

# Programmieren in C++

---

Christian Lang (Lac)

18. August 2019

# Pointer und Referenzen

---

- Pointer und Operatoren
- Wert-Zugriff über Pointer
- Pointer-Eigenschaften
- Pointer-Zuweisung
- `const`-Pointer
- `void`-Pointer
- Referenzen
- Memory Konzept
- Lebensdauer
- Return Typen und Lebensdauer

- Pointer **zeigt** auf Memory im (virtuellen) Arbeitsspeicher
- Speicherbedarf entspricht **Plattform**: x86, x64, etc.
- Pointer wissen auf welchen **Typ** sie zeigen
- Mittels **Adressoperator &** kann von allem die Laufzeit-Adresse abgefragt werden
  - Variable, Funktion, Objekt, Methode
- Mittels **Dereferenzierungsoperator \*** kann auf den gezeigten Typ zugegriffen werden
- Eine Referenz in Java entspricht **ungefähr** einem Pointer in C++

```
1  int x;           // nicht initialisierter Integer
2  int* px = &x;    // initialisierter Pointer auf Integer x
3  *px = 7;         // Wert von x wird auf 7 gesetzt
```

Dereferenzierungsoperator `*` um auf gezeigte Werte zuzugreifen

```
1  int x;  
2  int* px = &x;  
3  *px = 3;           // weist x Wert '3' zu  
4  
5  MyClass y;  
6  MyClass* py = &y;  
7  auto z = *py;      // kopiert Instanz zu neuer z  
8  
9  int a = (*py).age;  // Zugriff auf Member 'age'
```

Pfeiloperator -> um direkt auf Member zuzugreifen

```
1  struct MyContainer {
2      int values[];
3      void Sort();
4  };
5
6  MyContainer cont;
7  auto* p = &cont;
8
9  p->Sort();           // Methoden-Aufruf
10 int* access = p->values; // Wert kopieren
11 int value0 = p->values[0]; // Member direkt verwenden
```

Indexoperator `[]` um auf Arrays zuzugreifen

```
1 char text[] = "Hello World";
2
3 char* pt1 = text;
4 char* pt2 = &text[0];
5 // pt2 zeigt auf gleiches Memory wie pt1
6
7 char h = pt1[0];
8 char w = pt2[6];
```

# Pointer-Beispiele

```
1  char text[] = "abcd";    // text ist ein Pointer auf das
2                             // 'a' bzw. auf den ganzen
3                             // 0-terminierten C-String
4  char c = text[3];        // c enthält 'd'
5
6  char* p = text;          // p zeigt auf 'a'
7  char* x = text + 1;      // x zeigt auf 'b'
8  char* r = &x[1];         // r zeigt auf 'c'
9  char* s = &c;            // s zeigt auf 'd' in c
10 char* t = nullptr;       // oder in C: NULL
11
12 using PUInt = unsigned int*;
13 unsigned int val = 3;
14 PUInt pval = &val;       // pval zeigt auf 3 in val
```

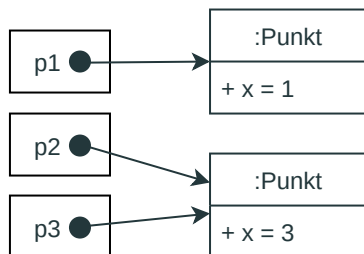
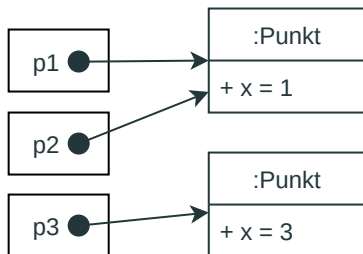


- Zeigen auf **gültiges** Memory, z.B:
  - Klassen-Instanzen, primitive Typen
  - das **erste Element** in einem Array oder C-String
- Zeigen auf **ungültiges** Memory, z.B:
  - **nullptr** (markiert als ungültiger Pointer)
  - **uninitialisiertes** Memory (Segfault, undefined behavior)
- Memory befindet sich im (virtuellen) **Adressraum**
  - Stack
  - Heap
  - gemapte Geräte
- Kennen **Typ** der “gezeigten” Instanz
  - **Up-Cast** immer möglich
  - **Down-Cast** mittels `dynamic_cast`

# Pointer-Zuweisungen

```
1 Punkt *p1 = new Punkt();    // zeigt auf Objekt auf Heap
2 Punkt *p2 = nullptr;
3 Punkt *p3 = new Punkt();
4 p2 = p1;                    // p2 zeigt auf gleiches Objekt wie p1
5 p2 = p3;                    // p2 zeigt auf gleiches Objekt wie p3
```

**Achtung:** die Punktdaten werden nicht kopiert



- **const**-Qualifier kann zwei Dinge bedeuten:
  - **Adresse** ist unveränderbar (Wert des Pointers)
  - **Wert** der gezeigten Instanz ist unveränderbar
- **const** beeinflusst das was **links** ist (ausser wenn **nichts** links)

```
1  int x;  
2  // beide veränderbar  
3  int* p = &x;  
4  // Wert unveränderbar, Pointer veränderbar  
5  const int* cp = &x;           // oder: int const *  
6  // Wert veränderbar, Pointer unveränderbar  
7  int* const pc = &x;  
8  // beide unveränderbar  
9  const int* const cpc = &x;   // oder: int const * const
```

- ermöglicht Pointer **ohne Typ** → kein Zugriff
- manueller **Typ-Cast** nötig
- sollte nur in **C** verwendet werden
- meist für Pointer auf **rohen** Speicher

```
1 void* memset(void* dest, int byte_value, size_t count);
```

- verhält sich ähnlich der **Object**-Basis-Klasse in Java

```
1 // impliziter up-cast
2 void* a = new MyClass;
3 // expliziter down-cast
4 MyClass* b = dynamic_cast<MyClass*>(a);
```

- **Alias** für eine andere Variable (**lvalue reference**)
- Anstatt **\*** wird hier **&** beim Typ verwendet
- muss immer **initialisiert** sein und ist **unveränderbar**
- verhindern Kopien z.B. bei Parameter-Übergabe

```
1  int x;  
2  int& rx = x;    // rx ist ein Alias für x  
3  rx = 3;         // Wert '3' an x zuweisen
```

## Referenzen sind “immateriell”

- werden meist **wegoptimiert**
- haben deshalb **keine Repräsentanz** im Memory

- Referenzen brauchen keine Dereferenzierungs- oder Adress-Operatoren
- Referenzen sind immateriell
- wenn nicht werden sie Compiler intern als Pointer implementiert
- Referenzen sind unveränderbar
- referenzierter Wert kann veränderbar sein

- Referenzen “speichern” auch nur **Adressen** auf Variablen
- Adressoperator** `&` verwenden um diese Adresse zu erhalten

```
1  int x;  
2  int& rx = x;  
3  int* px = &x;      // px erhält Adresse von x  
4  px = &rx;          // dito
```

- Referenzen auf Pointer und umgekehrt erlaubt

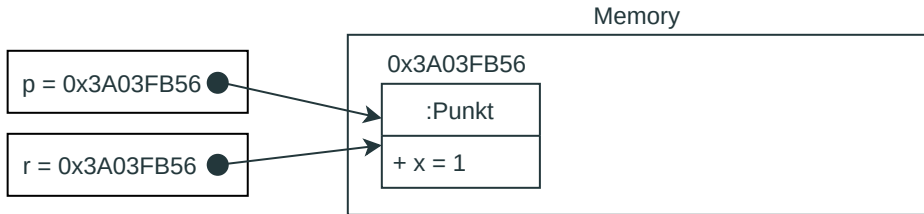
```
1  int x;  
2  int* px = &x;  
3  int*& rpx = px;  
4  *rpx = 3;          // Wert '3' an x zuweisen
```

# Memory Konzept

- Pointer zeigen immer auf rohes **Memory**
- **Typ** des Pointers erlaubt Zugriff auf **abstraktere Konzepte**

```
1 Punkt* p;  
2 // entspricht  
3 std::uintptr_t r;    // unsigned Pointer Typ
```

- r weiss aber nichts von Punkt
- std::uintptr\_t ein expliziterer Alias für void\*





C (Funktionen)	C++ (Operatoren)
malloc, calloc, realloc	new, new ... []
free	delete, delete[]

```
1 auto* p = new Punkt();  
2 assert(p != nullptr);  
3 delete p;
```

```
1 auto* pa = new Punkt[4];  
2 assert(pa != nullptr);  
3 delete[] pa;
```

## Nicht nur Memory-Allocator!

- new: Alloziert Memory und ruft ctor auf.
- delete: Ruft dtor auf und gibt Memory frei.

- statische Variablen haben **static lifetime**
- lokale Variablen haben **automatic lifetime**
- “Lokalität” wird durch **Scopes** definiert
- hat prinzipiell **nichts** mit Heap oder Stack zu tun

```
1  int main() {  
2      Punkt* py = nullptr;  
3      {  
4          Punkt y;           // lokale Variable y  
5          py = &y;  
6      }                     // dtor von y  
7      auto value = *py;      // Zugriff auf y -> segfault!  
8  }
```

```
1  int main() {  
2      Punkt* py = nullptr;  
3      {  
4          auto* y = new Punkt(); // lokale Variable y  
5          py = y;  
6      } // kein dtor von y!  
7      auto value = *py; // Zugriff auf y  
8      delete py; // dtor von y  
9  }
```

- delete begrenzt die Lebensdauer von Heap-Instanzen, nicht Lokalität
- Heap-Instanzen sollten immer in Klassen mit dtor gekapselt sein

# Return Typen und Lebensdauer

```
1  int& CreateInt() {  
2      int a = 11;  
3      return a;  
4  }           // a wird zerstört  
5  
6  int& b = CreateInt();  
7  int c = CreateInt();
```

## Wie gebe ich Werte zurück?

1. **Kopie** zurückgeben
2. als **Smart-Pointer**
3. als **Out-Parameter**
4. als **const-reference** (nur in speziellen Performance-relevanten use-cases)