

Representação de Dados

Arrays e Structs

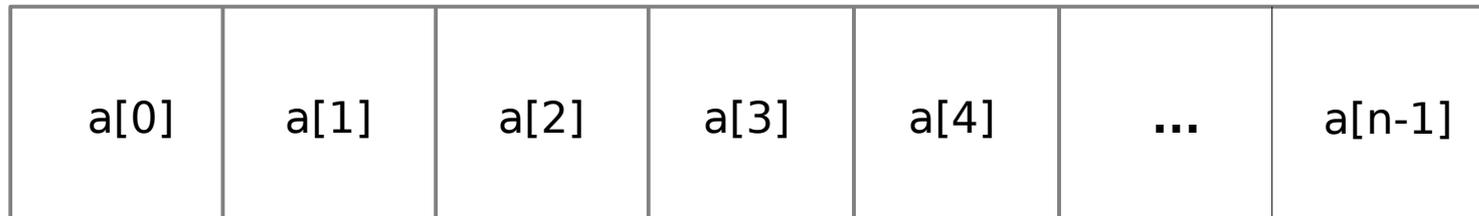
Noemi Rodriguez
Ana Lúcia de Moura
Raúl Renteria

<http://www.inf.puc-rio.br/~inf1018>

Representação de Arrays

C usa uma implementação bastante simples

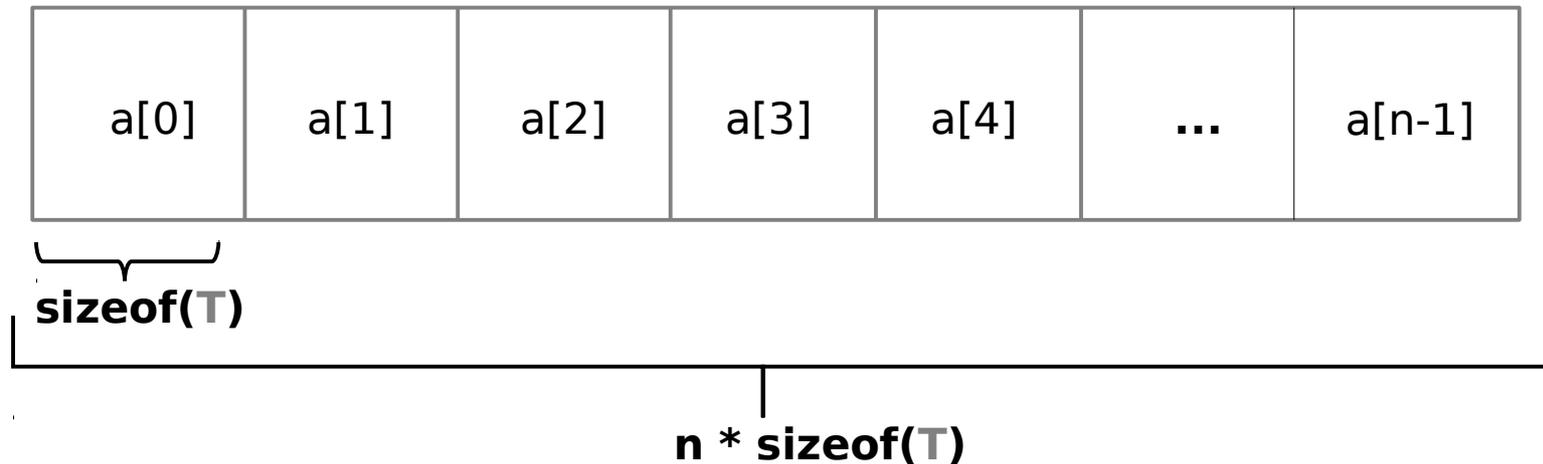
- alocação contígua na memória



Representação de Arrays

C usa uma implementação bastante simples

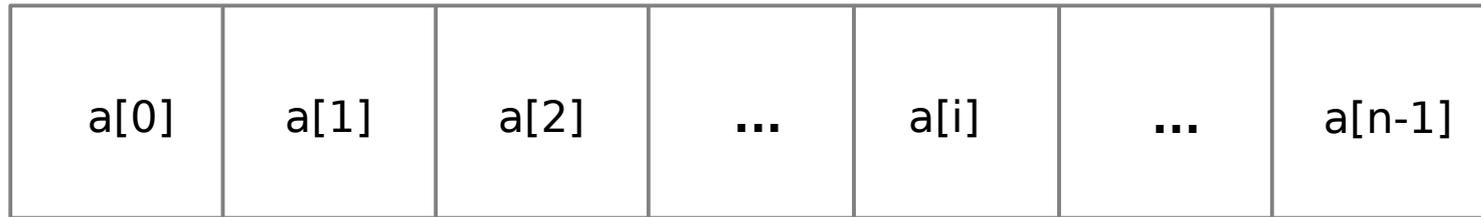
- alocação contígua na memória



Para um tipo **T** e uma constante **n**, a declaração **T a[n]** aloca uma região contígua de memória com tamanho igual a **n * sizeof(T)** bytes

Endereços dos Elementos

T a[n]



end_a   **sizeof(T)**

Endereços dos Elementos

T a[n]

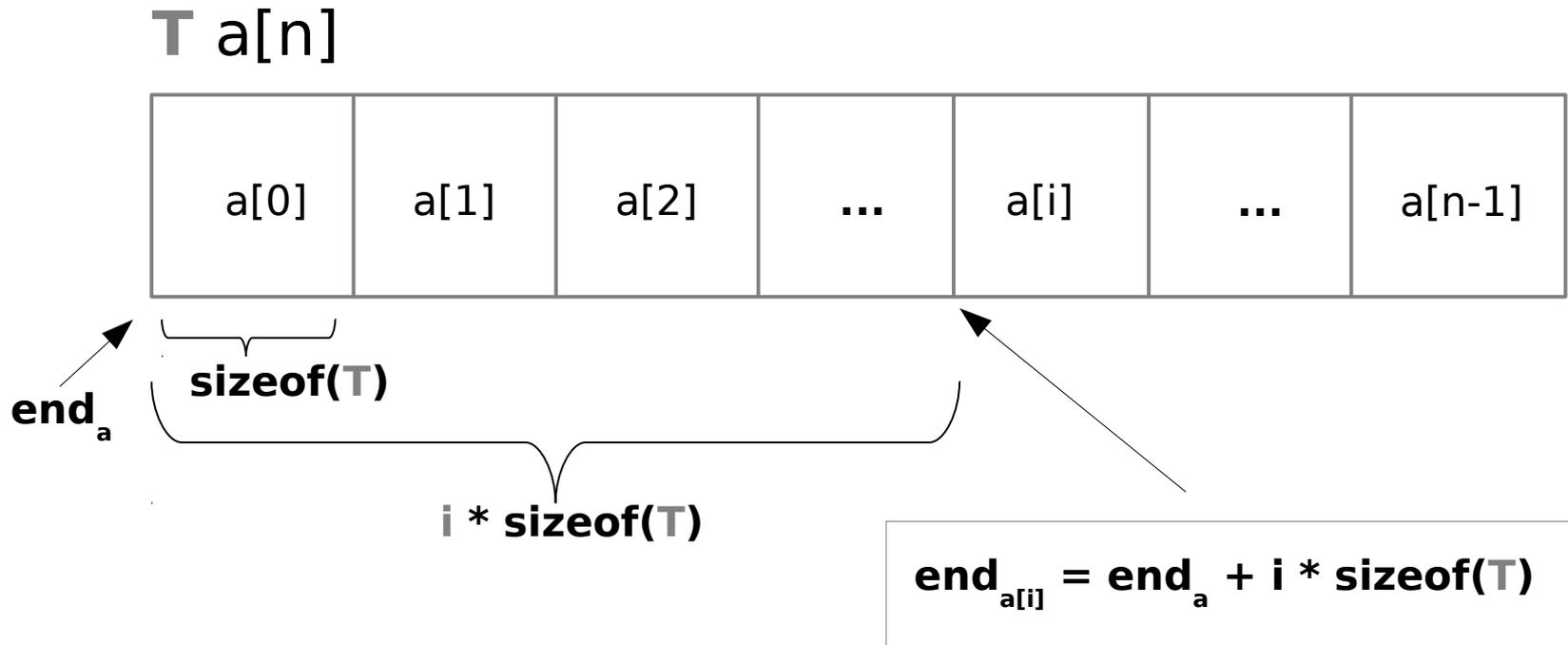


end_a

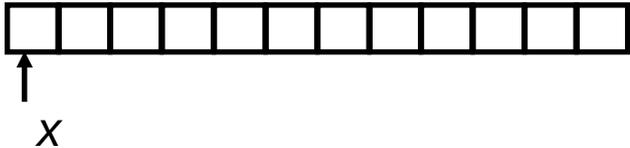
sizeof(T)

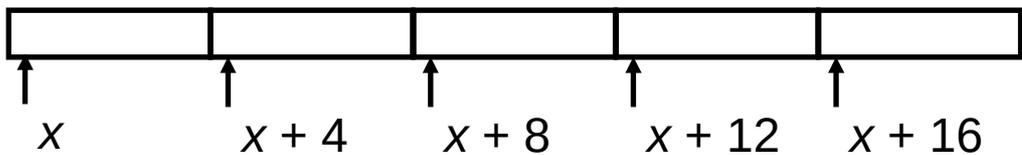
i * sizeof(T)

Endereços dos Elementos

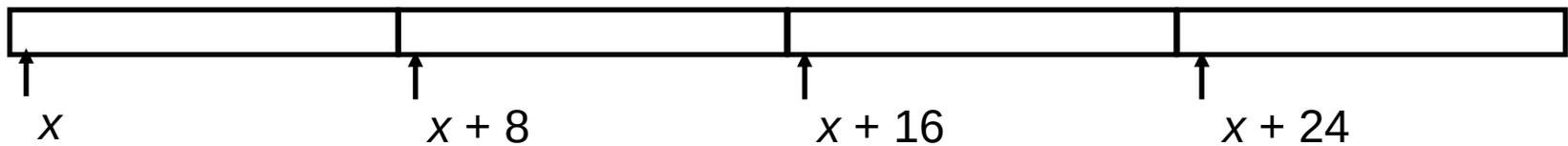


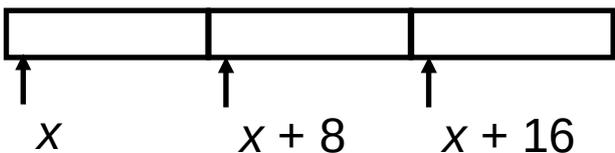
Alocação de Arrays Simples

`char string[12];` 

`int val[5];` 

`long a[4];`



`char *p[3];` 

Relação entre Ponteiros e Arrays

O nome de um array equivale a um ponteiro (constante) para o tipo de seus elementos

Após a declaração **int a[N]**

- **a** é um ponteiro constante do tipo **int *** e seu valor é **&a[0]**

Relação entre Ponteiros e Arrays

O nome de um array equivale a um ponteiro para o tipo de seus elementos

Após a declaração **int a[N]**

- **a** é um ponteiro constante do tipo **int *** e seu valor é **&a[0]**

Ao passarmos um array como parâmetro, passamos seu endereço (i.e., um ponteiro para seu primeiro elemento)

```
void formatArray(..., unsigned char *p, ...);  
...  
unsigned char seq[NBYTES];  
formatArray(..., seq, ...);
```

Aritmética com Ponteiros

C permite operações aritméticas básicas com ponteiros

- soma e subtração de valor inteiro: o resultado é um **endereço** e depende do **tipo de dado** referenciado pelo ponteiro

Aritmética com Ponteiros

C permite operações aritméticas básicas com ponteiros

- soma e subtração de valor inteiro: o resultado é um **endereço** e depende do **tipo de dado** referenciado pelo ponteiro

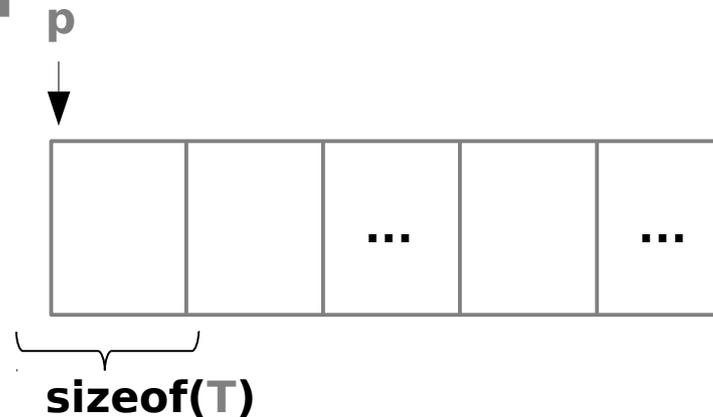
$T * p \rightarrow (p + i)$ equivale a um endereço na memória igual a $p + \text{sizeof}(T) * i$

Aritmética com Ponteiros

C permite operações aritméticas básicas com ponteiros

- soma e subtração de valor inteiro: o resultado é um **endereço** e depende do **tipo de dado** referenciado pelo ponteiro

$T * p \rightarrow (p + i)$ equivale a um endereço na memória igual a $p + \text{sizeof}(T) * i$

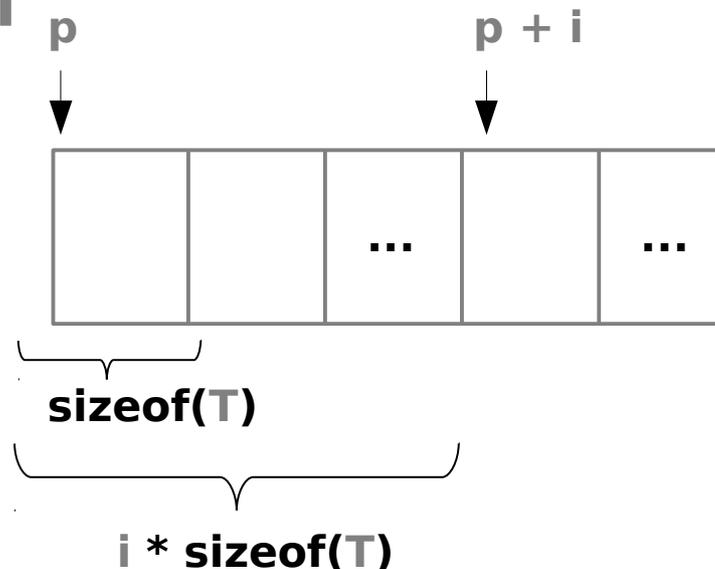


Aritmética com Ponteiros

C permite operações aritméticas básicas com ponteiros

- soma e subtração de valor inteiro: o resultado é um **endereço** e depende do **tipo de dado** referenciado pelo ponteiro

$T * p \rightarrow (p + i)$ equivale a um endereço na memória igual a $p + \text{sizeof}(T) * i$

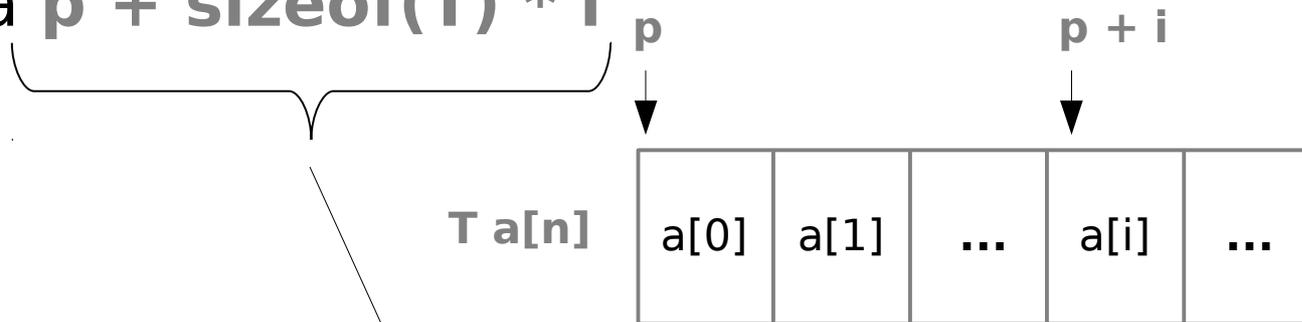


Aritmética com Ponteiros

C permite operações aritméticas básicas com ponteiros

- soma e subtração de valor inteiro: o resultado é um **endereço** e depende do **tipo de dado** referenciado pelo ponteiro

$T * p \rightarrow (p + i)$ equivale a um endereço na memória igual a $p + \text{sizeof}(T) * i$



se **p** tem o endereço de um array **a**,
isto é o endereço de **a[i]**

Acessando Elementos de um Array

Com aritmética de ponteiros e relação entre ponteiros e arrays:

```
int a[5];  
int *p = a
```

} $a[3] \Leftrightarrow *(p + 3)$

Acessando Elementos de um Array

Com aritmética de ponteiros e relação entre ponteiros e arrays:

```
int a[5];  
int *p = a
```

} $a[3] \Leftrightarrow *(p + 3)$
 $p[3] \Leftrightarrow *(a + 3)$

Arrays Multidimensionais

Mesma forma de alocação e acesso a elementos



elementos contíguos
na memória


$$\text{end}_{a[i]} = \text{end}_a + i * \text{sizeof}(T)$$

Arrays Multidimensionais

Mesma forma de alocação e acesso a elementos

↓

elementos contíguos
na memória

↓

$$\text{end}_{a[i]} = \text{end}_a + i * \text{sizeof}(T)$$

int a[3] [2]

Arrays Multidimensionais

Mesma forma de alocação e acesso a elementos

elementos contíguos
na memória

$$\text{end}_{a[i]} = \text{end}_a + i * \text{sizeof}(T)$$

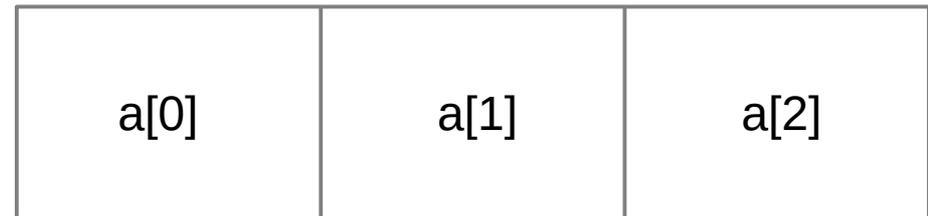
`int a[3][2]`

- `a` é um array de 3 elementos
 - `a[0]`, `a[1]` e `a[2]` são arrays de 2 inteiros

Exemplo

```
int a[3][2] = {{1,5},{2,3},{1,7}};
```

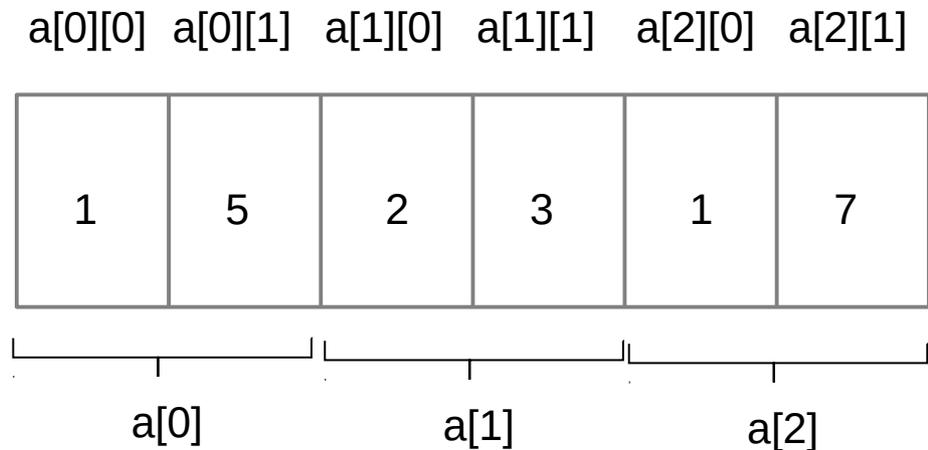
- **a** é um array de 3 elementos



Exemplo

```
int a[3][2] = {{1,5},{2,3},{1,7}};
```

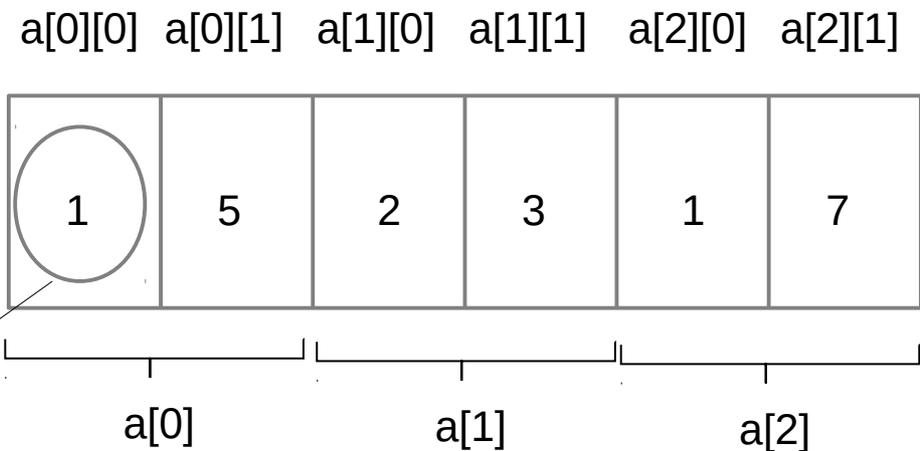
- **a** é um array de 3 elementos
- **a[0]**, **a[1]** e **a[2]** são arrays de 2 inteiros



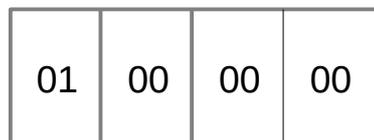
Exemplo

```
int a[3][2] = {{1,5},{2,3},{1,7}};
```

- **a** é um array de 3 elementos
- **a[0]**, **a[1]** e **a[2]** são arrays de 2 inteiros
- um inteiro tem 4 bytes



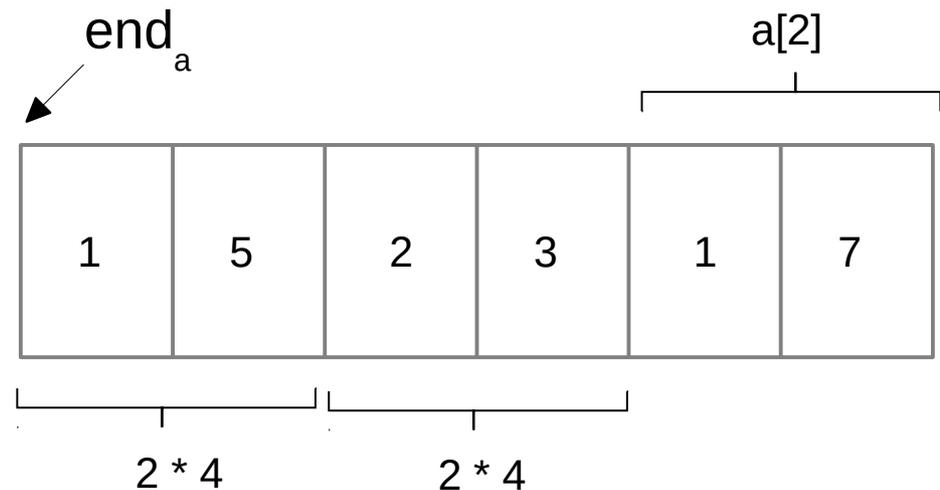
em little endian:



Cálculo do Endereço

```
int a[3][2] = {{1,5},{2,3},{1,7}};
```

▪ $\text{end}_{a[i]} \rightarrow \text{end}_a + i * \underbrace{2 * \text{sizeof}(\text{int})}_{\text{sizeof}(a[i])}$

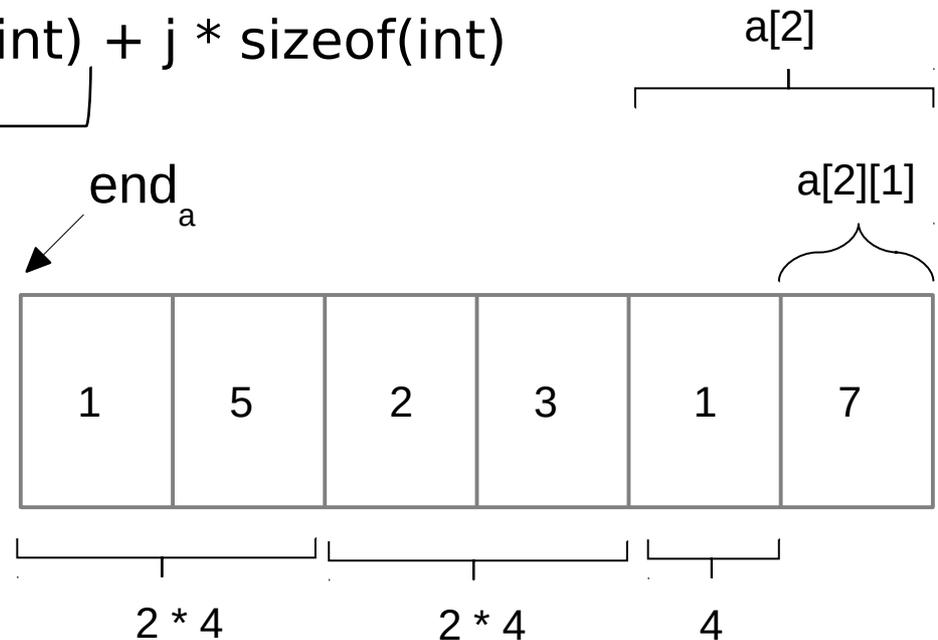


Cálculo do Endereço

```
int a[3][2] = {{1,5},{2,3},{1,7}};
```

▪ $\text{end}_{a[i]} \rightarrow \text{end}_a + i * \underbrace{2 * \text{sizeof}(\text{int})}_{\text{sizeof}(a[i])}$

▪ $\text{end}_{a[i][j]} \rightarrow \underbrace{\text{end}_a + i * 2 * \text{sizeof}(\text{int})}_{\text{end}_{a[i]}} + j * \text{sizeof}(\text{int})$



Perguntas

1. Quando declaramos um parâmetro formal de uma função C que é um array unidimensional, não precisamos declarar seu tamanho. Por que?
2. Mas se o parâmetro for um array bidimensional, teremos que declarar pelo menos o número de "colunas". Por que?

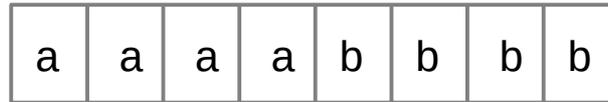
Estruturas Heterogêneas (structs)

Os campos de uma struct são alocados na memória **sequencialmente**, porém **nem sempre contíguos**

Estruturas Heterogêneas (structs)

Os campos de uma struct são alocados na memória **sequencialmente**, porém **nem sempre contíguos**

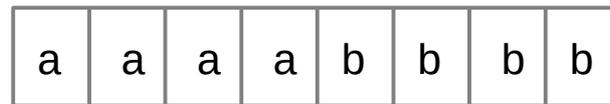
```
struct s {  
    int a;  
    int b;  
}  
struct s s1;
```



Estruturas Heterogêneas (structs)

Os campos de uma struct são alocados na memória **sequencialmente**, porém **nem sempre contíguos**

```
struct s {  
    int a;  
    int b;  
}  
struct s s1;
```



layout de struct na memória depende da questão de **alinhamento**

```
struct s {  
    int a;  
    char b;  
    int c;  
}  
struct s s1;
```



Alinhamento de Dados

Em plataformas de 64 bits, dados escalares de tamanho igual a **k** bytes devem ser alocados em endereços múltiplos de **k**

- longs e ponteiros em **múltiplos de 8**, ints em **múltiplos de 4**, shorts em **múltiplos de 2**

Alinhamento de Dados

Em plataformas de 64 bits, dados escalares de tamanho igual a **k** bytes devem ser alocados em endereços múltiplos de **k**

- longs e ponteiros em **múltiplos de 8**, ints em **múltiplos de 4**, shorts em **múltiplos de 2**

```
struct s {  
    int  a;  
    char b;  
    int  c;  
}  
struct s s1;
```

Alinhamento de Dados

Em plataformas de 64 bits, dados escalares de tamanho igual a **k** bytes devem ser alocados em endereços múltiplos de **k**

- longs e ponteiros em **múltiplos de 8**, ints em **múltiplos de 4**, shorts em **múltiplos de 2**

```
struct s {  
    int  a;  
    char b;  
    int  c;  
}  
struct s s1;
```



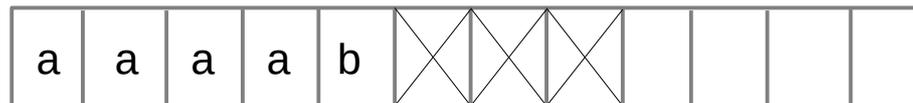
↑
endereço múltiplo de 4 ?

Alinhamento de Dados

Em plataformas de 64 bits, dados escalares de tamanho igual a **k** bytes devem ser alocados em endereços múltiplos de **k**

- longs e ponteiros em **múltiplos de 8**, ints em **múltiplos de 4**, shorts em **múltiplos de 2**

```
struct s {  
    int  a;  
    char b;  
    int  c;  
}  
struct s s1;
```



endereço múltiplo de 4

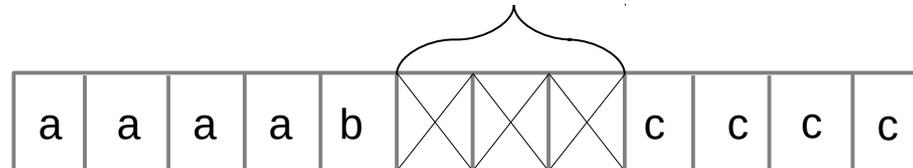
Alinhamento de Dados

Em plataformas de 64 bits, dados escalares de tamanho igual a **k** bytes devem ser alocados em endereços múltiplos de **k**

- longs e ponteiros em **múltiplos de 8**, ints em **múltiplos de 4**, shorts em **múltiplos de 2**

```
struct s {  
    int  a;  
    char b;  
    int  c;  
}  
struct s s1;
```

bytes não usados são denominados **padding**



endereços múltiplos de 4

Padding no Final da Estrutura

O tamanho (sizeof) de uma estrutura deve garantir o alinhamento para um array de estruturas

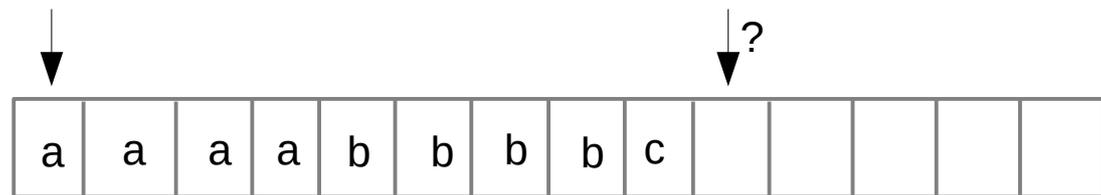
```
struct s {  
    int a;  
    int b;  
    char c;  
}  
struct s s1[2];
```

Padding no Final da Estrutura

O tamanho (sizeof) de uma estrutura deve garantir o alinhamento em um array de estruturas

```
struct s {  
    int a;  
    int b;  
    char c;  
}  
struct s s1[2];
```

início de cada estrutura deve estar alinhado

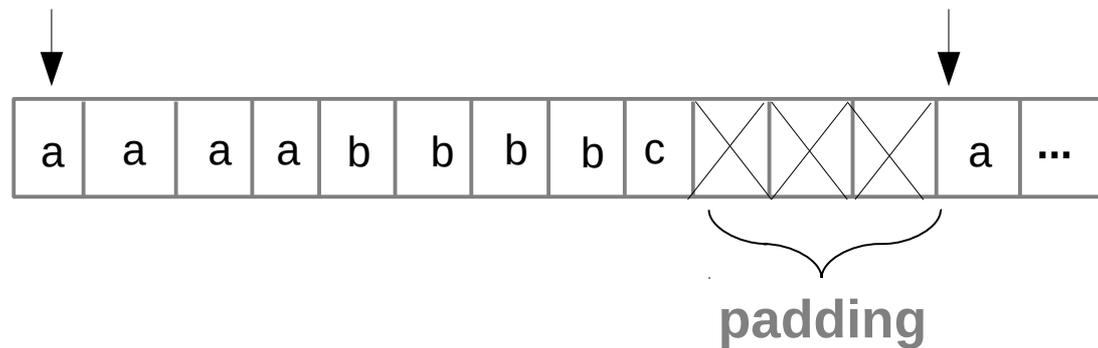


Padding no Final da Estrutura

O tamanho (sizeof) de uma estrutura deve garantir o alinhamento em um array de estruturas

```
struct s {  
    int a;  
    int b;  
    char c;  
}  
struct s s1[2];
```

início de cada estrutura deve estar alinhado



Exemplos de Alinhamento

```
struct s {  
    char c[2];  
    int i;  
}  
struct s s1;
```

`sizeof(s1) = 8`

inteiro alinhado em múltiplo de 4

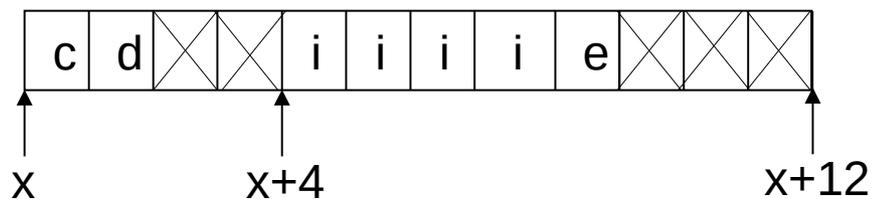


estrutura alinhada em múltiplo de 4

Exemplos de Alinhamento

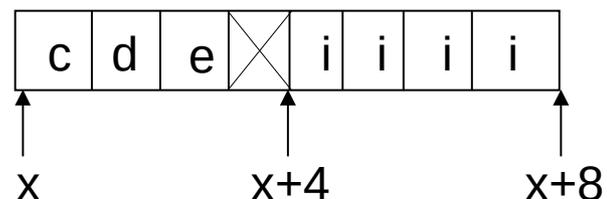
```
struct s {  
    char c,d;  
    int i;  
    char e;  
}  
struct s s1;
```

sizeof(s1) = 12



```
struct t {  
    char c,d;  
    char e;  
    int i;  
}  
struct t s2;
```

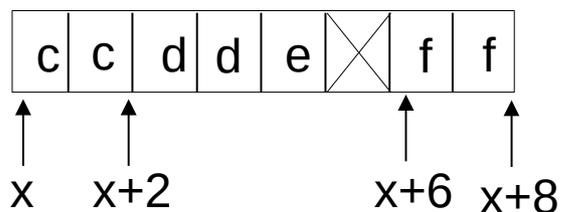
sizeof(s2) = 8



Exemplos de Alinhamento

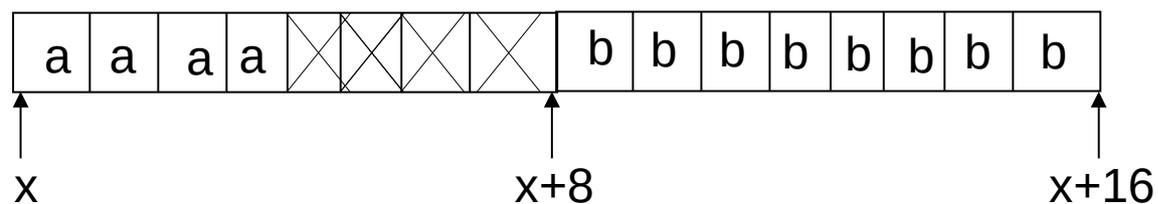
```
struct s {  
    short c,d;  
    char e;  
    short f;  
}  
struct s s1;
```

sizeof(s1) = 8



```
struct t {  
    int a;  
    long b;  
}  
struct t s2;
```

sizeof(s2) = 16



Unions

Unions permitem que um único “objeto” na memória seja referenciado por múltiplos tipos

A sintaxe da declaração é semelhante à de structs, porém a semântica é diferente

- uma **union** contém apenas UM de seus componentes em um dado momento

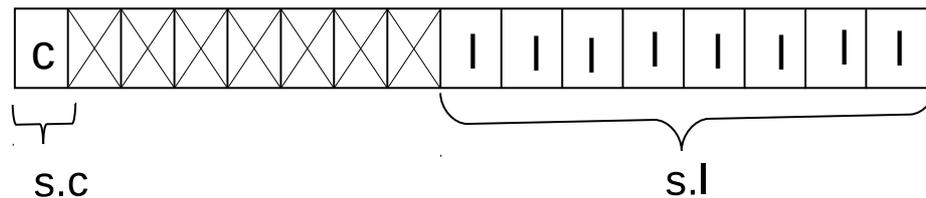
Unions

Unions permitem que um único “objeto” na memória seja referenciado por múltiplos tipos

A sintaxe da declaração é semelhante à de structs, porém a semântica é diferente

- uma **union** contém apenas UM de seus componentes em um dado momento

```
struct S {  
    char c;  
    long l;  
} s;
```



sizeof(s) = 16

Unions

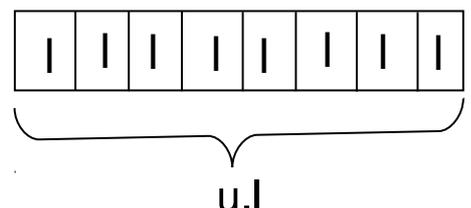
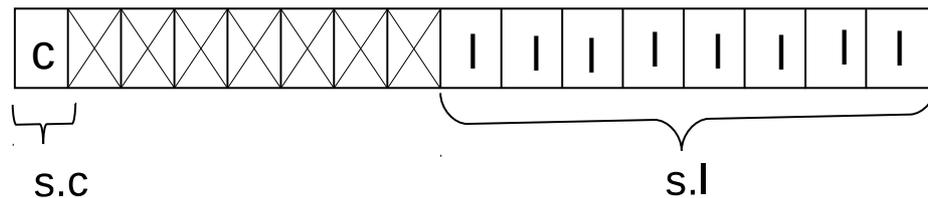
Unions permitem que um único “objeto” na memória seja referenciado por múltiplos tipos

A sintaxe da declaração é semelhante à de structs, porém a semântica é diferente

- uma **union** contém apenas UM de seus componentes em um dado momento

```
struct S {  
    char c;  
    long l;  
} s;
```

```
union U {  
    char c;  
    long l;  
} u;
```



OU

sizeof(s) = 16

sizeof(u) = 8