, x3; int *p;
```

```
x1 = 11; x2 = 22; x3 = 33;
```

```
p = &x1;
```

```
x2 = *p;
```

```
*p = x3;
```

```
p = &x3;
```

```
*p = 0;
```

```
printf("cont:%d %d %d %d", x1, x2, x3, *p);
```

```
printf("addr:%p %p %p %p", &x1, &x2, &x3, p);
```

Memória		
x1	11	89Bh
x2	11	89Ch
x3	33	89Dh
p	89Bh	89Eh

# Exemplo

```
int x1, x2, x3; int *p;
```

```
x1 = 11; x2 = 22; x3 = 33;
```

```
p = &x1;
```

```
x2 = *p;
```

```
*p = x3;
```

```
p = &x3;
```

```
*p = 0;
```

```
printf("cont:%d %d %d %d", x1, x2, x3, *p);
```

```
printf("addr:%p %p %p %p", &x1, &x2, &x3, p);
```

Memória		
x1	33	89Bh
x2	11	89Ch
x3	33	89Dh
p	89Bh	89Eh

# Exemplo

```
int x1, x2, x3; int *p;
```

```
x1 = 11; x2 = 22; x3 = 33;
```

```
p = &x1;
```

```
x2 = *p;
```

```
*p = x3;
```

```
p = &x3;
```

```
*p = 0;
```

```
printf("cont:%d %d %d %d", x1, x2, x3, *p);
```

```
printf("addr:%p %p %p %p", &x1, &x2, &x3, p);
```

Memória		
x1	33	89Bh
x2	11	89Ch
x3	33	89Dh
p	89Dh	89Eh

# Exemplo

```
int x1, x2, x3; int *p;
```

```
x1 = 11; x2 = 22; x3 = 33;
```

```
p = &x1;
```

```
x2 = *p;
```

```
*p = x3;
```

```
p = &x3;
```

```
*p = 0;
```

```
printf("cont:%d %d %d %d", x1, x2, x3, *p);
```

```
printf("addr:%p %p %p %p", &x1, &x2, &x3, p);
```

Memória		
x1	33	89Bh
x2	11	89Ch
x3	0	89Dh
p	89Dh	89Eh

- Faça o quadro de memória e mostre a saída na tela:

```
int *x1;      int x2;      int *x3;

x1 = (int *) malloc (sizeof(int));
printf("\nx1(%p)(%i)(%p) x2(%i)(%p) x3(%p)(%i)(%p)", x1, *x1, &x1, x2, &x2, x3, *x3, &x3);

*x1 = 20;
printf("\nx1(%p)(%i)(%p) x2(%i)(%p) x3(%p)(%i)(%p)", x1, *x1, &x1, x2, &x2, x3, *x3, &x3);

x2 = *x1;
printf("\nx1(%p)(%i)(%p) x2(%i)(%p) x3(%p)(%i)(%p)", x1, *x1, &x1, x2, &x2, x3, *x3, &x3);

*x3 = x2 * *x1;
printf("\nx1(%p)(%i)(%p) x2(%i)(%p) x3(%p)(%i)(%p)", x1, *x1, &x1, x2, &x2, x3, *x3, &x3);

x3 = &x2;
printf("\nx1(%p)(%i)(%p) x2(%i)(%p) x3(%p)(%i)(%p)", x1, *x1, &x1, x2, &x2, x3, *x3, &x3);

x2 = 15;
printf("\nx1(%p)(%i)(%p) x2(%i)(%p) x3(%p)(%i)(%p)", x1, *x1, &x1, x2, &x2, x3, *x3, &x3);
```

- Faça o quadro de memória:

```
double M [3][3];  
double *p = M[0];  
for (int i = 0; i < pow(MAXTAM, 2); i++, p++){  
    *p=0.0;  
}
```

# Observações

- Os símbolos usados para notação de ponteiros em C/C++ não são tão claros como deveriam ser
- Descuido com ponteiros → problemas
- **Atenção:** Sempre inicialize os ponteiros

# Observações

- $p1 = p2$ : faz com que eles apontem para o mesmo local
- $*p1 = *p2$ : Atribui o conteúdo apontado por p2 o por p1
- $p++$ ,  $p--$ ,  $p=p+5$  e  $p+=3$ : Incrementa e decrementa o valor do endereço apontado pelo ponteiro, fazendo com que o ponteiro antes  $\text{sizeof}(\text{tipoPonteiro})$  bytes na memória



# Observações

- $(*p)++$  e  $(*p) --$ : Incrementa / decrementa o conteúdo da variável apontada pelo ponteiro  $p$
- Os testes relacionais como  $>$ ,  $<$ ,  $>=$ ,  $<=$ ,  $==$  ou  $!=$  são aceitos apenas para ponteiros do mesmo tipo, contudo, eles comparam endereços

# Alocar Memória em C: malloc

- Protótipo da função malloc()

**void\* malloc (int tamanho)**

- O malloc aloca o número de bytes passados como parâmetro e retorna um ponteiro para a primeira posição da área alocada

# Desalocar Memória em C: free()

- Protótipo da função free()

**void free (void\*)**

- O free desaloca o espaço de memória apontado pelo ponteiro recebido como parâmetro

# Exemplo do malloc() e do free()

```
char* p1 = (char*) malloc (sizeof(char));  
int* p2 = (int*) malloc (sizeof(int));  
float* p3 = (float*) malloc (sizeof(float));  
Cliente* p4 = (Cliente*) malloc (sizeof(Cliente));  
int* p5 = (int*) malloc (MAXTAM * sizeof (int));  
Cliente* p6 =(Cliente*) malloc (MAXTAM * sizeof (Cliente));  
free(p1);  
free(p2);  
free(p3);  
free(p4);  
free(p5);  
free(p6);i
```

# Alocar/Desalocar Memória em C++: new e delete

```
char* p1 = new char;
```

```
int* p2 = new int;
```

```
float* p3 = new float;
```

```
Cliente* p4 = new Cliente;
```

```
int* p5 = new int [MAXTAM];
```

```
Cliente* p6 = new Cliente[MAXTAM];
```

```
delete p1;
```

```
delete p2;
```

```
delete p3;
```

```
delete p4;
```

```
delete [ ] p5;
```

```
delete [ ] p6;
```

# Registro vs. Ponteiros

- Acessamos um atributo de um registro fazendo *registro.atributo*
- Acessamos um atributo de um registro apontado por um ponteiro fazendo *ponteiro->atributo*

```
Cliente registro;  
Cliente* ponteiro = (Cliente*) malloc (sizeof(Cliente));  
registro.codigo = 1;  
strcpy(registro.nome, "AA");  
printf("\nFuncionario (%i): %s", registro.codigo, registro.nome);  
ponteiro->codigo = 2;  
strcpy(ponteiro->nome, "BB");  
printf("\nFuncionario (%i): %s", ponteiro->codigo, ponteiro->nome);
```

# Erros Comuns

- Esquecer de alocar memória e tentar acessar o conteúdo da variável
- Copiar o valor do apontador quando deveria ser o conteúdo da variável apontada
- Esquecer de desalocar memória
  - O SO a desaloca no final do programa ou da função onde a variável está declarada
- Tentar acessar o conteúdo da variável depois de desalocá-la

# Exercício

- Mostre a saída na tela

```
double a;  
double *p, *q;  
a = 3.14;  
printf("%f\n", a);  
p = &a;  
*p = 2.718;  
printf("%f\n", a);  
a = 5;  
printf("%f\n", *p);
```

```
p = NULL;  
p = (double*) malloc(sizeof(double));  
*p = 20;  
q = p;  
printf("%f\n", *p);  
printf("%f\n", a);  
free(p);  
printf("%f\n", *q);
```



# Exercício

- Mostre o quadro de memória

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

```
b = a;
```

```
b[5] = 100;
```

```
printf("\n%d -- %d", a[5], b[5]);
```

```
b = (int*) malloc(10*sizeof(int));
```

```
b[7] = 100;
```

```
printf("\n%d -- %d", a[7], b[7]);
```

**//O comando a = b gera um erro de compilação**

# Exercício

## ● Mostre o quadro de memória

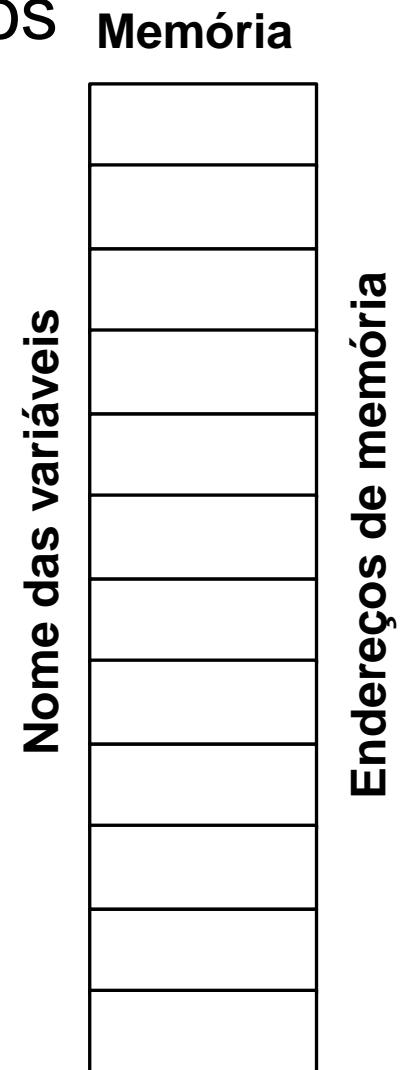
```
int *x1;      int x2;      int *x3;  
x1 = (int*) malloc(sizeof(int));  
*x1 = 20;  
x2 = *x1;  
*x3 = x2 * *x1;  
x3 = &x2;  
x2 = 15;  
x2 = 13 & 3;  
x2 = 13 | 3;  
x2 = 13 >> 1;  
x2 = 13 << 1;
```

# Exercício

- Execute o programa abaixo, supondo os atributos código (int) e salário (double) para cada Cliente

```
Cliente c;  
c.codigo = 5;  
Cliente *p = NULL;  
p = (Cliente*) malloc (sizeof(Cliente));  
p->codigo = 6;  
Cliente *p2 = &c;  
p2->codigo = 7;
```

Representação gráfica



# Exercício

- Execute o programa abaixo, supondo os atributos código (int) e salário (double) para cada Cliente

```
Cliente c;
```

```
c.codigo = 5;
```

```
Cliente *p = NULL;
```

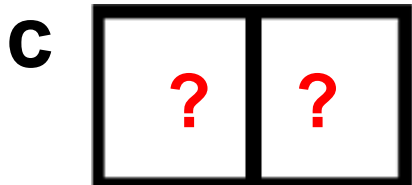
```
p = (Cliente*) malloc (sizeof(Cliente));
```

```
p->codigo = 6;
```

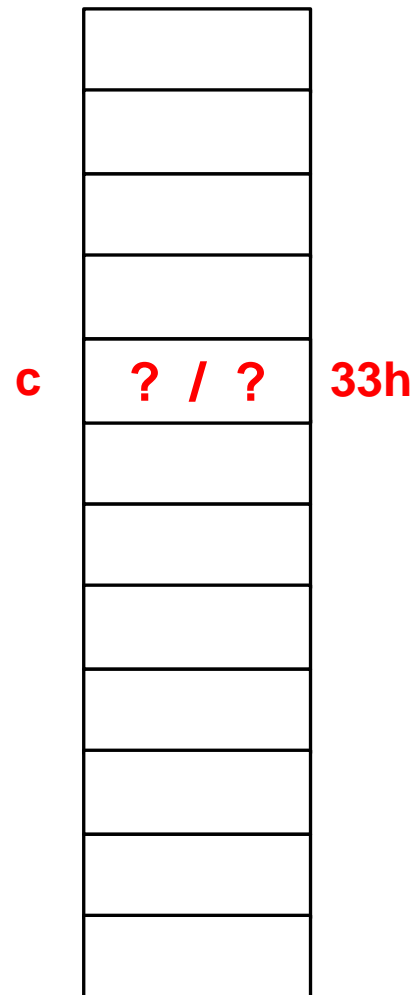
```
Cliente *p2 = &c;
```

```
p2->codigo = 7;
```

Representação gráfica



Memória

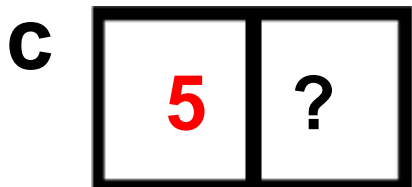


# Exercício

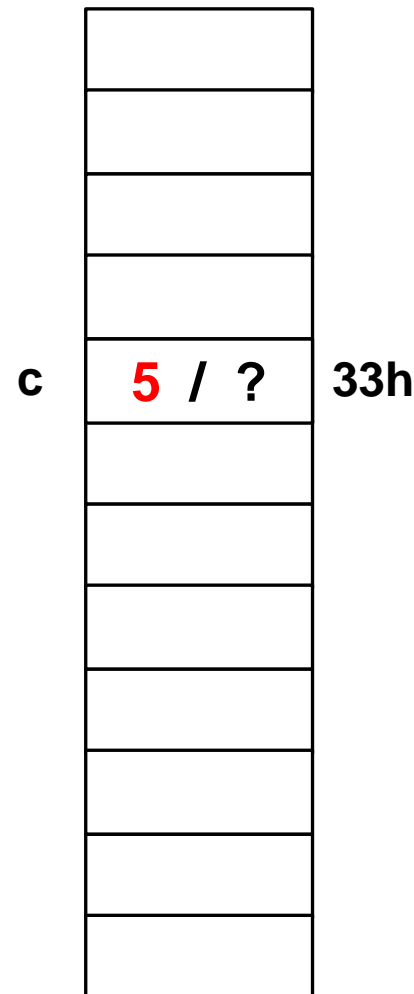
- Execute o programa abaixo, supondo os atributos código (int) e salário (double) para cada Cliente

```
Cliente c;  
c.codigo = 5;  
Cliente *p = NULL;  
p = (Cliente*) malloc (sizeof(Cliente));  
p->codigo = 6;  
Cliente *p2 = &c;  
p2->codigo = 7;
```

Representação gráfica



Memória



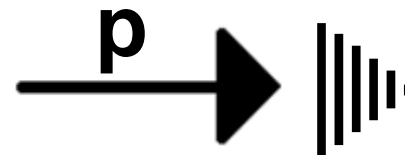
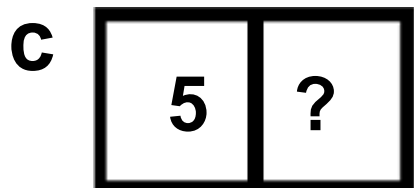
# Exercício

- Execute o programa abaixo, supondo os atributos código (int) e salário (double) para cada Cliente

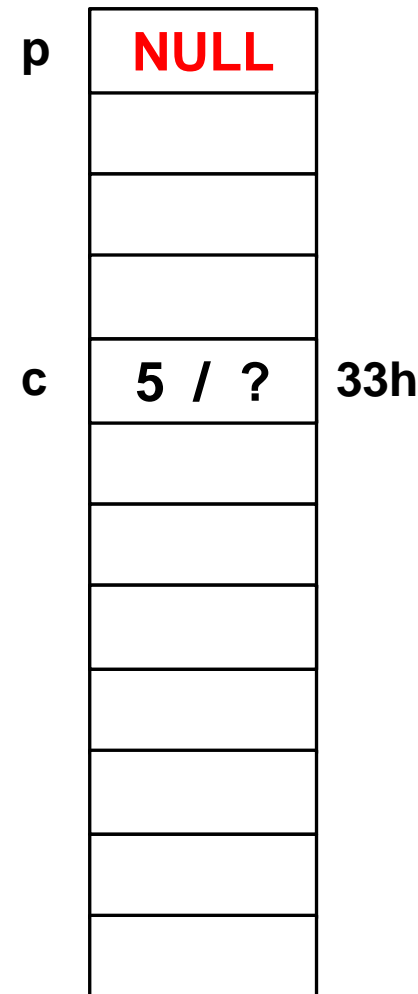
```

Cliente c;
c.codigo = 5;
Cliente *p = NULL;
p = (Cliente*) malloc (sizeof(Cliente));
p->codigo = 6;
Cliente *p2 = &c;
p2->codigo = 7;
    
```

Representação gráfica



Memória



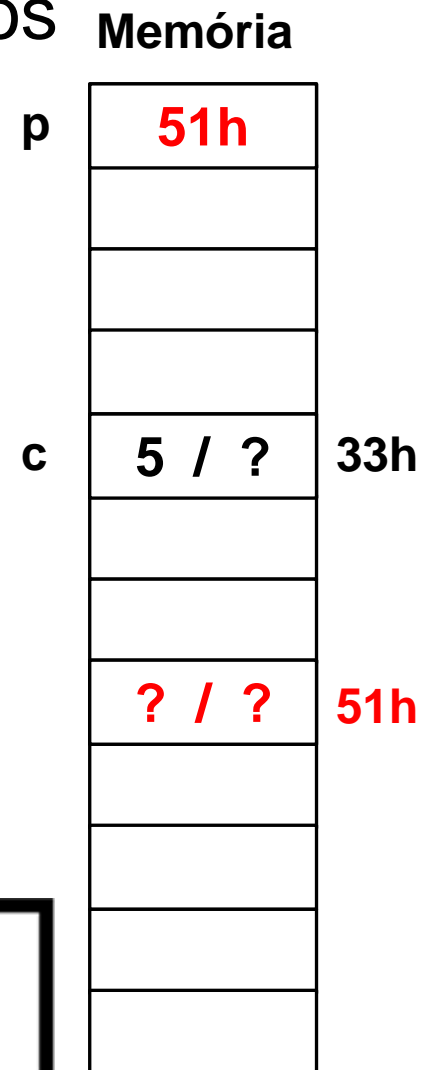
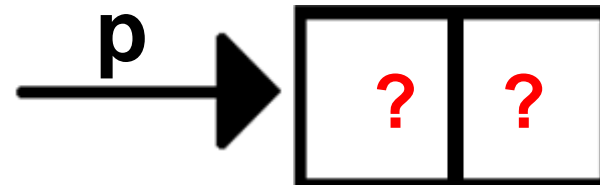
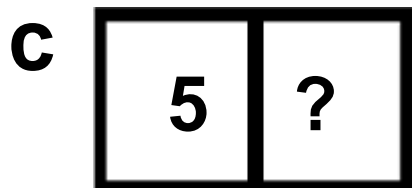
# Exercício

- Execute o programa abaixo, supondo os atributos código (int) e salário (double) para cada Cliente

```

Cliente c;
c.codigo = 5;
Cliente *p = NULL;
p = (Cliente*) malloc (sizeof(Cliente));
p->codigo = 6;
Cliente *p2 = &c;
p2->codigo = 7;
    
```

Representação gráfica

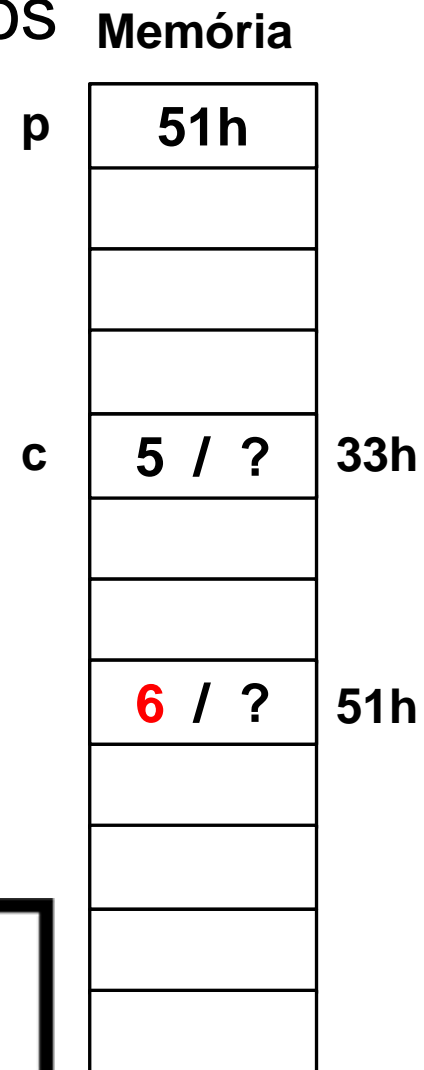


# Exercício

- Execute o programa abaixo, supondo os atributos código (int) e salário (double) para cada Cliente

```

Cliente c;
c.codigo = 5;
Cliente *p = NULL;
p = (Cliente*) malloc (sizeof(Cliente));
p->codigo = 6;
Cliente *p2 = &c;
p2->codigo = 7;
    
```



Representação gráfica



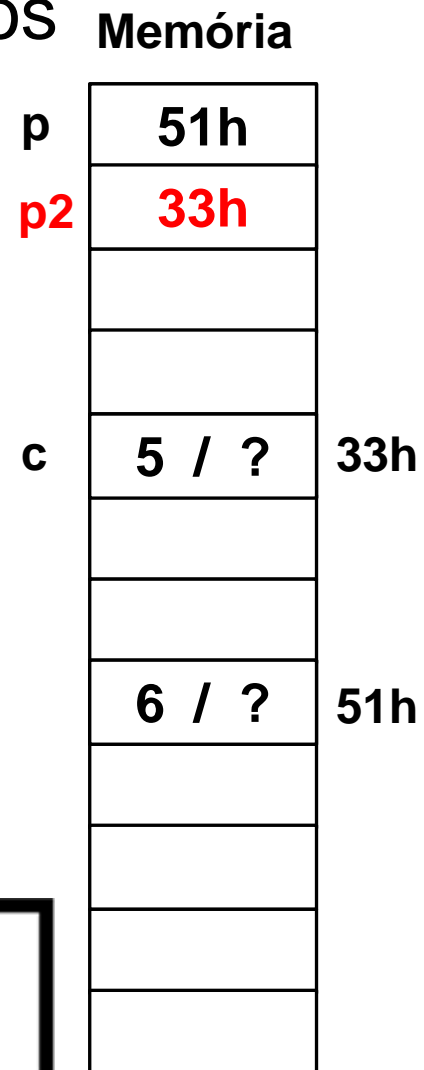


# Exercício

- Execute o programa abaixo, supondo os atributos código (int) e salário (double) para cada Cliente

```

Cliente c;
c.codigo = 5;
Cliente *p = NULL;
p = (Cliente*) malloc (sizeof(Cliente));
p->codigo = 6;
Cliente *p2 = &c;
p2->codigo = 7;
    
```



Representação gráfica



# Exercício

- Execute o programa abaixo, supondo os atributos código (int) e salário (double) para cada Cliente

```

Cliente c;
c.codigo = 5;
Cliente *p = NULL;
p = (Cliente*) malloc (sizeof(Cliente));
p->codigo = 6;
Cliente *p2 = &c;
p2->codigo = 7;
    
```

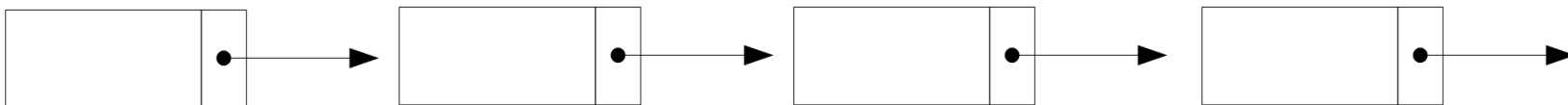
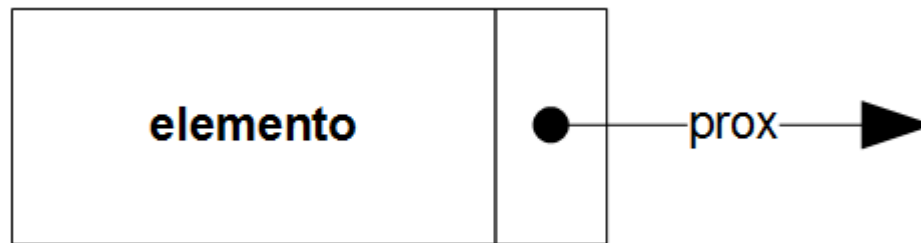
Memória	
p	51h
p2	33h
c	7 / ? 33h
	6 / ? 51h

Representação gráfica



# Exercício

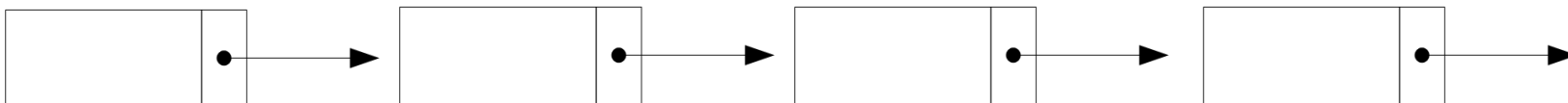
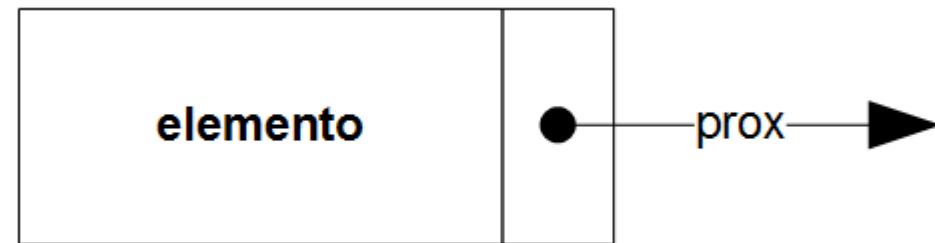
- Crie um registro célula contendo os atributos elemento (inteiro) e prox (apontador para outra célula)



# Exercício

- Crie um registro célula contendo os atributos elemento (inteiro) e prox (apontador para outra célula)

```
typedef struct Celula {  
    int elemento;  
    struct Celula *prox;  
} Celula;  
  
Celula *novaCelula(int elemento) {  
    Celula *nova = (Celula*) malloc(sizeof(Celula));  
    nova->elemento = elemento;  
    nova->prox = NULL;  
    return nova;  
}
```



# Exercício

- Mostre o que acontece se um método tiver o comando

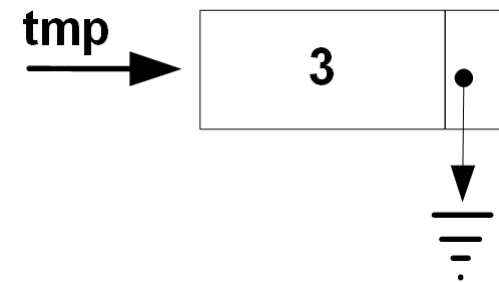
*Celula \*tmp = novaCelula(3).*

```
typedef struct Celula {  
    int elemento;  
    struct Celula *prox;  
} Celula;  
  
Celula *novaCelula(int elemento) {  
    Celula *nova = (Celula*) malloc(sizeof(Celula));  
    nova->elemento = elemento;  
    nova->prox = NULL;  
    return nova;  
}
```

# Exercício

- Mostre o que acontece se um método tiver o comando *Celula \*tmp = novaCelula(3).*

```
typedef struct Celula {  
    int elemento;  
    struct Celula *prox;  
} Celula;  
  
Celula *novaCelula(int elemento) {  
    Celula *nova = (Celula*) malloc(sizeof(Celula));  
    nova->elemento = elemento;  
    nova->prox = NULL;  
    return nova;  
}
```



## Exercícios Gráficos: Java, C e C++

# Exercícios Gráficos em Java

# Exercícios Gráficos: Java, C e C++

- Represente graficamente o código Java abaixo

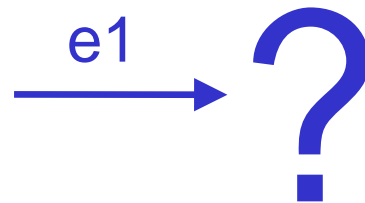
```
Elemento e1;
```



# Exercícios Gráficos: Java, C e C++

- Represente graficamente o código Java abaixo

Elemento e1;



# Exercícios Gráficos: Java, C e C++

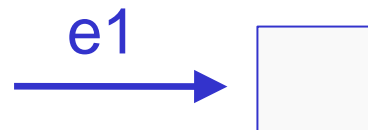
- Represente graficamente o código Java abaixo

```
Elemento e1 = new Elemento();
```

# Exercícios Gráficos: Java, C e C++

- Represente graficamente o código Java abaixo

```
Elemento e1 = new Elemento();
```



# Exercícios Gráficos: Java, C e C++

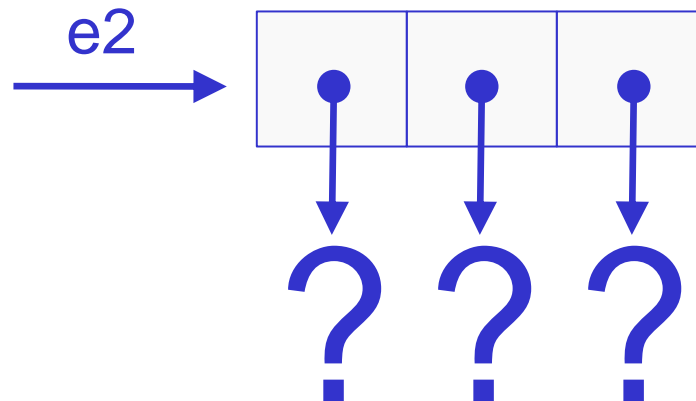
- Represente graficamente o código Java abaixo

```
Elemento[] e2 = new Elemento [3];
```

# Exercícios Gráficos: Java, C e C++

- Represente graficamente o código Java abaixo

```
Elemento[] e2 = new Elemento [3];
```



# Exercícios Gráficos: Java, C e C++

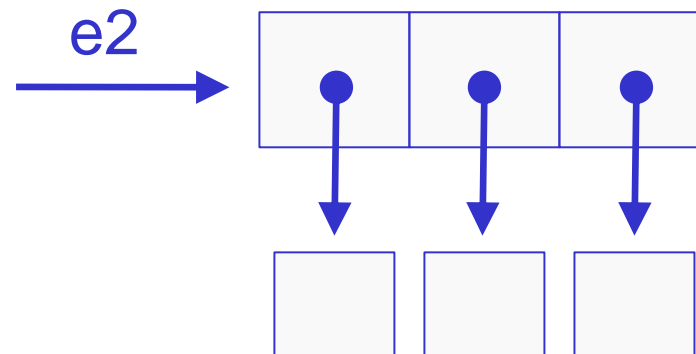
- Represente graficamente o código Java abaixo

```
Elemento[] e2 = new Elemento [3];  
  
for (int i = 0; i < 3; i ++){  
    e2[i] = new Elemento();  
}
```

# Exercícios Gráficos: Java, C e C++

- Represente graficamente o código Java abaixo

```
Elemento[] e2 = new Elemento [3];  
  
for (int i = 0; i < 3; i ++){  
    e2[i] = new Elemento();  
}
```



## Exercícios Gráficos: Java, C e C++

# Exercícios Gráficos

# em C



# Exercícios Gráficos: Java, C e C++

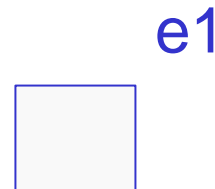
- Represente graficamente o código C abaixo

```
Elemento e1;
```

# Exercícios Gráficos: Java, C e C++

- Represente graficamente o código C abaixo

Elemento e1;



# Exercícios Gráficos: Java, C e C++

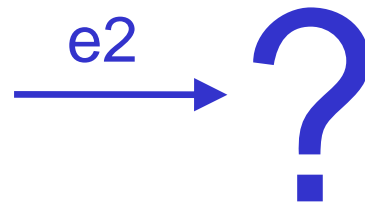
- Represente graficamente o código C abaixo

```
Elemento* e2;
```

# Exercícios Gráficos: Java, C e C++

- Represente graficamente o código C abaixo

```
Elemento* e2;
```



# Exercícios Gráficos: Java, C e C++

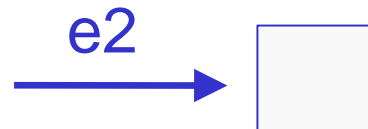
- Represente graficamente o código C abaixo

```
Elemento* e2 = (Elemento*) malloc(sizeof(Elemento));
```

# Exercícios Gráficos: Java, C e C++

- Represente graficamente o código C abaixo

```
Elemento* e2 = (Elemento*) malloc(sizeof(Elemento));
```



## Exercícios Gráficos: Java, C e C++

- Represente graficamente o código C abaixo

```
Elemento* e2 = (Elemento*) malloc(3*sizeof(Elemento));
```

## Exercícios Gráficos: Java, C e C++

- Represente graficamente o código C abaixo

```
Elemento* e2 = (Elemento*) malloc(3*sizeof(Elemento));
```





# Exercícios Gráficos: Java, C e C++

- Represente graficamente o código C abaixo

```
Elemento e3[3];
```

# Exercícios Gráficos: Java, C e C++

- Represente graficamente o código C abaixo

Elemento e3[3];



# Exercícios Gráficos: Java, C e C++

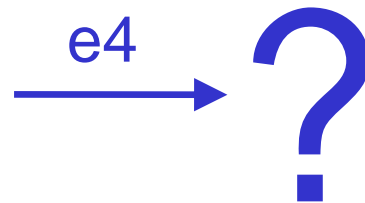
- Represente graficamente o código C abaixo

```
Elemento** e4;
```

# Exercícios Gráficos: Java, C e C++

- Represente graficamente o código C abaixo

```
Elemento** e4;
```



# Exercícios Gráficos: Java, C e C++

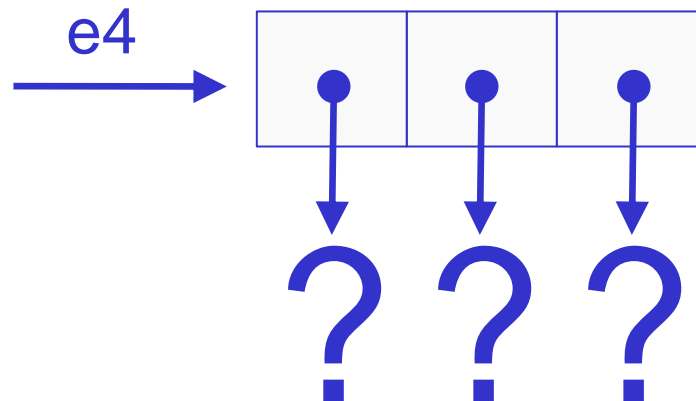
- Represente graficamente o código C abaixo

```
Elemento** e4 = (Elemento**) malloc(3*sizeof(Elemento*));
```

## Exercícios Gráficos: Java, C e C++

- Represente graficamente o código C abaixo

```
Elemento** e4 = (Elemento**) malloc(3*sizeof(Elemento*));
```



## Exercícios Gráficos: Java, C e C++

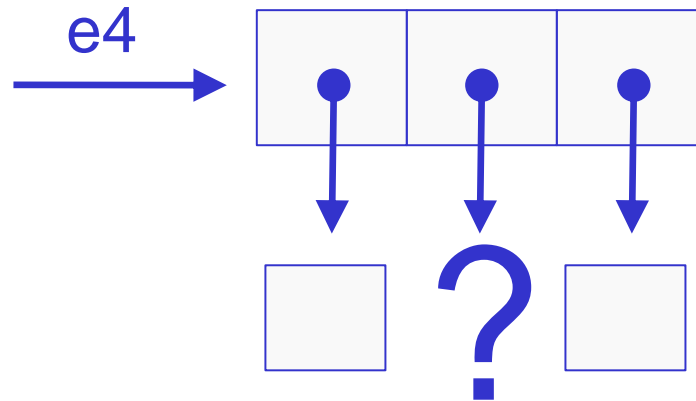
- Represente graficamente o código C abaixo

```
Elemento** e4 = (Elemento**) malloc(3*sizeof(Elemento*));  
e4[0] = (Elemento*) malloc(sizeof(Elemento*));  
e4[2] = (Elemento*) malloc(sizeof(Elemento*));
```

# Exercícios Gráficos: Java, C e C++

- Represente graficamente o código C abaixo

```
Elemento** e4 = (Elemento**) malloc(3*sizeof(Elemento*));  
e4[0] = (Elemento*) malloc(sizeof(Elemento*));  
e4[2] = (Elemento*) malloc(sizeof(Elemento*));
```





## Exercícios Gráficos: Java, C e C++

# Exercícios Gráficos

# C++

# Exercícios Gráficos: Java, C e C++

- Represente graficamente o código C++ abaixo

```
Elemento e1;
```

# Exercícios Gráficos: Java, C e C++

- Represente graficamente o código C++ abaixo

Elemento e1;



# Exercícios Gráficos: Java, C e C++

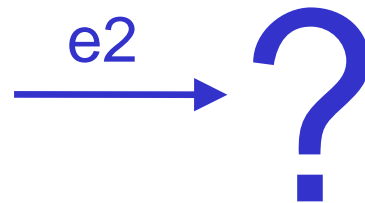
- Represente graficamente o código C++ abaixo

```
Elemento* e2;
```

# Exercícios Gráficos: Java, C e C++

- Represente graficamente o código C++ abaixo

```
Elemento* e2;
```



# Exercícios Gráficos: Java, C e C++

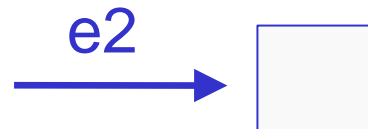
- Represente graficamente o código C++ abaixo

```
Elemento* e2 = new Elemento;
```

# Exercícios Gráficos: Java, C e C++

- Represente graficamente o código C++ abaixo

```
Elemento* e2 = new Elemento;
```



# Exercícios Gráficos: Java, C e C++

- Represente graficamente o código C++ abaixo

```
Elemento* e2 = new Elemento[3];
```



# Exercícios Gráficos: Java, C e C++

- Represente graficamente o código C++ abaixo

```
Elemento* e2 = new Elemento[3];
```



# Exercícios Gráficos: Java, C e C++

- Represente graficamente o código C++ abaixo

```
Elemento e3[3];
```

# Exercícios Gráficos: Java, C e C++

- Represente graficamente o código C++ abaixo

Elemento e3[3];



# Exercícios Gráficos: Java, C e C++

- Represente graficamente o código C++ abaixo

```
Elemento** e4;
```

# Exercícios Gráficos: Java, C e C++

- Represente graficamente o código C++ abaixo

```
Elemento** e4;
```



# Exercícios Gráficos: Java, C e C++

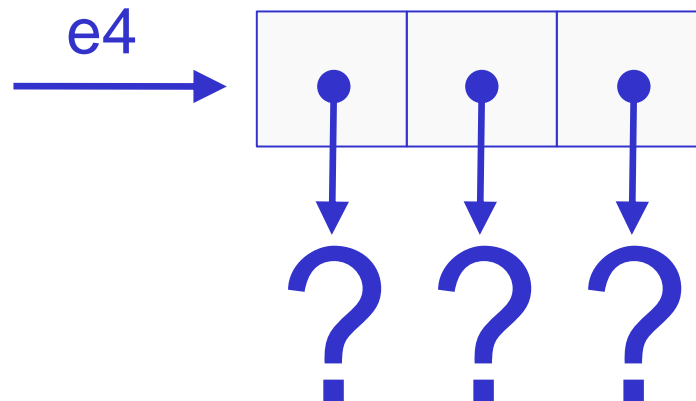
- Represente graficamente o código C++ abaixo

```
Elemento** e4 = new Elemento*[3];
```

## Exercícios Gráficos: Java, C e C++

- Represente graficamente o código C++ abaixo

```
Elemento** e4 = new Elemento*[3];
```



## Exercícios Gráficos: Java, C e C++

- Represente graficamente o código C++ abaixo

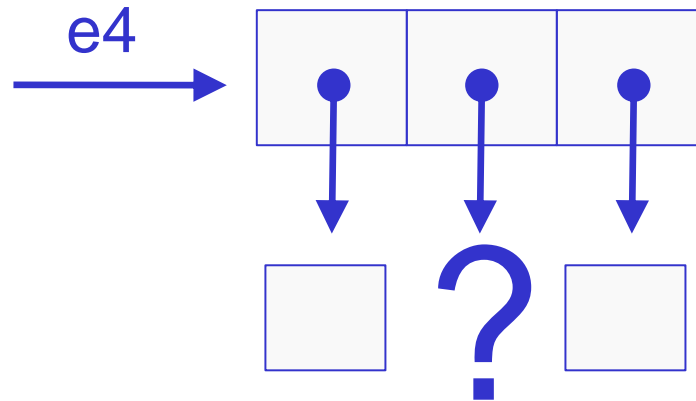
```
Elemento** e4 = new Elemento*[3];  
e4[0] = new Elemento;  
e4[2] = new Elemento;
```



# Exercícios Gráficos: Java, C e C++

- Represente graficamente o código C++ abaixo

```
Elemento** e4 = new Elemento*[3];  
e4[0] = new Elemento;  
e4[2] = new Elemento;
```



- Introdução
- Leitura e Escrita
- String
- Registro
- Ponteiro
- **Arquivo**
- Passagem de Parâmetro

# Definição de Arquivo

- Unidade lógica utilizada para armazenar dados em disco ou em qualquer outro dispositivo externo de armazenamento
- Pode-se abrir, fechar, ler, escrever ou apagar um arquivo



# Biblioteca para Arquivos na Linguagem C

- A linguagem C manipula tanto arquivos quanto dispositivos de I/O usando o tipo ponteiro para arquivo
- A biblioteca *stdio.h* possui funções para trabalhar com arquivos

# Declaração de um Ponteiro para Arquivo

```
FILE *p;
```

- Protótipo da função fopen()

**FILE \*fopen (char \*nomeArquivo, char \*modo);**

- Protótipo da função fopen()

**FILE \*fopen (char \*nomeArquivo, char \*modo);**

# Abrir Arquivo

## ● Protótipo da função fopen()

**r** - abre um arquivo existente para leitura

**w** - cria um arquivo para escrita. Se ele existir, o SO apaga o conteúdo atual

**a** - abre um arquivo para escrita no final. Se o arquivo não existir, o SO tenta criá-lo

**char \*modo);**



# Abrir Arquivo

## ● Protótipo da função fopen()

**r+** - igual ao **r** sendo que o **+** permite a escrita

**w+** - igual ao **w** sendo que o **+** permite a leitura

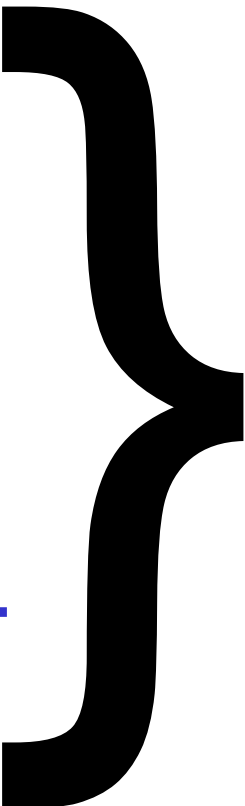
**a+** - igual ao **a** sendo que o **+** permite a leitura

**char \*modo);**

# Abrir Arquivo

- Protótipo da função `fopen()`

**rb**  
**wb**  
**ab**  
**rb+**  
**wb+**  
**ab+**



**igual aos anteriores, contudo,  
para o modo binário**

**char \*modo);**

# Modos Texto e Binário

- **Modo texto:** o arquivo fica armazenado como uma sequência de caracteres, permitindo a organização em linhas por um caractere de nova linha
- **Modo binário:** o arquivo fica armazenado como uma sequência de bytes, permitindo uma relação um para um com o arquivo real

# Exemplo

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

int main(int argc, char *argv[]) {
    FILE *p = fopen ("teste.txt", "r");

    // testa se o arquivo foi aberto com sucesso
    if (p != NULL) {
        printf ("\nArquivo foi aberto com sucesso.");
    } else {
        printf ("\nNao foi possivel abrir o arquivo.");
    }

    return 0;
}
```

# Fechar Arquivo

- Protótipo da função fclose()

**int fclose (FILE \*p);**

- Devemos fechar um arquivo após a leitura / escrita do mesmo
- O fechamento de um arquivo garante que dados remanescentes no “buffer” serão grafos no arquivo

# Exemplo

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

int main(int argc, char *argv[]) {
    FILE *p = fopen ("teste.txt", "r");

    // testa se o arquivo foi aberto com sucesso
    if (p != NULL) {
        printf ("\nArquivo foi aberto com sucesso.");
        fclose(p);
    } else {
        printf ("\nNao foi possivel abrir o arquivo.");
    }

    return 0;
}
```

# Leitura de um Caractere

- Protótipo da função `fgetc()`

**`int fgetc(FILE *p);`**

- O `fgetc` retorna um inteiro que corresponde ao código ASCII de um caractere, um EOF (definido em `stdio.h`) ou alguma condição de erro
- O EOF é uma constante definida na `stdio.h` que indica *end of file*

# Leitura de um Caractere

- Exemplo de programa que lê os caracteres de um arquivo até seu final

```
int main(int argc, char *argv[]) {  
    FILE *p = fopen ("teste.txt", "r");  
    int ch;  
    if (p != NULL) {  
        do {  
            ch = fgetc(p);  
            printf( "%c", (char)ch);  
        } while (ch != EOF);  
        fclose(p);  
    }  
    return 0;  
}
```



# Leitura de Mais Caracteres

- Protótipo da função fgets()

**char\* fgets(char \*s, int size, FILE \*p);**

# Leitura de Mais Caracteres

- Protótipo da função `fgets()`

**`char* fgets(char *s, int size, FILE *p);`**

- O primeiro parâmetro é o endereço de um *array* de caracteres para receber os caracteres lidos
- Observa-se que o programador deve garantir que esse *array* tem um tamanho mínimo de `size` caracteres (cuidado com erros bizantinos)

# Leitura de Mais Caracteres

- Protótipo da função `fgets()`

**`char* fgets(char *s, int size, FILE *p);`**

- O segundo parâmetro é o número máximo de caracteres a serem lidos
- Observa-se que se o `fgets` encontrar um caractere de final de linha, ele pára nesse ponto e retorna os caracteres lidos

# Leitura de Mais Caracteres

- Protótipo da função `fgets()`

**`char* fgets(char *s, int size, FILE *p);`**

- O último parâmetro é o manipulador do arquivo

# Leitura de Mais Caracteres

- Protótipo da função `fgets()`

**`char* fgets(char *s, int size, FILE *p);`**

- O `fgets` retorna um ponteiro para o início do array contendo os caracteres lidos ou um `NULL` caso o final do arquivo tenha sido atingido.
- Observa-se que se o *array* tiver espaço para o final de linha (`'\0'`), o `fgets` o insere no final da sequência de caracteres lida

# Leitura de Mais Caracteres

- Exemplo de programa que lê os caracteres de um arquivo até seu final

```
int main(int argc, char *argv[]) {  
    FILE *p = fopen ("teste.txt", "r");  
    char str[100+1];  
    char* resp;  
    if (p != NULL) {  
        do {  
            resp = fgets(str, 100, p);  
            if (resp != NULL) { printf("%s\n", str); }  
        } while (resp != NULL);  
        fclose(p);  
    }  
    return 0;  
}
```

# Escrita de um Caractere

- Protótipo da função `fputc()` - a função `putc()` é idêntica

**`int fputc(int ch, FILE *p);`**

- O primeiro parâmetro é o caractere a ser inserido e o segundo, o manipulador do arquivo
- O `fputc` retorna o caractere escrito em caso de sucesso. Caso contrário, retorna o EOF

# Escrita de um Caractere

- Exemplo de programa que escreve um caractere em um arquivo

```
int main(int argc, char *argv[]) {  
    FILE *p = fopen ("teste.txt", "w");  
    fputc('M', p);  
    fclose(p);  
    return 0;  
}
```



# Escrita de Mais Caracteres

- Protótipo da função `fputs()`

**`int fputs(const char *s, FILE *p);`**

- O primeiro parâmetro é a sequência de caracteres a serem inseridos e o segundo, o manipulador do arquivo
- O `fputs` retorna um EOF em caso de erro

# Escrita de Mais Caracteres

- Exemplo de programa que escreve vários caracteres em um arquivo

```
int main(int argc, char *argv[]) {  
    FILE *p = fopen ("teste.txt", "w");  
    fputs("Algoritmos e Estruturas de Dados II", p);  
    fclose(p);  
    return 0;  
}
```

## Fim de Arquivo: feof()

- Protótipo da função feof()

```
int feof(FILE *p);
```

- Retorna verdadeiro se o final do arquivo foi alcançado e, caso contrário, falso

## Fim de Arquivo: feof()

```
int main(int argc, char *argv[]) {  
  
    FILE *in = fopen ("teste.txt", "rb"),  
          *out = fopen ("copia.txt", "wb");  
  
    while ( ! feof(in) ) {  
        char ch = getc(in);  
        if ( ! feof(in)) putc(ch, out);  
    }  
  
    fclose(in);  
    fclose(out);  
    return 0;  
}
```

# Leitura e Escrita de Blocos

- Protótipo da função fread()

**size\_t fread(void \*buffer, size\_t nByte, size\_t cont, FILE \*p);**

- O primeiro parâmetro é um ponteiro para uma área de memória em que os dados serão armazenados
- O segundo é o número de bytes a serem inseridos no arquivo
- O terceiro é o número de itens (de tamanho nByte) serão lidos
- O quarto é o manipulador do arquivo

# Leitura e Escrita de Blocos

- Protótipo da função fread()

**size\_t fread(void \*buffer, size\_t nByte, size\_t cont, FILE \*p);**

- O fread retorna o número de itens lidos
- size\_t é aproximadamente o mesmo que o **unsigned**

# Leitura e Escrita de Blocos

- Protótipo da função fwrite()

**size\_t fwrite(void \*buffer, size\_t nByte, size\_t cont, FILE \*p);**

- Os parâmetros e o retorno são similares aos do fread

# Exemplo de Leitura e Escrita de Blocos

```
int main(int argc, char *argv[]) {  
    FILE *p;  
  
    double d = 12.23;  
    int i = 101;  
    long l = 123023L;  
  
    if ((p = fopen("teste.txt", "wb")) == NULL) {  
        printf ("Arquivo nao pode ser aberto!!!");  
        exit(1);  
    }  
  
    fwrite(&d, sizeof(double), 1, p);  
    fwrite(&i, sizeof(int), 1, p);  
    fwrite(&l, sizeof(long), 1, p);  
  
    fclose(p);  
  
    return 0;  
}
```



# Exemplo de Leitura e Escrita de Blocos

```
int main(int argc, char *argv[]) {  
    FILE *p;  
  
    double d;  
    int i;  
    long l;  
  
    if ((p = fopen("teste.txt", "rb")) == NULL) {  
        printf ("\nArquivo nao pode ser aberto!!!");  
        exit(1);  
    }  
  
    fread(&d, sizeof(double), 1, p);  
    fread (&i, sizeof(int), 1, p);  
    fread (&l, sizeof(long), 1, p);  
  
    printf("%f %d %ld", d, i, l);  
    fclose(p);  
    return 0;  
}
```

# Exemplo de Leitura e Escrita de Blocos

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

typedef struct Cliente {
    char nome[100];
    int codigo;
} Cliente;

void escrever(char*);
void ler(char*);

void main(int argc, char** argv){
    escrever("teste.txt");
    ler("teste.txt");
}
```



# Exemplo de Leitura e Escrita de Blocos

```
void escrever(char* nomeArq){
    cliente c1, c2;
    strcat(c1.nome, "Ze da Silva");    c1.codigo = 1;
    strcat(c2.nome, "Lele da Cuca");  c2.codigo = 11;
    FILE *p = fopen(nomeArq, "ab");
    fwrite(&c1, sizeof(Cliente), 1, p);
    fwrite(&c2, sizeof(Cliente), 1, p);
    fclose(p);
}

void ler(char* nomeArq){
    cliente c1, c2;
    FILE *p = fopen(nomeArq, "rb");
    fread(&c1, sizeof(Cliente), 1, p);
    fread(&c2, sizeof(Cliente), 1, p);
    fclose(p);
    printf("%s -- %d\n", c1.nome, c1.codigo);
    printf("%s -- %d\n", c2.nome, c2.codigo);
}
```

# Exercício

- Faça um programa que leia  $n$  números inteiros, armazene-os em um arquivo, leia-os do arquivo e mostre-os na tela

# Cabeçote de Leitura e Escrita

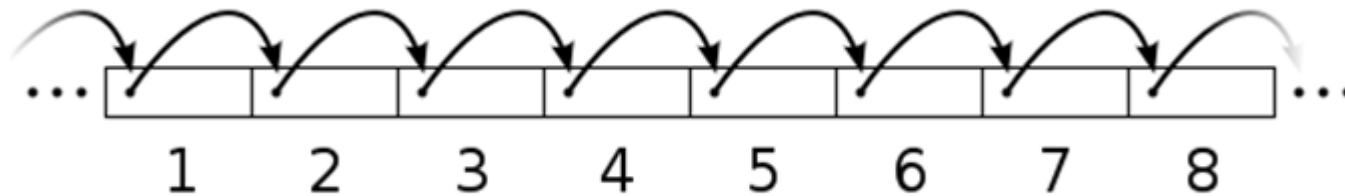
- Indica a posição atual de leitura/escrita no arquivo
- Após uma leitura/escrita o cabeçote se desloca em uma unidade em direção ao final do arquivo

## Reiniciar o Cabeçote: rewind()

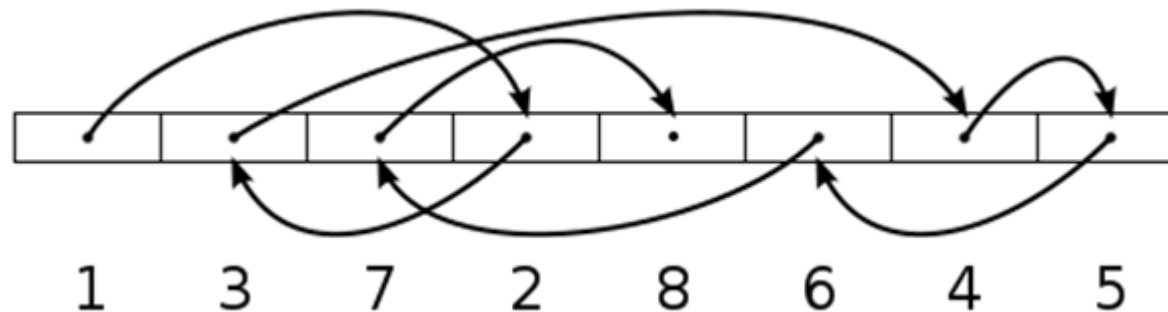
```
int main(int argc, char *argv[]) {  
    FILE *p = fopen("teste.txt", "wb");  
  
    double d = 12.23;      int i = 101;      long l = 123023L;  
  
    fwrite(&d, sizeof(double), 1, p);  
    fwrite(&i, sizeof(int), 1, p);  
    fwrite(&l, sizeof(long), 1, p);  
  
    rewind(p);  
  
    fread(&d, sizeof(double), 1, p);  
    fread (&i, sizeof(int), 1, p);  
    fread (&l, sizeof(long), 1, p);  
    printf("%f %d %ld", d, i, l);  
    fclose(p);  
  
    return 0;  
}
```

# Acessos Sequencial e Aleatório

## ● Acesso Sequencial



## ● Acesso Aleatório



# Acesso Aleatório com fseek() e ftell()

- Protótipo da função fseek():

**int fseek(FILE\* p, long nBytes, int origem);**

Origem	Macro
Início do arquivo	SEEK_SET
Posição atual	SEEK_CUR
Fim do arquivo	SEEK_END



# Acesso Aleatório com fseek() e ftell()

- Protótipo da função ftell():

```
long ftell(FILE* p);
```

# Acesso Aleatório com fseek() e ftell()

```
int main(int argc, char *argv[]) {  
    FILE *p = fopen("teste.txt", "wb+");  
    int registro, valor, i;  
  
    for (i = valor = 0; i < 10; i++, valor = i * 10)    fwrite(&valor, sizeof (int), 1, p);  
  
    int numRegistro = ftell(p) / sizeof (int);  
  
    do {  
        printf ("\nEscolha um numero entre zero e %i: ", numRegistro-1);  
        scanf("%d", &registro);  
    } while (registro < 0 || registro >= numRegistro);  
  
    fseek(p, registro * sizeof (int), SEEK_SET);  
    fread(&valor, sizeof (int), 1, p);  
    fclose(p);  
    printf ("\nValor: %d\n\n", valor);  
  
    return 0;  
}
```

# Exercício

- Faça um programa que leia  $n$  números inteiros e os mostre em ordem inversa sem usar *arrays*

# Exercício

- Faça um programa que leia  $n$  números inteiros e os mostre a soma do primeiro e último, segundo e penúltimo e assim sucessivamente.

Novamente, sem usar *arrays*

# Sumário

- Introdução
- Leitura e Escrita
- String
- Registro
- Ponteiro
- Arquivo
- **Passagem de Parâmetro**

# Passagem de Parâmetro

- As linguagens de programação normalmente permitem as passagens de parâmetro por valor e por referência
- A Linguagem C (como o Java) permite somente a passagem de parâmetro por valor
- Na passagem de parâmetros por valor, passamos apenas o valor e qualquer alteração no método chamado não será refletida no que chama

# Passagem de Parâmetro

- Na passagem por referência, passamos uma referência fazendo com que qualquer alteração no método chamado seja refletida no que chama
- Nesse caso, o argumento do método chamado ocupa a mesma área de memória da variável correspondente no método que chama
- Por exemplo, as linguagens C++ e C# possuem a passagem de parâmetros por referência

# Passagem de Parâmetro

- Um erro comum na linguagem C (no Java também) é achar que ela tem a passagem de parâmetros por referência e essa confusão acontece quando o argumento é um ponteiro



# Exemplo de Passagem por Valor com Ponteiro

```
void funcao(int* a, int b){  
    *a = *a + 1;  
    b = b + 1;  
    printf("\n(%p) (%i) (%i)", a, *a, b);  
}
```

```
int main(int argc, char *argv[]) {  
    int a = 0, b = 0;  
    funcao(&a, b);  
    printf("\n(%i) (%i)", a, b);  
    return 0;  
}
```

# Exemplo de Passagem por Valor com Ponteiro

```
void funcao(int* a, int b){  
    *a = *a + 1;  
    b = b + 1;  
    printf("\n(%p) (%i) (%i)", a, *a, b);  
}
```

```
int main(int argc, char *argv[]) {  
    int a = 0, b = 0;  
    funcao(&a, b);  
    printf("\n(%i) (%i)", a, b);  
    return 0;  
}
```

**Tela**

**Memória**

# Exemplo de Passagem por Valor com Ponteiro

```
void funcao(int* a, int b){  
    *a = *a + 1;  
    b = b + 1;  
    printf("\n(%p) (%i) (%i)", a, *a, b);  
}
```

```
int main(int argc, char *argv[]) {  
    int a = 0, b = 0;  
    funcao(&a, b);  
    printf("\n(%i) (%i)", a, b);  
    return 0;  
}
```

**Tela**

**Memória**

a	0	33h
	...	
b	0	51h

# Exemplo de Passagem por Valor com Ponteiro

```
void funcao(int* a, int b){  
    *a = *a + 1;  
    b = b + 1;  
    printf("\n(%p) (%i) (%i)", a, *a, b);  
}
```

```
int main(int argc, char *argv[]) {  
    int a = 0, b = 0;  
    funcao(&a, b);  
    printf("\n(%i) (%i)", a, b);  
    return 0;  
}
```

**Tela**

**Memória**

a	0	33h
	...	
b	0	51h

# Exemplo de Passagem por Valor com Ponteiro

```
void funcao(int* a, int b){
    *a = *a + 1;
    b = b + 1;
    printf("\n(%p) (%i) (%i)", a, *a, b);
}

int main(int argc, char *argv[]) {
    int a = 0, b = 0;
    funcao(&a, b);
    printf("\n(%i) (%i)", a, b);
    return 0;
}
```

**Tela**

**Memória**

a	0	33h
	...	
b	0	51h
	...	
a	33h	7Bh
	...	
b	0	C2h

# Exemplo de Passagem por Valor com Ponteiro

```
void funcao(int* a, int b){  
    *a = *a + 1;  
    b = b + 1;  
    printf("\n(%p) (%i) (%i)", a, *a, b);  
}  
  
int main(int argc, char *argv[]) {  
    int a = 0, b = 0;  
    funcao(&a, b);  
    printf("\n(%i) (%i)", a, b);  
    return 0;  
}
```

**Tela**

**Memória**

a	1	33h
	...	
b	0	51h
	...	
a	33h	7Bh
	...	
b	0	C2h

# Exemplo de Passagem por Valor com Ponteiro

```
void funcao(int* a, int b){
    *a = *a + 1;
    b = b + 1;
    printf("\n(%p) (%i) (%i)", a, *a, b);
}

int main(int argc, char *argv[]) {
    int a = 0, b = 0;
    funcao(&a, b);
    printf("\n(%i) (%i)", a, b);
    return 0;
}
```

**Tela**

**Memória**

a	1	33h
	...	
b	0	51h
	...	
a	33h	7Bh
	...	
b	1	C2h

# Exemplo de Passagem por Valor com Ponteiro

```
void funcao(int* a, int b){
    *a = *a + 1;
    b = b + 1;
    printf("\n(%p) (%i) (%i)", a, *a, b);
}

int main(int argc, char *argv[]) {
    int a = 0, b = 0;
    funcao(&a, b);
    printf("\n(%i) (%i)", a, b);
    return 0;
}
```

## Tela

(33h) (1) (1)

## Memória

a	1	33h
	...	
b	0	51h
	...	
a	33h	7Bh
	...	
b	1	C2h



# Exemplo de Passagem por Valor com Ponteiro

```
void funcao(int* a, int b){  
    *a = *a + 1;  
    b = b + 1;  
    printf("\n(%p) (%i) (%i)", a, *a, b);  
}
```

```
int main(int argc, char *argv[]) {  
    int a = 0, b = 0;  
    funcao(&a, b);  
    printf("\n(%i) (%i)", a, b);  
    return 0;  
}
```

**Tela**

(33h) (1) (1)

**Memória**

a	1	33h
	...	
b	0	51h

# Exemplo de Passagem por Valor com Ponteiro

```
void funcao(int* a, int b){  
    *a = *a + 1;  
    b = b + 1;  
    printf("\n(%p) (%i) (%i)", a, *a, b);  
}
```

```
int main(int argc, char *argv[]) {  
    int a = 0, b = 0;  
    funcao(&a, b);  
    printf("\n(%i) (%i)", a, b);  
    return 0;  
}
```

**Tela**

(33h) (1) (1)  
(1)(0)

**Memória**

a

1

33h

...

b

0

51h

# Exemplo de Passagem por Valor com Ponteiro

```
void funcao(int* a, int b){  
    *a = *a + 1;  
    b = b + 1;  
    printf("\n(%p) (%i) (%i)", a, *a, b);  
}
```

```
int main(int argc, char *argv[]) {  
    int a = 0, b = 0;  
    funcao(&a, b);  
    printf("\n(%i) (%i)", a, b);  
    return 0;  
}
```

## Tela

(33h) (1) (1)  
(1)(0)

## Memória

a	1	33h
	...	
b	0	51h

# Exemplo (1) de Passagem por Referência em C++

```
int metodo(int& x, int y){  
    int z;  
    printf(" %i %i ?", x, y);  
    x = y = z = 2;  
    printf("\n %i %i %d", x, y, z);  
    return z;  
}
```

```
int main(int argc, char **argv){  
    int a, b, c;  
    a = b = 1;  
    printf(" %i %i ?", a, b);  
    c = metodo(a, b);  
    printf("\n %i %i %d", a, b, c);  
}
```

**Tela**

**Memória**

# Exemplo (1) de Passagem por Referência em C++

```
int metodo(int& x, int y){  
    int z;  
    printf(" %i %i ?", x, y);  
    x = y = z = 2;  
    printf("\n %i %i %d", x, y, z);  
    return z;  
}
```

```
int main(int argc, char **argv){  
    int a, b, c;  
    a = b = 1;  
    printf(" %i %i ?", a, b);  
    c = metodo(a, b);  
    printf("\n %i %i %d", a, b, c);  
}
```

**Tela**

**Memória**

# Exemplo (1) de Passagem por Referência em C++

```
int metodo(int& x, int y){  
    int z;  
    printf(" %i %i ?", x, y);  
    x = y = z = 2;  
    printf("\n %i %i %d", x, y, z);  
    return z;  
}
```

```
int main(int argc, char **argv){  
    int a, b, c;  
    a = b = 1;  
    printf(" %i %i ?", a, b);  
    c = metodo(a, b);  
    printf("\n %i %i %d", a, b, c);  
}
```

**Tela**

**Memória**

a  
b  
c

?
?
?

# Exemplo (1) de Passagem por Referência em C++

```
int metodo(int& x, int y){  
    int z;  
    printf(" %i %i ?", x, y);  
    x = y = z = 2;  
    printf("\n %i %i %d", x, y, z);  
    return z;  
}
```

```
int main(int argc, char **argv){  
    int a, b, c;  
    a = b = 1;  
    printf(" %i %i ?", a, b);  
    c = metodo(a, b);  
    printf("\n %i %i %d", a, b, c);  
}
```

**Tela**

**Memória**

a  
b  
c

1

1

?

# Exemplo (1) de Passagem por Referência em C++

```
int metodo(int& x, int y){  
    int z;  
    printf(" %i %i ?", x, y);  
    x = y = z = 2;  
    printf("\n %i %i %d", x, y, z);  
    return z;  
}
```

```
int main(int argc, char **argv){  
    int a, b, c;  
    a = b = 1;  
    printf(" %i %i ?", a, b);  
    c = metodo(a, b);  
    printf("\n %i %i %d", a, b, c);  
}
```

**Tela**

1 1 ?

**Memória**

a  
b  
c

1

1

?



# Exemplo (1) de Passagem por Referência em C++

```
int metodo(int& x, int y){  
    int z;  
    printf(" %i %i ?", x, y);  
    x = y = z = 2;  
    printf("\n %i %i %d", x, y, z);  
    return z;  
}
```

```
int main(int argc, char **argv){  
    int a, b, c;  
    a = b = 1;  
    printf(" %i %i ?", a, b);  
    c = metodo(a, b);  
    printf("\n %i %i %d", a, b, c);  
}
```

**Tela**

1 1 ?

**Memória**

a  
b  
c

1

1

?

# Exemplo (1) de Passagem por Referência em C++

```
int metodo(int& x, int y){  
    int z;  
    printf(" %i %i ?", x, y);  
    x = y = z = 2;  
    printf("\n %i %i %d", x, y, z);  
    return z;  
}  
  
int main(int argc, char **argv){  
    int a, b, c;  
    a = b = 1;  
    printf(" %i %i ?", a, b);  
    c = metodo(a, b);  
    printf("\n %i %i %d", a, b, c);  
}
```

**Tela**

1 1 ?

**Memória**

a/x

1

b

1

c

?

y

1

# Exemplo (1) de Passagem por Referência em C++

```
int metodo(int& x, int y){
    int z;
    printf(" %i %i ?", x, y);
    x = y = z = 2;
    printf("\n %i %i %d", x, y, z);
    return z;
}

int main(int argc, char **argv){
    int a, b, c;
    a = b = 1;
    printf(" %i %i ?", a, b);
    c = metodo(a, b);
    printf("\n %i %i %d", a, b, c);
}
```

**Tela**

1 1 ?

**Memória**

a/x

1

b

1

c

?

y

1

z

?

# Exemplo (1) de Passagem por Referência em C++

```
int metodo(int& x, int y){
    int z;
    printf(" %i %i ?", x, y);
    x = y = z = 2;
    printf("\n %i %i %d", x, y, z);
    return z;
}

int main(int argc, char **argv){
    int a, b, c;
    a = b = 1;
    printf(" %i %i ?", a, b);
    c = metodo(a, b);
    printf("\n %i %i %d", a, b, c);
}
```

## Tela

1	1	?
1	1	?

## Memória

a/x

1

b

1

c

?

y

1

z

?

# Exemplo (1) de Passagem por Referência em C++

```
int metodo(int& x, int y){  
    int z;  
    printf(" %i %i ?", x, y);  
    x = y = z = 2;  
    printf("\n %i %i %d", x, y, z);  
    return z;  
}  
  
int main(int argc, char **argv){  
    int a, b, c;  
    a = b = 1;  
    printf(" %i %i ?", a, b);  
    c = metodo(a, b);  
    printf("\n %i %i %d", a, b, c);  
}
```

## Tela

1	1	?
1	1	?

## Memória

a/x

2

b

1

c

?

y

2

z

2

# Exemplo (1) de Passagem por Referência em C++

```
int metodo(int& x, int y){
    int z;
    printf(" %i %i ?", x, y);
    x = y = z = 2;
    printf("\n %i %i %d", x, y, z);
    return z;
}

int main(int argc, char **argv){
    int a, b, c;
    a = b = 1;
    printf(" %i %i ?", a, b);
    c = metodo(a, b);
    printf("\n %i %i %d", a, b, c);
}
```

## Tela

1	1	?
1	1	?
2	2	2

## Memória

a/x

2

b

1

c

?

y

2

z

2

# Exemplo (1) de Passagem por Referência em C++

```
int metodo(int& x, int y){  
    int z;  
    printf(" %i %i ?", x, y);  
    x = y = z = 2;  
    printf("\n %i %i %d", x, y, z);  
    return z;  
}
```

```
int main(int argc, char **argv){  
    int a, b, c;  
    a = b = 1;  
    printf(" %i %i ?", a, b);  
    c = metodo(a, b);  
    printf("\n %i %i %d", a, b, c);  
}
```

## Tela

1	1	?
1	1	?
2	2	2

## Memória

a/x

2

b

1

c

?

y

2

z

2

# Exemplo (1) de Passagem por Referência em C++

```
int metodo(int& x, int y){  
    int z;  
    printf(" %i %i ?", x, y);  
    x = y = z = 2;  
    printf("\n %i %i %d", x, y, z);  
    return z;  
}
```

```
int main(int argc, char **argv){  
    int a, b, c;  
    a = b = 1;  
    printf(" %i %i ?", a, b);  
    c = metodo(a, b);  
    printf("\n %i %i %d", a, b, c);  
}
```

## Tela

1	1	?
1	1	?
2	2	2

## Memória

a/x

2

b

1

c

2

y

2

z

2



# Exemplo (1) de Passagem por Referência em C++

```
int metodo(int& x, int y){  
    int z;  
    printf(" %i %i ?", x, y);  
    x = y = z = 2;  
    printf("\n %i %i %d", x, y, z);  
    return z;  
}
```

```
int main(int argc, char **argv){  
    int a, b, c;  
    a = b = 1;  
    printf(" %i %i ?", a, b);  
    c = metodo(a, b);  
    printf("\n %i %i %d", a, b, c);  
}
```

## Tela

1	1	?
1	1	?
2	2	2
2	1	2

## Memória

a/x

2

b

1

c

2

y

2

z

2

## Exemplo (2) de Passagem por Referência em C++

```
int* metodo(int& a, int* b){  
    a = 5;  
    *b = 6;  
    int* resp = new int[3];  
    resp[0] = 10; resp[1] = 20; resp[2] = 30;  
    return resp;  
}  
  
int main(int argc, char **argv){  
    int a = 10, b = 25;  
    int* vet = metodo(a, &b);  
    printf("%d %d %d", a, b);  
    printf("%d %d %d", vet[0], vet[1], vet[2]);  
}
```

# Exemplo (2) de Passagem por Referência em C++

```
int* metodo(int& a, int* b){  
    a = 5;  
    *b = 6;  
    int* resp = new int[3];  
    resp[0] = 10; resp[1] = 20; resp[2] = 30;  
    return resp;  
}
```

```
int main(int argc, char **argv){  
    int a = 10, b = 25;  
    int* vet = metodo(a, &b);  
    printf("%d %d %d", a, b);  
    printf("%d %d %d", vet[0], vet[1], vet[2]);  
}
```

**Tela**

**Memória**

# Exemplo (2) de Passagem por Referência em C++

```
int* metodo(int& a, int* b){  
    a = 5;  
    *b = 6;  
    int* resp = new int[3];  
    resp[0] = 10; resp[1] = 20; resp[2] = 30;  
    return resp;  
}
```

```
int main(int argc, char **argv){  
    int a = 10, b = 25;  
    int* vet = metodo(a, &b);  
    printf("%d %d %d", a, b);  
    printf("%d %d %d", vet[0], vet[1], vet[2]);  
}
```

**Tela**

**Memória**

a	10	33h
	...	
b	25	51h

# Exemplo (2) de Passagem por Referência em C++

```
int* metodo(int& a, int* b){  
    a = 5;  
    *b = 6;  
    int* resp = new int[3];  
    resp[0] = 10; resp[1] = 20; resp[2] = 30;  
    return resp;  
}  
  
int main(int argc, char **argv){  
    int a = 10, b = 25;  
    int* vet = metodo(a, &b);  
    printf("%d %d %d", a, b);  
    printf("%d %d %d", vet[0], vet[1], vet[2]);  
}
```

**Tela**

**Memória**

a	10	33h
	...	
b	25	51h

# Exemplo (2) de Passagem por Referência em C++

```
int* metodo(int& a, int* b){  
    a = 5;  
    *b = 6;  
    int* resp = new int[3];  
    resp[0] = 10; resp[1] = 20; resp[2] = 30;  
    return resp;  
}  
  
int main(int argc, char **argv){  
    int a = 10, b = 25;  
    int* vet = metodo(a, &b);  
    printf("%d %d %d", a, b);  
    printf("%d %d %d", vet[0], vet[1], vet[2]);  
}
```

**Tela**

**Memória**

a/a	10	33h
	...	
b	25	51h
	...	
b	51h	7Bh

# Exemplo (2) de Passagem por Referência em C++

```
int* metodo(int& a, int* b){  
    a = 5;  
    *b = 6;  
    int* resp = new int[3];  
    resp[0] = 10; resp[1] = 20; resp[2] = 30;  
    return resp;  
}  
  
int main(int argc, char **argv){  
    int a = 10, b = 25;  
    int* vet = metodo(a, &b);  
    printf("%d %d %d", a, b);  
    printf("%d %d %d", vet[0], vet[1], vet[2]);  
}
```

**Tela**

**Memória**

a/a	5	33h
	...	
b	25	51h
	...	
b	51h	7Bh

# Exemplo (2) de Passagem por Referência em C++

```
int* metodo(int& a, int* b){  
    a = 5;  
    *b = 6;  
    int* resp = new int[3];  
    resp[0] = 10; resp[1] = 20; resp[2] = 30;  
    return resp;  
}  
  
int main(int argc, char **argv){  
    int a = 10, b = 25;  
    int* vet = metodo(a, &b);  
    printf("%d %d %d", a, b);  
    printf("%d %d %d", vet[0], vet[1], vet[2]);  
}
```

**Tela**

**Memória**

a/a	5	33h
	...	
b	6	51h
	...	
b	51h	7Bh



# Exemplo (2) de Passagem por Referência em C++

```
int* metodo(int& a, int* b){  
    a = 5;  
    *b = 6;  
    int* resp = new int[3];  
    resp[0] = 10; resp[1] = 20; resp[2] = 30;  
    return resp;  
}  
  
int main(int argc, char **argv){  
    int a = 10, b = 25;  
    int* vet = metodo(a, &b);  
    printf("%d %d %d", a, b);  
    printf("%d %d %d", vet[0], vet[1], vet[2]);  
}
```

--	--	--

 E9h

**Tela**

**Memória**

a/a	5	33h
	...	
b	6	51h
	...	
b	51h	7Bh
	...	
resp	E9h	C2h

# Exemplo (2) de Passagem por Referência em C++

```
int* metodo(int& a, int* b){
    a = 5;
    *b = 6;
    int* resp = new int[3];
    resp[0] = 10; resp[1] = 20; resp[2] = 30;
    return resp;
}

int main(int argc, char **argv){
    int a = 10, b = 25;
    int* vet = metodo(a, &b);
    printf("%d %d %d", a, b);
    printf("%d %d %d", vet[0], vet[1], vet[2]);
}
```

10	20	30	E9h
----	----	----	-----

**Tela**

**Memória**

a/a	5	33h
	...	
b	6	51h
	...	
b	51h	7Bh
	...	
resp	E9h	C2h

# Exemplo (2) de Passagem por Referência em C++

```
int* metodo(int& a, int* b){  
    a = 5;  
    *b = 6;  
    int* resp = new int[3];  
    resp[0] = 10; resp[1] = 20; resp[2] = 30;  
    return resp;  
}
```

```
int main(int argc, char **argv){  
    int a = 10, b = 25;  
    int* vet = metodo(a, &b);  
    printf("%d %d %d", a, b);  
    printf("%d %d %d", vet[0], vet[1], vet[2]);  
}
```

10	20	30
----	----	----

 E9h

**Tela**

**Memória**

a/a	5	33h
	...	
b	6	51h
	...	
b	51h	7Bh
	...	
resp	E9h	C2h

# Exemplo (2) de Passagem por Referência em C++

```
int* metodo(int& a, int* b){  
    a = 5;  
    *b = 6;  
    int* resp = new int[3];  
    resp[0] = 10; resp[1] = 20; resp[2] = 30;  
    return resp;  
}
```

```
int main(int argc, char **argv){  
    int a = 10, b = 25;  
    int* vet = metodo(a, &b);  
    printf("%d %d %d", a, b);  
    printf("%d %d %d", vet[0], vet[1], vet[2]);  
}
```

10	20	30
----	----	----

 E9h

**Tela**

**Memória**

a      5      33h

...

b      6      51h

...

vet      **E9h**      88h

# Exemplo (2) de Passagem por Referência em C++

```
int* metodo(int& a, int* b){  
    a = 5;  
    *b = 6;  
    int* resp = new int[3];  
    resp[0] = 10; resp[1] = 20; resp[2] = 30;  
    return resp;  
}
```

```
int main(int argc, char **argv){  
    int a = 10, b = 25;  
    int* vet = metodo(a, &b);  
    printf("%d %d %d", a, b);  
    printf("%d %d %d", vet[0], vet[1], vet[2]);  
}
```

10	20	30
----	----	----

 E9h

**Tela**

5 6

**Memória**

a 5 33h

...

b 6 51h

...

vet E9h 88h

# Exemplo (2) de Passagem por Referência em C++

```
int* metodo(int& a, int* b){  
    a = 5;  
    *b = 6;  
    int* resp = new int[3];  
    resp[0] = 10; resp[1] = 20; resp[2] = 30;  
    return resp;  
}
```

```
int main(int argc, char **argv){  
    int a = 10, b = 25;  
    int* vet = metodo(a, &b);  
    printf("%d %d %d", a, b);  
    printf("%d %d %d", vet[0], vet[1], vet[2]);  
}
```

10	20	30
----	----	----

 E9h

**Tela**

5	6
10	20 30

**Memória**

a      5      33h

...      51h

b      6      51h

...      88h

vet      E9h      88h