

Указатели

```
int b;
```

Оператор адреса &

Позволяет узнать, какой адрес памяти присвоен определённой переменной. Всё довольно просто:

- `int a = 7;`
- `std::cout << a << '\n';` // выводим значение переменной `a`
- `std::cout << &a << '\n';` // выводим адрес памяти переменной `a`

Результат:

7

0046FCF0

Оператор разыменования (*)

- позволяет получить значение по указанному адресу:
- `int a = 7;`
- `std::cout << a << '\n';` // выводим значение переменной `a`
- `std::cout << &a << '\n';` // выводим адрес переменной `a`
- `std::cout << *&a << '\n';` /// выводим значение ячейки памяти переменной `a`

7

0046FCF0

7

Указатели

Переменная, значением которой является адрес (ячейка) памяти. Указатели объявляются точно так же, как и обычные переменные, только со звёздочкой между типом данных и идентификатором:

```
int *iPtr; // указатель на значение типа int
```

```
double *dPtr; // указатель на значение типа double
```

```
int* iPtr3; // корректный синтаксис (допустимый, но  
нежелателен)
```

```
int * iPtr4; // корректный синтаксис (не делайте так)
```

```
int *iPtr5, *iPtr6; // объявляем два указателя для переменных  
типа int
```

Присваивание значений указателю

Поскольку указатели содержат только адреса, то при присваивании указателю значения — это значение должно быть адресом. Для получения адреса переменной используется оператор адреса:

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

- `#include <iostream>`
-
- `int main()`
- `{`
- `int value = 5;`
- `int *ptr = &value; // инициализируем ptr адресом значения переменной`
-
- `std::cout << &value << '\n'; // выводим адрес значения переменной value`
- `std::cout << ptr << '\n'; // выводим адрес, который хранит ptr`
-
- `return 0;`
- `}`

Результат:

003AFCD4

003AFCD4

Тип указателя должен соответствовать типу переменной, на которую он указывает

```
int iValue = 7;
```

```
double dValue = 9.0;
```

```
int *iPtr = &iValue; // ок
```

```
double *dPtr = &dValue; // ок
```

```
iPtr = &dValue; // неправильно: указатель типа int не может указывать на адрес  
переменной типа double
```

```
dPtr = &iValue; // неправильно: указатель типа double не может указывать на адрес  
переменной типа int
```


Следующее не является допустимым:

```
int *ptr = 7;
```

C++ также не позволит вам напрямую присваивать адреса памяти указателю:

- `double *dPtr = 0x0012FF7C; // не ок: рассматривается как присваивание целочисленного литерала`

Разыменование указателей

Разыменованный указатель — это содержимое ячейки памяти, на которую он указывает

```
int value = 5;
```

```
std::cout << &value << std::endl; // выводим адрес value
```

```
std::cout << value << std::endl; // выводим содержимое value
```

```
int *ptr = &value; // ptr указывает на value
```

```
std::cout << ptr << std::endl; // выводим адрес, который хранится в ptr, т.е. &value
```

```
std::cout << *ptr << std::endl; // разыменовываем ptr (получаем значение на которое указывает ptr)
```

Результат:

0034FD90

5

0034FD90

5

Указатели и массивы

```
int array[4] = { 5, 8, 6, 4 }; //фиксированный массив
```

Для компилятора array является переменной типа int[4]. Переменная array содержит адрес первого элемента массива, как если бы это был указатель!

```
int array[4] = { 5, 8, 6, 4 };
```

```
// Выводим значение массива (переменной array)
```

```
std::cout << "The array has address: " << array << '\n';
```

```
// Выводим адрес элемента массива
```

```
std::cout << "Element 0 has address: " << &array[0] << '\n';
```

Адресная арифметика

Если `ptr` указывает на целое число, то `ptr + 1` является адресом следующего целочисленного значения в памяти после `ptr`. `ptr - 1` — это адрес предыдущего целочисленного значения (перед `ptr`).

При вычислении результата выражения адресной арифметики (или ещё «арифметики с указателями») компилятор всегда умножает целочисленный операнд на размер объекта, на который указывает указатель. Например:

- `int value = 8;`
- `int *ptr = &value;`
-
- `std::cout << ptr << '\n';`
- `std::cout << ptr+1 << '\n';`
- `std::cout << ptr+2 << '\n';`
- `std::cout << ptr+3 << '\n';`
-

Результат:

002CF9A4

002CF9A8

002CF9AC

002CF9B0

Индексация массивов

- `int array [5] = { 7, 8, 2, 4, 5 };`
- `std::cout << &array[1] << '\n';` *// выведется адрес памяти элемента под номером 1*
- `std::cout << array+1 << '\n';` *// выведется адрес памяти указателя на массив + 1*
- `std::cout << array[1] << '\n';` *// выведется 8*
- `std::cout << *(array+1) << '\n';` *// выведется 8 (обратите внимание на скобки, они здесь обязательны)*

`array[n]` — это то же самое, что и `*(array + n)`, где `n` является целочисленным значением.

Память

- Статическое

Память выделяется один раз, при запуске программы, и сохраняется на протяжении работы всей программы

- Автоматическое

Память выделяется при входе в блок, в котором находятся эти переменные, и удаляется при выходе из него.

- Динамическое

Динамическое выделение памяти

Это способ запроса памяти из операционной системы запущенными программами по надобности. Эта память не выделяется из ограниченной памяти стека программы, а из гораздо большего хранилища, управляемого операционной системой — кучи.

```
new int; // динамически выделяем целочисленную  
переменную и сразу же отбрасываем результат (так как нигде  
его не сохраняем)
```

```
int *ptr = new int; // динамически выделяем целочисленную  
переменную и присваиваем её адрес ptr, чтобы потом иметь  
доступ к ней
```

Затем мы можем разыменовывать указатель для получения значения:

```
*ptr = 8; // присваиваем значение 8 только что выделенной
```


Когда уже всё, что нужно было, выполнено с динамически выделенной переменной — нужно явно указать C++ освободить эту память. Для переменных это выполняется с помощью оператора delete:

// Предположим, что ptr ранее уже был выделен с помощью оператора new

- delete ptr; // возвращаем память, на которую указывал ptr, обратно в операционную систему
- ptr = 0; // делаем ptr нулевым указателем // Предположим, что ptr ранее уже был выделен с помощью оператора new

Без удаления произойдет утечка памяти!

- `int *value = new (std::nothrow) int; // запрос на выделение динамической памяти для целочисленного значения`
- `if (!value) // обрабатываем случай, когда new возвращает null (т.е. память не выделяется)`
- `{`
- `// Обработка этого случая`
- `std::cout << "Could not allocate memory";`
- `}`

Динамические массивы

- `std::cout << "Enter a positive integer: ";`
- `int length;`
- `std::cin >> length;`
- `int *array = new int[length];` // используем оператор `new[]` для выделения массива.
- `std::cout << "I just allocated an array of integers of length " << length << '\n';`
- `delete[] array;` // используем оператор `delete[]` для освобождения выделенной для массива памяти
- `array = 0;`

Инициализация

- `int fixedArray[5] = { 9, 7, 5, 3, 1 }; // инициализируем фиксированный массив`
- `int *array = new int[5] { 9, 7, 5, 3, 1 }; // инициализируем динамический массив`

Практика