

Wykład 1: Wskaźniki i zmienne dynamiczne

Podstawy programowania w C++



Wskaźniki



Wskaźnik na zmienną danego typu to zmienna, która przechowuje adres zmiennej danego typu.

Zmienne są niczym innym jak tylko komórkami pamięci operacyjnej RAM. Zatem odwołując się do zmiennej poprzez jej nazwę odwołujemy się do przydzielonej jej pamięci.

Wartością wskaźnika jest natomiast adres pamięci RAM, gdzie znajduje się taka zmienna.



Definiowanie wskaźników

typ_wskazywanego_obiektu * nazwa wskaźnika;

Np.:

```
int *wsk_na_int;  
char * wsk_na_znak;  
float * wsk_na_float;
```

Pojęcie wskaźnika

Aby uzyskać adres zmiennej statycznej, który można przechowywać w zmiennej wskaźnikowej posłużyć się można operatorem **&**

```
int *wskaznik;  
int zmienna = 10;
```

Zdefiniowanie wskaźnika na int oraz zmiennej typu int

Przekazanie adresu „zmiennej” do wskaźnika

```
wskaznik = &zmienna;
```

Posługiwanie się wskaźnikami

Np.:

```
int *x;
```

definicja wskaźnika do obiektów typu int

```
int st = 100;
```

definicja obiektu typu int z liczbą 100

```
x = &st;
```

ustawienie wskaźnika na obiekt st

```
cout << *x;
```

wypisanie wartości obiektu wskazywanego przez x

```
cin >> *x;
```

zapisanie wartości do wskaźnika

```
1  int *x;           // definicja wskaźnika
2                               // do obiektów typu int
3
4  int st = 100;    // definicja obiektu typu int
5                               // zainicjalizowanego liczbą 100
6
7  x = &st;        // ustawienie wskaźnika na obiekt st
8
9  cout << *x;     // wypisanie wartości obiektu
10                               // wskazywanego przez x
11
12 cin >> *x;      // to samo, co cin >> st;
```



```
1 #include <iostream>
2 using namespace std ;
3
4 int main()
5 {
6     int zmienna = 8 , drugi = 4 ;
7     int *wskaznik ;
8
9     wskaznik = &zmienna ;
10
11     // prosty wypis na ekran ;
12     cout << "zmienna = " << zmienna
13         << "\n a odczytana przez wskaznik = "
14         << *wskaznik << endl ;
15
16     zmienna = 10 ;
17     cout << "zmienna = " << zmienna
18         << "\n a odczytana przez wskaznik = "
19         << *wskaznik << endl ;
20
21     *wskaznik = 200 ;
22     cout << "zmienna = " << zmienna
23         << "\n a odczytana przez wskaznik = "
24         << *wskaznik << endl ;
25
26     wskaznik = &drugi ;
27     cout << "zmienna = " << zmienna
28         << "\n a odczytana przez wskaznik = "
29         << *wskaznik << endl ;
30 }
```

Posługiwanie się wskaźnikami

Wskaźniki jako argumenty funkcji - przekazując wskaźniki jako argumenty funkcji sprawiamy, że z wnętrza funkcji mamy pełny dostęp do zmiennych przekazanych jako argumenty (możemy je modyfikować).

Efekt jest podobny jak przy przekazywaniu argumentów przez referencję.

```
1  #include<iostream>
2  using namespace std;
3  void zamien(int *x, int *y)
4  {
5      int pom = *x;
6      *x = *y;
7      *y = pom;
8  }
9  int main()
10 {
11     int a, b;
12     int *p1=&a, *p2=&b;
13     cin>>a>>b;
14     zamien(p1, p2); //przekazujemy adresy zmiennych
15     cout<<a<<" "<<b; //wartości zmiennych zostały zamienione
16     return 0;
17 }
```




Zmienne dynamiczne



Wskaźniki można zastosować do dynamicznej alokacji zmiennych – czyli rezerwacji w pamięci obszarów do przechowywania zmiennych.

Tak stworzona zmienna nie ma nazwy, lecz tylko adres. Adres ten przechowywany jest w statycznej zmiennej wskaźnikowej (lub bardziej skomplikowanej strukturze danych takiej jak lista lub drzewo binarne).



Zmienne dynamiczne

Do dynamicznej alokacji zmiennych służy operator **new**

```
int *wsk;  
wsk = new int;
```

Lub krócej:

```
int *wsk = new int;
```

Operator **new** na podstawie typu zmiennej (lub też typu i rozmiaru tablicy) przydzieli odpowiednią ilość pamięci.

Jeśli przydział pamięci powiódł się, to wartość zmiennej wskaźnik będzie różna od zera.

Jeśli wartość wskaźnika będzie równa 0, to pamięć nie została przydzielona. Wartość 0 bardzo często jest zastępowana stałą NULL (zalecane).

Powody, dla których pamięć nie mogła zostać przydzielona to:

- Rozmiar bloku pamięci, który chcesz zarezerwować jest zbyt duży;
- System nie posiada więcej zasobów pamięci i w związku z tym nie może jej przydzielić.

Zmienne dynamiczne



Do dynamicznej alokacji zmiennych służy operator **new**

```
int *wsk;  
wsk = new int;
```

Lub krócej:

```
int *wsk = new int;
```

Do usunięcia z pamięci zmiennej dynamicznej służy operator **delete**

```
delete wsk;
```

W języku **C** do przydzielania i zwalniania pamięci służyły głównie **funkcje malloc()** i **free()** w **C++** zostały one zastąpione **operatorami new** i **delete**.



Za pomocą operatora delete kasuje się tylko obiekty stworzone operatorem new

Próba skasowania czegokolwiek innego jest błędem.

Uwaga: nie należy dwukrotnie kasować obiektu.

Wyjątkiem jest zastosowanie operatora delete w stosunku do wskaźnika pokazującego na **adres zerowy (NULL)** – ponieważ żaden obiekt nie może mieć adresu 0 taka konstrukcja nie powoduje błędu.

Zmienne dynamiczne



Często stosowana konstrukcja zabezpieczająca przed podwójnym kasowaniem obiektów:

```
int *wskaznik new int;
// .....
delete wskaznik;
wskaznik = NULL;
// .....
delete wskaźnik; // nie spowoduje błędu
```



Cechy obiektów dynamicznych.

- Obiekty utworzone dynamicznie istnieją od momentu, gdy je utworzymy operatorem **new** do momentu, gdy je skasujemy operatorem **delete**.
- Obiekt utworzony dynamicznie nie ma nazwy. Można nim operować tylko za pomocą wskaźników.
- Obiektów takich nie obowiązują zwykłe zasady o zakresie ważności (zasady mówiące w których miejscach programu są widzialne, a w których niewidzialne pomimo, że istnieją). Jeśli tylko jest w danym momencie dostępny choćby jeden wskaźnik, który na taki obiekt pokazuje, to mamy do tego obiektu dostęp.
- Obiekty dynamicznie nie są inicjalizowane zerami (po utworzeniu zawierają przypadkowe wartości).

Tablice dynamiczne



Dynamiczna alokacja tablic:

```
int *wsk;  
wsk = new int [1000];
```

Lub krócej:

```
int *wsk = new int [1000];
```

Rozmiar tablicy nie musi być stałą. Wystarczy, że jego wartość będzie znana w momencie alokacji tablicy (niekoniecznie w momencie kompilacji programu)



Do usunięcia z pamięci dynamicznej tablicy służy konstrukcja:

```
delete [ ] wsk ;
```

Jeśli przydzieliliśmy pamięć określając ilość elementów tablicy to musimy poinformować operator delete o tym, że wskaźnik wskazywał na tablicę – inaczej usuniemy tylko jej pierwszy element.

Aby to zrobić dopisujemy zaraz za operatorem nawiasy kwadratowe []. Nie podajemy w nich rozmiaru tablicy, ponieważ operator sam ustala rozmiar bloku jaki został przydzielony.

Tablice dynamiczne

```
1  #include <iostream>
2
3  using namespace std;
4
5  int main()
6  {
7      cout << "ile lementow ma miec tablica? ";
8      int ile;
9      cin >> ile;
10
11     int *tab = new int[ile];
12     int *p=tab;
13     for (int i=0; i<ile;i++) *p++=i;
14     p=tab;
15     for (int i=0; i<ile;i++)
16         cout << tab[i]<<" ";<<endl;
17     delete [] tab;
18     return 0;
19 }
```



Tablice wskaźników

W tablicy przechowywać można wszystkie rodzaje zmiennych prostych, w tym także wskaźniki adresami różnych miejsc w pamięci.

```
int *tabl_wsk[1000];
```

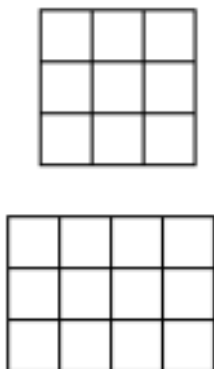
```
int *tabl_wsk[1000];  
    //statyczna tablica zawierająca wskaźniki  
for (int i=0; i<1000; i++)  
    tabl_wsk[i] = new int;  
    // tworzenie zmiennych dynamicznych  
    // i zapamiętanie wskaźników do nich w tablicy  
cout << *tabl_wsk[0];  
    // wypisanie zmiennej dynamicznej  
    // wskazywanej przez pole z tablicy
```

Tablica dynamiczna dwuwymiarowa

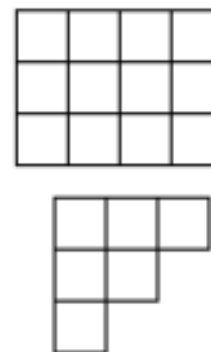
Tablica dynamiczna dwuwymiarowa to tak naprawdę tablica wskaźników do poszczególnych wymiarów (tablic).

Podczas deklaracji tablicy mamy pełną kontrolę nad wielkością poszczególnych wymiarów (tablic), statycznie nie da się osiągnąć takich efektów.

statyczna dwuwymiarowa:



dynamiczna dwuwymiarowa:

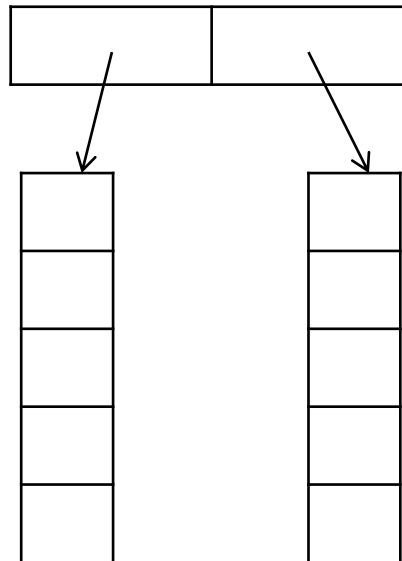


Tablica dynamiczna dwuwymiarowa

Generowanie tablicy dwuwymiarowej dynamicznej odbywa dwuetapowo.:

1. tworzymy tablicę wskaźników wskazujących na tablicę
2. tworzymy tablice jednowymiarowe, które „podczepiamy” pod tablicę główną.

```
int ** tablica2D
```



Nazwa tablicy zapisana jest jako wskaźnik do wskaźnika do zmiennej (takiej jak przechowywane w tablicach podrzędnych)

Tablica wskaźników do tablic podrzędnych

Tablice drugiego wymiaru nie mają nazw – tylko wskaźniki do początku zapisane w tablicy nadrzędnej



Tablica dynamiczna dwuwymiarowa

```
int ** tablica2D = new int * [2];

tablica2D[0] = new int [5];
    // wskaźnik tablica[0] wskazuje na nową tablicę
tablica2D[1] = new int [5];
    // wskaźnik tablica[1] wskazuje na nową tablicę

//posługiwanie się tablicą
tablica2D[1][2] = 100;
cout << tablica[1][2];

// usuwanie tablicy z pamięci
delete [] tablica2D[0];
delete [] tablica2D[1];
delete [] tablica2D;
```



Literatura:

W prezentacji wykorzystano przykłady i fragmenty:

- Grębosz J. : ***Symfonia C++***, ***Programowanie w języku C++ orientowane obiektowo***, Wydawnictwo Edition 2000.
- Jakubczyk K.: *Turbo Pascal i Borland C++ Przykłady*, Helion.

Warto zająrzeć także do:

- Sokół R. : ***Microsoft Visual Studio 2012 Programowanie w Ci C++***, Helion.
- Kerninghan B.W., Ritchie D. M.: ***język ANSI C***, Wydawnictwo Naukowo Techniczne.

Dla bardziej zaawansowanych:

- Grębosz J. : ***Pasja C++***, Wydawnictwo Edition 2000.
- Meyers S.: ***język C++ bardziej efektywnie***, Wydawnictwo Naukowo Techniczne

