

2 Tanımlar

3 Heap ve Nere

4 Diziler

Tanımlar

2

8 Bit = 1 Bayt

Statik Bellek Bölgesi = Global değişkenler yerleştirilir.
Statik değişkenler yerleştirilir.

Yığın = Global ve Statik değişkenlerin ismi sahibi değişkenler
bırakılır. Yığın mantığı üst-üste (alt- alta) yerleştirilir.

Hızlı çalışır.

Kontrol edilebilir.

Heap ve Nisne

3

```
class Sayi; → Sayi adında sınıf  
{  
    public: → Ayr. isimli (kısaca)  
        Sayi (int deger) : m_Deger (deger) { };  
        void yazdir ()  
        {  
            cout << m_Deger << endl;  
        }  
}
```

```
private:  
    int m_Deger;  
};
```

```
int Main ()
```

```
    Sayi * ptr1 = new Sayi (15);
```

```
    ptr1->yazdir ();
```

```
}
```

→ oluşturduğumuz sınıfı adresini tutuyor
→ heapte oluşturduk
→ Parametresiz kurucu
yok o yüzden parametrelili oluşturduk
→ Pointer oluşturduğumuzdan ok
→ adresleri; foratiliyene git

Diziler normal terimlenir ve yığılabilir.

undefined behaviour = tanımsız davranış

Dizi ismi ilk elemanın adresini tutar.

Dinamik Dizi = Heap alanında (new ile) oluşturulmuş diziye denir. Çalışma anında boyut belirtilir.

```
int* sayilar = new int[diziBoyut];
```

↓
Heapte dizinin
adresini tutar.

```
delete [] sayilar;
```

└───> olmaz ise sadece

ilk elemanı serbest bırakır

