

AULA – 09  
ALOCAÇÃO DINÂMICA DE  
MEMÓRIA

Caio César Teodoro Mendes

# Pointeiros - Analogia

Cada gaveta possui um objeto (variáveis comum)



Gavetas endereçadas

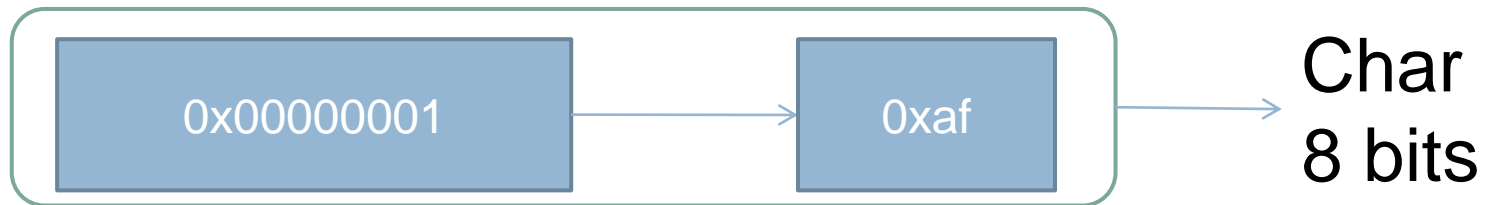
Gaveta possui um endereço (Ponteiro)



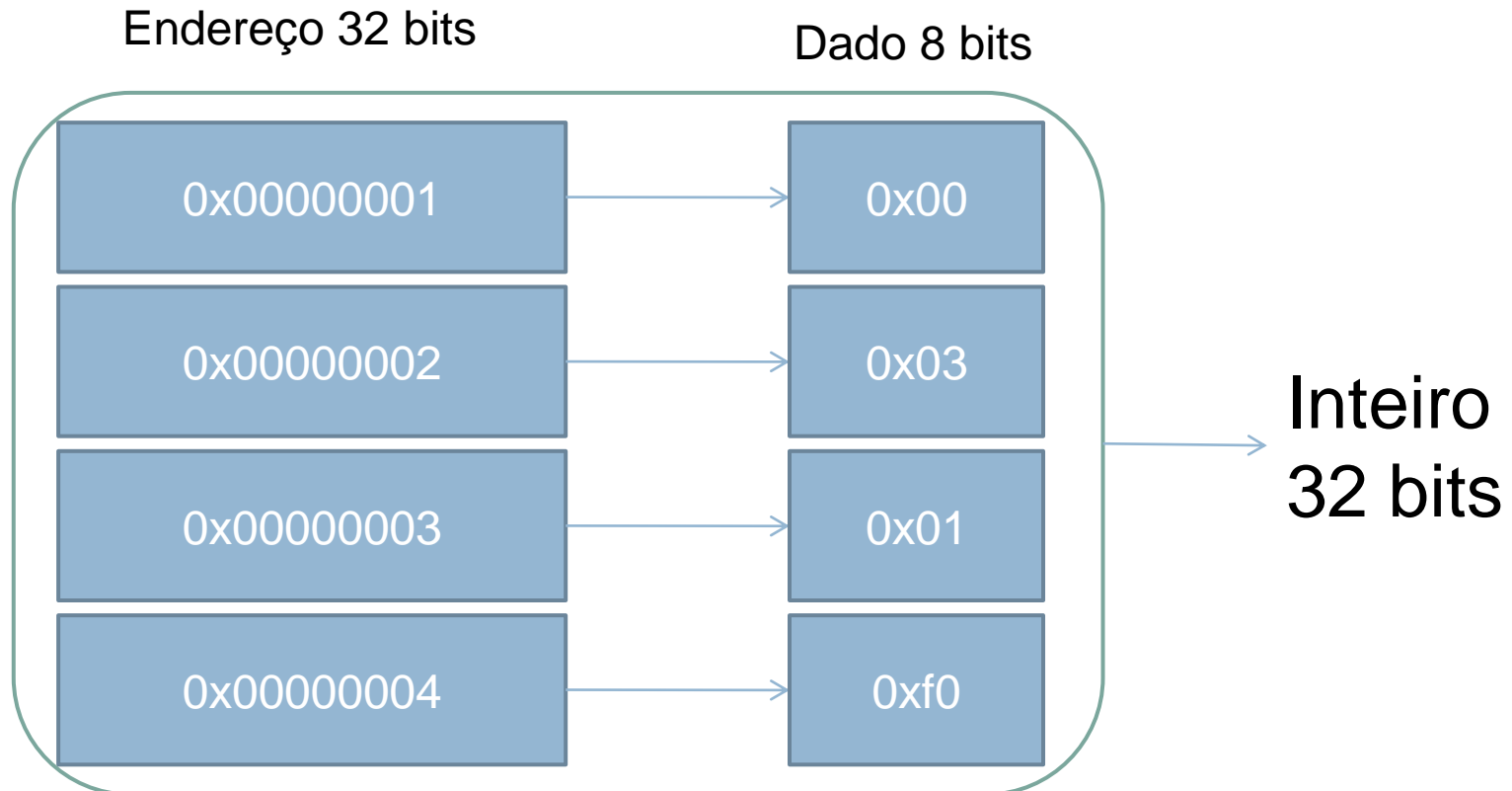
# Memória

Endereço 32 bits

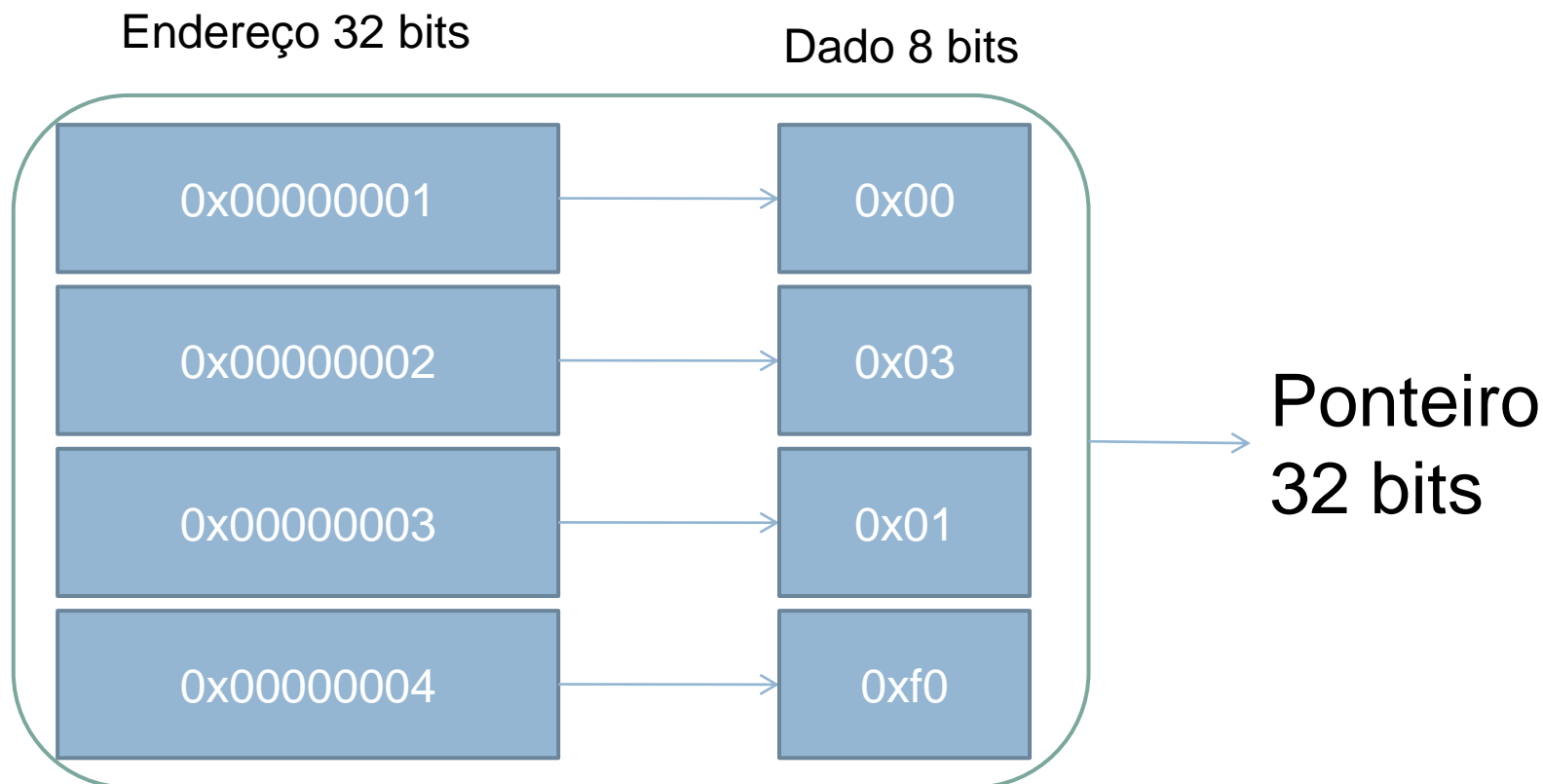
Dado 8 bits



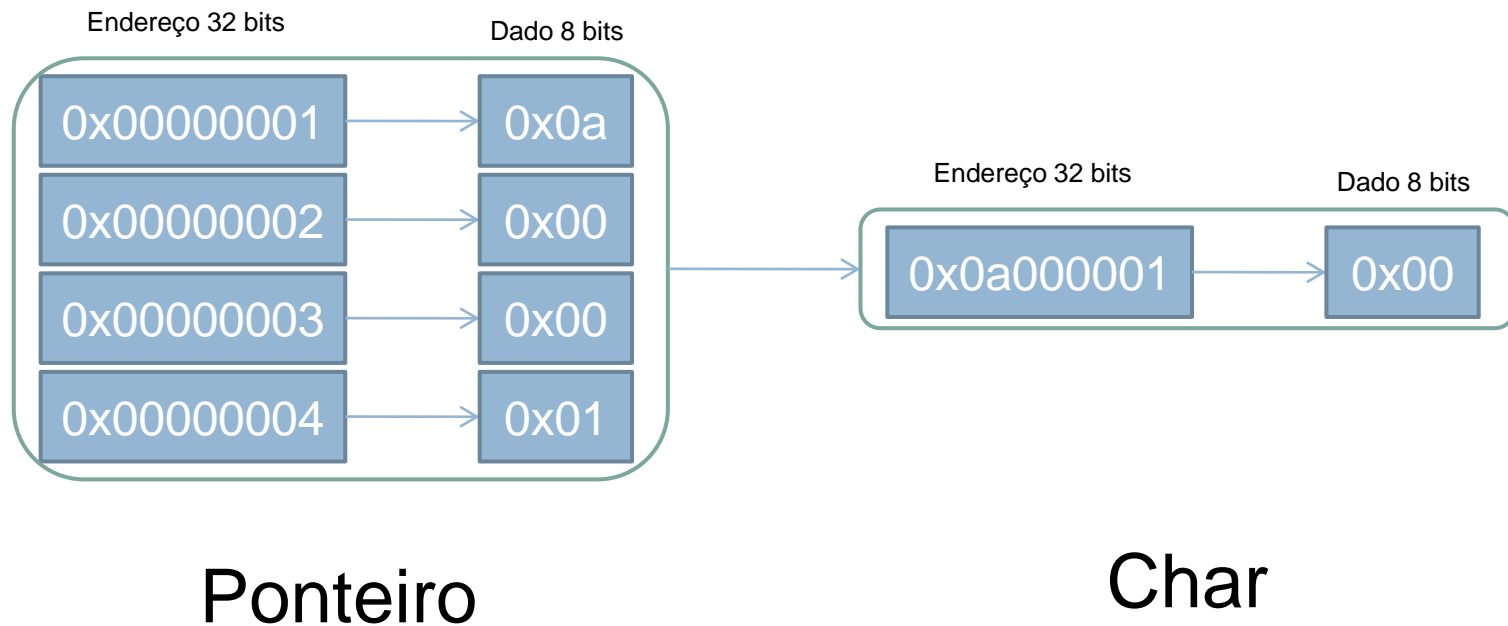
# Memória



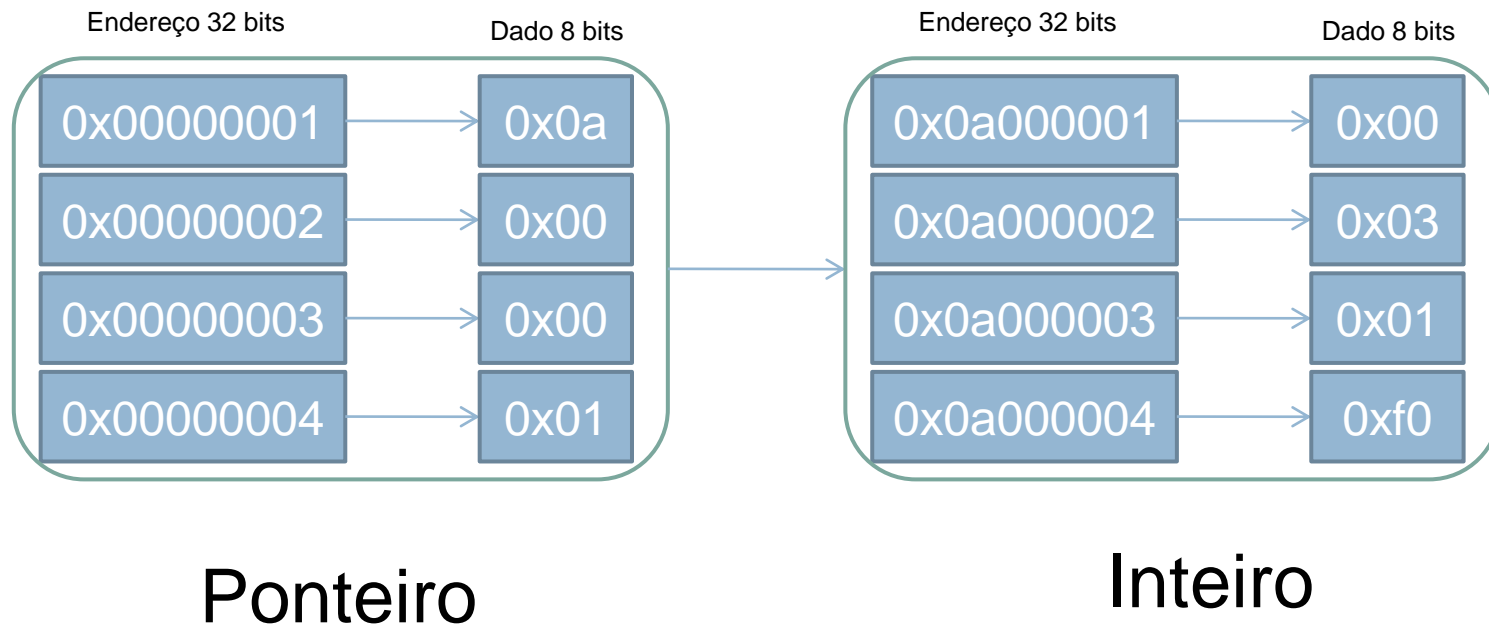
# Memória



# Memória



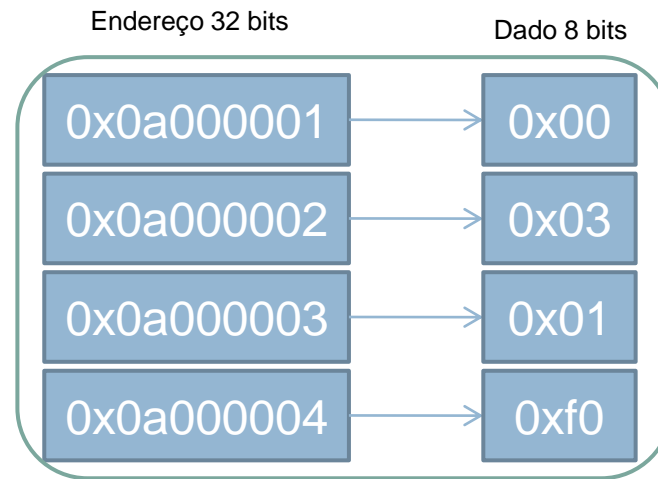
# Memória



# Programação

```
int dado;  
printf("%d\n", dado);  
printf("%x", &dado);
```

197104  
0x0a000001



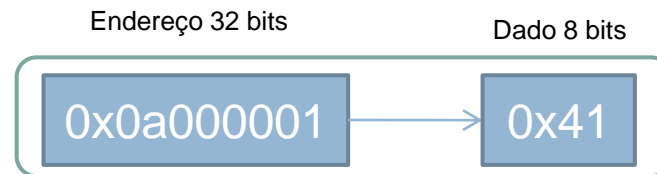
**Inteiro**



# Programação

```
char dado;  
printf("%c\n", dado);  
printf("%x", &dado);
```

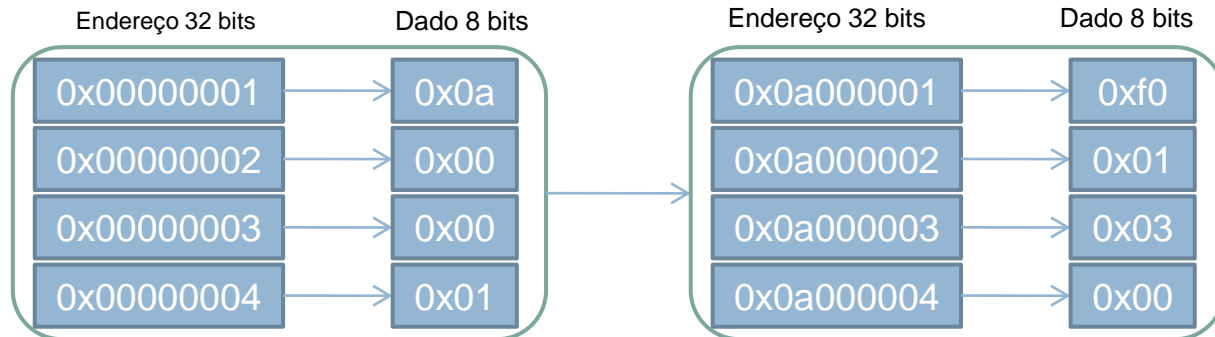
A  
0x0a000001



# Programação

```
int dado;  
int * ponteiro;  
ponteiro = &dado;  
printf("%d\n", dado);  
printf("%x\n", &dado);  
printf("%x\n", ponteiro);  
printf("%x", &ponteiro);
```

197104  
0x0a000001  
0x0a000001  
0x00000001



# Função malloc

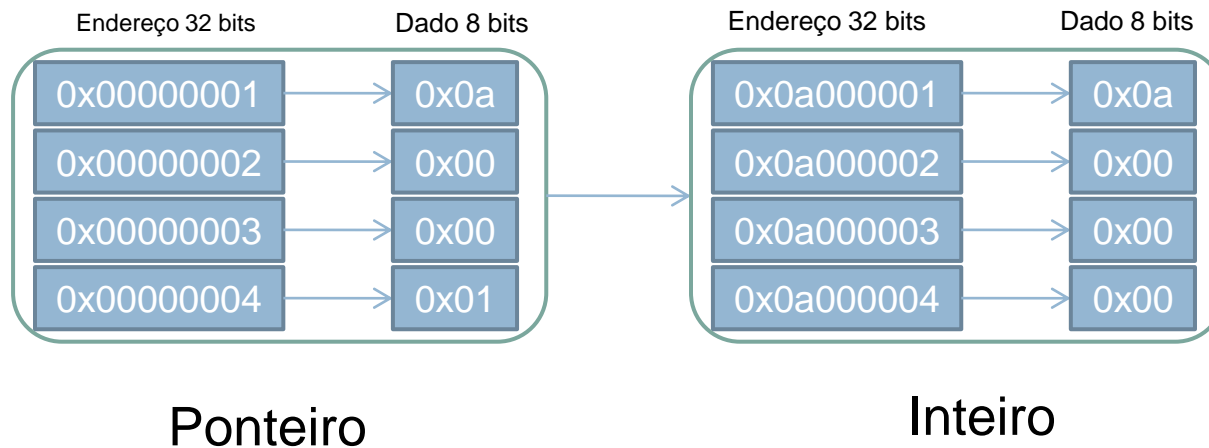
```
void * malloc ( size_t size );
```

Retorno: ponteiro

Entrada: Quantidade de memória  
(bytes)

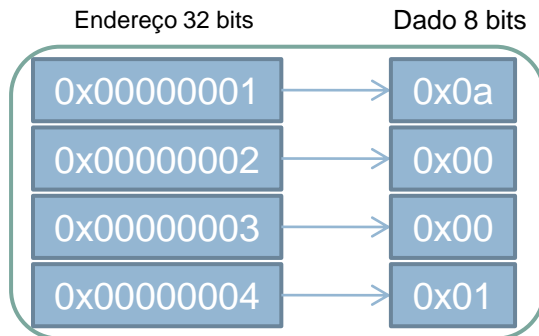
# Programação

```
int * ponteiro;  
ponteiro = (int *) malloc(sizeof(int));  
*ponteiro = 10;  
  
printf("%d", *ponteiro);
```



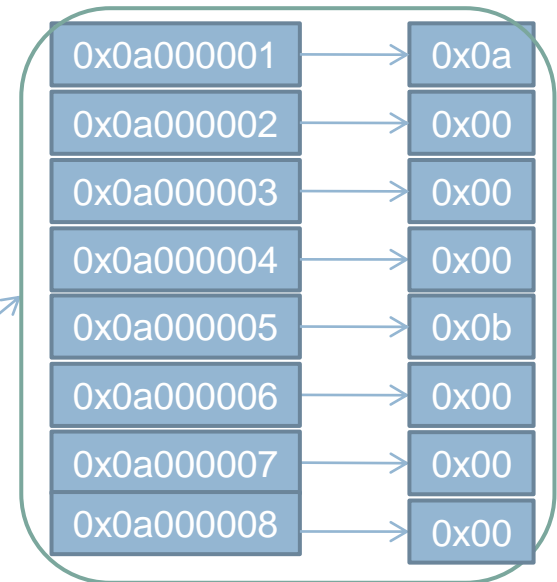
# Programação

```
int * ponteiro;  
ponteiro = (int *) malloc(2 * sizeof(int));  
ponteiro[0] = 10;  
ponteiro[1] = 11;  
  
printf("%d", *ponteiro); // == ponteiro[0]  
printf("%d", *(ponteiro+1)); // == ponteiro[1]
```



Ponteiro

Endereço 32 bits      Dado 8 bits

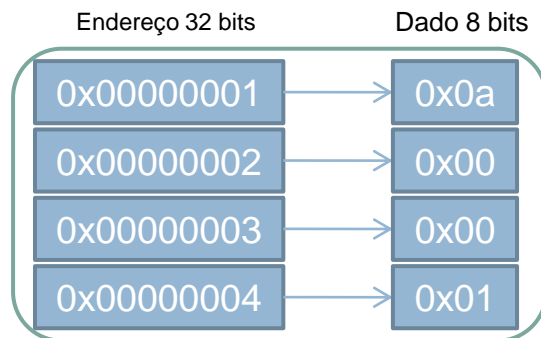


2 Inteiros

# Programação

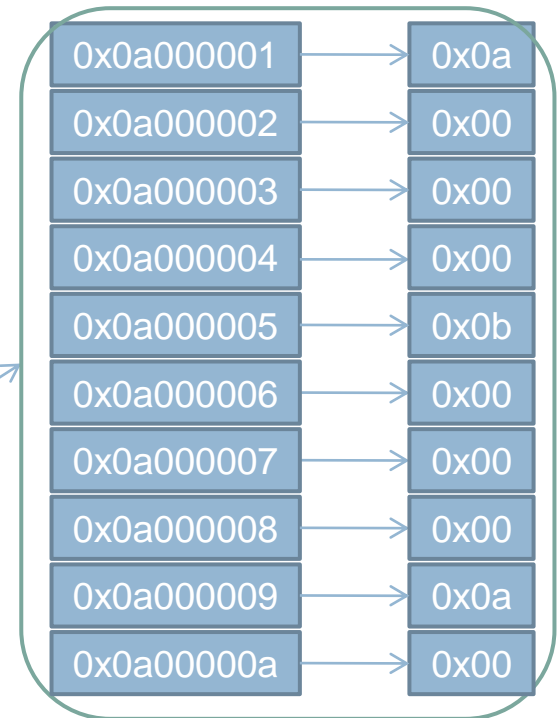
```
char * ponteiro;  
ponteiro = (char *) malloc(10);
```

```
gets(ponteiro);  
printf("%s", ponteiro);
```



Ponteiro

Endereço 32 bits      Dado 8 bits



10 char

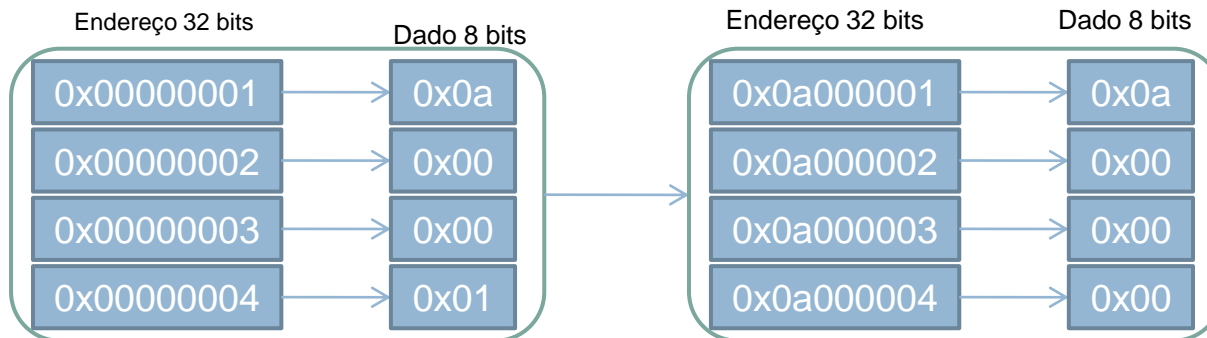
# Função free

```
void free ( void * ptr );
```

Entrada: Ponteiro a ser desalocado.

# Programação

```
int * ponteiro;  
ponteiro = (int *) malloc(sizeof(int));  
*ponteiro = 10;  
  
printf("%d", *ponteiro);  
  
free(ponteiro);
```



Ponteiro

Inteiro



# Exercício

---

□ [wiki.icmc.usp.br](http://wiki.icmc.usp.br)