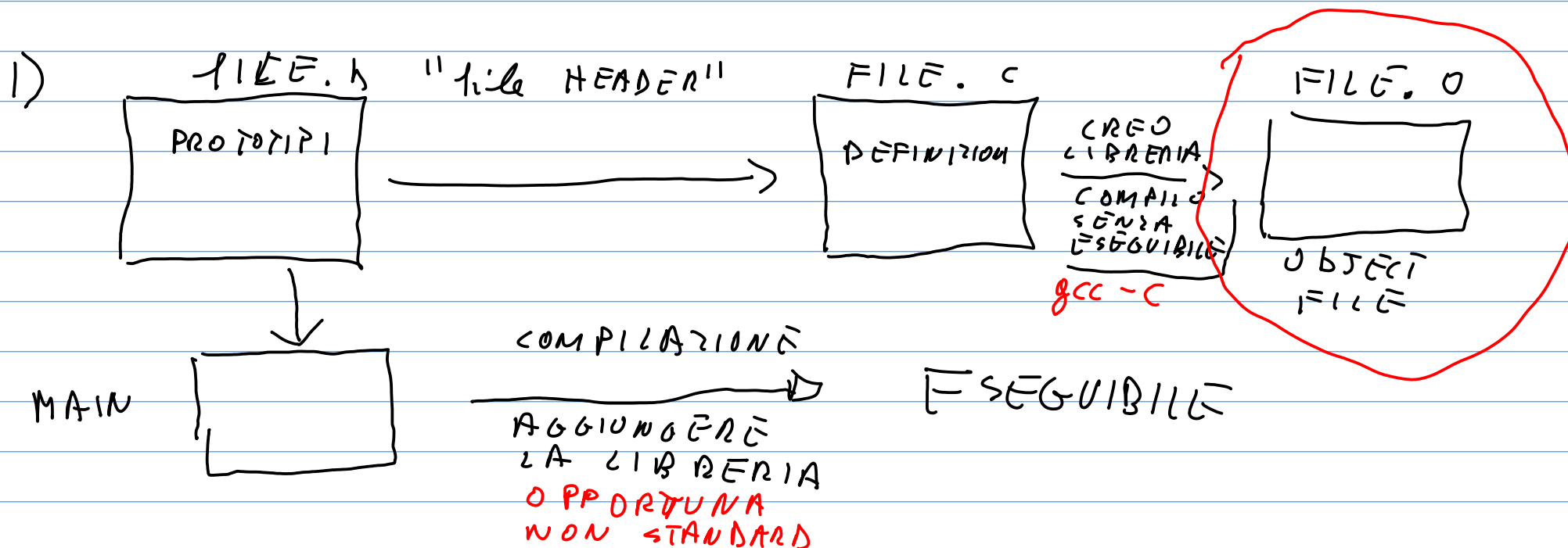


Lab. Prog. 12.4.21

Due precisazioni:

- 1) Come strutturare lo sviluppo di un progetto "COMPLESSO"
- 2) CONCETTO DI PUNTAIORI E GESTIONE DINAMICA DELLA MEMORIA



VEDERE CODICE C FORNITO IN esempioPropriaLibreria.c

## 2) NOTE SUI PUNTORI!

### ESEMPIO SEMPLICE:

```
INT X = 5;
```

```
INT *P;
```

```
P = &X;
```

```
*P = 10; 10
```

```
INT **PP;
```

```
PP = &P;
```

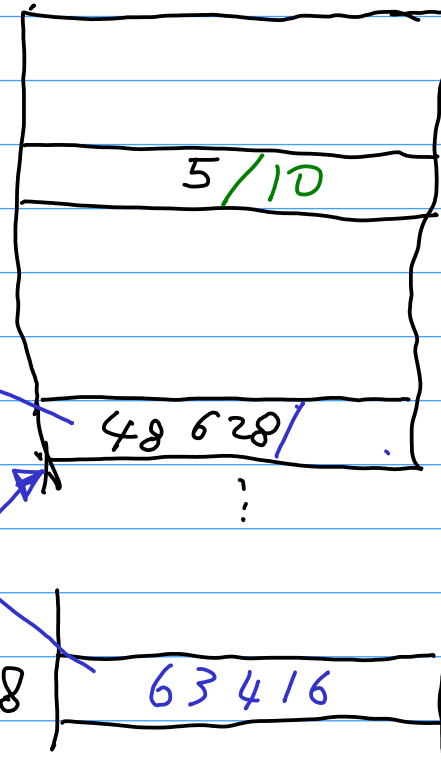
TIPO      Nome      Indirizzo RAM

INT    X    48628

P ALLOCATO  
AUTOMATICAMENTE

INT \*    P    83416

INT \*\*    PP    82628



### UN CASO DI PUNTATORE A PUNTATORE;

PARTIAMO CON UN SEMPLICE ARRAY

```
#DEFINE MAXN 100
```

```
INT A[MAXN];
```

- A È UN PUNTATORE AL PRIMO  
ELEMENTO DELL'ARRAY

```
INT *P = &A[0];
```

- P, IN QUESTO CASO, È ANCHE  
UN PUNTATORE AL PRIMO  
ELEMENTO ARRAY

POTREI CREARE UN  
ARRAY DI PUNTATORI

```
INT *B[MAXN];
```

- B È UN PUNTATORE AL  
PRIMO ELEMENTO DELL'ARRAY  
IL QUALE A SUA VOLTA È UN  
PUNTATORE

```
INT **PP = &B[0];
```

- ANALOGAMENTE PP È UN PUNTATORE  
AD UN PUNTATORE