

Единственный способ изучать новый язык программирования – писать на нем программы.

Брайэн Керниган

Лекция 10: *Указатели в языке Си*

1. Указатели в языке Си
2. Операции над указателями
3. Нетипизированный указатель
4. Указатели и const
5. Указатель на указатель
6. Указатель файла
7. Указатели и массивы
8. Указатели на функции



Это, пожалуй, самая сложная и самая важная тема во всём курсе. Без понимания указателей дальнейшее изучение си будет бессмысленным. Указатели – простая концепция, логичная, но требующая внимания к деталям.

Санкт-Петербург,

Указатели. Введение

- В архитектуре ЭВМ фон Неймана (*базовый вычислитель*), одним из основных свойств является **линейность** и **однородность оперативной памяти**, а отдельные ячейки памяти идентифицируются **адресами**.
- То, что в языках высокого уровня называют **переменной**, на уровне машинного кода представляет собой не более чем *область памяти, то есть несколько ячеек памяти, расположенных подряд*, или, иначе говоря, имеющих *последовательные адреса*.
- Под **адресом области памяти** понимается *наименьший из адресов ячеек, составляющих область*.
- Для нас здесь важно то, что **любая переменная** имеет свой **адрес**.
- Во многих языках программирования, включая **Паскаль** и **Си**, **адреса считаются информацией**, которую можно хранить и обрабатывать; но если при работе на языке ассемблера адреса ничем не отличаются от обычных чисел, то языки высокого уровня вводят для **адресов** отдельные **типы данных**.
- Как и в **Паскале**, в языке **Си** **адресный тип** привязан к типу переменной, адрес которой имеется в виду. Отсюда существуют **два базовых принципа**, которые формулировали для **указателей**:

◆ **Указатель** — это переменная, в которой хранится адрес.

- Утверждение вида «**A** указывает на **B**» означает «**A** содержит адрес **B**».

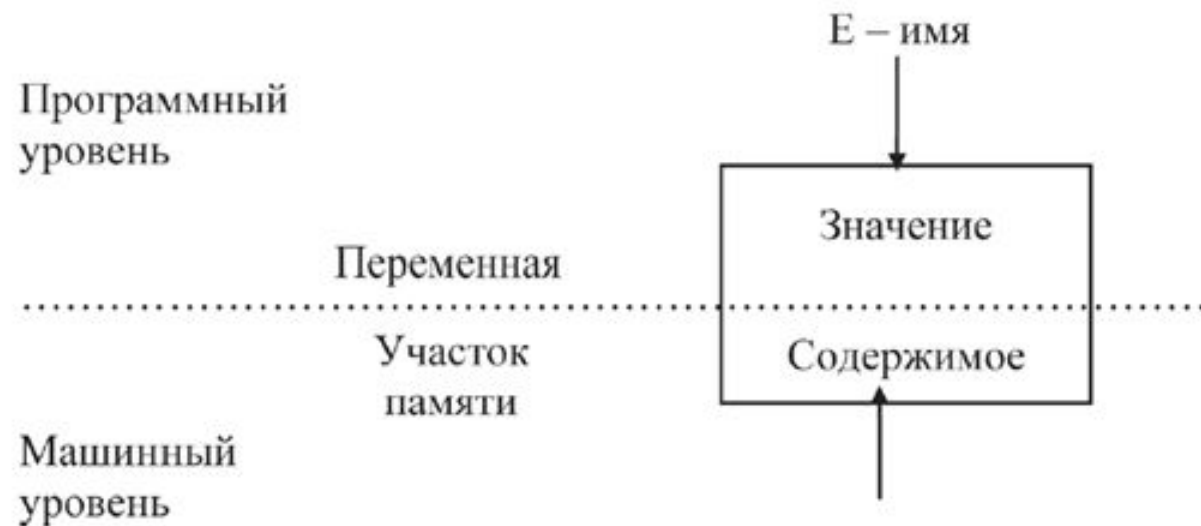
В предыдущих лекциях, ПЗ и ЛР были введены **базовые (основные) типы** языка **Си**. Для их определения и описания используются служебные слова: **char, short, int, long, signed, unsigned, float, double, enum, void**.

В языке **Си**, кроме базовых типов, разрешено вводить и использовать **производные типы**, каждый из которых получен

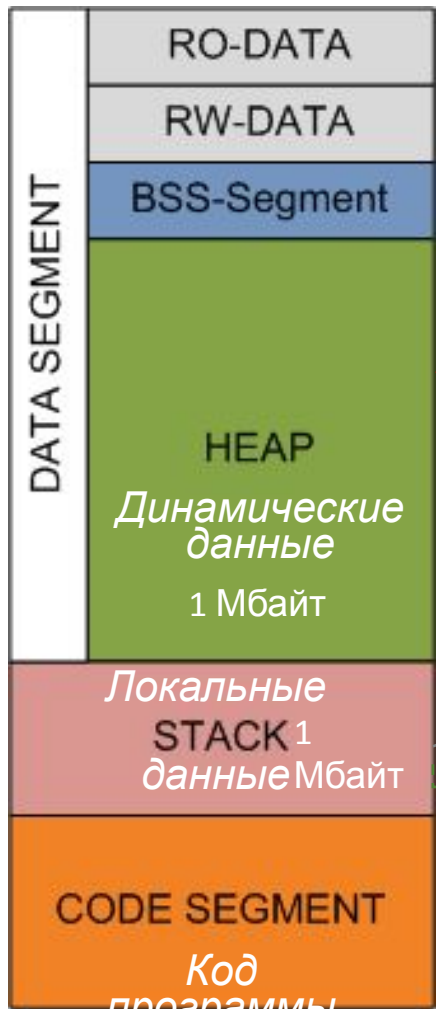
Стандарт языка **Си** определяет три способа получения **производных типов**:

- массив элементов заданного типа;
- указатель на объект заданного типа;
- функция, возвращающая значение заданного типа.

- Каждая **переменная** в программе - это объект, имеющий имя и значение.
- По имени можно обратиться к переменной и получить (а затем, например, напечатать) ее значение.
- В операторе присваивания выполняется обратное действие - имени переменной из левой части оператора присваивания ставится в соответствие значение выражения его правой части.
- С точки зрения машинной реализации, имя переменной соответствует адресу того участка памяти, который для нее выделен, а значение переменной - содержимому этого участка памяти.



Указатели. Введение. Упрощенная структура исполняемого файла



Статические данные распределены в специальном статическом сегменте памяти программы

- **Глобальные данные** объявленные вне функций.
- Данные, объявленные внутри функций как **static** – **статические локальные данные**:
 - доступны только функции, в которой описаны, но существуют (занимают память) во время выполнения всей программы.

Локальные переменные, объявленные внутри функций

❖ **Стек** – область памяти, в которой хранятся локальные переменные и адреса возврата

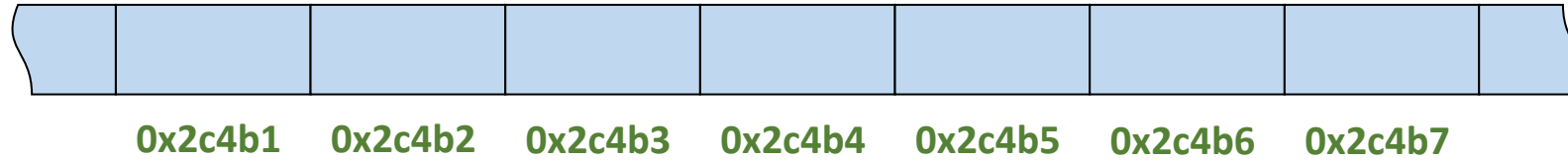
- **BSS-сегмент** (block started by symbol) содержит неинициализированные **глобальные переменные**, или **статические переменные без явной инициализации**.
- Этот сегмент начинается непосредственно за **data-сегментом**.
- Обычно загрузчик программ инициализирует **bss** область при загрузке приложения **нулями**.
- Дело в том, что в **data области** переменные **инициализированы** – то есть затирают своими значениями выделенную область памяти.
- Так как переменные в **bss области** **не инициализированы явно**, то они теоретически могли бы иметь значение, которое ранее хранилось в этой области, а это уязвимость, которая предоставляет доступ до частных (возможно) данных.
- Поэтому загрузчик вынужден обнулять все значения.
- За счёт этого и **неинициализированные глобальные переменные, и статические переменные по умолчанию равны нулю**.

Указатели. Введение

Адрес переменной

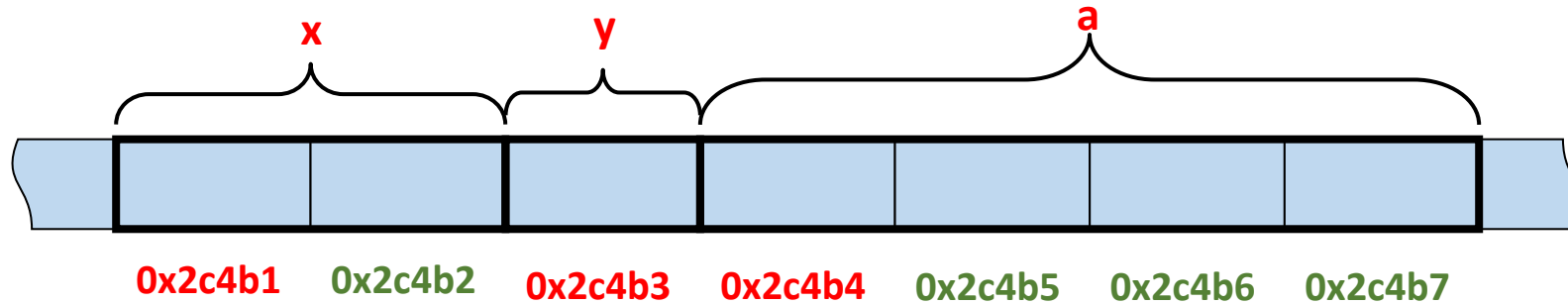
Стандарт

Память:



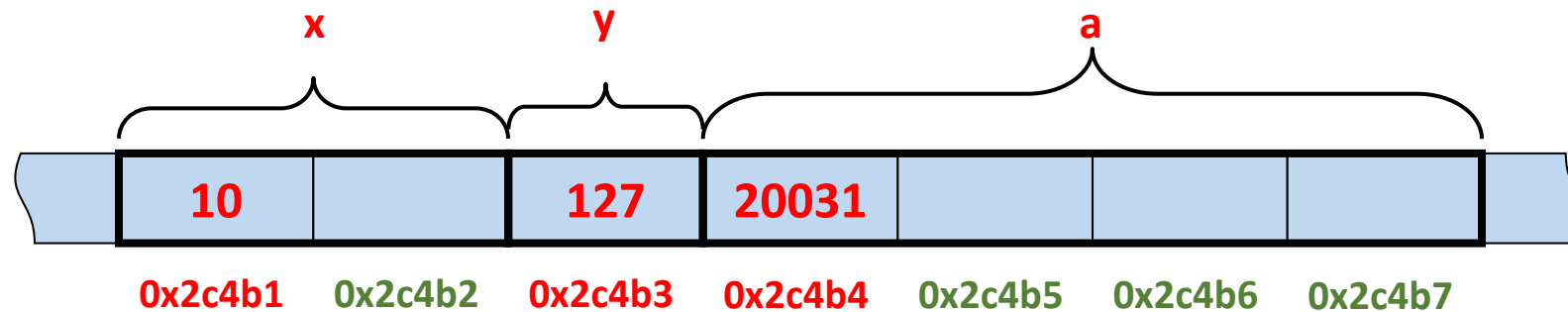
Адрес:

Память:



Адрес:

Память:



Адрес:

- **Оперативная память** организована как последовательность ячеек (байт)
- Каждая **ячейка** имеет собственный адрес (порядковый номер)
- **Адрес** – целое число, чаще записываемое в шестнадцатеричной системе счисления
- Каждая **переменная** размещается в последовательных ячейках (количество ячеек зависит от типа переменной)
- **Адрес переменной** – адрес первой из этих ячеек

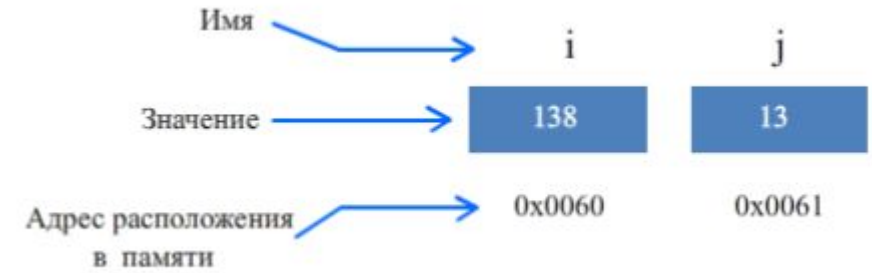
- **Адрес переменной** можно получить с помощью операции **&**
- Например, **&x** даст адрес **x**:
`printf("x=%d, &x=%p", x, &x);`

`x=10, &x=2c4b1`

1. Указатели в языке Си

При изучении языка **Си** у начинающих часто возникают вопросы связанные с **указателями**:

- Для чего нужен **указатель**?
- Почему всегда пишут **“указатель типа”** и чем указатель типа `uint16_t` отличается от указателя типа `uint8_t`?
- И кто вообще выдумал указатель?



□ Указатель, как и другие **переменные**, имеет **тип данных** и **идентификатор**.

□ Однако указатели используются таким образом, который принципиально отличается от того, как мы используем «**нормальные**» **переменные**, и при объявлении мы должны добавить **звездочку**, чтобы сообщить **компилятору**, что данная переменная должна рассматриваться как **указатель**.

□ Синтаксис объявления указателей: **<ТИП> *<ИМЯ>;**

```
float *pa;  
long long *ptr_b;
```

□ Для объявления переменной как указателя необходимо перед её именем поставить *****, а для получения адреса переменной используется **&** (унарный оператор взятия адреса).

□ Идентификатор не обязательно должен содержать символы, которые помечают переменную как указатель (такие как **“p”**, или **“ptr”** (*pointer*)). Тем не менее, рекомендуется использовать это на практике. Это поможет вам сохранить ваши мысли более организованными, и если у вас все указатели будут помечены таким образом, другим

□ Указатели объявляются точно так же, как и обычные переменные, только со **звездочкой * между типом данных и идентификатором** (справа/посередине/слева???):

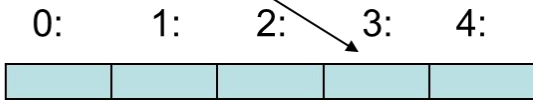
```
int *iPtr; // указатель на значение типа int  
double *dPtr; // указатель на значение типа double  
// ниже корректный синтаксис (допустимый, но не желательный):  
int* iPtr3;  
int * iPtr4; // корректный синтаксис (не делайте так)  
// объявляем два указателя для переменных типа int:  
int *iPtr5, *iPtr6;
```

□ Синтаксически язык **Си** принимает объявление указателя, когда звездочка находится **рядом с типом данных, с идентификатором или даже посередине!** Обратите внимание, эта звездочка не является оператором разыменования. Это всего лишь часть синтаксиса объявления указателя.

□ Однако, при объявлении нескольких указателей, **звездочка должна находиться возле каждого идентификатора**. Это легко забыть, если вы привыкли указывать звездочку возле типа данных, а не возле имени переменной.

Указатели

p:  "p", или "ptr" (pointer))



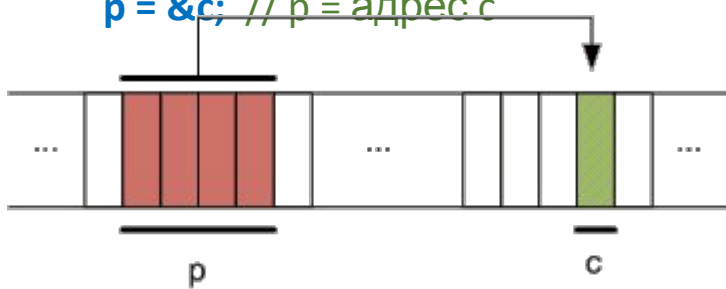
`char *p;`

Итак, **Указатель** – это специальная переменная для хранения адреса памяти.

- ❑ * – операция «**взять содержимое**» – позволяет получить значение объекта по его адресу – определяет значение переменной, которое содержится по адресу, содержащемуся в указателе;
- ❑ & – операция «**взять адрес**» – позволяет определить адрес переменной;
- ❑ Указатель, как и любая переменная, должен быть объявлен.

❖ **Тип указателя** – это тип переменной, адрес которой он содержит.

Пример: `char c; // переменная`
`char *p; // указатель`
`p = &c; // p = адрес c`



NB: в C++ есть ссылки, а в Си – нет

Ссылка – это тип переменной в языке C++, который работает как последний аргумент объекта или значения

```
#include <stdio.h>
int main()
{ int a, *b;
  a = 134;
  b = &a;
  // %x = вывод числа в шестнадцатеричной форме
  printf("\n Значение переменной a равно %d = %x шестн.", a, a);
  printf("\n Адрес переменной a равен %x шестн.", &a);
  printf("\n Данные по адресу указателя b равны %d = %x шестн.",
        *b, *b);

  printf("\n Значение указателя b равно %x шестн.", b);
  printf("\n Адрес расположения указателя b равен %x шестн.",
        &b);
  getchar();
  return 0;
}
```

// Резул
 Значение переменной a равно 134 = 86 шестн.
 Адрес переменной a равен 93f7b8 шестн.
 Данные по адресу указателя b равны 134 = 86 шестн.
 Значение указателя b равно 93f7b8 шестн.
 Адрес расположения указателя b равен 93f7ac шестн.

Расположение в памяти переменной a и указателя b:

Адрес	0093F7AC	0093F7AD	0093F7AE	0093F7AF	...	0093F7B8	0093F7B9	0093F7BA	0093F7BB
Значение	B8	F7	93	00	...	86	00	00	00
	b					a			

Указатели

Пример:

Записать по указанному адресу указанное значение (без использования переменных!!!):

```
*((int*)0x8000)=1; /* Представили адрес как указатель и записали значение по этому адресу. В 4 байта, начиная с адреса 0x8000, будет записано значение 1 */
```

Оператор адреса &

При выполнении инициализации переменной, ей автоматически присваивается свободный адрес памяти, и, любое значение, которое мы присваиваем переменной, сохраняется по этому адресу в памяти.

Например: `int b = 8;`

При выполнении этой инструкции ЦП (CPU), выделяется часть оперативной памяти.

- В качестве примера предположим, что переменной **b** присваивается ячейка памяти под номером **150**. Всякий раз, когда программа встречает переменную **b** в выражении или в инструкции, она понимает, что для того, чтобы получить значение — ей нужно заглянуть в ячейку памяти под номером **150**.
- Хорошо, что нам не нужно беспокоиться о том, какие конкретно адреса памяти выделены для определенных переменных.
- Мы просто ссылаемся на переменную через присвоенный ей идентификатор, а компилятор конвертирует это имя в соответствующий адрес памяти.
- Однако этот подход имеет некоторые ограничения, которые мы обсудим ниже.
- Оператор взятия адреса **&** позволяет узнать, какой адрес памяти присвоен определенной переменной.

Всё довольно просто:

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    int a = 7;
    printf("\n a = %d", a);
    printf("\n &a = %X", &a);
    getchar();
    return 0;
}
```

Результат на экране компьютера:

```
a = 7
&a = 00465CF0
```

Операция **&** применима только к объектам, имеющим имя и размещенным в памяти. Ее нельзя применять к выражениям, константам-литералам, битовым полям структур.

```
char ch='G'; // 1 байт
int date=1937; // 2 байта – для старых CPU
float summa=2.015E-6; // 4 байта
```

В этом примере (для старых CPU) переменная **ch** занимает **1 байт**, **date** - **2 байта** и **summa** - **4 байта**. В современных 32-разр. ПК переменная типа **int** может занимать **4 байта**, а переменная типа **float** - **8 байтов**.

В соответствии с приведенной таблицей переменные размещены в памяти, начиная с байта, имеющего шестнадцатеричный адрес:

Машинный адрес:	1A2	1A2	1A2	1A2	1A2	1A3	1A3	1A3	
	B	C	D	E	F	0	1	2	
	байт	байт	байт	байт	байт	байт	байт	байт	
Значение в памяти:	'G'	1937		2.015*10 ⁻⁶					
Имя:	ch	date		summa					

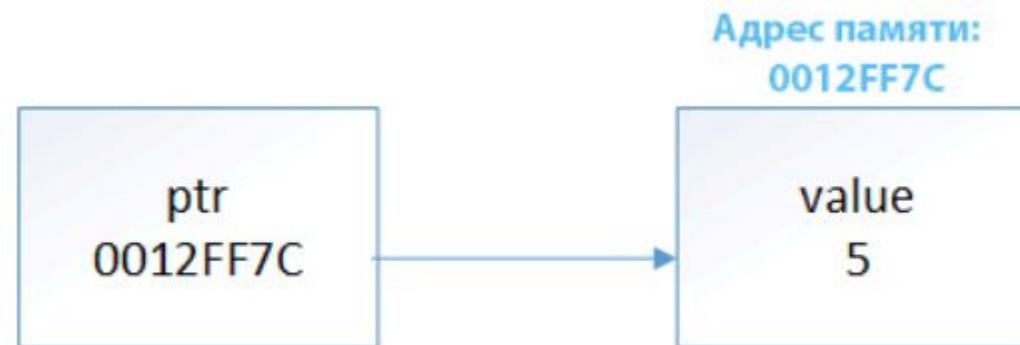
Указатели

- Имея возможность с помощью операции **&** определять **адрес переменной** или другого объекта программы, нужно уметь его **сохранять, преобразовывать и передавать**.
- Именно для этих целей в языке **Си** введены переменные типа «**указатель**».
- Кроме того, **значением указателя** может быть заведомо не равное никакому адресу значение, принимаемое за нулевой адрес.
- Для его обозначения в ряде заголовочных файлов, например в файле **stdio.h**, определена **специальная константа `NULL`**.

```
int *px;    /*указатель*/  
px = NULL; /*присвоить NULL*/
```

- Помимо адресов, указатель может принимать специальное значение **NULL**, обозначающее **недействительный адрес**
- NULL** – макроконстанта
- NULL** чаще всего (но не всегда!) равен **0**
- Разадресовывать указатель со значением **NULL** **небезопасно!**

```
int value = 5;  
int *ptr = &value; /* инициализируем ptr адресом  
значения переменной */
```



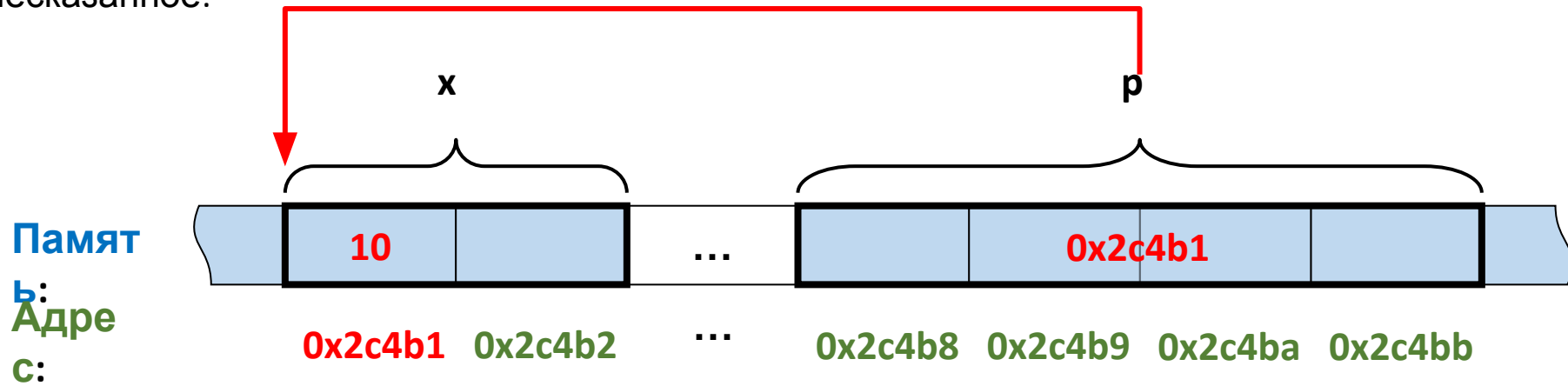
Размер указателей

Размер указателя зависит от архитектуры, на которой скомпилирован исполняемый файл:

- 32-битный исполняемый файл использует 32-битные адреса памяти
- следовательно, указатель на 32-битном устройстве занимает 32 бита (4 байта)
- с 64-битным исполняемым файлом указатель будет занимать 64 бита (8 байт)
- и это вне зависимости от того, на что указывает указатель

Указатели

Обобщим, всё вышесказанное:



Указатель – переменная, хранящая адрес

Операция разадресации * – обратная к операции **&**.

```
int x; /* целая переменная */  
int *px; /* указатель */  
  
px = &x; /* присвоить адрес */
```

```
int x=10, y;  
int *px;  
  
px = &x; /* взять адрес */  
y = *px; /* взять значение по  
адресу px, y=10 */  
*px = 20; /* <=> x=20 */
```

2. Операции над указателями

Операции над указателями

В языке **Си** допустимы следующие (основные) операции над указателями:

- присваивание;
- получение значения того объекта, на который ссылается указатель (*синонимы: косвенная адресация, разыменованное, раскрытие ссылки*);
- получение адреса самого указателя;
- унарные операции изменения значения указателя;
- аддитивные операции и операции сравнений.

Арифметические операции и указатели.

- Унарные адресные операции '&' и '*' имеют более высокий приоритет, чем арифметические операции. Рассмотрим следующий пример, иллюстрирующий это правило:

```
float a=4.0, *u, z;  
u=&z;  
*u=5;
```

$a = a + *u + 1$; // a равно 10; u - не изменилось; z равно 5

При использовании адресной операции '*' в арифметических выражениях следует остерегаться случайного сочетания знаков операций деления '/' и разыменованного '*', так как комбинацию '/'* компилятор воспринимает как начало комментария.

Например, выражение $a/*u$ следует заменить таким: $a/(*u)$

Унарные операции '*' и '++' или '--' имеют одинаковый приоритет и при размещении рядом выполняются **справа-налево**.

Рассмотрим операции над указателями подробнее.

- Указатель может быть инициализирован:

```
int y, *px=NULL, *py=&y, *pz=py; // инициализация
```

- Указателю можно присваивать значение:

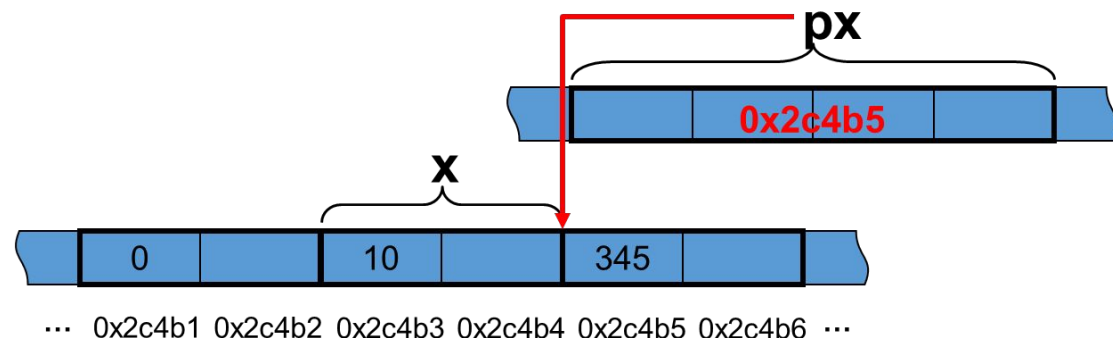
```
int x=10, y=20, *px, *py;  
px=&x; py=px;
```

- Указатель можно сравнивать: <> <= >= == != (т.е. вычислять отношения адресов)

```
int x=10, y=20, *px=&x, *py=&y;  
if( px == py ) ...
```

- Указатель может складываться с целым числом **N**. Результат сложения – **адрес**, смещенный на **N** компонент соответствующего типа относительно исходного:

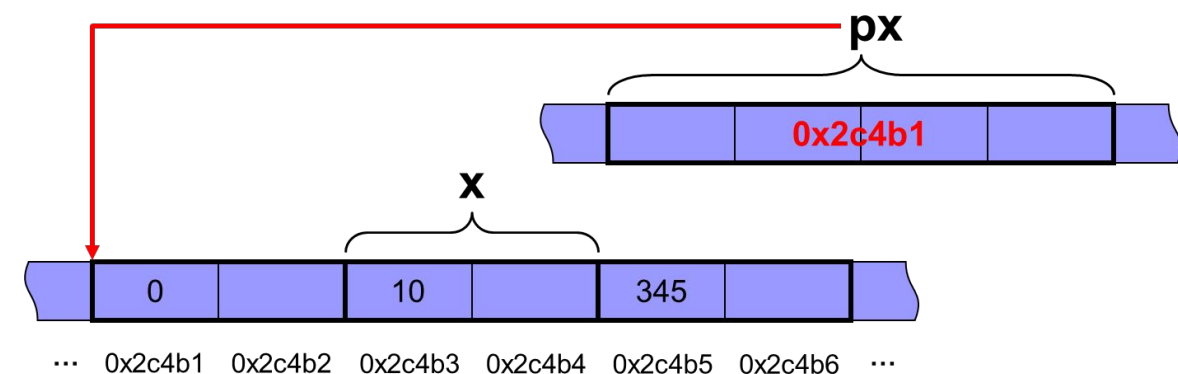
```
short x=10, *px=&x; // инициализация  
px=px+1;
```



Операции над указателями

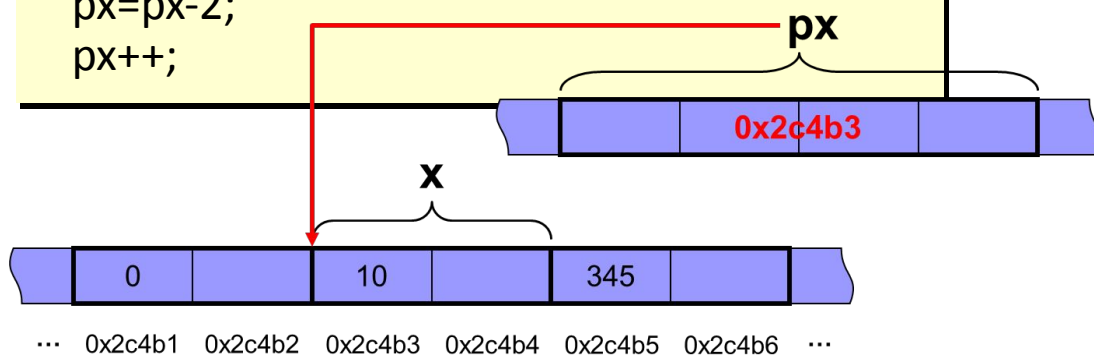
- Указатель может складываться с целым числом N .
Результат сложения – **адрес**, смещенный на N компонент соответствующего типа относительно исходного:

```
short x=10, *px=&x; // инициализация
px=px+1;
px=px-2;
```

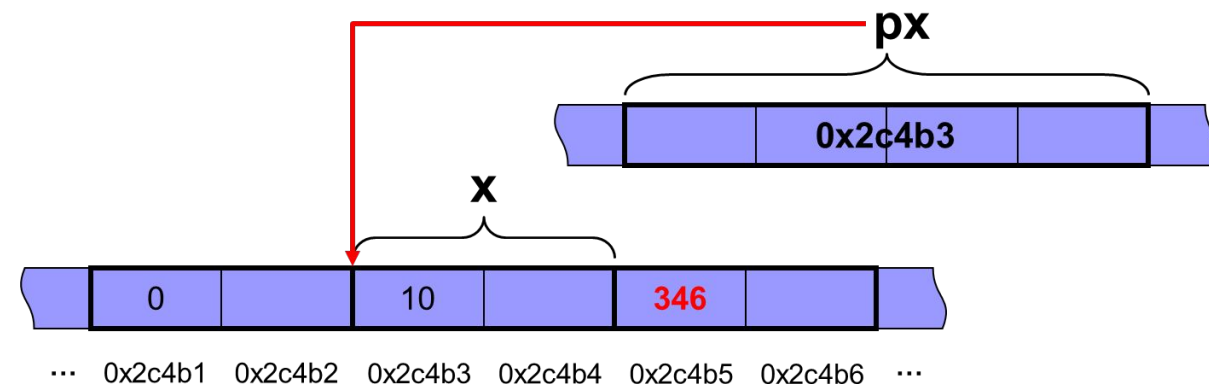


- Указатель может складываться с целым числом N .
Результат сложения – **адрес**, смещенный на N компонент

```
short x=10, *px=&x; // инициализация
px=px+1;
px=px-2;
px++;
```

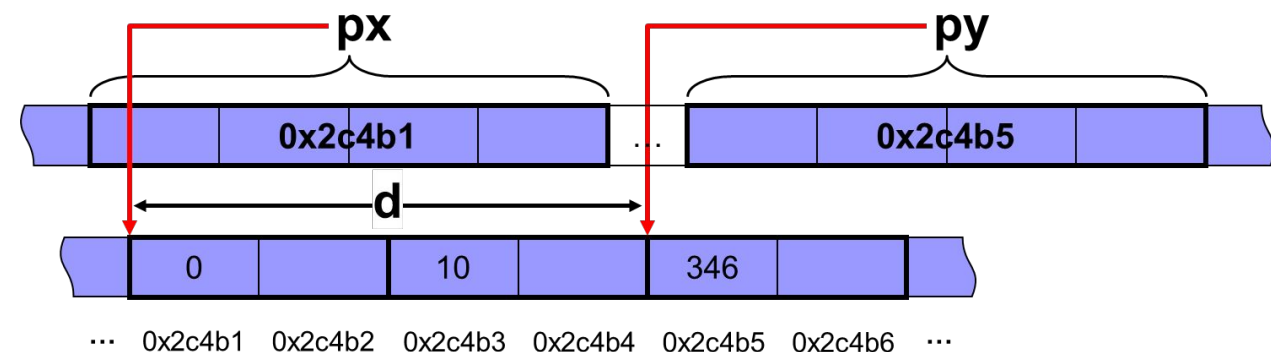


```
short x=10, *px=&x; // инициализация
px=px+1;
px=px-2;
px++; *(px+1)+=1;
```



- Можно вычислять разность однотипных указателей, которая равна относительному смещению с учетом типа указателя:

```
short *px=0x2c4b1, *py=0x2c4b5, d;
d = py-px; // 2
```



Операции над указателями

Приведем пример, в котором используются операции над указателями и выводятся (печатаются) получаемые значения.

Обратите внимание, что для **вывода значений указателей (адресов)** в форматной строке функции `printf()` используется спецификация преобразования `%p`.

```
#include <stdio.h>
float x[ ] = { 10.0, 20.0, 30.0, 40.0, 50.0 };
void main( )
{
    float *u1, *u2;
    int i;
    printf("\n Адреса указателей: &u1=%p &u2=%p", &u1, &u2 );
    printf("\n Адреса элементов массива: \n");
    for(i=0; i<5; i++)
    {
        if (i==3) printf("\n");
        printf(" &x[%d] = %p", i, &x[i]);
    }
    printf("\n Значения элементов массива: \n");
    for(i=0; i<5; i++)
    {
        if (i==3) printf("\n");
        printf(" x[%d] = %5.1f ", i, x[i]);
    }
    for(u1=&x[0], u2=&x[4]; u2>=&x[0]; u1++, u2--)
    {
        printf("\n u1=%p *u1=%5.1f u2=%p *u2=%5.1f", u1, *u1, u2, *u2);
        printf("\n u2-u1=%d", u2-u1);
    }
}
```

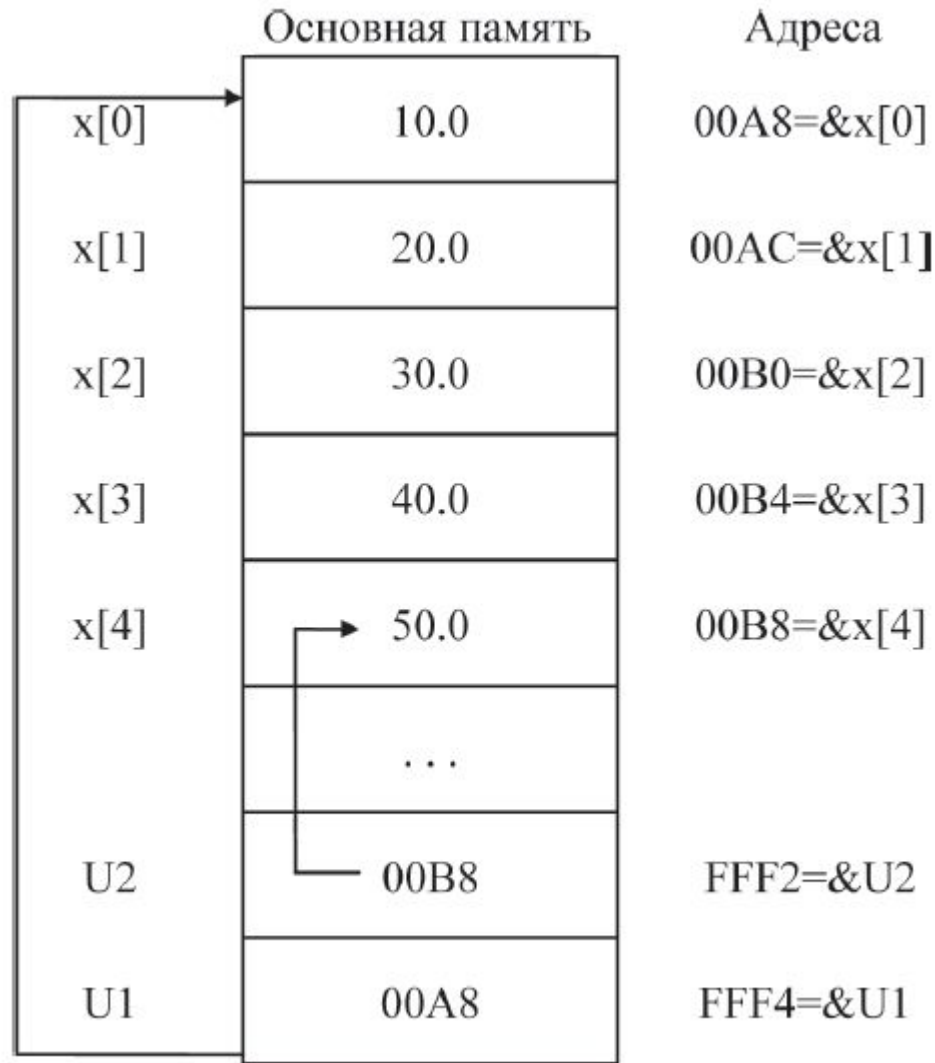
При печати значений разностей указателей и адресов в функции `printf()` использована спецификация преобразования `%d` - вывод знакового десятичного целого.

Возможный результат выполнения программы (конкретные значения адресов могут быть другими):

```
Адреса указателей: &u1=FFF4 &u2=FFF2
Адреса элементов массива:
&x[0]=00A8 &x[1]=00AC &x[2]=00B0
&x[3]=00B4 &x[4]=00B8
Значения элементов массива:
x[0]=10.0 x[1]=20.0 x[2]=30.0
x[3]=40.0 x[4]=50.0
u1=00A8 *u1=10.0 u2=00B8 *u2=50.0
u2-u1=4
u1=00AC *u1=20.0 u2=00B4 *u2=40.0
u2-u1=2
u1=00B0 *u1=30.0 u2=00B0 *u2=30.0
u2-u1=0
u1=00B4 *u1=40.0 u2=00AC *u2=20.0
u2-u1=-2
u1=00B8 *u1=50.0 u2=00A8 *u2=10.0
u2-u1=-4
```

Операции над указателями

На рисунке приводится **схема размещения в памяти массива float x[5] и указателей** до начала выполнения цикла изменения указателей



Иногда требуется присвоить указателю одного типа значение указателя (адрес объекта) другого типа.

В этом случае используется «**приведение типов**», механизм которого понятен из следующего примера:

```
char *z;           // z - указатель на символ
int *k;            // k - указатель на целое
z=(char *)k;      // Преобразование указателей
```

Подобно любым переменным, *переменная типа указатель имеет имя, собственный адрес в памяти и значение.*

Значение можно использовать, например печатать или присваивать другому указателю, как это сделано в рассмотренных примерах.

Адрес указателя может быть получен с помощью унарной операции **&**.

Выражение &имя_указателя определяет, где в памяти размещен указатель.

Содержимое этого участка памяти является **значением указателя**. *Соотношение между именем, адресом и значением указателя иллюстрирует схема ниже.*



Операции над указателями

- ❑ Как рассматривалось выше, унарные операции '*' и '++' или '--' имеют одинаковый приоритет и при размещении рядом выполняются **справа-налево**.
- ❑ Добавление целочисленного значения **n** к указателю, адресующему некоторый элемент массива, приводит к тому, что указатель получает значение адреса того элемента, который отстоит от текущего на **n** позиций (элементов).
- ❑ Если длина элемента массива равна **d** байтов, то численное значение указателя изменяется на (**d*n**).
- ❑ Рассмотрим следующий фрагмент программы,

```
int x[4]={ 0, 2, 4, 6 }, *i, y;  
i=&x[0]; /* i равно адресу элемента x[0] */  
y=*i; /* y равно 0; i равно &x[0] */  
y=*i++; /* y равно 0; i равно &x[1] */  
y=++*i; /* y равно 3; i равно &x[1] */  
y=***i; /* y равно 4; i равно &x[2] */  
y>(*i)++; /* y равно 4; i равно &x[2] */  
y=++(*i); /* y равно 6; i равно &x[2] */
```

Название	Знак	Пояснения
Присваивание	=	Присвоить указателю адрес переменной или 0.
Инкремент	++	Увеличить указатель на 1. После увеличения указатель будет указывать на следующий элемент массива.
Декремент	--	Уменьшить указатель на 1. После уменьшения указатель будет указывать на предыдущий элемент массива.
Сложение	+	Увеличить указатель на целое значение.
Сложение с замещением	+=	Увеличить существующий указатель на целое значение.
Вычитание	-	Уменьшить указатель на целое значение или вычесть другой указатель, если оба указателя указывают на элементы одного и того же массива.
Вычитание с замещением	-=	Уменьшить существующий указатель на целое значение или вычесть другой указатель, если оба указателя указывают на элементы одного и того же массива.
Отношения	== != > < >= <=	Сравнить указатели. Возвращается истина, если операция сравнения закончилась успешно, иначе возвращается ложь. Сравниваемые указатели должны быть каким-то образом связаны, иначе операция не имеет смысла.

3. Нетипизированный указатель

- Отметим, что в **Си** можно работать с адресами, не уточняя, на переменные какого типа эти адреса будут указывать.
- Соответствующий тип указателя называется **void***; если описать указатель такого типа:

```
void *z;
```

то в переменную **z** можно будет занести совершенно любой адрес, и такое присваивание компилятор рассматривает как легитимное, не выдавая ни ошибок, ни предупреждений.

- Более того, разрешено также и присваивание в другую сторону, то есть **любому типизированному указателю** можно присвоить **нетипизированный адрес**.
- Интересно, что значение адреса можно использовать в качестве логического значения везде, где таковое требуется, в том числе в заголовках операторов ветвления и циклов; при этом «нулевой указатель» (то есть значение **NULL**) считается «**ЛОЖЬЮ**», а любой другой адрес — «**ИСТИНОЙ**».

- Типизированные указатели (**int ***, **char ***, **double ***, ...) неявно задают длину фрагмента памяти (4,1,8, ... байт), начинающегося с адреса, хранимого указателем

- Длина важна при **разадресации** и **адресной арифметике**

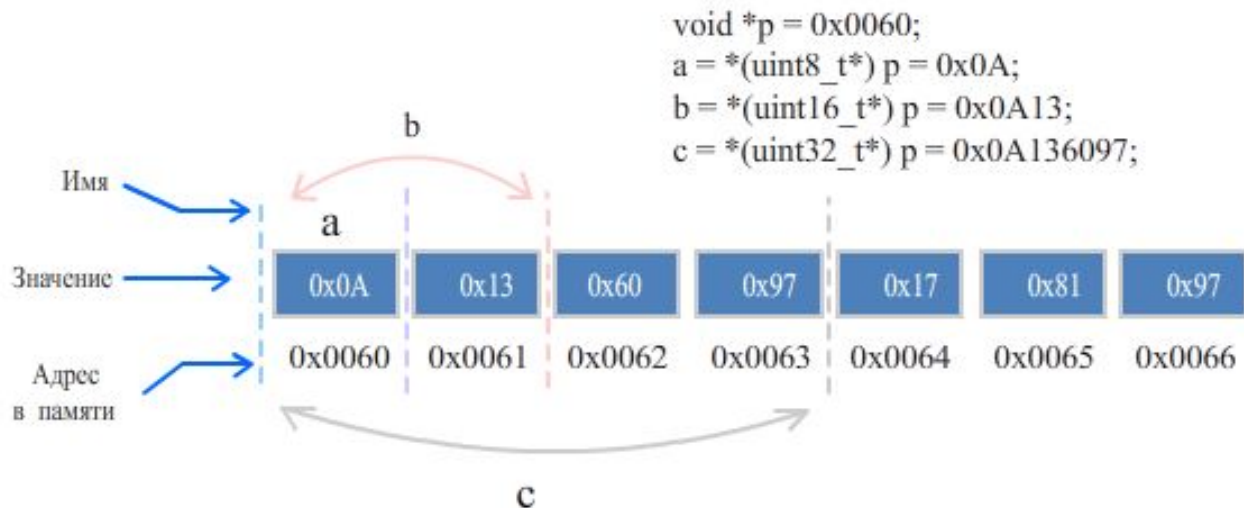
- Однако иногда приходится использовать **указатели**, **не подразумевая длины адресуемого фрагмента памяти**

void *

- Разадресация указателя **void *** невозможна!
- Указатель **void *** совместим по типу со всеми типизированными указателями

```
int i=10, *pi=&i;
double d=3.14, *pd=&d;
void *p;
p=pi;      /* Ok */
p=pd;      /* Ok */
*p=*p+1;   /* Ошибка! */
```

- Указывая **тип указателя**, мы говорим компилятору, *вот тебе адрес начала массива, один элемент массива занимает 2 байта, таких элементов в массиве 10. Итого сколько памяти выделить под этот массив? 20 байт* — отвечает компилятор. Для наглядности возьмите указатель типа **void**, для него не определено сколько места он занимает — это **просто адрес**.



4. Указатели и const

Кроме переменных в программе на Си для хранения данных могут использоваться **константы**, которые предваряются ключевым словом **const**, и указатели также могут указывать на **константы**.

Два способа описания **константного указателя**:

Неизменяемый указатель

- Синтаксис: `TYPE *const ptrName = &aTYPEVar;`
- Переменная-указатель** – константа (не может изменяться)

Данные, адресуемые указателем – изменяемые

Мы можем определять **константные указатели**. Они не могут изменять адрес, который в них хранится, но могут изменять значение по этому адресу:

```
int a=42, b=42;
Int *const ptr=&a;
*ptr=1; /* Ok */
ptr=&b; /* Ошибка! Это всё равно, что 5=x; */
```

```
int a = 10;
int *const pa = &a;
printf("value=%d \n", *pa); // 10
*pa = 22; // меняем значение
printf("value=%d \n", *pa); // 22
int b = 45;
// pa = &b; — так нельзя сделать
```

Через **указатель на константу** мы *не можем изменять значение переменной/константы*. Но мы можем присвоить указателю адрес любой другой переменной или константы:

```
int a = 10;
/* указатель указывает на переменную a */
const int *pa = &a;
const int b = 45;
/* указатель указывает на константу b */
pa = &b;
```

И объединение обоих предыдущих случаев - **константный указатель на константу**, который не позволяет менять ни хранимый в нем адрес, ни значение по этому адресу:

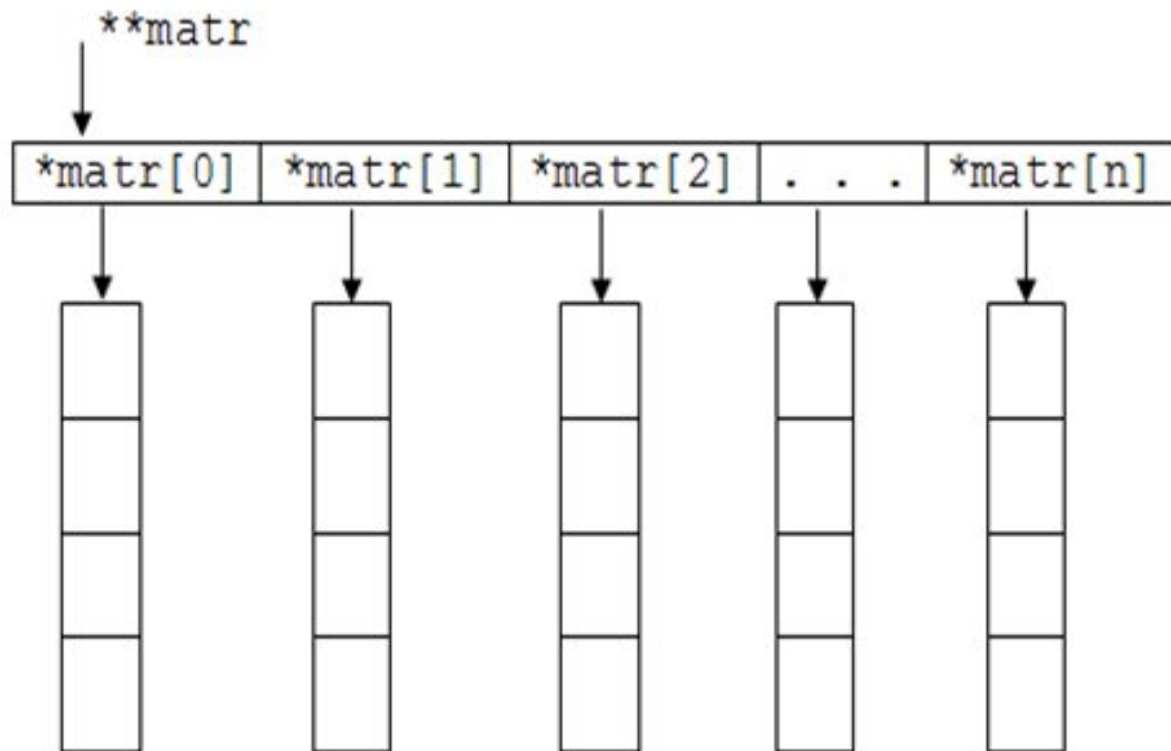
```
int a = 10;
const int *const pa = &a;
// *pa = 22; так сделать нельзя
int b = 45;
// pa = &b; так сделать нельзя
```


5. Указатель на указатель

Можно создать *указатель на указатель*, тогда он будет хранить адрес указателя и сможет обращаться к его содержимому. Указатель на указатель определяется как:

<ТИП> **<ИМЯ>;

- ❑ Ничто не мешает создать и *указатель на указатель на указатель*, и *указатель на указатель на указатель на указатель* и так далее.
- ❑ Это нам понадобится в дальнейшем при работе с *двумерными* и *многомерными массивами*.



```
/* Простой пример, как можно работать с  
указателем на указатель */
```

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

```
#define SIZE 10
```

```
void main()
```

```
{ int A;
```

```
  int B;
```

```
  int *p;
```

```
  int **pp;
```

```
  A = 10;
```

```
  B = 111;
```

```
  p = &A;
```

```
  pp = &p;
```

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

```
  *p = 20;
```

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

```
 >(*pp) = 30; //здесь скобки можно не писать
```

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

```
  *pp = &B;
```

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

```
  **pp = 333;
```

```
  printf("B = %d", B);
```

```
  getch();
```

```
}
```

```
A = 10  
A = 20  
A = 30  
B = 111  
B = 333_
```

6. Указатель файла

Указатель файла — это то, что соединяет в единое целое всю систему ввода-вывода языка Си.

❖ **Указатель файла** — это указатель на структуру типа `FILE`.

- ❑ Он указывает на структуру, содержащую различные сведения о файле, например, его имя, статус и указатель текущей позиции в начале файла.
- ❑ В сущности, указатель файла определяет конкретный файл и используется соответствующим потоком при выполнении функций ввода/вывода.
- ❑ Чтобы выполнять в файлах операции чтения и записи, программы должны использовать указатели соответствующих файлов.
- ❑ Чтобы объявить переменную-указатель файла, используйте такого рода оператор:
`FILE *fp;`

❖ **Файл** (*file*) — блок информации на внешнем запоминающем устройстве компьютера, имеющий определенное логическое представление (начиная от простой последовательности битов или байтов и заканчивая объектом сложной СУБД), соответствующие ему операции чтения-записи и, как правило, фиксированное имя (символьное или числовое), позволяющее получить доступ к этому файлу и отличить его от других файлов

Работа с файлами реализуется средствами операционных систем (ОС).

Файл характеризуется набором параметров: именем, размером, датой создания, датой последней модификации и атрибутами, которые используются операционной системой для его обработки: является ли файл системным, скрытым или предназначен только для чтения.

❖ **Файл** (по [ГОСТ 20886-85](#)) — идентифицированная совокупность экземпляров полностью описанного в конкретной программе типа данных, находящихся вне программы во внешней памяти и доступных программе посредством специальных операций

Файлы в Си используются для того, чтобы сохранять результат работы программы Си и использовать его при новом запуске программы.

Например можно сохранять результаты вычислений, статистику игр.

Чтобы работать с файлами в Си необходимо подключить библиотеку `stdio.h`

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

Чтобы работать с файлом в си необходимо задать указатель на файл по образцу:

```
FILE *имя указателя на файл;
```

Например

```
FILE *fin;
```

Задаёт указатель `fin` на файл

Дальше необходимо открыть файл и привязать его к файловому указателю.

Для открытия файла в Си на чтение используется команда

```
Имя указателя на файл= fopen("путь к файлу", "r");
```

7. Указатели и массивы

Указатели и массивы очень тесно связаны в языке Си

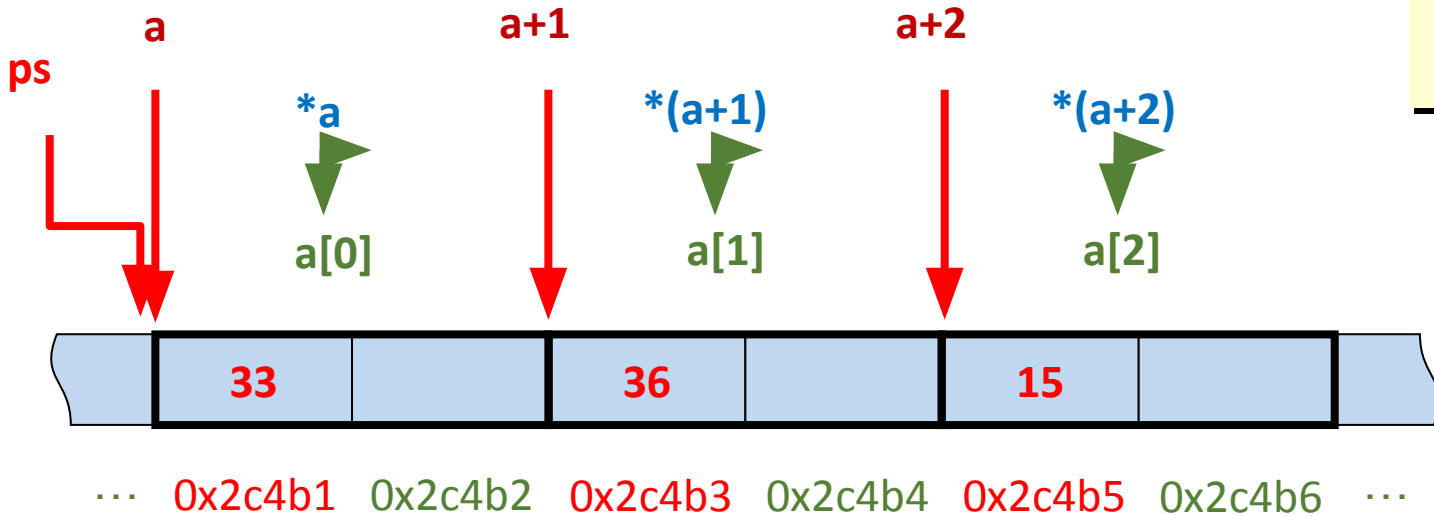
❖ **Имя массива** – константный указатель на 0-й элемент массива

```
short a[100];  
short *ps;
```

```
ps = &a[0];
```

```
short a[100];  
short *ps;
```

```
ps = a;
```



$a[i] == *(a+i) == *(i+a) == i[a]$

$a[2] == *(a+2) == *(2+a) == 2[a]$

```
short a[100];  
for (i=0; i<100; i++)  
scanf("%h", &a[i]);
```

```
short a[100];  
for (i=0; i<100; i++)  
scanf("%h", a+i);
```

```
short a[100];  
short *ps;  
for (ps=a; ps==a+100; ps++)  
scanf("%h", ps);
```

```
short a[100];  
short *ps=a;  
for (i=0; i<100; i++)  
scanf("%h", &ps[i]);
```

Указатели и массивы

Синонимичные выражения:

```
pa = &a[0];    ⇔    pa = a;
&a[i]         ⇔    a+i
pa[i]         ⇔    *(pa+i)
char s[]      ⇔    char* s
```

Передача массива в функцию как параметра:

```
int a[10];

f(a); /* или */
f(&a[0]);
```

```
void f(int *array)
{
    ...
}

/* или */
void f(int array[])
{
    ...
}
```

Указатели на многомерные массивы

- Для вычисления адреса элемента двумерного массива компилятору нужно «знать» количество столбцов в матрице (т.е. мало знать начальный адрес массива)
- Пусть нужно передать в функцию массив `int array[3][15]`, чтобы ее вызов выглядел так: `f(array)`
- Возможны следующие идентичные варианты описания функции `f`:

```
f(int x[3][15]) { ... }
f(int x[][15]) { ... }
f(int (*x)[15]) { ... }
```

Важно: *в последнем случае нельзя опустить скобки!*

`f(int *x[15]) { ... }` /* передается массив из 15 указателей на int, а не указатель на массив из 15 int-ов */

8. Указатели на функции

◆ **Указатель на функцию** содержит адрес тела функции

Описание указателя на функцию:

```
returnType (*functPtr) (paramType1, paramType2)
```

Тип возвращаемого значения функции

Указатель на функцию

Тип параметра функции

Тип параметра функции

```
float myfun(int a, float b)
{
    return a+b;
}
...
float (*fptr)(int, float);
fptr = myfun;
...
x=fptr(42, 3.14f);
...
```

Указатель на функцию, воспринимающую параметры типов `int` и `float` и возвращающую `float`

Вызов функции по указателю

Пример (фрагмент):

```
int add(int x, int y) { return x+y; }
int sub(int x, int y) { return x-y; }
int mul(int x, int y) { return x*y; }
int div (int x, int y) { return x/y; }
```

Операции пронумерованы:
0 – add, 1 – sub,
2 – mul, 3 – div

```
int evaluate(unsigned int op, int x, int y)
{
    int (*eval[])(int, int) = { add, sub, mul, div };

```

Массив из указателей на функции вида `int f(int, int)`

```
if (op>3)
{
    printf("Недопустимая операция");
    return 0;
}

```

```
return eval[op](x, y);
}

```

Вызов подходящей функции

```
void main()
{
    printf("%d\n", evaluate(3, 42, 3));
}

```

Указатели в параметрах функций

В функцию передается не значение, а **адрес переменной**:

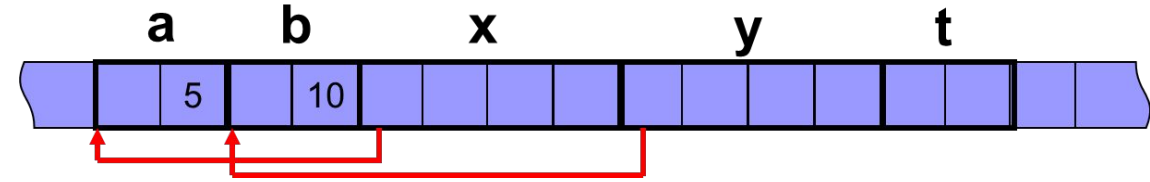
Для доступа к значению переменной используется **операция разадресации**

```
#include <stdio.h>
void swap(int *x, int *y)
{
    int t;
    t = *x;  *x = *y;  *y = t;
}
void main()
{
    int a=5, b=10;
    swap(&a, &b);
    printf("a=%d, b=%d\n", a, b);
}
```

При описании параметров функции используются **указатели**

При вызове функции как параметр передается **адрес переменной**

Как изменить переменную в вызывающей функции?



```
x = &a; /* в x – адрес a */
y = &b; /* в y – адрес b */
t = *x; /* в t поместить значение,
        хранящееся по адресу x */
*x = *y; /* по адресу x записать
        значение,
        хранящееся по адресу y */
*y = t; /* по адресу y записать значение,
        хранящееся в t */
```

Примеры сложных описаний с указателями

`char **argv` // `argv`: указатель на указатель на `char`

`int (*x)[13]` // `x`: указатель на массив из 13 `int`-ов

`int *x[13]` // `x`: массив из 13 указателей на `int`

`void *comp()` // `comp`: функция, возвращающая указатель на `void`

`void (*comp)()` // `comp`: указатель на функцию, возвращающую `void`

`char ((*x())())[5]` /* `x`: функция, возвращающая указатель на массив из 5 указателей на функцию, возвращающую

`char */`

`char ((*x[3])())[5]` // `x`: массив из 3 указателей на функцию, возвращающую указатель на массив из 5 `char`-ов

Плюсы указателей

1. Массивы реализованы с помощью указателей. Указатели могут использоваться для итерации по массиву (рассмотрим на следующих занятиях)
2. Они являются единственным способом динамического выделения памяти. Это, безусловно, самый распространенный вариант использования указателей.
3. **Указатель** занимает **2-8 байт**, а **объект** может занимать несколько **Кбайт/Мбайт** (и содержать указатели на другие объекты). Объект может быть один, а указателей на него много.
4. Они могут использоваться для **передачи большого количества данных в функцию без копирования этих данных**.
5. Они могут использоваться для передачи одной функции в качестве параметра другой функции.
6. Вы можете обращаться к объекту по адресу, не зная его имени.
В указатель мы можем «подставлять» адреса самых разных объектов. И одна и та же функция сможет обработать эти объекты...

Упрощенная схема размещения исполняемого кода в ОП

DS:0	45 EF 38 69 A3 00 65 77	Сегмент данных
	0D 00 12 34 FF 00 00 00	
CS:0	34 56 00 75 AB 00 C5 D6	Сегмент кода
	12 34 56 78 90 94 56 34	
	23 DD FF 5F 4A B3 CC 43	
	26 77 80 00 BB D1 2F E5	
	00 67 85 34 2A A4 BD FF	
	09 57 20 81 27 56 00 ED	
SS:0	23 DD FF 5F 4A B3 CC 43	Сегмент стека
	26 77 80 00 BB D1 2F E5	
	00 00 00 00 00 00 00 00	
	00 00 00 00 00 00 00 00	

Стек имеет *ограниченный размер* и, следовательно, может содержать только ограниченный объем информации. В ОС **Windows** размер стека по умолчанию составляет **1МБ**. На некоторых **Unix-системах** этот размер может достигать и **8МБ**. Если программа пытается поместить в стек слишком много информации, то это приведет к переполнению стека. **Переполнение стека** («**stack overflow**») происходит, когда запрашиваемой памяти нет в наличии (вся память уже занята).

Переполнение стека является результатом добавления слишком большого количества переменных в стек и/или создания слишком большого количества вложенных вызовов функций (например, когда функция **A()** вызывает функцию **B()**, которая вызывает функцию **C()**, а та, в свою очередь, вызывает функцию **D()** и т.д.).

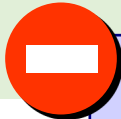
Переполнение стека обычно приводит к **сбою** в программе

Недостатки указателей

- Использование указателей синтаксически загрязняет код и усложняет его понимание. (Приходится использовать операторы * и &.) оператор разыменования и взятия адреса
 - Указатели могут быть неинициализированными (некорректный код). если объявлен указатель, но не проинициализирован, то там хранится какой-то адрес
 - Указатель может быть нулевым (корректный код), а значит указатель нужно проверять на равенство нулю.
 - Арифметика указателей может сделать из корректного указателя некорректный (легко промахнуться). например, выйти за границы массива
- обращение к неинициализированному указателю – ошибка.
обращение к нулевому указателю – это ошибка.

Что надо знать об указателях:

- ❑ *указатель* – это переменная, в которой можно хранить адрес другой переменной;
- ❑ при объявлении *указателя* надо указать тип переменных, на которых он будет указывать, а перед именем поставить знак *;
- ❑ знак & перед *именем переменной* обозначает ее *адрес*;
- ❑ знак * перед *указателем* в рабочей части программы (не в объявлении) обозначает *значение ячейки*, на которую указывает указатель;
- ❑ для обозначения *недействительного указателя* используется *константа NULL* (нулевой указатель);
- ❑ при изменении значения *указателя* на *n* он в самом деле сдвигается к *n*-ому следующему числу данного типа, то есть для указателей на целые числа на *n*sizeof(integer)* байт;
- ❑ указатели печатаются по формату *%p*.



Нельзя использовать указатель, который указывает неизвестно куда (будет сбой или зависание)!

ЛИТЕРАТУРА

1. Демидович Е. Основы алгоритмизации и программирования. Язык Си: учебное пособие – СПб.: БХВ – Петербург, 2006. – 440с.
2. Жешке Р. Толковый словарь стандарта языка Си. – СПб.: Питер, 1994. – 221с.
3. Керниган Б., Ритчи Д. Язык программирования Си: Пер. с англ. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Финансы и статистика, 1992. – 272с.
4. Кочан С. Программирование на языке C, 3-е издание: Пер. с англ. – М.: ООО “И. Д. Вильямс”, 2007. – 496с.
5. Подбельский В., Фомин С. Программирование на языке Си: учебное пособие. 2-е доп. Изд. – М: Финансы и статистика, 2001. – 2001. – 600с.
6. Прата С. Язык программирования C. Лекции и упражнения, 5-е издание.: Пер. с англ. – М.: Издательский дом “Вильямс”, 2006. – 960с.
7. Шилдт Г. Полный справочник по C. 4-е издание.: Пер. с англ. – М.: Издательский дом “Вильямс”, 2002. – 704с.
8. Харбисон С., Стил Г. Язык программирования C.: Пер. с англ. – М: ООО Бином Пресс, 2004. – 528с.