

# Laborator C

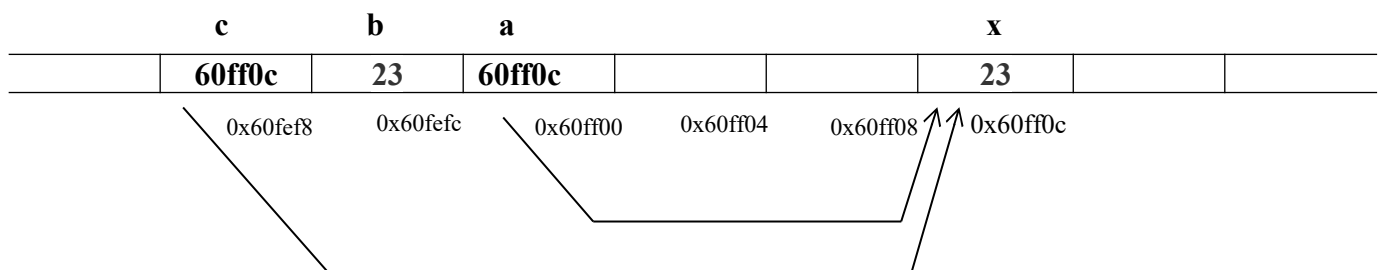
## Pointeri

- **Pointer** = variabilă care reține o **adresă de memorie**:
  - adresa unui **tip de date**: elementar, structura, sir de caractere;
  - adresa unei **funcții**: adresa la care punctul curent de execuție va sări, în cazul în care acea funcție este apelată;
  - adresa la care se afla o adresa de memorie;
  - adresa unei zone cu conținut necunoscut (pointer către void).

### Exemple

```
1) int x,....., *a,b,*c;
x=23;
a=&x;          // a primește adresa lui x
b=*a;          // b memorează valoarea ce se afla la adresa continuta in a
c=a;           // c are acelasi continut cu a, adica o adresa (a lui x).

printf("%d\t%d\t%d",x,*a,*c);
printf("%x  %x  %x  %x  %x",&a,&b,&c,c,&x);
```



```
2)
int *p;
p=p+3;                                     /* se incrementează adresa continuta de p
                                           cu 3*sizeof(int); Problema? */
```

```
3) int x,*a,*b;
x=135;
a=&x;
b=a;
(*a)++;          // rezultatul?          printf("%d  %d", x,*a);
*a++;            // precedenta operatorilor?
printf("%d  %d  %x  %p  %x  %x  %x", *a,*b,a,a,b,&a,&b);
```

- **Pointeri către void**:

1) void \*p=NULL; // pointer către void, inițializat la NULL

2) Un pointer către void trebuie convertit la un pointer către un tip de date înainte de a fi folosit, utilizand operatorul de cast: (int \*)

```
*p=23;          // invalid use of void expression
```

```
// Atunci, convertim întâi la int:
```

```
p = malloc(sizeof(int)); // alocăm spațiu pentru un int (va urma)
*((int*)p) = 5;

printf("%d\n",*((int*)p));
```

- 3) Dimensiunea unui pointer depinde de arhitectura și sistemul de operare pe care a fost compilat programul. Dimensiunea se determină cu `sizeof(void *)` și nu este în mod necesar egală cu dimensiunea unui tip de date întreg.

- **Greșeală clasică:**

```
1) int *p, x = 100 ;
    *p = x;
```

**De ce?** Deoarece pointerului `p` nu i s-a atribuit inițial nicio adresă, el conține una necunoscută. Deci, la atribuirea `*p = x` valoarea din `x` este scrisă într-o locație de memorie necunoscută. Acest tip de problemă scapă de obicei neobservată când programul este mic, deoarece cele mai mari șanse sunt ca `p` să conțină o adresă “sigură” – una care nu intra în zona de program, de date ori a sistemului de operare. Dar, pe măsură ce programul se mărește, crește și probabilitatea ca `p` să conțină ceva vital. În cele din urmă, programul se va opri.

Așadar, corect este:

```
int *p, x = 100 ;
p=&x;
```

*Alt exemplu:*

```
char *p;

strcpy(p, "abc");
printf("%s",p);
```

### Soluții

```
char *p="abc";
sau
char p[20];
strcpy(p, "abc");
```

## Pointeri la structuri

Putem defini pointeri la structuri în același mod în care am defini un pointer la orice altă variabilă.

Declarare:

```
struct struct_name *struct_pointer;
```

Pentru a accesa membrii unei structuri prin intermediul pointerilor, folosim operatorul `->`

```
struct_pointer->member_name;
```

Instrucțiunea de mai sus este echivalentă cu:

```
(*struct_pointer).member_name;
```

Pentru a trimite un pointer la o structură ca argument unei funcții, folosim următoarea sintaxă:

```
return_type function_name(struct struct_name *param_name);
```

Exemplu:

```

struct Book {
    int book_id;
    char title[50];
    char author[50];
    char subject[100];
};

void printBook(struct Book *book);

int main () {
    struct Book *book_pointer, book1;
    book_pointer = &book1;
    //specificatia pentru book1:
    book1.book_id = 2000;
    strcpy(book1.title, "Defence Against the Dark Arts");
    strcpy(book1.author, "Severus Snape");
    strcpy(book1.subject, "Defence Against the Dark Arts");

    printBook(&book1);
    return 0;
}

void printBook(struct Book *book) {
    printf("Book title: %s\n", book->title);
    printf("Book author: %s\n", book->author);
    printf("Book subject: %s\n", book->subject);
    printf("Book identifier: %d\n", book->book_id);
}

```

## **Accesarea membrilor structurilor prin intermediul pointerilor utilizand alocarea dinamica:**

Putem alocam memorie dinamic utilizand functia malloc() din header-ul "stdlib.h"

Sintaxa:

```
ptr = (cast_type*)malloc(byte_size);
```

Exemplu:

```

int main() {
    struct Book *book_ptr;
    int i, n;

    printf("Enter number of books: ");
    scanf("%d", &n);

    //alocam memorie pentru n structuri Book cu book_ptr //indicand
    spre adresa de baza
    book_ptr = (struct Book*)malloc(n * sizeof(struct Book));

    for(i = 0; i < n; ++i) {
        printf("Enter book id, title, author and subject");
        scanf("%d", &(book_ptr+i)->book_id);
        scanf("%s", &(book_ptr+i)->title);
        scanf("%s", &(book_ptr+i)->author);
        scanf("%s", &(book_ptr+i)->subject);
    }
    //afisam informatiile despre cartile citite anterior
}

```

```

    for(i = 0; i < n; ++i) {
        printBook1(book_ptr+i);
    }

    return 0;
}

```

## Siruri de caractere

Limbajul C nu dispune de un tip de date nativ pentru reprezentarea sirurilor de caractere de lungime variabila. In acest scop se utilizeaza structuri de date de tip tablou de caractere.

Intrucat sirurile de caractere prelucrate in programe au in general lungime variabila, s-a stabilit o conventie prin care ultimul caracter utilizat al unui sir este urmat de un caracter cu valoarea zero ('\0'), numit terminator de sir.

```
char sir [10];
```

Exemplul de mai sus declara un tablou de 10 de elemente de tip caracter. Un asemenea tablou se poate folosi pentru memorarea unui sir de caractere de lungime variabila, dar de maxim 9 de caractere, intrucat ultimul element este rezervat pentru terminatorul de sir.

Daca sirul de mai sus contine valoarea "TEST", continutul memoriei rezervate tabloului este urmatorul:

Index	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Continut	T	E	S	T	\0	-	-	-	-	-

Valoarea elementelor tabloului corespunzatoare indicilor de la 5 la 9 nu este cunoscuta. Evident, aceste tablouri care memoreaza siruri de caractere se pot alocasi si dinamic:

```

char *sir = (char*)malloc (10 * sizeof (char));
/* ...operatii cu variabila sir... */
free (sir);

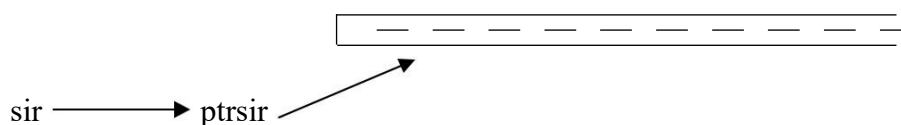
```

Daca se doreste doar accesarea si prelucrarea elementelor unui sir de caractere care a fost alocat anterior, static (declaratie de tablou) sau dinamic, se poate utiliza si o variabila de tip pointer catre caracter:

```

char sir [10];
char *ptrsir;
ptrsir = sir;
/*Ambele variabile indica spre acelasi sir de caractere*/

```



Orice sir de caractere care se prelucreaza in program trebuie sa dispuna inasa de o declaratie de alocare de memorie (static sau dinamic).

Compilatoarele de C permit initializarea tablourilor de caractere in momentul declararii acestora cu un sir de caractere:

```
char sir [10] = "Un sir";
```

In urma acestei declaratii, variabila *sir* va avea urmatorul continut:

<b>Index</b>	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
<b>Continut</b>	U	n		S	i	r	\0	-	-	-

Lista funcțiilor pentru siruri de caractere:

<http://www.cplusplus.com/reference/cstring/>

## Probleme

1. Se citesc de la tastură un număr natural **n** ce reprezintă dimensiunea unei matrice pătratice și elementele unei matrice pătratice. Folosind pointeri, să se afișeze elementele matricei, elementul de la intersecția diagonalelor (pentru n impar), iar apoi elementele de pe cele două diagonale.
2. Implementati o functie care numara aparitiile unui cuvant intr-un text dat.  
`int count_occurrences(const char* text, const char* word);`
3. Folosind functia `count_occurrences` implementati o alta functie ce citeste doua cuvinte si inlocuieste intr-un text introdus de la tastatura toate aparitiile primului cuvant prin cel de-al doilea.