

# *Pointerii*



Au colaborat :  
Sava Vladislav  
Platon Alexandru

Pointerul este o variabila care contine o adresa de memorie . Aceasta variabila contine adresa unei variabile

. Avantajele utilizarii pointerilor sunt :

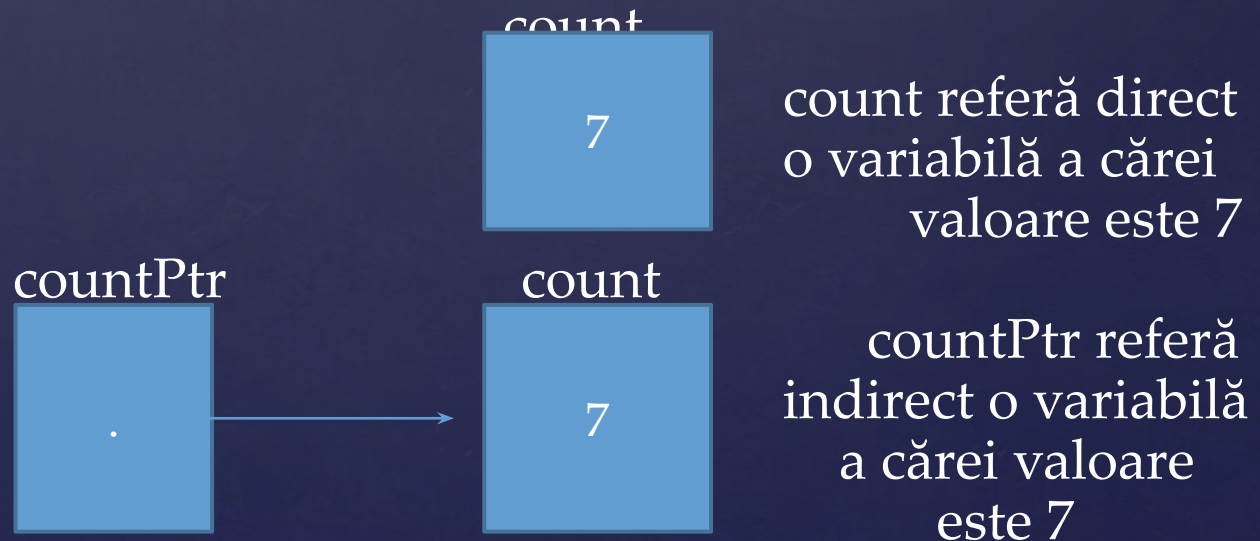
- Oferă posibilitatea de a modifica argumentele de apelare a functiilor ;
- permite o alocare dinamica a memoriei;
- Pot imbunatati eficienta anumitor rutine.

Pointerii reprezinta una din cele mai puternice caracteristici ale limbajului C , dar si periculoase . Daca pointerii nu sunt initializati corect sau daca contin valori incorecte pot determina blocarea calculatorului , sau sa conduca la erori greu de depistat .

# Variabilele de tip Pointer :

Variabilele de tip pointer stochează adrese de memorie. Pot, de exemplu, să păstreze adrese de memorie ale altor variabile care, la rândul lor, conțin alte valori. În acest sens, un nume de variabilă referă direct o valoare, iar un pointer referă indirect o valoare. Referirea unei valori printr-un pointer se numește indirectare.

Pointerii ca orice alta variabila trebuie declarati inainte de a fi folositi .



# Exemplu:

1) `int *countPtr, count;`

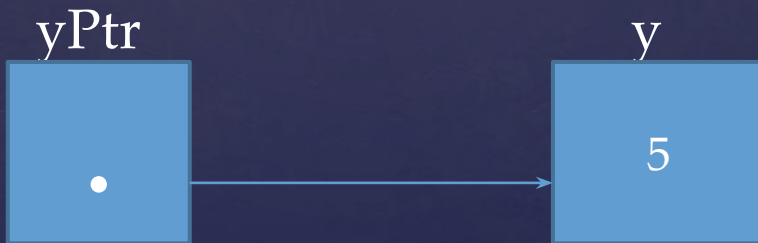
Prin aceste declarații, variabila `countPtr` este de tip `int*`, adică este pointer către o valoare întreagă. Variabila `count` este de tip întreg și nu pointer la întreg. Fiecare variabilă declarată ca pointer este precedată de un asterisc `*`.

2) `double *x, *y;`

Atât `x` cât și `y` sunt pointeri către valori de tip `double`. Aceste variabile pot păstra adrese de memorie ale unor valori de tip `double`. Pot fi declarați pointeri ca să poarte către variabile de orice tip de dată. Este indicat ca pointerii să fie inițializați fie odată cu declarația acestora, fie printr-o instrucțiune de asignare. Un pointer poate fi inițializat cu `0`, `NULL` sau cu o adresă de memorie. Un pointer cu valoarea `0` sau `NULL` nu pointează către nicio zonă de memorie. Constanta `NULL` este declarată în fișierul header și în alte câteva fișiere din biblioteca standard. Inițializarea prin valoarea `NULL` este echivalentă cu inițializarea prin valoarea `0`, dar în C++ se preferă cea de-a doua variantă. Întregul `0` este convertit automat către o adresă de tipul pointerului.

# Operatori pentru pointeri

Operatorul adresă & este unar și returnează adresa operandului său. Exemplu `int y = 5; int *yPtr; yPtr = &y;` Prin ultima instrucțiune, adresa de memorie a variabilei `y` este încărcată în variabila pointer `yPtr`. În urma acestei asignări, vom spune că `yPtr` pointează către `y`.



# Exemplu:

```
#include <iostream>
using std::cout;
using std::endl;
int main()
{
    int a;
    int *aP;
    a = 7;
    aP = &a;
    cout << "Adresa lui a este " << &a
         << "\nValoarea lui aP este " << aP;
    cout << "\n\nAdresa lui a este " << a
         << "\nValoarea lui *aP este " << *aP;
    cout << "\n\nOperatorii * si & sunt inversi unul altuia. "
         << "\n&*aP = " << &*aP
         << "\n*&aP = " << *&aP << endl;
    cout << "\n\nAdresa lui aP este " << &aP << endl;
    return 0;
}
```

## Acest program afișează pe ecran următorul rezultat:

Adresa lui a este 0x22ff74

Valoarea lui aP este 0x22ff74

Adresa lui a este 7

Valoarea lui \*aP este 7

Operatorii \* si & sunt inversi unul altuia.

$\&*aP = 0x22ff74$   $*\&aP = 0x22ff74$

Adresa lui aP este 0x22ff70

# Pointeri și tablouri

Tablourile și pointerii sunt, în limbajul C++, în strânsă legătură. Un nume de tablou poate fi interpretat ca un pointer constant, iar pointerii pot fi indexați ca și tablourile.

Pentru tabloul `v[5]` am declarat variabila pointer `vPtr` pe care am inițializat-o cu `v`, adresa primului element al tabloului. Elementul `v[3]` poate fi referit și prin expresiile pointer

`*(vPtr + 3)`

`*(v + 3)`

Valoarea 3 din aceste expresii se numește offset la pointer, iar o astfel de expresie care accesează un element al unui tablou se numește notație offset sau notație pointer. Fără paranteze, expresia

`*vPtr + 3`

ar fi adunat valoarea 3 la expresia `*vPtr`, adică la `v[0]`. Pentru pointeri se pot folosi indici la fel ca și pentru tablouri.