




Corso “Programmazione 1”

Capitolo 08: Gestione Dinamica della Memoria

Docente: **Roberto Sebastiani** - roberto.sebastiani@unitn.it
Esercitori: **Mario Passamani** - mario.passamani@unitn.it
Alessandro Tomasi - alessandro.tomasi@unitn.it
C.D.L.: Informatica
Ing. dell'Informazione e delle Comunicazioni
Ing. dell'Informazione e dell'Organizzazione d'Impresa
Studenti con numero di matricola pari
A.A.: 2017-2018
Luogo: DISI, Università di Trento
URL: disi.unitn.it/rseba/DIDATTICA/prog1_2018/

Ultimo aggiornamento: 20 novembre 2017, ore 18:35

Avviso: il materiale (testo, figure) mostrato in queste slide è opera principalmente di Roberto Sebastiani, con contributi di Alessandro Armando, Enrico Giunchiglia e Sabrina Recla. Le persone di cui sopra ne detengono i diritti di autore. Ogni uso commerciale di queste slide senza l'esplicita autorizzazione degli autori è strettamente proibito dalle leggi sul copyright.

Nessuna copia di queste slide può essere mostrata in pubblico senza essere preceduta da questo avviso.   

Outline

- 1 Allocazione e Deallocazione Dinamica
- 2 Array e Stringhe Allocati Dinamicamente
- 3 Array Multidimensionali Allocati Dinamicamente

Outline

- 1 Allocazione e Deallocazione Dinamica
- 2 Array e Stringhe Allocati Dinamicamente
- 3 Array Multidimensionali Allocati Dinamicamente

Uso Dinamico della Memoria

- L'allocazione statica obbliga a definire la struttura e la dimensione dei dati a priori (compiler time)
 - non sempre questo è accettabile e/o conveniente
 - ES: dimensione di un array fissa e stabilita a priori (`int a[100];`)
- In C++ è possibile gestire la memoria anche **dinamicamente**, ovvero **durante l'esecuzione del programma**
- Memoria allocata nello **store (heap)**, un'area esterna allo stack
- L'accesso avviene tramite **puntatori**
- l'allocazione/deallocazione è gestita dagli operatori **new** e **delete**

Uso Dinamico della Memoria

- L'allocazione statica obbliga a definire la struttura e la dimensione dei dati a priori (compiler time)
 - non sempre questo è accettabile e/o conveniente
 - ES: dimensione di un array fissa e stabilita a priori (`int a[100];`)
- In C++ è possibile gestire la memoria anche **dinamicamente**, ovvero **durante l'esecuzione del programma**
- Memoria allocata nello **store (heap)**, un'area esterna allo stack
- L'accesso avviene tramite **puntatori**
- l'allocazione/deallocazione è gestita dagli operatori **new** e **delete**

Uso Dinamico della Memoria

- L'allocazione statica obbliga a definire la struttura e la dimensione dei dati a priori (compiler time)
 - non sempre questo è accettabile e/o conveniente
 - ES: dimensione di un array fissa e stabilita a priori (`int a[100];`)
- In C++ è possibile gestire la memoria anche **dinamicamente**, ovvero **durante l'esecuzione del programma**
- Memoria allocata nello **store (heap)**, un'area esterna allo stack
- L'accesso avviene tramite **puntatori**
- l'allocazione/deallocazione è gestita dagli operatori **new** e **delete**

Uso Dinamico della Memoria

- L'allocazione statica obbliga a definire la struttura e la dimensione dei dati a priori (compiler time)
 - non sempre questo è accettabile e/o conveniente
 - ES: dimensione di un array fissa e stabilita a priori (`int a[100];`)
- In C++ è possibile gestire la memoria anche **dinamicamente**, ovvero **durante l'esecuzione del programma**
- Memoria allocata nello **store (heap)**, un'area esterna allo stack
- L'accesso avviene tramite **puntatori**
- l'allocazione/deallocazione è gestita dagli operatori **new** e **delete**

Uso Dinamico della Memoria

- L'allocazione statica obbliga a definire la struttura e la dimensione dei dati a priori (compiler time)
 - non sempre questo è accettabile e/o conveniente
 - ES: dimensione di un array fissa e stabilita a priori (`int a[100];`)
- In C++ è possibile gestire la memoria anche **dinamicamente**, ovvero **durante l'esecuzione del programma**
- Memoria allocata nello **store (heap)**, un'area esterna allo stack
- L'accesso avviene tramite **puntatori**
- l'allocazione/deallocazione è gestita dagli operatori **new** e **delete**

Modello di gestione della memoria per un programma

Area di memoria allocata ad un'esecuzione di un programma:

- **Area programmi e costanti**: destinata a contenere le **istruzioni** (in linguaggio macchina) e le **costanti** del programma
- **Area dati statici**: destinata a contenere **variabili globali** o **allocate staticamente**
- **Area heap**: destinata a contenere le variabili dinamiche (di dimensioni non prevedibili a tempo di compilazione)
- **Area stack**: destinata a contenere le **variabili locali** e i **parametri formali** delle funzioni

Allocazione: l'operatore `new`

● Sintassi:

- `new tipo;`
- `new tipo (valore);` (con inizializzazione del valore)
- `new tipo[dimensione];` (per gli array)

dove `dimensione` può essere un'espressione **variabile** e `valore` deve essere un valore costante di tipo `tipo`

● Es:

```
int *p, *q; char *stringa;
p = new int; q = new int (5);
stringa = new char[3*i];
```

● L'operatore `new/new[dimensione]`:

1. alloca un'area di memoria adatta a contenere un oggetto (o dimensione oggetti) del tipo specificato
2. la inizializza a valore (se specificato)
3. ritorna l'indirizzo (del primo elemento) di tale area

⇒ tipicamente assegnato ad un puntatore

Allocazione: l'operatore `new`

- Sintassi:

- `new tipo;`
- `new tipo (valore);` (con inizializzazione del valore)
- `new tipo[dimensione];` (per gli array)

dove `dimensione` può essere un'espressione **variabile** e `valore` deve essere un valore costante di tipo `tipo`

- Es:

```
int *p, *q; char *stringa;
p = new int; q = new int (5);
stringa = new char[3*i];
```

- L'operatore `new/new[dimensione]`:

1. alloca un'area di memoria adatta a contenere un oggetto (o dimensione oggetti) del tipo specificato
 2. la inizializza a valore (se specificato)
 3. ritorna l'indirizzo (del primo elemento) di tale area
- ⇒ tipicamente assegnato ad un puntatore

Allocazione: l'operatore `new`

- Sintassi:

- `new tipo;`
- `new tipo (valore);` (con inizializzazione del valore)
- `new tipo[dimensione];` (per gli array)

dove `dimensione` può essere un'espressione **variabile** e `valore` deve essere un valore costante di tipo `tipo`

- Es:

```
int *p, *q; char *stringa;
p = new int; q = new int (5);
stringa = new char[3*i];
```

- L'operatore `new/new[dimensione]`:

1. alloca un'area di memoria adatta a contenere un oggetto (o `dimensione` oggetti) del tipo specificato
 2. la inizializza a `valore` (se specificato)
 3. ritorna l'**indirizzo** (del primo elemento) di tale area
- ⇒ tipicamente assegnato ad un puntatore

Allocazione: l'operatore `new`

- Sintassi:

- `new tipo;`
- `new tipo (valore);` (con inizializzazione del valore)
- `new tipo[dimensione];` (per gli array)

dove `dimensione` può essere un'espressione **variabile** e `valore` deve essere un valore costante di tipo `tipo`

- Es:

```
int *p, *q; char *stringa;
p = new int; q = new int (5);
stringa = new char[3*i];
```

- L'operatore `new/new[dimensione]`:

1. alloca un'area di memoria adatta a contenere un oggetto (o `dimensione` oggetti) del tipo specificato
 2. la inizializza a `valore` (se specificato)
 3. ritorna l'**indirizzo** (del primo elemento) di tale area
- ⇒ tipicamente assegnato ad un puntatore

Allocazione: l'operatore `new`

- Sintassi:

- `new tipo;`
- `new tipo (valore);` (con inizializzazione del valore)
- `new tipo[dimensione];` (per gli array)

dove `dimensione` può essere un'espressione **variabile** e `valore` deve essere un valore costante di tipo `tipo`

- Es:

```
int *p, *q; char *stringa;
p = new int; q = new int (5);
stringa = new char[3*i];
```

- L'operatore `new/new[dimensione]`:

1. alloca un'area di memoria adatta a contenere un oggetto (o `dimensione` oggetti) del tipo specificato
2. la inizializza a `valore` (se specificato)
3. ritorna l'**indirizzo** (del primo elemento) di tale area

⇒ tipicamente assegnato ad un puntatore

Allocazione: l'operatore `new`

- Sintassi:

- `new tipo;`
- `new tipo (valore);` (con inizializzazione del valore)
- `new tipo[dimensione];` (per gli array)

dove `dimensione` può essere un'espressione **variabile** e `valore` deve essere un valore costante di tipo `tipo`

- Es:

```
int *p, *q; char *stringa;
p = new int; q = new int (5);
stringa = new char[3*i];
```

- L'operatore `new/new[dimensione]`:

1. alloca un'area di memoria adatta a contenere un oggetto (o `dimensione` oggetti) del tipo specificato
2. la inizializza a `valore` (se specificato)
3. ritorna l'**indirizzo** (del primo elemento) di tale area
 ⇒ tipicamente assegnato ad un puntatore

Deallocazione: l'operatore `delete`

- Sintassi:

- `delete indirizzo;`
- `delete[] indirizzo;` (per gli array)

dove il valore dell'espressione `indirizzo` deve essere l'indirizzo di una cella precedentemente allocata da una chiamata a `new`

```
int *p; char *stringa;
p = new int;
```

- Esempio: `stringa = new char[30];`
`delete p;`
`delete[] stringa;`

- L'operatore `delete/delete[]` dealloca l'area di memoria precedentemente allocata a partire dall'indirizzo specificato
 - se l'indirizzo non corrisponde ad una chiamata a `new` \implies errore
 - un'area allocata da `new` [resp. `new[...]`] deve essere deallocata con `delete` [resp. `delete[]`] (altrimenti comp. non specificato)
- Al termine del programma anche la memoria allocata con `new` viene automaticamente deallocata

Deallocazione: l'operatore `delete`

- Sintassi:

- `delete indirizzo;`
- `delete[] indirizzo;` (per gli array)

dove il valore dell'espressione `indirizzo` deve essere l'indirizzo di una cella precedentemente allocata da una chiamata a `new`

```
int *p; char *stringa;
p = new int;
```

- Esempio: `stringa = new char[30];`
`delete p;`
`delete[] stringa;`

- L'operatore `delete/delete[]` dealloca l'area di memoria precedentemente allocata a partire dall'indirizzo specificato
 - se l'indirizzo non corrisponde ad una chiamata a `new` \implies errore
 - un'area allocata da `new` [resp. `new[...]`] deve essere deallocata con `delete` [resp. `delete[]`] (altrimenti comp. non specificato)
- Al termine del programma anche la memoria allocata con `new` viene automaticamente deallocata

Deallocazione: l'operatore delete

- Sintassi:

- delete indirizzo;
- delete[] indirizzo; (per gli array)

dove il valore dell'espressione `indirizzo` deve essere l'indirizzo di una cella precedentemente allocata da una chiamata a `new`

```
int *p; char *stringa;
p = new int;
```

- Esempio: `stringa = new char[30];`
`delete p;`
`delete[] stringa;`

- L'operatore `delete/delete[]` dealloca l'area di memoria precedentemente allocata a partire dall'indirizzo specificato
 - se l'indirizzo non corrisponde ad una chiamata a `new` \implies errore
 - un'area allocata da `new` [resp. `new[...]`] deve essere deallocata con `delete` [resp. `delete[]`] (altrimenti comp. non specificato)

- Al termine del programma anche la memoria allocata con `new` viene automaticamente deallocata

Deallocazione: l'operatore `delete`

- Sintassi:

- `delete indirizzo;`
- `delete[] indirizzo;` (per gli array)

dove il valore dell'espressione `indirizzo` deve essere l'indirizzo di una cella precedentemente allocata da una chiamata a `new`

```
int *p; char *stringa;
p = new int;
```

- Esempio: `stringa = new char[30];`
`delete p;`
`delete[] stringa;`

- L'operatore `delete/delete[]` dealloca l'area di memoria precedentemente allocata a partire dall'indirizzo specificato
 - se l'indirizzo non corrisponde ad una chiamata a `new` \implies errore
 - un'area allocata da `new` [resp. `new[...]`] deve essere deallocata con `delete` [resp. `delete[]`] (altrimenti comp. non specificato)
- Al termine del programma anche la memoria allocata con `new` viene automaticamente deallocata

Nota su deallocazione

Deallocare un'area di memoria:

- significa che quell'area non é più “riservata”
⇒ può essere ri-allocata
- **non** significa che il suo contenuto venga cancellato!
⇒ valore potenzialmente ancora accessibile per un po' di tempo
⇒ facile non accorgersi di situazione di errore

Nota su deallocazione

Deallocare un'area di memoria:

- significa che quell'area non é più “riservata”
⇒ può essere ri-allocata
- **non** significa che il suo contenuto venga cancellato!
⇒ valore potenzialmente ancora accessibile per un po' di tempo
⇒ facile non accorgersi di situazione di errore

Esempi: new e delete su variabili semplici

- **Esempio con new:**
{ ALLOC_DINAMICA/new1.cc }
- **variante:**
{ ALLOC_DINAMICA/new2.cc }
- **... con inizializzazione:**
{ ALLOC_DINAMICA/new3.cc }
- **esempio di allocazione e deallocazione:**
{ ALLOC_DINAMICA/newdelete1.cc }
- **tentativo di deallocazione di variabile statica:**
{ ALLOC_DINAMICA/newdelete2.cc }
- **indipendenza dal nome del puntatore:**
{ ALLOC_DINAMICA/newdelete3.cc }

Esempi: new e delete su variabili semplici

- **Esempio con new:**
 { ALLOC_DINAMICA/new1.cc }
- **variante:**
 { ALLOC_DINAMICA/new2.cc }
- ... con inizializzazione:
 { ALLOC_DINAMICA/new3.cc }
- esempio di allocazione e deallocazione:
 { ALLOC_DINAMICA/newdelete1.cc }
- tentativo di deallocazione di variabile statica:
 { ALLOC_DINAMICA/newdelete2.cc }
- indipendenza dal nome del puntatore:
 { ALLOC_DINAMICA/newdelete3.cc }

Esempi: new e delete su variabili semplici

- **Esempio con new:**
{ ALLOC_DINAMICA/new1.cc }
- **variante:**
{ ALLOC_DINAMICA/new2.cc }
- **... con inizializzazione:**
{ ALLOC_DINAMICA/new3.cc }
- **esempio di allocazione e deallocazione:**
{ ALLOC_DINAMICA/newdelete1.cc }
- **tentativo di deallocazione di variabile statica:**
{ ALLOC_DINAMICA/newdelete2.cc }
- **indipendenza dal nome del puntatore:**
{ ALLOC_DINAMICA/newdelete3.cc }

Esempi: new e delete su variabili semplici

- Esempio con new:
{ ALLOC_DINAMICA/new1.cc }
- variante:
{ ALLOC_DINAMICA/new2.cc }
- ... con inizializzazione:
{ ALLOC_DINAMICA/new3.cc }
- esempio di allocazione e deallocazione:
{ ALLOC_DINAMICA/newdelete1.cc }
- tentativo di deallocazione di variabile statica:
{ ALLOC_DINAMICA/newdelete2.cc }
- indipendenza dal nome del puntatore:
{ ALLOC_DINAMICA/newdelete3.cc }

Esempi: new e delete su variabili semplici

- Esempio con new:
{ ALLOC_DINAMICA/new1.cc }
- variante:
{ ALLOC_DINAMICA/new2.cc }
- ... con inizializzazione:
{ ALLOC_DINAMICA/new3.cc }
- esempio di allocazione e deallocazione:
{ ALLOC_DINAMICA/newdelete1.cc }
- tentativo di deallocazione di variabile statica:
{ ALLOC_DINAMICA/newdelete2.cc }
- indipendenza dal nome del puntatore:
{ ALLOC_DINAMICA/newdelete3.cc }

Esempi: new e delete su variabili semplici

- Esempio con new:
{ ALLOC_DINAMICA/new1.cc }
- variante:
{ ALLOC_DINAMICA/new2.cc }
- ... con inizializzazione:
{ ALLOC_DINAMICA/new3.cc }
- esempio di allocazione e deallocazione:
{ ALLOC_DINAMICA/newdelete1.cc }
- tentativo di deallocazione di variabile statica:
{ ALLOC_DINAMICA/newdelete2.cc }
- indipendenza dal nome del puntatore:
{ ALLOC_DINAMICA/newdelete3.cc }

Durata di un'Allocazione Dinamica

- Un oggetto creato dinamicamente resta allocato finché:
 - non viene esplicitamente deallocato con l'operatore delete, oppure
 - il programma non termina
- La memoria allocata con new non esplicitamente deallocata con delete, può risultare non più disponibile per altri programmi
 - ⇒ spreco di memoria (memory leak)
 - ⇒ degrado delle prestazioni della macchina

Regola aurea

In un programma, si deve sempre esplicitamente deallocare tutto quello che si è allocato dinamicamente non appena non serve più.

Durata di un'Allocazione Dinamica

- Un oggetto creato dinamicamente resta allocato finché:
 - non viene esplicitamente deallocato con l'operatore delete, oppure
 - il programma non termina
- La memoria allocata con new non esplicitamente deallocata con delete, può risultare non più disponibile per altri programmi
 - ⇒ spreco di memoria (**memory leak**)
 - ⇒ degrado delle prestazioni della macchina

Regola aurea

In un programma, si deve sempre esplicitamente deallocare tutto quello che si è allocato dinamicamente non appena non serve più.

Durata di un'Allocazione Dinamica

- Un oggetto creato dinamicamente resta allocato finché:
 - non viene esplicitamente deallocato con l'operatore delete, oppure
 - il programma non termina
- La memoria allocata con new non esplicitamente deallocata con delete, può risultare non più disponibile per altri programmi
 - ⇒ spreco di memoria (**memory leak**)
 - ⇒ degrado delle prestazioni della macchina

Regola aurea

In un programma, si deve sempre esplicitamente deallocare tutto quello che si è allocato dinamicamente non appena non serve più.

Gestione dinamica della memoria: pro e contro

- Pro:

- gestione efficiente della memoria: alloca solo lo spazio necessario
- permette la creazione di strutture dati dinamiche (liste, alberi, ...)

- Contro:

- Molto più difficile da gestire
- Facile introdurre errori e/o memory leaks

Gestione dinamica della memoria: pro e contro

- Pro:
 - gestione efficiente della memoria: alloca solo lo spazio necessario
 - permette la creazione di strutture dati dinamiche (liste, alberi, ...)
- Contro:
 - Molto più difficile da gestire
 - Facile introdurre errori e/o memory leaks

Outline

- 1 Allocazione e Deallocazione Dinamica
- 2 Array e Stringhe Allocati Dinamicamente**
- 3 Array Multidimensionali Allocati Dinamicamente

Allocazione dinamica di Array

- Consente di creare a run-time array di dimensioni diverse a seconda della necessità
- Un array dinamico è un **puntatore** al primo elemento della sequenza di celle

```
int n;  
cin >> n;  
int *a = new int[n]; //allocazione dell'array  
for (int i=0; i<n; i++) {  
    cout << endl << i+1 << ": ";  
    cin >> a[i]; }  
delete[] a;           //deallocazione dell'array
```

- Esempio di cui sopra esteso:
{ [ALLOC_DINAMICA/prova.cc](#) }

Allocazione dinamica di Array

- Consente di creare a run-time array di dimensioni diverse a seconda della necessità
- Un array dinamico è un **puntatore** al primo elemento della sequenza di celle

```
int n;  
cin >> n;  
int *a = new int[n]; //allocazione dell'array  
for (int i=0; i<n; i++) {  
    cout << endl << i+1 << ": ";  
    cin >> a[i]; }  
delete[] a;           //deallocazione dell'array
```

- Esempio di cui sopra esteso:
{ [ALLOC_DINAMICA/prova.cc](#) }

Allocazione dinamica di Array

- Consente di creare a run-time array di dimensioni diverse a seconda della necessità
- Un array dinamico è un **puntatore** al primo elemento della sequenza di celle

```
int n;  
cin >> n;  
int *a = new int[n]; //allocazione dell'array  
for (int i=0; i<n; i++) {  
    cout << endl << i+1 << ": ";  
    cin >> a[i]; }  
delete[] a;           //deallocazione dell'array
```

- Esempio di cui sopra esteso:
{ [ALLOC_DINAMICA/prova.cc](#) }

Allocazione dinamica di Array

- Consente di creare a run-time array di dimensioni diverse a seconda della necessità
- Un array dinamico è un **puntatore** al primo elemento della sequenza di celle

```
int n;  
cin >> n;  
int *a = new int[n]; //allocazione dell'array  
for (int i=0; i<n; i++) {  
    cout << endl << i+1 << ": ";  
    cin >> a[i]; }  
delete[] a;           //deallocazione dell'array
```

- Esempio di cui sopra esteso:
{ [ALLOC_DINAMICA/prova.cc](#) }

Allocazione dinamica di Stringhe

- Consente di creare a run-time stringhe di dimensioni diverse
- Una stringa dinamica è un puntatore al primo elemento della sequenza di caratteri, terminata da `'\0'`
- L'I/O su una stringa dinamica è gestita automaticamente dagli operatori `>>`, `<<`
- Tutte le primitive su stringhe in `<cstring>` applicano anche alle stringhe dinamiche

```
char * sc, *sb = new char [20];  
cin >> sb;  
sc = new char[strlen(sb)+1];  
strcpy(sc, sb);  
cout << sc;
```

- Esempio di cui sopra esteso:
`{ ALLOC_DINAMICA/prova2.cc }`

Allocazione dinamica di Stringhe

- Consente di creare a run-time stringhe di dimensioni diverse
- Una stringa dinamica è un puntatore al primo elemento della sequenza di caratteri, terminata da `'\0'`
- L'I/O su una stringa dinamica è gestita automaticamente dagli operatori `>>`, `<<`
- Tutte le primitive su stringhe in `<cstring>` applicano anche alle stringhe dinamiche

```
char * sc, *sb = new char [20];  
cin >> sb;  
sc = new char[strlen(sb)+1];  
strcpy(sc, sb);  
cout << sc;
```

- Esempio di cui sopra esteso:
`{ ALLOC_DINAMICA/prova2.cc }`

Allocazione dinamica di Stringhe

- Consente di creare a run-time stringhe di dimensioni diverse
- Una stringa dinamica è un puntatore al primo elemento della sequenza di caratteri, terminata da `'\0'`
- L'I/O su una stringa dinamica è gestita automaticamente dagli operatori `>>`, `<<`
- Tutte le primitive su stringhe in `<cstring>` applicano anche alle stringhe dinamiche

```
char * sc, *sb = new char [20];  
cin >> sb;  
sc = new char[strlen(sb)+1];  
strcpy(sc, sb);  
cout << sc;
```

- Esempio di cui sopra esteso:
`{ ALLOC_DINAMICA/prova2.cc }`

Allocazione dinamica di Stringhe

- Consente di creare a run-time stringhe di dimensioni diverse
- Una stringa dinamica è un puntatore al primo elemento della sequenza di caratteri, terminata da `'\0'`
- L'I/O su una stringa dinamica è gestita automaticamente dagli operatori `>>`, `<<`
- Tutte le primitive su stringhe in `<cstring>` applicano anche alle stringhe dinamiche

```
char * sc, *sb = new char [20];  
cin >> sb;  
sc = new char[strlen(sb)+1];  
strcpy(sc, sb);  
cout << sc;
```

- Esempio di cui sopra esteso:
`{ ALLOC_DINAMICA/prova2.cc }`

Allocazione dinamica di Stringhe

- Consente di creare a run-time stringhe di dimensioni diverse
- Una stringa dinamica è un puntatore al primo elemento della sequenza di caratteri, terminata da `'\0'`
- L'I/O su una stringa dinamica è gestita automaticamente dagli operatori `>>`, `<<`
- Tutte le primitive su stringhe in `<cstring>` applicano anche alle stringhe dinamiche

```
char * sc, *sb = new char [20];  
cin >> sb;  
sc = new char[strlen(sb)+1];  
strcpy(sc, sb);  
cout << sc;
```

- Esempio di cui sopra esteso:

```
{ ALLOC_DINAMICA/prova2.cc }
```

Allocazione dinamica di Stringhe

- Consente di creare a run-time stringhe di dimensioni diverse
- Una stringa dinamica è un puntatore al primo elemento della sequenza di caratteri, terminata da `'\0'`
- L'I/O su una stringa dinamica è gestita automaticamente dagli operatori `>>`, `<<`
- Tutte le primitive su stringhe in `<cstring>` applicano anche alle stringhe dinamiche

```
char * sc, *sb = new char [20];  
cin >> sb;  
sc = new char[strlen(sb)+1];  
strcpy(sc, sb);  
cout << sc;
```

- Esempio di cui sopra esteso:
`{ ALLOC_DINAMICA/prova2.cc }`

Fallimento di `new`

- L'esecuzione di una `new` può non andare a buon fine (memoria esaurita)
 - in tal caso lo standard C++ prevede che, se non diversamente specificato, `new` richieda al s.o. di abortire il programma
- Soluzione: usare "`new (nothrow)`"
 - Con l'opzione "`nothrow`", `new` non abortisce ma restituisce "NULL"
 - Es:

```
char *p = new (nothrow) char[mymax];  
if (p!=NULL) ...
```

Fallimento di `new`

- L'esecuzione di una `new` può non andare a buon fine (memoria esaurita)
 - in tal caso lo standard C++ prevede che, se non diversamente specificato, `new` richieda al s.o. di abortire il programma
- Soluzione: usare "`new (nothrow)`"
 - Con l'opzione "`nothrow`", `new` non abortisce ma restituisce "NULL"
 - Es:

```
char *p = new (nothrow) char[mymax];  
if (p!=NULL) ...
```

Esempi

Suggerimento: aprire shell con comando “top” attivo

- **allocazione eccessiva:**
`{ ALLOC_DINAMICA/prova3.cc }`
- ... con deallocazione:
`{ ALLOC_DINAMICA/prova3_bis.cc }`
- deallocazione non dipende dal nome del puntatore!:
`{ ALLOC_DINAMICA/prova3_tris.cc }`
- `delete[]` richiede l'indirizzo del primo elemento allocato!:
`{ ALLOC_DINAMICA/prova3_err.cc }`
- uso di `new (nothrow)`:
`{ ALLOC_DINAMICA/prova4_nothrow.cc }`
- allocazione dinamica array + inizializzazione: non più ammessa:
`{ ALLOC_DINAMICA/prova5.cc }`

Esempi

Suggerimento: aprire shell con comando “top” attivo

- **allocazione eccessiva:**
{ ALLOC_DINAMICA/prova3.cc }
- **... con deallocazione:**
{ ALLOC_DINAMICA/prova3_bis.cc }
- deallocazione non dipende dal nome del puntatore!:
{ ALLOC_DINAMICA/prova3_tris.cc }
- delete[] richiede l'indirizzo del primo elemento allocato!:
{ ALLOC_DINAMICA/prova3_err.cc }
- uso di new (nothrow):
{ ALLOC_DINAMICA/prova4_nothrow.cc }
- allocazione dinamica array + inizializzazione: non più ammessa:
{ ALLOC_DINAMICA/prova5.cc }

Esempi

Suggerimento: aprire shell con comando “top” attivo

- **allocazione eccessiva:**
{ ALLOC_DINAMICA/prova3.cc }
- **... con deallocazione:**
{ ALLOC_DINAMICA/prova3_bis.cc }
- **deallocazione non dipende dal nome del puntatore!:**
{ ALLOC_DINAMICA/prova3_tris.cc }
- **delete[] richiede l'indirizzo del primo elemento allocato!:**
{ ALLOC_DINAMICA/prova3_err.cc }
- **uso di new (nothrow):**
{ ALLOC_DINAMICA/prova4_nothrow.cc }
- **allocazione dinamica array + inizializzazione: non più ammessa:**
{ ALLOC_DINAMICA/prova5.cc }

Esempi

Suggerimento: aprire shell con comando “top” attivo

- **allocazione eccessiva:**
{ ALLOC_DINAMICA/prova3.cc }
- **... con deallocazione:**
{ ALLOC_DINAMICA/prova3_bis.cc }
- **deallocazione non dipende dal nome del puntatore!:**
{ ALLOC_DINAMICA/prova3_tris.cc }
- **delete[] richiede l'indirizzo del primo elemento allocato!:**
{ ALLOC_DINAMICA/prova3_err.cc }
- **uso di new (nothrow):**
{ ALLOC_DINAMICA/prova4_nothrow.cc }
- **allocazione dinamica array + inizializzazione: non più ammessa:**
{ ALLOC_DINAMICA/prova5.cc }

Esempi

Suggerimento: aprire shell con comando “top” attivo

- **allocazione eccessiva:**
{ ALLOC_DINAMICA/prova3.cc }
- **... con deallocazione:**
{ ALLOC_DINAMICA/prova3_bis.cc }
- **deallocazione non dipende dal nome del puntatore!:**
{ ALLOC_DINAMICA/prova3_tris.cc }
- **delete[] richiede l'indirizzo del primo elemento allocato!:**
{ ALLOC_DINAMICA/prova3_err.cc }
- **uso di new (nothrow):**
{ ALLOC_DINAMICA/prova4_nothrow.cc }
- **allocazione dinamica array + inizializzazione: non più ammessa:**
{ ALLOC_DINAMICA/prova5.cc }

Esempi

Suggerimento: aprire shell con comando “top” attivo

- **allocazione eccessiva:**
{ ALLOC_DINAMICA/prova3.cc }
- **... con deallocazione:**
{ ALLOC_DINAMICA/prova3_bis.cc }
- **deallocazione non dipende dal nome del puntatore!:**
{ ALLOC_DINAMICA/prova3_tris.cc }
- **delete[] richiede l'indirizzo del primo elemento allocato!:**
{ ALLOC_DINAMICA/prova3_err.cc }
- **uso di new (nothrow):**
{ ALLOC_DINAMICA/prova4_nothrow.cc }
- **allocazione dinamica array + inizializzazione: non più ammessa:**
{ ALLOC_DINAMICA/prova5.cc }

Restituzione di Array II

(vedi per confronto la slide omonima in Cap. 06)

Una funzione può restituire un array se allocato **dinamicamente** al suo interno.

```
int *times(int a[], ...) {
    int * b = new int[10];
    (...)
    return b;
}

int v[10] = {1,2,3,4,5,6,7,8,9,10};
int * w = times(v,...);
```

- **versione non corretta, vedi Ch. 6:**

```
{ ALLOC_DINAMICA/err_restituzione_array2.cc }
```

- **versione corretta:**

```
{ ALLOC_DINAMICA/restituzione_array.cc }
```

Responsabilità di allocazione/deallocazione dinamica

Quando si usa allocazione dinamica di un dato (e.g. di un array) che viene passato tra più di una funzione, il programmatore deve:

- decidere **quale funzione ha la responsabilità di allocare il dato**
 - rischio di mancanza di allocazione \implies segmentation fault
 - rischio di allocazioni multiple \implies memory leak
- decidere **quale funzione ha la responsabilità di deallocarlo**
 - rischio di mancanza di deallocazione \implies memory leak
 - rischio di deallocazioni multiple \implies segmentation fault
- adeguare **il passaggio di parametri delle funzioni** in tal senso.
 - rischio di mancanza di allocazione \implies segmentation fault

Nota importante

In particolare, è fondamentale concordare preventivamente la responsabilità dell'allocazione quando il codice è sviluppato in team!

Responsabilità di allocazione/deallocazione dinamica

Quando si usa allocazione dinamica di un dato (e.g. di un array) che viene passato tra più di una funzione, il programmatore deve:

- decidere **quale funzione ha la responsabilità di allocare il dato**
 - rischio di mancanza di allocazione \implies segmentation fault
 - rischio di allocazioni multiple \implies memory leak
- decidere **quale funzione ha la responsabilità di deallocarlo**
 - rischio di mancanza di deallocazione \implies memory leak
 - rischio di deallocazioni multiple \implies segmentation fault
- adeguare **il passaggio di parametri delle funzioni** in tal senso.
 - rischio di mancanza di allocazione \implies segmentation fault

Nota importante

In particolare, è fondamentale concordare preventivamente la responsabilità dell'allocazione quando il codice è sviluppato in team!

Responsabilità di allocazione/deallocazione dinamica

Quando si usa allocazione dinamica di un dato (e.g. di un array) che viene passato tra più di una funzione, il programmatore deve:

- decidere **quale funzione ha la responsabilità di allocare il dato**
 - rischio di mancanza di allocazione \implies segmentation fault
 - rischio di allocazioni multiple \implies memory leak
- decidere **quale funzione ha la responsabilità di deallocarlo**
 - rischio di mancanza di deallocazione \implies memory leak
 - rischio di deallocazioni multiple \implies segmentation fault
- adeguare **il passaggio di parametri delle funzioni** in tal senso.
 - rischio di mancanza di allocazione \implies segmentation fault

Nota importante

In particolare, è fondamentale concordare preventivamente la responsabilità dell'allocazione quando il codice è sviluppato in team!

Responsabilità di allocazione/deallocazione dinamica

Quando si usa allocazione dinamica di un dato (e.g. di un array) che viene passato tra più di una funzione, il programmatore deve:

- decidere **quale funzione ha la responsabilità di allocare il dato**
 - rischio di mancanza di allocazione \implies segmentation fault
 - rischio di allocazioni multiple \implies memory leak
- decidere **quale funzione ha la responsabilità di deallocarlo**
 - rischio di mancanza di deallocazione \implies memory leak
 - rischio di deallocazioni multiple \implies segmentation fault
- adeguare **il passaggio di parametri delle funzioni** in tal senso.
 - rischio di mancanza di allocazione \implies segmentation fault

Nota importante

In particolare, è fondamentale concordare preventivamente la responsabilità dell'allocazione quando il codice è sviluppato in team!

Responsabilità di allocazione/deallocazione dinamica

Quando si usa allocazione dinamica di un dato (e.g. di un array) che viene passato tra più di una funzione, il programmatore deve:

- decidere **quale funzione ha la responsabilità di allocare il dato**
 - rischio di mancanza di allocazione \implies segmentation fault
 - rischio di allocazioni multiple \implies memory leak
- decidere **quale funzione ha la responsabilità di deallocarlo**
 - rischio di mancanza di deallocazione \implies memory leak
 - rischio di deallocazioni multiple \implies segmentation fault
- adeguare **il passaggio di parametri delle funzioni** in tal senso.
 - rischio di mancanza di allocazione \implies segmentation fault

Nota importante

In particolare, è fondamentale concordare preventivamente la responsabilità dell'allocazione quando il codice è sviluppato in team!

Esempi

- nessuna allocazione, passaggio per valore:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita1_err.cc }
- allocazione esterna alla funzione get, passaggio per valore:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita1.cc }
- allocazione interna alla funzione get, passaggio per valore:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita2_err.cc }
- allocazione interna alla funzione get, passaggio per riferimento:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita2.cc }
- doppia allocazione, passaggio per riferimento:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita2_memleak.cc }
- deallocazione interna alla funzione print, passaggio per valore:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita3.cc }
- versione precedente pericolosa!
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita3_2deall.cc }
- funzione di deallocazione esplicita:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita4.cc }

Esempi

- nessuna allocazione, passaggio per valore:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita1_err.cc }
- allocazione esterna alla funzione get, passaggio per valore:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita1.cc }
- allocazione interna alla funzione get, passaggio per valore:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita2_err.cc }
- allocazione interna alla funzione get, passaggio per riferimento:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita2.cc }
- doppia allocazione, passaggio per riferimento:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita2_memleak.cc }
- deallocazione interna alla funzione print, passaggio per valore:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita3.cc }
- versione precedente pericolosa!
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita3_2deall.cc }
- funzione di deallocazione esplicita:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita4.cc }

Esempi

- nessuna allocazione, passaggio per valore:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita1_err.cc }
- allocazione esterna alla funzione get, passaggio per valore:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita1.cc }
- allocazione interna alla funzione get, passaggio per valore:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita2_err.cc }
- allocazione interna alla funzione get, passaggio per riferimento:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita2.cc }
- doppia allocazione, passaggio per riferimento:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita2_memleak.cc }
- deallocazione interna alla funzione print, passaggio per valore:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita3.cc }
- versione precedente pericolosa!
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita3_2deall.cc }
- funzione di deallocazione esplicita:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita4.cc }

Esempi

- nessuna allocazione, passaggio per valore:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita1_err.cc }
- allocazione esterna alla funzione get, passaggio per valore:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita1.cc }
- allocazione interna alla funzione get, passaggio per valore:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita2_err.cc }
- allocazione interna alla funzione get, passaggio per riferimento:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita2.cc }
- doppia allocazione, passaggio per riferimento:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita2_memleak.cc }
- deallocazione interna alla funzione print, passaggio per valore:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita3.cc }
- versione precedente pericolosa!
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita3_2deall.cc }
- funzione di deallocazione esplicita:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita4.cc }

Esempi

- nessuna allocazione, passaggio per valore:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita1_err.cc }
- allocazione esterna alla funzione get, passaggio per valore:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita1.cc }
- allocazione interna alla funzione get, passaggio per valore:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita2_err.cc }
- allocazione interna alla funzione get, passaggio per riferimento:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita2.cc }
- doppia allocazione, passaggio per riferimento:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita2_memleak.cc }
- deallocazione interna alla funzione print, passaggio per valore:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita3.cc }
- versione precedente pericolosa!
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita3_2deall.cc }
- funzione di deallocazione esplicita:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita4.cc }

Esempi

- nessuna allocazione, passaggio per valore:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita1_err.cc }
- allocazione esterna alla funzione get, passaggio per valore:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita1.cc }
- allocazione interna alla funzione get, passaggio per valore:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita2_err.cc }
- allocazione interna alla funzione get, passaggio per riferimento:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita2.cc }
- doppia allocazione, passaggio per riferimento:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita2_memleak.cc }
- deallocazione interna alla funzione print, passaggio per valore:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita3.cc }
- versione precedente pericolosa:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita3_2deall.cc }
- funzione di deallocazione esplicita:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita4.cc }

Esempi

- nessuna allocazione, passaggio per valore:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita1_err.cc }
- allocazione esterna alla funzione get, passaggio per valore:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita1.cc }
- allocazione interna alla funzione get, passaggio per valore:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita2_err.cc }
- allocazione interna alla funzione get, passaggio per riferimento:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita2.cc }
- doppia allocazione, passaggio per riferimento:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita2_memleak.cc }
- deallocazione interna alla funzione print, passaggio per valore:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita3.cc }
- versione precedente pericolosa!
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita3_2deall.cc }
- funzione di deallocazione esplicita:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita4.cc }

Esempi

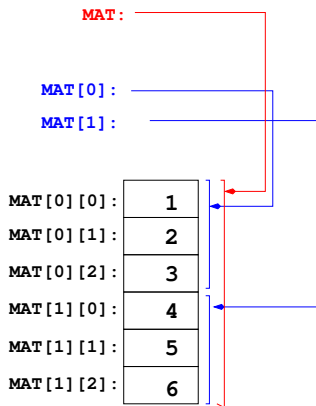
- nessuna allocazione, passaggio per valore:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita1_err.cc }
- allocazione esterna alla funzione get, passaggio per valore:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita1.cc }
- allocazione interna alla funzione get, passaggio per valore:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita2_err.cc }
- allocazione interna alla funzione get, passaggio per riferimento:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita2.cc }
- doppia allocazione, passaggio per riferimento:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita2_memleak.cc }
- deallocazione interna alla funzione print, passaggio per valore:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita3.cc }
- versione precedente pericolosa!
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita3_2deall.cc }
- funzione di deallocazione esplicita:
{ ALLOC_DINAMICA/responsabilita4.cc }

Outline

- 1 Allocazione e Deallocazione Dinamica
- 2 Array e Stringhe Allocati Dinamicamente
- 3 Array Multidimensionali Allocati Dinamicamente**

Struttura di un array bidimensionale (statico)

```
int MAT[2][3] = {{1,2,3},{4,5,6}};
```



esempio di allocazione statica (da dir “MATRICI”):

```
{ ALLOC_DINAMICA/matrix_sta.cc }
```

Allocazione dinamica di un array multidimensionale

- in C++ **non** e' possibile allocare direttamente un array multi-dimensionale in modo dinamico

⇒ array multidimensionali e puntatori sono oggetti incompatibili

```
int *   MAT1 = new int[2][3]; // ERRORE
int ** MAT2 = new int[2][3]; // ERRORE
```

- “new int[2][3]” restituisce l'indirizzo di 2 oggetti consecutivi di tipo “int[3]”, incompatibili sia con “int *” che con “int **”

esempio di cui sopra, espanso:

```
{ ALLOC_DINAMICA/matrix_din_err.cc }
```

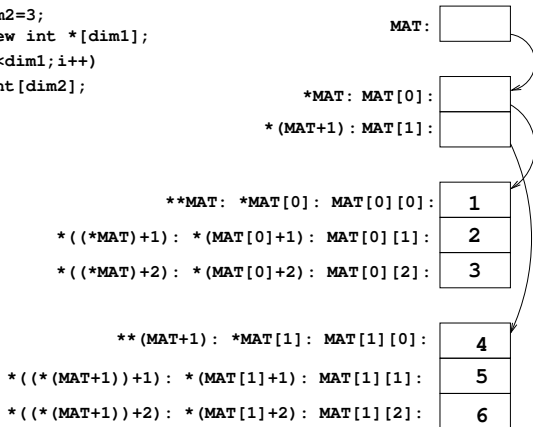
Array dinamici multidimensionali

- In C++ si possono definire array dinamici multidimensionali come **array dinamici di array dinamici ...**
- tipo base: puntatore di puntatore ...
- gli operatori “[]” funzionano come nel caso statico
 - `MAT[i]` equivalente a `* (MAT+i)`,
 - `MAT[i][j]` equivalente a `* ((* (MAT+i)) +j)`,
- l'allocazione richiede un ciclo (o più)

```
int ** M;                // puntatore a puntatori a int
M = new int *[dim1];     // array dinamico di puntatori
for (int i=0;i<dim1;i++) // allocazione di
    M[i] = new int[dim2]; // ciascun array
```

Struttura di un array bidimensionale (dinamico)

```
int dim1=2, dim2=3;
int ** MAT = new int *[dim1];
for (int i=0;i<dim1;i++)
    M[i] = new int[dim2];
```



Esempio di cui sopra, espanso:

```
{ ALLOC_DINAMICA/matrix_din.cc }
```

Esempi: allocazione e gestione di matrici dinamiche

- Operazioni matriciali su matrice dinamica:
{ ALLOC_DINAMICA/matrix.cc }
- idem, con il nuovo tipo “matrix” (uso di typedef):
{ ALLOC_DINAMICA/matrix_typedef.cc }
- come sopra, con unica funzione di allocazione matrice:
{ ALLOC_DINAMICA/matrix_v2_typedef.cc }

Esempi: allocazione e gestione di matrici dinamiche

- Operazioni matriciali su matrice dinamica:
{ ALLOC_DINAMICA/matrix.cc }
- idem, con il nuovo tipo “matrix” (uso di typedef):
{ ALLOC_DINAMICA/matrix_typedef.cc }
- come sopra, con unica funzione di allocazione matrice:
{ ALLOC_DINAMICA/matrix_v2_typedef.cc }

Esempi: allocazione e gestione di matrici dinamiche

- Operazioni matriciali su matrice dinamica:
{ ALLOC_DINAMICA/matrix.cc }
- idem, con il nuovo tipo “matrix” (uso di typedef):
{ ALLOC_DINAMICA/matrix_typedef.cc }
- come sopra, con unica funzione di allocazione matrice:
{ ALLOC_DINAMICA/matrix_v2_typedef.cc }

Esempi: deallocazione di matrici dinamiche

Suggerimento: aprire shell con comando “top” attivo

- **allocazione senza deallocazione di matrici dinamiche:**
{ ALLOC_DINAMICA/matrix2.cc }
- .. con deallocazione mediante `delete[]`:
{ ALLOC_DINAMICA/matrix3.cc }
- ... con deallocazione completa di matrici:
{ ALLOC_DINAMICA/matrix4.cc }

⇒ anche la deallocazione richiede un ciclo (o più)

Esempi: deallocazione di matrici dinamiche

Suggerimento: aprire shell con comando “top” attivo

- **allocazione senza deallocazione di matrici dinamiche:**
{ ALLOC_DINAMICA/matrix2.cc }
- **.. con deallocazione mediante delete[]:**
{ ALLOC_DINAMICA/matrix3.cc }
- ... con deallocazione completa di matrici:
{ ALLOC_DINAMICA/matrix4.cc }

⇒ anche la deallocazione richiede un ciclo (o più)

Esempi: deallocazione di matrici dinamiche

Suggerimento: aprire shell con comando “top” attivo

- **allocazione senza deallocazione di matrici dinamiche:**
{ ALLOC_DINAMICA/matrix2.cc }
- **.. con deallocazione mediante delete[]:**
{ ALLOC_DINAMICA/matrix3.cc }
- **... con deallocazione completa di matrici:**
{ ALLOC_DINAMICA/matrix4.cc }

⇒ anche la deallocazione richiede un ciclo (o più)

Esempi: deallocazione di matrici dinamiche

Suggerimento: aprire shell con comando “top” attivo

- **allocazione senza deallocazione di matrici dinamiche:**
{ ALLOC_DINAMICA/matrix2.cc }
- **.. con deallocazione mediante delete[]:**
{ ALLOC_DINAMICA/matrix3.cc }
- **... con deallocazione completa di matrici:**
{ ALLOC_DINAMICA/matrix4.cc }

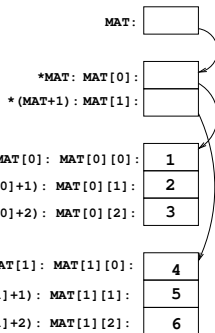
⇒ anche la deallocazione richiede un ciclo (o più)

Array bidimensionali dinamici vs. statici

Sebbene concettualmente simili, gli array multidimensionali dinamici e statici sono sintatticamente oggetti diversi e non compatibili (uno è un “float **”, l'altro un “float * const”)

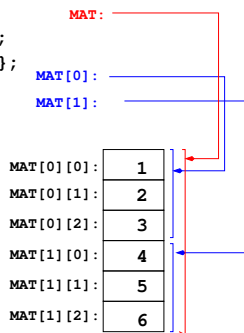
array bidimensionale dinamico

```
int dim1=2, dim2=3;
int ** MAT = new int *[dim1];
for (int i=0;i<dim1;i++)
    M[i] = new int[dim2];
```



array bidimensionale statico

```
int MAT[2][3] = ;
{{1, 2, 3}, {4, 5, 6}};
```



Array bidimensionali dinamici vs. statici II

```

void print_matrix_dim (float ** a,...) {...}
void print_matrix_sta (float a[][d2a],...) {...}

float A[d1a][d2a] = {{1,2,3},{4,5,6}};
float ** B;
B = read_matrix(d1b,d2b);
// B = A; // errore
// print_matrix_dim (A,d1a,d2a); // errore
print_matrix_dim (B,d1b,d2b);
print_matrix_sta (A,d1a,d2a);
// print_matrix_sta (B,d1b,d2b); // errore

```

Esempio di cui sopra, espanso:

{ ALLOC_DINAMICA/matrix_stavbsdin.cc }

Matrix 2,3,4...

