

Alocação Dinâmica

Introdução à Computação
Prof. Denis Wolf

Alocação de memória

- **Uso da memória:**
- uso de variáveis globais (e estáticas):
 - O espaço reservado para uma variável global existe enquanto o programa estiver sendo executado.
- uso de variáveis locais:
 - Neste caso, o espaço existe apenas enquanto a função que declarou a variável está sendo executada, sendo liberado para outros usos quando a execução da função termina. Assim, a função que chama não pode fazer referência ao espaço local da função chamada.

2

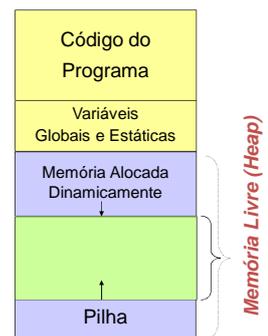
Alocação dinâmica de memória

- A linguagem C oferece meios de requisitarmos espaços de memória em tempo de execução.
- O espaço alocado dinamicamente permanece reservado até que explicitamente seja liberado pelo programa.
 - Por isso, podemos alocar dinamicamente um espaço de memória numa função e acessá-lo em outra.
- A partir do momento que liberarmos o espaço, ele estará disponibilizado para outros usos e não podemos mais acessá-lo.
 - Se o programa não liberar um espaço alocado, este será automaticamente liberado quando a execução do programa terminar.

3

Alocação da Memória Principal

- Para executar um determinado programa, o S.O. carrega na memória o código do programa, em linguagem de máquina. Além disso, o S.O. reserva os espaços necessários para armazenar as variáveis globais (e estáticas) do programa.
- O restante da memória livre é utilizado pelas variáveis locais e pelas variáveis alocadas dinamicamente.



4

Alocação da Memória Principal

- Cada vez que uma função é chamada, o S.O. reserva o espaço necessário para as variáveis locais da função. Este espaço pertence à pilha de execução e, quando a função termina, é liberado.
- A memória não ocupada pela pilha de execução pode ser requisitada dinamicamente. Se a pilha tentar crescer mais do que o espaço disponível existente, dizemos que ela "estourou" e o programa é abortado com erro.



5

Alocação Dinâmica de Memória

- As funções *calloc*, *malloc* e *realloc* permitem alocar blocos de memória em tempo de execução.
- Protótipo da função *malloc*:

```
void * malloc(size_t n);
```

/ retorna um ponteiro void para n bytes de memória não iniciados. Se não há memória disponível malloc retorna NULL */*

6

Funções para Alocar e Liberar memória

- A função *malloc* é usada para alocar espaço para armazenarmos valores de qualquer tipo. Por este motivo, *malloc* retorna um ponteiro genérico, para um tipo qualquer, representado por *void**, que pode ser convertido automaticamente pela linguagem para o tipo apropriado na atribuição.
- No entanto, é comum fazermos a conversão explicitamente, utilizando o operador de molde de tipo (*cast*).

- Então:

```
v = (int *) malloc(10*sizeof(int));
```

7

Funções para Alocar e Liberar memória

- Se não houver espaço livre suficiente para realizar a alocação, a função retorna um endereço nulo (representado pelo símbolo *NULL*, definido em *stdlib.h*).
- Podemos tratar o erro na alocação do programa simplesmente verificando o valor de retorno da função *malloc*
- Ex: imprimindo mensagem e abortando o programa com a função *exit*, também definida na *stdlib*.

```
v = (int*) malloc(10*sizeof(int));
if (v == NULL) {
    printf("Memoria insuficiente.\n");
    exit(1); /* aborta o programa e retorna 1 para o sist. operacional */
}...
```

8

Alocação da Memória Principal

Exemplos:

- Código que aloca 1000 bytes de memória livre:

```
char *p;
p = malloc(1000);
```
 - Código que aloca espaço para 50 inteiros:

```
int *p;
p = malloc(50*sizeof(int));
```
- Obs.: O operador *sizeof()* retorna o número de bytes de um determinado tipo de variável.

9

Alocação Dinâmica de Memória

- As funções *calloc* e *malloc* permitem alocar blocos de memória em tempo de execução.

- Protótipo da função *calloc*:

```
void * calloc(size_t n, size_t size);
/* calloc retorna um ponteiro para um array com
n elementos de tamanho size cada um ou NULL se
não houver memória disponível. Os elementos
são iniciados em zero */
```

10

Alocação Dinâmica de Memória

- O ponteiro retornado por tanto pela função *malloc* quanto pela *calloc* devem ser convertido para o tipo de ponteiro que invoca a função

```
int *pi = (int *) malloc (n*sizeof(int));

int *ai = (int *) calloc (n, sizeof(int));
/* aloca espaço para um array de n inteiros */
```

- toda memória não mais utilizada deve ser liberada através da função *free()*:

```
free(ai); /* libera todo o array */
free(pi);
```

11

Funções para Alocar e Liberar memória

- A função **realloc()** serve para realocar memória. A função modifica o tamanho da memória previamente alocada apontada por ***ptr** para aquele especificado por **num**. O valor de **num** pode ser maior ou menor que o original.

- Protótipo:

```
void *realloc (void *ptr, unsigned int num);
```

12

VETORES E MATRIZES

13

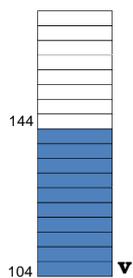
Vetores e alocação dinâmica

- A forma mais simples de estruturarmos um conjunto de dados é por meio de vetores.
- Definimos um vetor em C da seguinte forma:


```
int v[10];
```
- Esta declaração diz que:
 - v é um vetor de inteiros dimensionado com 10 elementos, isto é, reservamos um espaço de memória **contínuo** para armazenar 10 valores inteiros.
 - Assim, se cada `int` ocupa 4 bytes, a declaração reserva um espaço de memória de 40 bytes

14

Vetores e alocação dinâmica



- O acesso a cada elemento do vetor é feito através de uma indexação da variável `v`.
- Em C, a indexação de um vetor varia de zero a $n-1$, onde n representa a dimensão do vetor.
 - `v[0]` acessa o primeiro elemento de `v`
 - `v[1]` acessa o segundo elemento de `v`
 - ...
 - mas `v[10]` invade a memória

15

Vetores e alocação dinâmica

- Suponha que desejamos armazenar uma quantidade n de valores inteiros, porém essa quantidade somente é conhecida pelo usuário.
- Como proceder a reserva de memória necessária para os dados?
 - Se declararmos um vetor grande podemos incorrer em dois riscos:
 - ainda assim ser pequeno o bastante para não caber os dados
 - ou grande demais e desperdiçar memória
 - Solicitar a memória necessária assim que a quantidade for conhecida

16

Vetores e alocação dinâmica

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
int main () {
    int *v, n, i;
    printf("Qual o tamanho do vetor que deseja:");
    scanf("%d", &n);
    v = (int *) calloc(n, sizeof(int)); /* aloca um vetor de n posições inteiras */
    for (i = 0; i < n; i++) {
        printf("Informe o %dº elemento: ", i+1);
        scanf("%d", &v[i]); /* armazena o valor no vetor na posição i */
    }
    for (i = 0; i < n; i++)
        printf("%d ", v[i]);
    free(v); /* libera a memória alocada para o vetor */
    return 0;
}
```

17

Alocação dinâmica de matrizes

- A alocação dinâmica de memória para matrizes é realizada da mesma forma que para vetores, com a diferença que teremos um ponteiro apontando para outro ponteiro que aponta para o valor final, o que é denominado indireção múltipla.
 - A indireção múltipla pode ser levada a qualquer dimensão desejada.

18

Alocação dinâmica de matrizes

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

float **Alocar_matriz_real(int m, int n) {
    float **v;           /* ponteiro para a matriz */
    int i;               /* variável auxiliar */

    if (m < 1 || n < 1) { /* verifica parâmetros */
        printf("*** Erro: Parametro invalido **\n");
        return NULL;
    }
}
```

19

Alocação dinâmica de matrizes

```
v = (float **) calloc(m, sizeof(float *)); /* aloca as linhas da matriz */
if (v == NULL) {
    printf("*** Erro: Memoria Insuficiente ***");
    return NULL;
}
for (i = 0; i < m; i++) { /* aloca as colunas da matriz */
    v[i] = (float *) calloc(n, sizeof(float));
    if (v[i] == NULL) {
        printf("*** Erro: Memoria Insuficiente ***");
        return NULL;
    }
}
return v; /* retorna o ponteiro para a matriz */
}
```

20

Alocação dinâmica de matrizes

```
float ** liberar_matriz_real (int m, int n, float **v) {
    int i; /* variável auxiliar */

    if (v == NULL) return NULL;

    if (m < 1 || n < 1) { /* verifica parâmetros recebidos */
        printf("*** Erro: Parametro invalido **\n");
        return v;
    }
    for (i = 0; i < m; i++) free (v[i]); /* libera as linhas da matriz */

    free (v); /* libera a matriz */
    return NULL; /* retorna um ponteiro nulo */
}
```

21

Alocação dinâmica de matrizes

```
void main () {
    float **mat; /* matriz a ser alocada */
    int l, c; /* numero de linhas e colunas */
    ...
    /* outros comandos, inclusive inicialização de l e c */
    mat = Alocar_matriz_real (l, c);
    /* outros comandos utilizando mat[][] normalmente */
    if (Liberar_matriz_real (l, c, mat) != NULL) {
        printf("Erro ao desalocar a matriz!\n");
        exit(1);
    }
    ...
}
```

22

Exercícios

- 1) Escreva um programa em linguagem C que solicita ao usuário a quantidade de alunos de uma turma e aloca um vetor de notas (números reais). Depois de ler as notas, imprime a média aritmética.

Obs: não deve ocorrer desperdício de memória; e após ser utilizada a memória deve ser devolvida.

Exercícios

- 2) Crie uma função que aloca e lê um vetor de n inteiros. Crie outra função que recebe o vetor e retorna o maior e o menor valor.

O programa principal deve executar as duas funções, imprimir os valores retornados pela 2ª função e liberar a memória alocada pela 1ª função.

Exercícios

- 3) Faça um programa que simule virtualmente a memória de um computador: o usuário começa especificando o tamanho da memória (define quantos bytes tem a memória), e depois ele irá ter 2 opções: inserir um dado em um determinado endereço, ou consultar o dado contido em um determinado endereço. A memória deve iniciar com todos os dados zerados.

Exercícios

- 3) Desenvolva um programa que calcule a soma de duas matrizes $M \times N$ de números reais (double). A implementação deste programa deve considerar as dimensões fornecida pelo usuário (Dica: represente a matriz através de variáveis do tipo *double ***, usando alocação dinâmica de memória)..