

Alocação Dinâmica

Prof. Bruno Travençolo

Definição

- ▶ Sempre que escrevemos um programa, é preciso reservar espaço para as informações que serão processadas.
- ▶ Para isso utilizamos as variáveis
 - ▶ Uma variável é uma posição de memória que armazena uma informação que pode ser modificada pelo programa.
 - ▶ Ela deve ser definida antes de ser usada.



Definição

- ▶ Infelizmente, nem sempre é possível saber o quanto de memória um programa irá precisar.
- ▶ Não é possível saber, em tempo de execução, o quanto de memória é necessário para executar um programa



Motivação

- Faça um programa para cadastrar o preço de 100 produtos

```
double produtos[100];
int i;

for (i = 0; i < 100; i++){
    printf("Informe o valor do produto %d R$:",i+1);
    scanf("%lf", &produtos[i]);
}

printf("\nProdutos cadastrados\n");
for (i = 0; i < 100; i++){
    printf("Produto %d - R$: %f\n",i+1, produtos[i]);
}
```



Motivação

- ▶ Faça um programa para cadastrar o preço de **N produtos**, em que N é um valor informado pelo usuário

```
int N,i;
```

```
double produtos[N];
```



Errado*! Em tempo de compilação
não sabemos o valor de N

```
for (i = 0; i < N; i++){  
    printf("Informe o valor do produto %d R$:",i+1);  
    scanf("%lf", &produtos[i]);  
}
```

```
printf("\nProdutos cadastrados\n");  
for (i = 0; i < N; i++){  
    printf("Produto %d - R$: %f\n",i+1, produtos[i]);  
}
```

- ▶ *obs: na verdade a sintaxe é válida a partir do C99. Mas não vamos usá-la neste curso. Não será dada nota para quem usar dessa forma.

Definição – Alocação dinâmica

- ▶ Processo de alocar memória para um programa em tempo de execução
- ▶ Quantidade de memória é alocada sob demanda, ou seja, quando o programa precisa
 - ▶ Menos desperdício de memória
- ▶ Espaço é reservado até liberação explícita
 - ▶ Depois de liberado, estará disponibilizado para outros usos e não pode mais ser acessado
 - ▶ Espaço alocado e não liberado explicitamente é automaticamente liberado ao final da execução

Alocação Dinâmica

- **memória estática:**
 - código do programa
 - variáveis globais
 - variáveis estáticas
- **memória dinâmica:**
 - variáveis alocadas dinamicamente
 - **memória livre**
 - variáveis locais

memória estática	Código do programa
	Variáveis globais e Variáveis estáticas
memória dinâmica	Variáveis alocadas dinamicamente
	Memória livre
	Variáveis locais (Pilha de execução)

Retirado de [2]



Alocação Dinâmica

- ▶ A linguagem C ANSI usa apenas 4 funções para o sistema de alocação dinâmica, disponíveis na `stdlib.h`:

<code>malloc()</code>	Alocar memória
<code>calloc()</code>	
<code>realloc()</code>	Realocar memória
<code>free()</code>	Liberar memória

Alocação Dinâmica - malloc

▶ malloc

- ▶ A função malloc() serve para alocar memória e tem o seguinte protótipo:

void *malloc (unsigned int num);

▶ Funcionalidade

- ▶ Dado o número de bytes que queremos alocar (**num**), ela aloca na memória e retorna um ponteiro **void*** para o primeiro byte alocado.



Alocação Dinâmica - malloc

- ▶ O ponteiro **void*** pode ser atribuído a qualquer tipo de ponteiro via *type cast*. Se não houver memória suficiente para alocar a memória requisitada a função `malloc()` retorna um ponteiro nulo (NULL).
- ▶ Observação sobre o cast:
 - ▶ <http://faq.cprogramming.com/cgi-bin/smartfaq.cgi?answer=1047673478&id=1043284351>



Alocação Dinâmica - malloc

- ▶ Alocar 1000 bytes de memória livre.

```
char *p;  
p = (char *) malloc(1000);
```

- ▶ Alocar espaço para 50 inteiros:

```
int *p;  
p = (int *) malloc(50*sizeof(int));
```



Alocando memória

```
char *nome;  
nome = (char *) malloc(5*sizeof(char));
```

67			
68			
69		nome	char *
70	lx		
71			
72			
73			
74			
75			
76			
77			
78			
79			
80			
81			
82			
83			
84			

**Alocando 5
posições de
memória em
char * n**



67			
68			
69		nome	char *
70	79		
71			
72			
73			
74			
75			
76			
77			
78			
79		nome[0]	char
80		nome[1]	char
81		nome[2]	char
82		nome[3]	char
83		nome[4]	char
84			

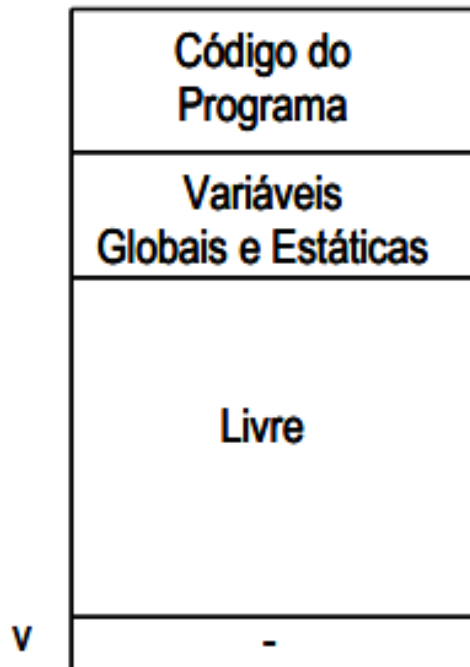


Alocação de Memória [1]

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

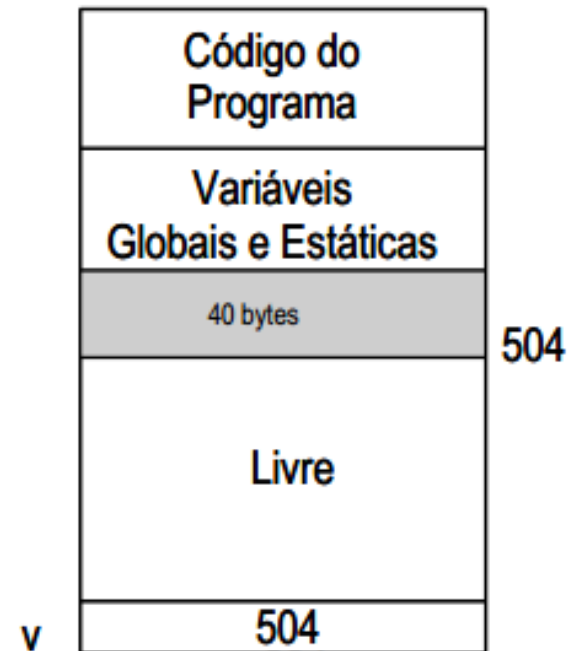
1 - Declaração: `int *v`

Abre-se espaço na pilha para o ponteiro (variável local)



2 - Comando: `v = (int *) malloc (10*sizeof(int))`

Reserva espaço de memória da área livre e atribui endereço à variável



Retirado de [2]

Operador **sizeof**

- ▶ Traduzindo: *sizeof*: size (tamanho) of (de)
 - ▶ Retorna o tamanho em bytes ocupado por objetos ou tipos
 - ▶ Exemplo de uso
 - ▶ `printf("\nTamanho em bytes de um char: %u", sizeof(char));`
 - ▶ Retorna 1, pois o tipo char tem 1 byte
 - ▶ `printf("\nTamanho em bytes de um char: %u", sizeof char);`
 - ▶ Também funciona sem o parênteses

Retorna um tipo `size_t`, normalmente `unsigned int`, por isso o `%u` ao invés de `%d`

`unsigned int` - é um número inteiro sem sinal negativo



Operador **sizeof**

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

int main()
{
    // descobrindo o tamanho ocupado por diferentes tipos de dados
    printf("\nTamanho em bytes de um char: %u", sizeof(char));
    printf("\nTamanho em bytes de um inteiro: %u", sizeof(int));
    printf("\nTamanho em bytes de um float: %u", sizeof(float));
    printf("\nTamanho em bytes de um double: %u", sizeof(double));

    // descobrindo o tamanho ocupado por uma variável
    int Numero_de_Alunos;
    printf("\nTamanho em bytes de Numero_de_Alunos (int): %u", sizeof Numero_de_Alunos );

    // também é possível obter o tamanho de vetores
    char nome[40];
    printf("\nTamanho em bytes de nome[40]: %u", sizeof(nome));

    double notas[60];
    printf("\nTamanho em bytes de notas[60]: %u", sizeof notas );

    return 0;
}
```



Operador sizeof

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

```
int main()
{
```

```
    // descobrindo o tamanho ocupado por diferentes tipos de dados
```

```
    printf("\nTamanho em bytes de um char: %u", sizeof(char));
    printf("\nTamanho em bytes de um inteiro: %u", sizeof(int));
    printf("\nTamanho em bytes de um float: %u", sizeof(float));
    printf("\nTamanho em bytes de um double: %u", sizeof(double));
```

```
    // descobrindo o tamanho ocupado por uma variável
```

```
    int Numero_de_Alunos;
    printf("\nTamanho em bytes de Numero_de_Alunos (int): %u", sizeof Numero_de_Alunos );
```

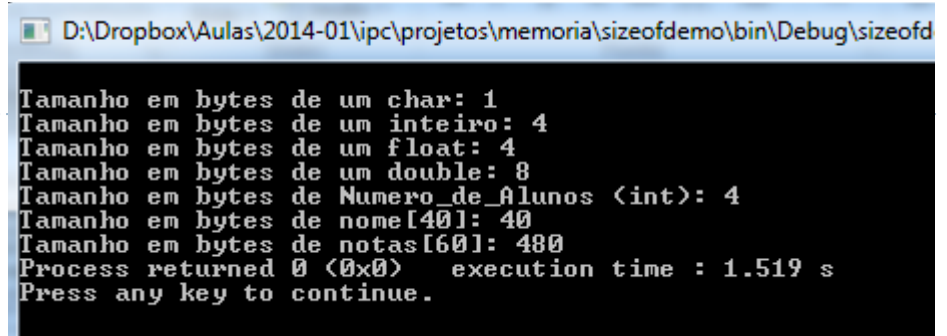
```
    // também é possível obter o tamanho de vetores
```

```
    char nome[40];
    printf("\nTamanho em bytes de nome[40]: %u", sizeof(nome));
```

```
    double notas[60];
    printf("\nTamanho em bytes de notas[60]: %u", sizeof notas );
```

```
    return 0;
```

```
}
```



```
D:\Dropbox\Aulas\2014-01\ipc\projetos\memoria\sizeofdemo\bin\Debug\sizeofd
Tamanho em bytes de um char: 1
Tamanho em bytes de um inteiro: 4
Tamanho em bytes de um float: 4
Tamanho em bytes de um double: 8
Tamanho em bytes de Numero_de_Alunos (int): 4
Tamanho em bytes de nome[40]: 40
Tamanho em bytes de notas[60]: 480
Process returned 0 (0x0) execution time : 1.519 s
Press any key to continue.
```


Alocação Dinâmica - malloc

- ▶ Se não houver memória suficiente para alocar a memória requisitada, a função malloc() retorna um ponteiro nulo

```
01  #include <stdio.h>
02  #include <stdlib.h>
03  int main(){
04      int *p;
05      p = (int *) malloc(5*sizeof(int));
06      if(p == NULL){
07          printf("Erro: Memoria Insuficiente!\n");
08          system("pause");
09          exit(1);
10      }
11      int i;
12      for (i=0; i<5; i++){
13          printf("Digite o valor da posicao %d: ",i);
14          scanf("%d",&p[i]);
15      }
16      system("pause");
17      return 0;
18  }
```

Alocação Dinâmica - calloc

▶ calloc

- ▶ A função calloc() também serve para alocar memória, mas possui um protótipo um pouco diferente:

void *calloc (unsigned int num, unsigned int size);

▶ Funcionalidade

- ▶ Basicamente, a função calloc() faz o mesmo que a função malloc(). A diferença é que agora passamos a quantidade de posições a serem alocadas e o tamanho do tipo de dado alocado como parâmetros distintos da função.
- ▶ A função inicializa em zero o vetor alocado



Alocação Dinâmica - calloc

```
01  #include <stdio.h>
02  #include <stdlib.h>
03  int main(){
04      //alocação com malloc
05      int *p;
06      p = (int *) malloc(50*sizeof(int));
07      if(p == NULL){
08          printf("Erro: Memoria Insuficiente!\n");
09      }
10      //alocação com calloc
11      int *p1;
12      p1 = (int *) calloc(50,sizeof(int));
13      if(p1 == NULL){
14          printf("Erro: Memoria Insuficiente!\n");
15      }
16      system("pause");
17      return 0;
18  }
```



Alocação Dinâmica - realloc

▶ realloc

- ▶ A função realloc() serve para realocar memória e tem o seguinte protótipo:

void *realloc (void *ptr, unsigned int num);

▶ Funcionalidade

- ▶ A função modifica o tamanho da memória previamente alocada e apontada por ***ptr** para aquele especificado por **num**.
- ▶ O valor de **num** pode ser maior ou menor que o original.



Alocação Dinâmica - realloc

► realloc

- Um ponteiro para o bloco é devolvido porque realloc() pode precisar mover o bloco para aumentar seu tamanho.
- Se isso ocorrer, o conteúdo do bloco antigo é copiado para o novo bloco, e nenhuma informação é perdida.

```
01  #include <stdio.h>
02  #include <stdlib.h>
03  int main(){
04      int i;
05      int *p = malloc(5*sizeof(int));
06      for (i = 0; i < 5; i++){
07          p[i] = i+1;
08      }
09      for (i = 0; i < 5; i++){
10          printf("%d\n",p[i]);
11      }
12      printf("\n");
13      //Diminui o tamanho do array
14      p = realloc(p,3*sizeof(int));
15      for (i = 0; i < 3; i++){
16          printf("%d\n",p[i]);
17      }
18      printf("\n");
19      //Aumenta o tamanho do array
20      p = realloc(p,10*sizeof(int));
21      for (i = 0; i < 10; i++){
22          printf("%d\n",p[i]);
23      }
24      system("pause");
25      return 0;
26  }
```

Alocação Dinâmica - realloc

► Observações sobre realloc()

- Se ***ptr** for nulo, aloca **num** bytes e devolve um ponteiro (igual malloc);
- se **num** é zero, a memória apontada por ***ptr** é liberada (igual free).
- Se não houver memória suficiente para a alocação, um ponteiro nulo é devolvido e o bloco original é deixado inalterado.



Alocação Dinâmica - free

▶ free

- ▶ Diferente das variáveis definidas durante a escrita do programa, as variáveis alocadas dinamicamente não são liberadas automaticamente pelo programa após a finalização do seu escopo.
 - ▶ Obs: Quando o programa finaliza toda sua memória ocupada é liberada
- ▶ Quando alocamos memória dinamicamente é necessário que nós a liberemos quando ela não for mais necessária.
- ▶ Para isto existe a função `free()` cujo protótipo é:
`void free (void *p);`



Alocação Dinâmica - free

- ▶ Assim, para liberar a memória, basta passar como parâmetro para a função `free()` o ponteiro que aponta para o início da memória a ser desalocada.
- ▶ Como o programa sabe quantos bytes devem ser liberados?
 - ▶ Quando se aloca a memória, o programa guarda o número de bytes alocados numa "tabela de alocação" interna.



Alocação Dinâmica - free

```
01  #include <stdio.h>
02  #include <stdlib.h>
03  int main(){
04      int *p,i;
05      p = (int *) malloc(50*sizeof(int));
06      if(p == NULL){
07          printf("Erro: Memoria Insuficiente!\n");
08          system("pause");
09          exit(1);
10      }
11      for (i = 0; i < 50; i++){
12          p[i] = i+1;
13      }
14      for (i = 0; i < 50; i++){
15          printf("%d\n",p[i]);
16      }
17      //libera a memória alocada
18      free(p);
19      system("pause");
20      return 0;
21  }
```



Alocação de arrays

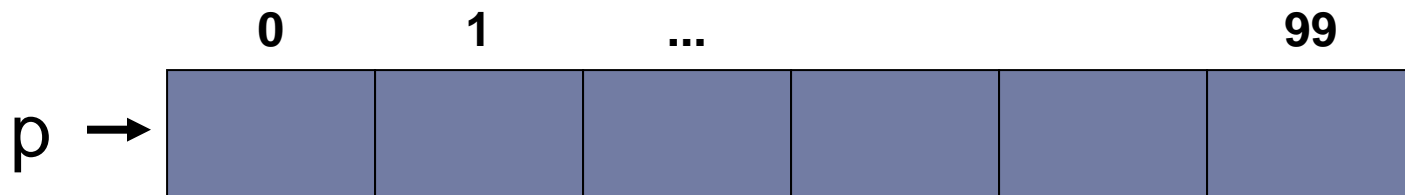
- ▶ Para armazenar um array o compilador C calcula o tamanho, em bytes, necessário e reserva posições sequenciais na memória
 - ▶ Note que isso é muito parecido com alocação dinâmica
- ▶ Existe uma ligação muito forte entre ponteiros e arrays.
 - ▶ O nome do array é apenas um ponteiro que aponta para o primeiro elemento do array.



Alocação de arrays

- ▶ Ao alocarmos memória estamos, na verdade, alocando um array.

```
int *p;  
int i, N = 100;  
p = (int *) malloc(N*sizeof(int));  
for (i = 0; i < N; i++)  
    scanf("%d",&p[i]);
```



Alocação de arrays

- ▶ Note, no entanto, que o array alocado possui apenas uma dimensão.
- ▶ Para liberá-lo da memória, basta chamar a função `free()` ao final do programa:

```
free(p); /* libera o array */
```



Exemplo

```
double *produtos;
int n,i;

printf("Informe o número de produtos");
scanf("%d",&n);

// é necessário usar o comando malloc para alocar a memória
produtos = (double *)malloc(n*sizeof(double));

for (i = 0; i < n; i++){
    printf("Informe o valor do produto %d R$:",i+1);
    scanf("%lf", &produtos[i]);
}

printf("\nProdutos cadastrados\n");
for (i = 0; i < n; i++){
    printf("Produto %d - R$: %f\n",i+1, produtos[i]);
}

// ao terminar de usar o vetor, devemos liberar a memória
free(produtos);
```



Exemplo 2

- ▶ Não necessariamente precisamos alocar vetores (isto é, mais de um elemento). Podemos alocar somente 1 elemento de um determinado tipo

```
int *p;  
p = (int *) malloc(sizeof(int));  
  
*p = 10;  
  
printf("Valor: %d", *p);  
  
free(p);
```



Exemplo 3

```
int main() {
    data *d;
    data a;
    d = malloc(sizeof(data));
    d->dia = 31;
    d->mes = 12;
    d->ano = 2008;
    printf("Data d:\n");
    printf("dia: %d, ", d->dia);
    printf("mes: %d, ", d->mes);
    printf("ano: %d.\n", d->ano);
    a = *d;
    printf("Data a:\n");
    printf("dia: %d, ", a.dia);
    printf("mes: %d, ", a.mes);
    printf("ano: %d.", a.ano);
    return 0;
}
```

```
typedef struct {
    int dia, mes, ano;
}data;
```

Exemplo 3

```
int main() {
    data *d;
    data a;
    d = malloc(sizeof(data));
    d->dia = 31;
    d->mes = 12;
    d->ano = 2008;
    printf("Data d:\n");
    printf("dia: %d, ", d->dia);
    printf("mes: %d, ", d->mes);
    printf("ano: %d.\n", d->ano);
    a = *d;
    printf("Data a:\n");
    printf("dia: %d, ", a.dia);
    printf("mes: %d, ", a.mes);
    printf("ano: %d.", a.ano);
    return 0;
}
```

```
typedef struct {
    int dia, mes, ano;
}data;
```

Neste exemplo, a variável **d** aponta para uma região alocada dinamicamente, e a variável **a** é estática, alocada em tempo de compilação

Memory leak (vazamento de memória)

- ▶ Quando deixamos de usar o free em uma alocação dinâmica, ocorre o que chamamos de memory leak.
- ▶ Ao deixar de usar o free, a memória alocada dinamicamente fica ocupada, mesmo se ela não está sendo mais usada



Memory leak (vazamento de memória)

```
int main()
{
    int i = 0;
    double *p;
    for (i = 0; i < 500; i++){
        // alocando 200MB a cada passo do loop
        p = (double *)malloc(25*1024*1024*sizeof(double));

        if (p != NULL){
            printf("Passo: %d\n", i);
            printf("Memoria alocada\n");
            system("pause");
        } else {
            printf("Passo: %d\n", i);
            printf("Erro! Memoria insuficiente\n");
            system("pause");
        }
    }
    system("pause");
    return 0;
}
```



Vetor de tamanho variável

▶ Variable lenght array

▶ C99

```
int vector(int n)
{
    double val[n];
    for (i = 0; i < n; i++){
        v[i] = i;
    }
    return 0;
}
```

- ▶ Alocação feita na *stack*, não na *heap*.
- ▶ NÃO USAR NESTE CURSO
- ▶ NÃO USAR NESTE CURSO
- ▶ NÃO USAR NESTE CURSO



Material Complementar

▶ Vídeo Aulas

- ▶ Aula 60:Alocação Dinâmica pt.1 – Introdução
- ▶ Aula 61:Alocação Dinâmica pt.2 – Sizeof
- ▶ Aula 62:Alocação Dinâmica pt.3 – Malloc
- ▶ Aula 63:Alocação Dinâmica pt.4 – Calloc
- ▶ Aula 64:Alocação Dinâmica pt.5 – Realloc
- ▶ Aula 65:Alocação Dinâmica pt.6 – Alocação de Matrizes

▶ Referências

[1] Slides Prof. José Gustavo

[2] Slides de Alocação Dinâmica do curso de Programação 2, do Dept. de Informática da PUC - Rio, disponível em <http://www.inf.puc-rio.br/~inf1007/material/slides/alocacaodinamica.pdf>



Alocação de arrays

- ▶ Para alocarmos arrays com mais de uma dimensão, utilizamos o conceito de “ponteiro para ponteiro”.
 - ▶ Ex.: `char ***ptrPtr;`
- ▶ Para cada nível do ponteiro, fazemos a alocação de uma dimensão do array.



Alocação de arrays

- Conceito de “ponteiro para ponteiro”:

```
char letra='a';  
char *ptrChar;  
char **ptrPtrChar;  
char ***ptrPtr;  
ptrChar = &letra;  
ptrPtrChar = &ptrChar;  
ptrPtr = &ptrPtrChar;
```

Memória		
#	var	conteúdo
119		
120	char ***ptrPtr	#122
121		
122	char **ptrPtrChar	#124
123		
124	char *ptrChar	#126
125		
126	char letra	'a'
127		

Alocação de arrays

- ▶ Em um ponteiro para ponteiro, cada nível do ponteiro permite criar uma nova dimensão no array.

```
01  #include <stdio.h>
02  #include <stdlib.h>
03  int main(){
04      int **p; //2 "*" = 2 níveis
05      = 2 dimensões
06      int i, j, N = 2;
07      p = (int**) malloc(
08          N*sizeof(int *));
09      for (i = 0; i < N; i++){
10          p[i] = (int *)
11              malloc(N*sizeof(int));
12      }
13      system("pause");
14      return 0;
15  }
```

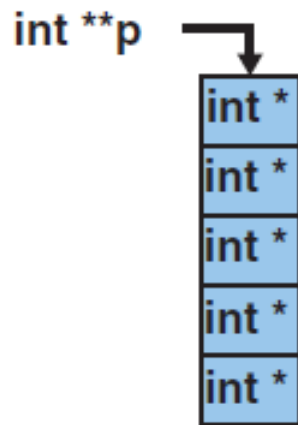
Memória		
#	var	conteúdo
119	int **p;	#120
120	p[0]	#123
121	p[1]	#126
122		
123	p[0][0]	69
124	p[0][1]	74
125		
126	p[1][0]	14
127	p[1][1]	31
128		

Alocação de arrays

```
p = (int**) malloc(N*sizeof(int*));  
for (i = 0; i < N; i++){  
    p[i]=(int*) malloc(N*sizeof(int));
```

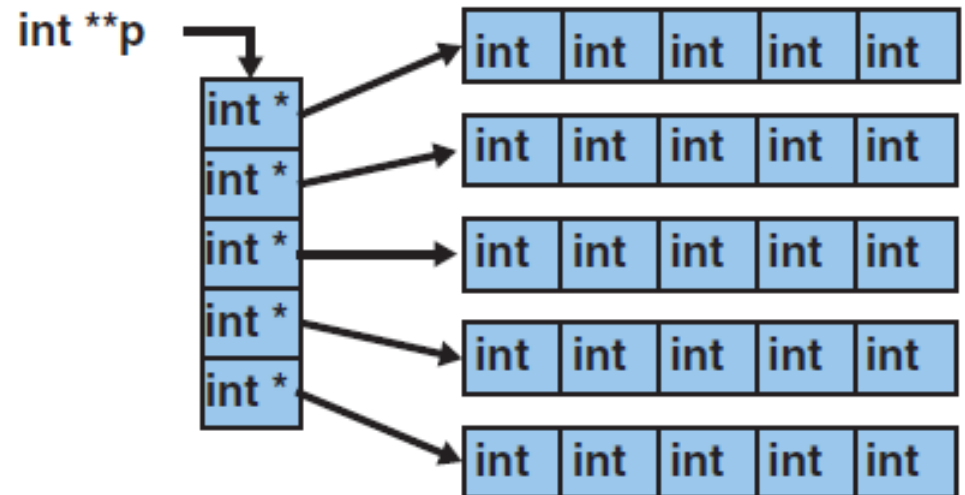
1º malloc

Cria as linhas da matriz



2º malloc

Cria as colunas da matriz



Alocação de arrays

- ▶ Diferente dos arrays de uma dimensão, para liberar um array com mais de uma dimensão da memória, é preciso liberar a memória alocada em cada uma de suas dimensões, na ordem inversa da que foi alocada



Alocação de arrays

```
01  #include <stdio.h>
02  #include <stdlib.h>
03  int main(){
04      int **p; //2 "*" = 2 níveis = 2 dimensões
05      int i, j, N = 2;
06      p = (int **) malloc(N*sizeof(int *));
07      for (i = 0; i < N; i++){
08          p[i] = (int *) malloc(N*sizeof(int));
09          for (j = 0; j < N; j++)
10              scanf("%d",&p[i][j]);
11      }
12      for (i = 0; i < N; i++){
13          free(p[i]);
14      }
15      free(p);
16      system("pause");
17      return 0;
18  }
```



Referências

- ▶ Baseado no slides do Prof. André Backes

