

개정3판

Visual  
Studio  
2017

쉽게 풀어쓴



언어

EXPRESS



천인국 지음

## 제11장 포인터





# 이번 장에서 학습할 내용

2

- 포인터이란?
- 변수의 주소
- 포인터의 선언
- 간접 참조 연산자
- 포인터 연산
- 포인터와 배열
- 포인터와 함수



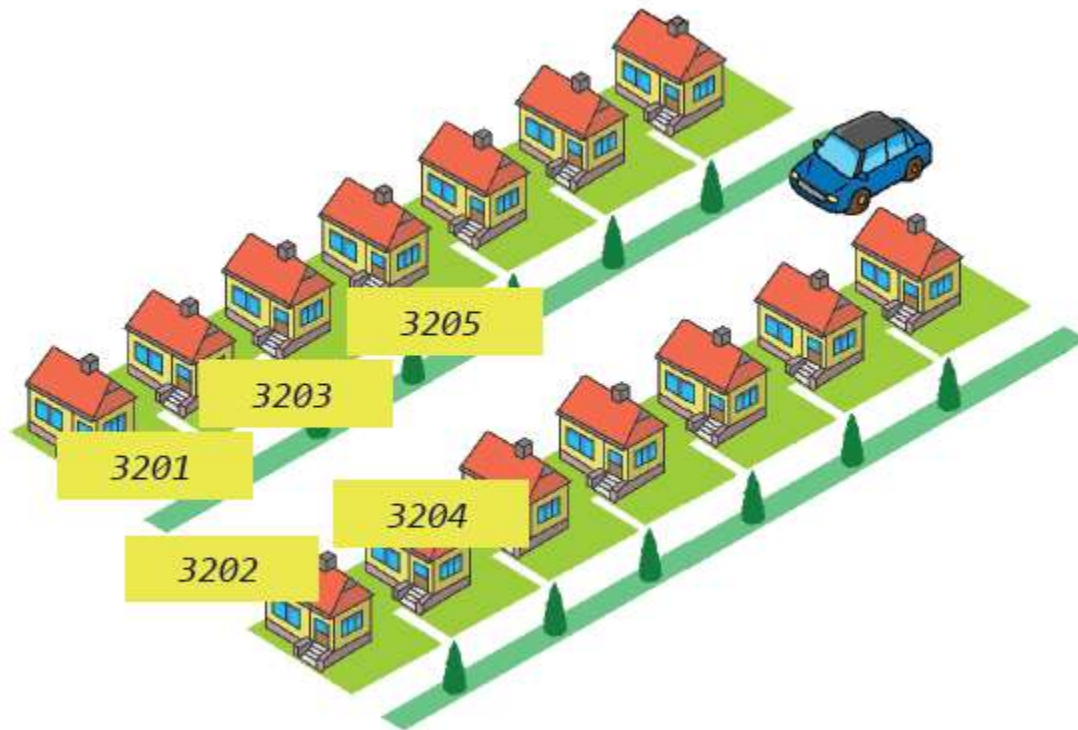
이번 장에서는  
포인터의 기초적인  
지식을 학습한다.



# 포인터란?

3

- *포인터(pointer)*: 주소를 가지고 있는 변수

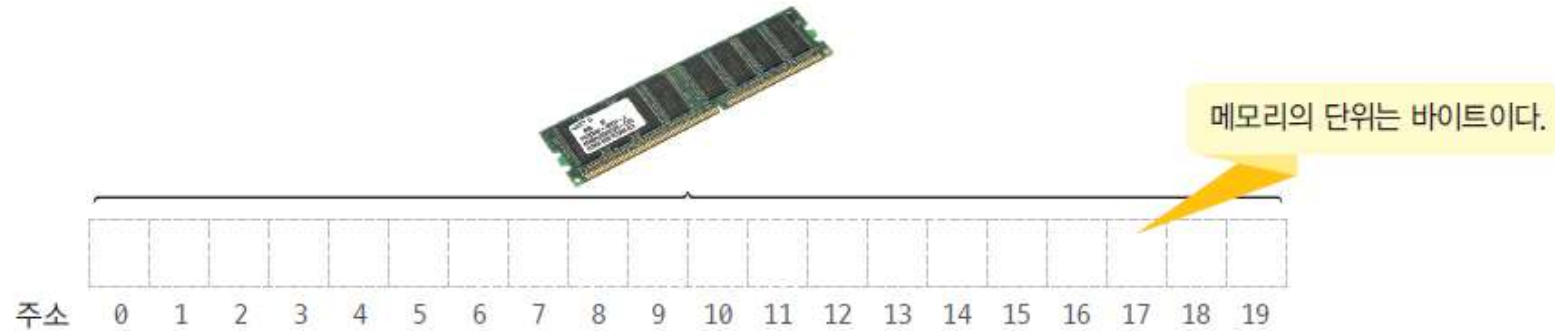




# 변수에 어디에 저장되는가?

4

- 변수는 메모리에 저장된다.
- 메모리는 바이트 단위로 액세스된다.
  - ▣ 첫번째 바이트의 주소는 0, 두번째 바이트는 1,...



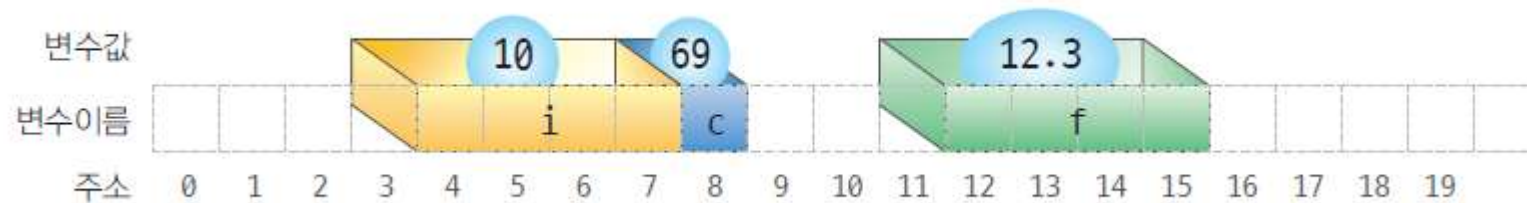


# 변수와 메모리

5

- 변수의 크기에 따라서 차지하는 메모리 공간이 달라진다.
- char형 변수: 1바이트, int형 변수: 4바이트,...

```
int main(void)
{
    int i = 10;
    char c = 69;
    float f = 12.3;
}
```

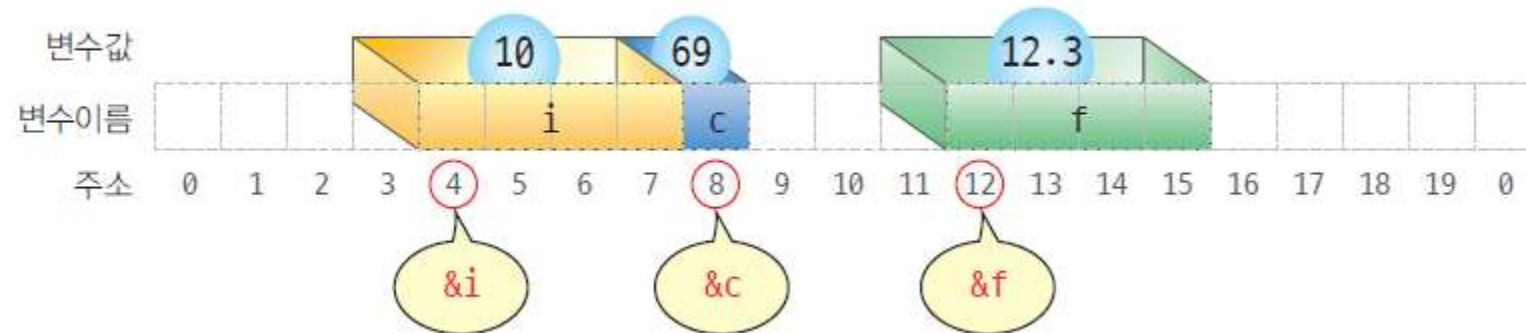




# 변수의 주소

6

- 변수의 주소를 계산하는 연산자: &
- 변수 i의 주소: &i





# 변수의 주소

address\_of.c

7

```
int main(void)
{
    int i = 10;
    char c = 69;
    float f = 12.3;

    printf("i의 주소: %u\n", &i); // 변수 i의 주소 출력
    printf("c의 주소: %u\n", &c); // 변수 c의 주소 출력
    printf("f의 주소: %u\n", &f); // 변수 f의 주소 출력
    return 0;
}
```

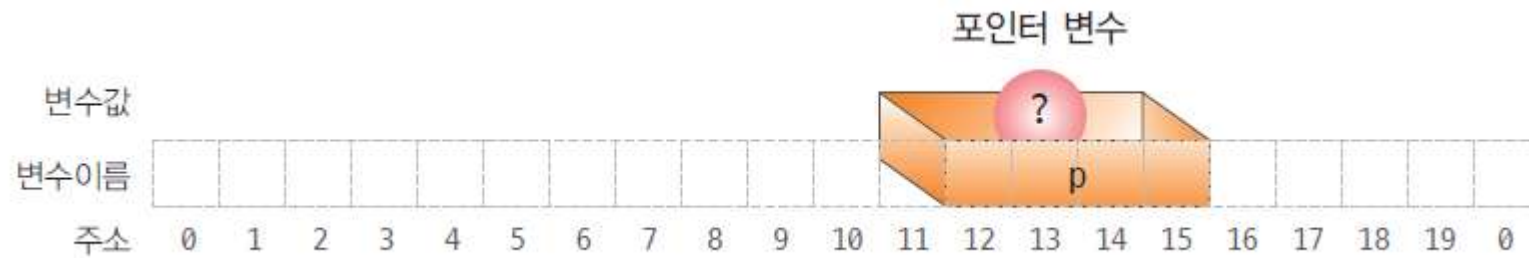
i의 주소: 1245024  
c의 주소: 1245015  
f의 주소: 1245000



□ 포인터: 변수의 주소를 가지고 있는 변수

예 `int *p;`

정수를 가리키는 포인터 p



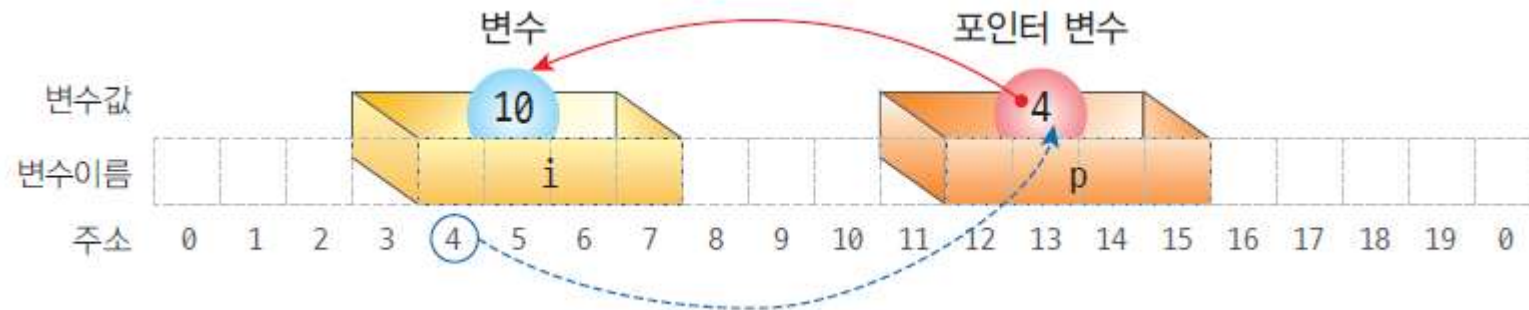




# 포인터와 변수의 연결

9

```
int i = 10;    // 정수형 변수 i 선언  
int *p;        // 포인터 변수 p 선언  
p = &i;        // 변수 i의 주소가 포인터 p로 대입
```



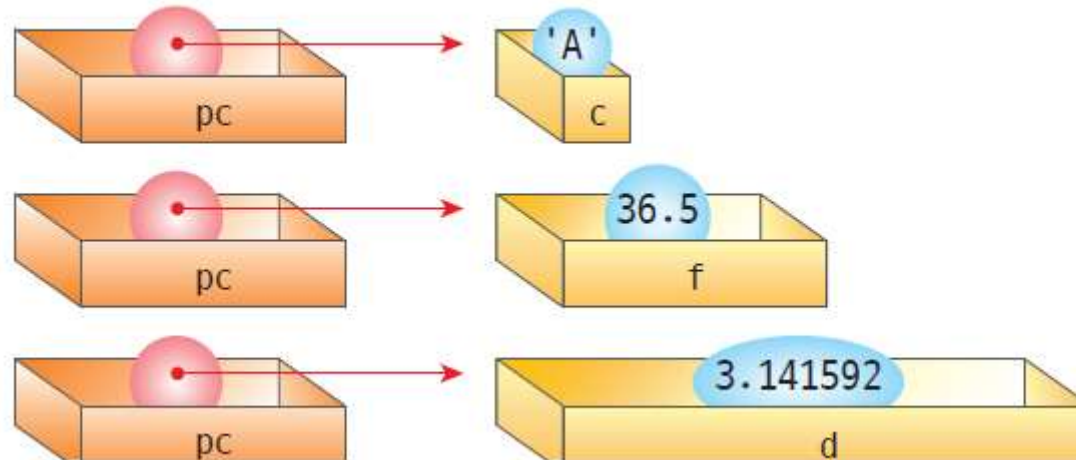


# 다양한 포인터의 선언

10

```
char c = 'A';           // 문자형 변수 c
float f = 36.5;          // 실수형 변수 f
double d = 3.141592;     // 실수형 변수 d

char *pc = &c;           // 문자를 가리키는 포인터 pc
float *pf = &f;           // 실수를 가리키는 포인터 pf
double *pd = &d;          // 실수를 가리키는 포인터 pd
```





# 예제

pointer\_variable.c

11

```
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    int i = 10;
    double f = 12.3;
    int *pi = NULL;

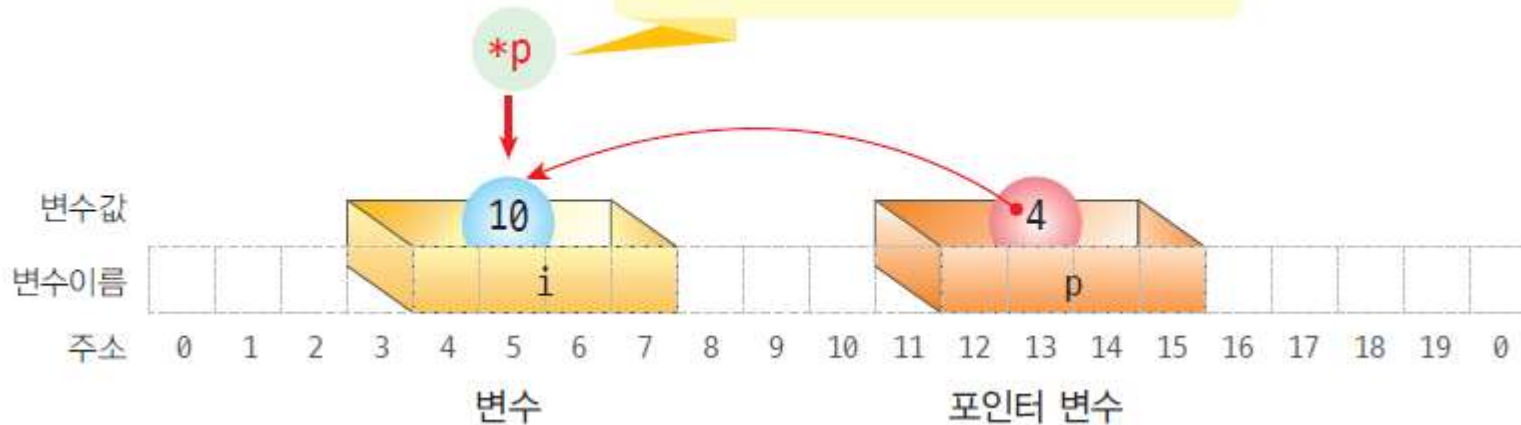
    double *pf = NULL;
    pi = &i;
    pf = &f;

    printf("%u %u\n", pi, &i);
    printf("%u %u\n", pf, &f);
    return 0;
}
```

```
1768820 1768820
1768804 1768804
```



\*는 포인터가 가리키는 변수의 값을 반환한다.



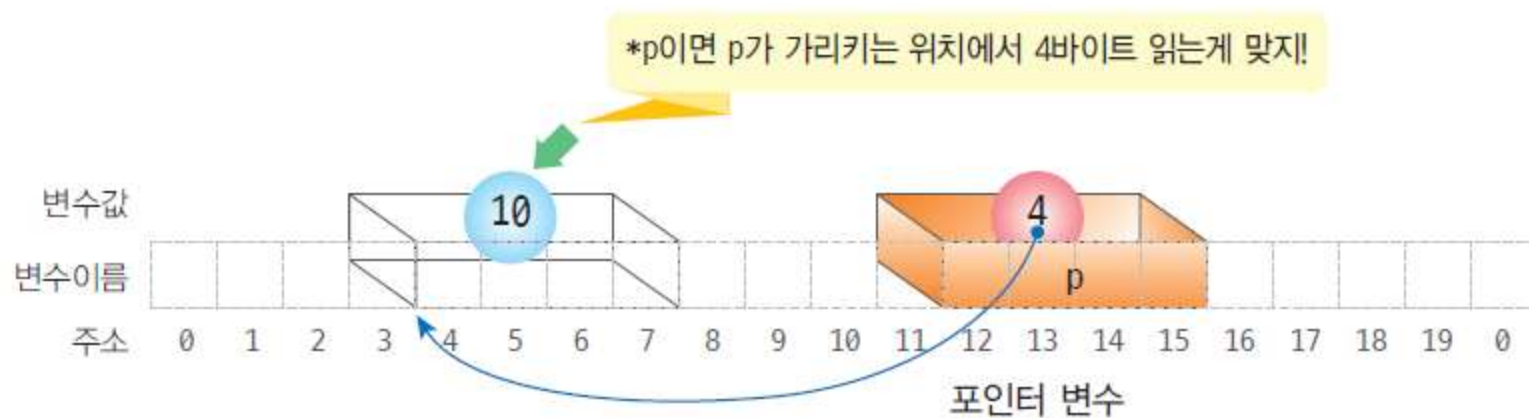


# 간접 참조 연산자의 해석

13

- 간접 참조 연산자: 지정된 위치에서 포인터의 타입에 따라 값을 읽어 들인다.

```
int *p = 4;           // 위치 8에서 정수를 읽는다.  
char *pc = 4;         // 위치 8에서 문자를 읽는다.  
double *pd = 4;       // 위치 8에서 실수를 읽는다.
```

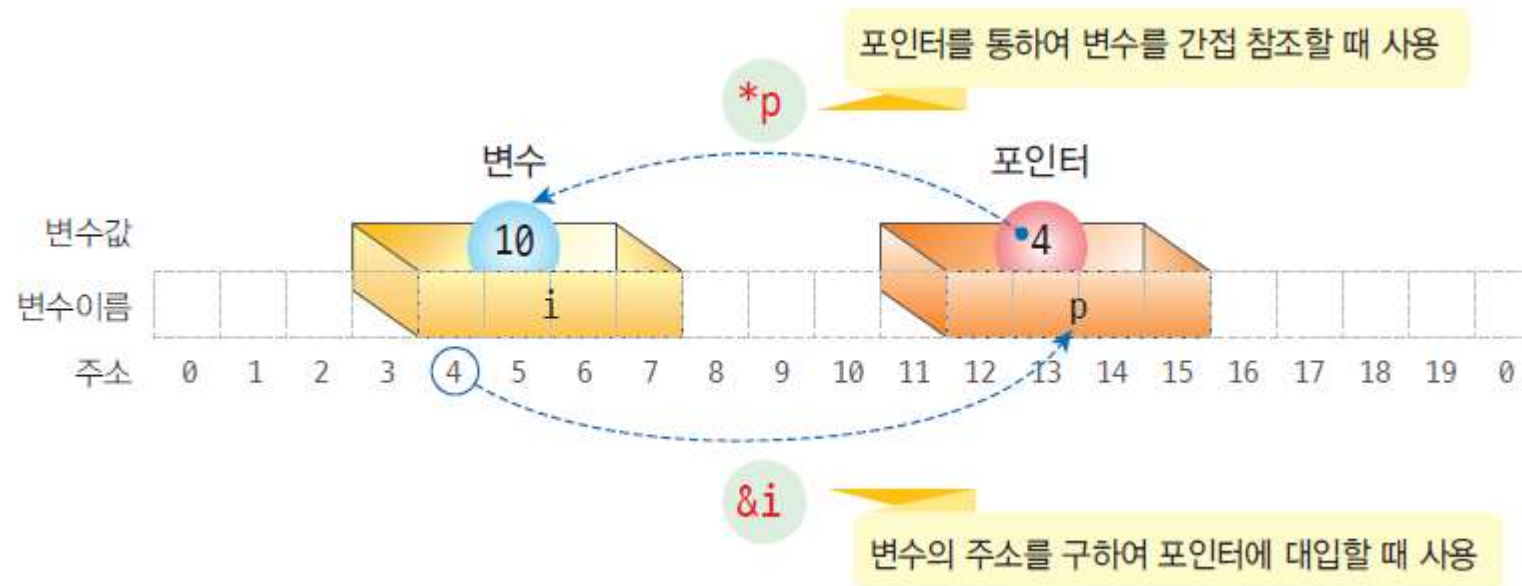




# & 연산자와 \* 연산자

14

- & 연산자: 변수의 주소를 반환한다
- \* 연산자: 포인터가 가리키는 곳의 내용을 반환한다.





# 포인터 예제 #1

15

pointer1.c

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

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

```
    int i = 3000;
    int *p=NULL;
```

```
    p = &i;
```

```
    printf("i = %d\n", i);
```

// 변수의 값 출력

```
    printf("&i = %u\n\n", &i);
```

// 변수의 주소 출력

```
    printf("p = %u\n", p);
```

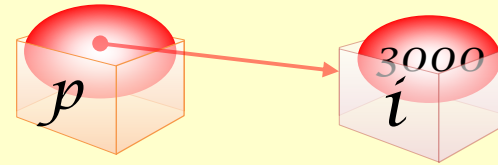
// 포인터의 값 출력

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

// 포인터를 통한 간접 참조 값 출력

```
    return 0;
```

```
}
```



```
i = 3000
```

```
&i = 1245024
```

```
*p = 3000
```

```
p = 1245024
```



# 포인터 예제 #2

pointer2.c

16

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

```
int main(void)
```

```
{
```

```
    int x=10, y=20;
```

```
    int *p;
```

```
    p = &x;
```

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

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

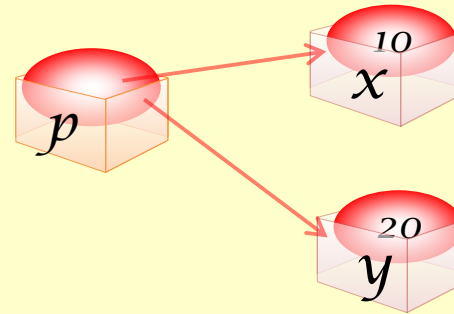
```
    p = &y;
```

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

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

```
    return 0;
```

```
}
```



```
p = 1245052
```

```
*p = 10
```

```
p = 1245048
```

```
*p = 20
```





# 포인터 예제 #3

pointer3.c

17

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

```
int main(void)
```

```
{
```

```
    int i=10;
```

```
    int *p;
```

```
    p = &i;
```

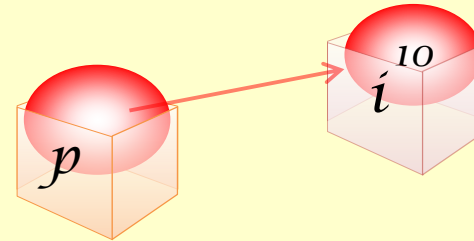
```
    printf("i = %d\n", i);
```

```
    *p = 20;
```

```
    printf("i = %d\n", i);
```

```
    return 0;
```

```
}
```



포인터를 통하여 변수의 값을 변경한다.

```
i = 10
```

```
i = 20
```



# 중간 점검

18

- 메모리는 어떤 단위를 기준으로 주소가 매겨지는가?
- 다음의 각 자료형이 차지하는 메모리 공간의 크기를 쓰시오.  
(a) char (b) short (c) int (d) long (e) float (f) double
- 포인터도 변수인가?
- 변수의 주소를 추출하는데 사용되는 연산자는 무엇인가?
- 변수 x의 주소를 추출하여 변수 p에 대입하는 문장을 쓰시오.
- 정수형 포인터 p가 가리키는 위치에 25를 저장하는 문장을 쓰시오.





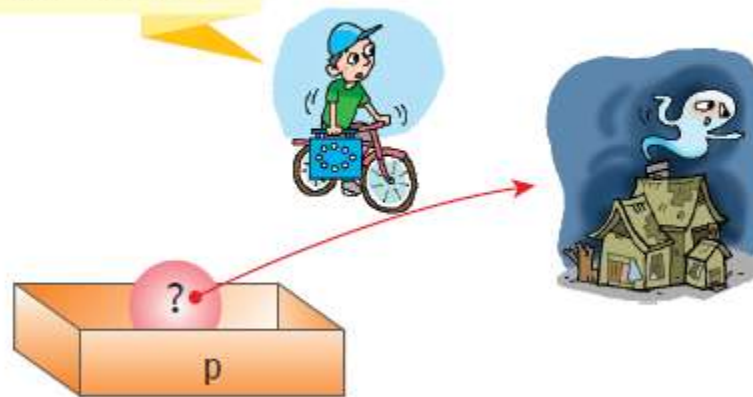
# 포인터 사용시 주의점

19

- 초기화가 안된 포인터를 사용하면 안된다.

```
int main(void)
{
    int *p;           // 포인터 p는 초기화가 안되어 있음
    *p = 100;         // 위험한 코드
    return 0;
}
```

주소가 잘못된거 같은데...





# 포인터 사용시 주의점

20

- 포인터가 아무것도 가리키고 있지 않는 경우에는 NULL로 초기화
- NULL 포인터를 가지고 간접 참조하면 하드웨어로 감지할 수 있다.

```
int *p = NULL;
```



포인터가 아무것도 가리키지 않을 때는  
반드시 NULL로 설정하세요.



# 포인터 사용시 주의점

21

- 포인터의 타입과 변수의 타입은 일치하여야 한다.

```
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    int i;
    double *pd;

    pd = &i;        // 오류! double형 포인터에 int형 변수의 주소를 대입
    *pd = 36.5;

    return 0;
}
```



# 중간 점검

22

- 초기값이 결정되지 않은 포인터에는 어떤 값을 넣어두는 것이 안전한가?
- char형 변수에 double형 포인터로 값을 저장한다면 어떤 문제가 발생하는가?





# 포인터 연산

23

- 가능한 연산: 증가, 감소, 덧셈, 뺄셈 연산
- 증가 연산의 경우 증가되는 값은 포인터가 가리키는 객체의 크기

포인터 타입	++연산후 증가되는값
char	1
short	2
int	4
float	4
double	8



# 증가 연산 예제

pointer\_arith1.c

24

```
#include <stdio.h>
int main(void)
{
    char *pc;
    int *pi;
    double *pd;

    pc = (char *)10000;
    pi = (int *)10000;
    pd = (double *)10000;
    printf("증가 전 pc = %d, pi = %d, pd = %d\n", pc, pi, pd);

    pc++;
    pi++;
    pd++;
    printf("증가 후 pc = %d, pi = %d, pd = %d\n", pc, pi, pd);
    printf("pc+2 = %d, pi+2 = %d, pd+2 = %d\n", pc+2, pi+2, pd+2);
    return 0;
}
```

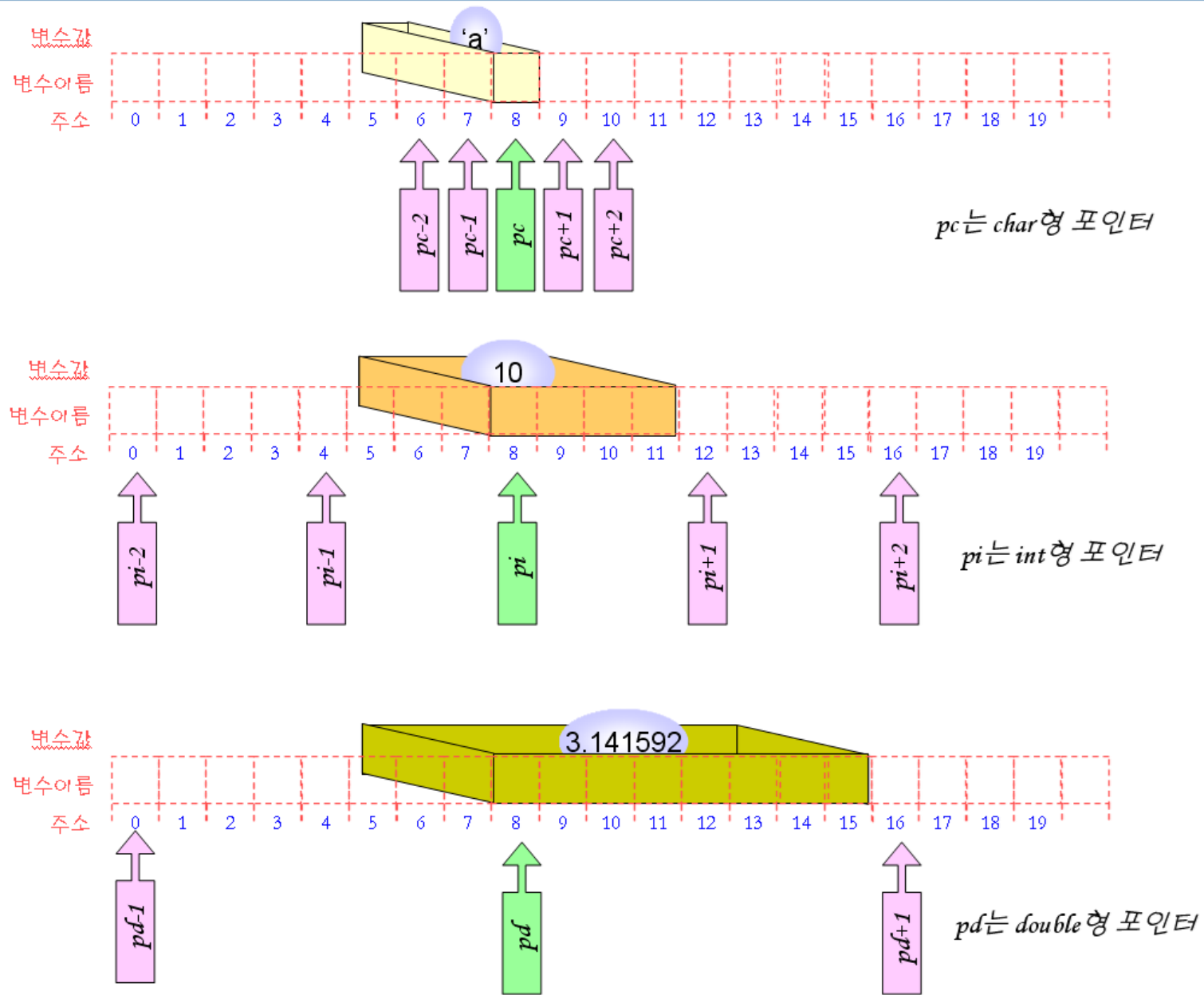
증가 전 pc = 10000, pi = 10000, pd = 10000  
증가 후 pc = 10001, pi = 10004, pd = 10008  
pc+2 = 10003, pi+2 = 10012, pd+2 = 10024





# 포인터의 증감

25





# 간접 참조 연산자와 증감 연산자

26

- `*p++;`
  - ▣ `p`가 가리키는 위치에서 값을 가져온 후에 `p`를 증가한다.
- `(*p)++;`
  - ▣ `p`가 가리키는 위치의 값을 증가한다.

수식	의미
<code>v = *p++</code>	<code>p</code> 가 가리키는 값을 <code>v</code> 에 대입한 후에 <code>p</code> 를 증가한다.
<code>v = (*p)++</code>	<code>p</code> 가 가리키는 값을 <code>v</code> 에 대입한 후에 가리키는 값을 증가한다.
<code>v = ++p</code>	<code>p</code> 를 증가시킨 후에 <code>p</code> 가 가리키는 값을 <code>v</code> 에 대입한다.
<code>v = ++*p</code>	<code>p</code> 가 가리키는 값을 가져온 후에 그 값을 증가하여 <code>v</code> 에 대입한다.



# 간접 참조 연산자와 증감 연산자

pointer\_arith2.c

27

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

```
int main(void)
```

```
{
```

```
    int i = 10;
```

```
    int *pi = &i;
```

```
    printf("i = %d, pi = %p\n", i, pi);
```

```
    (*pi)++;
```

```
    printf("i = %d, pi = %p\n", i, pi);
```

```
    printf("i = %d, pi = %p\n", i, pi);
```

```
    *pi++;
```

```
    printf("i = %d, pi = %p\n", i, pi);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

pi가 가리키는 위치의 값을 증가한다.

pi가 가리키는 위치에서 값을 가져온 후에 pi를 증가한다.

```
i = 10, pi = 0012FF60
```

```
i = 11, pi = 0012FF60
```

```
i = 11, pi = 0012FF60
```

```
i = 11, pi = 0012FF64
```



# 포인터의 형변환

28

- C언어에서는 꼭 필요한 경우에, 명시적으로 포인터의 타입을 변경할수 있다.

```
double *pd = &f;  
int *pi;  
  
pi = (int *)pd;
```



# 예제

pointer\_arith3.c

29

```
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    int data = 0x0A0B0C0D;
    char *pc;
    pc = (char *)&data;

    for (int i = 0; i < 4; i++) {
        printf("(pc + %d) = %02X \n", i, *(pc + i));
    }
    return 0;
}
```

```
*(pc + 0) = 0D
*(pc + 1) = 0C
*(pc + 2) = 0B
*(pc + 3) = 0A
```



# 중간 점검

30

- 포인터에 대하여 적용할 수 있는 연산에는 어떤 것들이 있는가?
- int형 포인터 p가 80번지를 가리키고 있었다면 (p+1)은 몇 번지를 가리키는가?
- p가 포인터라고 하면 \*p++와 (\*p)++의 차이점은 무엇인가?
- p가 포인터라고 하면 \*(p+3)의 의미는 무엇인가?





# 인수 전달 방법

31

## □ 함수 호출 시에 인수 전달 방법

- ▣ 값에 의한 호출(call by value)
  - 함수로 복사본이 전달된다.
  - 기본적인 방법
- ▣ 참조에 의한 호출(call by reference)
  - 함수로 원본이 전달된다.
  - C에서는 포인터를 이용하여 흉내 낼 수 있다.





# swap() 함수 #1(값에 의한 호출)

32

swap1.c

```
#include <stdio.h>
void swap(int x, int y);
int main(void)
{
    int a = 100, b = 200;
    printf("a=%d b=%d\n", a, b);

    swap(a, b);

    printf("a=%d b=%d\n", a, b);
    return 0;
}
```

```
void swap(int x, int y)
{
    int tmp;
    printf("x=%d y=%d\n", x, y);

    tmp = x;
    x = y;
    y = tmp;

    printf("x=%d y=%d\n", x, y);
}
```

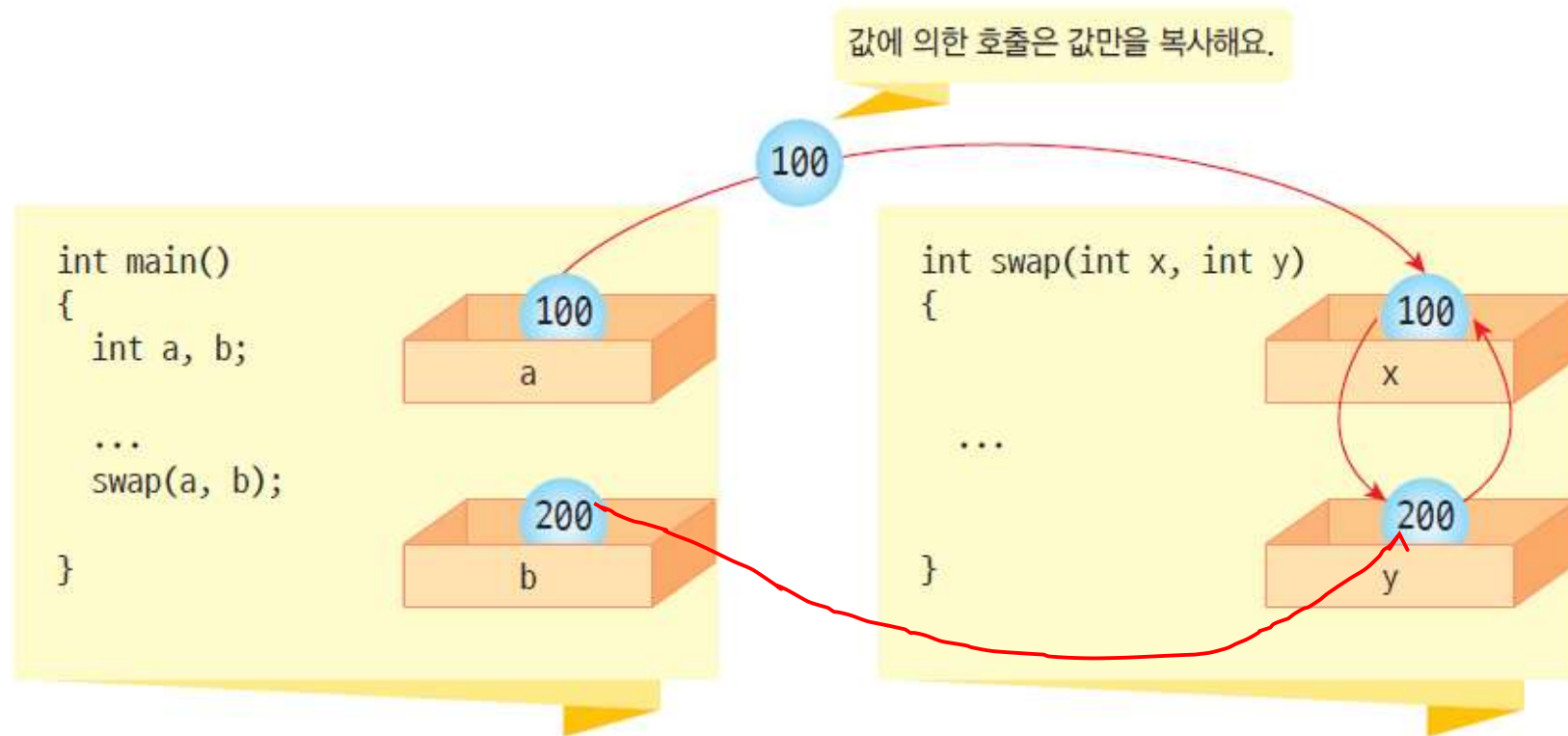
```
a=100 b=200
x=100 y=200
x=200 y=100
a=100 b=200
```





# 값에 의한 호출

33





# swap() 함수 #2(참조에 의한 호출)

34

swap2.c

```
#include <stdio.h>
void swap(int x, int y);
int main(void)
{
    int a = 100, b = 200;
    printf("a=%d b=%d\n", a, b);

    swap(&a, &b);

    printf("a=%d b=%d\n", a, b);
    return 0;
}
```

```
void swap(int *px, int *py)
{
    int tmp;

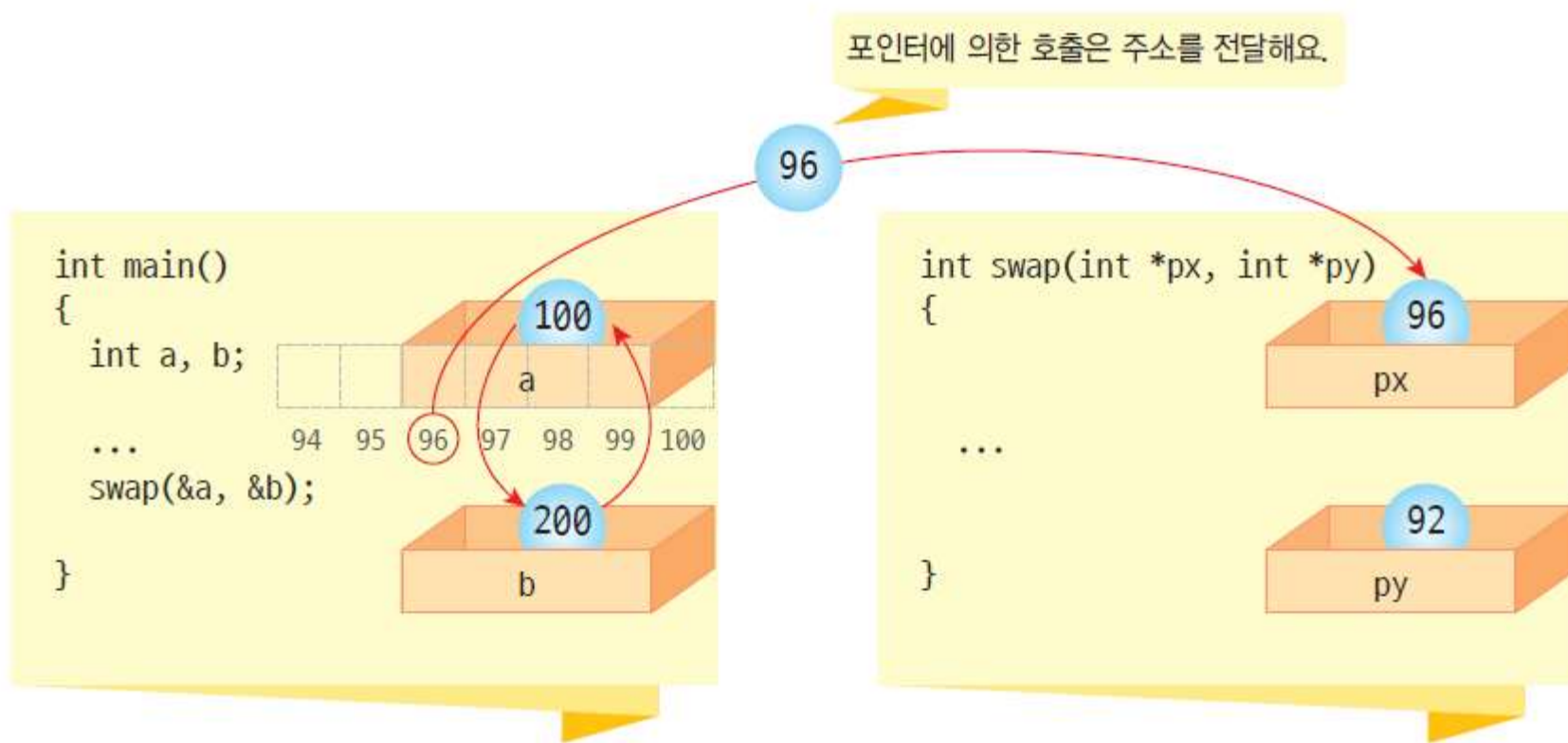
    tmp = *px;
    *px = *py;
    *py = tmp;
}
```

a=100 b=200  
a=200 b=100



# 참조에 의한 호출

35

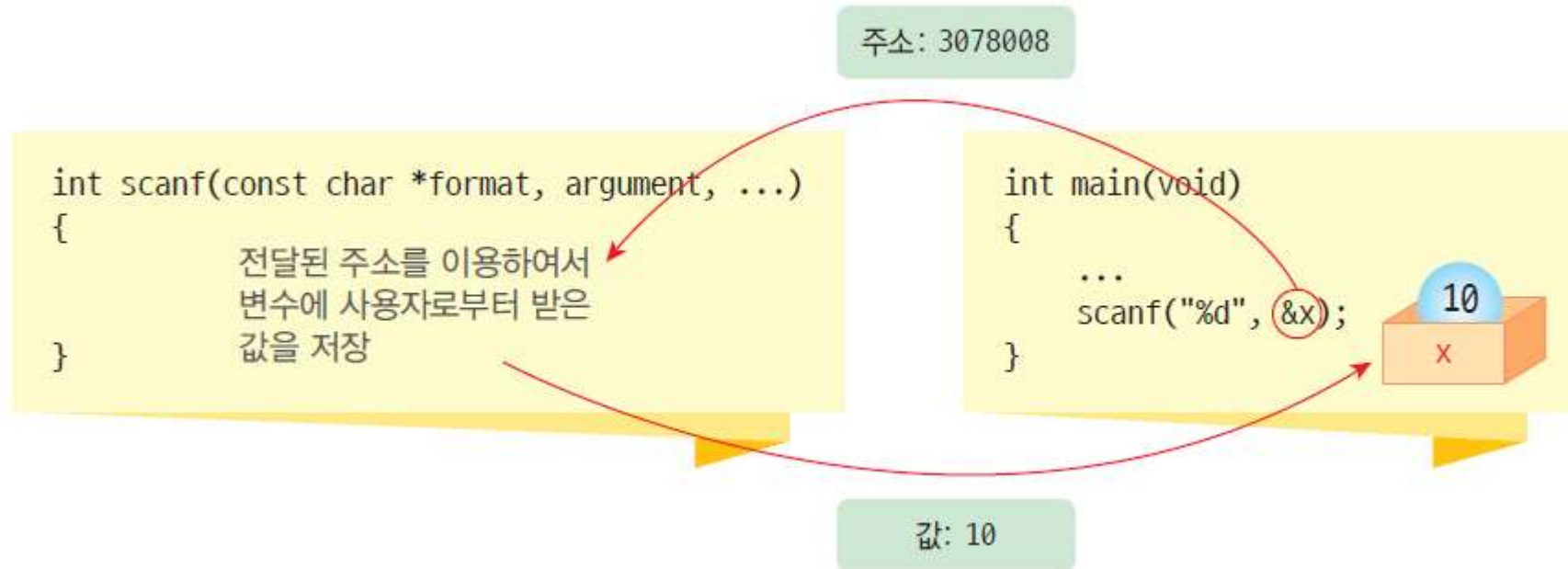




# scanf() 함수

36

- 변수에 값을 저장하기 위하여 변수의 주소를 받는다.





## 2개 이상의 결과를 반환

slope.c

37

```
#include <stdio.h>
// 기울기와 y절편을 계산
int get_line_parameter(int x1, int y1, int x2, int y2, float *slope, float *yintercept)
{
    if( x1 == x2 )
        return -1;
    else {
        *slope = (float)(y2 - y1)/(float)(x2 - x1);
        *yintercept = y1 - (*slope)*x1;
        return 0;
    }
}

int main(void)
{
    float s, y;
    if( get_line_parameter(3,3,6,6,&s,&y) == -1 )
        printf("에러\n");
    else
        printf("기울기는 %f, y절편은 %f\n", s, y);
    return 0;
}
```

기울기와 Y절편을  
인수로 전달

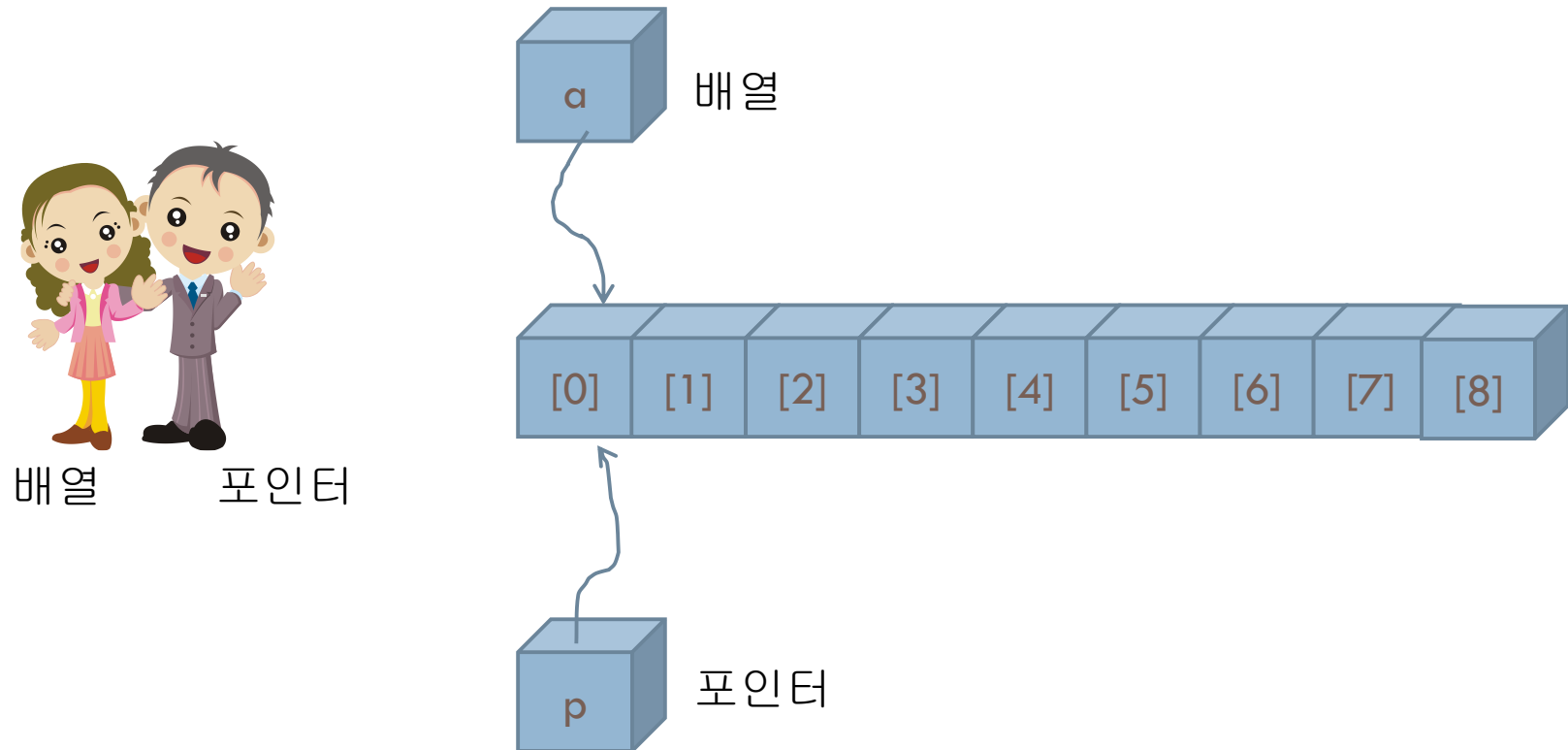
기울기는 1.000000, y절편은 0.000000



# 포인터와 배열

38

- 배열과 포인터는 아주 밀접한 관계를 가지고 있다.
- 배열 이름이 바로 포인터이다.
- 포인터는 배열처럼 사용이 가능하다.





# 포인터와 배열

p\_array1.c

39

// 포인터와 배열의 관계

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

```
int main(void)
```

```
{
```

```
    int a[] = { 10, 20, 30, 40, 50 };
```

```
    printf("&a[0] = %u\n", &a[0]);
```

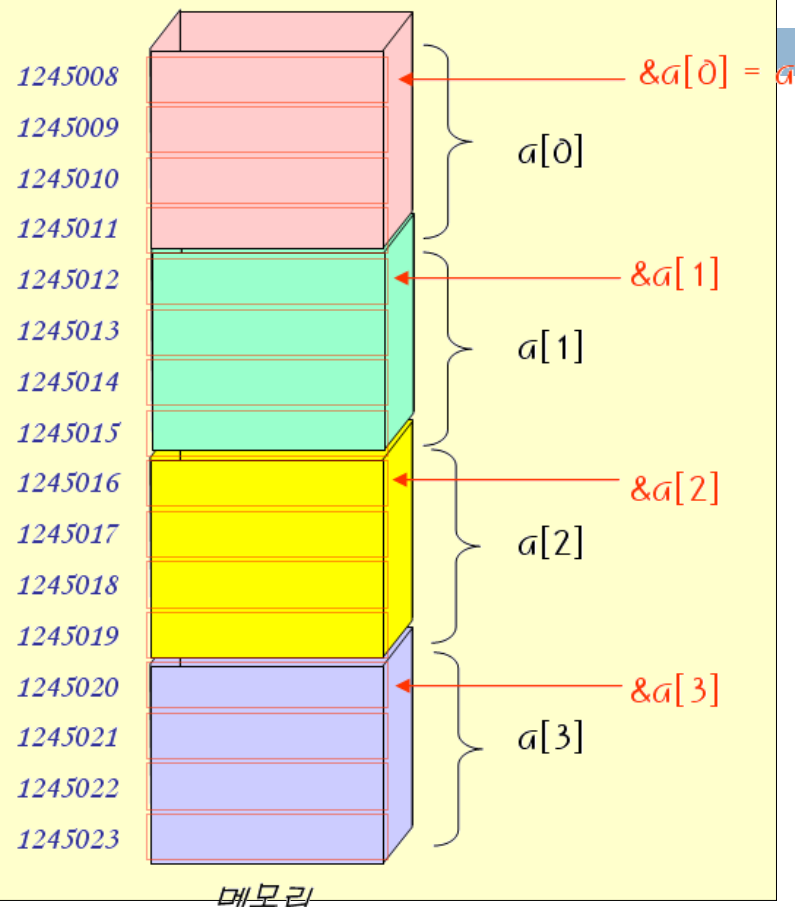
```
    printf("&a[1] = %u\n", &a[1]);
```

```
    printf("&a[2] = %u\n", &a[2]);
```

```
    printf("a = %u\n", a);
```

```
    return 0;
```

```
}
```



&a[0] = 1245008

&a[1] = 1245012

&a[2] = 1245016

a = 1245008



# 예제

p\_array2.c

40

```
// 포인터와 배열의 관계
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    int a[] = { 10, 20, 30, 40, 50 };
    printf("a = %u\n", a);
    printf("a + 1 = %u\n", a + 1);
    printf("*a = %d\n", *a);
    printf("*(a+1) = %d\n", *(a+1));
    return 0;
}
```

```
a = 1245008
a + 1 = 1245012
*a = 10
*(a+1) = 20
```

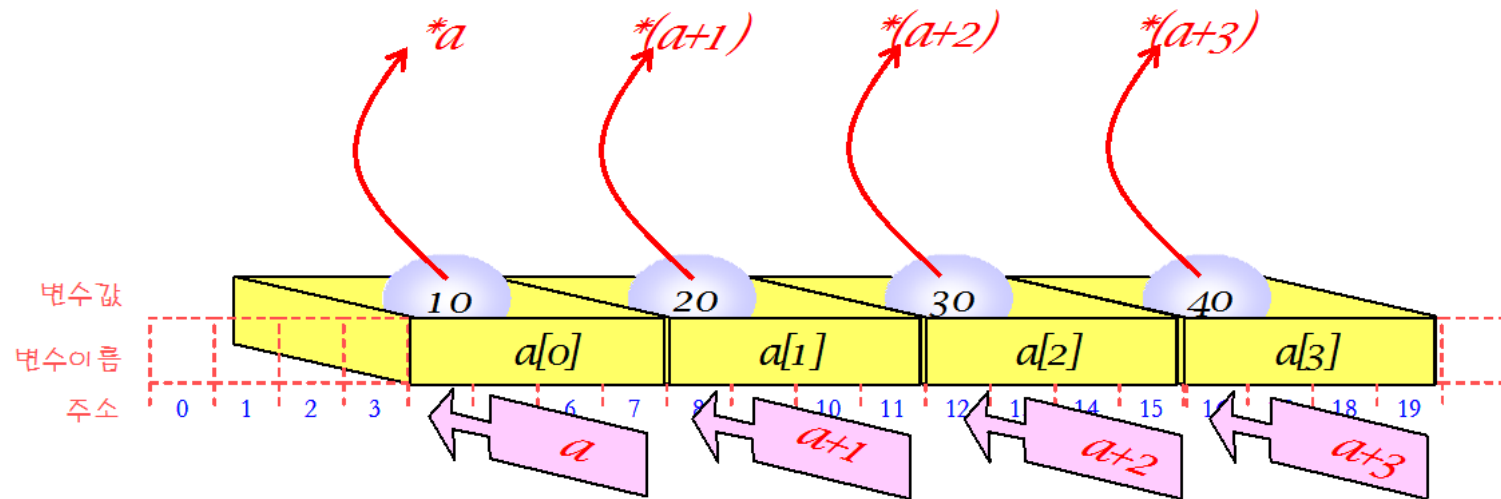




# 포인터와 배열

41

- 포인터는 배열처럼 사용할 수 있다.
- 인덱스 표기법을 포인터에 사용할 수 있다.





# 포인터를 배열처럼 사용

p\_array3.c

42

```
#include <stdio.h>
int main(void)
{
    int a[] = { 10, 20, 30, 40, 50 };
    int *p;

    p = a;
    printf("a[0]=%d a[1]=%d a[2]=%d \n", a[0], a[1], a[2]);
    printf("p[0]=%d p[1]=%d p[2]=%d \n", p[0], p[1], p[2]);

    p[0] = 60;
    p[1] = 70;
    p[2] = 80;

    printf("a[0]=%d a[1]=%d a[2]=%d \n", a[0], a[1], a[2]);
    printf("p[0]=%d p[1]=%d p[2]=%d \n", p[0], p[1], p[2]);
    return 0;
}
```

배열은 결국 포인터로  
구현된다는 것을 알 수  
있다.

포인터를 통하여 배열  
원소를 변경할 수 있다.

```
a[0]=10 a[1]=20 a[2]=30
p[0]=10 p[1]=20 p[2]=30
a[0]=60 a[1]=70 a[2]=80
p[0]=60 p[1]=70 p[2]=80
```



# 배열 매개 변수

43

- 일반 매개 변수 vs 배열 매개 변수

```
// 매개 변수 x에 기억 장소가 할당  
void sub(int x)  
{  
    ...  
}
```

```
// b에 기억 장소가 할당되지 않는다.  
void sub( int b[] )  
{  
    ...  
}
```

- Why? -> 배열을 함수로 복사하려면 많은 시간 소모



# 배열 매개 변수

44

- 배열 매개 변수는 포인터로 생각할 수 있다.

```
int main(void)
```

```
{
```

```
    int a[3]={ 1, 2, 3 };
```

```
    sub(a, 3);
```

```
}
```

배열의 이름은 포인터이다.

```
void sub(int b[], int size)
```

```
{
```

```
    *b = 4;
```

```
    *(b+1) = 5;
```

```
    *(b+2) = 6;
```

```
}
```

포인터 b를 통하여 원본  
배열을 변경할 수 있다.



// 포인터와 함수의 관계

#include <stdio.h>

p\_func.c

void sub(int b[], int n);

int main(void)

{

int a[3] = { 1,2,3 };

printf("%d %d %d\n", a[0], a[1], a[2]);

sub(a, 3);

printf("%d %d %d\n", a[0], a[1], a[2]);

return 0;

}

void sub(int b[], int n)

{

b[0] = 4;

b[1] = 5;

b[2] = 6;

}

1 2 3

4 5 6



# 다음 2가지 방법은 완전히 동일하다.

46

```
// 배열 매개 변수  
void sub(int b[], int size)  
{  
    b[0] = 4;  
    b[1] = 5;  
    b[2] = 6;  
}
```

배열의 이름과 포인터는  
근본적으로 같다.

```
// 포인터 매개 변수  
void sub(int *b, int size)  
{  
    b[0] = 4;  
    b[1] = 5;  
    b[2] = 6;  
}
```

배열 표기법을 사용하여  
배열에 접근



# 포인터를 사용한 방법의 장점

47

- 포인터가 인덱스 표기법보다 빠르다.
  - ▣ Why?: 인덱스를 주소로 변환할 필요가 없다.

```
int get_sum1(int a[], int n)
{
    int i;
    int sum = 0;

    for(i = 0; i < n; i++)
        sum += a[i];
    return sum;
}
```

인덱스 표기법 사용



```
int get_sum2(int a[], int n)
{
    int i, sum = 0;
    int *p;

    p = a;
    for(i = 0; i < n; i++)
        sum += *p++;
    return sum;
}
```

포인터 사용





# 포인터를 반환할 때 주의점

48

- 함수가 종료되더라도 남아 있는 변수의 주소를 반환하여야 한다.
- 지역 변수의 주소를 반환하면 , 함수가 종료되면 사라지기 때문에 오류

```
int *add(int x, int y)
{
    int result;

    result = x + y;
    return &result;
}
```







# 중간 점검

49

- 함수에 매개 변수로 변수의 복사본이 전달되는 것을 \_\_\_\_\_라고 한다.
- 함수에 매개 변수로 변수의 원본이 전달되는 것을 \_\_\_\_\_라고 한다.
- 배열을 함수의 매개 변수로 지정하는 경우, 배열의 복사가 일어나는가?





# 중간 점검

50

- 배열의 첫 번째 원소의 주소를 계산하는 2가지 방법을 설명하라.
- 배열 `a[]`에서 `*a`의 의미는 무엇인가?
- 배열의 이름에 다른 변수의 주소를 대입할 수 있는가?
- 포인터를 이용하여 배열의 원소들을 참조할 수 있는가?
- 포인터를 배열의 이름처럼 사용할 수 있는가?

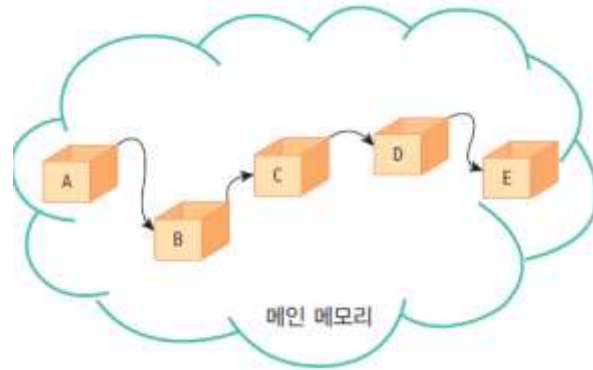




# 포인터 사용의 장점

51

- 연결 리스트나 이진 트리 등의 향상된 자료 구조를 만들 수 있다.



- 참조에 의한 호출
  - ▣ 포인터를 매개 변수로 이용하여 함수 외부의 변수의 값을 변경할 수 있다.
- 동적 메모리 할당
  - ▣ 17장에서 다룬다.



# Q & A

52

