

## Aula 7

- Utilização de ponteiros em linguagem C
- Acesso sequencial aos elementos de um *array*:
  - acesso indexado
  - acesso com ponteiro
- Tradução para *assembly* do MIPS

Bernardo Cunha, José Luís Azevedo, Arnaldo Oliveira

# Introdução

- Em linguagem C, em muitas situações é necessário saber qual o endereço de memória onde reside uma variável, para então aceder ao seu conteúdo
- Por exemplo, para imprimir no ecrã os caracteres de uma *string* (array de caracteres) é necessário ler sequencialmente cada uma das posições de memória onde a *string* se encontra alojada (que são identificadas pelo seu endereço)
- O acesso a cada um dos caracteres é feito indiretamente através do endereço onde residem:
  - conhecido o endereço inicial da *string* em memória, o acesso sequencial é garantido pelo incremento sucessivo do endereço
- A linguagem C providencia um mecanismo para acesso a variáveis residentes na memória externa através da utilização de ponteiros

## Linguagem C: ponteiros e endereços – o operador &

- Um **ponteiro** é uma **variável que contém o endereço de outra variável** – o acesso à 2ª variável pode fazer-se indiretamente através do ponteiro
- Se **var** é uma variável, então **&var** dá-nos o seu endereço
- Exemplo:
  - **x** é uma variável (por ex. um inteiro) e **px** é um ponteiro. O **endereço da variável x** pode ser obtido através do **operador &**, do seguinte modo:  

```
px = &x; // Atribui o endereço de "x" a "px"
```
  - Diz-se que **px** é um ponteiro que aponta para **x**
- O operador **&** apenas pode ser utilizado com variáveis e elementos de *arrays*.
  - Exemplos de utilizações **erradas**:  

```
&5;      &(x+1);
```

## Linguagem C: ponteiros e endereços – o operador &

- Exemplo:

```
#include <stdio.h>
void main(void)
{
    int age = 59;
    printf("Value of variable age is: %d\n", age);
    printf("Address of variable age is: %p\n", &age);
}
```

- O primeiro `printf()` imprime o valor da variável: 59
- O segundo `printf()` imprime o endereço da posição de memória onde reside a variável:
  - se este código executar num processador com arquitetura MIPS é um valor de 32 bits

# Ponteiros e endereços – o operador \*

- O operador "\*":
  - trata o seu operando como um endereço
  - permite o acesso ao endereço para obter ou alterar o respetivo conteúdo

- Exemplo:

```
y = *px;    // Atribui o conteúdo da variável
             // apontada por "px" a "y"
```

- A sequência:

```
px = &x;    // px é um ponteiro para x
y = *px;    // *px é o valor de x
```

Atribui a **y** o mesmo valor que a expressão: **y = x;**

- O operador "\*", é designado por **operador de indireção**

# Ponteiros e endereços – declaração de variáveis

- As variáveis envolvidas têm que ser declaradas
- Para o exemplo anterior, supondo que se tratava de variáveis inteiras:

```
int  x, y; // x, y - variáveis do tipo inteiro
int  *px;  // ou int* px; (ponteiro para inteiro)
           // Esta declaração apenas reserva o
           // espaço para o ponteiro, ou seja,
           // não há qualquer inicialização
```

- A declaração do ponteiro (**int \*px; ou int\* px;**) deve ser entendida como uma mnemónica e significa que **px é um ponteiro** e que o conjunto **\*px é do tipo inteiro**
- Exemplos de **declarações de ponteiros**:

```
char  *p;  // p é um ponteiro para caracter
double *v; // v é um ponteiro para double
```

# Ponteiros e endereços – declaração de variáveis

- Exemplo:

```
#include <stdio.h>
void main(void)
{
    int age = 59;
    int *p = &age;

    printf("Value of variable age is: %d\n", age);
    printf("Value pointed by p is: %d\n", *p);
}
```

- O segundo **printf()** imprime o conteúdo da variável apontada pelo ponteiro "p"
- O valor impresso pelos dois **printf()** é o mesmo

# Manipulação de ponteiros em expressões

- Exemplo: supondo que **px** aponta para **x** (**px = &x;**), a expressão **y = \*px + 1;** atribui a **y** o valor de **x** acrescido de 1
- Os ponteiros podem igualmente ser utilizados na parte esquerda de uma expressão. Por exemplo, (supondo que **px = &x;**):

```
*px = 0;           // equivalente a x=0
```

ou

```
*px = *px + 1; // equivalente a x = x + 1
```

```
*px += 1;       // o mesmo que *px = *px + 1
```

```
(*px)++;       // o mesmo que *px = *px + 1
```



# Ponteiros como argumentos de funções

- Em C os argumentos das funções são passados por valor (cópia do conteúdo das variáveis originais)
- Assim, uma função chamada não pode alterar diretamente o valor de uma variável da função chamadora
- Então, no código seguinte:

```
void change(int a)
{
    a = 10;
}

void main(void)
{
    int b = 25;
    change(b);           // Para a função é passado o valor
                        // da variável (passagem por valor)
    printf("%d", b);     // Imprime o valor de b
}
```

- Qual o valor de "b" após a chamada à função "change ()"?
- A função alterou o valor da cópia da variável, pelo que, "b" mantém o valor original, ou seja, 25

# Ponteiros como argumentos de funções

- Se pretendermos que a função altere o valor da variável da função chamadora, então teremos que passar como argumento da função o endereço da variável, ou seja, um ponteiro para a variável

```
void change(int *a)      // argumento de entrada é um
{                          // ponteiro para um inteiro
    *a = 10;
}

void main(void)
{
    int b = 25;
    change(&b); // Para a função é passado o endereço
                // da variável (passagem por referência)
    printf("%d", b);
}
```

- Qual o valor de "b" após a chamada à função "change ()"?
- A função acedeu à variável da função chamadora através do seu endereço, pelo que "b" passa a ter o valor 10

# Ponteiros e *arrays*

- Sejam as declarações

```
int a[10]; // array de inteiros "a" com
           // 10 elementos

int *pa;   // ponteiro para um inteiro

int v;     // variável do tipo inteiro
```

- A expressão `pa = &a[0];` atribui a `pa` o endereço do 1º elemento do *array*; então, a expressão `v = *pa;` atribui a `v` o valor de `a[0]`
- Se `pa` aponta para um dado elemento do *array*, `pa+1` aponta para o seguinte
- Se `pa` aponta para o primeiro elemento do *array*, então `(pa+i)` aponta para o elemento `i` e `*(pa+i)` refere-se ao seu conteúdo
- A expressão `pa = &a[0];` pode também ser escrita como `pa=a;` isto é, o nome do *array* representa o endereço do seu primeiro elemento

# Aritmética de Ponteiros

- Se **pa** é um ponteiro, então a expressão **pa++;** incrementa **pa** de modo a apontar para o elemento seguinte (seja qual for o tipo de variável para o qual **pa** aponta)
- Do mesmo modo **pa = pa + i;** incrementa **pa** para apontar para **i** elementos à frente do elemento atual
- **A tradução das expressões anteriores para *Assembly* tem que ter em conta o tipo de variável para o qual o ponteiro aponta**
- Por exemplo, se um inteiro for definido com 4 bytes (32 bits), então a expressão **pa++;** implica adicionar 4 ao valor atual do endereço correspondente (considerando **pa** um ponteiro para inteiro)

## Exemplo 1

- Analise o código C deste e dos slides seguintes e determine o resultado produzido

```
void main(void)
{
    char s[]="Hello";
```

```
    int i = 0;
```

```
    while(s[i] != '\0')
    {
```

```
        printf("%c", s[i]); // imprime carater
                             // print_char(s[i])
```

```
        i++;
```

```
    }
```

```
}
```

H	e	l	l	o	\0
---	---	---	---	---	----

```
// "s" é um array de
// caracteres (string)
// terminado com o
// carater '\0' (0x00)
```

## Exemplo 2

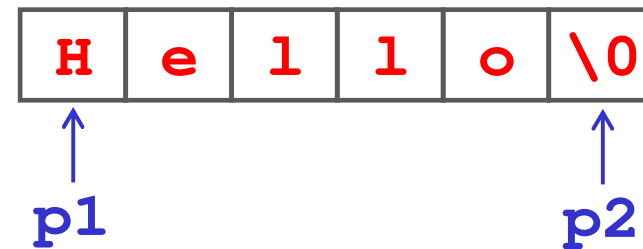
```
void main(void)
{
    char s[] = "Hello";
    char *p;    // Declara um ponteiro para
                // carater (reserva espaço)
    p = s;      // Inicializa o ponteiro com o
                // endereço inicial do array
    while(*p != '\0')
    {
        printf("%c", *p); // imprime carater
        p++;              // incrementa o ponteiro
    }
}
```

- O ponteiro "p" é usado pelo "printf()" para aceder ao carater a imprimir (\*p)
- O ponteiro é depois incrementado, i.e., fica a apontar para o carater seguinte do *array*

## Exemplo 3

```
void main(void)
{
    char s[] = "Hello";
    char *p1 = s;    // p1 = &s[0]
    char *p2 = s;    // p2 = &s[0]

    while(*p2 != '\0')
        p2++;
    while(p1 < p2)
    {
        printf("%c", *p1);
        p1++;
    }
}
```



- Após o primeiro **while** o ponteiro **p2** aponta para o fim da *string* (i.e., para o carater **'\0'**)
- O ponteiro **p1** é usado pelo **printf()** para aceder ao carater a imprimir (**\*p1**); o ponteiro **p1** é incrementado na linha seguinte

## Exemplo 4

```
void main(void)
{
    char s[] = "Hello";
    char *p = s;

    while (*p != '\0')
    {
        printf("%c", *p++);
    }
}
```

- O ponteiro "p" é usado pelo "printf()" para aceder ao carácter a imprimir (\*p)
- O ponteiro "p" é incrementado após o acesso ao conteúdo (pós-incremento).
- Esta versão é equivalente à do exemplo 2
- Qual seria o resultado do programa se \*p++ fosse substituído por \*(++p) ?



## Exemplo 5

```
void main(void)
{
    char s[] = "Hello";
    char *p = s;
    int i;

    for(i = 0; i < 5; i++)
    {
        printf("%c", (*p)++);
    }
}
```

- O ponteiro "p" é usado pelo "printf()" para aceder ao carater a imprimir (\*p)
- A operação de incremento está a ser aplicada à variável apontada pelo ponteiro
- Neste exemplo o ponteiro "p" nunca é incrementado
- Qual a sequência de caracteres impressa?

# Acesso sequencial a elementos de um *array*

- O acesso sequencial a elementos de um *array* apoia-se em uma de duas estratégias:

1. Acesso indexado, isto é, endereçamento a partir do nome do *array* e de um índice que identifica o elemento a que se pretende aceder:

**`v = a[i];`**

2. Utilização de um ponteiro (endereço armazenado num registo) que identifica em cada instante o endereço do elemento a que se pretende aceder:

**`v = *p;`** // com `p` = endereço de `a[i]` ( i.e. **`p = &a[i]`** )

- Estas 2 formas de acesso traduzem-se em **implementações distintas** em *assembly*

# Acesso sequencial a elementos de um *array*

- **Acesso indexado**

- $v = a[i];$  // Com  $i \geq 0$
- Para aceder ao elemento "*i*" do *array* "*a*", o programa começa por calcular o respetivo endereço, **a partir do endereço inicial do *array***
- Por exemplo, se se tratar de um *array* de inteiros, o endereço do elemento 2 está 8 endereços à frente do endereço do elemento 0

Address	Data	
0x00000020	0x45	a[0]
0x00000021	0x12	
0x00000022	0x3A	
0x00000023	0xF3	
0x00000024	0xC9	a[1]
0x00000025	0x7D	
0x00000026	0xB3	
0x00000027	0x9D	
0x00000028	0x47	a[2]
0x00000029	0x5F	
0x0000002A	0x6D	
0x0000002B	0x4A	
0x0000002C	0xFD	a[3]
0x0000002D	0xC0	
0x0000002E	0x5A	
0x0000002F	0x7C	
0x00000030	0x1D	
...	...	

**endereço do elemento a aceder = endereço inicial do *array* +  
(índice \* dimensão em *bytes* de cada posição do *array*)**

# Acesso sequencial a elementos de um *array*

- **Acesso por ponteiro**

- $v = *p;$
- O endereço do elemento a aceder está armazenado num registo

Address	Data
0x00000020	0x45
0x00000021	0x12
0x00000022	0x3A
0x00000023	0xF3
0x00000024	0xC9
0x00000025	0x7D
0x00000026	0xB3
0x00000027	0x9D
0x00000028	0x47
0x00000029	0x5F
0x0000002A	0x6D
0x0000002B	0x4A
0x0000002C	0xFD
0x0000002D	0xC0
0x0000002E	0x5A
0x0000002F	0x7C
0x00000030	0x1D
...	...

endereço do elemento seguinte = **endereço actual** +  
**dimensão em *bytes* de cada posição do *array***

# Exemplos de acesso sequencial a *arrays*

```
// Exemplo 1
int i;
static int array[SIZE];

for(i = 0; i < SIZE; i++){
    array[i] = 0;
}
```

Acesso indexado

```
// Exemplo 2
int *p;
static int array[SIZE];

for(p=&array[0]; p < &array[SIZE]; p++)
{
    *p = 0;
}
```

Acesso por ponteiro

Também pode ser escrito como: `for(p=array; p < array+SIZE; p++)`

# Acesso sequencial a arrays – exemplo 1

```
#define SIZE 10
```

```
void main(void) {
```

```
    int i;
```

```
    static int array[SIZE];
```

```
    for (i = 0; i < SIZE; i++)
```

```
        array[i] = 0;
```

```
}
```

```
$t0 : i
```

```
$t1 : temp
```

```
$t2 : &(array[0])
```

```
.data
array: .space 40
      .eqv  SIZE, 10
```

```
# static int array[SIZE];
```

```
.text
.globl main
```

```
main:  li    $t0, 0
```

```
# i = 0;
```

```
for:   bge   $t0, SIZE, endf
```

```
# while (i < size) {
```

```
    la     $t2, array
```

```
#     - $t2 = &(array[0]);
```

```
    sll    $t1, $t0, 2
```

```
#     - temp = i * 4;
```

```
    addu   $t1, $t2, $t1
```

```
#     - temp = &(array[i])
```

```
    sw     $0, 0($t1)
```

```
#     array[i] = 0;
```

```
    addi   $t0, $t0, 1
```

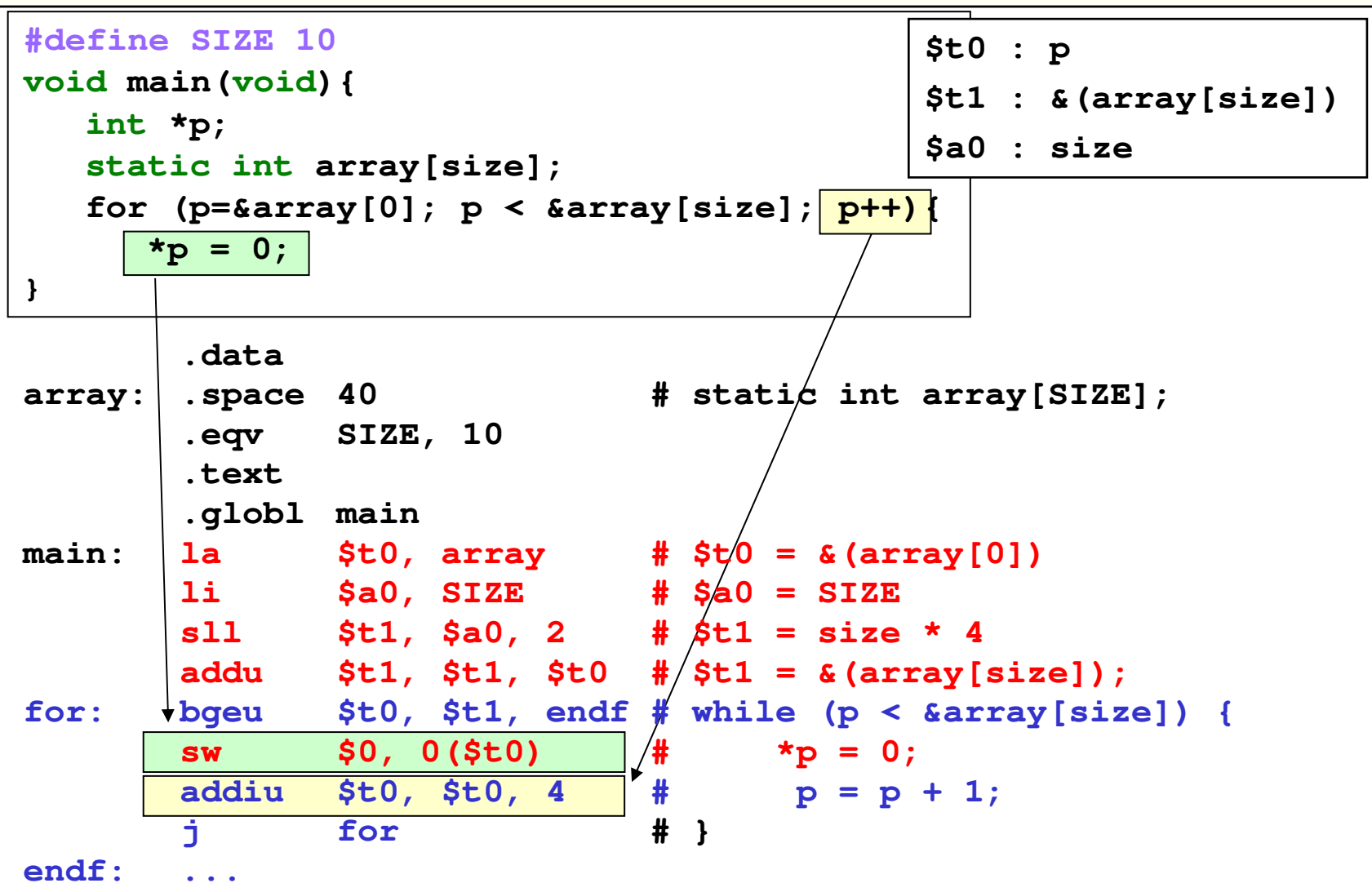
```
#     i = i + 1;
```

```
    j      for
```

```
# }
```

```
endf:  ...
```

## Acesso sequencial a arrays – exemplo 2



## Questões

- O que significa a declaração `int *ac;`? Qual a diferença entre essa declaração e `int ac`?

O que significa a declaração `char *ac;`?

- A partir das declarações de `a` e `b`:

```
int a;
```

```
int *b;
```

identifique quais das seguintes atribuições são válidas:

```
a=b;      b=*a;      b=&(a+1);  a=&b;      b=&a;
b=*a+1;  b=*(a+1);  a=*b;      a=*(b+1);  a=*b+1;
```

- Identifique as operações, e respetiva sequência, realizadas nas seguintes instruções C:

```
a=*b++;  a=*(b)++;  a=*(++b);
```

- Suponha que `p` está declarado como `int *p;`. Supondo que a organização da memória é do tipo *byte-addressable*, qual o incremento no endereço que é obtido pela operação `p=p+2;` ?



## Questões

- Suponha que "**b**" é um *array* declarado como "**int b[25];**". Como é obtido o endereço inicial do *array*, i.e., o endereço da sua primeira posição? Supondo uma memória "*byte-addressable*", como é obtido o endereço do elemento "**b[6]**"?
- Dada a seguinte sequência de declarações:

```
int b[25];  
int a;  
int *p = b;
```

Identifique qual ou quais das seguintes atribuições permitem aceder ao elemento de índice 5 do *array* "**b**":

```
a = b[5];           a = *p + 5;  
a = *(p + 5); a = *(p + 20);
```

## Exercício

- Pretende-se escrever uma função para a troca do conteúdo de duas variáveis (**troca(a, b);**). Isto é, se, antes da chamada à função, a=2 e b=5, então, após a chamada à função, os valores de a e b devem ser: a=5 e b= 2

Uma solução incorreta para o problema é a seguinte:

```
void troca(int x, int y)
{
    int aux;

    aux = x;
    x = y;
    y = aux;
}
```

- Identifique o erro presente no trecho de código e faça as necessárias correções para que a função tenha o comportamento pretendido