

Chapitre 10

Allocation dynamique

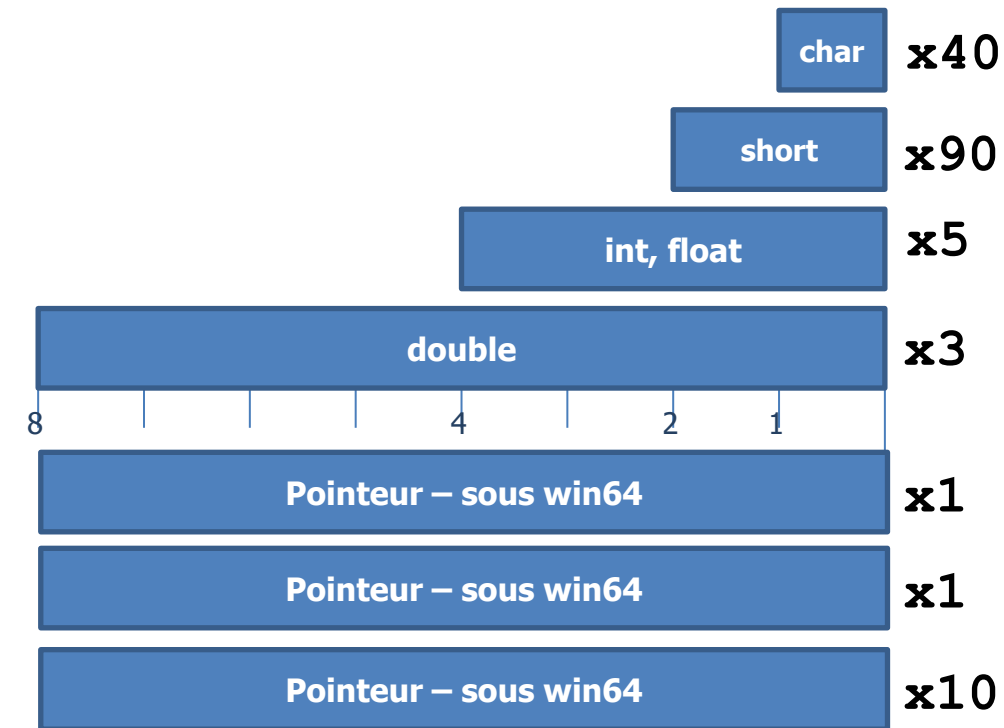
10. Allocation dynamique

- 1. Allocation statique vs dynamique**
2. Allocation de variables en mémoire
3. Allocation de tableaux
4. Tableaux de pointeurs

10.1 Allocation de mémoire statique

Taille en octets ?

- 1) `char f[][10] = {"one", "two", "three", "four"};`
- 2) `short d[10][9];`
- 3) `float e[] = {2.1, 1.1, 9.22, -7.1, 8.992};`
- 4) `double a, b, c;`
- 5) `double *g;`
- 6) `char *h;`
- 7) `float *i[10];`



L'opérateur unaire et fonction : `sizeof()`

L'opérateur `sizeof` donne, en octets :

La taille d'une variable `<var>`

```
sizeof <var>
```

La taille d'une constante `<const>`

```
sizeof <const>
```

La taille d'un type `<type>`

```
sizeof(<type>)
```

⚠ Les parenthèses sont obligatoires pour un type

```
sizeof(int)
```

L'opérateur unaire et fonction : **sizeof()**

```
short tabA[10];  
char  tabB[5][10];
```

```
sizeof tabA; // 20 bytes  
sizeof tabB; // 50 bytes  
sizeof 4.25; // 8 bytes  
sizeof "Hello !"; // 8 bytes  
sizeof(float); // 4 bytes  
sizeof(double); // 8 bytes
```

10.1 Allocation dynamique

Problème

Si la **taille** des données est **inconnue avant l'exécution**, on peut gaspiller de la mémoire en en réservant toujours "assez"

Par exemple, mémoriser 4 phrases de longueurs inconnues

```
#define MAXSPACE 500  
char texte[4][MAXSPACE];
```

Solution

Gérer la mémoire en fonction du besoin, à l'exécution, grâce à l'allocation dynamique

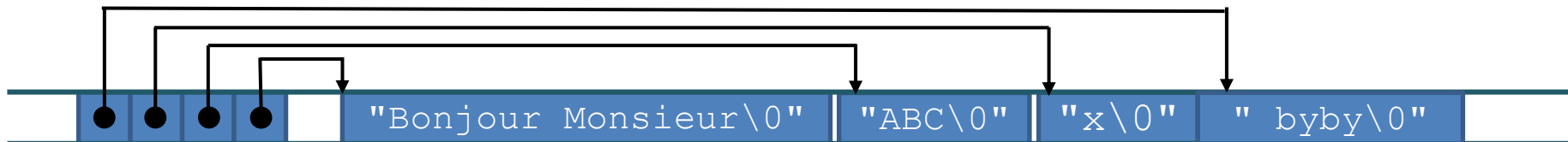
10.1 Allocation dynamique

Nous voulons lire **4 phrases** au clavier et mémoriser les phrases en utilisant un **tableau de pointeurs sur char**

Nous déclarons ce tableau de 4 pointeurs par `char *texte[4];`

Les pointeurs occuperont **4*8** octets en mémoire

La mémoire pour stocker les phrases sera obtenue dynamiquement à l'exécution selon les besoins exacts



La fonction `malloc()`

La fonction `malloc` réserve/alloue **dynamiquement** de la mémoire lors de l'exécution du programme

Syntaxe `void* malloc(int N)`

Paramètre `N` le nombre de bytes à réserver

Retour

l'adresse de type `void*` d'un bloc en mémoire de `N` octets
ou `NULL` s'il n'y a pas assez de mémoire.

Notes

L'allocation dynamique se fait sur le tas

Il faut ajouter `#include <stdlib.h>`

La fonction `malloc()`

Exemple

Allocation d'un bloc en mémoire pour un texte

```
char *ptr = malloc(4000*sizeof(char)) ;  
char *ptr2 = malloc(4000000000) ;
```

Fournit **l'adresse** d'un bloc de 4000 octets libres et l'affecte à `ptr`
Si plus assez de mémoire, `malloc` retourne la valeur `NULL`

À éviter : transtyper / caster le retour de `malloc`

```
ptr = (char *) malloc(4000) ;
```

La fonction `free()`

La fonction `free` libère la mémoire réservée avec `malloc`

Syntaxe `free(<adresse>)`

Libère le bloc de mémoire désigné par `<adresse>`

N'a pas d'effet si le pointeur a la valeur `NULL`

La mémoire est `libérée automatiquement` à la fin du programme, même si `free` n'a pas été utilisée

Ne pas oublier `#include <stdlib.h>`

Attention !

Si on perd l'adresse d'un bloc de mémoire alloué avec **malloc**, sans au préalable l'avoir libéré avec **free** → **fuite mémoire**

Attention à ne pas utiliser un bloc de mémoire déjà libéré par **free**

Bonne pratique : affecter la valeur NULL au pointeur immédiatement après avoir libéré le bloc de mémoire concerné.

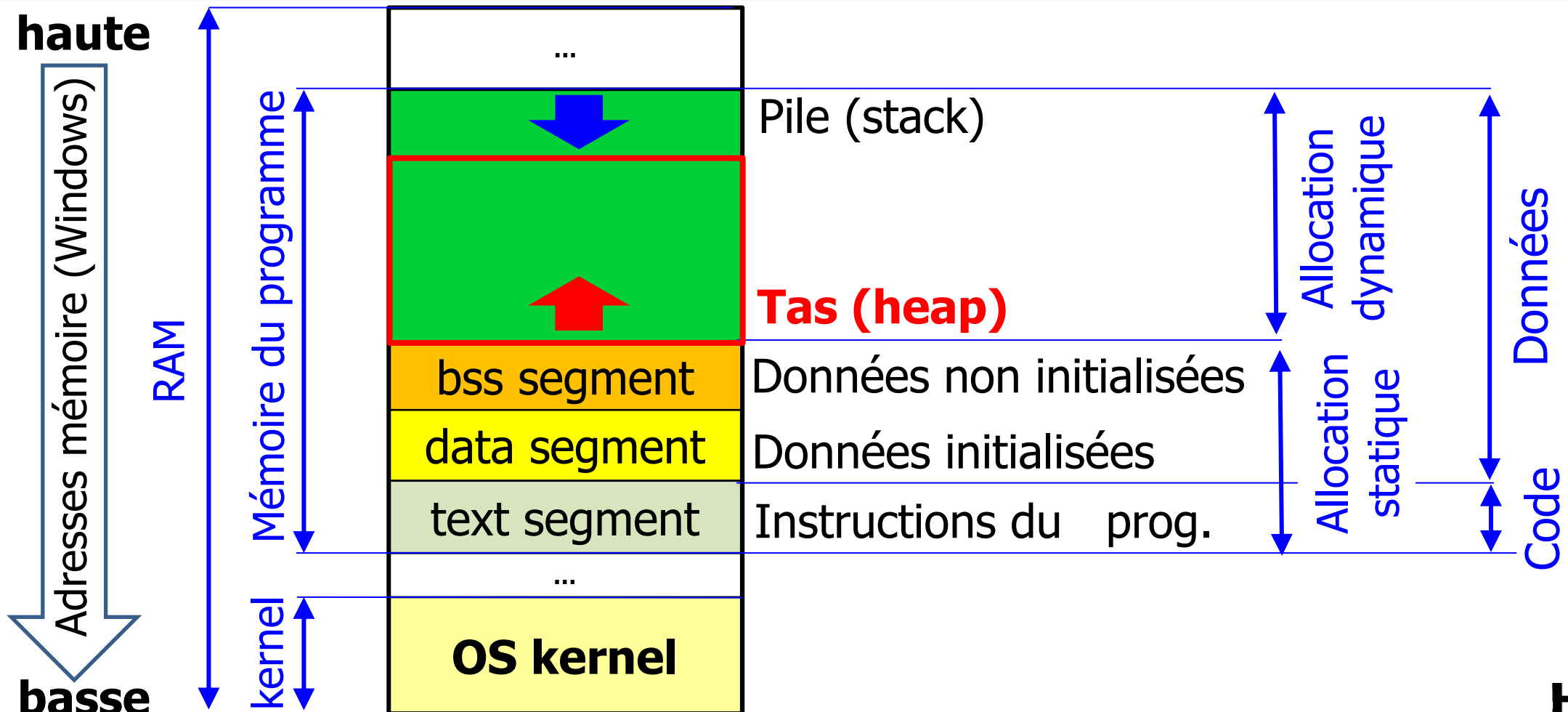
free ne doit être utilisée que pour libérer de la mémoire allouée par **malloc**

10. Allocation dynamique

1. Allocation statique vs dynamique
- 2. Allocation de variables en mémoire**
3. Allocation de tableaux
4. Tableaux de pointeurs

6.3 Organisation mémoire

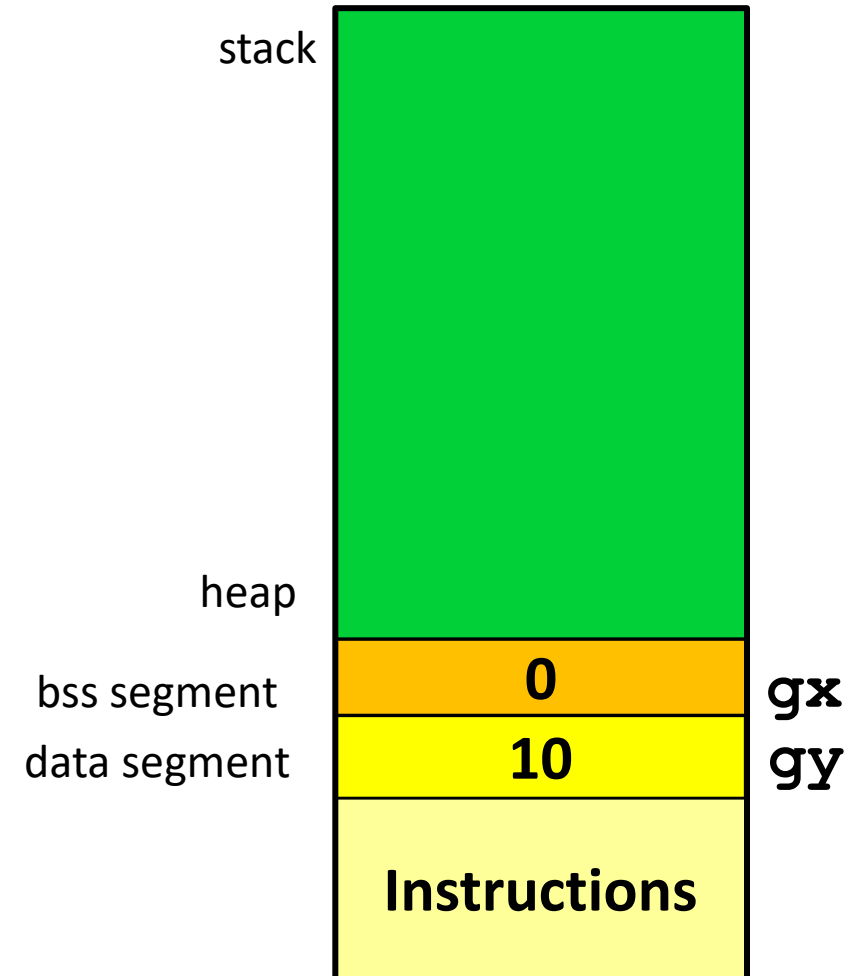
*Schéma théorique :
Dépend des OS et de la plateforme HW*



Allocation mémoire variable locale, globale

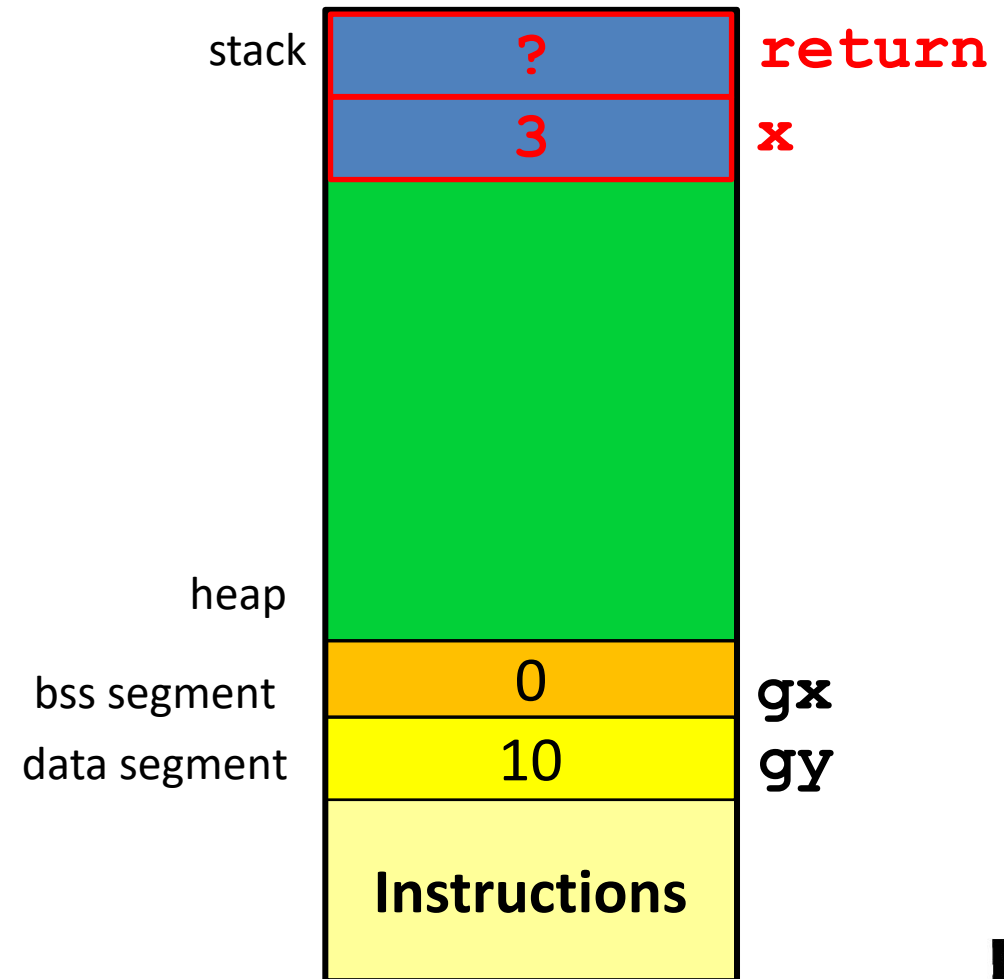
→

```
int gx;  
int gy=10;  
int main(void)  
{  
    int x=3;  
    int i;  
    int *k=malloc(8);  
    *(k+1)=20;  
    free(k);  
    k=NULL;  
    return 0;  
}
```



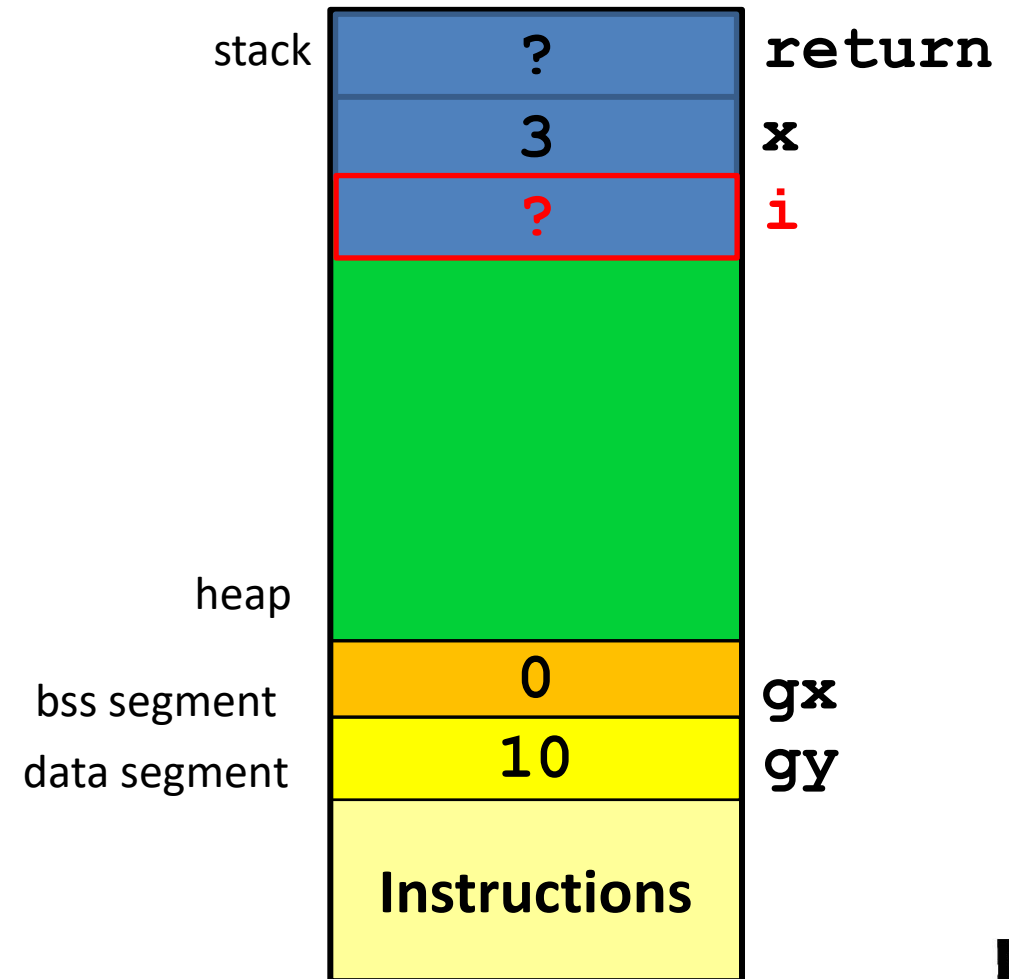
Allocation mémoire variable locale, globale

```
int gx;  
int gy=10;  
int main(void)  
{  
    int x=3;  
    int i;  
    int *k=malloc(8);  
    *(k+1)=20;  
    free(k);  
    k=NULL;  
    return 0;  
}
```




Allocation mémoire variable locale, globale

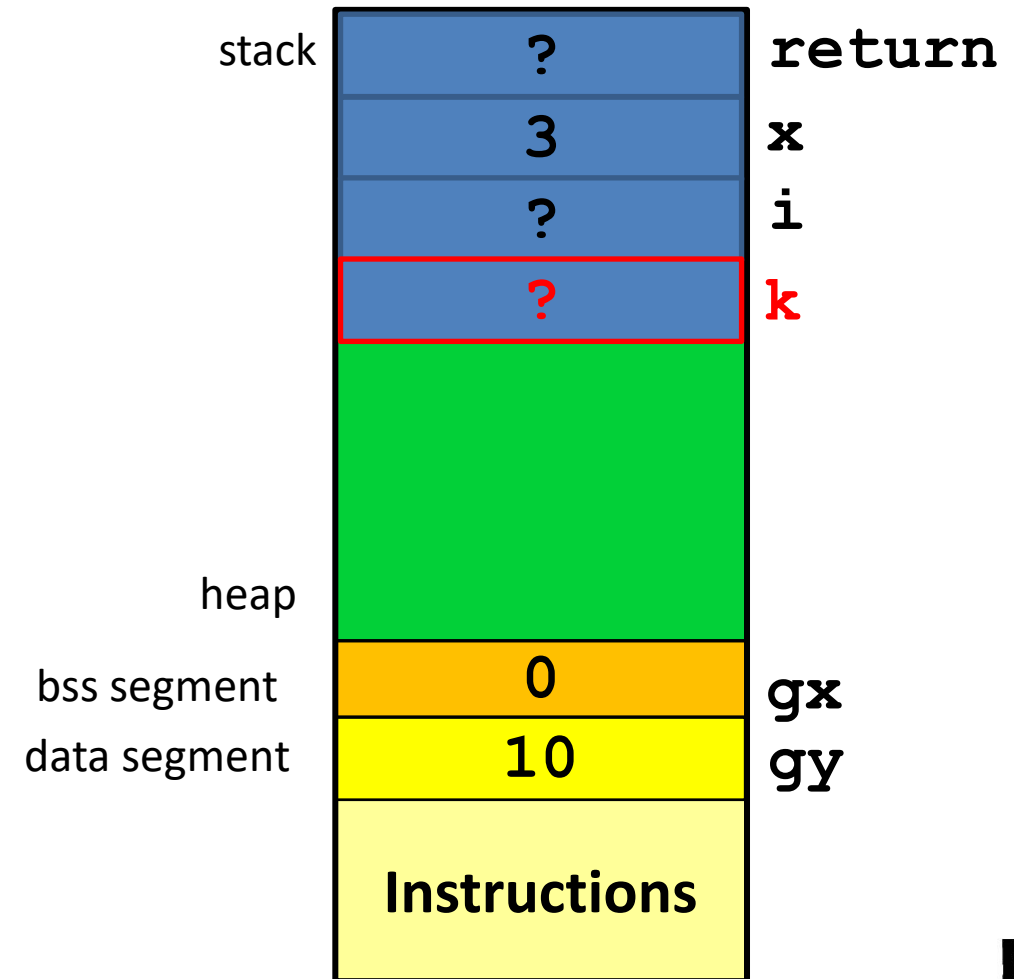
```
int gx;  
int gy=10;  
int main(void)  
{  
    int x=3;  
    int i;  
    int *k=malloc(8);  
    *(k+1)=20;  
    free(k);  
    k=NULL;  
    return 0;  
}
```




Allocation mémoire variable locale, globale



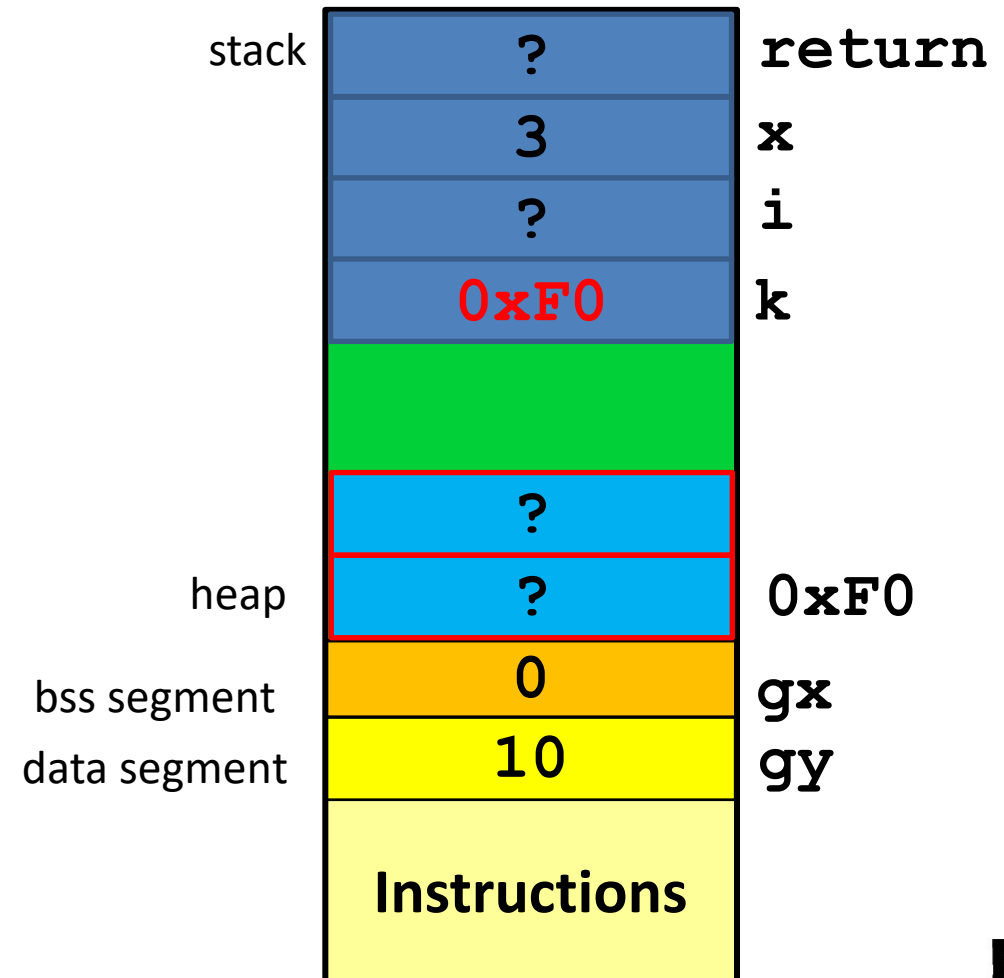
```
int gx;  
int gy=10;  
int main(void)  
{  
    int x=3;  
    int i;  
    int *k=malloc(8);  
    *(k+1)=20;  
    free(k);  
    k=NULL;  
    return 0;  
}
```



Allocation mémoire variable locale, globale

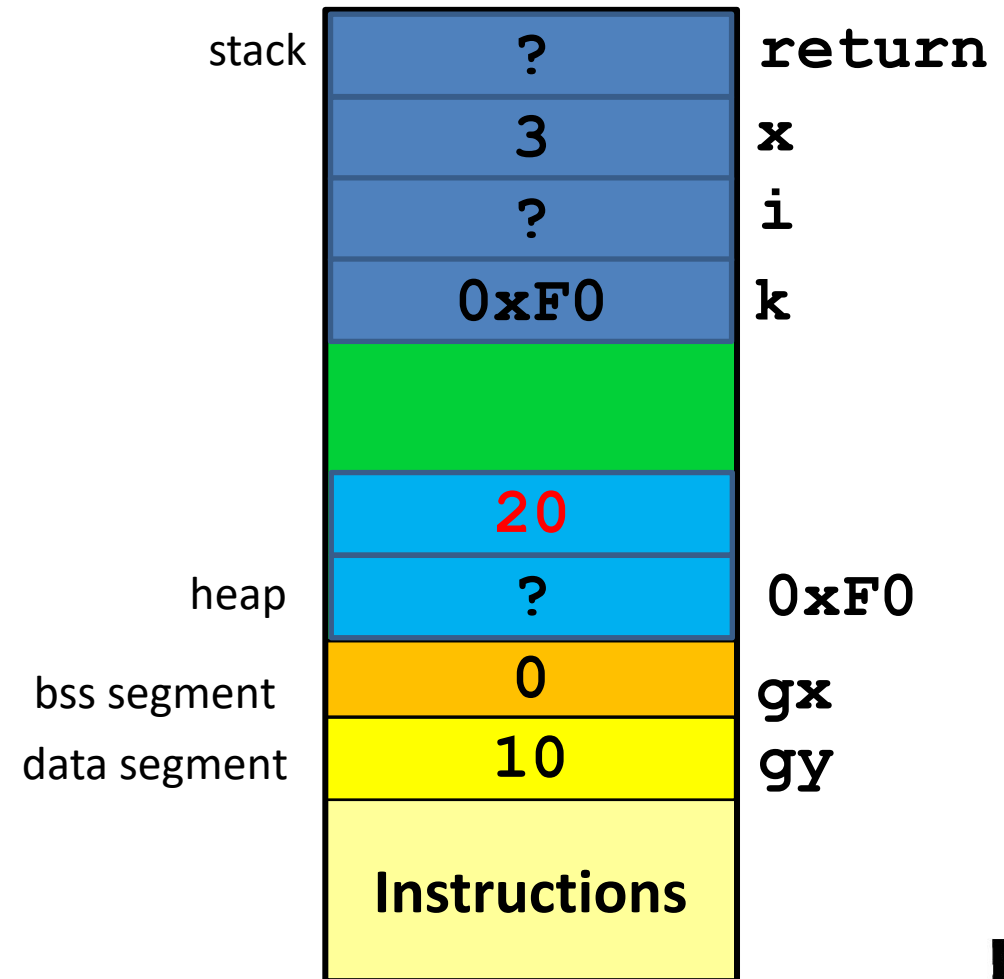


```
int gx;  
int gy=10;  
int main(void)  
{  
    int x=3;  
    int i;  
    int *k=malloc(8);  
    *(k+1)=20;  
    free(k);  
    k=NULL;  
    return 0;  
}
```



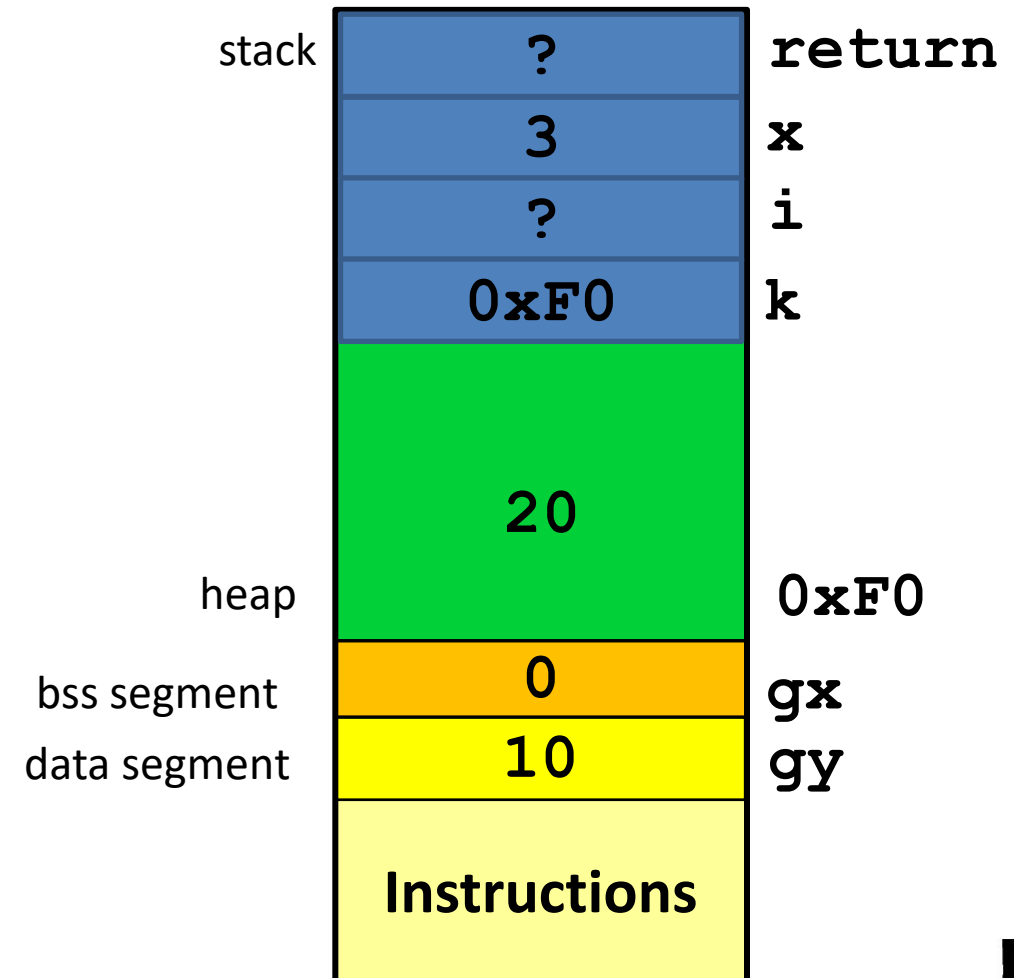
Allocation mémoire variable locale, globale

```
int gx;  
int gy=10;  
int main(void)  
{  
    int x=3;  
    int i;  
    int *k=malloc(8);  
    → *(k+1)=20;  
    free(k);  
    k=NULL;  
    return 0;  
}
```



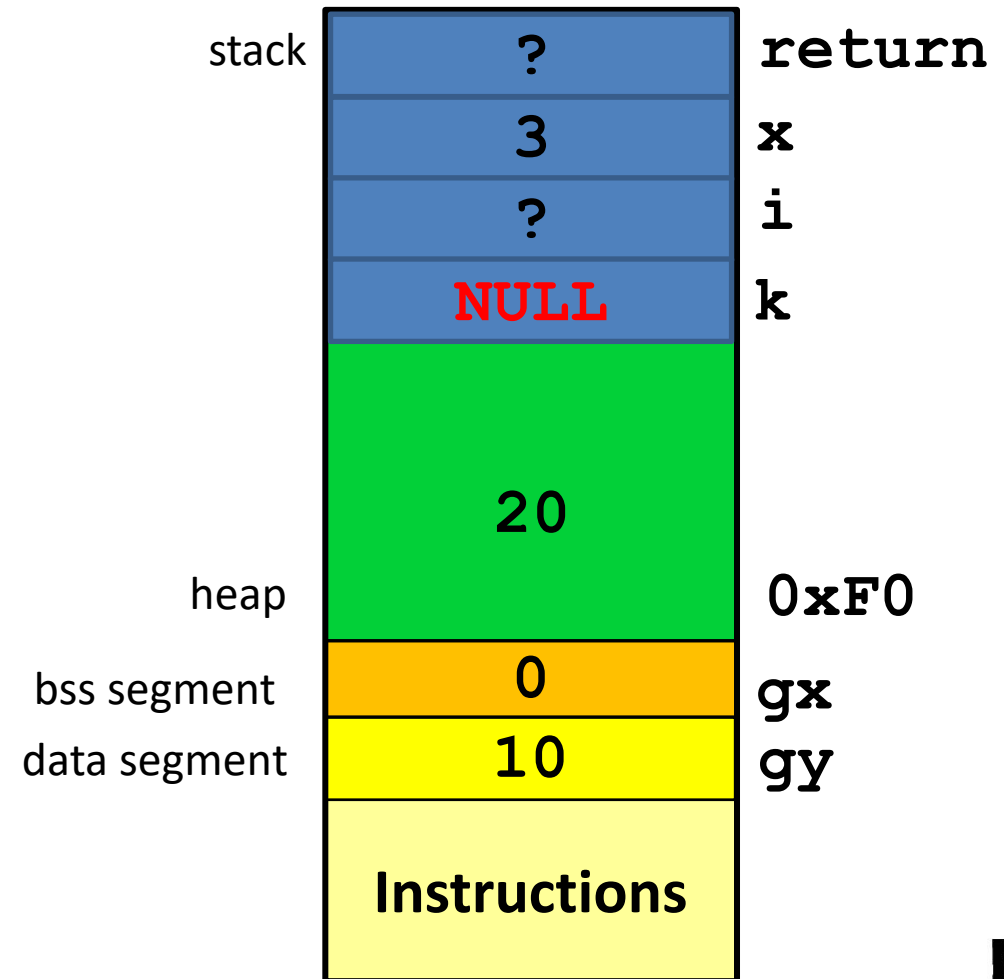
Allocation mémoire variable locale, globale

```
int gx;  
int gy=10;  
int main(void)  
{  
    int x=3;  
    int i;  
    int *k=malloc(8);  
    *(k+1)=20;  
    free(k);  
    k=NULL;  
    return 0;  
}
```



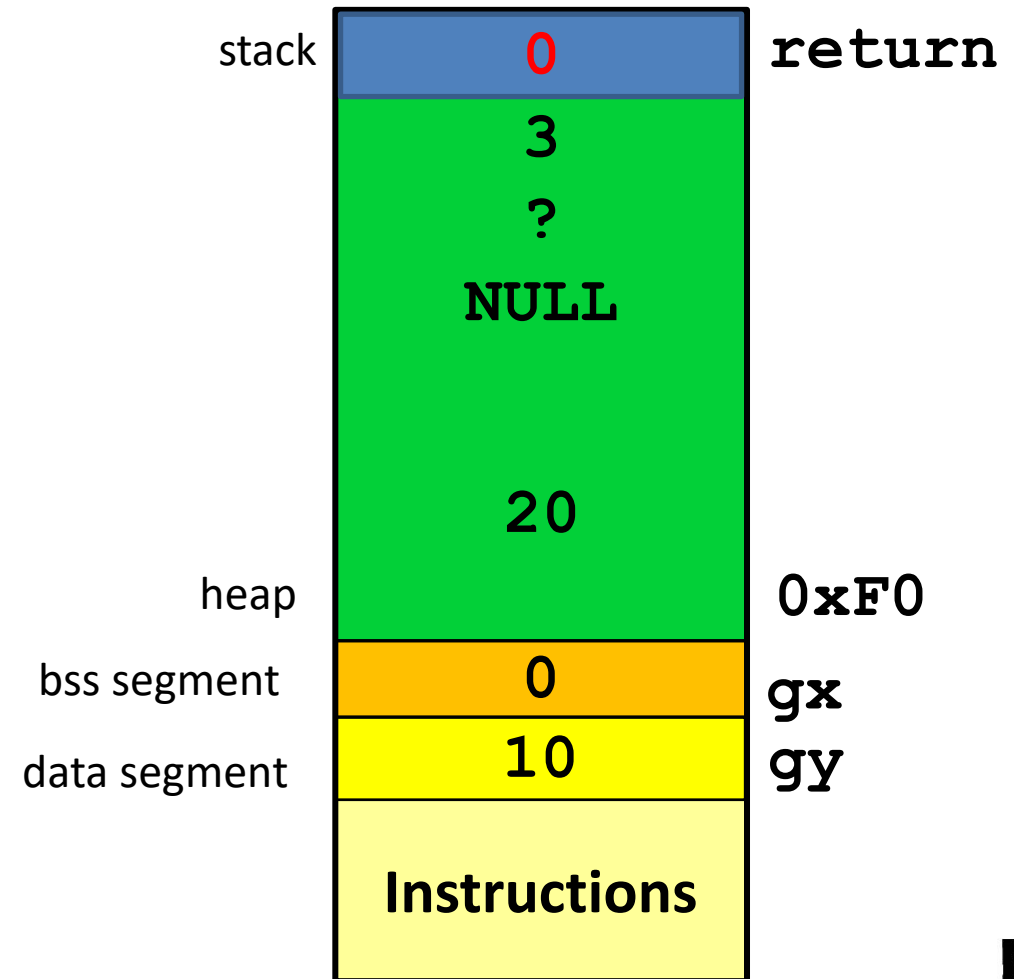
Allocation mémoire variable locale, globale

```
int gx;  
int gy=10;  
int main(void)  
{  
    int x=3;  
    int i;  
    int *k=malloc(8);  
    *(k+1)=20;  
    free(k);  
    k=NULL;  
    return 0;  
}
```



Allocation mémoire variable locale, globale

```
int gx;  
int gy=10;  
int main(void)  
{  
    int x=3;  
    int i;  
    int *k=malloc(8);  
    *(k+1)=20;  
    free(k);  
    k=NULL;  
    return 0;  
}
```



10. Allocation dynamique

1. Allocation statique vs dynamique
2. Allocation de variables en mémoire
- 3. Allocation de tableaux**
4. Tableaux de pointeurs

Allocation dynamique d'un tableau

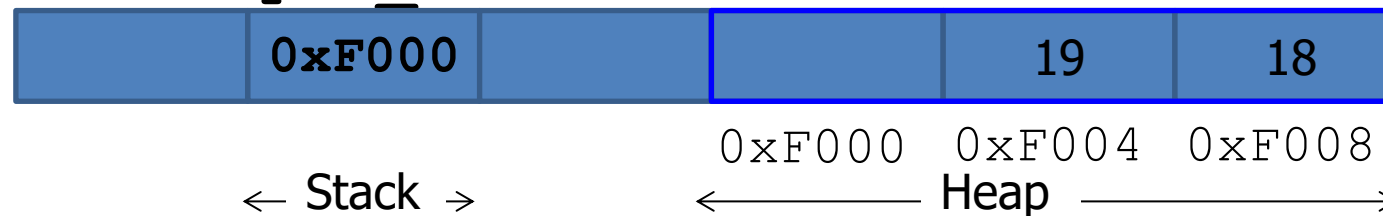
Allocation dynamique d'un tableau de 3 entiers

```
int *ptr_ti = malloc(3*sizeof(int)) ;  
  
*(ptr_ti+1)= 19;  
ptr_ti[2]   = 18;  
  
free(ptr_ti) ;  
ptr_ti = NULL;
```

32/64 bits alloués statiquement

ptr_ti

12 bytes alloués dynamiquement



Allocation dynamique de tableau à plusieurs dimensions

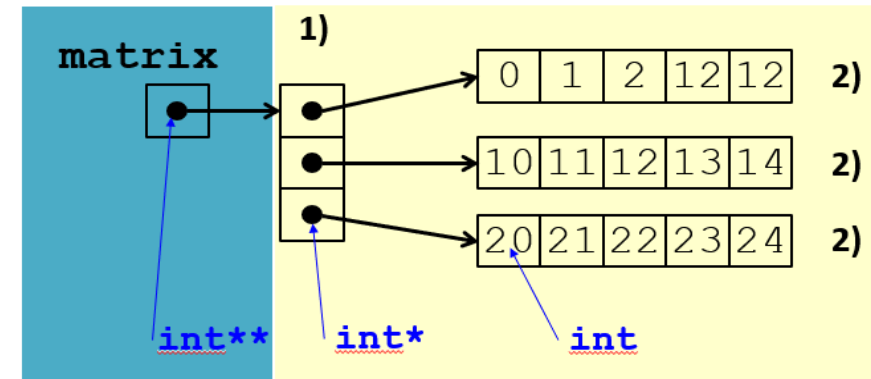
Déclaration de tableaux **statiques** à plusieurs dimensions

```
int m[3][5];
```

Déclaration de tableaux **dynamiques** à plusieurs dimensions ; on déclare des pointeurs sur des pointeurs (etc.) sur des types

E.g. tableau dynamique d'entiers à **2 dimensions**

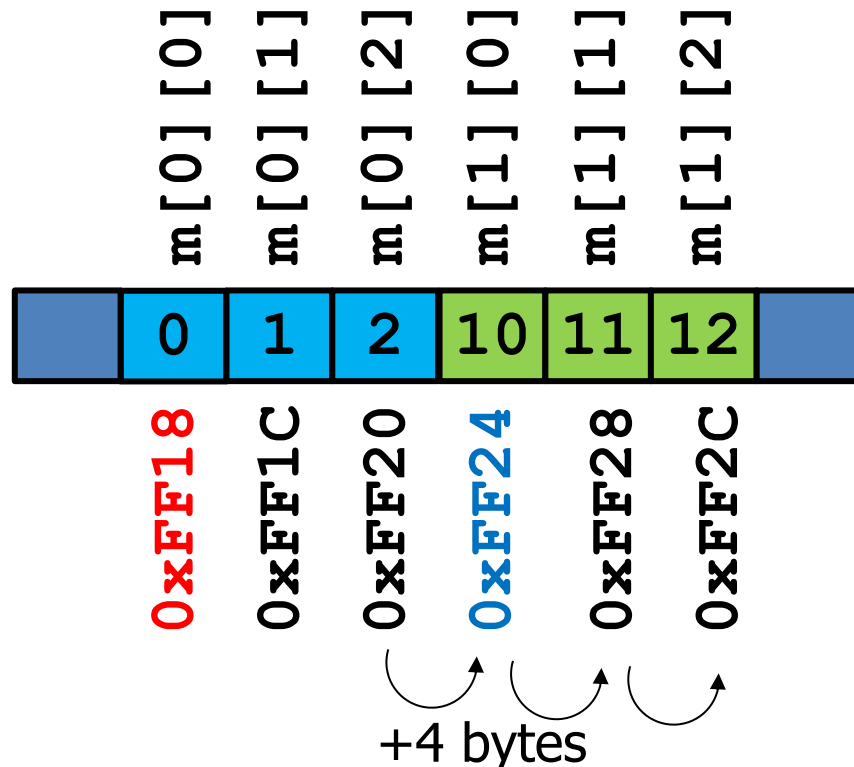
```
int **matrix;
```



Tableaux statiques à deux dimensions

```
int m[2][3] = {{0,1,2}, {10,11,12}};
```

Représentation en mémoire du tableau



$m[0][0] \rightarrow 0$
 $\&m[0][0] \rightarrow 0xFF18$
 $m \rightarrow 0xFF18$
 $m[0] \rightarrow 0xFF18$
 $m[1] \rightarrow 0xFF24$

Tableaux statiques à deux dimensions (2)

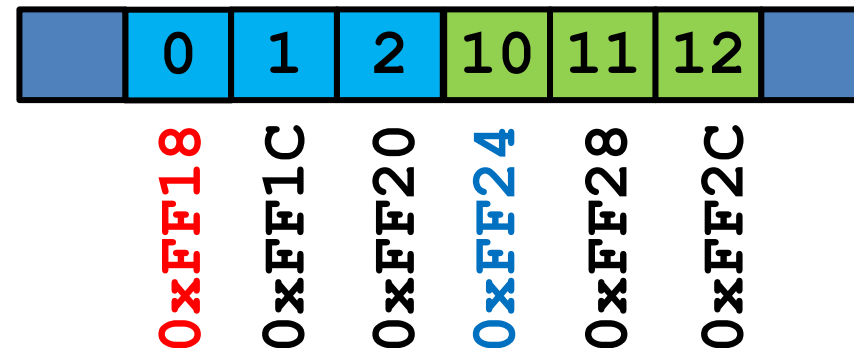
```
int m[2][3] = {{0,1,2}, {10,11,12}};  
int *ptr = (int*)m;  
for (int i=0; i<2*3; i++)  
{  
    printf("%p %d ", (ptr+i), *(ptr+i) );  
}
```

Transtypage, car m est de
type int [2][3] ou int (*)[3]

Tableaux statiques à deux dimensions (3)

Résultat

```
0x23FF18 :: 0
0x23FF1C :: 1
0x23FF20 :: 2
0x23FF24 :: 10
0x23FF28 :: 11
0x23FF2C :: 12
```



Quatre écritures équivalentes

`m[1][2] + 3`

`(* (m + 1)) [2] + 3`

`* (m[1] + 2) + 3`

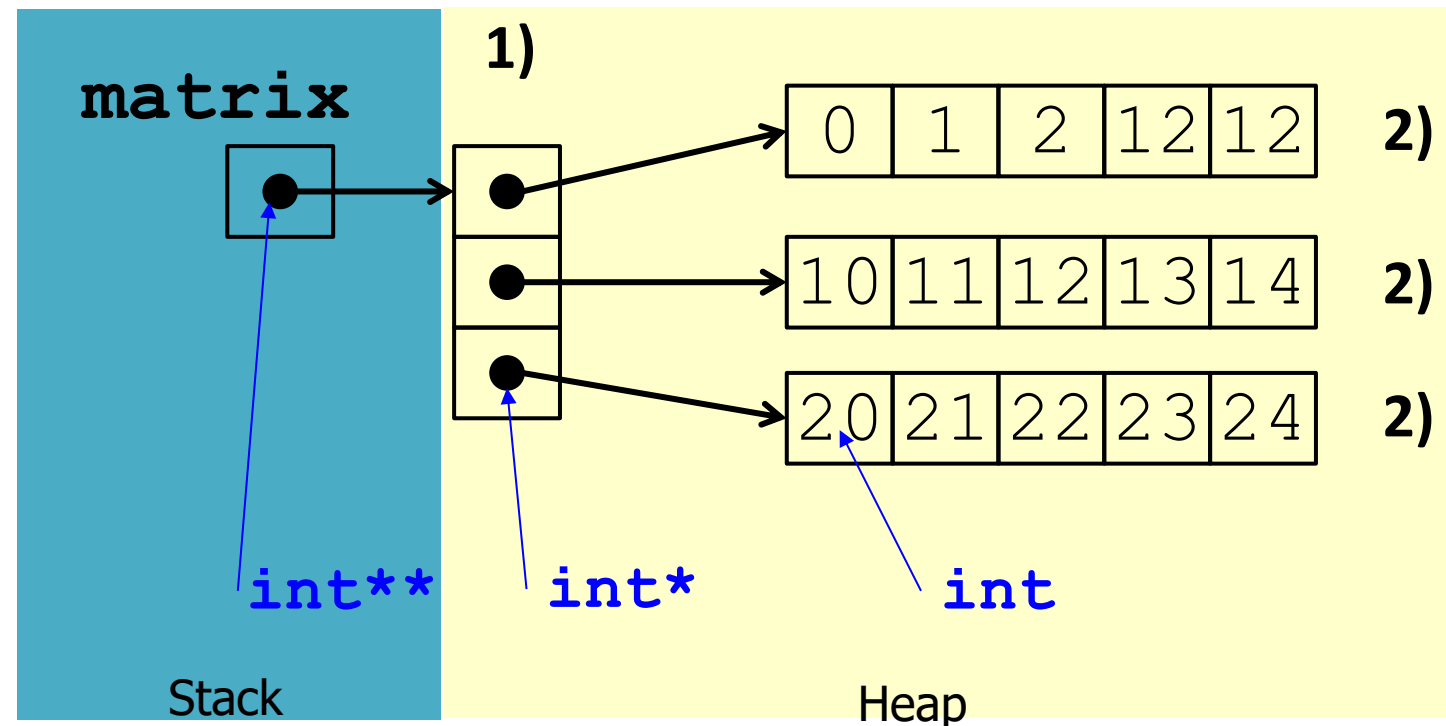
`* (* (m + 1) + 2) + 3`

Rappel `m[i] = * (m+i)`

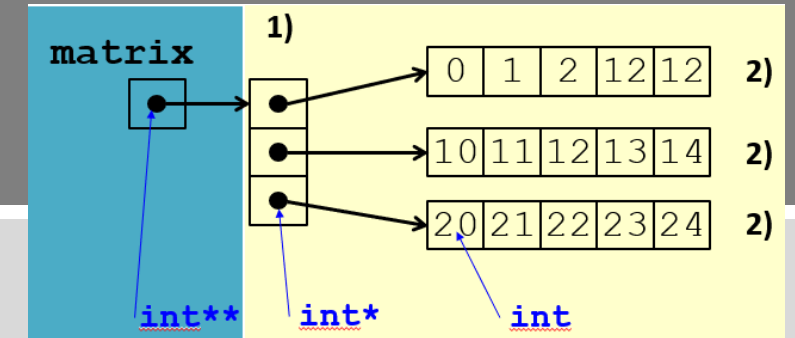
Allocation dynamique tableau 2D

Allocation en **plusieurs étapes**

- 1) On alloue l'espace pour le tableau de pointeurs vers les lignes d'entiers
- 2) On alloue pour chacun de ces pointeurs l'espace pour un tableau représentant une ligne d'entiers



Allocation dynamique tableau 2D



```
#define LINES    3
#define COLUMNS 5
int main(void)
{
```

1) Allocation du tableau de pointeur

```
    int **matrix = malloc(LINES*sizeof(int*)) ;
```

```
    for(int i = 0; i < LINES; i++)
    {
```

2) Allocation des tableaux correspondant aux lignes

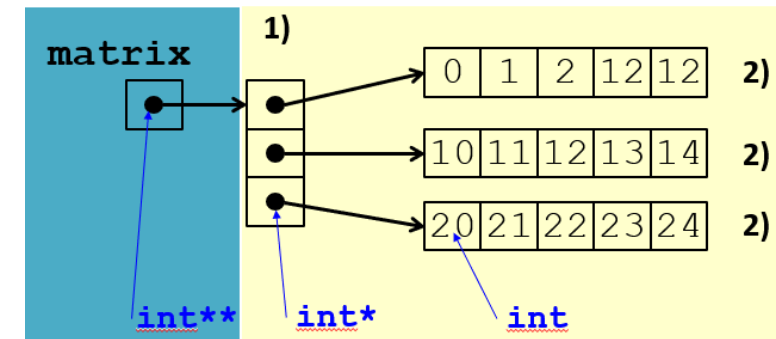
```
        matrix[i] = malloc(COLUMNS*sizeof(int)) ;
```

```
    }
    return 0;
}
```

Libération dynamique tableau 2D

Pour libérer l'espace alloué pour une telle structure, on procède de manière **inverse**. On commence par libérer chacune des lignes du tableau, puis le tableau lui-même :

```
for(i = 0; i < LINES; i++)  
{  
    free(matrix[i]);  
}  
free(matrix);  
matrix = NULL;
```



En cas de problème : `exit()`

```
for(i = 0; i < LINES; i++)  
{  
    matrice[i] = malloc(COLUMNS * sizeof(int));  
  
    if (matrice[i] == NULL)  
    {  
        printf("Pas assez de mémoire\n");  
        exit(-1);  
    }  
}
```

10. Allocation dynamique

1. Allocation statique vs dynamique
2. Allocation de variables en mémoire
3. Allocation de tableaux
- 4. Tableaux de pointeurs**

Tableau de pointeurs

Ensemble de pointeurs du même type, réunis dans un tableau de pointeurs

Déclaration d'un tableau de pointeurs

```
<Type> *<NomTableau>[<N>]
```

déclare un tableau **<NomTableau>** de **<N>** pointeurs sur des données du type **<Type>**

Exemples

```
double *pReels[10];  
int     n=10, *pEntiers[n];
```

Tableau de pointeurs

Initialisation

Nous pouvons initialiser les pointeurs d'un tableau sur **char** par les adresses de chaînes de caractères constantes.

Exemple

```
char *weekDay[ ] = { "Sunday",  
                    "Monday",  
                    "Tuesday",  
                    "Wednesday",  
                    "Thursday",  
                    "Friday",  
                    "Saturday" } ;
```

Tableau de pointeurs

weekDay

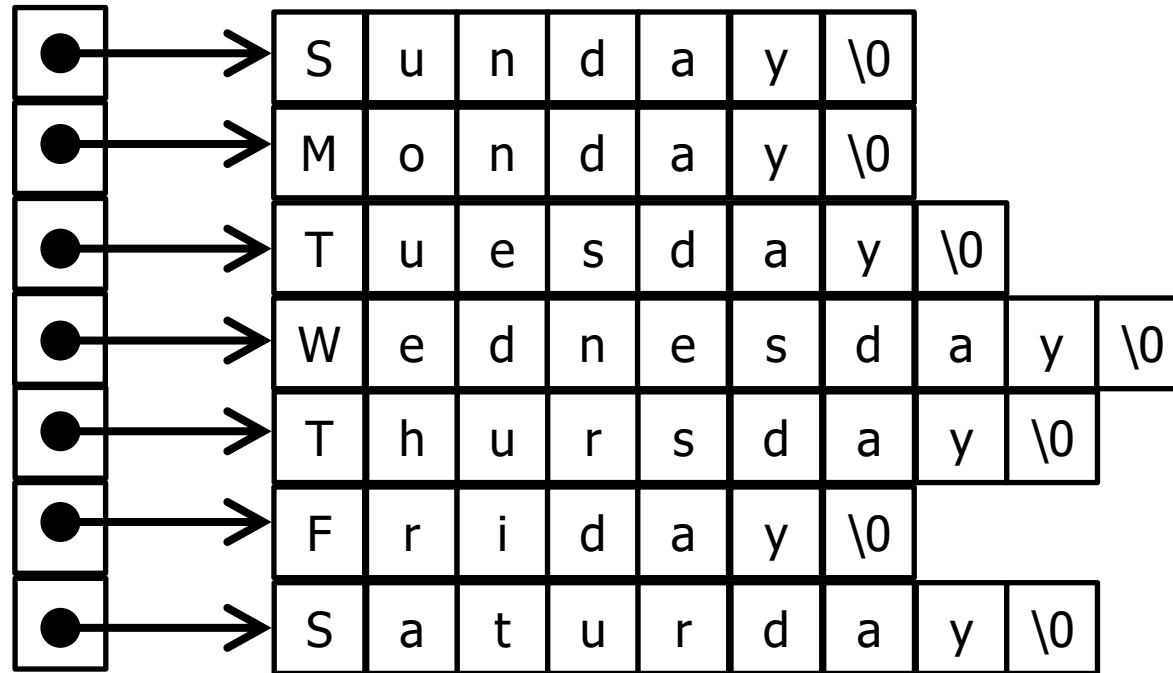


Tableau de pointeurs

weekDay

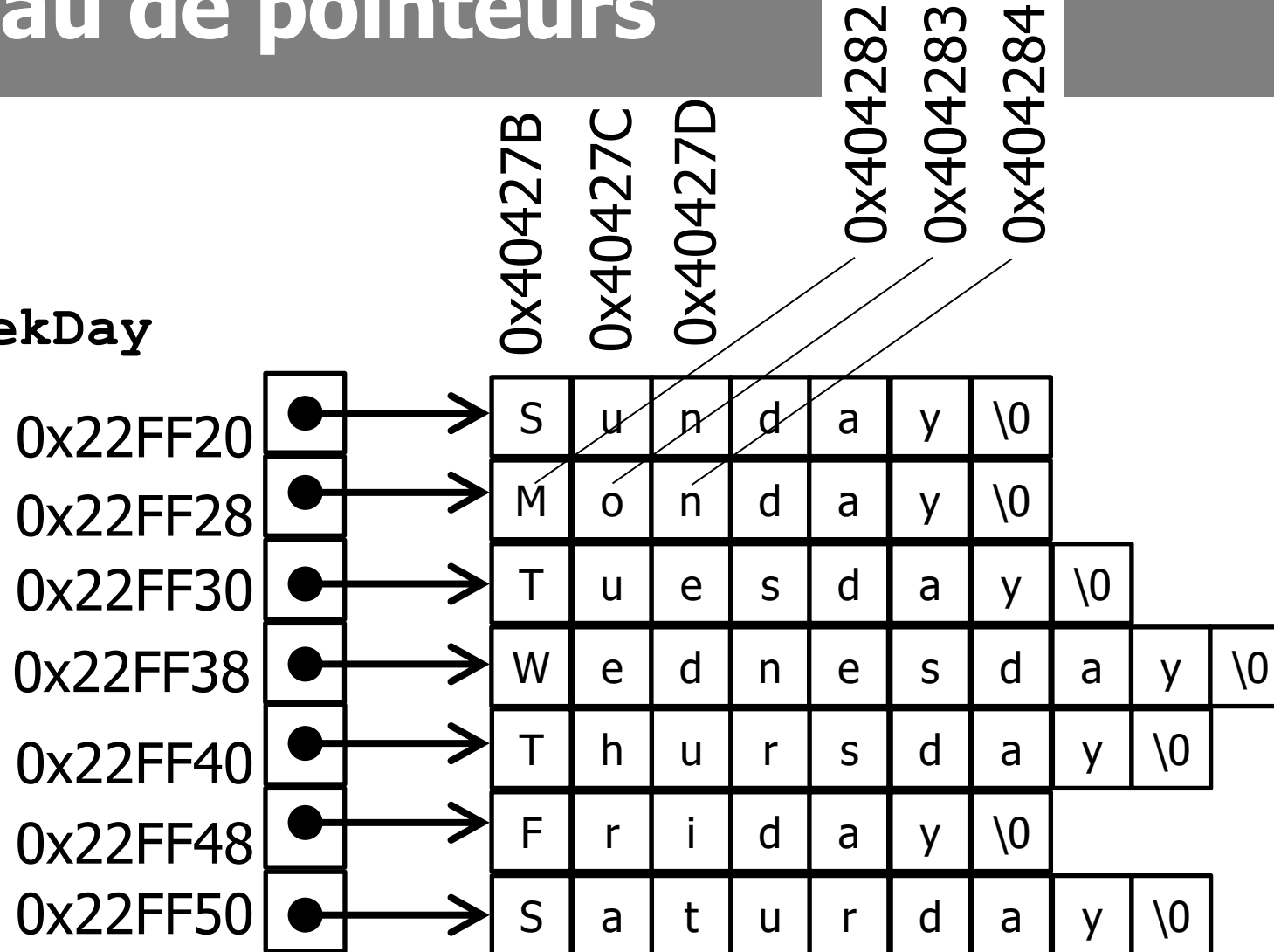


Tableau de pointeurs – Exemple

On peut afficher les 7 chaînes de caractères en fournissant les adresses contenues dans le tableau **weekDay** à **printf** ou **puts** :

```
char *weekDay [] = {"Sunday", "Mon..."};  
for (int i = 0; i < 7; i++)  
    printf("%s\n", weekDay[i]);
```

Résultat

```
Sunday  
Monday  
Tuesday  
...
```

Tableau de pointeurs – Exemple

Comme `jour[i]` est un pointeur sur `char`, on peut afficher **la première lettre** des jours de la semaine en utilisant l'opérateur 'contenu de' :

```
char *weekDay[] = { "Sunday", "Mon...", "Tue...", "Wed...", "Thu...", "Fri...", "Sat..." };  
for (i=0; i<7; i++)  
    printf("%c\n", *weekDay[i]);
```

Résultat

S	Premières lettres de
M	S unday
T	M onday
...	T uesday

Tableau de pointeurs – Exemple

L'expression `jour[i]+j` désigne la $(j+1)^{\text{ème}}$ lettre de la $i^{\text{ème}}$ chaîne. On peut afficher la 2^{ème} lettre de chaque jour de la semaine par :

```
char *weekDay[] = { "Sunday", "Mon..." };  
for (i=0; i<7; i++)  
    printf("%c\n", * (weekDay[i]+1) );
```

Résultat

u

o

u

. . .

Deuxièmes lettres de

Sunday

Monday

Tuesday

Tableau de pointeurs – Exemple

Que signifient les expressions suivantes et les écrire sous format pointeur ?

```
*weekDay[5]
```

```
*(weekDay[5]+2)
```

Tableau de pointeurs – Résumé

`int *D[20]` ; déclare ***un tableau de 20 pointeurs*** sur des `int`
`D[i]` désigne le contenu de l'élément `i` de `D` (c'est une adresse)
`*D[i]` désigne le contenu de la mémoire pointée par `D[i]`

Si `D[i]` pointe dans un tableau :

`D[i]` désigne l'adresse de sa première composante

`D[i]+j` désigne l'adresse de sa j-ième composante

`*(D[i]+j)` désigne le contenu de sa j-ième composante

Exercices



Exercices du chapitre 10