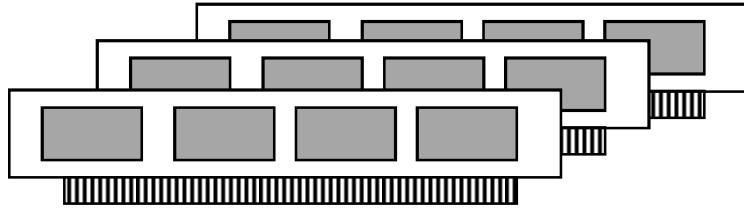


Pokazivači (*pointers*)

Organizacija radne memorije (*RAM*)



Memorija računala zapravo je kontinuirani niz bajtova: svaki bajt ima svoj "redni broj", tj. adresu. Memorija od 512 MB može se promatrati na sljedeći način:

0	00110001
1	11010010
...	...
82560	11000001
82561	00001101
82562	00111000
82563	11010101
82564	00000000
82565	10001000
82566	10101011
82567	11101000
82568	11111111
82569	01000010
...	...
536870910	00110001
536870911	00000111

Definicija "običnih" varijabli

Definicijom varijabli rezervira se prostor u memoriji na nekim adresama, npr.:

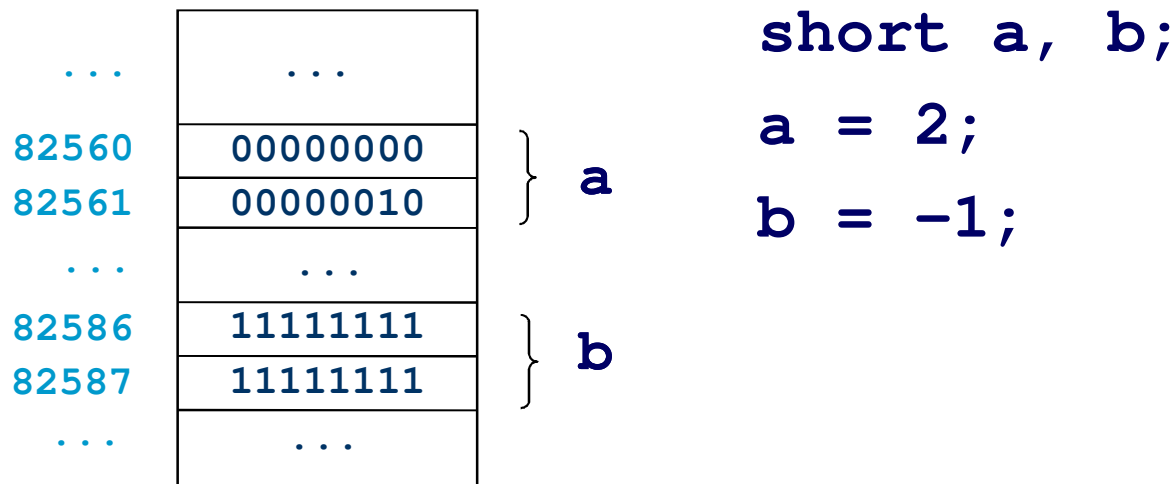
...	...	
82560	00000000	} a
82561	00000010	
...	...	
82642	11111111	} b
82643	11111111	
...	...	
82692	00000000	} c
82693	00000000	
82694	00000000	
82695	00000111	
...	...	
82712	00001010	} d
...	...	

```
short a, b;  
int c;  
char d;  
a = 2;  
b = -1;  
c = 7;  
d = '\n';
```

Za varijablu kažemo da je "na adresi x" ukoliko je prvi bajt sadržaja varijable pohranjen na adresi x.
Primjer: adresa varijable c je 82692.

Adresa ili pokazivač?

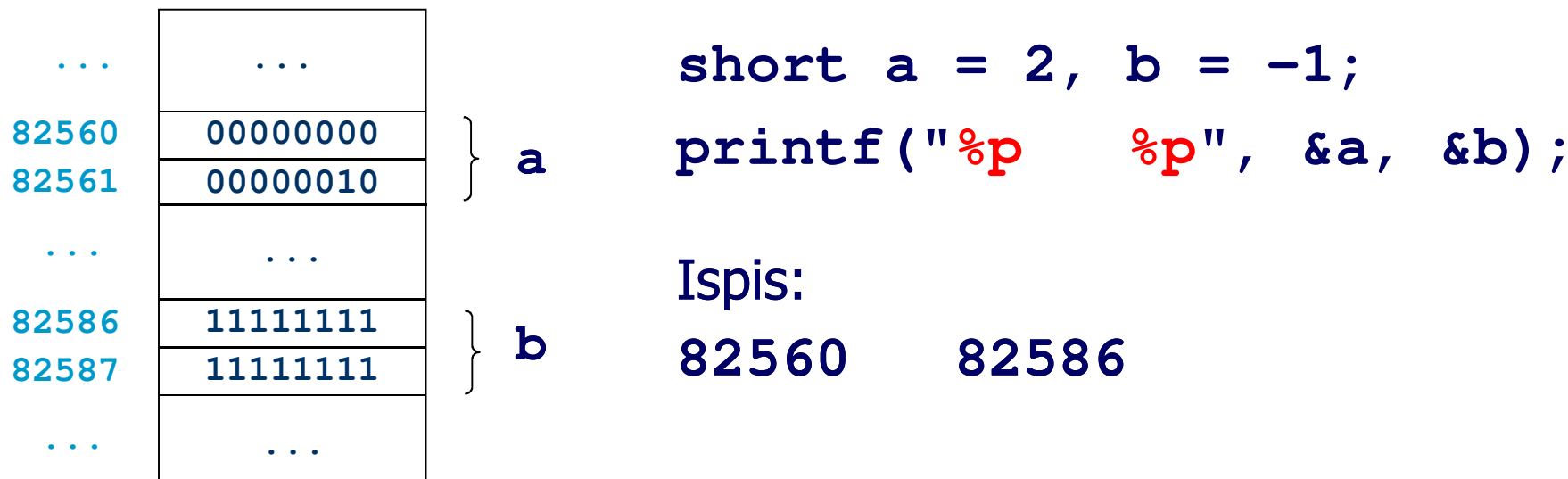
Za adresu (*address*) također se koristi pojam pokazivač (*pointer*) zato jer adresa "pokazuje" na neki objekt u memoriji.



82586 "pokazuje" na jedan objekt tipa **short** (varijablu **b**)

Kako saznati adresu varijable

Ako je **x** varijabla, tada je **&x** njena adresa u memoriji:



Koje su "tipa" ove dvije adrese? Iako "izgleda" kao `int`, adresa u općem slučaju nije `int` (niti `short`, niti `long`). Zato **nema smisla** adresu pohraniti u varijablu tipa `int`.

```
int a, p;
p = &a;
```

Kamo pohraniti adresu (pokazivač)

Za pohranu adrese varijable koja je tipa `short`, mora se koristiti varijabla posebnog tipa (pokazivač na `short`):

...	...	}	<code>a</code>	<code>short a = 2, b = -1;</code>
82560	00000000			
82561	00000010	}	<code>short *p1;</code>	<code>p1 = &b;</code>
...	...			
82582	11111111	}	<code>b</code>	<code>printf("%p", p1);</code>
82583	11111111			
...	...	}	<code>p1</code>	Ispis: 82582
82602	00000000			
82603	00000001			
82604	01000010			
82605	10010110			
...	...			

`p1` je varijabla u koju je moguće smjestiti adresu objekta koji je tipa `short` (tj. pokazivač na objekt tipa `short`). Radi pojednostavljenja, kažemo "`p1` je pokazivač na `short`".

Definiranje pokazivača

Pokazivači se definiraju na sličan način kao "obične" varijable. * ispred imena varijable znači da se ta varijabla koristi za pohranu pokazivača na objekt odgovarajućeg tipa.

```
short a;      /* a služi za pohranu vrijednosti tipa short */
int b;        /* b služi za pohranu vrijednosti tipa int */
short *p1;    /* p1 je pokazivač na short */
int *p2;      /* p2 je pokazivač na int */
```

Dopušteno je u istoj naredbi definirati i "obične" varijable i pokazivače:

```
short a, *p1;
int b = 5, *p2;
int *p3 = &b;
```

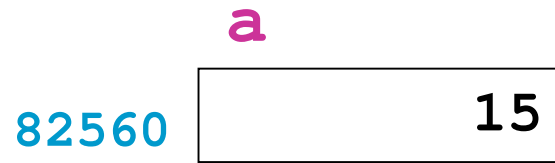
Tipovi pokazivača

Pokazivače na objekte jednog tipa **nije dopušteno** koristiti kao pokazivače na objekte nekog drugog tipa.

```
short a = 2, b = -1;
int c = 7;
short *p1;
int *p2;
p1 = &a;      /* O.K. */
p1 = &b;      /* O.K. */
p2 = &c;      /* O.K. */
p2 = &b;      /* ne valja! */
```

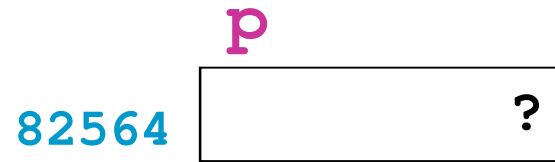
Pristupanje objektu na kojeg pokazuje pokazivač

```
int a = 15;
```



Koji je sadržaj a?

```
int *p;
```



Na što pokazuje p?

```
p = &a;
```



Na što pokazuje p?

***p**

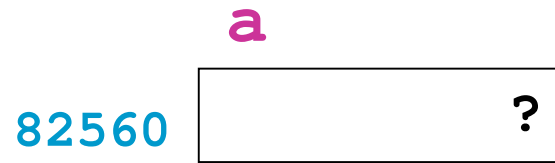
rezultat je `int` vrijednost na koju pokazuje p (tj. vrijednost koja se nalazi na adresi 82560)

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

→ 15

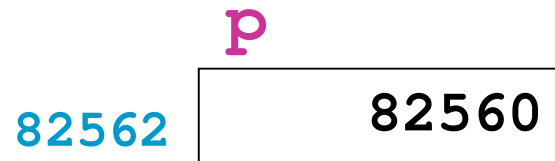
Izmjena vrijednosti objekta na kojeg pokazuje pokazivač

```
short a;
```



Koji je sadržaj `a`?

```
short *p = &a;
```



Na što pokazuje `p`?

```
*p = 16;
```

kao vrijednost objekta na kojeg pokazuje `p`, tj. na adresu `82560`, upiši vrijednost `16`.



Koji je sadržaj `a`?

Primjer:

pretpostavka o adresama varijabli - a: 8560, b: 8564, c: 8568

	a	b	c	ap	bp	cp
<code>int a=1, b=2, c=3;</code>	1	2	3			
<code>int *ap, *bp, *cp;</code>	1	2	3	?	?	?
*ap = 100; ap pokazuje na "tko zna što". Naredbom se zapisuje vrijednost 100 na "tko zna koju adresu". Ne činiti to!						
<code>ap = &a;</code>	1	2	3	8560	?	?
<code>bp = ap;</code>	1	2	3	8560	8560	?
<code>*bp = 200;</code>	200	2	3	8560	8560	?
<code>c = *ap;</code>	200	2	200	8560	8560	?
<code>cp = &c;</code>	200	2	200	8560	8560	8568
<code>a = 300;</code>	300	2	200	8560	8560	8568
<code>*cp = *ap + 10;</code>	300	2	310	8560	8560	8568

Primjer:

pretpostavka o adresama varijabli - x: 8560, y: 8564

```
int x = 5, y = 10;
int *px, *py;
px = &x;    /* px: 8560 */
py = &y;    /* py: 8564 */
```

Što će se ispisati?

```
a)    *px = *py;
      printf("%d %d %p %p", x, y, px, py);
      → 10  10  8560  8564
```

```
b)    px = py;
      printf("%d %d %p %p", x, y, px, py);
      → 5   10  8564  8564
```

Aritmetika s pokazivačima

Iako "izgleda" kao `int`, pokazivač nije `int` (niti `short`, niti `long`). Što je s aritmetičkim operacijama s pokazivačima? Operacije koje "imaju smisla" su:

- pokazivaču pribrojiti cijeli broj
- od pokazivača oduzeti cijeli broj

```
char c, *cp = &c;    /* neka je cp: 38000 */
short s, *sp = &s;  /* neka je sp: 48000 */
int i, *ip = &i;    /* neka je ip: 58000 */
double d, *dp = &d; /* neka je dp: 68000 */
```

```
cp + 1 → 38001      cp - 1000 → 37000
```

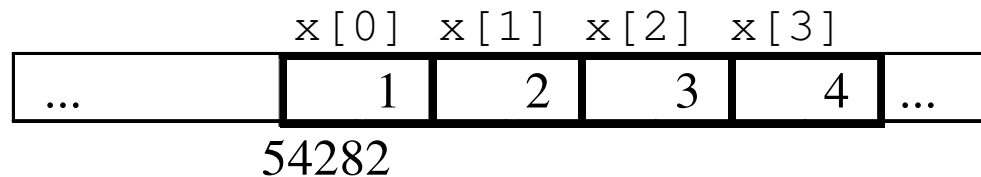
```
sp + 1 → 48002      sp - 1000 → 46000
```

```
ip + 1 → 58004      ip - 1000 → 54000
```

```
dp + 1 → 68008      dp - 1000 → 60000
```

Polja i pokazivači

```
#include <stdio.h>
int main () {
    int x[4] = {1, 2, 3, 4};
    int *p = &x[0]; /* 54282 */
    printf("%d %d %d %d", *p, *(p+1), *(p+2), *(p+3));
    return 0;
}
```



Ispis na zaslonu:

1 2 3 4

Što bi se dogodilo da se npr. prije `return 0;` obave naredbe:

```
* (p+4) = 1000;
```

```
* (p-1) = 1000;
```

Primjer: inicijalizirati članove polja pri čemu članovima treba pristupati preko pokazivača

```
#include <stdio.h>
int main () {
    float x[10], *p;
    int i;
    for (i = 0, p = &x[0]; i < 10; i++)
        *(p+i) = 1.0;
    /* kontrolni ispis */
    for (i = 0; i < 10; i++)
        printf ("%f\n", *(p+i)); ili *(p++)
    return 0;
}
```

Korištenje varijable tipa polje umjesto pokazivača na prvi element polja

Ako je **x** varijabla definirana kao **jednodimenzionalno** polje, tada se adresa prvog člana polja može dobiti na dva načina:

`&x[0]`

`x`

U prethodnom primjeru, umjesto `p = &x[0];` može `p = x;`

Napomena: ako je **x** varijabla tipa polje s dvije ili više dimenzija, tada se **x** ne može koristiti kao adresa prvog člana polja **x**

Ako je **x** varijabla definirana kao **dvodimenzionalno** polje, tada se adresa prvog člana polja **x** može dobiti na dva načina:

`&x[0][0]`

`x[0]`

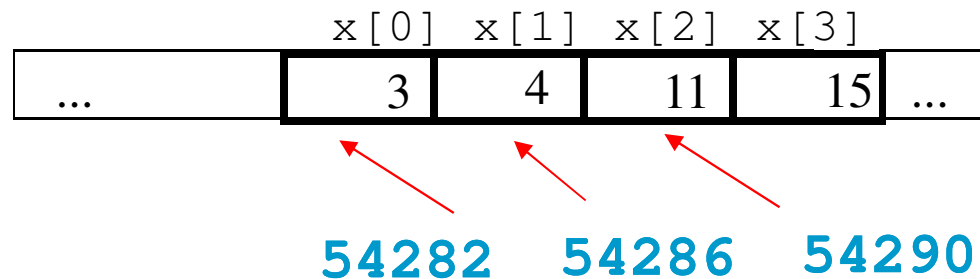
Ako je **x** varijabla definirana kao **trodimenzionalno** polje, tada se adresa prvog člana polja **x** može dobiti na dva načina:

`&x[0][0][0]`

`x[0][0]`

"Oduzimanje" pokazivača

```
int x[4] = {3, 4, 11, 15};
```



```
int *p1 = &x[0]; /* 54282 */
```

```
int *p2 = &x[2]; /* 54290 */
```

```
printf("%d", p2 - p1);
```

Znamo da je $p1+2 = p2$

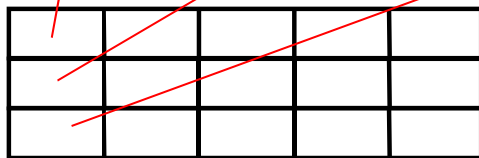
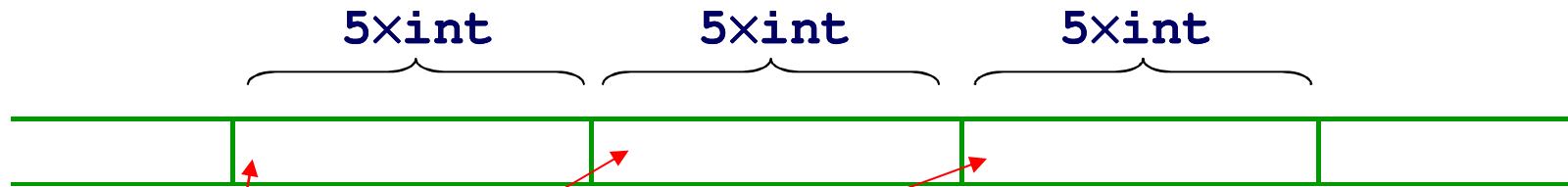
Koliko je onda $p2 - p1$?

```
/* sto ce se ispisati sljedećom naredbom? */
```

```
printf("%d", *p2 - *p1);
```

Dvodimenzionalna polja i pokazivači

- Dvodimenzionalno polje: redak za retkom



```
#define MAXRED 3  
#define MAXSTUP 5  
int x[MAXRED][MAXSTUP]
```

3 susjedna jednodimenzionalna polja veličine $5 \times \text{int}$

```
int *p = &x[0][0];
```

```
*(p + 0*MAXSTUP + 0) → vrijednost člana x[0][0]
```

```
*(p + 0*MAXSTUP + 1) → vrijednost člana x[0][1]
```

```
*(p + 1*MAXSTUP + 0) → vrijednost člana x[1][0]
```

```
*(p + 2*MAXSTUP + 0) → vrijednost člana x[2][0]
```

```
*(p + 2*MAXSTUP + 3) → vrijednost člana x[2][3]
```

Primjer određivanja najvećeg člana polja u svakom retku - pomoću pokazivača (1)

- S tipkovnice učitati vrijednosti za broj redaka $mr \leq 10$ i broj stupaca $ms \leq 5$. Učitati vrijednosti članova dvodimenzionalnog realnog polja od mr redaka i ms stupaca. Ispisati vrijednost najvećeg člana u svakom retku.

Primjer određivanja najvećeg člana polja u svakom retku - pomoću pokazivača (2)

```
#include <stdio.h>
#define MAXRED 10
#define MAXSTUP 5

int main() {
    int mr, ms, i, j;
    float najveci, a[MAXRED][MAXSTUP];
    float *p = &a[0][0];

    /* ucitavati mr i ms dok ne budu ispravni
    */
    ...
}
```

Primjer određivanja najvećeg člana polja u svakom retku - pomoću pokazivača (3)

```
/* ucitaj polje a od mr redaka i ms stupaca */
for (i = 0; i < mr; i++) {
    for (j = 0; j < ms; j++) {
        scanf("%f", p + i*MAXSTUP + j);
    }
}

/* Ispisi polje a */
for (i = 0; i < mr; i++) {
    for (j = 0; j < ms; j++) {
        printf("%f ", *(p + i*MAXSTUP + j));
    }
    printf ("\n");    /* skok u novi red */
}
```

Primjer određivanja najvećeg člana polja u svakom retku - pomoću pokazivača (4)

```
/* Ispis najvećih članova u retcima */
printf("Najveci clanovi polja po retcima:\n");
/* Petlja po svim retcima */
for (i = 0; i < mr; i++) {
    najveći = *(p + i*MAXSTUP); /* prvi član retka i */
    for (j = 1; j < ms; j++)
        if (*(p + i*MAXSTUP + j) > najveći)
            /* član retka i stupca j */
            najveći = *(p + i*MAXSTUP + j);
    /* Ispis vrijednosti nadjenog najvećeg člana */
    printf("%f\n", najveći);
}
return 0;
}
```