

Programmierkurs: Speicher und Adressen

Speicher und Adressen | Manfred Hauswirth | Einführung in die Programmierung, WS 24/25

Rückblick

VL 0 „Organisation und Inhalt“: Ablauf der Vorlesung, Termine

VL 1 „Hello World“: „Lebenswichtiges“, Programtablauf, Programmierablauf, Kompilierung und Ausführung von Programmen

VL 2 „Die ersten Schritte“: Erstes C-Programm, Elementare C-Strukturen, Datentypen, Operatoren, Schleifen

VL 3 „Kontrollstrukturen & Funktionen“: Syntax, Semantik, bedingte Anweisungen, Blöcke, Sichtbarkeit

VL 4 „Rekursive Funktionen & Bibliotheken“: rekursive Funktionsaufrufe, Modularisierung

VL 5 „Typen“: Einfache und strukturierte Datentypen, Wertebereiche, Typendefinition

VL 6 „Speicher und Adressen“: Speicher, Pointer, Funktionsaufrufe „call by value“ vs. „call by reference“

VL 7 „Speicher und Arrays“: Speicher, Arrays, mehrdimensionale Arrays, Arrays und Pointer

VL 8 „Dynamische Speicherverwaltung“: Speicherallokation, Fehlerbehandlung, Rückgabewerte, Arrays/Pointer/Adressen

VL 9 „Strings, Kanäle, Git“: Strings und Arrays, Zeichensätze, Stringlänge, Ein- und Ausgabe, Arbeiten mit git

Speicher

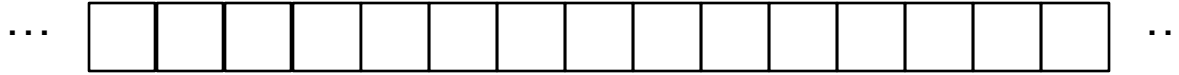
Speicher

- Speicher besteht aus einer Folge von Bytes



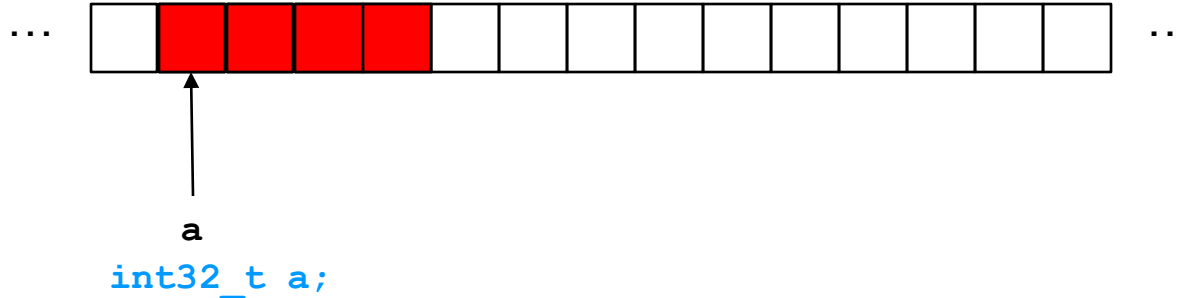
Variablen im Speicher

- Speicher besteht aus einer Folge von Bytes
- Beispiel `int32_t`: wird in 4 aufeinanderfolgenden Bytes gespeichert



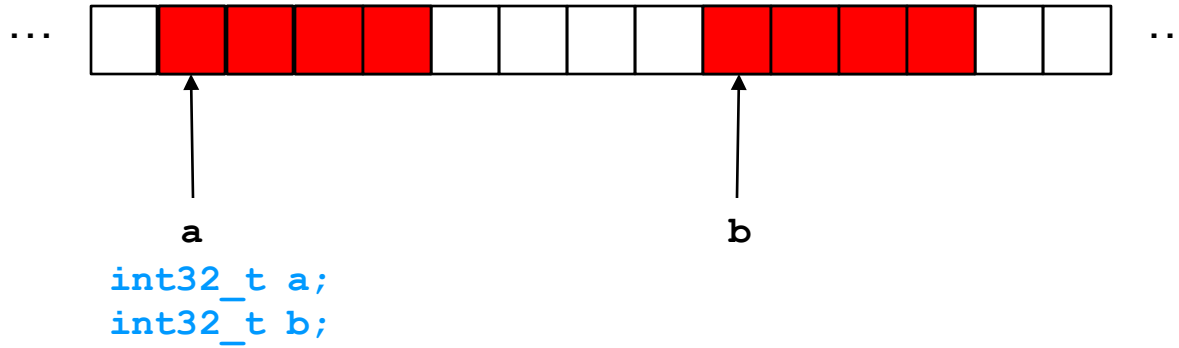
Variablen im Speicher

- Speicher besteht aus einer Folge von Bytes
- Beispiel `int32_t`: wird in 4 aufeinanderfolgenden Bytes gespeichert



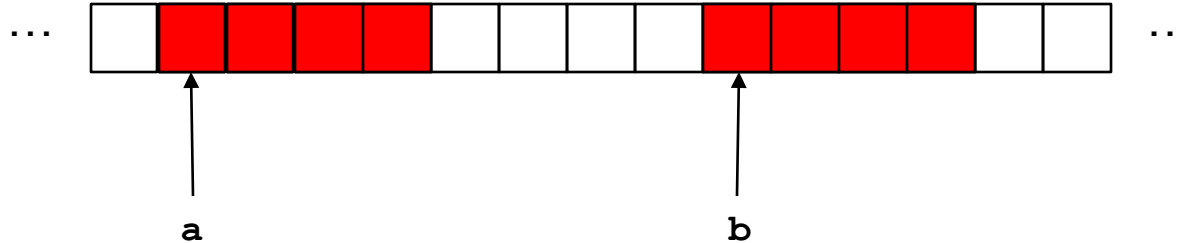
Variablen im Speicher

- Speicher besteht aus einer Folge von Bytes
- Beispiel `int32_t`: wird in 4 aufeinanderfolgenden Bytes gespeichert



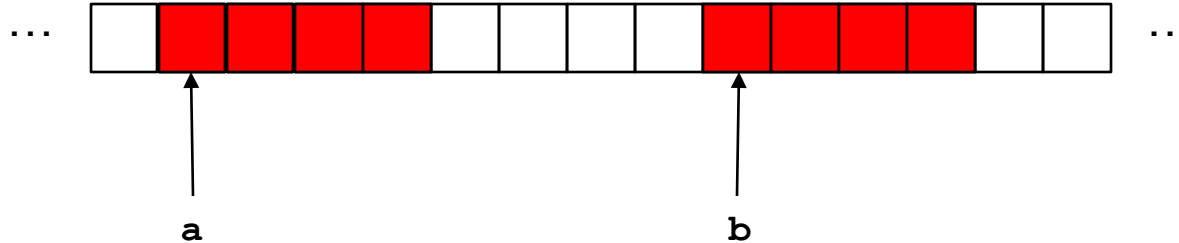
Variablen im Speicher

- Deklaration einer Variablen reserviert Speicher für die Variable



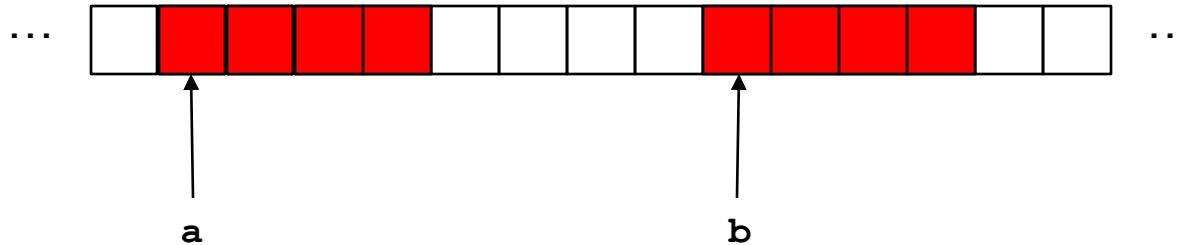
Variablen im Speicher

- Deklaration einer Variablen reserviert Speicher für die Variable
- Zuweisung entspricht Belegung des Speichers mit einem Wert



Variablen im Speicher

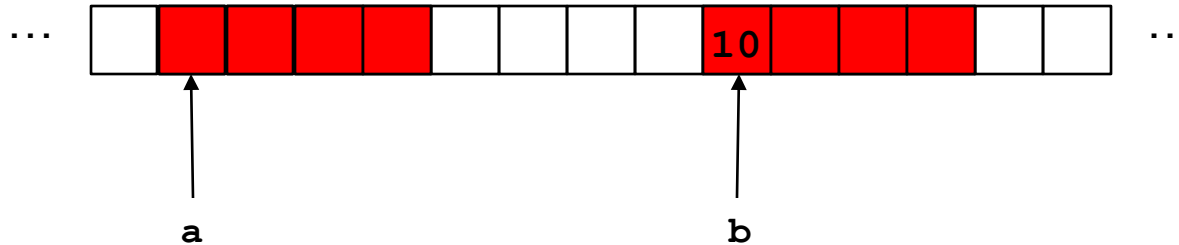
- Deklaration einer Variablen reserviert Speicher für die Variable
- Zuweisung entspricht Belegung des Speichers mit einem Wert



`b = 10;`

Variablen im Speicher

- Deklaration einer Variablen reserviert Speicher für die Variable
- Zuweisung entspricht Belegung des Speichers mit einem Wert

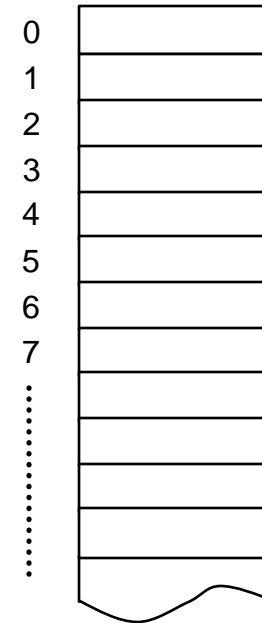


`b = 10;`

Speicher – Abstraktion

- Virtueller Speicher: Ein Bytearray
- Programmsicht:
 - Jedes Programm hat seinen eigenen Speicher
 - Es hat eine „unbegrenzte Speichermenge“
 - Der Zugriff auf alle Speicherbereiche ist gleich schnell...

Virtueller Speicher
(pro Programm)



-
- The diagram shows two vertical columns of memory blocks. The left column is labeled 'Virtueller Speicher (pro Programm)' and has indices 0 through 7, followed by vertical dots. The right column is labeled 'Physischer Speicher (RAM)' and is divided into several colored sections: a light green block at the top, a green block, a red block labeled 'Speicher eines anderen Programms', a large light green block, and a red block at the bottom. Dashed arrows indicate the mapping: index 0 maps to the top light green block, index 1 maps to the green block, index 2 maps to the top light green block, index 3 maps to the green block, index 4 maps to the red block, index 5 maps to the large light green block, index 6 maps to the large light green block, and index 7 maps to the large light green block. A dashed arrow also points from the bottom of the virtual memory column to a hard disk icon at the bottom right.

(Speicher-) Adressen von Variablen

Variablen (Wiederholung)

- Variablen
 - Sind Platzhalter für Daten.
 - Geben somit Daten einen „Namen“.
 - Haben einen festgelegten Speicherort an dem der aktuelle Wert gespeichert wird.
 - Der aktuelle Wert ist veränderbar.

```
int x;
```

```
x = 5;
```

```
int y;
```

```
x = 6;
```

Zustand	x	<input type="text"/>
----------------	---	----------------------

Zustand	x	<input type="text" value="5"/>
----------------	---	--------------------------------

Zustand	x	<input type="text" value="5"/>	y	<input type="text"/>
----------------	---	--------------------------------	---	----------------------

Zustand	x	<input type="text" value="6"/>	y	<input type="text"/>
----------------	---	--------------------------------	---	----------------------

Adressen von Variablen

- Adressen von Variablen
 - Der Ort an dem Daten tatsächlich gespeichert sind
 - Kann sich somit nicht ändern!
 - Zugriff auf die Adresse mittels **&** vor dem Variablennamen

- Beispiel:

```
int x = 5, y = 3;  
printf("The value of x is %d\n", x);  
printf("Addresses of x and y are %p %p\n", &x, &y);  
x = 6;  
printf ...
```

Zustand	x	5	y	3
---------	---	---	---	---

Zustand	x	6	y	3
---------	---	---	---	---

Adressen von Variablen: Beispiel

```
int x = 5, y = 3;
printf("The value of x is %d\n", x);
printf("Addresses of x and y are %p %p\n", &x, &y);
x = 6;
printf("Addresses of x and y are %p %p\n", &x, &y);
```

Zustand	x	y
	5	3

Zustand	x	y
	6	3

Ausgabe:

The value of x is 5

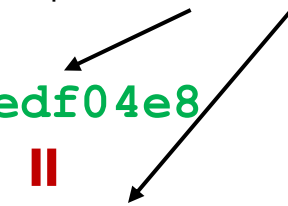
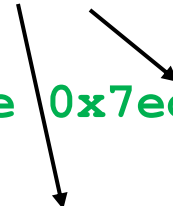
Addresses of x and y are 0x7edf04ec 0x7edf04e8

The value of x is 6

Addresses of x and y are 0x7edf04ec 0x7edf04e8

Speicheradresse von x

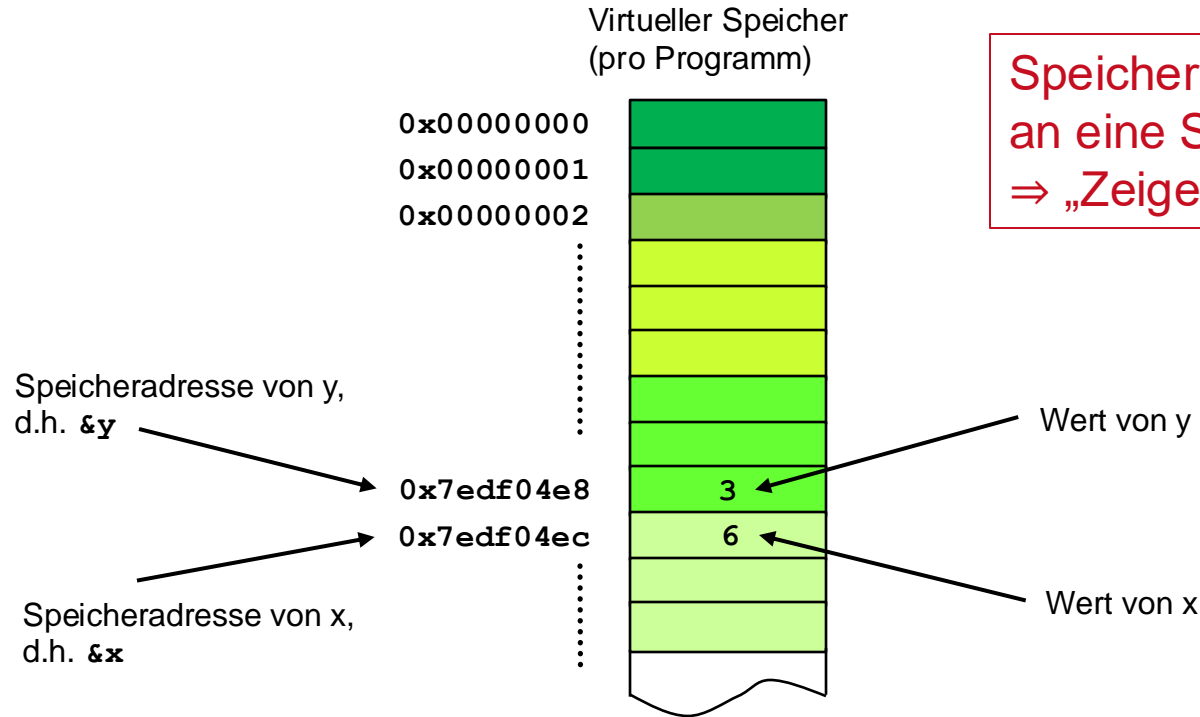
Speicheradresse von y



Hexadezimal ? Hexadezimal !

- 1 Byte = 8 Bit \Rightarrow kann 2^8 verschiedene Werte darstellen
- 2^8 Werte = [0, 255] (00000000 – 11111111)
- Zusammenfassung von 4 Bit zu einer Ziffer (0 – „15“)
 - Ziffern: 0, ..., 9, A, B, C, D, E, F
 - D.h. Zahlensystem zur Basis 16 („hexadezimal“)
 - 2 hexadezimale Zahlen können 1 Byte darstellen:
00000000 – 11111111 (binär)
0 – 255 (dezimal)
00 – FF (hexadezimal)
 - Kennzeichnung: „0x“ vorangestellt, z.B. **0x7edf04ec**

Speicheradressen: Beispiel



Speicheradressen „zeigen“
an eine Stelle im Speicher
⇒ „Zeiger“ bzw. „Pointer“

Pointertypen

- Pointer: „Eine Variable, die eine Speicheradresse als ihren Wert speichert.“
- Auch Pointer haben einen Typ und werden mit „<Typ>*“ definiert
- Der Typ eines Pointers ist „Pointer auf <Typ>“
- Der Wert auf den ein Pointer zeigt: „*<Pointervariable>“

```
int  x = 5;    // declare x as an integer variable
int  *p, *q;   // declare p and q as pointers to an integer
                // int* p; and int * p; are OK as well
p = &x;        // store address of x in p
int  y = *p;   // assign y the value p points to, i.e., x, i.e., 5
q = p;         // q points to the same location as p, i.e., x
printf("Value of x: %d (at address %p)", *p, q);
```

Arbeiten mit Pointern (Zeigern)

0x00000000

0x00000001

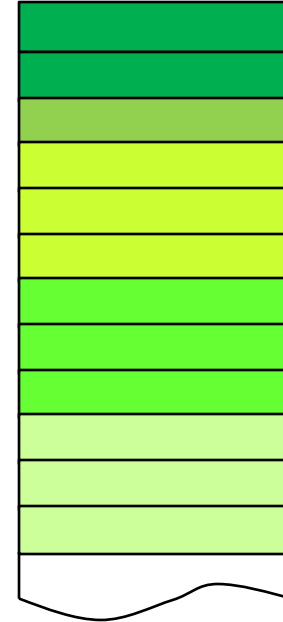
0x00000002

⋮

0x7edf04e8

0x7edf04ec

⋮



Arbeiten mit Pointern (Zeigern)

```
int x = 5;
```

0x00000000

0x00000001

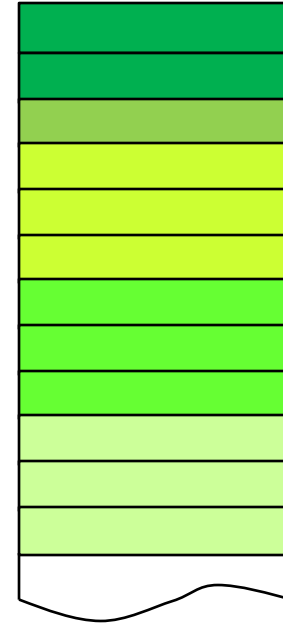
0x00000002

⋮

0x7edf04e8

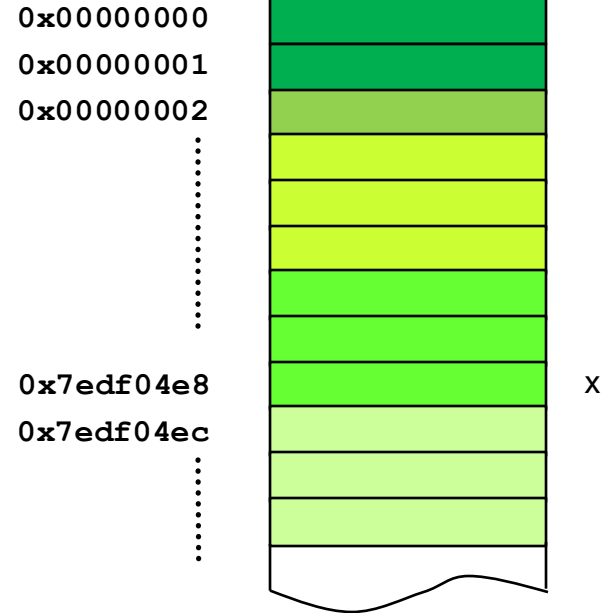
0x7edf04ec

⋮



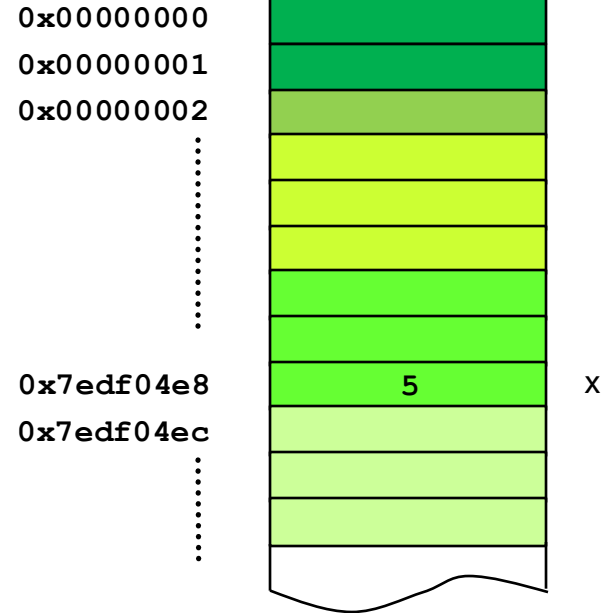
Arbeiten mit Pointern (Zeigern)

```
int x = 5;
```



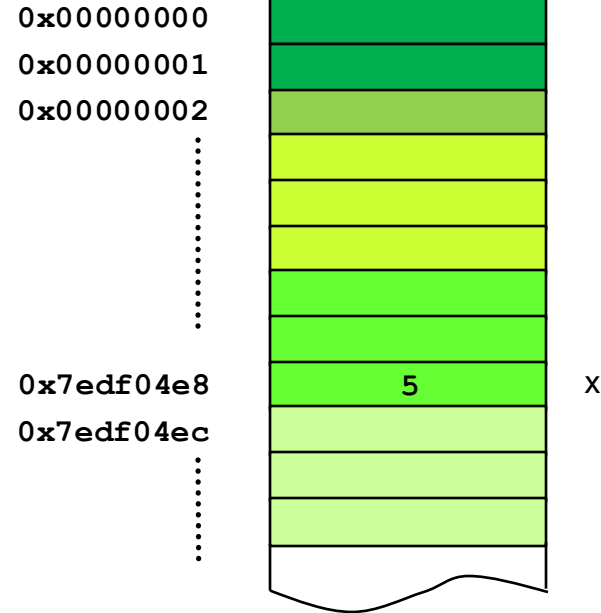
Arbeiten mit Pointern (Zeigern)

```
int x = 5;
```



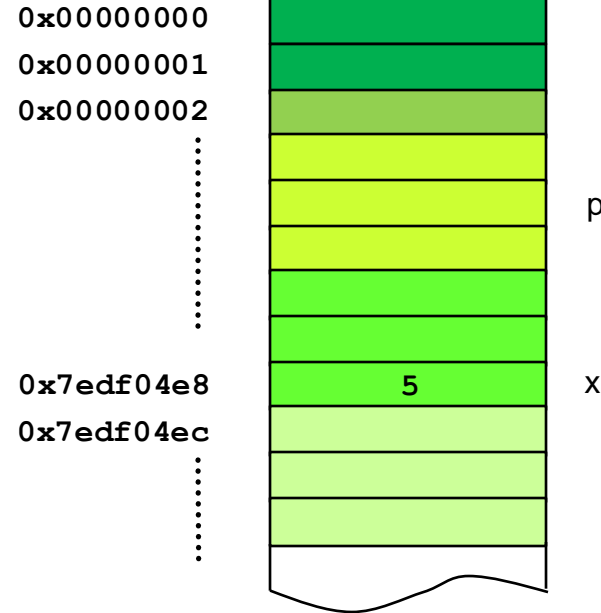
Arbeiten mit Pointern (Zeigern)

```
int x = 5;  
int *p, *q;
```



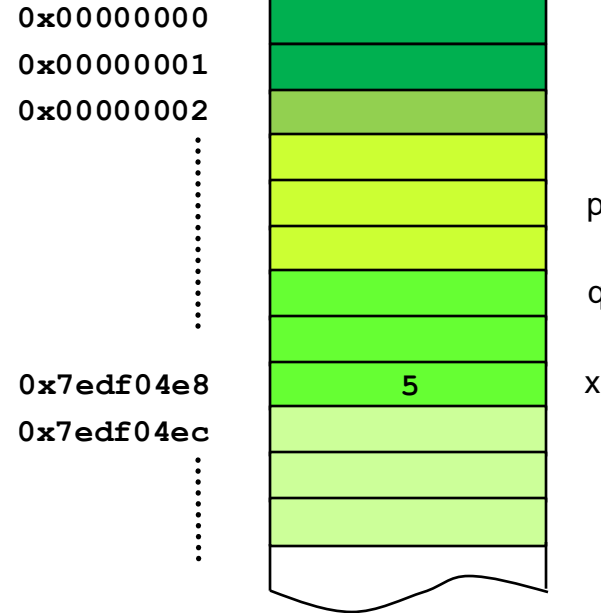
Arbeiten mit Pointern (Zeigern)

```
int x = 5;  
int *p, *q;
```



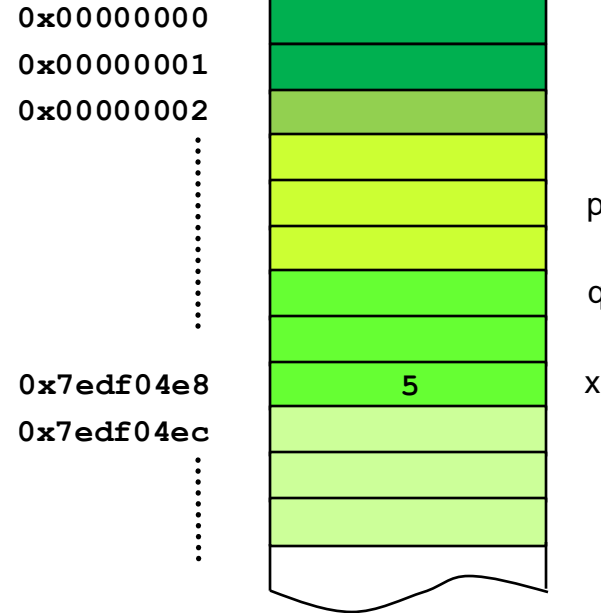
Arbeiten mit Pointern (Zeigern)

```
int x = 5;  
int *p, *q;
```



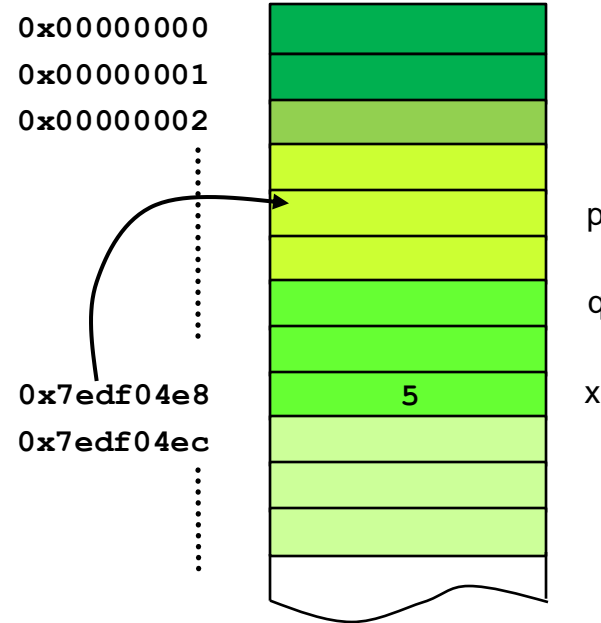
Arbeiten mit Pointern (Zeigern)

```
int x = 5;  
int *p, *q;  
p = &x;
```



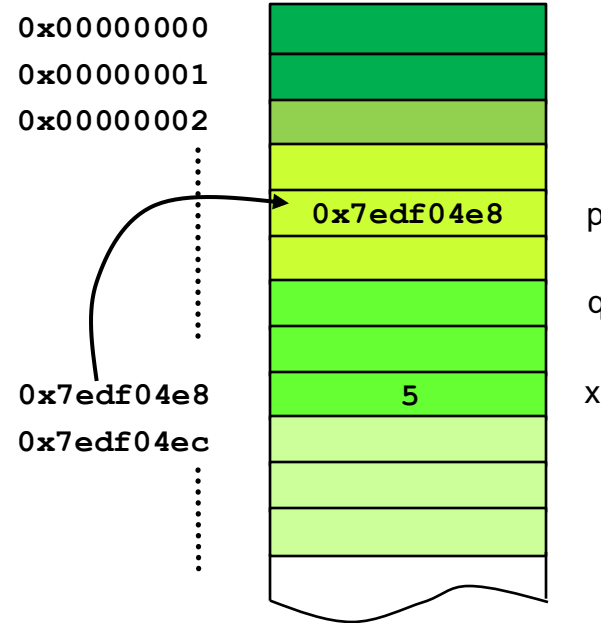
Arbeiten mit Pointern (Zeigern)

```
int  x = 5;  
int *p, *q;  
p = &x;
```



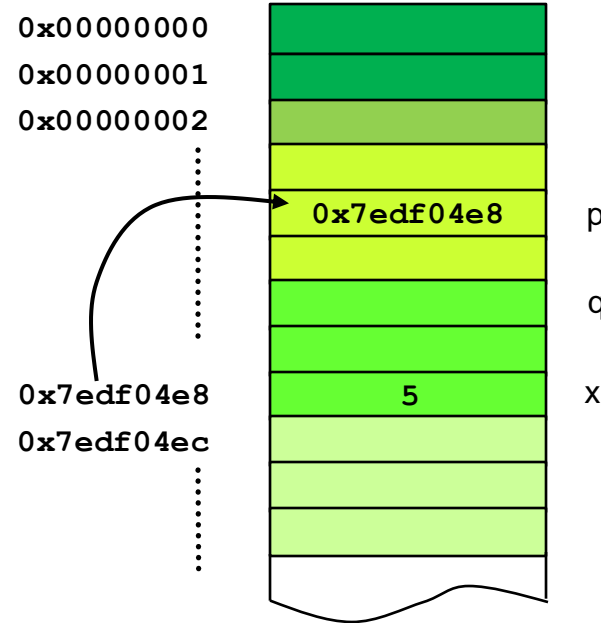
Arbeiten mit Pointern (Zeigern)

```
int  x = 5;  
int *p, *q;  
p = &x;
```



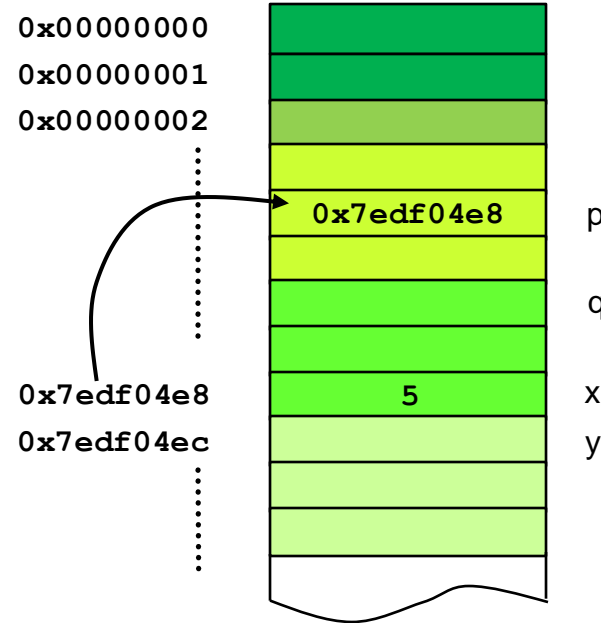
Arbeiten mit Pointern (Zeigern)

```
int x = 5;  
int *p, *q;  
p = &x;  
int y = *p;
```



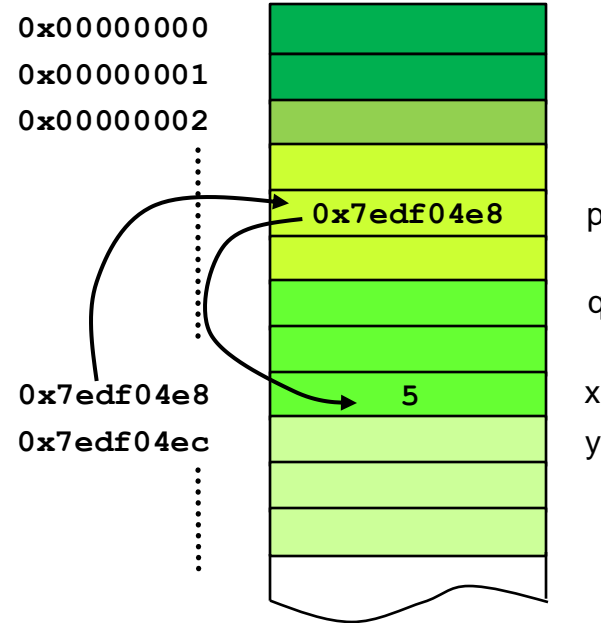
Arbeiten mit Pointern (Zeigern)

```
int    x = 5;
int    *p, *q;
p = &x;
int    y = *p;
```



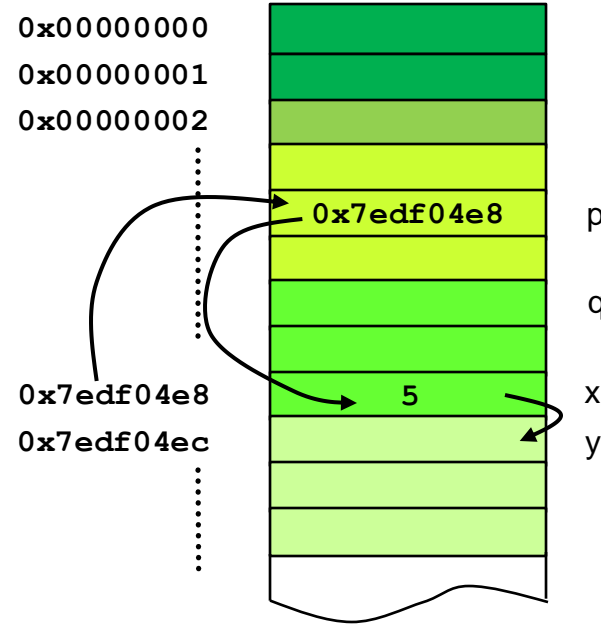
Arbeiten mit Pointern (Zeigern)

```
int x = 5;  
int *p, *q;  
p = &x;  
int y = *p;
```



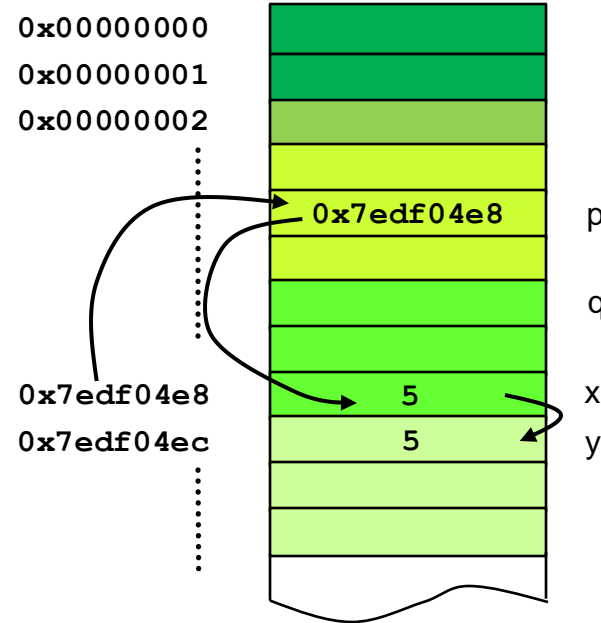
Arbeiten mit Pointern (Zeigern)

```
int x = 5;  
int *p, *q;  
p = &x;  
int y = *p;
```



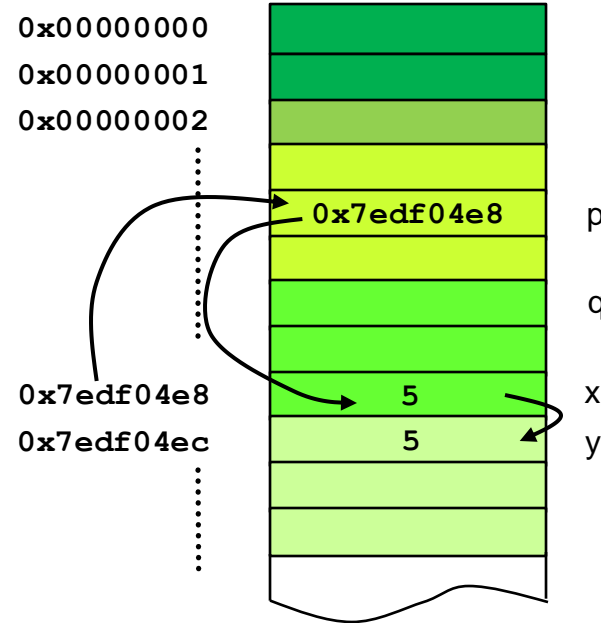
Arbeiten mit Pointern (Zeigern)

```
int x = 5;  
int *p, *q;  
p = &x;  
int y = *p;
```



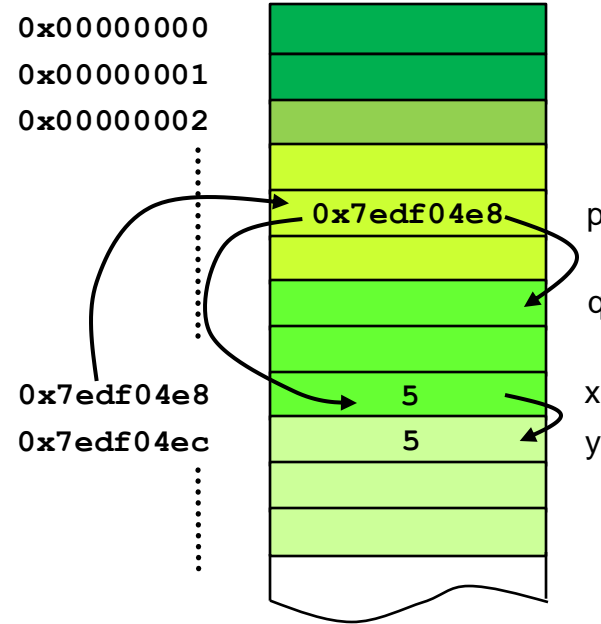
Arbeiten mit Pointern (Zeigern)

```
int x = 5;  
int *p, *q;  
p = &x;  
int y = *p;  
q = p;
```



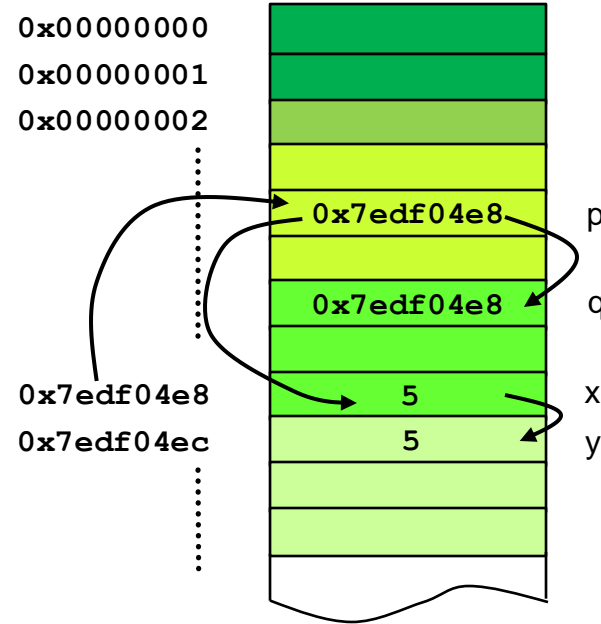
Arbeiten mit Pointern (Zeigern)

```
int  x = 5;  
int *p, *q;  
p = &x;  
int y = *p;  
q = p;
```



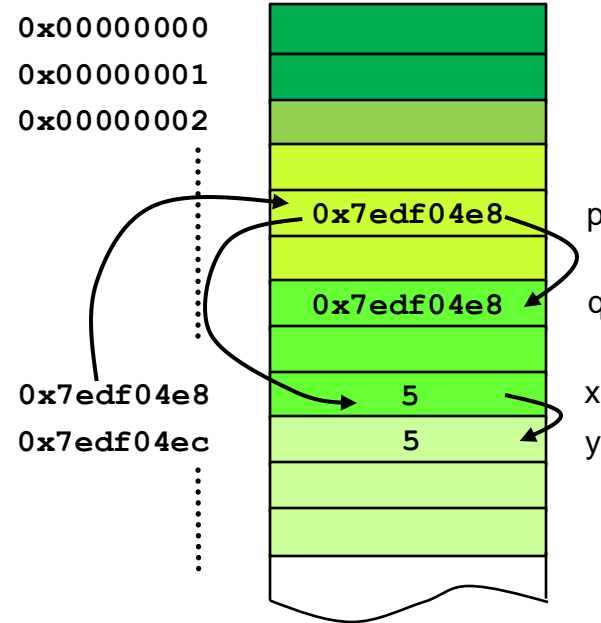
Arbeiten mit Pointern (Zeigern)

```
int x = 5;  
int *p, *q;  
p = &x;  
int y = *p;  
q = p;
```



Arbeiten mit Pointern (Zeigern)

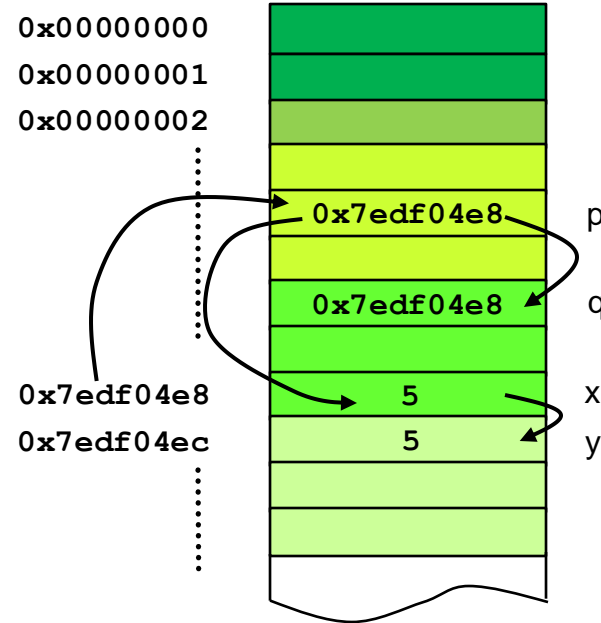
```
int  x = 5;  
int *p, *q;  
p = &x;  
int y = *p;  
q = p;
```



```
printf("Value of x: %d (at address %p)", *p, q);
```

Arbeiten mit Pointern (Zeigern)

```
int x = 5;  
int *p, *q;  
p = &x;  
int y = *p;  
q = p;
```



```
printf("Value of x: %d (at address %p)", *p, q);
```

Ausgabe: Value of x: 5 (at address 0x7edf04e8)

Pointer und struct

- Pointer können auf alles zeigen, d.h. auch auf eine **struct**

```
typedef struct Point3d_ {  
    float x;  
    float y;  
    float z;  
} Point3d;           // type for 3D points  
Point3d my_point;    // a variable of type Point3d  
Point3d *p;          // a pointer to type Point3d  
p = &my_point;       // p points to myPoint now
```

Pointer und Teile einer struct

```
Point3d my_point = { .x = 0.5, .y = 3.14, .z = -123.4 };  
Point3d *p = &my_point;  
Printf("x: %f, y: %f, z: %f\n", my_point.x, my_point.y, my_point.z);  
Printf("x: %f, y: %f, z: %f\n", p->x, p->y, p->z);
```

Die Ausgabe ist in beiden Fällen:

x: 0.5, y: 3.14, z: -123.4

Zugriff auf Komponenten einer **struct**:

- Variablen: mit „.“, z.B.: **my_point.x**
- Pointer: mit „->“, z.B.: **p->x**

Bekannt: Rekursive struct unmöglich

```
struct Weird {  
    int8_t      i;  
    struct Weird w;  
};
```

```
Weird x = {.i = 0, .w = { .i = 1, .w = {... /*oh no!*/}}};
```

Pointer lösen Rekursionsproblem

```
typedef struct NotWeird_  
    int8_t          i;  
    struct NotWeird_* w; // pointer to  
                        // struct NotWeird_  
} NotWeird;
```

```
NotWeird w1;
```

```
NotWeird w2 = { .i = 0, .w = &w1 };
```

Funktionsaufrufe und Parameterübergabe

Bespiel: swap

- Aufgabe: Schreibe eine Funktion, die 2 Werte vertauscht

```
// swap exchanges the values of the parameters
int swap (int a, int b){
    int z;

    z = a;
    a = b;
    b = z;
    return 0; // everything went fine
}

int main () {
    int x = 5, y = 3;
    swap(x, y);
    printf("x: %d, y: %d\n", x, y);
}
```

Bespiel: swap

- Aufgabe: Schreibe eine Funktion, die 2 Werte vertauscht

```
// swap exchanges the values of the parameters
int swap (int a, int b){
    int z;

    z = a;
    a = b;
    b = z;
    return 0; // everything went fine
}

int main () {
    int x = 5, y = 3;
    swap(x, y);
    printf("x: %d, y: %d\n", x, y);
}
```

- Ausgabe:

Bespiel: swap

- Aufgabe: Schreibe eine Funktion, die 2 Werte vertauscht

```
// swap exchanges the values of the parameters
int swap (int a, int b){
    int z;

    z = a;
    a = b;
    b = z;
    return 0; // everything went fine
}

int main () {
    int x = 5, y = 3;
    swap(x, y);
    printf("x: %d, y: %d\n", x, y);
}
```

- Ausgabe: x: 5, y: 3

Bespiel: swap

- Aufgabe: Schreibe eine Funktion, die 2 Werte vertauscht

```
// swap exchanges the values of the parameters
int swap (int a, int b){
    int z;

    z = a;
    a = b;
    b = z;
    return 0; // everything went fine
}

int main () {
    int x = 5, y = 3;
    swap(x, y);
    printf("x: %d, y: %d\n", x, y);
}
```

- Ausgabe: x: 5, y: 3 

Was ist passiert?

- Aufgabe: Schreibe eine Funktion, die 2 Werte vertauscht

```
// swap exchanges the values of the parameters
int swap (int a, int b){
    int z;

    z = a;
    a = b;
    b = z;
    return 0; // everything went fine
}

int main () {
    int x = 5, y = 3;
    swap(x, y);
    printf("x: %d, y: %d\n", x, y);
}
```

- Ausgabe: x: 5, y: 3

0x00000000

0x00000001

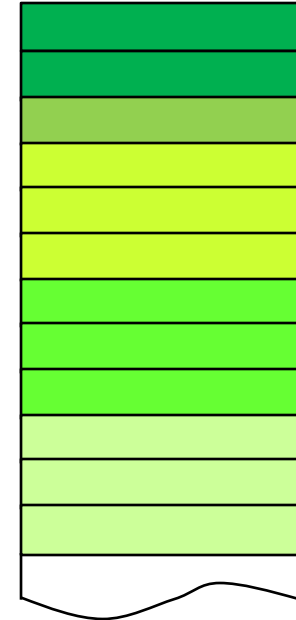
0x00000002

...

0x7edf04e8

0x7edf04ec

...



Was ist passiert?

- Aufgabe: Schreibe eine Funktion, die 2 Werte vertauscht

```
// swap exchanges the values of the parameters
int swap (int a, int b){
    int z;

    z = a;
    a = b;
    b = z;
    return 0; // everything went fine
}

int main () {
    int x = 5, y = 3;
    swap(x, y);
    printf("x: %d, y: %d\n", x, y);
}
```

- Ausgabe: x: 5, y: 3

0x00000000

0x00000001

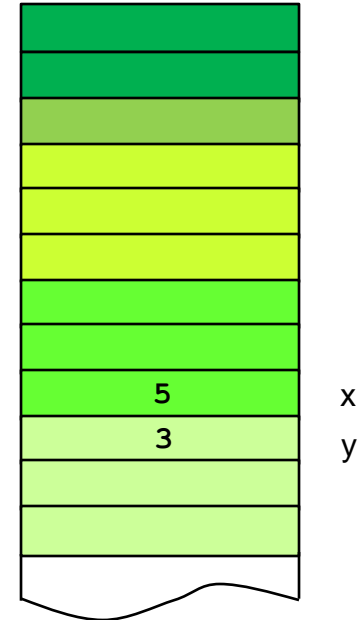
0x00000002

...

0x7edf04e8

0x7edf04ec

...



Was ist passiert?

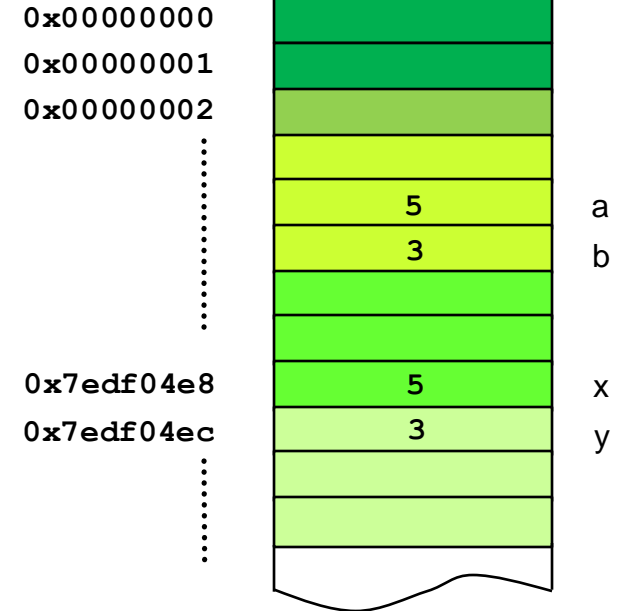
- Aufgabe: Schreibe eine Funktion, die 2 Werte vertauscht

```
// swap exchanges the values of the parameters
int swap (int a, int b){
    int z;

    z = a;
    a = b;
    b = z;
    return 0; // everything went fine
}

int main () {
    int x = 5, y = 3;
    swap(x, y);
    printf("x: %d, y: %d\n", x, y);
}
```

- Ausgabe: x: 5, y: 3



Was ist passiert?

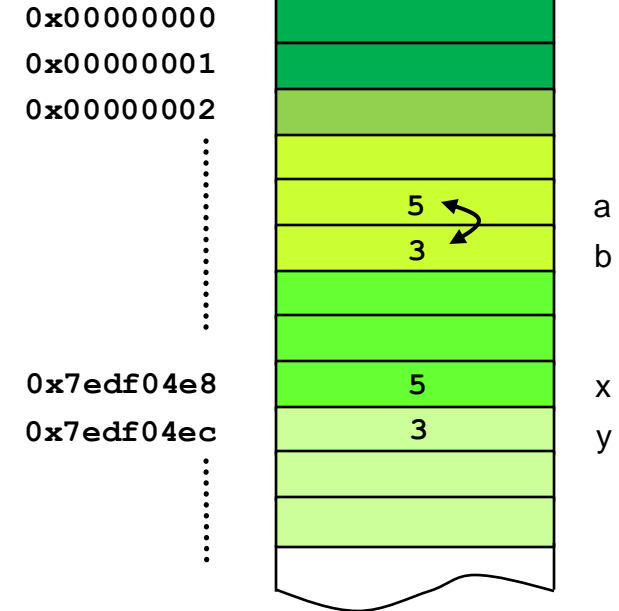
- Aufgabe: Schreibe eine Funktion, die 2 Werte vertauscht

```
// swap exchanges the values of the parameters
int swap (int a, int b){
    int z;

    z = a;
    a = b;
    b = z;
    return 0; // everything went fine
}

int main () {
    int x = 5, y = 3;
    swap(x, y);
    printf("x: %d, y: %d\n", x, y);
}
```

- Ausgabe: x: 5, y: 3



Was ist passiert?

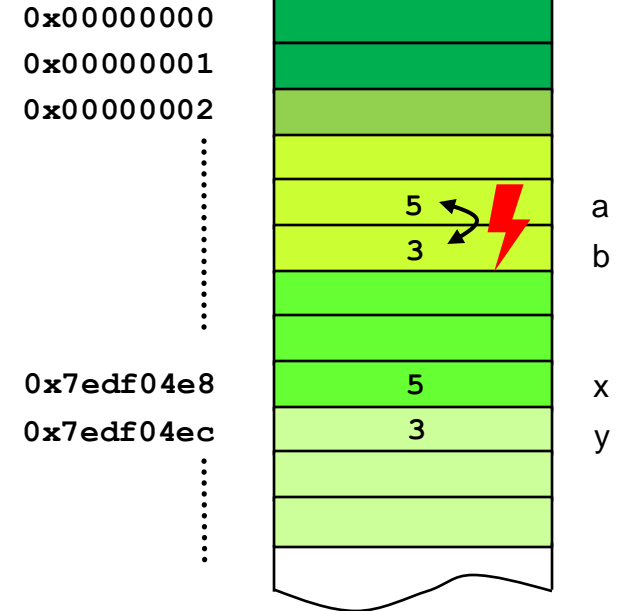
- Aufgabe: Schreibe eine Funktion, die 2 Werte vertauscht

```
// swap exchanges the values of the parameters
int swap (int a, int b){
    int z;

    z = a;
    a = b;
    b = z;
    return 0; // everything went fine
}

int main () {
    int x = 5, y = 3;
    swap(x, y);
    printf("x: %d, y: %d\n", x, y);
}
```

- Ausgabe: x: 5, y: 3



Was ist passiert?

- Aufgabe: Schreibe eine Funktion, die 2 Werte vertauscht

```
// swap exchanges the values of the parameters
int swap (int a, int b){
    int z;

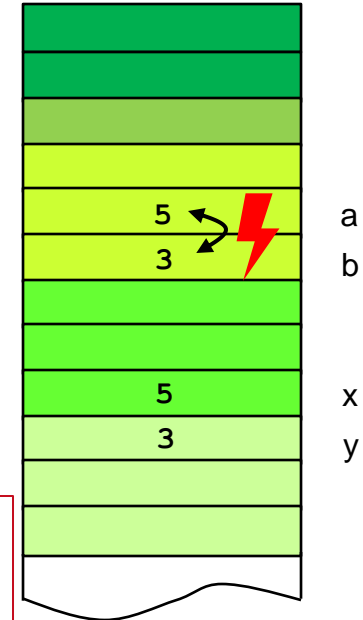
    z = a;
    a = b;
    b = z;
    return 0; // everything went fine
}

int main () {
    int x = 5, y = 3;
    swap(x, y);
    printf("x: %d, y: %d\n", x, y);
}
```

- Ausgabe: x: 5, y: 3

0x00000000
0x00000001
0x00000002
...

0x7edf04e8
0x7edf04ec
...



Call by value
Eine Kopie der
Parameter wird angelegt

Lösung: Call by reference (pointer)

- Aufgabe: Schreibe eine Funktion, die 2 Werte vertauscht

```
// swap exchanges the values of the parameters
int swap (int* a, int* b){
    int z;

    z = *a;    // z = value a points to, i.e., x, i.e., 5
    *a = *b;   // value at address a = value at address b
    *b = z;    // value at address b = z = 5
    return 0; // everything went fine
}

int main () {
    int x = 5, y = 3;
    swap(&x, &y);
    printf("x: %d, y: %d\n", x, y);
}
```

0x00000000

0x00000001

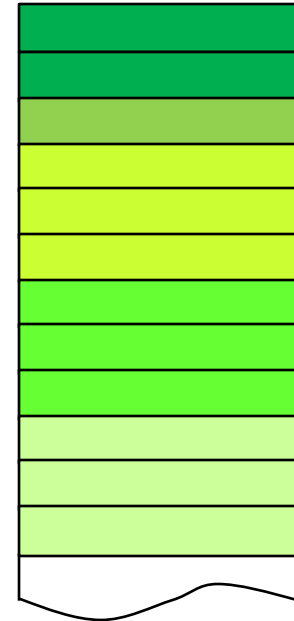
0x00000002

...

0x7edf04e8

0x7edf04ec

...



- Ausgabe: x: 3, y: 5 ✓

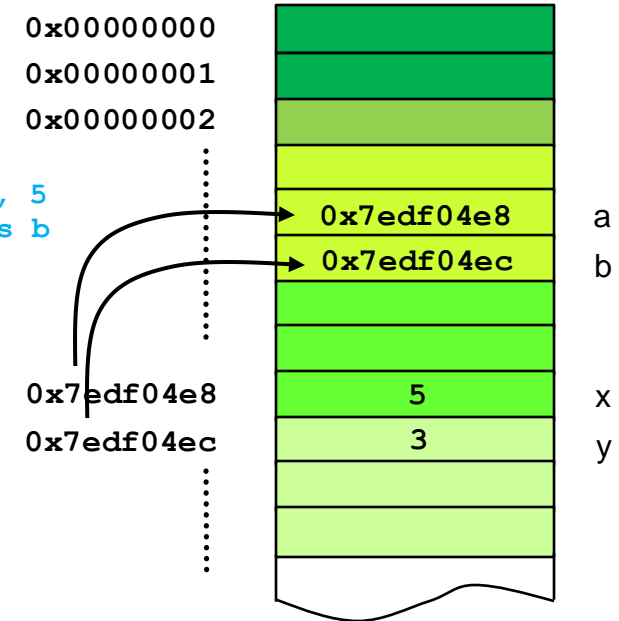
Lösung: Call by reference (pointer)

- Aufgabe: Schreibe eine Funktion, die 2 Werte vertauscht

```
// swap exchanges the values of the parameters
int swap (int* a, int* b){
    int z;

    z = *a;    // z = value a points to, i.e., x, i.e., 5
    *a = *b;    // value at address a = value at address b
    *b = z;    // value at address b = z = 5
    return 0; // everything went fine
}

int main () {
    int x = 5, y = 3;
    swap(&x, &y);
    printf("x: %d, y: %d\n", x, y);
}
```



- Ausgabe: x: 3, y: 5 ✓

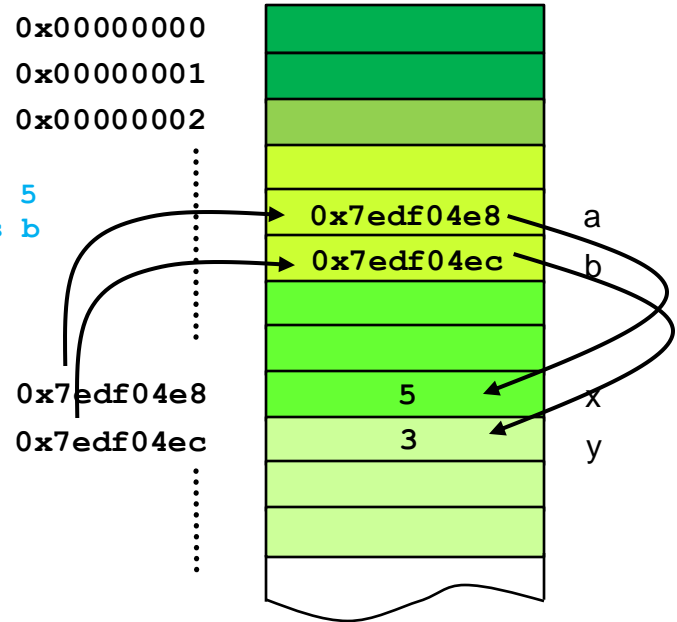
Lösung: Call by reference (pointer)

- Aufgabe: Schreibe eine Funktion, die 2 Werte vertauscht

```
// swap exchanges the values of the parameters
int swap (int* a, int* b){
    int z;

    z = *a;    // z = value a points to, i.e., x, i.e., 5
    *a = *b;   // value at address a = value at address b
    *b = z;    // value at address b = z = 5
    return 0; // everything went fine
}

int main () {
    int x = 5, y = 3;
    swap(&x, &y);
    printf("x: %d, y: %d\n", x, y);
}
```



- Ausgabe: x: 3, y: 5 ✓

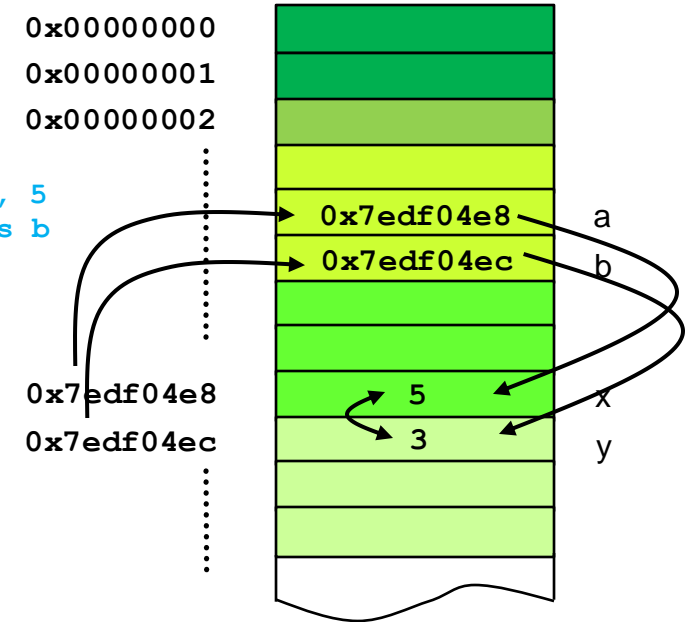
Lösung: Call by reference (pointer)

- Aufgabe: Schreibe eine Funktion, die 2 Werte vertauscht

```
// swap exchanges the values of the parameters
int swap (int* a, int* b){
    int z;

    z = *a;    // z = value a points to, i.e., x, i.e., 5
    *a = *b;   // value at address a = value at address b
    *b = z;    // value at address b = z = 5
    return 0; // everything went fine
}

int main () {
    int x = 5, y = 3;
    swap(&x, &y);
    printf("x: %d, y: %d\n", x, y);
}
```



- Ausgabe: x: 3, y: 5 ✓

Lösung: Call by reference (pointer)

- Aufgabe: Schreibe eine Funktion, die 2 Werte vertauscht

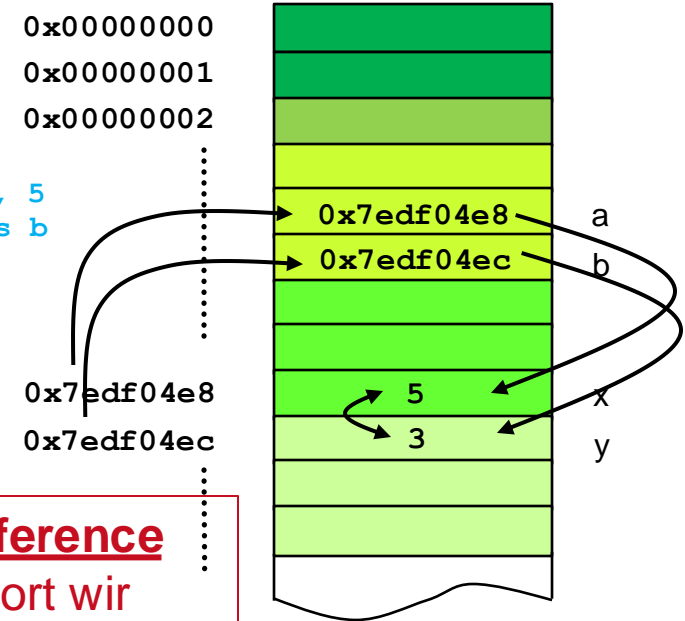
```
// swap exchanges the values of the parameters
int swap (int* a, int* b){
    int z;

    z = *a;    // z = value a points to, i.e., x, i.e., 5
    *a = *b;   // value at address a = value at address b
    *b = z;    // value at address b = z = 5
    return 0; // everything went fine
}

int main () {
    int x = 5, y = 3;
    swap(&x, &y);
    printf("x: %d, y: %d\n", x, y);
}
```

- Ausgabe: x: 3, y: 5 ✓

Call by reference
Speicherort wird
übergeben



Parameterübergabe an Funktionen

- Call by Value
 - Parameterübergabe als Wert.
 - Werte der Variablen werden übergeben.
 - Damit stehen die Werte der Variablen als lokale Kopie zur Verfügung.
 - Konsequenz: Änderungen nur sichtbar innerhalb der Funktion

Parameterübergabe an Funktionen

- **Call by Value**
 - Parameterübergabe als **Wert**.
 - Werte der Variablen werden übergeben.
 - Damit stehen die Werte der Variablen als **lokale Kopie** zur Verfügung.
 - Konsequenz: **Änderungen nur sichtbar innerhalb der Funktion**
- **Call by Reference**
 - Parameterübergabe als **Adresse**.
 - Adressen der Variablen werden übergeben.
 - Damit steht die Adresse lokal zur Verfügung und es ist der **Zugriff auf den Speicherort der übergebenen Variablen** möglich.
 - Konsequenz: **Änderungen sichtbar über die Funktion hinaus, d.h. die Funktion hat Seiteneffekte**

Ausblick

VL 0 „Organisation und Inhalt“: Ablauf der Vorlesung, Termine

VL 1 „Hello World“: „Lebenswichtiges“, Programtablauf, Programmierablauf, Kompilierung und Ausführung von Programmen

VL 2 „Die ersten Schritte“: Erstes C-Programm, Elementare C-Strukturen, Datentypen, Operatoren, Schleifen

VL 3 „Kontrollstrukturen & Funktionen“: Syntax, Semantik, bedingte Anweisungen, Blöcke, Sichtbarkeit

VL 4 „Rekursive Funktionen & Bibliotheken“: rekursive Funktionsaufrufe, Modularisierung

VL 5 „Typen“: Einfache und strukturierte Datentypen, Wertebereiche, Typendefinition

VL 6 „Speicher und Adressen“: Speicher, Pointer, Funktionsaufrufe „call by value“ vs. „call by reference“

VL 7 „Speicher und Arrays“: Speicher, Arrays, mehrdimensionale Arrays, Arrays und Pointer

VL 8 „Dynamische Speicherverwaltung“: Speicherallokation, Fehlerbehandlung, Rückgabewerte, Arrays/Pointer/Adressen

VL 9 „Strings, Kanäle, Git“: Strings und Arrays, Zeichensätze, Stringlänge, Ein- und Ausgabe, Arbeiten mit git