

Domača naloga 2:

```
char c; // števila oz. znaki
char *p = NULL; // naslov znaka
char **P = NULL; // naslov naslova znaka
```

Tabele in kazalci

Kazalci

```
& ... za pridobivanje naslova elementa (ni lvalue - ne nahaja se na levi strani prireditvenega operatorja)

* ... za shranjevanje naslova v obliki kazalca (pointerja), je lvalue

int *p = 'naslov'; // pointer to address p which contains int
(zgornja vrstica je ista kot: int *p; p = 'naslov')

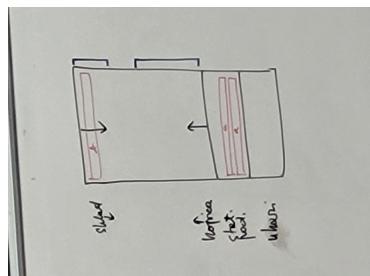
int a = *p; // value at address p

int address = p; // address of pointer *p
```

Tabele

tip ime[velikost];

primeri:



```
#include <stdio.h>

int a[10]; // tabela 10 intov: 10 x 4 B (med statičnimi podatki, vidna v vseh funkcijah od deklaracije naprej)
int main(){
    int b[10]; // avtomatska tabela (na skladu)
    static int c[10]; // statična tabela, med statičnimi podatki, vidna le v tej funkciji od deklaracije navzdol

    a[5] = 0;
    a[-5] = 0; // dovoljeno
    a[15] = 0; // dovoljeno
}

int f(){
    a[5] = 8;
    b[4] = 9; // NAPAKA
    c[3] = 0; // NAPAKA
}
```

lokacije:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
naslavljjanje tabele:	-	a[-5]	-	-	-	-	a[0]	a[1]	a[2]	a[3]	a[4]	a[5]	a[6]	a[7]	a[8]	a[9]	-	-	a[12]	-

- č zaradi hitrosti ne pregleduje range od funkcije f: $a[f()] = 7$, za razliko od Java
- **velikih tabel ne dajemo na sklad**, ker na skladu ni veliko prostora, dajemo jih med statične podatke, ker je tam veliko prostora - tudi samodejno se inicializira za razliko od avtomatskih, ki nastanejo šele ob sprožitvi funkcije in so vrednosti v njih nepredvidljive
- **Segmentation fault**, ko gre sklad čez mejo pomnilnika, do kjer lahko še piše
- če se main kliče rekurzivno, se vrednosti v tabeli c ohranijo, ker se nova tabela c pojavi tam kjer je bila stara v pomnilniku

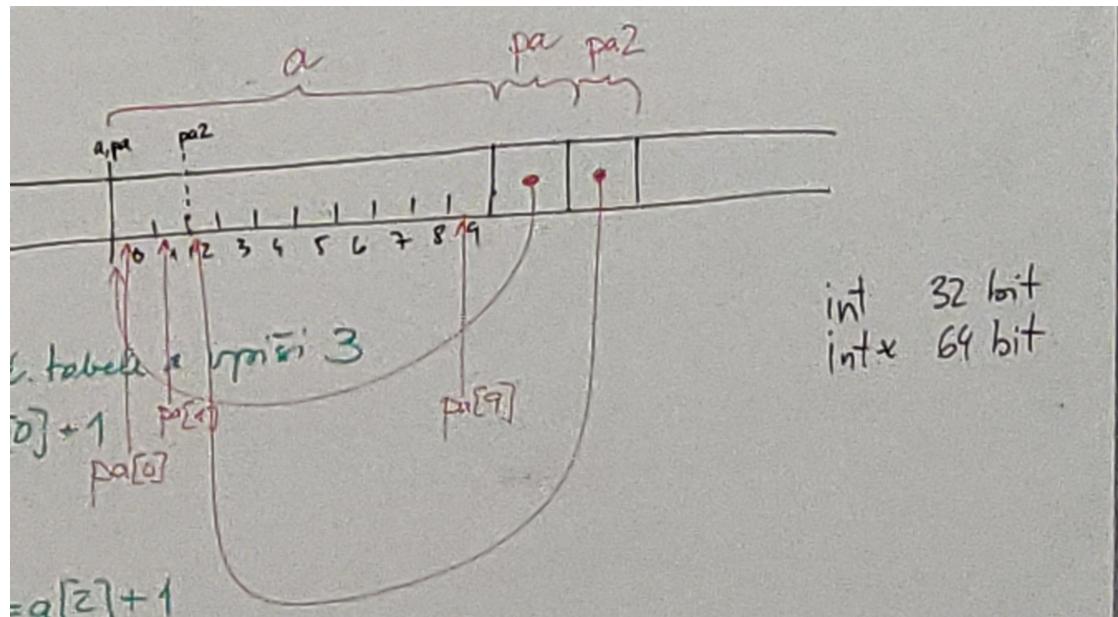
```
int a[10];
int *pa; // kaže na NULL (lokacija 0)
printf("%p, %p\n", pa, &pa); // najprej izpiše naslov kamor kaže kazalec pa (lokacija 0 - NULL), nato izpiše naslov, kjer je shranjen kazalec pa (000000000061FDE8)

pa = &(a[0]);
a[0] = 3; // v 1. element tabele a vpiši 3
pa[0] = pa[0] + 1; // pa[0] je isto kot *(pa + 0) (vzemi naslov ki je v pa in pojdi na to lokacijo)
// pa je tipa int* - kazalec na lokacijo z int
// *pa je tipa int - vrednost na lokaciji pa
```

```
int *pa2;
pa2 = &(a[2]);
pa2[0] = pa2[0] + 1;
pa2[-2] = pa2[-2] + 1;
pa2[9] = 0; // NEVARNO - šli smo čez meje tabele
pa2++; // pa2 povečaj za sizeof int (za 4, ker int 4 B)
pa2[0] = 7; // a[3] = 7
```

```
pa[0] = *pa
pa[1] = *(pa + 1)
pa[7] = *(pa + 7)
```

- č nas ne opozori če overridamo spremenljivke v pomnilniku



- kako podajamo **tabele v funkcije** kot argumente v parametre: nemoremo shraniti veliko elementov ker imamo omejeno število registrov, zato podamo le naslov prvega elementa:

```

int sum(int *tabela, int stElementov){ // kar se dejansko zgodi
    int s = 0;
    for(int i = 0; i < stElementov; i++){
        s = s + tabela[i]; // isto kot s = s + (*tabela); tabela++;
    }
    return s;
}

int sum1(int tabela[], int stElementov){ // pričakujemo tabelo, le drugačen zapis za isto stvar, isto
dobimo kazalec
    int s = 0;
    for(int i = 0; i < stElementov; i++){
        s = s + tabela[i];
    }
    return s;
}

int sum2(int tabela[100], int stElementov){ // pričakujemo tabelo 100 elementov - vendar to ni obvezujoče,
isto dobimo kazalec
    int s = 0;
    for(int i = 0; i < stElementov; i++){
        s = s + tabela[i];
    }
    return s;
}
// sum, sum1, sum2 so enakovredne

int na[100];
int main(){
    int vsota1 = sum(&(na[0]), 100); // seštejemo celo tabelo, ISTO KOT: sum(na, 100)
    int vsota2 = sum(&(na[7], 5)); // seštejemo le podtabelo

    int i = 2;
    sum(&i, 1);
    sum(&i, 10); // NEVARNO - šli bomo v pomnilniku dlje od lokacije i-ja, zato nevemo kaj se tam
nahaja

    // na je isto kot &(a[0])

    printf("%p\n%p\n%p\n", &(a[0]), &pa, &pa2); // izpišemo NASLOVE KJER SE NAHAJAJO KAZALCI
    printf("%p\n%p\n%p\n", &(a[0]), pa, pa2); // izpišemo NASLOV NA KAR KAŽE

    sizeof(na); // = 400 (v bajtih)
    sizeof(na[0]); // = 4 (vrednost int)
    sizeof(pa); // = 8 (lokacija)
}

```

```

#include <stdio.h>

void f(int a){
    a = a + 1;
}

void f2(int *a){
    a = a + 10;
}

void f3(int *a){
    *a = a + 11;
}

void f4(int *a){
    // &a ... naslov kjer se nahaja pointer *a
    // *a ... vsebina na naslovu a - v tem primeru lokacija od argumenta (b)
    // a ... naslov na katerega kaže kazalec *a
}

```

```

    printf("f4:\n&a number: %d, pointer: %p,\n*a number: %d, pointer: %p,\n*a number: %d, pointer: %p\n",
    &a, &a, *a, *a, a, a);
    *a = &a + 1;
}

int main(){
    int b = 10;
    f(b);
    printf("%d\n", b);
    f2(&b);
    printf("%d\n", b);
    printf("lokacija b: %d\n", &b);
    f3(&b);
    printf("%d\n", b);

    f4(&b);
    f4(b);
    printf("%d\n", b); // vrne to kar je v av funkciji f4 - to je naslov od b-ja

    return 0;
}

```

```

test.c: In function `f3':
test.c:12:8: warning: assignment to 'int' from 'int *' makes integer from pointer without a cast [-Wint-conversion]
    *a = a + 11;
    ^
test.c: In function `f4':
test.c:20:8: warning: assignment to 'int' from 'int **' makes integer from pointer without a cast [-Wint-conversion]
    *a = &a + 1;
    ^
test.c: In function `main':
test.c:35:8: warning: passing argument 1 of `f4' makes pointer from integer without a cast [-Wint-conversion]
    f4(b);
    ^
test.c:15:14: note: expected 'int **' but argument is of type 'int'
void f4(int *a){
    ~~~~~^
10
10
lokacija b: 6422044
6422088
f4:
&a number: 6422000, pointer: 000000000061FDF0,
*a number: 6422088, pointer: 000000000061FE48,
a number: 6422044, pointer: 000000000061FE1C
f4:
&a number: 6422000, pointer: 000000000061FDF0,
*a number: 6422088, pointer: 000000000061FE48,
a number: 6422008, pointer: 000000000061FDF8
6422008

```

```

int a[100];
int b[100];
int c[100];
for(int i = 0; i < 100; i++){
    c[i] = a[i] + b[i];
}

// isto kot:

int *pa = &a[0];
int *pb = &b[0];
int *pc = &c[0];
for(int i = 0; i < 100; i++){
    *pc = *pa + *pb;
    pa++;
    pb++;
    pc++;
}

```

Uporaba kopice

```
int a;
int *pa;

pa = &a;
*pa = 3;
pa = (int*) malloc(sizeof(int)); // malloc (memory allocate) vrača void*; malloc isto kot new v Javi;
"pa" kaže na kopico
*pa = 7; // 7 napišem na naslov v pa (ki je na kopici)

// ko jih nehamo uporabljati:
free(pa); // teh 4 bajtov na kopici ne uporabljam več, Java to storí s čistilcem pomnilnika, tega v c-ju ni
```

```
int *pa;
pa = (int*) malloc(100 * sizeof(int)); // malloc vrača void*; lahko tudi sizeof(int[100])
for(int i = 0; i < 100; i++){
    pa[i] = 0;
}
```