

ALLOCAZIONE STATICA: LIMITI

- Per quanto sappiamo finora, in C le variabili sono sempre **definite staticamente**
 - la loro esistenza deve essere prevista e dichiarata a priori
 - Questo può rappresentare un problema soprattutto **per variabili di tipo array, in cui dover specificare a priori le dimensioni (costanti) è particolarmente limitativo**
- ➔ Sarebbe molto utile poter *dimensionare un array “al volo”, dopo aver scoperto quanto grande deve essere*

1

ALLOCAZIONE DINAMICA

Per chiedere nuova memoria “al momento del bisogno” si usa una funzione di libreria che “gira” la richiesta al sistema operativo:

malloc()

La funzione `malloc()`:

- chiede al sistema di allocare **un’area di memoria grande tanti byte quanti** ne desideriamo (tutti i byte sono contigui)
- **restituisce l’indirizzo** dell’area di memoria allocata

2

LA FUNZIONE `malloc()`

La funzione `malloc(size_t dim)`:

- chiede al sistema di allocare un’area di memoria grande *dim* byte
- **restituisce l’indirizzo** dell’area di memoria allocata (NULL se, per qualche motivo, l’allocazione non è stata possibile)
 - è sempre opportuno controllare il risultato di `malloc()` prima di usare la memoria fornita
- Il sistema operativo preleva la memoria richiesta **dall’area heap**

3

LA FUNZIONE `malloc()`

Praticamente, occorre quindi:

- **specificare quanti byte si vogliono**, come parametro passato a `malloc()`
- **mettere in un puntatore il risultato fornito da `malloc()` stessa**

Attenzione:

- `malloc()` restituisce **un puro indirizzo**, ossia un puntatore “senza tipo”
- per assegnarlo a uno *specifico puntatore* occorre **un cast esplicito**

4

ESEMPIO

- Per allocare dinamicamente 12 byte:

```
float *p;  
p = (float*) malloc(12);
```

- Per farsi dare lo spazio necessario per 5 interi (qualunque sia la rappresentazione usata per gli interi):

```
int *p;  
p = (int*) malloc(5*sizeof(int));
```

`sizeof` consente di essere indipendenti dalle scelte dello specifico compilatore/sistema di elaborazione

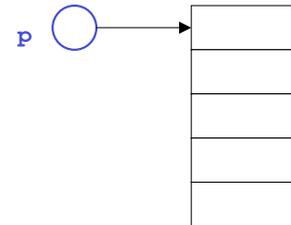
5

ESEMPIO

Allocazione:

```
int *p;  
p = (int*) malloc(5*sizeof(int));
```

Risultato:



Sono cinque celle contigue, adatte a contenere un int

6

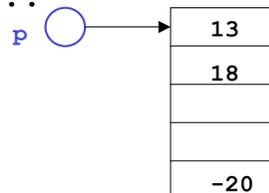
AREE DINAMICHE: USO

L'area allocata è usabile, in maniera equivalente:

- o tramite la notazione a puntatore (`*p`)
- o tramite la notazione ad array (`[]`)

```
int *p;  
p=(int*)malloc(5*sizeof(int));  
p[0] = 13; p[1] = 18;...  
*(p+4) = -20;
```

Attenzione a non "eccedere"
l'area allocata dinamicamente.
Non ci può essere alcun controllo

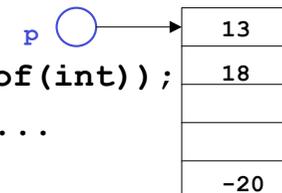


AREE DINAMICHE: USO

Abbiamo costruito un *array dinamico*, le cui dimensioni:

- non sono determinate a priori
- possono essere scelte dal programma in base alle esigenze del momento
- L'espressione passata a `malloc()` può infatti contenere variabili

```
int *p, n=5;  
p=(int*)malloc(n*sizeof(int));  
p[0] = 13; p[1] = 18;...  
*(p+4) = -20;
```



AREE DINAMICHE: DEALLOCAZIONE

Quando non serve più, l'area allocata deve essere **esplicitamente deallocata**

- ciò segnala al sistema operativo che quell'area è da considerare nuovamente disponibile per altri usi

La deallocazione si effettua mediante la **funzione di libreria free()**

```
int *p=(int*)malloc(5*sizeof(int));  
...  
free(p);
```

Non è necessario specificare la dimensione del blocco da deallocare, perché *il sistema la conosce già dalla malloc() precedente*

9

ESERCIZIO 1

Creare un array di float di **dimensione specificata dall'utente**

```
#include <stdio.h>  
#include <stdlib.h>  
int main(){  
    float *v; int n;  
    printf("Dimensione: ");  
    scanf("%d", &n);  
    v = (float*) malloc(n*sizeof(float));  
    ... uso dell'array ...  
    free(v);  
}
```

malloc() e free() sono dichiarate in `stdlib.h`

11

AREE DINAMICHE: TEMPO DI VITA

Tempo di vita di una area dati dinamica **non è legato a quello delle funzioni**

- in particolare, non è legato al tempo di vita della funzione che l'ha creata

Quindi, **una area dati dinamica può sopravvivere anche dopo che la funzione che l'ha creata è terminata**

Ciò consente di

- creare un'area dinamica in una funzione...
- ... usarla in un'altra funzione...
- ... e distruggerla in una funzione ancora diversa

10

ESERCIZIO 2

Scrivere una funzione che, dato un intero, **allochi e restituisca una stringa di caratteri della dimensione specificata**

```
#include <stdlib.h>  
char* alloca(int n){  
    return (char*) malloc(n*sizeof(char));  
}
```

NOTA: dentro alla funzione **non** deve comparire la `free()`, in quanto scopo della funzione è proprio **creare un array che sopravviva alla funzione stessa**

12

ESERCIZIO 2 - CONTROESEMPIO

Scrivere una funzione che, dato un intero, **allochi** e **restituisca una stringa di caratteri** della dimensione specificata

Che cosa invece non si può fare in C:

```
#include <stdlib.h>
char* alloca(int n) {
    char v[n];
    return v;
}
```

13

ARRAY DINAMICI

- Un array ottenuto per allocazione dinamica è “dinamico” poiché *le sue dimensioni possono essere decise al momento della creazione*, e non per forza a priori
- *Non significa che l’array possa essere “espanso” secondo necessità*: una volta allocato, l’array ha dimensione *fissa*
- **Strutture dati espandibili dinamicamente secondo necessità esistono, ma non sono array** (vedi lezioni successive su *liste, pile, code, ...*)

14

DEALLOCAZIONE - NOTE

- Il modello di gestione della memoria dinamica del C richiede che ***l’utente si faccia esplicitamente carico*** anche della ***deallocazione della memoria***
- ***È un approccio pericoloso***: molti errori sono causati proprio da un’errata deallocazione
 - rischio di puntatori che puntano ad aree di memoria ***non più esistenti*** → ***dangling reference***
- **Altri linguaggi gestiscono automaticamente la deallocazione tramite *garbage collector***

15