

LPG0001 – Linguagem de Programação

Vetores de Ponteiros e Ponteiros para Ponteiros

Prof. Rui Jorge Tramontin Junior
Departamento de Ciência da Computação
UDESC / Joinville

Tópicos abordados na aula

- Vetor de ponteiros;
- Parâmetros da *main()*;
- Ponteiros para ponteiros;
- Exemplos:
 - Alocação de uma matriz;
 - Alocação de um vetor de *strings* (exemplo prático);

Recapitulando os conceitos...

```
int v[4] = { 1, 3, 5, 7 };
```

Recapitulando os conceitos...

```
// Vetor de inteiros "estático"  
int v[4] = { 1, 3, 5, 7 };
```

	0	1	2	3
v	1	3	5	7

Recapitulando os conceitos...

```
// Vetor de inteiros "estático"
```

```
int v[4] = { 1, 3, 5, 7 };
```

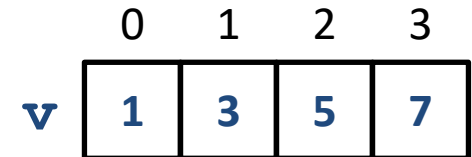
	0	1	2	3
v	1	3	5	7

```
int *p = malloc( sizeof(int) * 4 );
```

Recapitulando os conceitos...

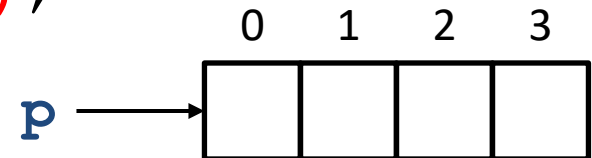
// Vetor de inteiros "estático"

```
int v[4] = { 1, 3, 5, 7 };
```



// Vetor de inteiros dinâmico

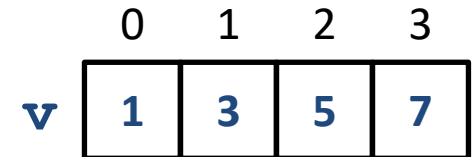
```
int *p = malloc( sizeof(int) * 4 );
```



Recapitulando os conceitos...

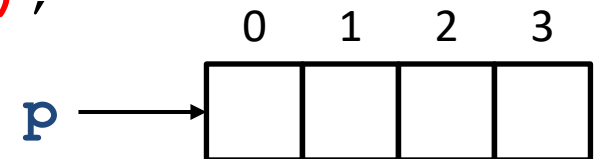
// Vetor de inteiros "estático"

```
int v[4] = { 1, 3, 5, 7 };
```



// Vetor de inteiros dinâmico

```
int *p = malloc( sizeof(int) * 4 );
```

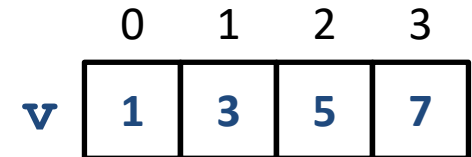


```
int *vp[4];
```

Recapitulando os conceitos...

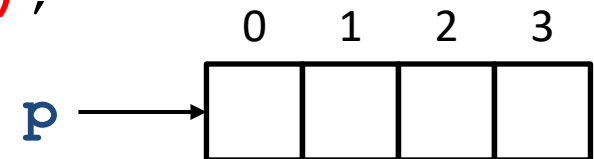
// Vetor de inteiros "estático"

```
int v[4] = { 1, 3, 5, 7 };
```



// Vetor de inteiros dinâmico

```
int *p = malloc( sizeof(int) * 4 );
```



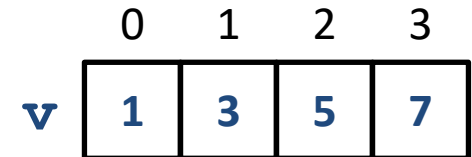
// O que é isso?

```
int *vp[4];
```


Recapitulando os conceitos...

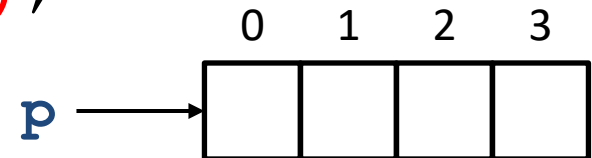
// Vetor de inteiros "estático"

```
int v[4] = { 1, 3, 5, 7 };
```



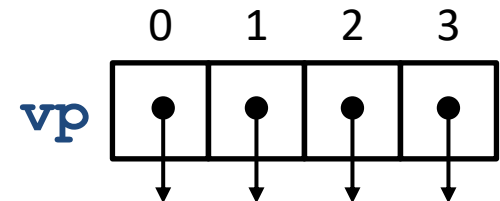
// Vetor de inteiros dinâmico

```
int *p = malloc( sizeof(int) * 4 );
```



// Vetor de ponteiros (int)!

```
int *vp[4];
```



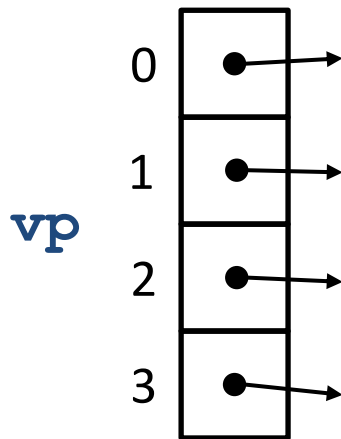
Alocando os ponteiros do vetor

```
// Vetor de ponteiros  
int *vp[4];
```

Alocando os ponteiros do vetor

```
// Vetor de ponteiros
```

```
int *vp[4];
```



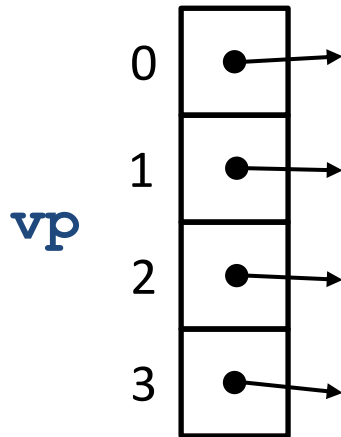
Alocando os ponteiros do vetor

```
// Vetor de ponteiros
```

```
int *vp[4];
```

```
int i;
```

```
for( i = 0 ; i < 4 ; i++ )
```



Alocando os ponteiros do vetor

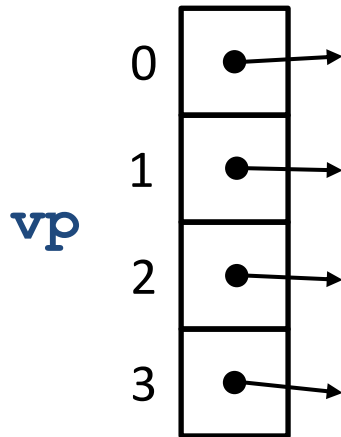
```
// Vetor de ponteiros
```

```
int *vp[4];
```

```
int i;
```

```
for( i = 0 ; i < 4 ; i++ )
```

```
    vp[i] = malloc( sizeof(int) * 3 );
```



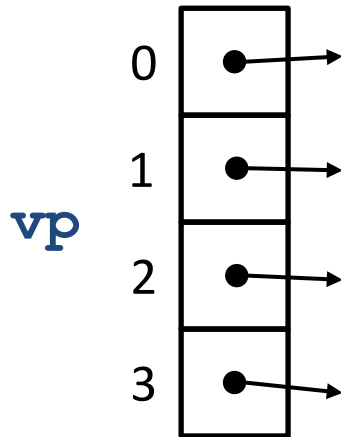
Alocando os ponteiros do vetor

```
// Vetor de ponteiros
```

```
int *vp[4];
```

```
int i;
```

```
for( i = 0 ; i < 4 ; i++ )  
    vp[i] = malloc( sizeof(int) * 3 );
```



Alocando os ponteiros do vetor

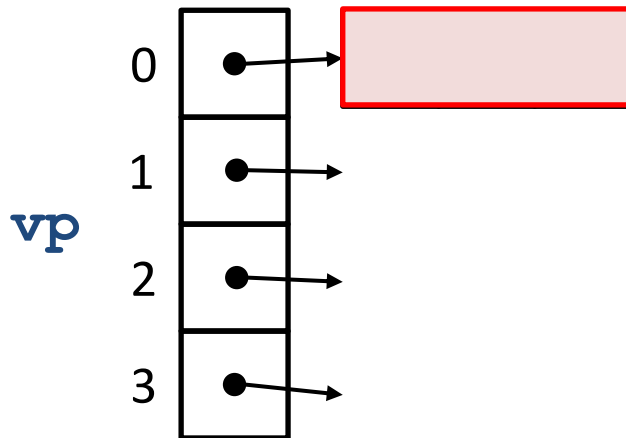
```
// Vetor de ponteiros
```

```
int *vp[4];
```

```
int i;
```

```
for( i = 0 ; i < 4 ; i++ )
```

```
    vp[i] = malloc( sizeof(int) * 3 ); // i = 0
```



Alocando os ponteiros do vetor

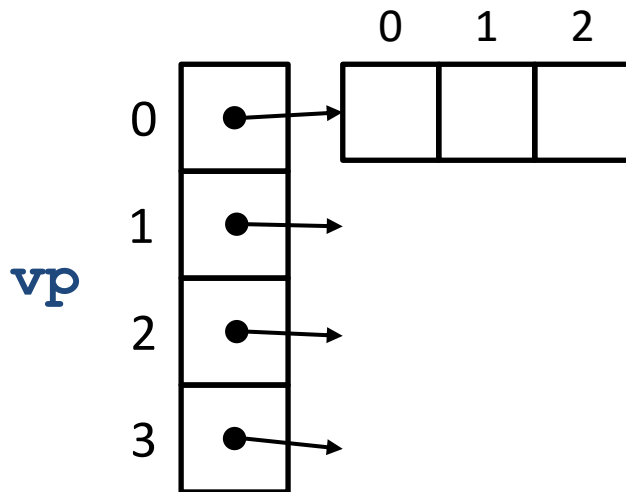
```
// Vetor de ponteiros
```

```
int *vp[4];
```

```
int i;
```

```
for( i = 0 ; i < 4 ; i++ )
```

```
    vp[i] = malloc( sizeof(int) * 3 ); // i = 0
```



Alocando os ponteiros do vetor

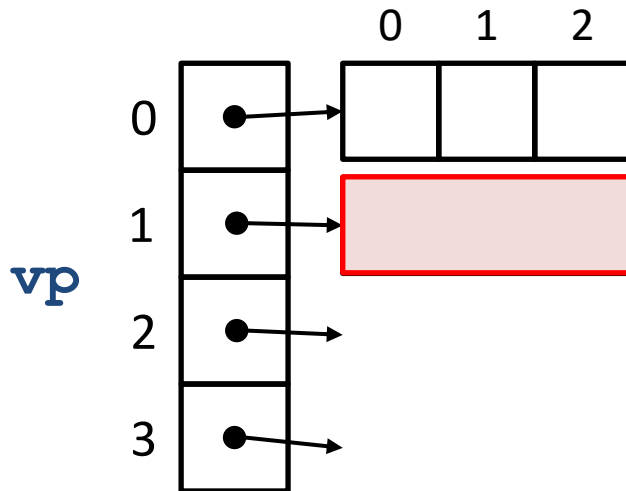
```
// Vetor de ponteiros
```

```
int *vp[4];
```

```
int i;
```

```
for( i = 0 ; i < 4 ; i++ )
```

```
    vp[i] = malloc( sizeof(int) * 3 ); // i = 1
```



Alocando os ponteiros do vetor

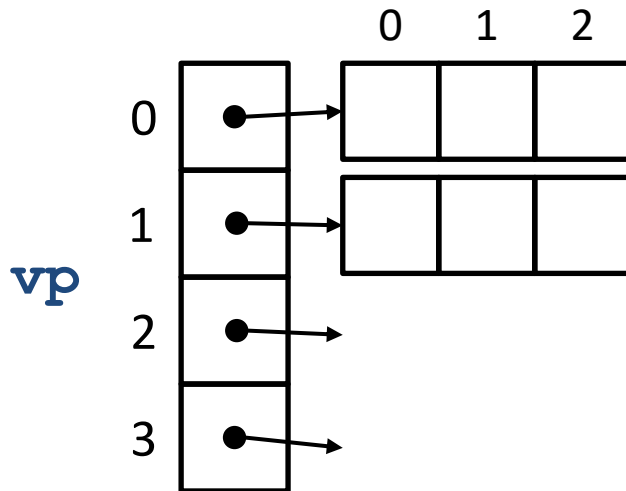
```
// Vetor de ponteiros
```

```
int *vp[4];
```

```
int i;
```

```
for( i = 0 ; i < 4 ; i++ )
```

```
    vp[i] = malloc( sizeof(int) * 3 ); // i = 1
```



Alocando os ponteiros do vetor

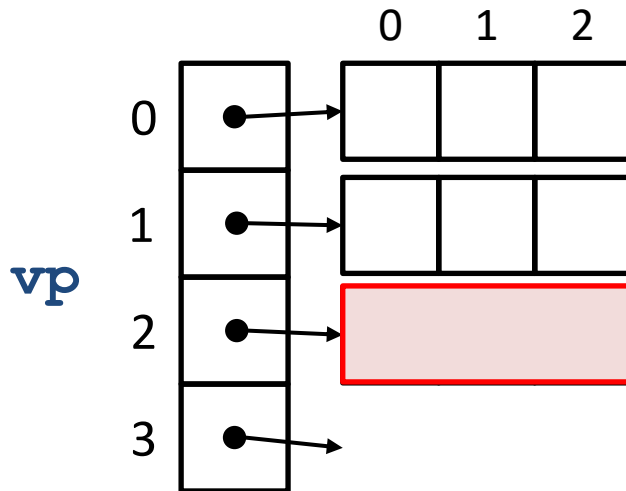
```
// Vetor de ponteiros
```

```
int *vp[4];
```

```
int i;
```

```
for( i = 0 ; i < 4 ; i++ )
```

```
    vp[i] = malloc( sizeof(int) * 3 ); // i = 2
```



Alocando os ponteiros do vetor

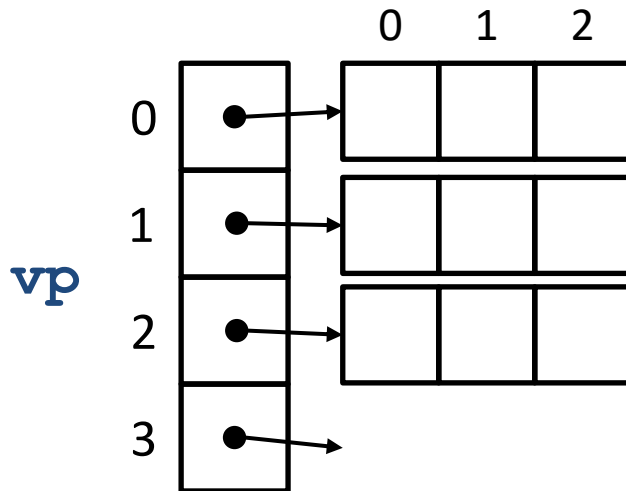
```
// Vetor de ponteiros
```

```
int *vp[4];
```

```
int i;
```

```
for( i = 0 ; i < 4 ; i++ )
```

```
    vp[i] = malloc( sizeof(int) * 3 ); // i = 2
```



Alocando os ponteiros do vetor

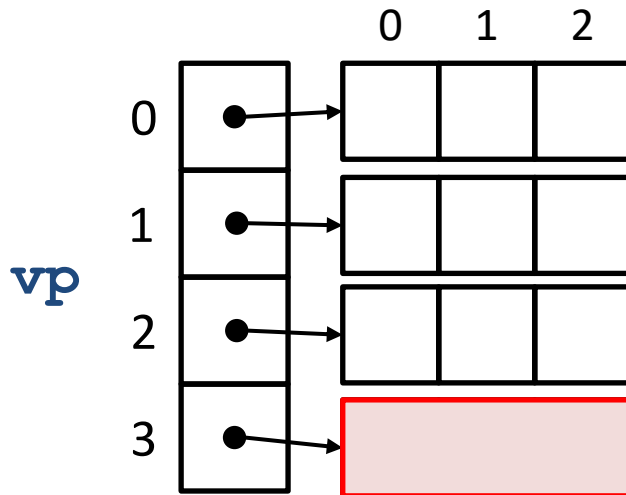
```
// Vetor de ponteiros
```

```
int *vp[4];
```

```
int i;
```

```
for( i = 0 ; i < 4 ; i++ )
```

```
    vp[i] = malloc( sizeof(int) * 3 ); // i = 3
```



Alocando os ponteiros do vetor

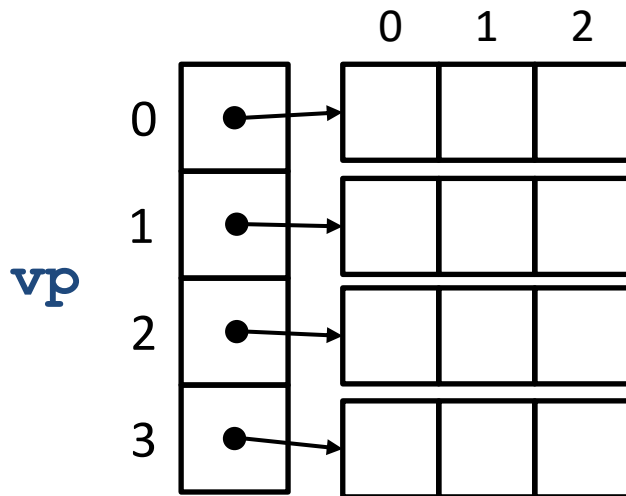
```
// Vetor de ponteiros
```

```
int *vp[4];
```

```
int i;
```

```
for( i = 0 ; i < 4 ; i++ )
```

```
    vp[i] = malloc( sizeof(int) * 3 ); // i = 3
```



Alocando os ponteiros do vetor

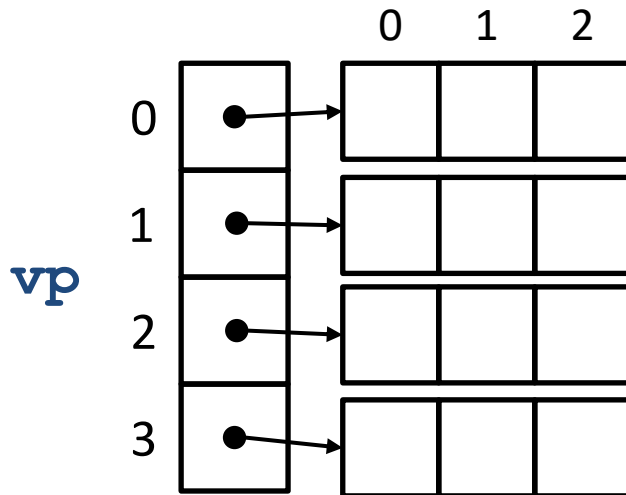
```
// Vetor de ponteiros
```

```
int *vp[4];
```

```
int i;
```

```
for( i = 0 ; i < 4 ; i++ )
```

```
    vp[i] = malloc( sizeof(int) * 3 );
```



Equivalente a uma matriz!

```
int m[4][3];
```

Considerações

- Um *ponteiro* pode ser usado para alocar um **vetor** dinamicamente;

Considerações

- Um **ponteiro** pode ser usado para alocar um **vetor** dinamicamente;
- Um **vetor de ponteiros** pode ser usado para alocar uma **matriz** dinamicamente;

Considerações

- Um **ponteiro** pode ser usado para alocar um **vetor** dinamicamente;
- Um **vetor de ponteiros** pode ser usado para alocar uma **matriz** dinamicamente;
- Porém, somente o **número de colunas** é **dinâmico**;

Considerações

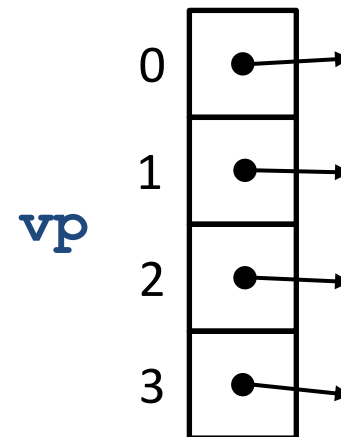
- Um **ponteiro** pode ser usado para alocar um **vetor** dinamicamente;
- Um **vetor de ponteiros** pode ser usado para alocar uma **matriz** dinamicamente;
- Porém, somente o **número de colunas** é **dinâmico**;
 - O **número de linhas** é a **capacidade** do vetor!

Exemplo 1: matriz semidinâmica

```
int *vp[4]; // Vetor de ponteiros  
int i, j;
```

Exemplo 1: matriz semidinâmica

```
int *vp[4]; // Vetor de ponteiros  
int i, j;
```

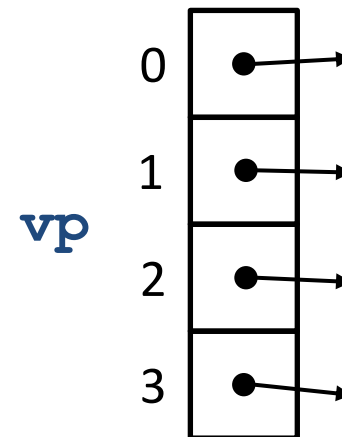


Exemplo 1: matriz semidinâmica

```
int *vp[4]; // Vetor de ponteiros  
int i, j;
```

```
// Alocação
```

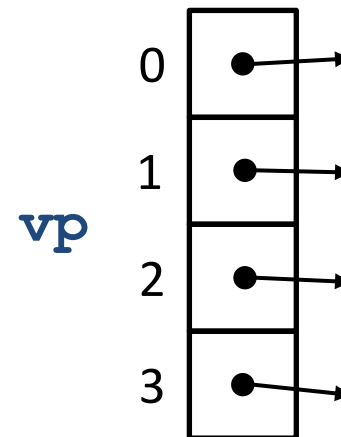
```
for( i = 0 ; i < 4 ; i++ )  
    vp[i] = malloc( sizeof(int) * 3 );
```



Exemplo 1: matriz semidinâmica

```
int *vp[4]; // Vetor de ponteiros  
int i, j;
```

```
// Alocação  
for( i = 0 ; i < 4 ; i++ )  
    vp[i] = malloc( sizeof(int) * 3 );
```

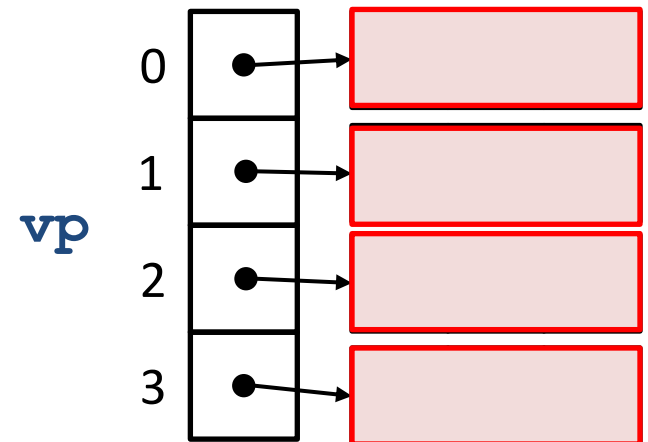


Exemplo 1: matriz semidinâmica

```
int *vp[4]; // Vetor de ponteiros  
int i, j;
```

```
// Alocação  
for( i = 0 ; i < 4 ; i++ )  
    vp[i] = malloc( sizeof(int) * 3 );
```

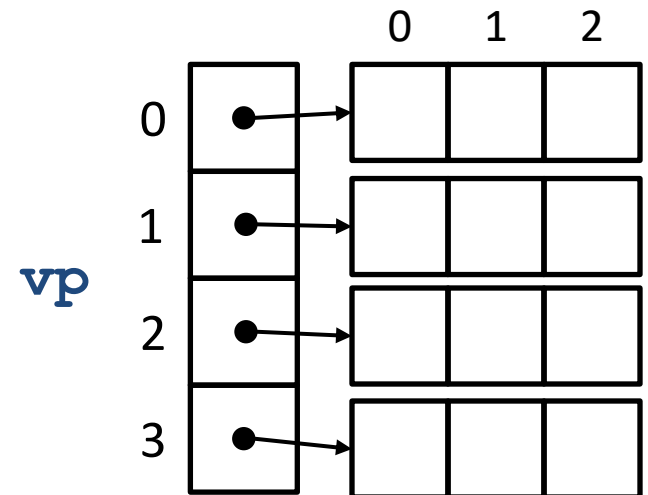
```
// Aloca as linhas da matriz
```



Exemplo 1: matriz semidinâmica

```
int *vp[4]; // Vetor de ponteiros  
int i, j;
```

```
// Alocação  
for( i = 0 ; i < 4 ; i++ )  
    vp[i] = malloc( sizeof(int) * 3 );
```

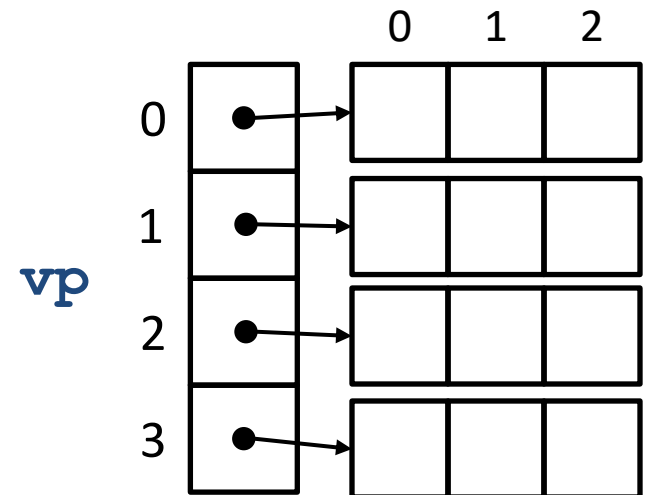


Exemplo 1: matriz semidinâmica

```
int *vp[4]; // Vetor de ponteiros
int i, j;

// Alocação
for( i = 0 ; i < 4 ; i++ )
    vp[i] = malloc( sizeof(int) * 3 );

// Entrada de dados
for( i = 0 ; i < 4 ; i++ )
    for( j = 0 ; j < 3 ; j++ )
        scanf("%d", &vp[i][j]);
```



Exemplo 1: matriz semidinâmica

```
int *vp[4]; // Vetor de ponteiros  
int i, j;
```

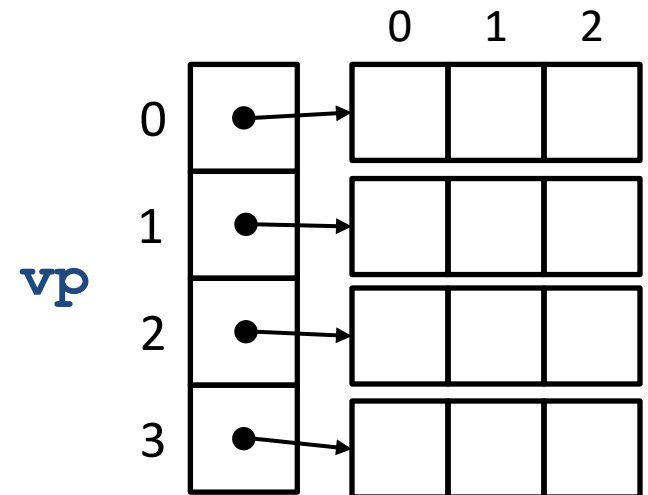
```
// Alocação
```

```
for( i = 0 ; i < 4 ; i++ )  
    vp[i] = malloc( sizeof(int) * 3 );
```

```
// Entrada de dados
```

```
for( i = 0 ; i < 4 ; i++ )  
    for( j = 0 ; j < 3 ; j++ )  
        scanf("%d", &vp[i][j]);
```

```
// Tal como em uma matriz!
```



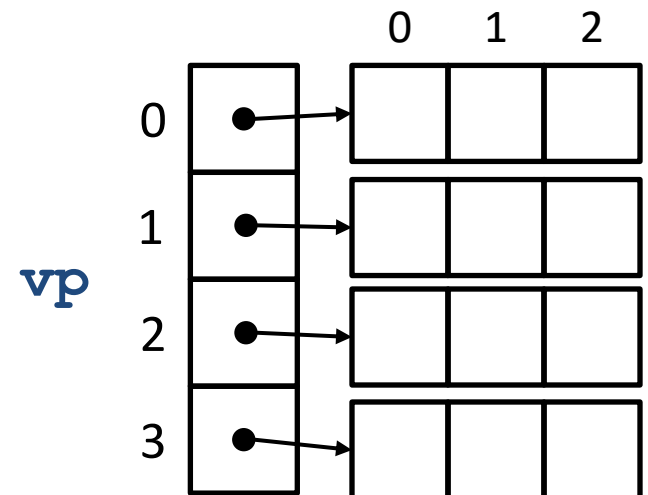
Exemplo 1: matriz semidinâmica

```
int *vp[4]; // Vetor de ponteiros
int i, j;

// Alocação
for( i = 0 ; i < 4 ; i++ )
    vp[i] = malloc( sizeof(int) * 3 );

// Entrada de dados
for( i = 0 ; i < 4 ; i++ )
    for( j = 0 ; j < 3 ; j++ )
        scanf("%d", &vp[i][j]);

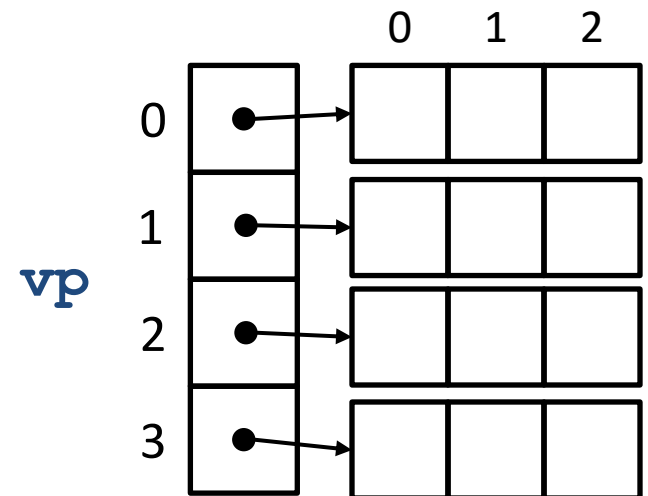
// Continua...
```



Exemplo 1: matriz semidinâmica

// Saída dos dados

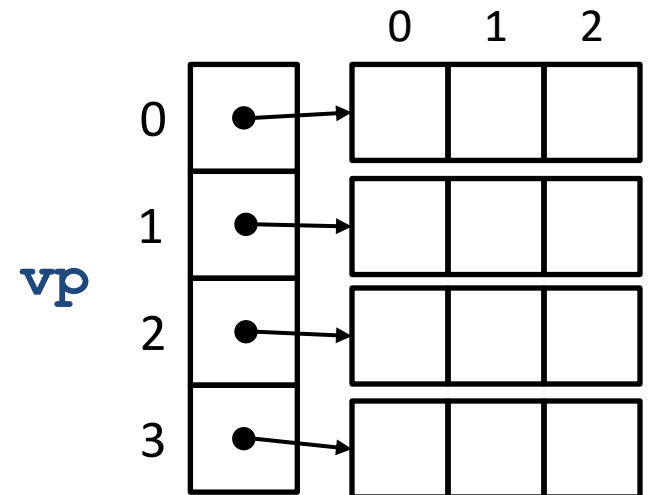
```
for( i = 0 ; i < 4 ; i++ ){  
    for( j = 0 ; j < 3 ; j++ )  
        printf("%d ", vp[i][j]);  
    printf("\n");  
}
```



Exemplo 1: matriz semidinâmica

```
// Saída dos dados
for( i = 0 ; i < 4 ; i++ ){
    for( j = 0 ; j < 3 ; j++ )
        printf("%d ", vp[i][j]);
    printf("\n");
}
```

// Tal como em uma matriz!



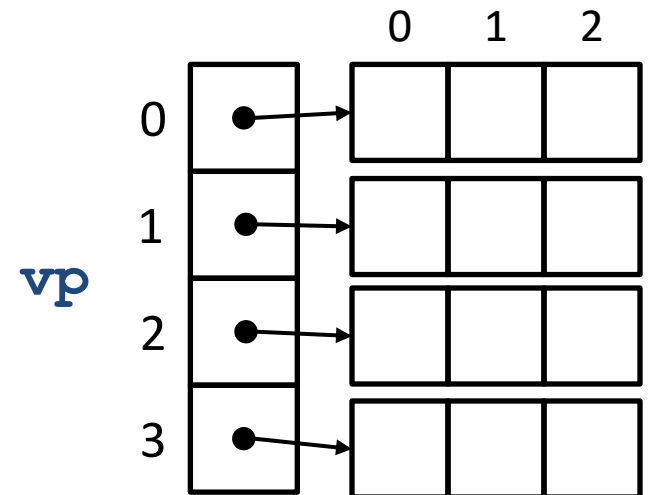
Exemplo 1: matriz semidinâmica

// Saída dos dados

```
for( i = 0 ; i < 4 ; i++ ){  
    for( j = 0 ; j < 3 ; j++ )  
        printf("%d ", vp[i][j]);  
    printf("\n");  
}
```

// Liberação da memória

```
for( i = 0 ; i < 4 ; i++ )  
    free( vp[i] );
```



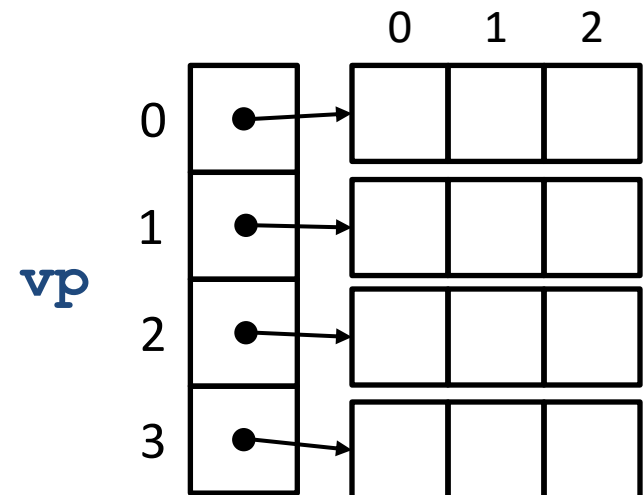
Exemplo 1: matriz semidinâmica

// Saída dos dados

```
for( i = 0 ; i < 4 ; i++ ){  
    for( j = 0 ; j < 3 ; j++ )  
        printf("%d ", vp[i][j]);  
    printf("\n");  
}
```

// Liberação da memória

```
for( i = 0 ; i < 4 ; i++ )  
    free( vp[i] );
```



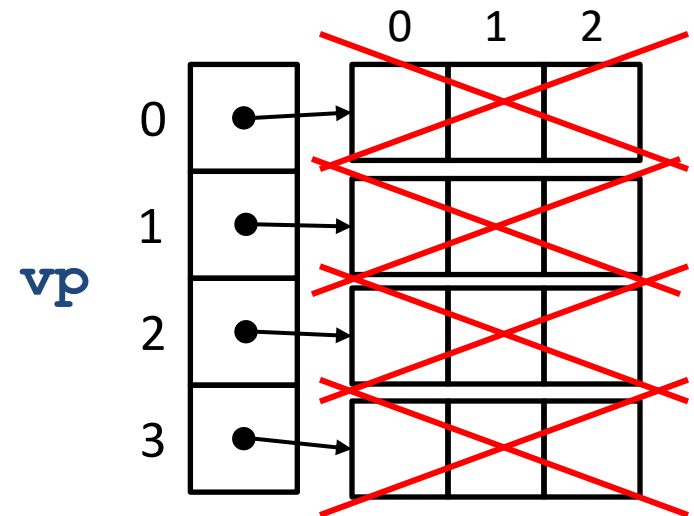
Exemplo 1: matriz semidinâmica

// Saída dos dados

```
for( i = 0 ; i < 4 ; i++ ){  
    for( j = 0 ; j < 3 ; j++ )  
        printf("%d ", vp[i][j]);  
    printf("\n");  
}
```

// Liberação da memória

```
for( i = 0 ; i < 4 ; i++ )  
    free( vp[i] );
```



Exemplo 2: parâmetros da *main()*

- Um programa em C consegue receber uma entrada de dados diretamente do *prompt* de comando;

Exemplo 2: parâmetros da *main()*

- Um programa em C consegue receber uma entrada de dados diretamente do *prompt* de comando;
- São armazenados nos parâmetros da função *main()*:

Exemplo 2: parâmetros da *main()*

- Um programa em C consegue receber uma entrada de dados diretamente do *prompt* de comando;
- São armazenados nos parâmetros da função *main()*:
 - **int argc** : quantidade de palavras digitadas;

Exemplo 2: parâmetros da *main()*

- Um programa em C consegue receber uma entrada de dados diretamente do *prompt* de comando;
- São armazenados nos parâmetros da função *main()*:
 - **int argc** : quantidade de palavras digitadas;
 - **char *argv[]** : vetor de *strings*, contém as palavras.

Exemplo 2: parâmetros da *main()*

- Considere que o arquivo executável do programa se chama *teste.exe*, e que o usuário digitou mais algumas palavras no *prompt* de comando (parâmetros):

Exemplo 2: parâmetros da *main()*

- Considere que o arquivo executável do programa se chama *teste.exe*, e que o usuário digitou mais algumas palavras no *prompt* de comando (parâmetros):

`teste alô mundo 123`

Exemplo 2: parâmetros da *main()*

- Considere que o arquivo executável do programa se chama *teste.exe*, e que o usuário digitou mais algumas palavras no *prompt* de comando (parâmetros):

```
teste alô mundo 123
```

```
argc: 4
```

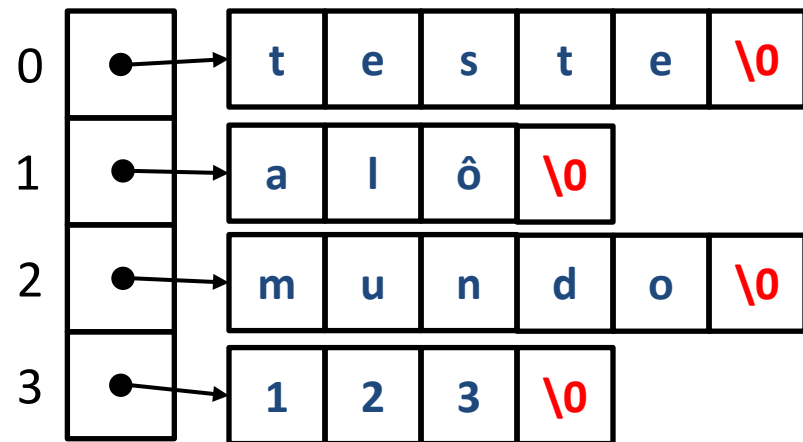

Exemplo 2: parâmetros da *main()*

- Considere que o arquivo executável do programa se chama *teste.exe*, e que o usuário digitou mais algumas palavras no *prompt* de comando (parâmetros):

`teste alô mundo 123`

`argc: 4`

`argv`



Exemplo 2: parâmetros da *main()*

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

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

```
    return 0;
```

```
}
```

Exemplo 2: parâmetros da *main()*

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

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

```
    return 0;
```

```
}
```

Exemplo 2: parâmetros da *main()*

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

```
int main( int argc, char *argv[] ){  
    // Mostra o que foi digitado...
```

```
    return 0;  
}
```

Exemplo 2: parâmetros da *main()*

```
#include <stdio.h>

int main( int argc, char *argv[] ){
    // Mostra o que foi digitado...
    for( i = 0 ; i < argc ; i++ )

        return 0;
}
```

Exemplo 2: parâmetros da *main()*

```
#include <stdio.h>

int main( int argc, char *argv[] ){
    // Mostra o que foi digitado...
    for( i = 0 ; i < argc ; i++ )
        printf("%s\n", argv[i]);

    return 0;
}
```

Exemplo 2: parâmetros da *main()*

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

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

```
    // Mostra o que foi digitado...
```

```
    for( i = 0 ; i < argc ; i++ )  
        printf("%s\n", argv[i]);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

Exemplo 2: parâmetros da *main()*

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

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

```
    // Mostra o que foi digitado...
```

```
    for( i = 0 ; i < argc ; i++ )  
        printf("%s\n", argv[i]);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

```
teste  
alô  
mundo  
123
```


Considerações

- O uso dos parâmetros da *main()* é feito normalmente por utilitários executados via linha de comando;

Considerações

- O uso dos parâmetros da *main()* é feito normalmente por utilitários executados via linha de comando;
- Um exemplo típico é o GCC, que recebe vários parâmetros, incluindo os arquivos a serem compilados;

Considerações

- O uso dos parâmetros da *main()* é feito normalmente por utilitários executados via linha de comando;
- Um exemplo típico é o **GCC**, que recebe vários parâmetros, incluindo os arquivos a serem compilados;
- Note que os valores digitados são *strings*, sendo necessário converter para outros tipos (*int* ou *float*), caso necessário;

Considerações

- O uso dos parâmetros da *main()* é feito normalmente por utilitários executados via linha de comando;
- Um exemplo típico é o **GCC**, que recebe vários parâmetros, incluindo os arquivos a serem compilados;
- Note que os valores digitados são *strings*, sendo necessário converter para outros tipos (*int* ou *float*), caso necessário;
 - Uma função útil para isso é **sscanf()**.

Mais considerações...

- O uso de vetores de ponteiros acaba sendo limitado, pois sua capacidade é fixa:

Mais considerações...

- O uso de vetores de ponteiros acaba sendo limitado, pois sua capacidade é fixa:
 - Linhas da matriz;

Mais considerações...

- O uso de vetores de ponteiros acaba sendo limitado, pois sua capacidade é fixa:
 - Linhas da matriz;
 - Quantidade de *strings*;

Mais considerações...

- O uso de vetores de ponteiros acaba sendo limitado, pois sua capacidade é fixa:
 - Linhas da matriz;
 - Quantidade de *strings*;
- É preciso, portanto, fazer a *alocação dinâmica* do *vetor de ponteiros*;

Mais considerações...

- O uso de vetores de ponteiros acaba sendo limitado, pois sua capacidade é fixa:
 - Linhas da matriz;
 - Quantidade de *strings*;
- É preciso, portanto, fazer a *alocação dinâmica* do *vetor de ponteiros*;
- Como isso é feito?

Mais considerações...

- O uso de vetores de ponteiros acaba sendo limitado, pois sua capacidade é fixa:
 - Linhas da matriz;
 - Quantidade de *strings*;
- É preciso, portanto, fazer a *alocação dinâmica* do *vetor de ponteiros*;
- Como isso é feito? → **Ponteiros para ponteiros!**

Ponteiros para ponteiros

- Definição óbvia: *ponteiro para ponteiros* é aquele que aponta para outro ponteiro (ao invés de informação em si);

Ponteiros para ponteiros

- Definição óbvia: *ponteiro para ponteiros* é aquele que aponta para outro ponteiro (ao invés de informação em si);
- Ou seja, temos mais um nível de endereçamento;

Ponteiros para ponteiros

- Definição óbvia: *ponteiro para ponteiros* é aquele que aponta para outro ponteiro (ao invés de informação em si);
- Ou seja, temos mais um nível de endereçamento;
 - À primeira vista, parece desnecessário;

Ponteiros para ponteiros

- Definição óbvia: *ponteiro para ponteiros* é aquele que aponta para outro ponteiro (ao invés de informação em si);
- Ou seja, temos mais um nível de endereçamento;
 - À primeira vista, parece desnecessário;
- Porém, é fundamental para a alocação dinâmica de ***matrizes*** e ***vetores de strings***.

Ponteiros para ponteiros

- A declaração é feita com **, indicando que temos um ponteiro para ponteiros;

Ponteiros para ponteiros

- A declaração é feita com ******, indicando que temos um ponteiro para ponteiros;
- Na prática, temos uma variável que guarda um endereço (mas agora de outro ponteiro);

Ponteiros para ponteiros

- A declaração é feita com ******, indicando que temos um ponteiro para ponteiros;
- Na prática, temos uma variável que guarda um endereço (mas agora de outro ponteiro);
- O operador de indireção (*****) deve ser utilizado **duas vezes** para se chegar à informação;

Ponteiros para ponteiros

- A declaração é feita com ******, indicando que temos um ponteiro para ponteiros;
- Na prática, temos uma variável que guarda um endereço (mas agora de outro ponteiro);
- O operador de indireção (*****) deve ser utilizado **duas vezes** para se chegar à informação;
 - Alternativamente, pode-se utilizar *dois pares de colchetes* → **notação de matrizes!**

Exemplo 3: ponteiros para ponteiros

```
int a = 3, *p1, **p2;
```

Exemplo 3: ponteiros para ponteiros

```
int a = 3, *p1, **p2;
```

Modelo da Memória

a	3	1000
p1		1004
p2		1012

Exemplo 3: ponteiros para ponteiros

```
int a = 3, *p1, **p2;
```

```
p1 = &a;
```

Modelo da Memória

a	3	1000
p1		1004
p2		1012

Exemplo 3: ponteiros para ponteiros

```
int a = 3, *p1, **p2;
```

```
p1 = &a; // endereço de a.
```

Modelo da Memória

a	3	1000
p1	1000	1004
p2		1012

Exemplo 3: ponteiros para ponteiros

```
int a = 3, *p1, **p2;
```

```
p1 = &a; // endereço de a.
```

```
p2 = &p1;
```

Modelo da Memória

a	3	1000
p1	1000	1004
p2		1012

Exemplo 3: ponteiros para ponteiros

```
int a = 3, *p1, **p2;
```

```
p1 = &a; // endereço de a.
```

```
p2 = &p1; // endereço de p1.
```

Modelo da Memória

a	3	1000
p1	1000	1004
p2	1004	1012

Exemplo 3: ponteiros para ponteiros

```
int a = 3, *p1, **p2;
```

```
p1 = &a; // endereço de a.
```

```
p2 = &p1; // endereço de p1.
```

```
// Mostra endereço da variável p1.
```

```
printf("Endereço de P1 = %d\n", p2 );
```

Modelo da Memória

a	3	1000
p1	1000	1004
p2	1004	1012

Exemplo 3: ponteiros para ponteiros

```
int a = 3, *p1, **p2;
```

```
p1 = &a; // endereço de a.
```

```
p2 = &p1; // endereço de p1.
```

```
// Mostra endereço da variável p1.
```

```
printf("Endereço de P1 = %d\n", p2 );
```

```
// Mostra endereço da variável a.
```

```
printf("Endereço de A = %d\n", *p2 );
```

Modelo da Memória

a	3	1000
p1	1000	1004
p2	1004	1012

Exemplo 3: ponteiros para ponteiros

```
int a = 3, *p1, **p2;
```

```
p1 = &a; // endereço de a.
```

```
p2 = &p1; // endereço de p1.
```

```
// Mostra endereço da variável p1.
```

```
printf("Endereço de P1 = %d\n", p2 );
```

```
// Mostra endereço da variável a.
```

```
printf("Endereço de A = %d\n", *p2 ); // p2[0]
```

Modelo da Memória

a	3	1000
p1	1000	1004
p2	1004	1012

Exemplo 3: ponteiros para ponteiros

```
int a = 3, *p1, **p2;
```

```
p1 = &a; // endereço de a.
```

```
p2 = &p1; // endereço de p1.
```

```
// Mostra endereço da variável p1.
```

```
printf("Endereço de P1 = %d\n", p2 );
```

```
// Mostra endereço da variável a.
```

```
printf("Endereço de A = %d\n", *p2 ); // p2[0]
```

```
// Mostra valor da variável a.
```

```
printf("A = %d\n", **p2 );
```

Modelo da Memória

a	3	1000
p1	1000	1004
p2	1004	1012

Exemplo 3: ponteiros para ponteiros

```
int a = 3, *p1, **p2;
```

```
p1 = &a; // endereço de a.
```

```
p2 = &p1; // endereço de p1.
```

```
// Mostra endereço da variável p1.
```

```
printf("Endereço de P1 = %d\n", p2 );
```

```
// Mostra endereço da variável a.
```

```
printf("Endereço de A = %d\n", *p2 ); // p2[0]
```

```
// Mostra valor da variável a.
```

```
printf("A = %d\n", **p2 ); // p2[0][0]
```

Modelo da Memória

a	3	1000
p1	1000	1004
p2	1004	1012

Considerações

- Ponteiros para ponteiros devem apontar somente para ponteiros (e não para a informação);

Considerações

- Ponteiros para ponteiros devem apontar somente para ponteiros (e não para a informação);
- São usados para a alocação de *vetores de ponteiros*;

Considerações

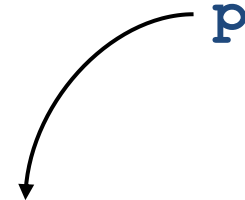
- Ponteiros para ponteiros devem apontar somente para ponteiros (e não para a informação);
- São usados para a alocação de *vetores de ponteiros*;
- Depois, cada ponteiro do vetor vai apontar para um vetor alocado dinamicamente (*linhas da matriz*, contendo os valores).

Exemplo 4: matriz dinâmica

```
int **p; // Ponteiro de ponteiro (será a matriz)  
int lin, col, i, j;
```

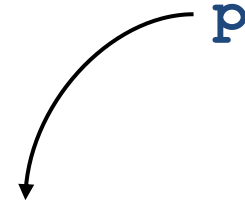
Exemplo 4: matriz dinâmica

```
int **p; // Ponteiro de ponteiro (será a matriz)  
int lin, col, i, j;
```



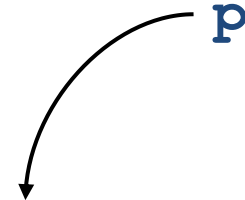
Exemplo 4: matriz dinâmica

```
int **p; // Ponteiro de ponteiro (será a matriz)
int lin, col, i, j;
printf("Digite quantas linhas e colunas:\n");
scanf("%d%d", &lin, &col);
```



Exemplo 4: matriz dinâmica

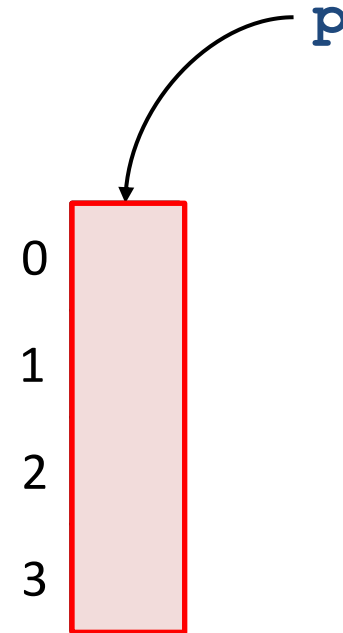
```
int **p; // Ponteiro de ponteiro (será a matriz)
int lin, col, i, j;
printf("Digite quantas linhas e colunas:\n");
scanf("%d%d", &lin, &col);
// Alocação do vetor de ponteiros
p = malloc( sizeof(int*) * lin );
```



Exemplo 4: matriz dinâmica

```
int **p; // Ponteiro de ponteiro (será a matriz)
int lin, col, i, j;
printf("Digite quantas linhas e colunas:\n");
scanf("%d%d", &lin, &col);
```

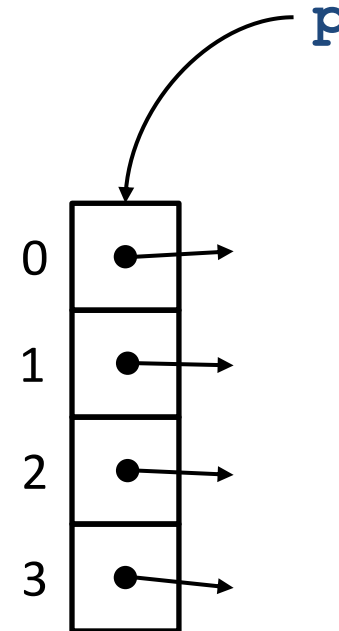
```
// Alocação do vetor de ponteiros
p = malloc( sizeof(int*) * lin );
```



Exemplo 4: matriz dinâmica

```
int **p; // Ponteiro de ponteiro (será a matriz)
int lin, col, i, j;
printf("Digite quantas linhas e colunas:\n");
scanf("%d%d", &lin, &col);
// Alocação do vetor de ponteiros
p = malloc( sizeof(int*) * lin );

// Alocação das linhas
for( i = 0 ; i < lin ; i++ )
    p[i] = malloc( sizeof(int) * col );
```

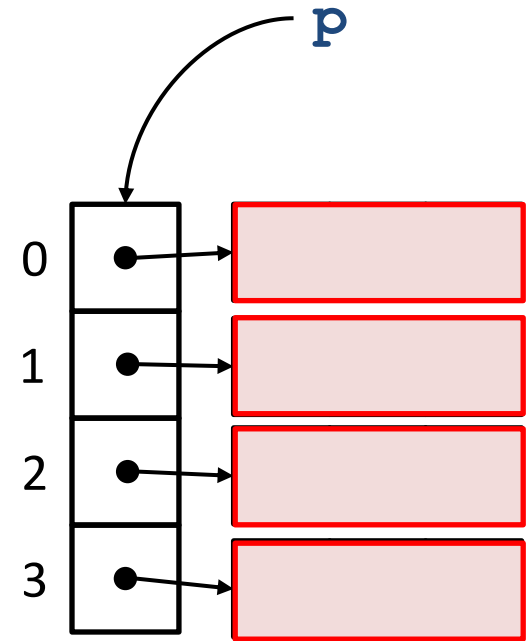


Exemplo 4: matriz dinâmica

```
int **p; // Ponteiro de ponteiro (será a matriz)
int lin, col, i, j;
printf("Digite quantas linhas e colunas:\n");
scanf("%d%d", &lin, &col);
// Alocação do vetor de ponteiros
p = malloc( sizeof(int*) * lin );
```

```
// Alocação das linhas
```

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

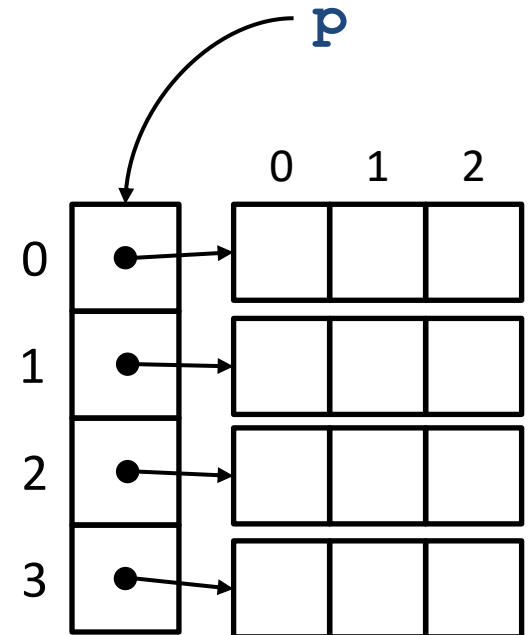


Exemplo 4: matriz dinâmica

```
int **p; // Ponteiro de ponteiro (será a matriz)
int lin, col, i, j;
printf("Digite quantas linhas e colunas:\n");
scanf("%d%d", &lin, &col);
// Alocação do vetor de ponteiros
p = malloc( sizeof(int*) * lin );

// Alocação das linhas
for( i = 0 ; i < lin ; i++ )
    p[i] = malloc( sizeof(int) * col );

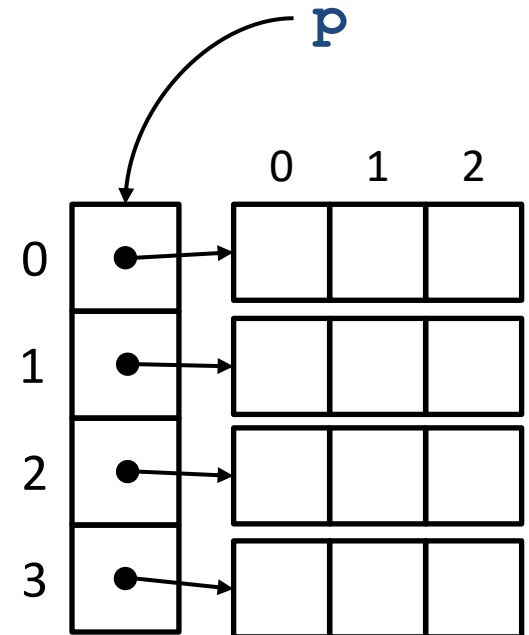
// Continua...
```



Exemplo 4: matriz dinâmica

// Entrada de dados

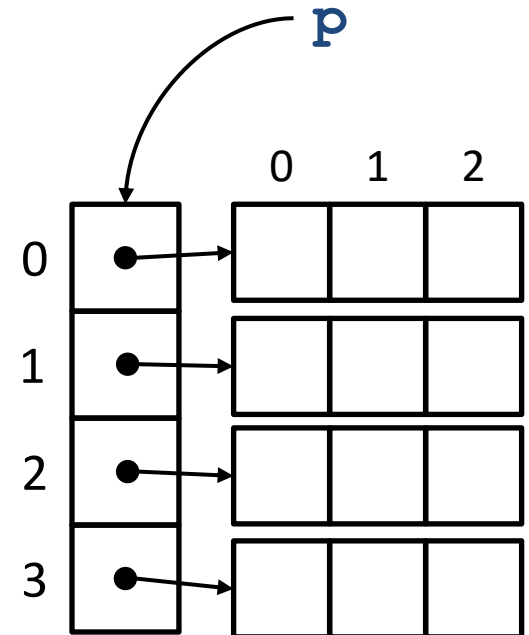
```
for( i = 0 ; i < lin ; i++ )  
    for( j = 0 ; j < col ; j++ )  
        scanf("%d", &p[i][j]);
```



Exemplo 4: matriz dinâmica

```
// Entrada de dados
```

```
for( i = 0 ; i < lin ; i++ )  
    for( j = 0 ; j < col ; j++ )  
        scanf("%d", &p[i][j]);
```



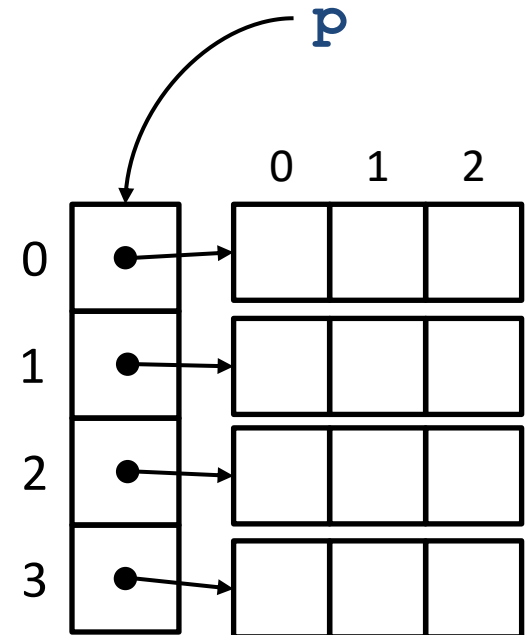
Exemplo 4: matriz dinâmica

// Entrada de dados

```
for( i = 0 ; i < lin ; i++ )  
    for( j = 0 ; j < col ; j++ )  
        scanf("%d", &p[i][j]);
```

// Saída dos dados

```
for( i = 0 ; i < lin ; i++ ){  
    for( j = 0 ; j < col ; j++ )  
        printf("%d ", p[i][j]);  
    printf("\n");  
}
```



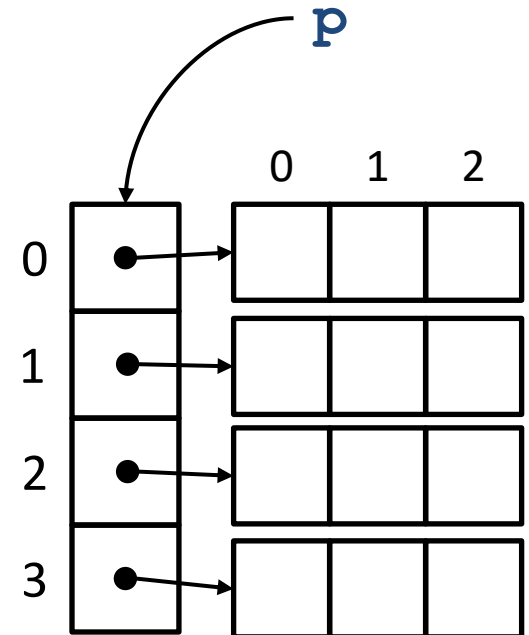
Exemplo 4: matriz dinâmica

```
// Entrada de dados
```

```
for( i = 0 ; i < lin ; i++ )  
    for( j = 0 ; j < col ; j++ )  
        scanf("%d", &p[i][j]);
```

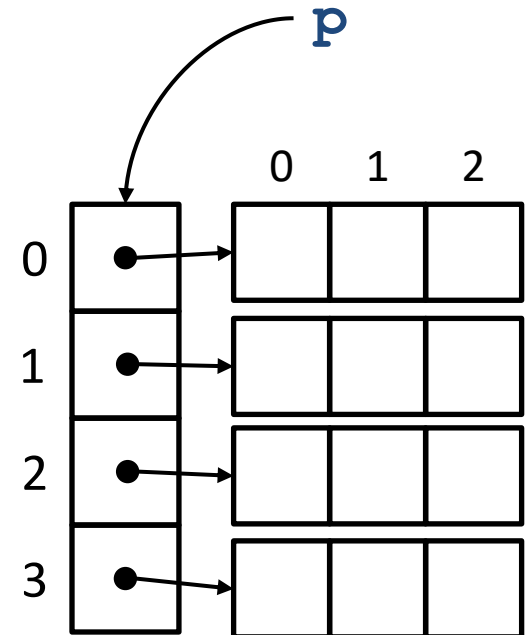
```
// Saída dos dados
```

```
for( i = 0 ; i < lin ; i++ ){  
    for( j = 0 ; j < col ; j++ )  
        printf("%d ", p[i][j]);  
    printf("\n");  
}
```



Exemplo 4: matriz dinâmica

```
// Entrada de dados
for( i = 0 ; i < lin ; i++ )
    for( j = 0 ; j < col ; j++ )
        scanf("%d", &p[i][j]);
// Saída dos dados
for( i = 0 ; i < lin ; i++ ){
    for( j = 0 ; j < col ; j++ )
        printf("%d ", p[i][j]);
    printf("\n");
}
// Liberação da memória
for( i = 0 ; i < lin ; i++ )
    free( p[i] );
free( p );
```



Exemplo 4: matriz dinâmica

```
// Entrada de dados
```

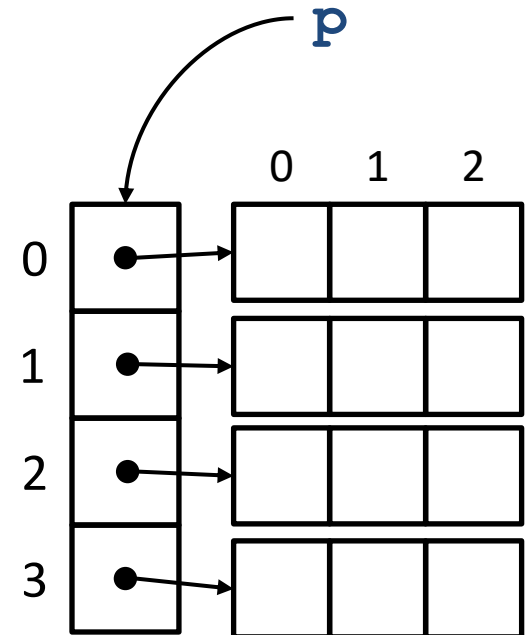
```
for( i = 0 ; i < lin ; i++ )  
    for( j = 0 ; j < col ; j++ )  
        scanf("%d", &p[i][j]);
```

```
// Saída dos dados
```

```
for( i = 0 ; i < lin ; i++ ){  
    for( j = 0 ; j < col ; j++ )  
        printf("%d ", p[i][j]);  
    printf("\n");  
}
```

```
// Liberação da memória
```

```
for( i = 0 ; i < lin ; i++ )  
    free( p[i] );  
free( p );
```



Exemplo 4: matriz dinâmica

// Entrada de dados

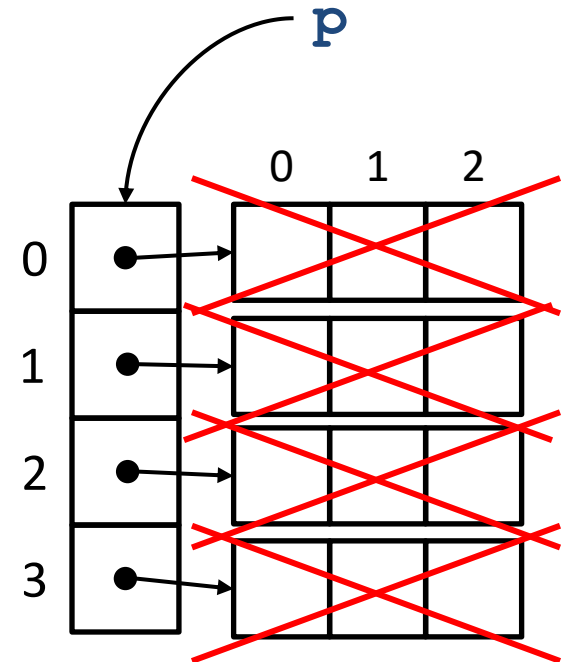
```
for( i = 0 ; i < lin ; i++ )  
    for( j = 0 ; j < col ; j++ )  
        scanf("%d", &p[i][j]);
```

// Saída dos dados

```
for( i = 0 ; i < lin ; i++ ){  
    for( j = 0 ; j < col ; j++ )  
        printf("%d ", p[i][j]);  
    printf("\n");  
}
```

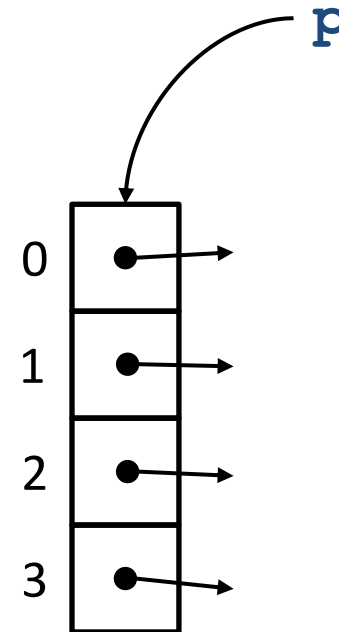
// Liberação da memória

```
for( i = 0 ; i < lin ; i++ )  
    free( p[i] );  
free( p );
```



Exemplo 4: matriz dinâmica

```
// Entrada de dados
for( i = 0 ; i < lin ; i++ )
    for( j = 0 ; j < col ; j++ )
        scanf("%d", &p[i][j]);
// Saída dos dados
for( i = 0 ; i < lin ; i++ ){
    for( j = 0 ; j < col ; j++ )
        printf("%d ", p[i][j]);
    printf("\n");
}
// Liberação da memória
for( i = 0 ; i < lin ; i++ )
    free( p[i] );
free( p );
```



Exemplo 4: matriz dinâmica

```
// Entrada de dados
```

```
for( i = 0 ; i < lin ; i++ )  
    for( j = 0 ; j < col ; j++ )  
        scanf("%d", &p[i][j]);
```

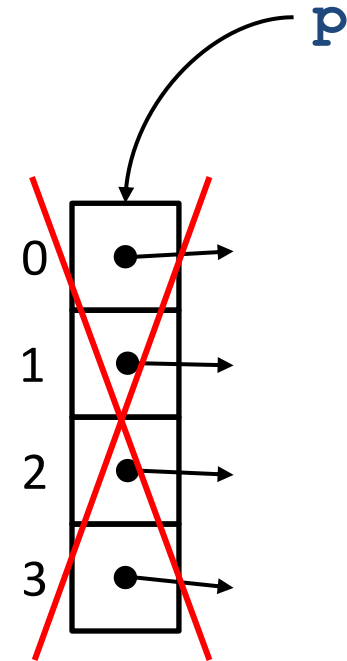
```
// Saída dos dados
```

```
for( i = 0 ; i < lin ; i++ ){  
    for( j = 0 ; j < col ; j++ )  
        printf("%d ", p[i][j]);  
    printf("\n");  
}
```

```
// Liberação da memória
```

```
for( i = 0 ; i < lin ; i++ )  
    free( p[i] );
```

```
free( p );
```



Considerações

- Os **operadores** sobre ponteiros e vetores continuam valendo;

Considerações

- Os **operadores** sobre ponteiros e vetores continuam valendo;
 - Neste caso, é preciso utilizar 2 vezes (2 dimensões);

Considerações

- Os **operadores** sobre ponteiros e vetores continuam valendo;
 - Neste caso, é preciso utilizar 2 vezes (2 dimensões);
- Tal como em ponteiros *simples*, a **realocação** também funciona com *ponteiros para ponteiros*;

Considerações

- Os **operadores** sobre ponteiros e vetores continuam valendo;
 - Neste caso, é preciso utilizar 2 vezes (2 dimensões);
- Tal como em ponteiros *simples*, a **realocação** também funciona com *ponteiros para ponteiros*;
- Para cada dimensão a mais na matriz, devemos aumentar o nível de endereçamento;

Considerações

- Os **operadores** sobre ponteiros e vetores continuam valendo;
 - Neste caso, é preciso utilizar 2 vezes (2 dimensões);
- Tal como em ponteiros *simples*, a **realocação** também funciona com *ponteiros para ponteiros*;
- Para cada dimensão a mais na matriz, devemos aumentar o nível de endereçamento;
 - Para 3 dimensões, teríamos `int ***p;`

Exemplo prático

- Alocação dinâmica de um **vetor de *strings***;
 - Strings são alocadas dinamicamente e adicionadas ao vetor de ponteiros;
 - À medida que o usuário digita novas palavras, o vetor de ponteiros vai sendo **realocado**;