

Алгоритмы и Алгоритмические Языки

Семинар #6:

- Память программы и указатели.
- 2. Передача возвращаемых значений из функций.
- 3. Контест №0: тестовый контест.



Память программы и указатели









Адресация памяти компьютера



Память компьютера – адресуемый набор ячеек.

Размер одной ячейки – байт (часто – 8 бит).



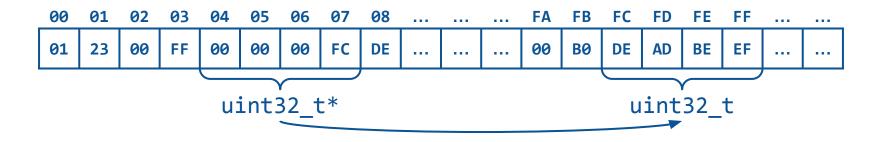
В программе память выделена под:

- Исполняемый код вашей программы.
- Исполняемый код стандартной библиотеки.
- Локальные переменные.
- Глобальные переменные.
- Константные строки.

Указатели в языке Си



Тип данных, хранящий адрес ячейки памяти – **указатель**. Обозначается добавление звёздочки к типу.



```
uint32_t val = 0xDEADBEEF;
uint32_t* ptr = &val;
```

Взятие адреса переменной

```
*ptr = 0xB01DFACE;
*ptr += 0xBA1BEC;
```

Разыменование указателя





В программе объявлены следующие переменные: int x; int* p; int** q;

Определить, какие из выражений являются корректными:

1) *p

6) x = p

11) *q

2) *x

7) p = x

12) **q

3) p = &x

8) q = &x

13) ***q

4) &p

9) q = &p

14) &*p

5) &(&x)

10) **p



Передача возвращаемых значений из функций



Применение указателей в функциях





См. пример <u>06 square equation</u>:

- Ключевое слово **const** в указателях.
- Обращение по указателю **NULL**.
- Проверка указателей с помощью **assert**.



Контест №0: тестовый контест



Алгоритм прохождения контеста



Студент:

- 1. Получает **логин и пароль** для входа в систему.
- 2. Заходит на https://contest.solutions/hse/.
- 3. Выбирает "Разминочное задание".
- 4. Меняет пароль на собственный (поле "Настройки").
- 5. Отправляет задачу "Problem 00-1: Hello world!".
- 6. Убеждается у преподавателя, что задача засчитана.
- 7. Свободен.

Вопросы?



Красивые иконки взяты с сайта <u>handdrawngoods.com</u>