

COM111 — Revisão Ponteiros

Hokama

UNIFEI

3 de Setembro de 2021

Disclaimer

Esses slides foram adaptados dos slides elaborados pelo Prof. Eduardo C. Xavier para a disciplina MC102 da UNICAMP.

2 / 23

Roteiro

- 1 Ponteiros
 - Operadores de Ponteiros
 - O valor NULL
- 2 Passagem de Parâmetros por Valor e por Referência
- 3 Ponteiros e Vetores
- 4 Exercício

Ponteiro

- Ponteiros são tipos especiais de dados que armazenam endereços de memória.
- Uma variável do tipo ponteiro deve ser declarada da seguinte forma:

```
tipo *nome_variável;
```

- A variável ponteiro armazenará um endereço de memória de uma outra variável do tipo especificado.
- Exemplo:

```
int *mema; float *memb;
```

mema armazena um endereço de memória de variáveis do tipo **int**.

memb armazena um endereço de memória de variáveis do tipo **float**.

3 / 23

4 / 23

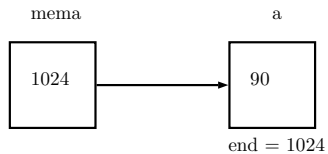
Operadores de Ponteiro

- Existem dois operadores relacionados aos ponteiros:
 - O operador `&` retorna o endereço de memória de uma variável:

```
int *mema;  
int a=90;  
mema = &a;
```

- O operador `*` acessa o conteúdo do endereço indicado pelo ponteiro:

```
printf("%d", *mema);
```



5 / 23

Operadores de Ponteiro

```
#include <stdio.h>  
  
int main(void){  
    int b;  
    int *c;  
  
    b=10;  
    c=&b;  
    *c=11;  
    printf("\n%d\n", b);  
}
```

O que será impresso??

6 / 23

Operadores de Ponteiro

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

```
int main(void){  
    int num, q=1;  
    int *p;  
  
    num=100;  
    p = &num;  
    q = *p;  
  
    printf("%d", q);  
}
```

O que será impresso??

7 / 23

Cuidado!

- Não se pode atribuir um valor para o endereço apontado pelo ponteiro sem antes ter certeza de que o endereço é válido:

```
int a, b;  
int *c;
```

```
b=10;  
*c=13; //Vai armazenar 13 em qual endereço?
```

- O correto seria por exemplo:

```
int a, b;  
int *c;
```

```
b=10;  
c = &a;  
*c=13;
```

8 / 23

Cuidado!

- O endereço que um ponteiro armazena é sempre de um tipo específico.

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

```
int main(void){
    double b, a;
    int *c;

    b=10.89;
    c=&b; //Ops! c é ponteiro para int e não double
    a=*c;
    printf("%lf\n", a);
}
```

- Além do compilador alertar que a atribuição pode causar problemas é impresso um valor totalmente diferente de 10.89.

9 / 23

Passagem de parâmetros

- Quando passamos argumentos para uma função, os valores fornecidos são copiados para as variáveis parâmetros da função. Este processo é idêntico a uma atribuição. **Este processo é chamado de passagem por valor.**
- Desta forma, alterações nos parâmetros dentro da função não alteram os valores que foram passados na chamada da função:

```
int main(){
    int x=4, y=5;
    nao_troca(x, y);
}
```

```
void nao_troca(int x, int y) {
    int aux;
    aux = x;
    x = y;
    y = aux;
}
```

11 / 23

O valor NULL

- Quando um ponteiro não está associado com nenhum endereço válido é comum atribuir o valor **NULL** para este.
- Isto é usado em comparações com ponteiros para saber se um determinado ponteiro possui valor válido ou não.

```
int main(void){
    double *a = NULL, *b = NULL, c=5;
    a=&c;

    if(a != NULL){
        b = a;
        printf("Numero : %lf", *b);
    }
}
```

10 / 23

Passagem de argumentos por referência

- Em C só existe passagem de parâmetros por valor.
- Em algumas linguagens existem construções para se **passar parâmetros por referência**.
 - ▶ Neste último caso, alterações de um parâmetro passado por referência também ocorrem onde foi feita a chamada da função.
 - ▶ No exemplo anterior, se x e y fossem passados por referência, seus conteúdos seriam trocados.

12 / 23

Passagem de argumentos por referência

- Podemos obter algo semelhante em C utilizando ponteiros.
 - O artifício corresponde em passar como argumento para uma função o **endereço** da variável, e não o seu valor.
 - Desta forma podemos alterar o conteúdo da variável como se fizessemos passagem por referência.

```
#include <stdio.h>
void troca(int *a, int *b);

int main(){
    int x=4, y=5;
    troca(&x, &y);
    printf("x = %d e y = %d\n", x, y);
}
void troca(int *a, int *b) {
    int aux;
    aux = *a;
    *a = *b;
    *b = aux;
}
```

13 / 23

Passagem de argumentos por referência

```
#include <stdio.h>

void maxAndMin(int vet[], int tam, int *min, int *max);

int main(){
    int v[] = {10, 80, 5, -10, 45, -20, 100, 200, 10};
    int min, max;

    maxAndMin(v, 9, &min, &max);
    printf("O menor e: %d \nO maior e: %d \n", min, max);
}

void maxAndMin(int vet[], int tam, int *min, int *max){
    int i;
    *max = vet[0];
    *min = vet[0];
    for(i = 0; i < tam; i++){
        if(vet[i] < *min)
            *min = vet[i];
        if(vet[i] > *max)
            *max = vet[i];
    }
}
```

15 / 23

Passagem de argumentos por referência

- O uso de ponteiros para passar parâmetros que devem ser alterados dentro de uma função é útil em certas situações como:
 - Funções que precisam retornar mais do que um valor.
- Suponha que queremos criar uma função que recebe um vetor como parâmetro e precisa retornar o maior e o menor elemento do vetor.
 - Mas uma função só retorna um único valor!
 - Podemos passar ponteiros para variáveis que "receberão" o maior e menor elemento.

14 / 23

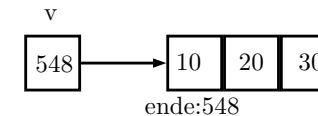
Ponteiros e Vetores

- Quando declaramos uma variável do tipo vetor, é alocada uma quantidade de memória contígua cujo tamanho é especificado na declaração (e também depende do tipo do vetor).

```
int v[3]; //Serão alocados 3*4 bytes de memória.
```

- Uma variável vetor, assim como um ponteiro, armazena um endereço de memória: o **endereço de início do vetor**.

```
int v[3] = {10, 20, 30};
```



- Quando passamos um vetor como argumento para uma função, seu conteúdo pode ser alterado dentro da função pois estamos passando na realidade o endereço inicial do espaço alocado para o vetor.

16 / 23

Ponteiros e Vetores

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

```
void zeraVet(int vet[], int tam){
    int i;
    for(i = 0; i < tam; i++)
        vet[i] = 0;
}

int main(){
    int vetor[] = {1, 2, 3, 4, 5};
    int i;
    zeraVet(vetor, 5);
    for(i = 0; i < 5; i++)
        printf("%d, ", vetor[i]);
}
}
```

17 / 23

Ponteiros e Vetores: Diferenças!

- Uma variável vetor, diferentemente de um ponteiro, possui um endereço fixo.
- Isto significa que você não pode tentar atribuir um endereço para uma variável do tipo vetor.

```
#include <stdio.h>

int main(){
    int a[] = {1, 2, 3, 4, 5};
    int b[5], i;

    b = a;
    for(i=0 ; i < 5; i++)
        printf("%d", b[i]);
}
}
```

Ocorre erro de compilação!

19 / 23

Ponteiros e Vetores

- Tanto é verdade que uma variável vetor possui um endereço, que podemos atribuí-la para uma variável ponteiro:

```
int a[] = {1, 2, 3, 4, 5};
int *p;
p = a;
```

- E podemos então usar **p** como se fosse um vetor:

```
for(i = 0; i < 5; i++)
    printf("%d\n", p[i]);
```

18 / 23

Ponteiros e Vetores: Diferenças!

- Mas se **b** for declarado como ponteiro não há problemas:

```
#include <stdio.h>

int main(){
    int a[] = {1, 2, 3, 4, 5};
    int *b, i;

    b = a;
    for(i=0 ; i < 5; i++)
        printf("%d, ", b[i]);
}
}
```

20 / 23

Ponteiros e Vetores: Diferenças!

O que será impresso pelo programa abaixo?

```
#include <stdio.h>

int main(){
    int a[] = {1, 2, 3, 4, 5};
    int *b, i;

    b = a;
    printf("Conteudo de b: ");
    for(i=0; i<5; i++){
        printf("%d, ", b[i]);
        b[i] = i*i;
    }
    printf("\nConteudo de a: ");
    for(i=0; i<5; i++){
        printf("%d, ", a[i]);
    }
}
```

21 / 23

Exercício

Escreva uma função `strcat` que recebe como parâmetro 3 strings: `s1`, `s2`, e `sres`. A função deve retornar em `sres` a concatenação de `s1` e `s2`.

Obs: O usuário desta função deve tomar cuidado para declarar `sres` com espaço suficiente para armazenar a concatenação de `s1` e `s2`!

23 / 23

Exercício

O que será impresso?

```
#include <stdio.h>

int main(){
    int a=3, b=2, *p = NULL, *q = NULL;

    p = &a;
    q = p;
    *q = *q + 1;
    q = &b;
    b = b + 1;

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

22 / 23