

Ponteiros e Alocação Dinâmica de Memória

Estrutura de Dados

Universidade Federal de Juiz de Fora
Departamento de Ciência da Computação

Conteúdo

▶ Ponteiros

- ▶ Introdução
- ▶ Exemplos
- ▶ Aritmética de ponteiros
- ▶ Vetores e funções

▶ Alocação Dinâmica de Memória

- ▶ Introdução
- ▶ Alocação dinâmica de memória
- ▶ Operadores `new` e `delete`
- ▶ Alocação dinâmica de vetores e matrizes
- ▶ Funções

Ponteiros

Introdução

- ▶ Cada objeto (variável, string, vetor etc.) que reside na memória do computador ocupa um certo número de bytes:
 - ▶ char: 1 byte
 - ▶ bool: 1 byte
 - ▶ short: 2 bytes
 - ▶ int: 4 bytes
 - ▶ float: 4 bytes
 - ▶ double: 8 bytes

Introdução

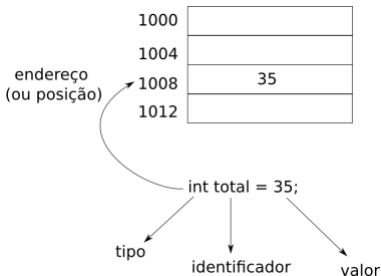
- ▶ A memória de qualquer computador é uma sequência de bytes.
- ▶ Cada byte na memória é identificado por um endereço numérico, independentemente do seu conteúdo.
- ▶ Muitas vezes endereços de memória são representados no formato hexadecimal:
 - ▶ 0x0065FD40
 - ▶ 0x0065FD44

Endereço de memória		Nome das variáveis
1000	26	qtde
1004	2.5	
1008		val
1012		
1016		
1020		
1024		
1028		

```
int qtde = 26;  
float val = 2.5;
```

Introdução

- ▶ Ou seja, sempre que declaramos uma variável, temos associados a ela:
 - ▶ um nome (ou identificador)
 - ▶ um endereço de memória
 - ▶ um valor
- ▶ Sempre que declaramos uma variável, o programa aloca espaço de memória para ela e sabe internamente aonde ela está armazenada.



Endereços

- ▶ Antes de falar de ponteiros, vamos ver como descobrir o endereço de variáveis.
- ▶ Para isso é preciso usar o operador **endereço de**, representado por `&`. Quando esse operador é aplicado a uma variável obtém-se o seu endereço de memória.
- ▶ Se `total` é a variável, então `&total` é o seu endereço.

```
int biscoitos = 6;
double peso = 4.5;
cout << "valor de biscoitos: " << biscoitos;
cout << " endereco de biscoitos: ";
cout << &biscoitos << endl;
cout << "valor de peso: " << peso;
cout << " endereco de peso: " << &peso << endl;
```

▶ Saída

```
valor de biscoitos: 6 endereco de biscoitos: 0x0065FD40
valor de peso: 4.5 endereco de peso: 0x0065FD44
```

Ponteiros

- ▶ Um ponteiro é simplesmente uma variável que armazena o endereço de outra variável ao invés do conteúdo desta.
- ▶ Tem-se assim um tipo de dado especial – o ponteiro – o qual armazena o endereço de um valor.
- ▶ O nome da variável de um tipo ponteiro representa a posição de memória daquele valor.
- ▶ Aplicando o operador `*`, conhecido como operador **conteúdo de**, recupera-se o valor armazenado naquela posição de memória.
- ▶ Isto é, se `pt_x` é um ponteiro, então `*pt_x` é o valor contido naquele endereço de memória.
- ▶ Através do operador `*`, pode-se alterar o valor que está armazenado em uma posição de memória:

```
*pt_x = 100;
```


Ponteiros

► Exemplo

```
int updates = 6;
int *p_updates;
p_updates = &updates;

// imprime valores
cout << "Valor: updates = " << updates;
cout << ", *p_updates = " << *p_updates;
cout << endl;

// imprime enderecos
cout << "Endereco: &updates = " << &updates;
cout << ", p_updates = " << p_updates << endl;

// usa ponteiro para alterar o conteudo
*p_updates = *p_updates + 1;

cout << "Valor atualizado: updates = ";
cout << updates << endl;
```

Ponteiros

- ▶ Declarando variáveis do tipo ponteiro

```
int *pt_var;
```

- ▶ Ou ainda declarar ponteiros para outros tipos de dados:

```
char *pt_var1;  
float *pt_var2;  
double *pt_var3;
```

- ▶ Pode-se declarar e inicializar um ponteiro

```
int numero = 10;  
int *pt_num = &numero;
```

- ▶ É preciso tomar cuidado ao usar variáveis do tipo ponteiro!

```
// erro  
int *pt_var;  
*pt_var = 2058;
```

Ponteiros

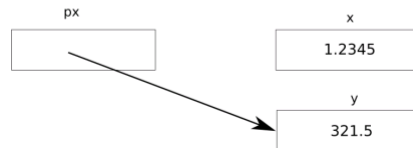
```
double * px;  
double x = 5.1234;  
double y;  
px = &x;
```



```
// altera o valor do objeto apontado por px  
*px = 1.2345;
```



```
// faz px apontar para outro objeto  
px = &y;  
*px = 321.5;
```



Aritmética de Ponteiros

- ▶ Somar 1 a uma variável inteira incrementa o seu valor de uma unidade.
- ▶ O que significa somar 1 a uma variável do tipo ponteiro?
 - ▶ Depende do tipo de ponteiro!

```
int numero = 10;  
int *pt_num = &numero;  
pt_num = pt_num + 1;
```

- ▶ Nesse exemplo, a adição soma 4 ao valor numérico que representa o endereço contido em `pt_num`, pois um inteiro ocupa 4 bytes na memória.
 - ▶ Ou seja, ao somar 1 a um ponteiro, você está indo para o próximo endereço de memória do tipo de dado especificado.
 - ▶ Por outro lado, somar 1 a um ponteiro para `double`, adiciona 8 ao valor numérico do endereço que o ponteiro armazena.
- ▶ De forma geral: `pt_tipo = pt_tipo + tam(tipo) * n;`

Aritmética de Ponteiros

► Exemplo

```
int x;  
int *ap;  
cout << "Digite x: ";  
cin >> x;  
ap = &x;  
cout << "Endereco de x: " << &x << endl;  
cout << "Valor de ap : " << ap << endl;  
cout << "Valor de ap+1: " << ap+1 << endl;  
cout << "Valor de ap+2: " << ap+2 << endl;
```

► Saída

```
Endereco de x: 0x7FFFE5B7B53C  
Valor de ap : 0x7FFFE5B7B53C  
Valor de ap+1: 0x7FFFE5B7B540  
Valor de ap+2: 0x7FFFE5B7B544
```

Ponteiros e Arrays

- ▶ Em C e C++, o nome de um array (vetor) é interpretado como o endereço de memória do primeiro elemento do array.
- ▶ Ou seja, o nome de um array é um ponteiro.

```
int vet[3] = {10, 20, 30};  
cout << "enderecos" << endl;  
cout << vet << endl;  
cout << vet+1 << endl;  
cout << vet+2 << endl;  
  
cout << "valores" << endl;  
cout << vet[0] << endl;  
cout << vet[1] << endl;  
cout << vet[2] << endl;
```

Ponteiros e Arrays

► Exemplo

```
double alt[3] = {1.5, 2.5, 3.5};  
int vet[4] = {10, 20, 30, 40};  
  
int *p;  
  
p = vet;  
// ou  
p = &vet[0];
```

► Representação esquemática da memória

Memória	...	1.5	2.5	3.5	...	10	20	30	40	...
Endereço		100	108	116		124	128	132	136	
		alt	alt+1	alt+2		p	p+1	p+2	p+3	

Ponteiros e Arrays

- ▶ Ou seja, pode-se acessar os elementos de um array de duas formas.
- ▶ Usando o operador `[]`
 - ▶ `vet[2]`
 - ▶ `vet[i]`
 - ▶ `vet[i+1]`
- ▶ Usando aritmética de ponteiros
 - ▶ `*(vet+2)`
 - ▶ `*(vet+i)`
 - ▶ `*(vet+i+1)`

Ponteiros e o valor NULL

- ▶ Assim como variáveis normais, os **ponteiros** não são inicializados quando são instanciados. Portanto, a menos que um valor seja atribuído ao ponteiro, este irá apontar para algum lixo de memória.
- ▶ Além de **endereços de memória**, existe um valor adicional que um ponteiro pode armazenar: o valor **NULL**.
- ▶ O valor **NULL** é um valor especial que significa que o ponteiro não está apontando para nada.

```
int * ptr = NULL;
```

```
// ou
```

```
int * ptr = 0;
```

```
int *ptr2; // ptr2 nao foi inicializado
```

```
ptr2 = 0; // ptr2 agora aponta pra null
```

Ponteiros e Funções

- ▶ Em C/C++ existem dois tipos de passagem de parâmetros para funções: passagem por valor e passagem por referência.
- ▶ Passagem por valor
 - ▶ Uma cópia do valor é passado para a função.
 - ▶ Mesmo que a função altere o valor, esta alteração não permanecerá no parâmetro original após o retorno da função.
- ▶ Passagem por referência
 - ▶ Se a função alterar o valor do objeto passado, essa alteração será realizada no objeto original.

Ponteiros e Funções

► Exemplo errado

```
void troca(int a, int b)
{
    int aux = b;
    b = a;
    a = aux;
}

int main()
{
    int x=2, y=30;
    troca(x, y);
    cout << "x = " << x << " , ";
    cout << "y = " << y << endl;
    return 0;
}
```

- Saída: x=2, y=30
- Saída esperada: x=30, y=2

Ponteiros e Funções

- ▶ Para alterar o conteúdo de uma variável passada para uma função como argumento é preciso usar passagem por referência.
- ▶ Passamos então o endereço (ponteiro) do objeto que desejamos que a função altere o conteúdo
- ▶ Na função manipulamos o conteúdo do objeto usando o operador * ("conteúdo de") para alterar o seu valor.
- ▶ O protótipo correto da função é:

```
void troca(int *a , int *b) ;
```

Ponteiros e Funções

- Versão correta da função troca

```
void troca(int *a, int *b)
{
    int aux = *b;
    *b = *a;
    *a = aux;
}

int main()
{
    int x=2, y=30;
    troca(&x, &y);
    cout << "x = " << x << " , ";
    cout << "y = " << y << endl;
    return 0;
}
```

Ponteiros e Funções

- ▶ Como arrays são ponteiros, então a passagem de arrays para funções é **sempre por referência**.
- ▶ Os elementos do array não são copiados, apenas o endereço do primeiro elemento do array.
- ▶ Sendo assim, pode-se alterar os valores dos elementos do array dentro da função.

```
void incr_vet(int tam, int vet[]) {  
    int i;  
    for(i=0; i<tam; i++)  
        vet[i] = vet[i] + 1;  
}  
  
int main() {  
    int v[]={10, 20, 5};  
    incr_vet(3, v);  
    cout << v[0] << " " << v[1] << " " << v[2] << "\n";  
    return 0;  
}
```

Ponteiros e Funções

- ▶ Podemos usar os seguintes protótipos para declarar uma função que recebe um array:

```
void incr_vet(int tam, int vet[]);  
void incr_vet(int tam, int vet[3]);  
void incr_vet(int tam, int *vet);
```

- ▶ Todas são equivalentes, e no final das contas o que é passado para a função é o endereço do primeiro elemento do array.
- ▶ Por fim, vale lembrar que funções também podem retornar ponteiros.
- ▶ Mais detalhes serão apresentados adiante.

Exercícios

1. Ponteiro e aritmética de ponteiro. Faça esse exercício com auxílio do computador e verifique o entendimento das operações. Seja *i* e *j* são variáveis inteiras e *p* e *q* ponteiros para inteiros. Quais das seguintes expressões de atribuição são **incorretas**?

- a) `p = &i;`
- b) `*q=&j;`
- c) `p=&*&i;`
- d) `i=(*&) j;`
- e) `i=*&*&j;`
- f) `q=&p;`
- g) `i=(*p)++ + *q;`
- h) `if (p==i) i++;`

Exercícios

2. O que fazem os seguintes programas:

```
void main() {  
    int mat[ ] = {4, 5, 6};  
    for(int j=0; j<3; j++)  
        cout << " \n" << *(mat+j);  
}
```

```
void main( ){  
    int mat[ ] = {4, 5, 6};  
    for(int j=0; j<3; j++)  
        cout << " \n" << (mat+j);  
}
```

```
void main( ){  
    int mat[ ] = {4, 5, 6}; int *p=mat;  
    for(int j=0; j<3; j++)  
        cout << " \n" << *p++;  
}
```

Exercícios

3. Implementar uma única função que recebe um vetor de números inteiros (vet) e o seu tamanho (tam) e

- ▶ conte o total de elementos pares
- ▶ conte o total de elementos impares
- ▶ conte o total de elementos negativos
- ▶ e por fim, retorne verdadeiro se existirem números negativos no vetor, ou retorne falso, caso contrário.

Considere o seguinte protótipo:

```
bool func(int tam, int vet[],  
          int *par, int *imp, int *neg);
```

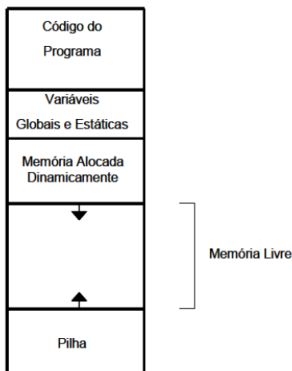
Alocação Dinâmica de Memória

Alocação Dinâmica de Memória

- ▶ Quando um programa é executado, a memória do processo é dividida em quatro áreas:
 - ▶ **Instruções:** armazena o código C compilado e montado em linguagem de máquina.
 - ▶ **Pilha:** nela são criadas as variáveis locais.
 - ▶ **Estática:** onde variáveis globais e estáticas (`static`) são armazenadas.
 - ▶ **Heap:** alocada dinamicamente em tempo de execução. Memória "manuseável" acessada através do uso de ponteiros.

Alocação Dinâmica de Memória

- Organização da memória de um processo



- Heap: embora seu tamanho seja desconhecido, o *heap* geralmente contém uma quantidade razoavelmente grande de memória livre.

Alocação Dinâmica de Memória

- ▶ As variáveis da **pilha** e da **memória estática** precisam ter **tamanho conhecido** antes do programa ser compilado.

```
int x;  
float y;  
double vet[10];
```

- ▶ A **alocação dinâmica de memória** permite reservar espaços de memória de tamanho arbitrário e acessá-los através de ponteiros.
- ▶ Desta forma, podemos escrever programas mais flexíveis, pois nem todos os tamanhos devem ser definidos ao escrever o programa.

```
int N;  
cin >> N;  
  
// alocar vet com N elementos
```

Alocação Dinâmica de Memória

- ▶ Em C++ a alocação dinâmica de memória é feita usando os operadores `new` e `delete`.
- ▶ `new` é usado para alocar memória em tempo de execução.
 - ▶ aloca um bloco de bytes consecutivos na memória
 - ▶ retorna um ponteiro para o endereço de onde um objeto pode ser armazenado
 - ▶ sempre retorna um ponteiro para o tipo que segue o operador `new`
- ▶ `delete` libera o uso de um bloco de memória, permitindo que este espaço seja reaproveitado
 - ▶ O operador `delete` deve ser usado com um endereço de memória que foi originalmente alocado com o operador `new`.
 - ▶ É recomendado que o uso do `new` seja sempre balanceado com o uso do `delete`, caso contrário você estará perdendo memória que poderia ser usada.

Alocação Dinâmica de Memória

Operador `new`

- ▶ Sintaxe do operador `new`

```
// para alocar uma variavel  
new tipoDeDado  
// ou para alocar um array  
new tipoDeDado[tamanho]
```

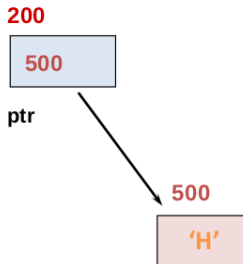
- ▶ Se existir memória disponível na heap, o operador `new` aloca memória suficiente para uma variável do `TipoDeDado` ou para um array deste tipo, e retorna um ponteiro para (endereço da) área de memória alocada.
- ▶ Caso contrário, o programa termina automaticamente com uma mensagem de erro.
- ▶ O objeto alocado dinamicamente existe até que o operador `delete` seja usado para destruí-lo.

Alocação Dinâmica de Memória

Operador `new`

► Exemplo

```
char *ptr;  
ptr = new char;  
  
*ptr = 'H';  
  
cout << *ptr;
```



Alocação Dinâmica de Memória

Operador `new`

```
int main()
{
    int * pt = new int;           // aloca espaco p/ int
    *pt = 202;                    // armazena valor
    cout << "valor do int = " << *pt;
    cout << ": endereco = " << pt << endl;
    // ...

    double * pd = new double;    // aloca espaco
    *pd = 10000001.0;             // armazena valor
    cout << "valor do double =" << *pd;
    cout << ": endereco = " << pd << endl;
    cout << "endereco do ponteiro pd: ";
    cout << &pd << endl;
    // ...

    return 0;
}
```

Alocação Dinâmica de Memória

Operador `delete`

- ▶ Sintaxe do operador `delete`

```
// para desalocar uma variavel
delete ponteiro;

// ou para desalocar um array
delete [] ponteiro;
```

- ▶ O objeto ou array apontado por `ponteiro` é desalocado e o seu valor passa a ser indefinido. A memória é disponibilizada para uso novamente na heap.
- ▶ Colchetes `[]` são usados para desalocar memória de um array alocado dinamicamente.

Alocação Dinâmica de Memória

Operador `delete`

- ▶ **Atenção!**
- ▶ É recomendado que o uso do `new` seja sempre balanceado com o uso do `delete`, caso contrário você estará perdendo memória que poderia ser usada.
- ▶ Você não deve tentar usar o `delete` para liberar memória que já foi previamente desalocada. O resultado dessa operação é indefinido.
- ▶ Você não deve usar o `delete` para liberar memória de uma variável ordinária que não foi alocada dinamicamente.
- ▶ Ou seja, não é possível desalocar memória que não foi alocada, assim como não é possível desalocar o mesmo bloco de memória duas vezes.

Alocação Dinâmica de Memória

Operador delete

```
int main()
{
    int * pt = new int;           // aloca espaço p/ int
    *pt = 202;                    // armazena valor
    cout << "valor do int = " << *pt;
    cout << ": endereco = " << pt << endl;
    delete pt;                    // libera memoria

    double * pd = new double;    // aloca espaço
    *pd = 10000001.0;            // armazena valor
    cout << "valor do double =" << *pd;
    cout << ": endereco = " << pd << endl;
    cout << "endereco do ponteiro pd: ";
    cout << &pd << endl;
    delete pd;                    // libera memoria

    return 0;
}
```

Alocação Dinâmica de Memória

Alocando e desalocando arrays

- ▶ Até então os operadores `new` e `delete` foram usados para alocar variáveis ordinárias.
- ▶ Para alocar um array de elementos do mesmo tipo, basta usar os comandos:

```
tipo * pt = new tipo[tamanho];  
  
// ...  
  
delete [] ponteiro;
```

- ▶ onde
 - ▶ `tamanho` é um número inteiro
 - ▶ `tipo` é o nome de um tipo de dados (`int`, `float`, ...)
 - ▶ `pt` é o ponteiro retornado pelo `new`

Alocação Dinâmica de Memória

Alocando e desalocando arrays

► Exemplo

```
int i;

float *dados;
dados = new float[5]; // aloca

for(i=0; i<5; i++)    // processamento
{
    dados[i] = (i+1)*(i+1);
    cout << "valor de dados[i] = " << dados[i];
    cout << endl;
}

delete [] dados;      // desaloca
```

Alocação Dinâmica de Memória

Alocando e desalocando arrays

- ▶ Exemplo que determina o tamanho do array em tempo de execução

```
int i, N; // determina tamanho
cout << "Digite o tamanho N" << endl;
cin >> N;

float *dados;
dados = new float[N]; // aloca

for(i=0; i<N; i++) // processamento
{
    dados[i] = (i+1)*(i+1);
    cout << "valor de dados[i] = " << dados[i];
    cout << endl;
}

delete [] dados; // desaloca
```


Alocação Dinâmica de Memória

Operadores `new` e `delete`

- ▶ **Resumo**
- ▶ Alocou memória com `new tipo;`
- ▶ Desaloca com `delete pt;`
- ▶ Alocou memória com `new tipo[tam];`
- ▶ Desaloca com `delete [] pt;`

Alocação Dinâmica de Memória

Funções

- ▶ Função para somar 2 vetores.
- ▶ **Errado.**

```
float * somaVetores(float u[], float v[])  
{  
    // alocado de forma estatica  
    float r[3];  
  
    r[0] = u[0] + v[0];  
    r[1] = u[1] + v[1];  
    r[2] = u[2] + v[2];  
  
    return r;  
}
```

- ▶ Endereço de variável local (no caso r) sendo retornada.

Alocação Dinâmica de Memória

Funções

```
float * somaVetores(float u[], float v[])
{
    float *r = new float[3]; // alocação dinamica
    r[0] = u[0] + v[0];
    r[1] = u[1] + v[1];
    r[2] = u[2] + v[2];
    return r;
}
```

► Programa

```
int i, dim=3;
float vecU[3] = {1.0,1.0,1.0};
float vecV[3] = {2.0,1.0,-1.0};
float *vecRes = somaVetores(vecU, vecV);
for(i=0; i<dim; i++){
    cout << "resultado " << i << " = ";
    cout << vecRes[i] << endl;
}
delete [] vecRes;
```

Alocação Dinâmica de Memória

- ▶ Estática: tamanhos devem ser conhecidos em tempo de compilação

```
int meuArray[10];  
meuArray[3] = 99;
```

- ▶ Dinâmica: tamanhos podem ser determinados em tempo de execução

```
int *ptr;  
ptr = new int[10];  
ptr[3] = 99;  
  
// ...  
  
delete [] ptr;
```

Exercícios

4. Faça um programa que leia um número inteiro N e que alogue dinamicamente um vetor com N elementos reais e faça a leitura dos seus valores. Em seguida, calcule a média dos valores do vetor e imprima na tela. Por fim, libere a memória alocada de forma dinâmica.
5. Modifique o exercício anterior e crie uma função para realizar a tarefa de calcular a média dos elementos do vetor. Protótipo:

```
float calcMedia(int n, float vet[]);
```

6. Modifique o exercício anterior e crie agora uma função para alocar vetores de números reais de tamanho N de forma dinâmica. Protótipo:

```
float* alocaVetor(int n);
```