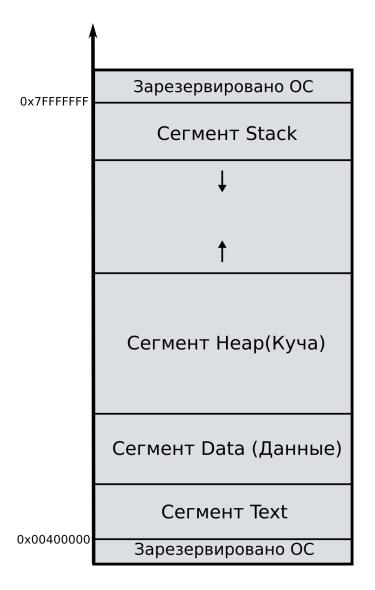
Семинар #7: Сегменты памяти. Классные задания.

Часть 1: Сегменты памяти



1. Сегмент памяти Стек (Stack)

• При обычном объявлении переменных (в том числе массивов) внутри функций все они создаются в стеке:

```
int a;
int array[10];
```

- Память на локальные переменные функции выделяется при вызове этой функции и освобождается при завершении функции.
- Маленький размер (несколько мегабайт, зависит от настроек операционной системы).
- Выделение памяти происходит быстрее чем в куче
- Увеличивается в сторону меньших адресов.

2. Сегмент памяти Куча (Неар)

• Выделеть память в куче можно с помощью стандартной функции malloc.

```
int* p = malloc(10 * sizeof(int));
```

• Освободить память в куче можно с помощью стандартной функции free

```
free(p);
```

- Память можно выделяется/освобождать в любом месте.
- Можно выделить намного больше памяти, чем в стеке.
- Выделение памяти происходит медленней чем в стеке

3. Сегмент памяти Data

• В этом сегменте хранятся глобальные и статические переменные а также строковые литералы

4. Сегмент памяти Техt

- В этом сегменте хранится машинный код программы (Код на языке С, сначала, переводится в код на языке Ассемблера, а потом в машинный код.).
- Адрес функции адрес первого байта инструкций в этом сегменте.

Часть 2: Динамическое выделение памяти в Куче:

Основные функции для динамического выделения памяти содержатся в библиотеке stdlib.h:

- void* malloc(size_t n) выделяет n байт в сегменте памяти Куча и возвращает указатель void* на начало этой памяти. Если память выделить не получилось (например памяти не хватает), то функция вернёт значение NULL. (NULL это просто константа равная нулю).
- void free(void* p) освобождает выделенную память. Если ненужную память вовремя не освободить, то она останется помеченной, как занятая до момента завершения программы. Произойдёт так называемая утечка памяти.
- void* realloc(void* p, size_t new_n) перевыделяет выделенную память. Указатель p должен указывать на ранее выделенную память. Память, на которую ранее указывал p, освободится. Если память перевыделить не получилось (например памяти не хватает), то функция вернёт значение NULL. При этом указатель p будет продолжать указывать на старую память, она не освободится.

Давайте рассмотрим как работать с этими функциями. Предположим, что мы хотим создать в куче одну переменную типа int. Так как мы знаем, что int занимает 4 байта, то мы можем написать следующее.

```
int* p = (int*)malloc(4);
```

Обратите внимание на то что мы привели указатель void*, который возвращает malloc, к указателю int*. В языке С такое приведение можно не писать, а в языке С++ это обязательно. Однако, такое использование malloc не совсем верно, так как тип int не всегда имеет размер 4 байта. На старых системах он может иметь размер 2 байта, а на очень новых – даже 8 байт. Поэтому лучше использовать оператор sizeof.

Схематически выделение одного int-a в куче можно изобразить следующим образом:

```
int* p = (int*)malloc(sizeof(int));
*p = 123;
```

Конечно, основное преемущество кучи это её размер, который ограничен только доступной физической памятью. Поэтому на куче обычно выделяют не одиночные переменные, а массивы. Вот схематическое изображение выделения массива из 4-х элементов на куче:

```
int* p = (int*)malloc(4 * sizeof(int));
p[0] = 11;
p[1] = 22;
p[2] = 33;
p[3] = 44;
```

Благодаря тому, что к указателям можно применять квадратные скобки, работа с указателем р ничем не отличается от работы с массивом размером в 4 элемента.

После того как вы поработали с памятью в куче и она стала вам не нужна, память нужно освободить так:

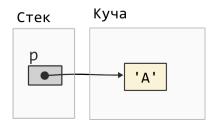
```
free(p);
```

Если это не сделать, то выделенные в куче объекты будут занимать память даже когда они уже перестали быть нужны. Эта память освободится только при завершении программы. Правило при работе с free: число вызовов free должно быть равно числу вызовов malloc.

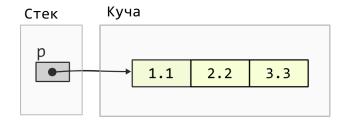
Задачи:

Напишите код, который будет создавать в куче объекты, соответствующие следующим рисункам. В каждой задаче напечатайте созданные в куче объекты. В каждой задаче освободите всю память, которую вы выделили.

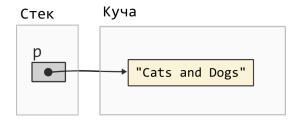
1. Один символ.



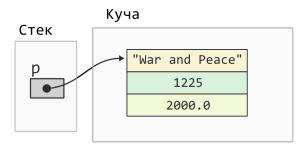
2. Массив из трёх элементов типа double.



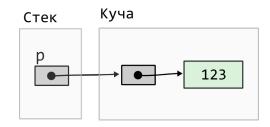
3. Строку (массив char) "Cats and Dogs". Чему должен быть равен размер массива символов? Для присваивания значения строке используйте функцию strcpy.



4. Структуру Book из семинара на структуры. Для присваивания значения строке используйте strcpy.

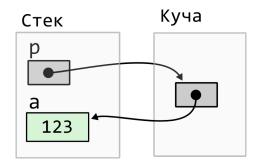


5. Указатель, который указывает на число int.

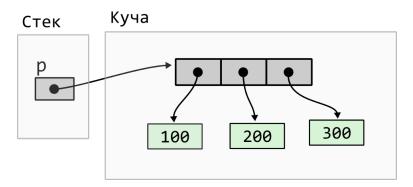


 \boldsymbol{B} этом случае нужно использовать 2 вызова malloc и 2 вызова free.

6. Указатель, который указывает на число int, которое находится в стеке.



7. Массив из указателей на int.

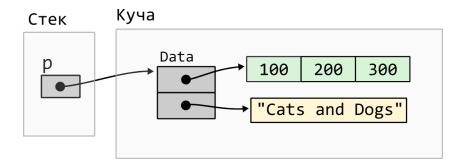


В этой задаче нужно использовать 4 вызова malloc и 4 вызова free.

8. Пусть есть структура, которая хранит 2 указателя: numbers и symbols:

```
struct data
{
    int* numbers;
    char* symbols;
};
typedef struct data Data;
```

Используйте эту структуру, чтобы выделить память в куче следующим образом:



B этой задаче нужно использовать 3 вызова malloc и 3 вызова free.

Часть 3: Ошибки при использовании динамического выделения памяти

Утечки памяти

Если вы забудете освободить память с помощью **free**, когда она перестанет быть нужна, то программа будет использовать больше памяти чем нужно. Произойдёт так называемая утечка памяти. Если в программе есть утечки памяти, то с течением времени она будет потреблять всё больше и больше памяти. Но при завершении программы вся память, конечно, освобождается.

Существуют специальные программы, которые проверяют нет ли у вас в программе утечек памяти. Одна из таких программ – valgrind на ОС семейства Linux. Чтобы её использовать, нужно просто написать в терминале:

valgrind ./a.out

Ошибка при выделении памяти

Если при вызове malloc произошла какая-либо ошибка, например, вы просите больше памяти, чем осталось, то malloc вернёт нулевой указатель равный NULL (то есть 0). Поэтому при каждом вызове malloc желательно проверять, сработал ли он корректно:

```
int* p = (int*)malloc(1000 * sizeof(int));
if (p == NULL)
{
    printf("Error! Out of memory.\n");
    exit(1);
}
```

Повторное освобождение той же памяти

Если вы попробуете освободить уже освобождёнынй участок памяти

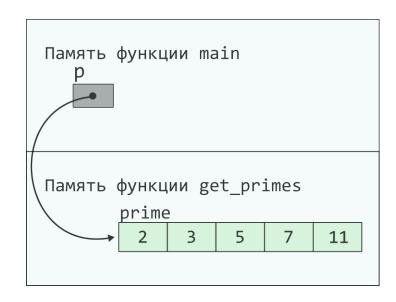
```
int* p = (int*)malloc(1000 * sizeof(int));
free(p);
free(p);
```

Часть 4: Возврат массива из функции

Возврат массива, созданого на стеке, из функции (ошибочный способ)

Допустим мы хотим создать функцию, которая должна будет возвращать массив. Известно, что при передаче массива в функцию он всегда передаётся по указателю. Можно попытаться создать статический массив внутри функции и вернуть указатель на него как это сделано в примере ниже. Однако это является грубой ошибкой. Дело в том, что память на стеке выделяется в начале выполнения функции и освобождается по выходу из функции. Таким образом, возвращаемый указатель будет ссылаться на уже освобождённую память. Ошибка!

```
#include <stdio.h>
int* get_primes()
{
    int primes[5] = \{2, 3, 5, 7, 11\};
    int* result = &primes[0];
    return result;
}
int* other_function()
{
    int arr[5] = {55, 66, 77, 88, 99};
    int* result = &arr[0];
    return result;
}
int main()
{
    int* p = get_primes();
    // other_function();
    printf("%i\n", p[4]);
}
```

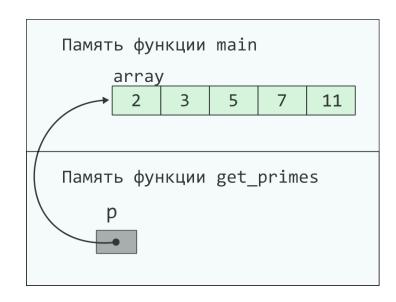


Что напечатает программа, если раскомментить строку?

Возврат массива, созданого на стеке, из функции (через аргумент)

Другой способ "возврата" массива: передадим функции указатель на уже созданный массив и попросим его заполнить. При этом нужно следить, чтобы функция не вышла за пределы массива. Так мы передавали массивы в функции в предыдущих семинарах.

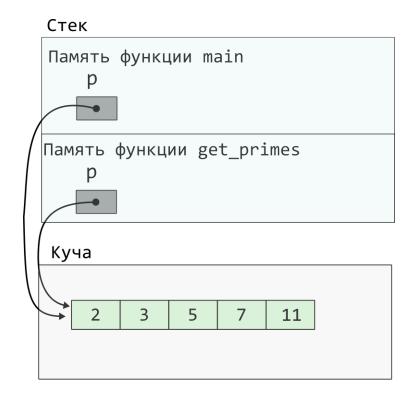
```
#include <stdio.h>
void get_primes(int* p)
{
    p[0] = 2;
    p[1] = 3;
    p[2] = 5;
    p[3] = 7;
    p[4] = 11;
}
int main()
{
    int array[100];
    get_primes(array);
    for (int i = 0; i < 5; ++i)
        printf("%i ", array[i]);
}</pre>
```



Возврат массива, созданого в куче, из функции

Наконец, ещё один, новый способ возврата массива из функции — это создание массива в куче с помощью malloc и возвращение указателя на него. При завершении функции, выделенная в куче память не освобождается и этот массив можно использовать. Только нужно не забыть вызвать free, когда массив станет не нужен.

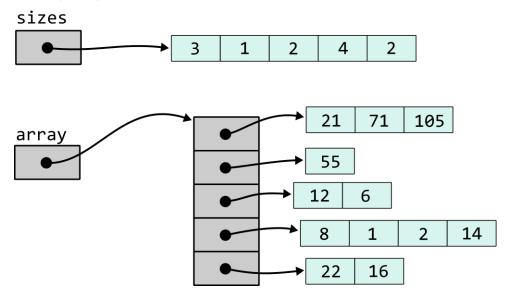
```
#include <stdlib.h>
#include <stdio.h>
int* get_primes()
    int* p = (int*)malloc(5*sizeof(int));
    p[0] = 2;
    p[1] = 3;
    p[2] = 5;
    p[3] = 7;
    p[4] = 11;
    return p;
}
int main()
{
    int* p = get_primes();
    for (int i = 0; i < 5; ++i)
        printf("%i ", p[i]);
    free(p);
}
```



Часть 5: Двумерный динамический массив

В стандартной библиотеке нет специальных средств по созданию двумерных динамических массивов. Есть 2 варианта для создания такого массива:

- 1. Создать одномерный динамический массив размера n * m и работать с ним. Это хороший вариант, когда длины всех строк массива равны или примерно равны и не меняются.
- 2. Создать динамический массив из указателей, каждый указатель будет соответствовать строке. Затем, для каждой строки динамически выделить столько памяти, сколько нужно. При этом нам нужно будет создать отдельный массив(sizes), который будет хранить размеры каждой строки.



Часть 6: Сегмент памяти Данные

Создание массива в разных сегментах памяти

Ниже представлен пример программы в которой создаюся 4 массива в разных сегментах памяти.

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

int array_data[5] = {1, 2, 3, 4, 5};
int array_bss[5];

int main()
{
    int array_stack[5];
    int* array_heap = (int*)malloc(5 * sizeof(int));
}
```

• Напечатайте адрес начала каждого из массивов. Помните, что для печати адресов используется спецификатор %р.

Статические переменные

Помимо глобальных переменных, в сегменте Data хранятся статические переменные. Такие переменные объявляются внутри функций, но создаются в сегменте Data и не удаляются при завершении функции. Вот пример функции со статической переменной.

```
#include <stdio.h>
void counter()
{
    static int n = 0;
    n++;
    printf("%i\n", n);
}
int main()
{
    counter();
    counter();
    counter();
}
```

Обратите внимание, что в этой функции строка static int n = 0; не исполняется при заходе в функцию. Эта строка просто объявляет инициализирует статическую переменную, причём инициализация происходит в самом начале исполнения программы (даже до функции main).

• Создайте функцию adder, которая будет принимать на вход число и возвращать сумму всех чисел, которые приходили на вход этой функции за время выполнения программы.

```
printf("%i\n", adder(10)); // Напечатает 10
printf("%i\n", adder(15)); // Напечатает 25
printf("%i\n", adder(70)); // Напечатает 95
```

Часть 7: Работа с файлами. Функции fgetc, fseek, ftell.

Функция fgetc.

Функция fgetc считывает 1 символ и возвращает код ASCII символа или EOF если дошли до конца файла (EOF это просто константа равная -1). Пример считывания:

- Напишите программу, которая печатает количество строк в файле.
- Напишите программу, которая печатает размер самой длинной строки файла.

Функции ftell и fseek.

Процесс считывания файла можно представить как перемещение по набору байт. При открытии файла указатель положения равен нулю. При считывании он увеличивается на количество считанных байт.



Однако, положение в файле можно менять и без считывания при помощь функции fseek:

fseek(<файловый указатель>, <смещение>, <начало отсчёта>)

Начало отсчёта в этой функции может принимать 3 значения:

- 1. SEEK_SET отсчитывать от начала файла
- 2. SEEK_CUR отсчитывать от текущего положения
- 3. SEEK_END отсчитывать от конца файла

Например:

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    FILE* f = fopen("test.txt", "r");
    fseek(f, 10, SEEK_SET); // Перемещаемся на 11 - й символ
    fseek(f, -1, SEEK_END); // Перемещаемся к последнему символу

fseek(f, -1, SEEK_CUR); // Перемещаемся на 1 символ назад
    fseek(f, 0, SEEK_SET); // Возвращаемся к началу
    fclose(f);
}
```

Функция ftell(<файловый указатель>) возвращает целое число – текущее положение в файле.

- Написать программу, которая будет печатать 3 последних символа в файле.
- Написать программу, которая будет считывать файл test.txt и печатать число, которое начинается с 10-го символа.
- Написать программу, которая будет принимать название файла через аргумент командной строки и печатать его размер в байтах.
 - Подсказка: Используйте fseek, чтобы перейти в конец файла и ftell, чтобы узнать позицию.
- В файле numbers.txt хранятся некоторые целые числа (но не указано их количество). Напишите программу, которая будет считывать все числа из этого файла и печатать их на экран. Есла в файле содержится какие-то другие символы кроме цифр и пробельных символов, то программа должна печатать Error! и завершаться.

Подсказка: Для начала нужно узнать количество чисел. Это можно сделать, используя fgetc. Затем считываем. Память для чисел выделяем в куче, так как их количество изначально неизвестно и может быть болишим.