

Programmierkurs: Dynamische Speicherverwaltung

Manfred Hauswirth | Open Distributed Systems | Einführung in die Programmierung, WS 25/26

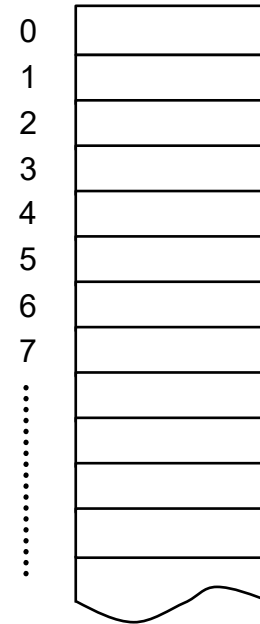
Rückblick

- VL 0 „Organisation und Inhalt“: Ablauf der Vorlesung, Termine
- VL 1 „Hello World“: „Lebenswichtiges“, Programtablauf, Programmierablauf, Kompilierung und Ausführung von Programmen
- VL 2 „Die ersten Schritte“: Erstes C-Programm, Elementare C-Strukturen, Datentypen, Operatoren, Schleifen
- VL 3 „Kontrollstrukturen & Funktionen“: Syntax, Semantik, bedingte Anweisungen, Blöcke, Sichtbarkeit
- VL 4 „Rekursive Funktionen & Bibliotheken“: rekursive Funktionsaufrufe, Modularisierung
- VL 5 „Typen“: Einfache und strukturierte Datentypen, Wertebereiche, Typendefinition
- VL 6 „Speicher und Adressen“: Speicher, Pointer, Funktionsaufrufe „call by value“ vs. „call by reference“
- VL 7 „Speicher und Arrays“: Speicher, Arrays, mehrdimensionale Arrays, Arrays und Pointer
- VL 8 „Dynamische Speicherverwaltung“: Speicherallokation, Fehlerbehandlung, Rückgabewerte, Arrays/Pointer/Adressen**
- VL 9 „Strings, Kanäle, Git“: Strings und Arrays, Zeichensätze, Stringlänge, Ein- und Ausgabe, Arbeiten mit git
- VL 10 „Debugging und Stack“: Fehlverhalten/Bugs, Fehlersuche Strategien und Werkzeuge

Recap: Speicher – Abstraktion

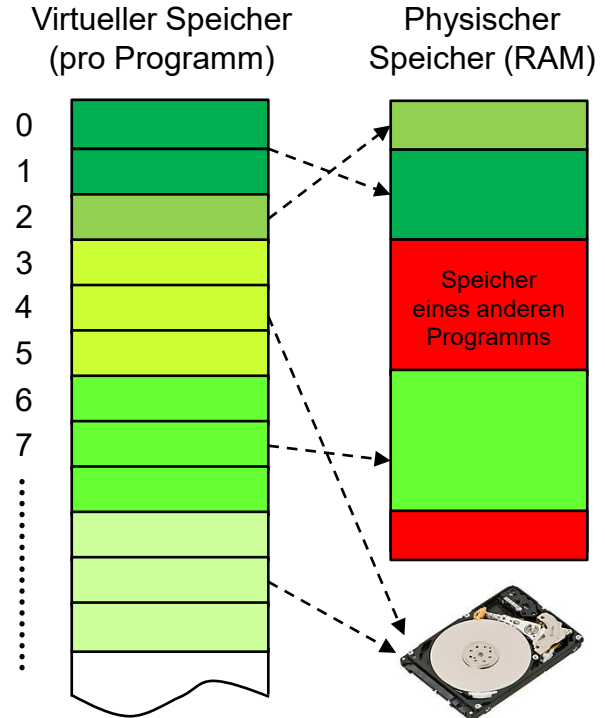
- Virtueller Speicher: Ein Bytearray
- Programmsicht:
 - Jedes Programm hat seinen eigenen Speicher
 - Es hat eine „unbegrenzte Speichermenge“
 - Der Zugriff auf alle Speicherbereiche ist gleich schnell...

Virtueller Speicher
(pro Programm)



Recap: Speicher – Realität

- Virtueller Speicher: Ein Bytearray
- Realität:
 - Kein unbegrenzter physikalischer Speicher
 - Alle Programme teilen sich den selben physikalischen Speicher
 - Speicher wird durch das Betriebssystem allokiert und verwaltet
 - Viele Anwendungen sind speicherdominiert
 - Es gibt eine Speicherhierarchie
 - Cache, RAM, Festplatte, Netzwerk-Speicher
 - Speicherzugriffsfehler sind besonders schwer zu finden
 - Effekte sind oft weit von der Ursache entfernt



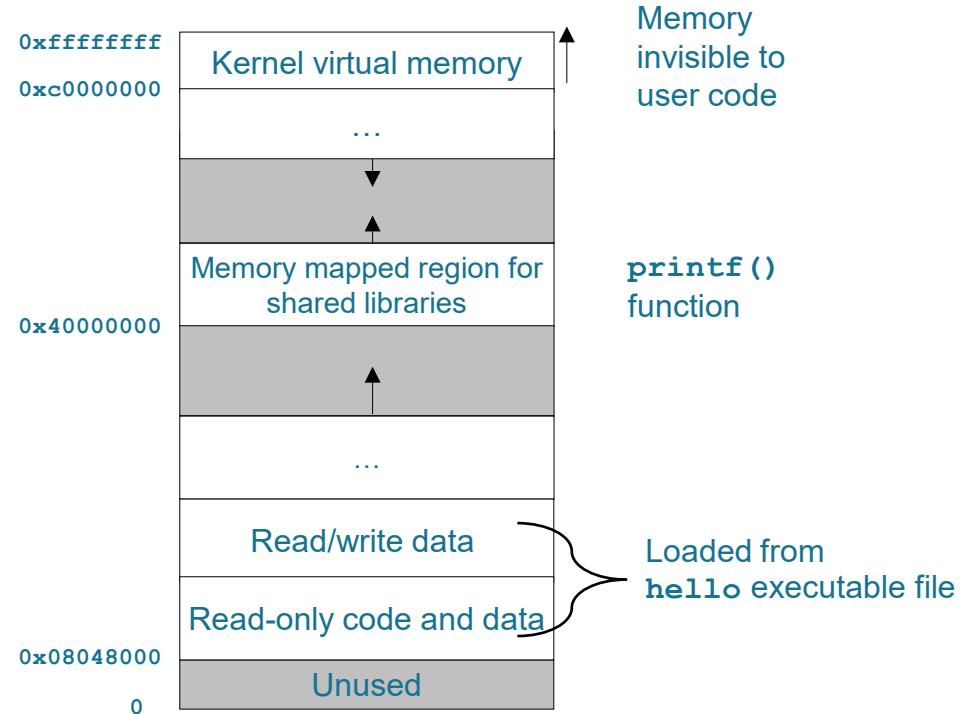
Speicher und C-Programme

Speicher und C-Programme

- Programmkomponenten, die Speicher brauchen
 - Der ausführbare C-Code – das Programm
 - Datenstrukturen innerhalb des Programms
 - C-Bibliotheken und externe Funktionen, z.B. printf
 - ...
- Idee: Zuteilung von Speicher nach Bedarf,
da begrenzte Ressource

Speicher und C-Programme

Physikalischer Speicher

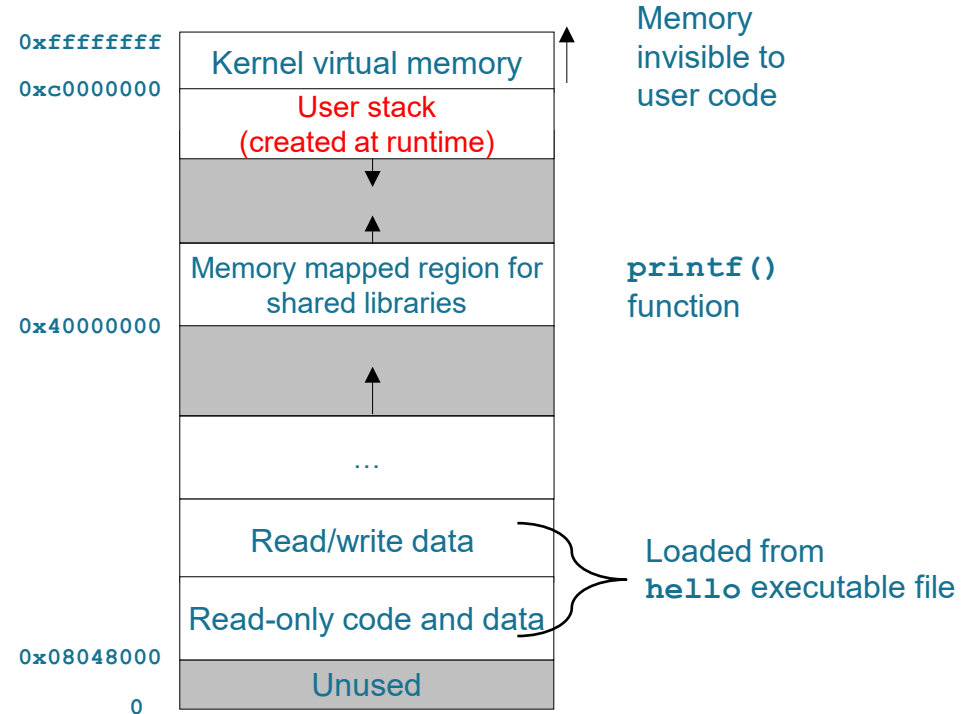


Speicher – implizit

- Speicher nach Bedarf für
 - Variablen
 - Arrays
 - Funktionen
- Problematik
 - Speicher für C-Funktionen unbekannt vor Programmaufruf
 - Warum? Funktionsaufrufreihenfolge unbekannt!
- Idee: Speichern der Variablen, etc. in einer dynamisch wachsenden Datenstruktur: **User-Stack (Benutzer-Stapel)**
 - mehr zur Datenstruktur Stack später

Speicher und C-Programme

Physikalischer Speicher

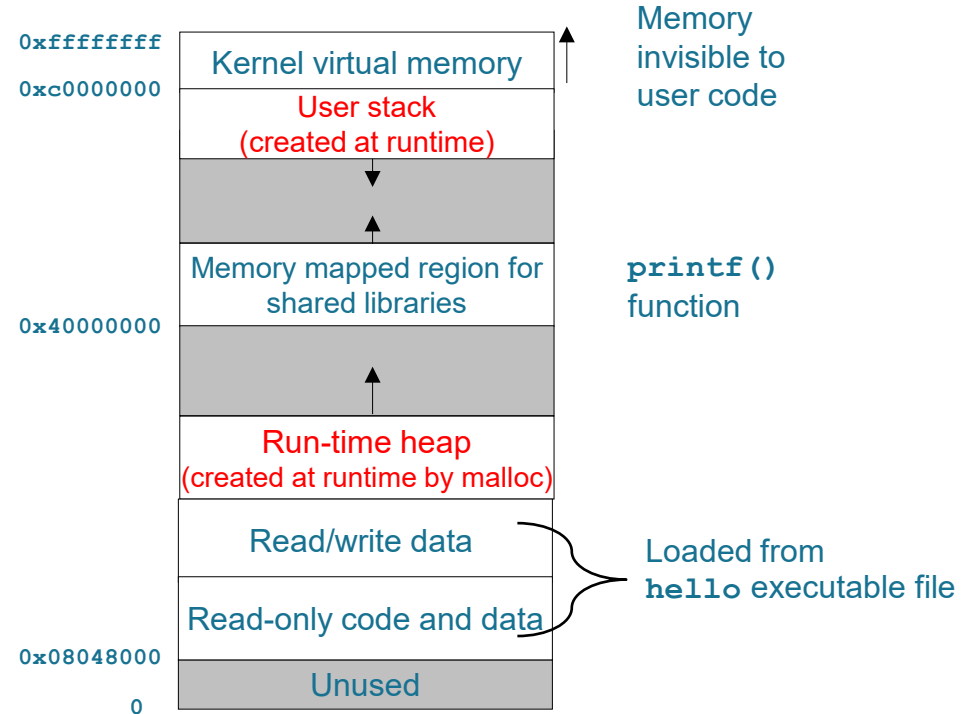


C-Speicher – explizit

- Speicher bei Bedarf
 - explizit für C-Variablen,
wenn die benötigte Menge Speicher von Parametern abhängig ist
- Problematik
 - Speicherbedarf für C-Variablen unbekannt vor Programmaufruf
 - Warum? Anforderungen (Parameter) unbekannt!
- Idee: Speichern der Variablen, etc. in einer weiteren dynamisch wachsenden Datenstruktur: dem **Heap (Haufen)**
 - mehr zur Datenstruktur Heap später

Speicher und C-Programme

Physikalischer Speicher



Laufzeit vs. Compilezeit

- Compilezeit
 - Während des Compilieren, d.h., Übersetzen des C-Codes in Assemblercode
- Laufzeit
 - Während der Ausführung eines compilierten Programms
- Beispiele:
 - Welche Funktionen existieren: bekannt zur Compilezeit
 - Häufigkeit der Funktionsausführung: in der Regel bekannt zur Laufzeit
 - Mit welchen Funktionsparametern: in der Regel bekannt zur Laufzeit

Dynamische Speicherallokation in C

Dynamische Speicherallokation

- Prinzip: Zuteilung von Speicher nach Bedarf, da begrenzte Ressource
- Zwei Varianten der Speicherverwaltung
 - Implizit: C-Variablen / Arrays

```
int32_t a[100]; /* Die benötigte Menge Speicher  
steht zur Compilezeit fest */
```
 - Explizit: z.B. für ein Array mit zur Compilezeit unbekannter Länge, **welches abhängig von den Eingabedaten ist**
 - C-Speicherverwaltung: **malloc** und **free**

Memory ALLOCation in C

malloc

Dynamische Speicherverwaltung: **malloc**

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

```
void* malloc(size_t size)
```

- Rückgabe:
Zeiger auf Speicherblock der wenigstens die Größe **size** Bytes hat.
- Speicher wird nicht (mit 0) initialisiert
- **void***: Ein Pointer auf einen nicht festgelegten Typ

Einschub: Fehlerbehandlung

- Motivation:
 - In jeder Funktion können Fehler auftreten
 - Wie werden diese an die aufrufende Funktion zurückgemeldet, um dann behandelt zu werden?
 - z.B.: Speicher ist endlich – `malloc` ist nicht in der Lage, die gewünschte Speichermenge zu allokalieren
⇒ ein Programm kann einen Fehler haben, obwohl es sich korrekt übersetzen ließ, d.h. es tritt ein **Laufzeitfehler** auf

Einschub: Fehlerbehandlung

- 1. Methode: Nutzen von Rückgabewerten
- Falls ein Fehler in einer Funktion auftritt:
 - Explizite Rückgabe eines bestimmten Wertes
 - Setzen eines Fehlercodes in der globalen Variable `errno`
 - Nutzen einer Hilfsfunktion `perror`. Um diesen Fehlercode und die Fehlermeldung auf der Konsole (via `stderr`) auszugeben
- Gewisse Fehler sollen zum Abbruch des Programms führen

Einschub: Fehlerbehandlung

- 2. Methode: Nutzen der Abbruchfunktion `int exit()`
- Falls ein Fehler in einer Unterfunktion auftritt:
 - Erst Fehleranalyse
 - Dann Abbruch des Programms mittels `exit()`
 - Rückgabewert $> 0 \Rightarrow$ Fehlercode
 - z.B.: `exit(1);`
 - `exit()` bricht das Programm vollständig ab
 - Erfolgreiche Ausführung eines Programms gibt den Wert 0 zurück (Erinnerung: `int main()`)

malloc: Fehlerbehandlung

```
int8_t *foo(int32_t n){                                     // not to be used!
    int8_t *p;
    // allocate a block of n bytes
    p = (int8_t *) malloc(n);
    return p;
}
```

```
int8_t *foo_with_error_handling(int32_t n){ // to be used
    int8_t *p;
    // allocate a block of n bytes
    p = (int8_t *) malloc(n);
    if (p == NULL){
        perror("malloc failed while allocating n bytes");
        exit(1);
    }
    return p;
}
```

malloc-Aufruf erklärt

```
int8_t *foo_with_error_handling(int32_t n){ // to be used
    int8_t *p;
    // allocate a block of n bytes
    p = (int8_t *) malloc(n);
    if (p == NULL){
        perror("malloc failed allocating n bytes");
        exit(1);
    }
    return p;
}
```

- **malloc** liefert einen Pointer auf den angelegten Speicher zurück
- Dieser Speicher muss mit einem Typ versehen werden (casting):
hier **(int8_t *)**
- Wenn **malloc** den gewünschten Speicher nicht reservieren konnte, weil z.B. der gesamte Speicher schon verwendet wird, dann wird als Ergebnis ein spezieller Pointer-Wert **NULL** („Nullpointer“) zurückgegeben.

Speicherzugriffsfehler

```
int8_t *foo(int32_t n){                                // not to be used!
    int8_t *p;
    // allocate a block of n bytes
    p = (int8_t *) malloc(n);
    return p;
}
```

- Fehlerbehandlung wichtig, weil sonst Speicherzugriffsfehler möglich sind
- z.B. Zugriff auf eine nicht allokierte Variable über einen Pointer
- Zugriff auf „Nullpointer“ \Rightarrow „core dump“

malloc

```
#include <stdlib.h>    // notwendig!  
void* malloc(size_t size)
```

- Rückgabe (erfolgreich):
 - Zeiger auf Speicherblock, mit wenigstens der Größe **size** Bytes
 - Speicher wird nicht (mit 0) initialisiert
- Rückgabe (nicht erfolgreich): **NULL** und setzen von **errno**.

```
void perror(msg)
```

- Gibt die letzte Systemfehlermeldung auf der Konsole (genauer **stderr**) aus

Rückgabewerte in C (Konvention)

- Funktion hat eigentlich keinen Rückgabewert
 - Status-Code zurückgegeben (d.h. ein „Extra-“ Rückgabewert zur Kontrolle)
 - z.B.: `int32_t add (int32_t *sum, int32_t a, int32_t b)`
 - *Alles OK* => Rückgabe des Wertes 0
 - *Fehler* => Rückgabe eines Wertes != 0
- Funktion hat einen Rückgabewert
 - Rückgabe wird bei Fehlern ein besonderer Wert zugewiesen
 - z.B.: `void *malloc(size_t size)`
 - *Alles OK* => Rückgabe eines Wertes != 0
 - *Fehler* => Rückgabe des Wertes NULL (== 0)
- Zusätzlich: Setzen des Fehlercodes in `errno`.
 - Nutzen einer Hilfsfunktion `perror`. Um diesen Fehlercode und die Fehlermeldung auf der Konsole (via `stderr`) auszugeben

Einschub: Was ist `void` ?

- Motivation:
 - Viele Funktionen geben nichts zurück.

```
void print_hello () {  
    printf(„hello world\n“);  
}
```
- Problem: C-Syntax verlangt, dass jede Funktion einen Rückgabewert hat
- Idee: Die Funktion gibt einen „Nicht-Wert“ zurück `void`

Einschub: Was ist `void*` ?

- Motivation:
 - Viele Funktionen interessiert es nicht, auf welchen Datentyp ein Pointer zeigt
 - Wichtig ist nur, dass es ein Pointer ist.
- Idee: Benutzen eines Pointer auf „irgendwas“ `void*`
- Beispiel: `void* malloc(size_t size)`
- Kann dann in den gewünschten Typ umgewandelt („casting“) werden:

```
int    *p_int    = (int32_t *) malloc(12); // 3 int_32  
float  *p_float  = (float *)   malloc(12); // 3 floats
```

Dynamische Speicherverwaltung: **free**

- Umkehrfunktion zu `malloc`: Speicher wird nicht mehr benötigt und daher wieder freigegeben

```
#include <stdlib.h>
void free(void *p)
```

- Der Block, auf den `p` zeigt, wird freigegeben
- Parameter `p` muss das Resultat eines vorherigen Aufrufes von `malloc` sein (nur was angelegt wurde, kann wieder freigegeben werden)
- **Es gibt in C keine Garbage-Collection („Müllabfuhr“)!
– Speicher muss explizit freigegeben werden!**

Bestimmung der Speichergrößen

- Operator: `sizeof`
- Ermittelt Größe eines Typs oder einer Variablen in Bytes

- Beispiele:

```
int32_t i;  
si = sizeof(i);           // size of variable i  
sf = sizeof(float);       // size of type float
```

Malloc / free: Beispiel

```
void foo(int n){
    int32_t i, *p;

    // allocate a block of n integers
    if ((p=(int32_t *) malloc(n*sizeof(int32_t))) == NULL){
        perror("malloc failed when allocating n integers");
        exit(1);
    }
    // assign some values
    for (i = 0; i < n; i++){
        p[i] = i;
    }
    free(p); /* return memory to available memory pool */
}
```

Arrays und Pointer revisited

Arrays und Pointer

- Bekannt:
Arrays und Pointer werden in C ganz ähnlich behandelt
- Wesentlichster Unterschied:
 - Arrays haben eine feste Dimension
⇒ ihnen ist ein fester Speicherort zugeordnet
⇒ für die zu speichernden Objekte / Arrayelemente ist Platz reserviert
 - Zeiger/Pointer weisen erst nach Zuweisung oder dynamischer Allokation auf den Speicherort ihrer Objekte
- Arrayvariable ⇒ Adresse des 1. Elements
- Arrayindizes ⇒ Offset im Array

Arrays

- Größe wird bei der Initialisierung festgelegt.
- Zugriff auf Elemente durch Index, z.B. `a[0]`.
- Beispiel:

```
uint8_t a[17];
```



Arrays

```
a[0] = 2;
```

```
a[2] = 7;
```



Arrays und Pointer

```
a[0] = 2;
```

```
a[2] = 7;
```



```
int8_t *b;
```

```
b = a;
```

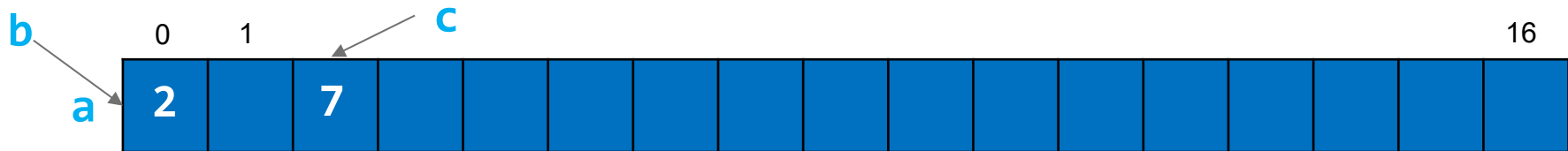


Arrays und Pointer

```
int8_t *b;  
b = a;
```



```
int8_t *c;  
c = &a[2]; // „&“ bezeichnet die Adresse einer Variablen
```

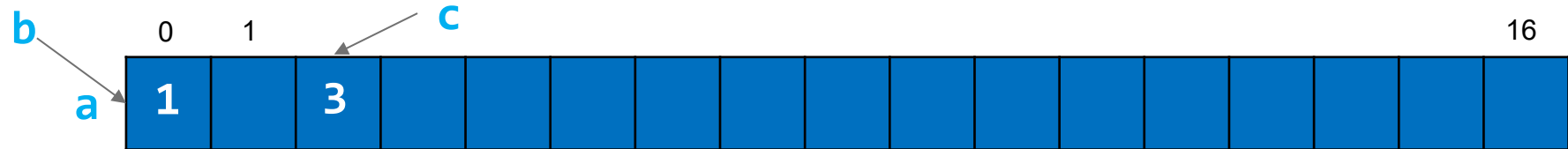


Arrays und Pointer

`*b = 1; // „*“ Inhalt auf den der Pointer zeigt`

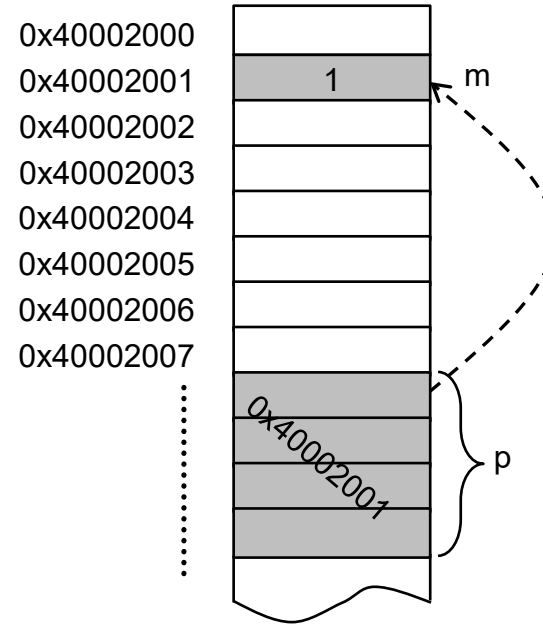


`*c = 3;`



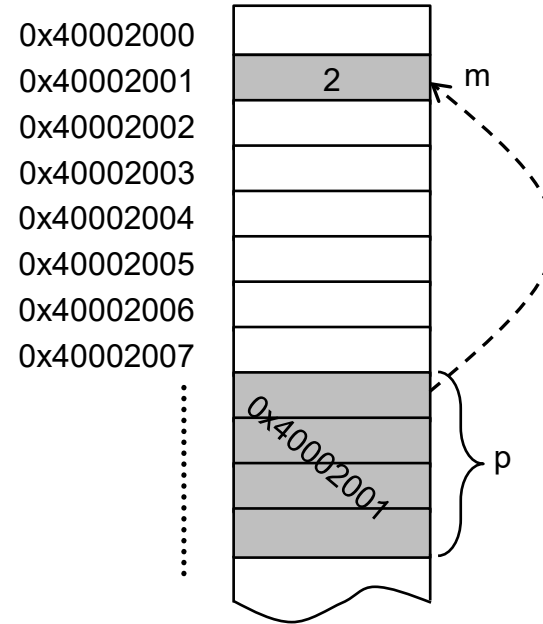
Pointer und Adressen

```
int8_t m = 1;  
int8_t *p;  
  
p = &m;
```



Pointer und Adressen

```
int8_t m = 1;  
int8_t *p;  
  
p = &m;  
  
*p = 2;
```



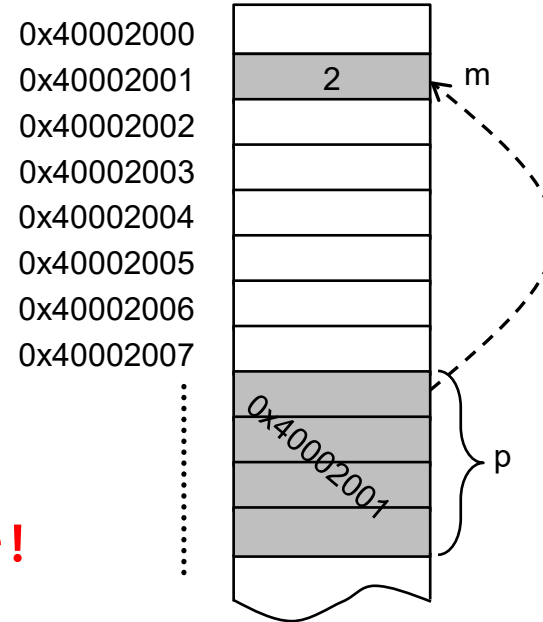
Pointer und Adressen

```
int8_t m = 1;  
int8_t *p;
```

```
p = &m;
```

```
*p = 2;
```

```
// ACHTUNG falsch!  
p = m; // Syntaxfehler!
```



Ausblick

VL 0 „Organisation und Inhalt“: Ablauf der Vorlesung, Termine

VL 1 „Hello World“: „Lebenswichtiges“, Programtablauf, Programmierablauf, Kompilierung und Ausführung von Programmen

VL 2 „Die ersten Schritte“: Erstes C-Programm, Elementare C-Strukturen, Datentypen, Operatoren, Schleifen

VL 3 „Kontrollstrukturen & Funktionen“: Syntax, Semantik, bedingte Anweisungen, Blöcke, Sichtbarkeit

VL 4 „Rekursive Funktionen & Bibliotheken“: rekursive Funktionsaufrufe, Modularisierung

VL 5 „Typen“: Einfache und strukturierte Datentypen, Wertebereiche, Typendefinition

VL 6 „Speicher und Adressen“: Speicher, Pointer, Funktionsaufrufe „call by value“ vs. „call by reference“

VL 7 „Speicher und Arrays“: Speicher, Arrays, mehrdimensionale Arrays, Arrays und Pointer

VL 8 „Dynamische Speicherverwaltung“: Speicherallokation, Fehlerbehandlung, Rückgabewerte, Arrays/Pointer/Adressen

VL 9 „Strings, Kanäle, Git“: Strings und Arrays, Zeichensätze, Stringlänge, Ein- und Ausgabe, Arbeiten mit git

VL 10 „Debugging und Stack“: Fehlverhalten/Bugs, Fehlersuche Strategien und Werkzeuge

Slides für Interessierte

Arrays und Pointer

- Konstante Dimension/Größeangabe von Arrays
`float f[100]; /* Array mit 100 Elementen */`

- Variable Dimensionierung von Arrays nur für **lokale/automatische** Arrayvariable zulässig

```
void fun(int n) {  
    float f[n]; /* Array mit n Elementen */  
    ...  
}
```

- Grund: Arraygröße muss beim Anlegen /
bei Speicherzuweisung des Arrays bekannt sein
 - Statisch / global \Rightarrow Compile-Zeit
 - Automatisch / lokal \Rightarrow Eintritt in Funktion / Block

Arrays und Pointer

- Variable-Dimensionierung von Arrays wird häufig benötigt
- Lösung \Rightarrow dynamische Arrayallokation
- Beispiel: `float`-Array dynamisch duplizieren

```
float *fldup(float f[], int n) {  
    float *fp;  
    int i;  
  
    fp = (float *) malloc(n * sizeof(float));  
    for(i = 0; i < n; i++){  
        fp[i] = f[i];  
    }  
    return(fp);  
}
```

Arrays und Pointer

- Arraynamen sind eigentlich Pointer, zeigen auf das erste Element im Array

```
int i, *ip, ia[4] = {11, 22, 33, 44};  
ip = ia;  
i = *++ip;
```

- Ähnlichkeit von Arrays und Zeigern
⇒ macht die Pointerarithmetik möglich
⇒ Pointerarithmetik ist mächtig, aber **unübersichtlich!**
- Arrayindices sind Offsets, == Abstand zum Arrayanfang
 $ia[3] \Rightarrow *(&ia[0] + 3)$
- Pointerarithmetik ist **mit größter Vorsicht** zu genießen

Pointerarithmetik ☹️

$*(\&a[0] + 3) = 4;$



Pointerarithmetik ist mit größter Vorsicht zu genießen !!!