

Puntatori

Stefano Ferrari

Università degli Studi di Milano
stefano.ferrari@unimi.it

Programmazione

anno accademico 2016–2017

Puntatori

I processori organizzano la memoria in N **celle**

- ▶ di **dimensione fissata** (tipicamente **1 byte = 8 bit**)
- ▶ **ordinate sequenzialmente**
- ▶ **dotate di un indirizzo numerico** (da 0 a $N - 1$)

Ogni variabile occupa un numero intero di celle consecutive conoscibile tramite `sizeof` (così pure elementi di vettori e campi di strutture)

Indirizzo della variabile è l'**indirizzo della prima cella occupata**

Gli indirizzi hanno tipi specifici, non interi, ma convertibili in interi: cambia l'intervallo di definizione, le operazioni, il formato di stampa (esadecimale)

Tipi puntatori

Variabile puntatore è una **variabile che conserva l'indirizzo di un oggetto** (variabile, elemento di vettore o campo di struttura)

Per definirne una, occorre specificare

- ▶ **il tipo dell'oggetto puntato** (un tipo qualsiasi)
- ▶ **il nome della variabile**

*tipo_puntato *variabile;*

Il tipo della *variabile* si indica con *tipo_puntato **

Nelle dichiarazioni miste l'asterisco va con la variabile:

```
int i, *p, V[10];      int i;  
                      int *p;  
                      int V[10];
```

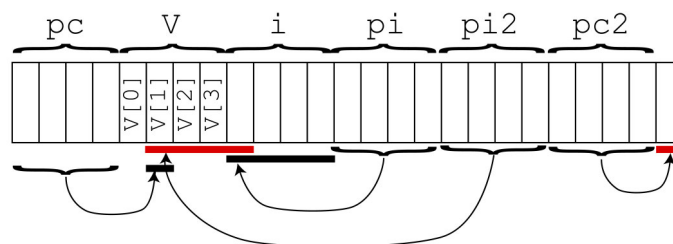
Osservazioni

Nell'uso corretto, **una variabile puntatore indica la prima cella di un oggetto**, ma

1. **vi si può inserire l'indirizzo d'una cella qualsiasi**
 - ▶ anche vuota (cioè con informazioni non significative)
 - ▶ anche in mezzo a una variabile (elemento o campo)
2. **si può inserire lo stesso indirizzo in variabili di tipo diverso**

Ovviamente, questo in genere non ha senso e provoca errori

```
char *pc, *pc2;  
char V[4];  
int i;  
int *pi, *pi2;
```



Referenziazione

L'**operatore indirizzo (&)** fornisce l'indirizzo di un oggetto

```
int i;  
int *p;  
p = &i;
```

L'**operatore &** ha priorità intermedia fra **= e []**, fra **= e .**

```
int V[4];  
struct { int x, y } A;  
int *p1, *p2;  
p1 = &V[3];   equivale a   (p1 = (&(V[3])));  
p2 = &A.x;    equivale a   (p2 = (&(A.x)));
```

Dereferenziazione

L'**operatore asterisco (*)** fornisce l'oggetto puntato da un **puntatore**

```
int i, j, *p;  
p = &i;  
j = *p;
```

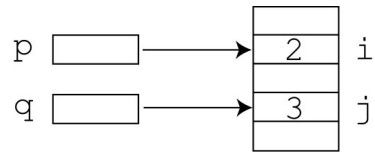
Se un puntatore non è inizializzato (non contiene l'indirizzo della prima cella di un oggetto del tipo corretto), **accedere all'oggetto porta a un comportamento indefinito** (valori errati, operazioni casuali, blocco)

Spesso il compilatore lo segnala come avvertimento, non come errore

Se **p** punta **i**, cioè ne contiene l'indirizzo, ***p** diventa un **alias** di **i**, cioè un **altro nome dello stesso oggetto**: **cambiando *p cambia i** e viceversa (finché non si modifica ancora **p**)

Assegnamento fra puntatori

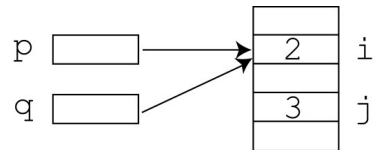
```
int i = 2, j = 3;  
int *p = &i, *q = &j;
```



Assegnando un puntatore `p` a un altro `q`, essi puntano lo stesso oggetto:

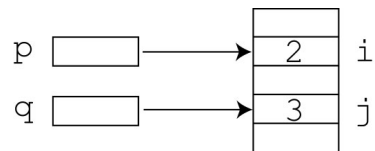
modificando `*p`, cambia `*q` e viceversa

```
q = p; { ora *q vale 2, j vale 3 }  
*p = 1; { ora i e *q valgono 1 }
```



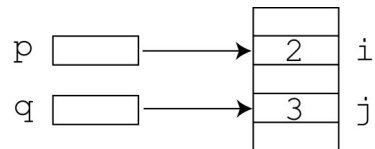
Assegnando l'oggetto `*p` puntato da un puntatore `p` all'oggetto `*q` puntato dall'altro, si hanno due oggetti uguali, ma non lo stesso: modificando `*p`, non cambia `*q`

```
*q = *p; { ora j e *q valgono 2 }  
*p = 1; { j e *q valgono ancora 2 }
```



Assegnamento fra puntatori

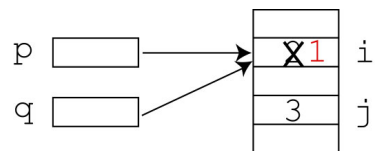
```
int i = 2, j = 3;  
int *p = &i, *q = &j;
```



Assegnando un puntatore `p` a un altro `q`, essi puntano lo stesso oggetto:

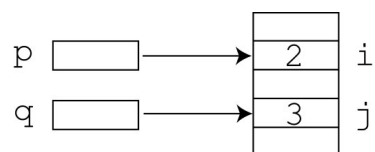
modificando `*p`, cambia `*q` e viceversa

```
q = p; { ora *q vale 2, j vale 3 }  
*p = 1; { ora i e *q valgono 1 }
```



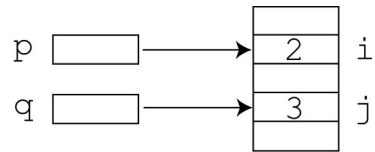
Assegnando l'oggetto `*p` puntato da un puntatore `p` all'oggetto `*q` puntato dall'altro, si hanno due oggetti uguali, ma non lo stesso: modificando `*p`, non cambia `*q`

```
*q = *p; { ora j e *q valgono 2 }  
*p = 1; { j e *q valgono ancora 2 }
```



Assegnamento fra puntatori

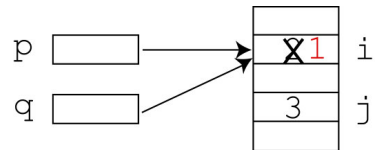
```
int i = 2, j = 3;  
int *p = &i, *q = &j;
```



Assegnando un puntatore p a un altro q, essi puntano lo stesso oggetto:

modificando *p, cambia *q e viceversa

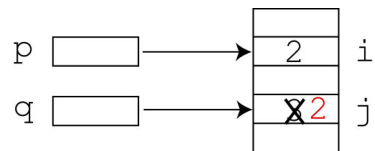
```
q = p; { ora *q vale 2, j vale 3 }  
*p = 1; { ora i e *q valgono 1 }
```



Assegnando l'oggetto *p puntato da un puntatore p all'oggetto *q puntato dall'altro, si hanno due oggetti uguali, ma non lo stesso:

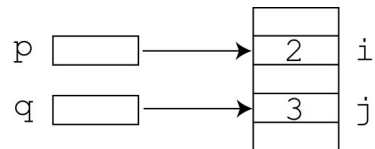
modificando *p, non cambia *q

```
*q = *p; { ora j e *q valgono 2 }  
*p = 1; { j e *q valgono ancora 2 }
```



Assegnamento fra puntatori

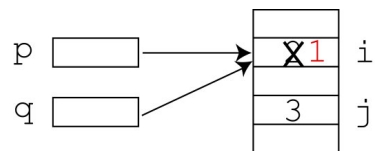
```
int i = 2, j = 3;  
int *p = &i, *q = &j;
```



Assegnando un puntatore p a un altro q, essi puntano lo stesso oggetto:

modificando *p, cambia *q e viceversa

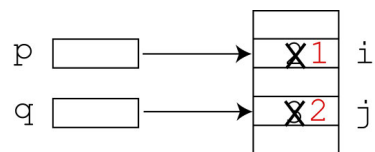
```
q = p; { ora *q vale 2, j vale 3 }  
*p = 1; { ora i e *q valgono 1 }
```



Assegnando l'oggetto *p puntato da un puntatore p all'oggetto *q puntato dall'altro, si hanno due oggetti uguali, ma non lo stesso:

modificando *p, non cambia *q

```
*q = *p; { ora j e *q valgono 2 }  
*p = 1; { j e *q valgono ancora 2 }
```



Aritmetica dei puntatori

Si possono applicare ai puntatori gli operatori di relazione (`==` `!=` `<` `<=` `>` `>=`): prima si convertono gli indirizzi in interi, poi si confrontano

Questo ha senso pratico solo per puntatori a elementi di un vettore

`&V[1] < &V[3]`

Si può sommare un intero `j` a un puntatore `p` o sottrarglielo: si ottiene un indirizzo incrementato o decrementato di `j` volte la dimensione degli oggetti puntati da `p`

`(int) (p + j)` vale `(int) p + sizeof(*p) * j`

Questo ha senso pratico solo per puntatori a elementi di un vettore: se `p` è l'indirizzo di `V[i]`, `p + j` è l'indirizzo di `V[i+j]`

Aritmetica dei puntatori (2)

Si possono sottrarre due puntatori di ugual tipo: si ottiene la differenza fra gli indirizzi divisa per la dimensione degli elementi puntati

`q - p = ((int) q - (int) p) / sizeof(*p)`

Questo ha senso pratico solo per puntatori a elementi di un vettore, dove si ottiene la differenza fra gli indici degli elementi puntati

se `p` punta `V[i]` e `q` punta `V[j]`, `q - p` vale `j-i`

In pratica, somme e differenze assumono come unità gli elementi puntati

Aritmetica dei puntatori (3)

L'aritmetica dei puntatori permetteva di scorrere rapidamente i vettori

```
int V[4], *p;
for (p = &V[0]; p < &V[4]; p++)
{ /* *p e' l'alias di V[i] */
  ...
}
```

Oggi non ci sono vantaggi rispetto a usare gli indici

Equivalenza vettori-puntatori

L'aritmetica dei puntatori e la struttura ordinata dei vettori implicano che un vettore e il puntatore alla cella di indice 0 sono equivalenti

V equivale a &V[0]

Si può assegnare un vettore a un puntatore di tipo compatibile

```
int i, V[10];
int *p;
p = V;
```

e da lì in poi usare il puntatore come se fosse un vettore

```
i = p[5];
```

È una conversione implicita e non è lecita la conversione contraria: scrivendo `V = p`; si ottiene un errore

Vettori e puntatori

- Si può **trattare un sottovettore come se fosse un vettore**

```
int V[N], *p, s;  
s = Somma(V,N);           somma da V[0] a V[N-1]  
p = &V[N/2];  
s = Somma(p,N/2);        somma da V[N/2] a V[N/2+N/2-1]
```

- Si può **definire un vettore con indice iniziale diverso da 0**

```
int V[D-S+1], *p;  
p = &V[-S];
```

Il vettore p va da p[S] a p[D]

(S e D possono anche essere negativi!)

- Si può definire un **vettore dinamico**, cioè **la cui dimensione è determinata durante l'esecuzione** (vedremo poi come)