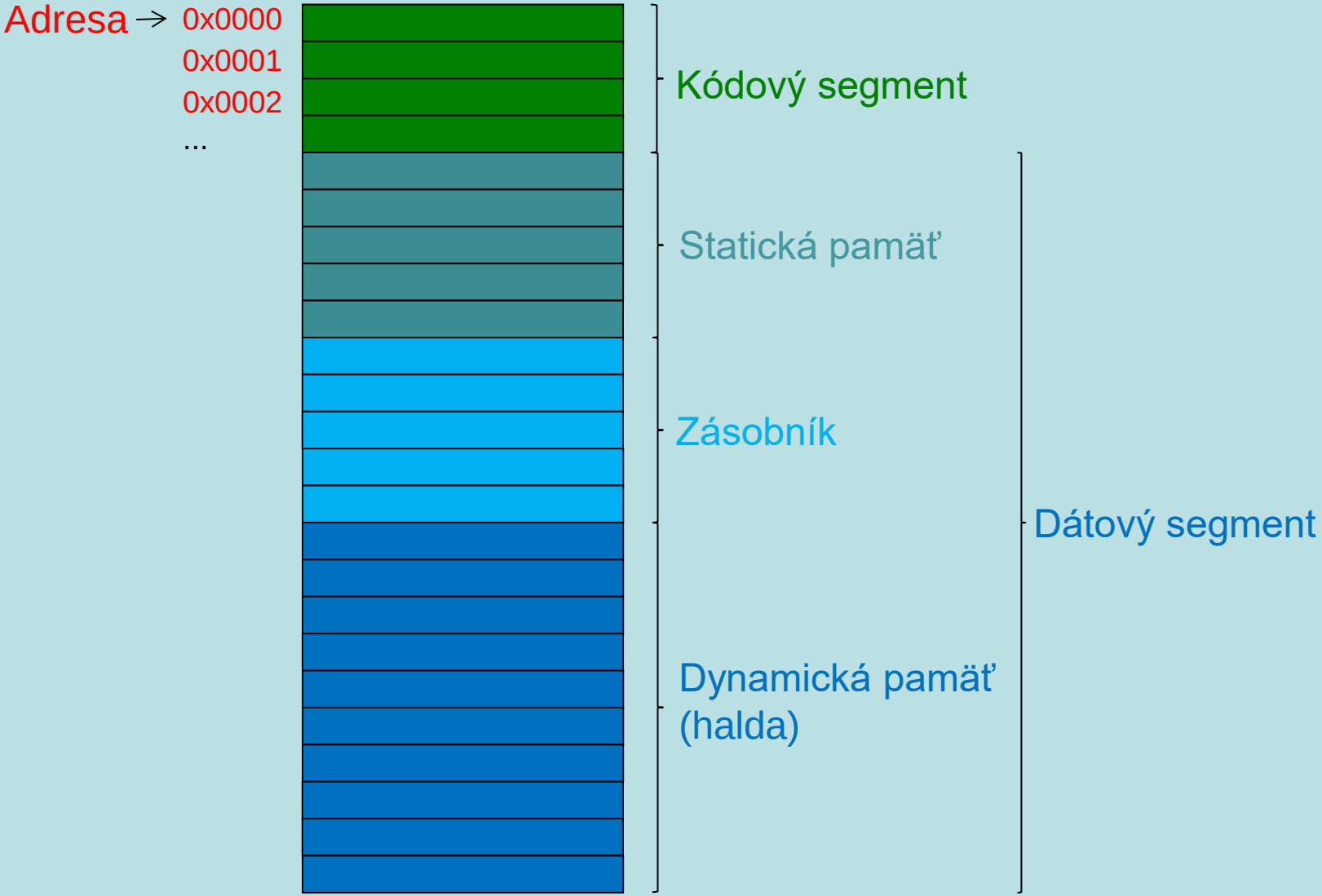
Informatika 3

2

Smerníky

KST

Pamäť


Adresa →
0x0000
0x0001
0x0002
...
Kódový segment
Statická pamäť
Zásobník
Dátový segment
Dynamická pamäť
(halda)

Smerníky – čo je to?

- smerník je premenná, ktorá obsahuje adresu inej premennej
- pomocou smerníka môžeme ku premenným pristupovať tzv. nepriamo

- int i;
- char c;
- long l;
- double d;
- long long ll;
- short int si;

- int* pi;
- char* pc;
- long* pl;
- double* pd;
- long long* pll;
- short int* psi;

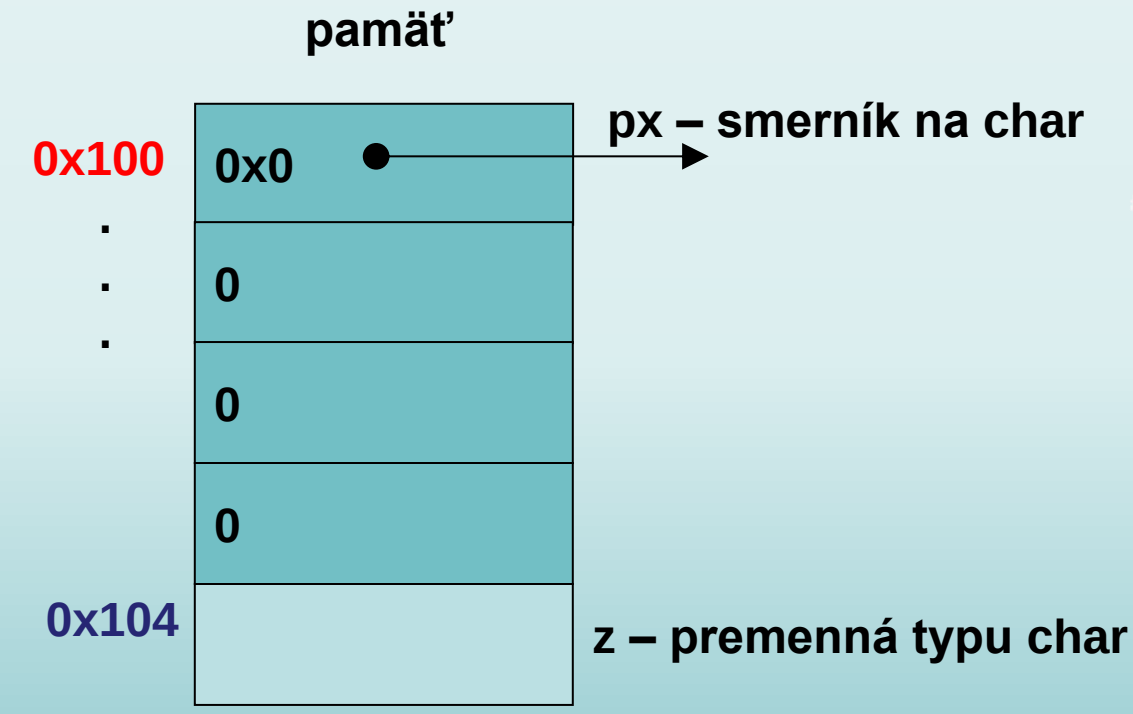
Smerníky - definícia

char *px;

sizeof(px) … 4

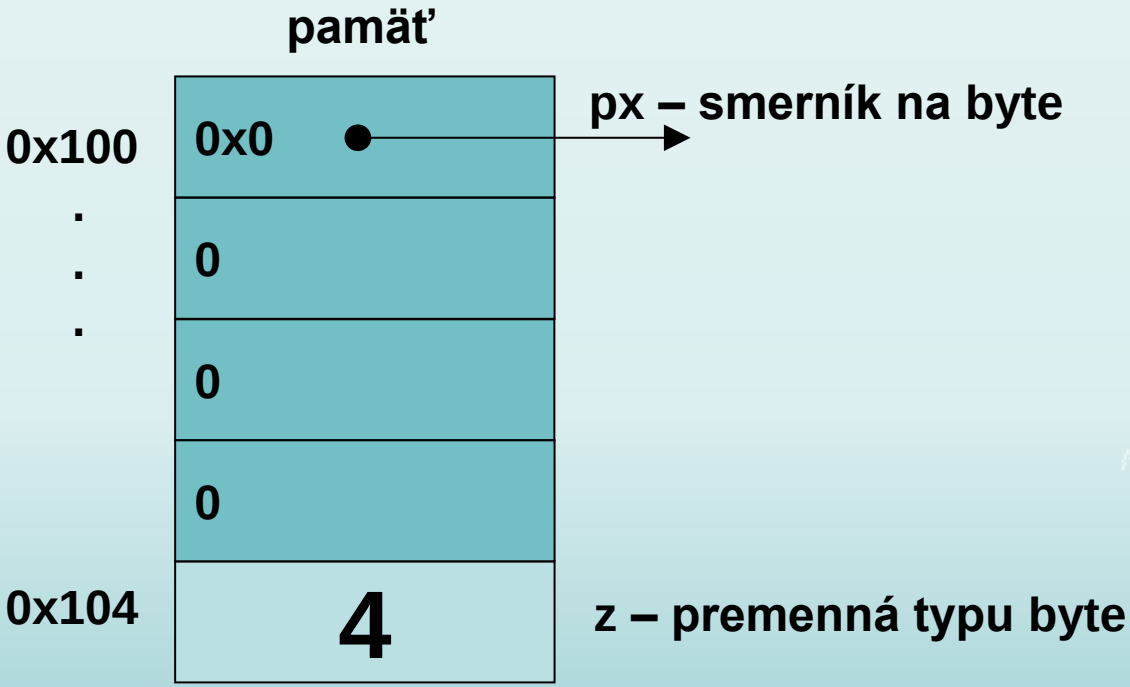
char z;

sizeof(z) … 1



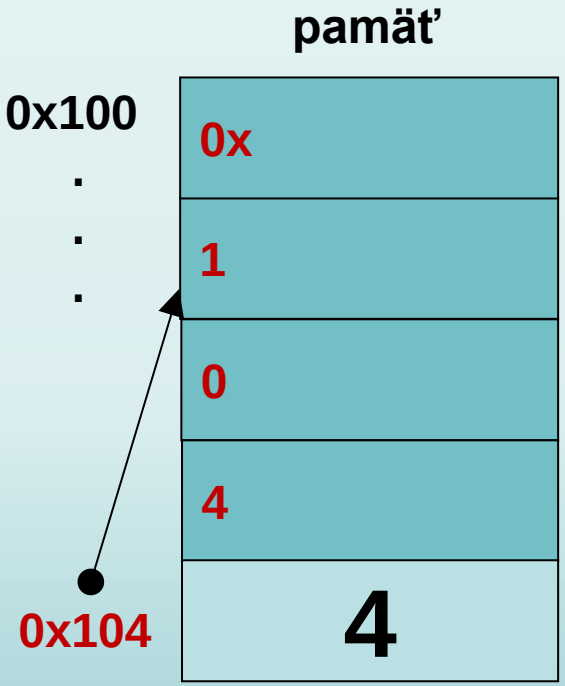
Smerníky – práca so smerníkom

z = 4;



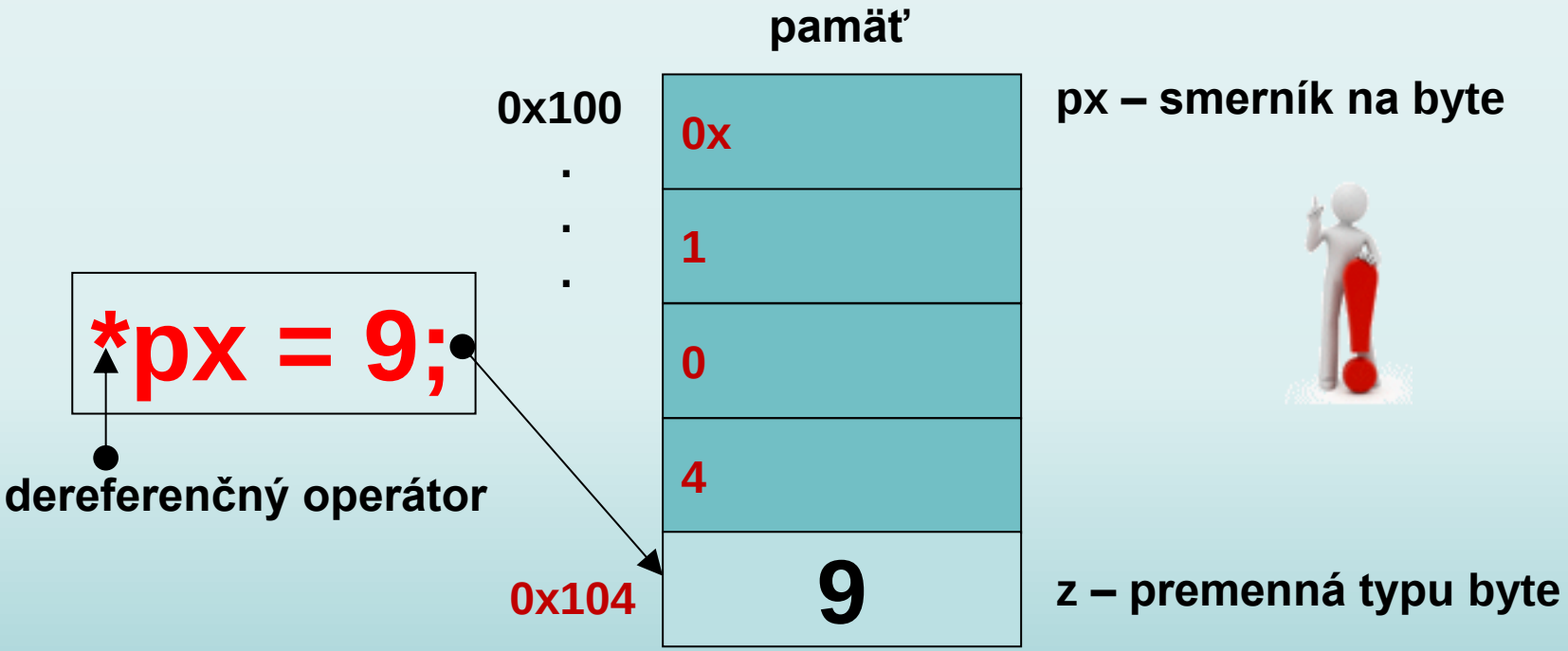
Smerníky – priradenie adresy

```
px = &z;
```



adresu premennej **z** získame výrazom **&z**

Smerníky – priradenie hodnoty



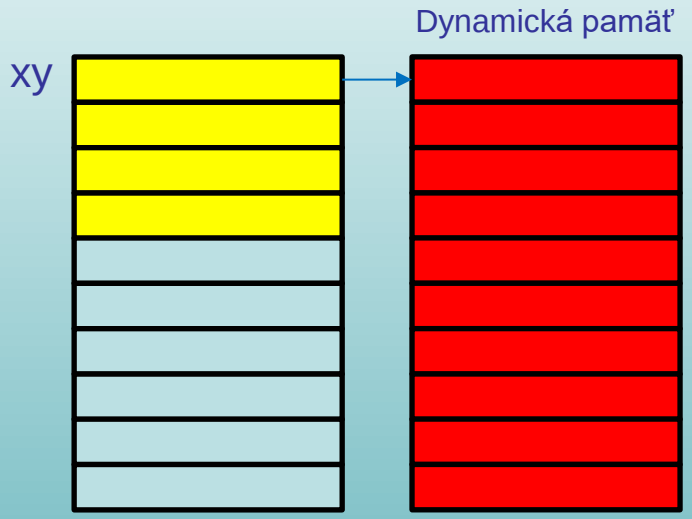
obsah premennej na ktorú ukazuje smerník **px**
získame/nastavíme výrazom ***px**

Smerníky

Java

```
class Student
{
    char meno[10];
};
```

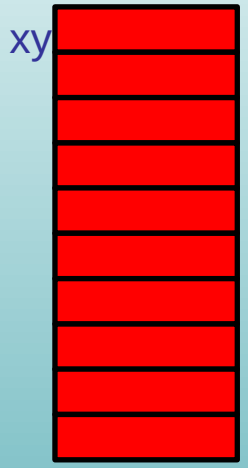
```
Student xy;
xy = new Student();
```



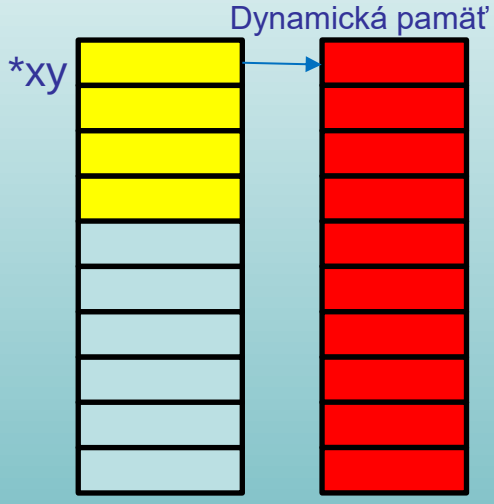
C++

```
class Student
{
  char meno[10];
};
```

```
Student xy;
```




```
Student *xy;
xy = new Student();
```



Smerníky - typ

- Smerník môže ukazovať len na jeden konkrétny typ

Smerníky a polia

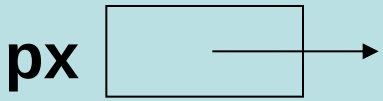
- V jazyku C++ je medzi smerníkmi a poľami veľmi silný vzťah.
- Definícia:

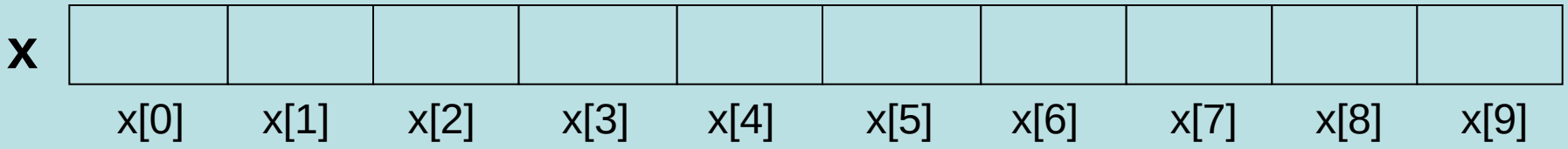
```
int x[10], *px, y;  // definuje  pole x s veľkosťou 10 (x[0],
                    // x[1], x[2],  ... x[9]), smerník  px na
                    // celé  číslo  a  premennú  y  typu int

px = &x[0];         // nastaví px tak, aby  ukazoval na nultý prvok
                    // poľa x, t.j. px  bude obsahovať
                    // adresu prvku x[0].

y = *px;            //skopíruje obsah x[0] do premennej y  */
```

- Ak px ukazuje na daný prvok poľa, px+1 ukazuje na nasledujúci prvok a px-1 ukazuje na predchádzajúci prvok poľa

Práca s poľom cez smerník

```
int x[10], *px, i;
```





Práca s poľom cez smerník

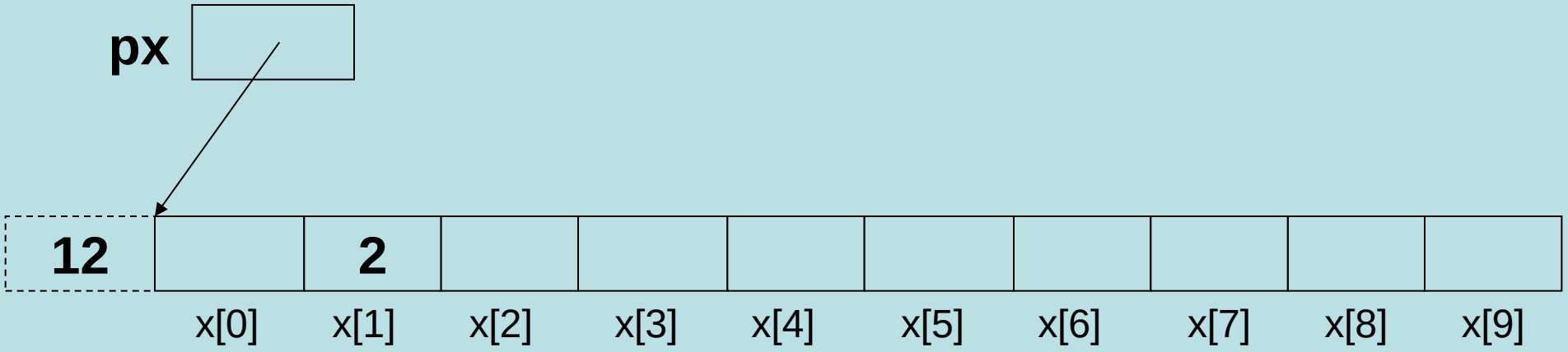
```
int x[10], *px, i;
px = &x[0];
```

Práca s poľom cez smerník

```
int x[10], *px, i;
px = &x[0];
*(px+1) = 2;
```

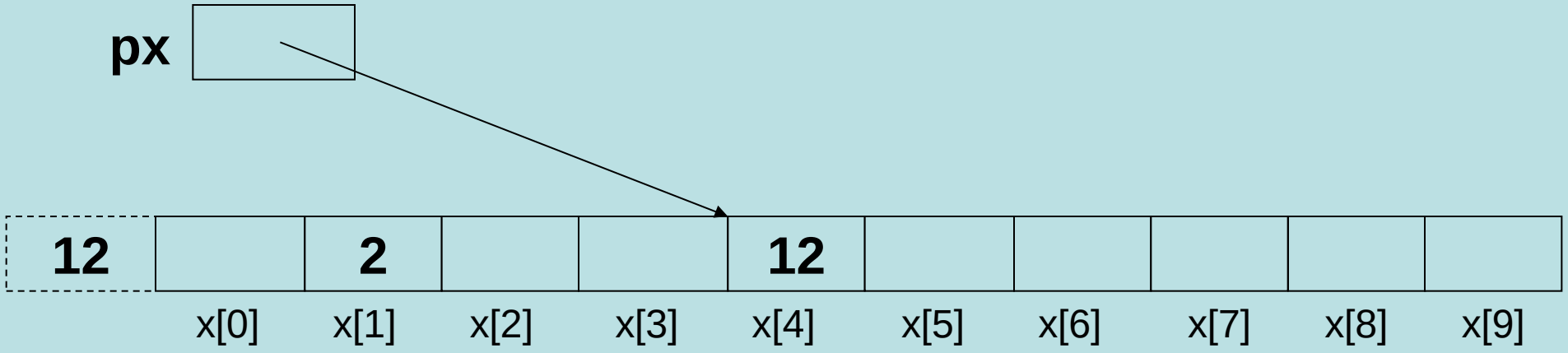
Práca s poľom cez smerník

```
int x[10], *px, i;
px = &x[0];
*(px+1) = 2;
*(px-1) = 12;        // POZOR!!!
```



Práca s poľom cez smerník

```
int x[10], *px, i;
px = &x[0];
*(px+1) = 2;
*(px-1) = 12;        // POZOR!!!
px+=4; *px = 12;
```



Smerník kontra pole

- V skutočnosti aj kompilátor prekladá odkaz na pole ako smerník na začiatok poľa
- Meno poľa je teda smerník na začiatok poľa.

```
px = &x[0];   <=>   px = x;
px + i        <=>   x + i
*(px + i)     <=>   *(x + i)
*(x + i)      <=>   x[i]
*(px + i)     <=>   px[i]
```

Smerník kontra pole

- Pozor na rozdiel medzi menom poľa a smerníkom - smerník je premenná, ale meno poľa je konštanta

```
int x[10], *px, y;
px++;          //  SPRÁVNE
px = &y;       //  SPRÁVNE

x++;           // NESPRÁVNE
x = &y;        // NESPRÁVNE
```

Prečo ?

Smerníková aritmetika: NULL

- Do premennej typu smerník sa nedá priamo priradzovať hodnota okrem hodnoty NULL tzv. univerzálna nula

```
int *px=NULL;
```

- Akýkoľvek smerník môžeme zmysluplne porovnávať na rovnosť alebo nerovnosť s NULL

Smerníková aritmetika - relačné operátory

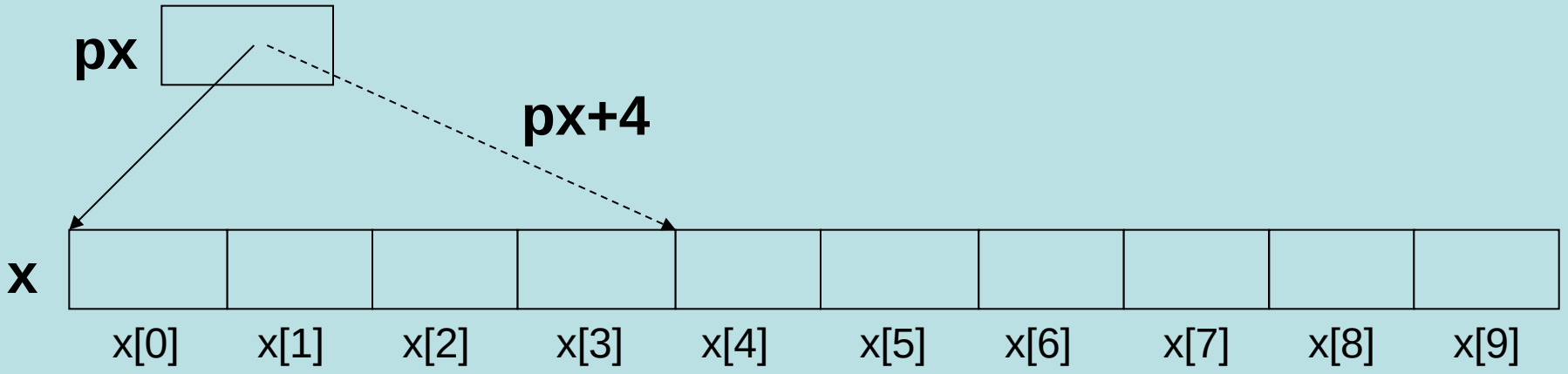
- Smerníky možno za určitých okolností porovnávať
  - Ak p a q ukazujú na prvky toho istého poľa, relácie ako <, <=, >, >=, ==, != fungujú správne. Výraz

    p < q

  - je pravdivý, ak p ukazuje na nižší prvok poľa ako q

Smerníková arititmetika - + - celé číslo

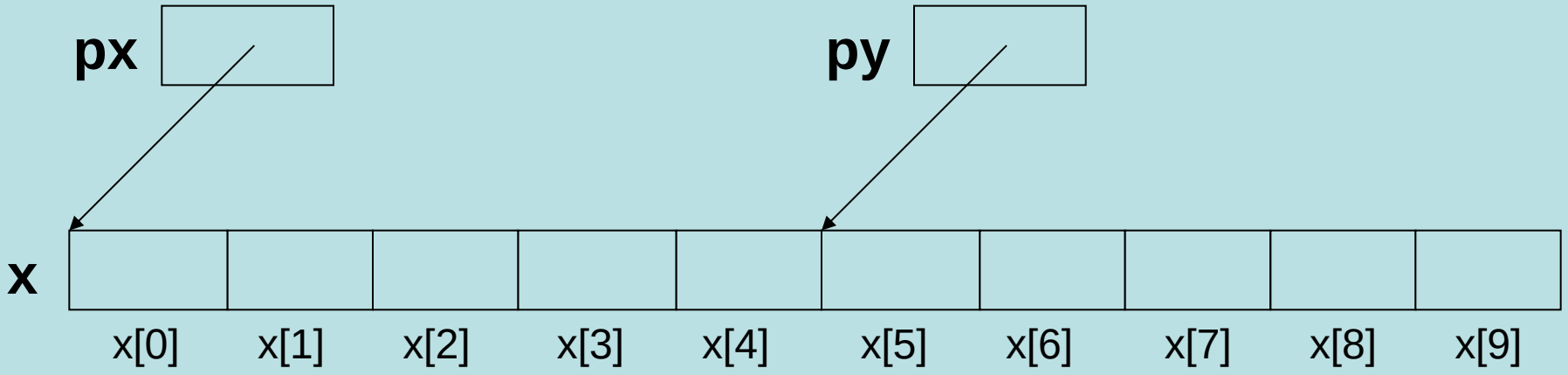
- Ku smerníku je možné pripočítať alebo odpočítať celé číslo
  - ak ku smerníku **p** pripočítame celé číslo **n**, výsledok bude ukazovať na n-tý objekt za objekt, na ktorý ukazuje p, bez ohľadu na veľkosť objektu



Smerníková aritmetika - odčítanie smerníkov

- Je možné odčítavať dva smerníky toho istého typu, ak ukazujú na prvky toho istého poľa. Výsledkom je vzdialenosť (indexová) medzi týmito dvoma prvkami

py – px = …



Smerníková aritmetika - zhrnutie

- Operácie, ktoré sa dajú so smerníkom robiť:
  - Sprístupniť obsah (*)
  - Získať adresu (&)
  - Pripočítať/odpočítať celé číslo
  - Porovnať smerník na NULL
- Ak sú rovnakého typu a ukazujú do toho istého poľa
  - Odpočítať dva smerniky
  - Porovnávať dva smerníky

Práca so smerníkom - program

```
// vynuluj pole – použi smerník
int pole[10];
int *p;
for(p=pole ; p-pole<10 ; p++){
        *p=0;
}
```

- Pozor na rozdiel p1++, (*p1)++, *p1++

Univerzálny smerník

void *ptr;

- Smerník na void
- Môžeme doňho priradiť hodnotu smerníka akéhokoľvek typu
- Nemôžeme vykonávať niektoré operácie, zo smerníkovej aritmetiky lebo nie je známy typ, na ktorý ukazujú:
  - nemôžeme pripočítať ani odpočítať
  - môžeme porovnávať ==,!=,<,>,<=,>=
- Nemôžeme sprístupniť obsah (operátor *) pamäte, na ktorú ukazuje smerník

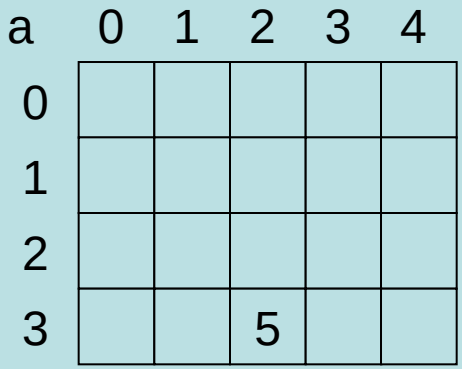
Smerníky kontra 2-rozmerné polia

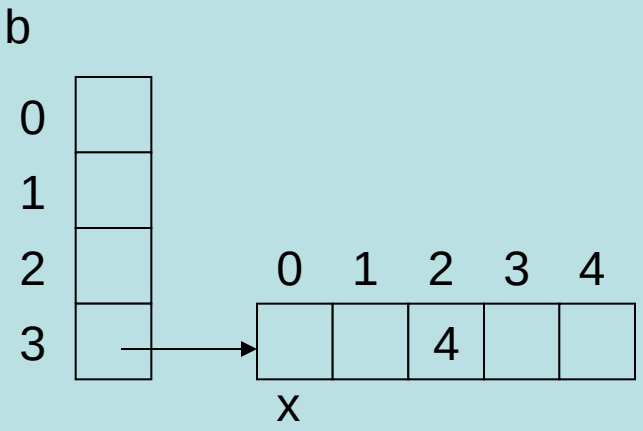
```
// dvojrozmerné pole typu int
int a[4][5];

main()
{
    a[3][2]=5; // prvok a[3,2]
}
```

- Dvojrozmerné pole je vhodné pri veľkom zaplnení

```
// pole smerníkov na int
int *b[4];
int x[5];

main()
{
    b[3]=x;
    b[3][2]=4;
    // prvok b[3] => x[2]
}
```

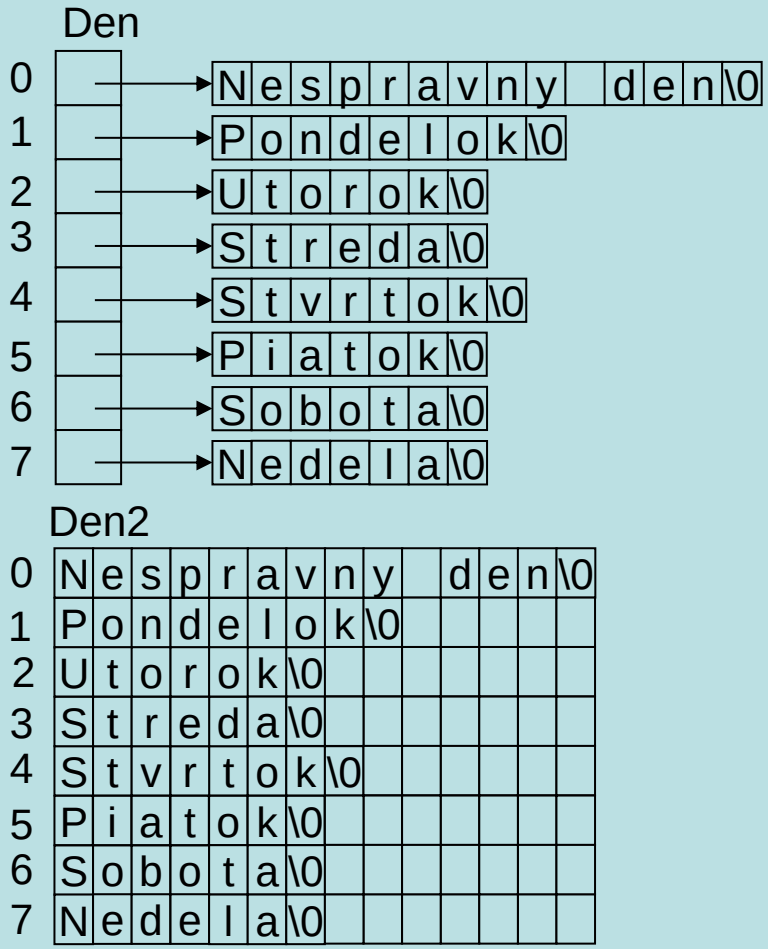
- Pole smerníkov je vhodnejší pre riedke matice





Inicializácia polí smerníkov

```
char *Den[ ] = {
                "Nespravny den",
                "Pondelok",
                "Utorok",
                "Streda",
                "Stvrtok",
                "Piatok",
                "Sobota",
                "Nedela"
};
char Den2[ ][15] = {
                "Nespravny den"
                "Pondelok",
                "Utorok",
                "Streda",
                "Stvrtok",
                "Piatok",
                "Sobota",
                "Nedela"
};
main()
{
    putchar( Den [1] [3] );   // vypíše 'd'
    putchar( Den2 [1] [3] ); // vypíše 'd'
}
```



- Pole smerníkov na... môže zaberať viac pamäti (dodatočné smerníky)
- Pre pole smerníkov treba každý smerník zvlášť inicializovať – pomôže inicializácia pri definícii

Dvojnásobný smerník

```
char *Den[ ] = {
   “Nespravny den”,
   "Pondelok“,
   "Utorok“,
   "Streda“,
   "Stvrtok“,
   "Piatok“,
   "Sobota“,
   "Nedela“
};

char **DvojDen=Den;
putchar(DvojDen[2][3]);
// vypíše ‘r’
```

operátor ->

- Prístup k položke štruktúry/triedy cez smerník

```
struct Student
{
   char meno[20];
   int vyska;
   int znamky[10];
};

Student  jano, kruzok[20], *ptr;   // ptr je smerník na objekt
ptr=&jano;
```

- Normálne

```
(*ptr).znamky[3]=2;
```

- Pomocou ‘->’

```
ptr->znamky[3]=2;
```

operátor ->

(* smerník_naobjekt) . položka

- je ekvivalentné s

smerník_naobjekt -> položka

- To isté platí pre smerník na struct, union