

Conteúdo

- **Memoria Dinamica**
- **Command Line Arguments**
- **Listas Ligadas**

Memoria Dinamica

```
#include <stdlib.h>

int *array = malloc(num_items * sizeof(int));
```

Alocar memória dinamicamente:

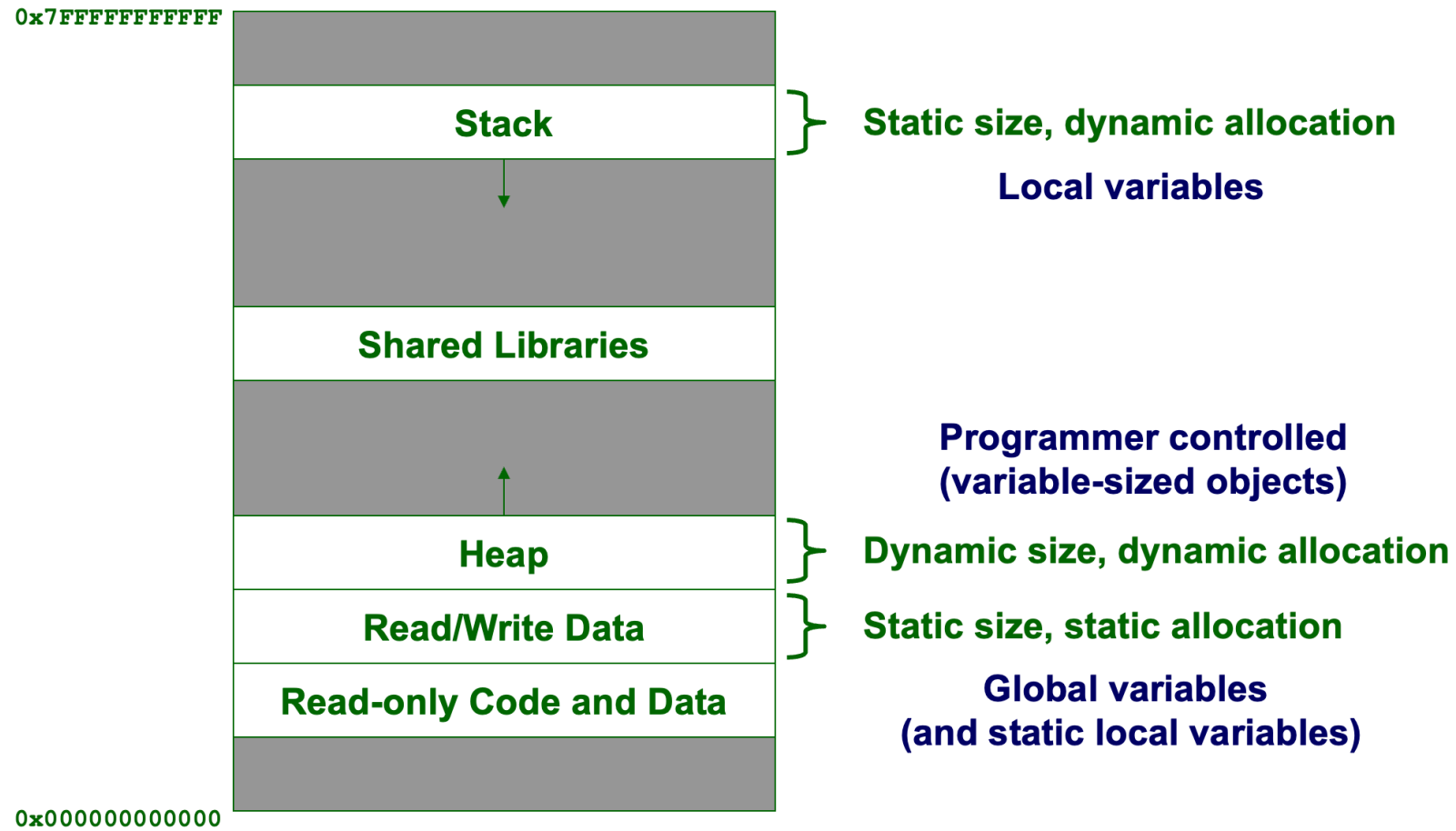
- Passe um tamanho (número de bytes a alocar)
 - Encontra memória não utilizada que seja suficientemente grande para conter o número de bytes especificado e a reserva
- Retorna um void * que aponta para a memória alocada
 - Não é necessário typecast para atribuição de ponteiro
- Essencialmente equivalente a new em Java (e C++)

malloc()

```
int *array = malloc(num_items * sizeof(int));  
  
if (array == NULL) {  
    fprintf(stderr, "Erro: não foi possível alocar memória\n");  
}
```

⚠ Os slides não tem esta verificação, mas os programas devem ter esta verificação

Alocação da memória



Porque esta diferença da memória stack e heap?

A alocação de heap é a mais geral

- Suporta qualquer tamanho e número de alocações

Porque não o usamos para tudo?

- Desempenho

A alocação **estática** não demora tempo de execução

A alocação no **stack** demora ordens de grandeza menos tempo de execução do que a alocação de **heap**

Alternativos ao malloc()

calloc(): como malloc(), mas inicializa a memória com zeros

```
int *array = calloc(num_items, sizeof(int));
```

realloc(): redimensiona um bloco de memória previamente alocado

```
array = realloc(array, new_size * sizeof(int));
```

strdup(): aloca memória para uma cópia de uma string

```
#include <string.h>
char *str = strdup("Hello, World!");
```

free()

Todo o memoria allocada com malloc() deve ser libertada com free()

```
free(array);
```

Opcional:

```
free(array);  
array = NULL; // Assim garantimos que não tentamos usar o array
```

Argumentos da Linha de Comando em C

Em C, programas podem receber parâmetros pela linha de comando usando a função *main*

```
int main(int argc, char *argv[]) {  
    // argc: número de argumentos  
    // argv: array de strings com os argumentos  
}
```

- **argc**: número de argumentos passados (inclui o nome do programa).
- **argv**: vetor de strings (array de char *) com os argumentos.

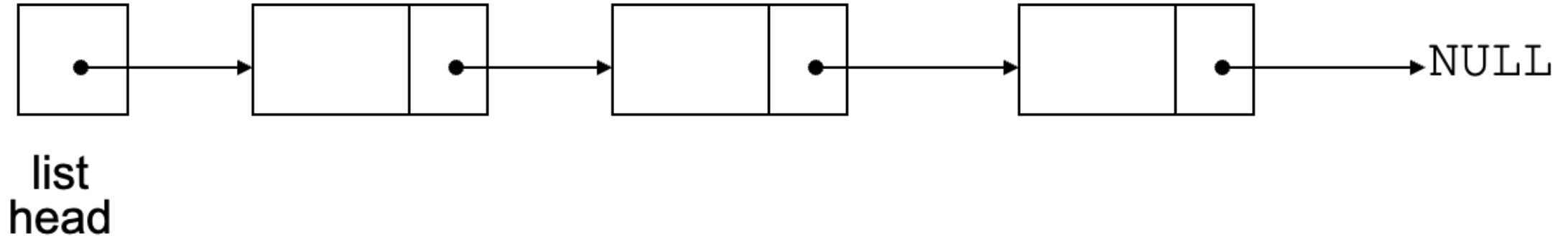
Exemplo de execução:

```
./programa arquivo.txt
```

- **argc:** é 2
- **argv[0]** é "./programa"
- **argv[1]** é "arquivo.txt"

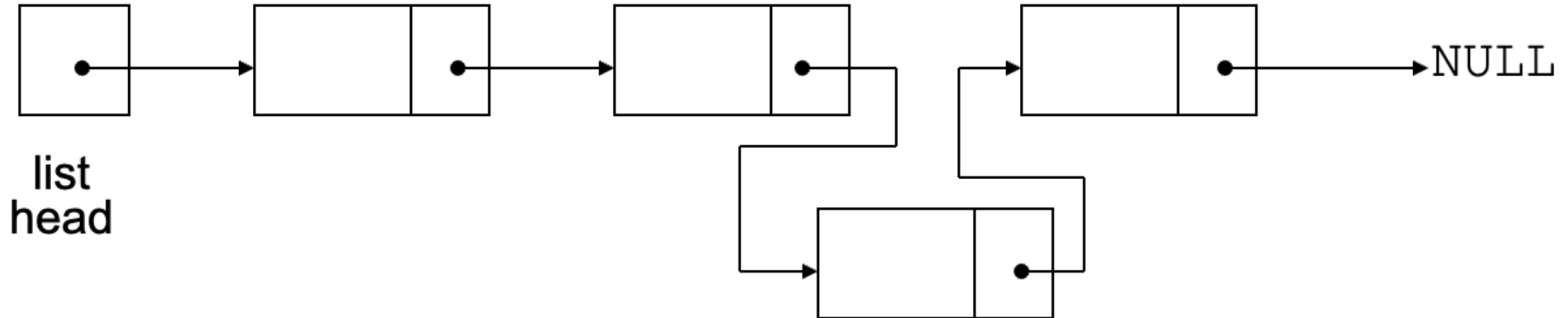
Listas Ligadas em C

Lista ligada: conjunto de estruturas de dados (nós) que contêm referências a outras estruturas de dados



Linked Lists vs. Arrays

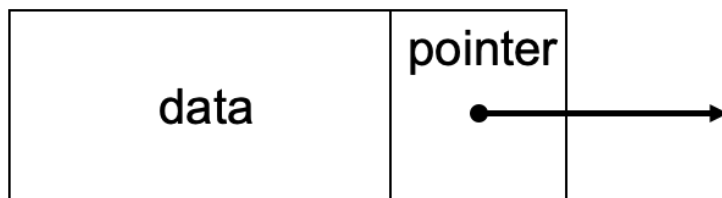
- As listas ligadas podem crescer e diminuir conforme necessário, ao contrário dos vetores, que têm um tamanho fixo (*podes fazer realloc para aumentar um array*)
- As listas ligadas podem inserir um nó entre outros nós facilmente



Organização dos nós

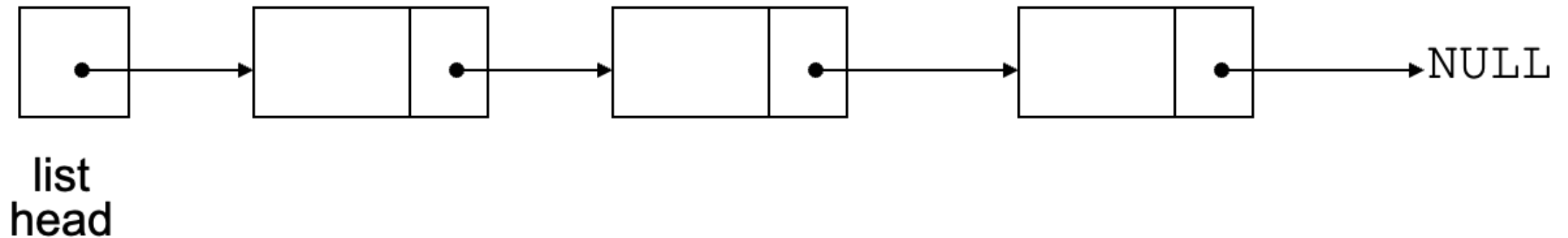
Um nó contém:

- dados: um ou mais campos de dados – podem ser organizados como estrutura, objeto, etc.
- um ponteiro que pode apontar para outro nó



Organização duma lista ligada

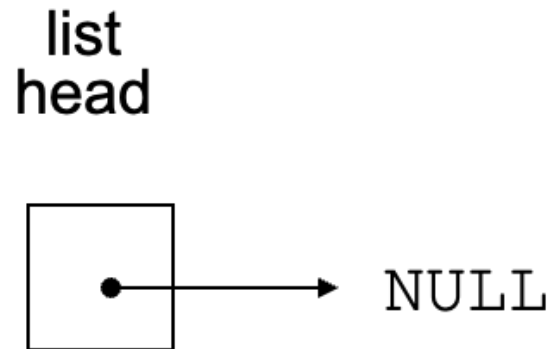
- A lista ligada contém 0 ou mais nós:



- Tem um cabeçalho de lista a apontar para o primeiro nó
- O último nó aponta para NULL

Lista Vazia

- Se uma lista contém atualmente 0 nós, é uma lista vazia
- Neste caso, o cabeçalho da lista aponta para NULL



Declaração dum nó

```
struct node_st {  
    int data;  
    struct node_st *next;  
};
```

Ou, usando typedef (preferido):

```
typedef struct node_st {  
    int data;  
    struct node_st *next;  
} node_t;
```

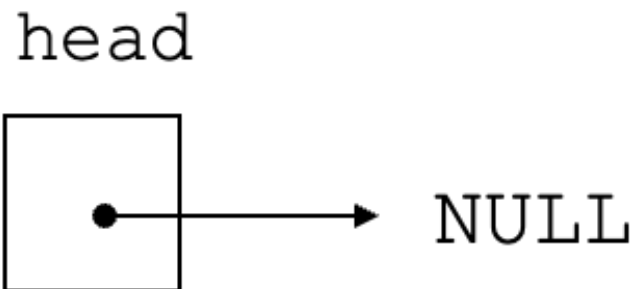
⚠ Note: No memory is allocated at this time

Definir uma lista ligada

- Defina um ponteiro para o início da lista:

```
node_t *head = NULL;
```

- Ponteiro de cabeça inicializado como NULL para indicar uma lista vazia



NULL Pointer

- É utilizado para indicar o fim da lista
- Deve ser sempre testado antes de utilizar um ponteiro:

```
if (head != NULL) {  
    // faça algo com o primeiro nó  
}
```

- ou

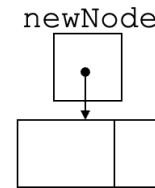
```
node_t *p = head;  
while (p) {  
    // Faça algo com o nó atual  
    p = p->next;  
}
```

Operações com listas ligadas

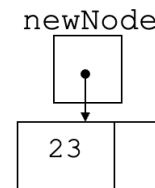
- Inserir um nó no início da lista
- Inserir um nó no fim da lista
- Inserir um nó entre dois nós
- Remover um nó
- Procurar um nó
- Destruir uma lista

Cria um novo nó

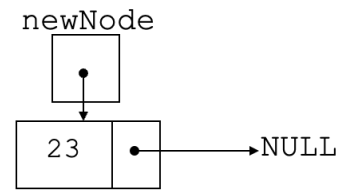
```
node_t *new_node = malloc(sizeof(node_t));
```



```
new_node->data = 23;
```



```
new_node->next = NULL;
```



Inserir um nó no início da lista

```
node_t *new_node = malloc(sizeof(node_t));  
new_node->data = 10;  
new_node->next = head;  
head = new_node;
```

Cria uma função para inserir um nó no início da lista

```
/**  
 * @brief Insere um nó no início da lista  
 *  
 * @param head Ponteiro para o início da lista  
 * @param data Dado a inserir  
 * @return 1 se sucesso, 0 se erro  
 */  
int insert_at_beginning(node_t **head, int data);
```

Cria uma função para inserir um nó no início da lista

```
/**
 * @brief Insere um nó no início da lista
 *
 * @param head Ponteiro para o início da lista
 * @param data Dado a inserir
 * @return 1 se sucesso, 0 se erro
 */
int insert_at_beginning(node_t **head, int data) {
    node_t *new_node = malloc(sizeof(node_t));
    if (new_node == NULL) return 0;

    new_node->data = data;
    new_node->next = *head;
    *head = new_node;
    return 1;
}
```

Inserir um nó no fim da lista

```
node_t *new_node = malloc(sizeof(node_t));
new_node->data = 20;
new_node->next = NULL;

if (head == NULL) {
    head = new_node;
} else {
    node_t *p = head;
    while (p->next != NULL) {
        p = p->next;
    }
    p->next = new_node;
}
```

Cria uma função para inserir um nó no fim da lista

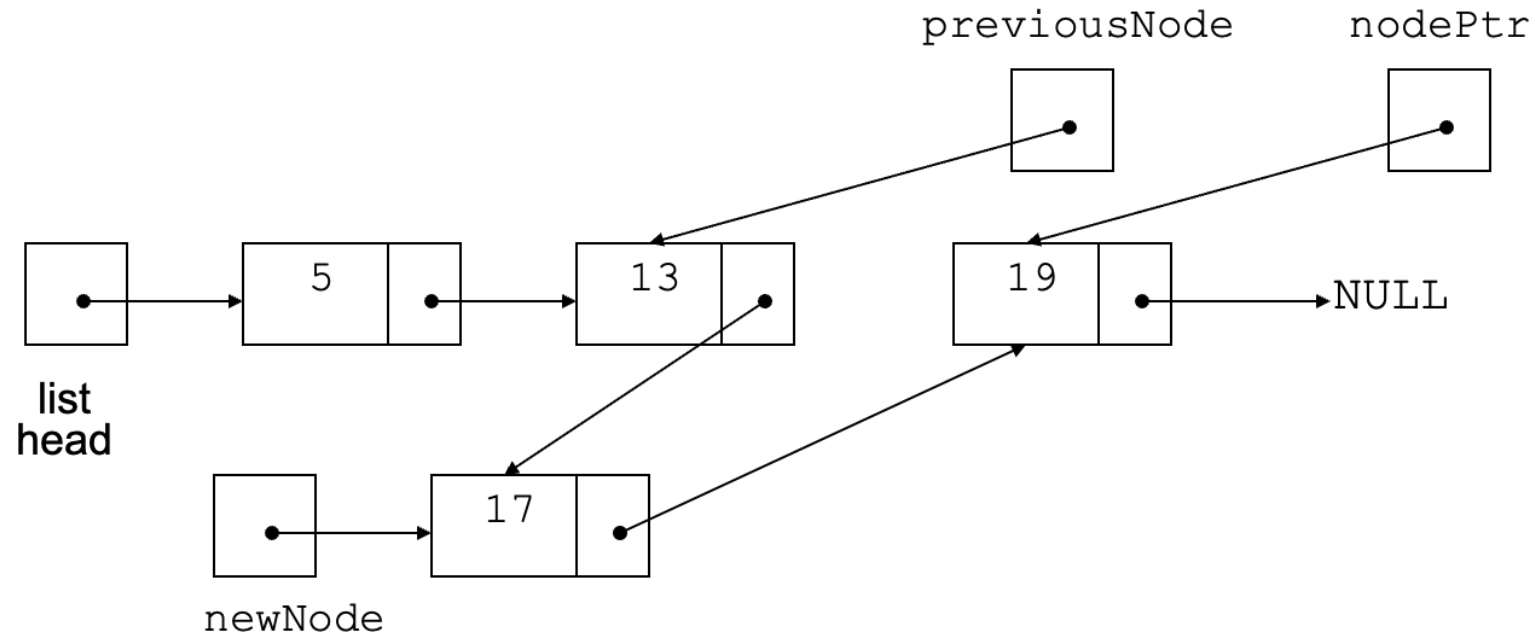
```
/**  
 * @brief Insere um nó no fim da lista  
 *  
 * @param head Ponteiro para o início da lista  
 * @param data Dado a inserir  
 * @return 1 se sucesso, 0 se erro  
 */  
int insert_at_end(node_t **head, int data);
```


Cria uma função para inserir um nó no fim da lista

```
int insert_at_end(node_t **head, int data) {  
    node_t *new_node = malloc(sizeof(node_t));  
    new_node->data = data;  
    new_node->next = NULL;  
    if (new_node == NULL) return 0;  
  
    if (*head == NULL) {  
        *head = new_node;  
    } else {  
        node_t *p = *head;  
        while (p->next != NULL) {  
            p = p->next;  
        }  
        p->next = new_node;  
    }  
    return 1;  
}
```

Inserir um nó entre dois nós

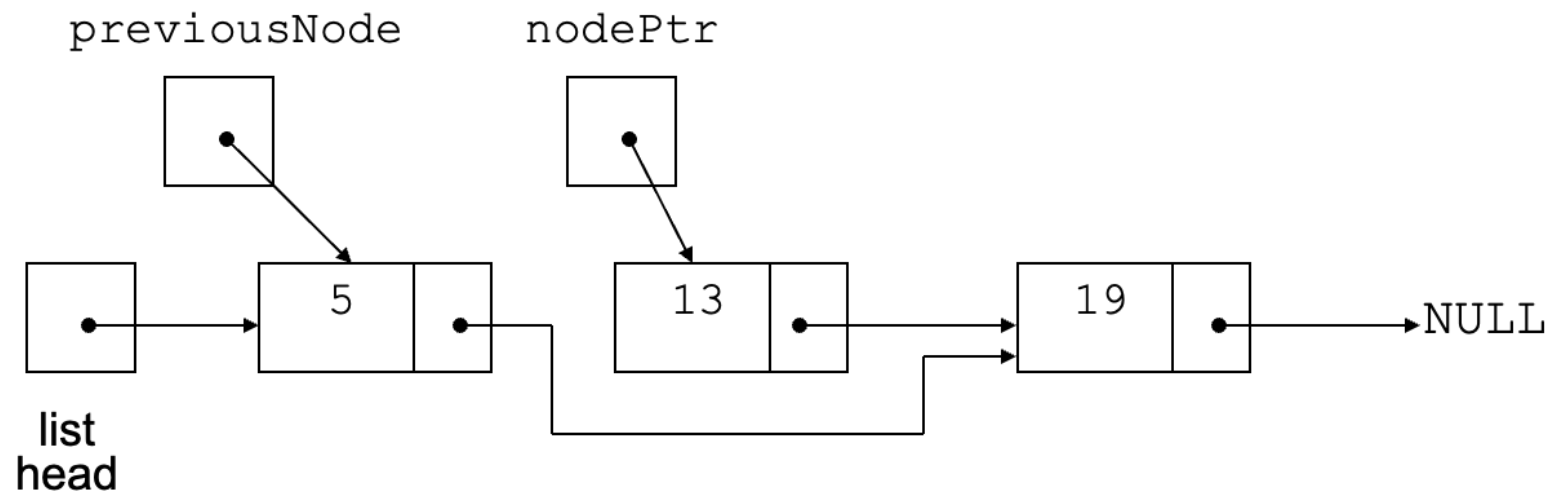
```
node_t *node_ptr = malloc(sizeof(node_t));  
node_ptr->data = 15;  
node_ptr->next = previous_node->next;  
previous_node->next = node_ptr;
```



Remover um nó

```
node_t *node_ptr; // nó a remover  
previous_node->next = node_ptr->next;  
free(node_ptr);
```

A nó para remover pode ter mais ponteiros



Procurar um nó

```
node_t *p = head;
while (p != NULL) {
    if (p->data == value) {
        // encontrado
    }
    p = p->next;
}
```

Cria uma função para procurar um nó

```
/**
 * @brief Procura um nó com um valor específico
 *
 * @param head Ponteiro para o início da lista
 * @param value Valor a procurar
 * @return node_t* Ponteiro para o nó encontrado, NULL se não encontrado
 */
node_t *search_node(node_t *head, int value);
```

Cria uma função para procurar um nó

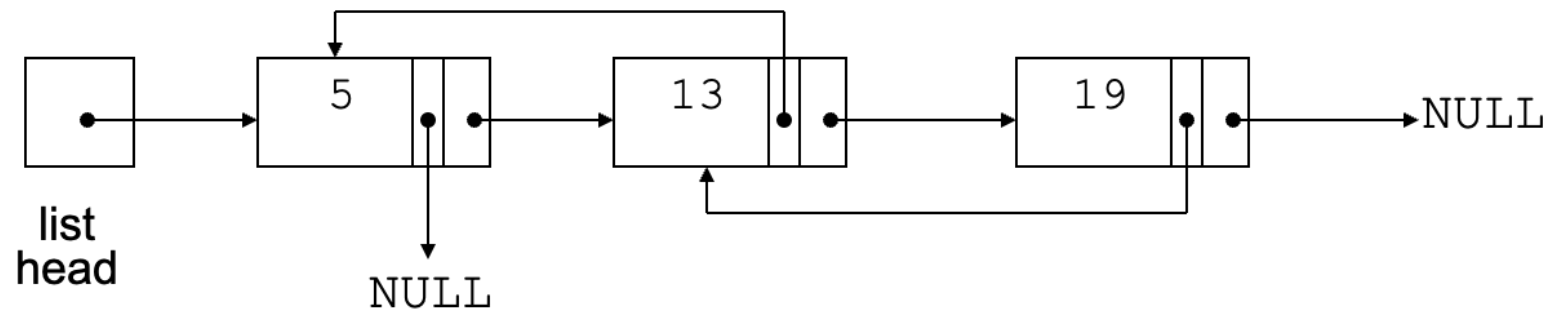
```
/**
 * @brief Procura um nó com um valor específico
 *
 * @param head Ponteiro para o início da lista
 * @param data Valor a procurar
 * @return Ponteiro para o nó encontrado, ou NULL se não encontrado
 */
node_t *find_node(node_t *head, int data) {
    node_t *p = head;
    while (p != NULL) {
        if (p->data == data) {
            return p;
        }
        p = p->next;
    }
    return NULL;
}
```

Destruir uma lista

```
node_t *p = head;
while (p != NULL) {
    node_t *temp = p;
    p = p->next;
    free(temp);
}
head = NULL;
```

Variações das listas ligadas

doubly-linked list: each node contains two pointers: one to the next node in the list, one to the previous node in the list



```
typedef struct node_st {  
    int data;  
    struct node_st *next;  
    struct node_st *prev;  
} node_t;
```


? Q&A

💬 Dúvidas?