



Vorlesung „Grundlagen der Informatik und Programmierung 1“

ZEIGER

Zeigerarithmetik

Prof. Dr. Tom Vierjahn

Visual Computing (<https://vc.w-hs.de>)

Fachbereich Wirtschaft und Informationstechnik – Campus Bocholt



Wintersemester 2020/21



Veröffentlicht unter der Creative-Commons-Lizenz

Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)

Programm-Code:

```
int main() {  
    int* int_p = NULL;  
    printf("int_p + 1 = %p\n", int_p + 1);  
    printf("int_p + 2 = %p\n", int_p + 2);  
    printf("int_p + 3 = %p\n", int_p + 3);  
    printf("\n");  
  
    char* char_p = NULL;  
    printf("char_p + 1 = %p\n", char_p + 1);  
    printf("char_p + 2 = %p\n", char_p + 2);  
    printf("char_p + 3 = %p\n", char_p + 3);  
}
```

Rechenregeln:

- ▶ Addition des Werts 1 zu einem Zeiger erhöht dessen Adresswert um die Größe des referenzierten Datentyps. Der Zeiger zeigt anschließend auf das nächstmögliche Datum des referenzierten Datentyps.
- ▶ Addition/Subtraktion ganzer Zahlen ändert den Adresswert um entsprechende Vielfache der Größe des referenzierten Datentyps.
- ▶ Die Differenz ($n = y - x$) zweier Zeiger gleichen Typs liefert das Offset, das man zu x addieren müsste um zu y zu gelangen. Anschaulich: y ist das n -te Datum des bezeichneten Typs nach x .

im Speicher:



Zeiger und Arrays

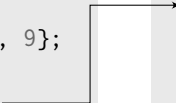
enge Verwandtschaft

a[0]	a[1]	a[2]	a[3]	a[4]	a[5]	a[6]	a[7]
3	1	4	1	5	9	2	7

```
int a[] = {3, 1, 4, 1, 5, 9, 2, 7};
```

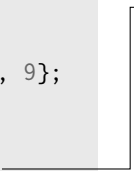
- ▶ a ist Zeiger auf das 0-te Element:
- ▶ a + i ist Zeiger auf das i-te Element:

```
int main() {  
    int data[] =  
        {3, 1, 4, 1, 5, 9};  
  
    output(6, data);  
    revert(6, data);  
    output(6, data);  
    return 0;  
}
```



```
void output(int count, int array[]) {  
    for (int i = 0; i < count; ++i) {  
        printf("%d ", array[i]);  
    }  
    printf("\n");  
}
```

```
int main() {  
    int data[] =  
        {3, 1, 4, 1, 5, 9};  
  
    output(6, data);  
    revert(6, data);  
    output(6, data);  
    return 0;  
}
```



```
void revert(int count, int array[]) {  
    for (int a = 0, z = count - 1;  
        a < z; ++a, --z) {  
        int tmp = array[z];  
        array[z] = array[a];  
        array[a] = tmp;  
    }  
}
```

```
int main() {  
    int data[] =  
        {3, 1, 4, 1, 5, 9};  
    output(6, data);  
    revert(6, data);  
    output(6, data);  
    return 0;  
}
```

```
void revert(int count, int array[]) {  
    for (int a = 0, z = count - 1;  
         a < z; ++a, --z) {  
        swap(&array[a], &array[z]);  
    }  
}
```

```
void swap(int* a,  
          int* b) {  
    int tmp = *a;  
    *a = *b;  
    *b = tmp;  
}
```

Arrays als Parameter

Start, Anzahl

```
int main() {  
    int data[] =  
        {3, 1, 4, 1, 5, 9};  
    output(6, data);  
    revert(6, data);  
    output(6, data);  
    return 0;  
}
```

```
void revert(int count, int* array) {  
    for (int* other = array + count - 1;  
         array < other; ++array, --other) {  
        swap(array, other);  
    }  
}
```

```
void swap(int* a,  
          int* b) {  
    int tmp = *a;  
    *a = *b;  
    *b = tmp;  
}
```



Arrays als Parameter

Start, Anzahl

```
int main() {  
    int data[] =  
        {3, 1, 4, 1, 5, 9};  
    output(6, data);  
    revert(6, data);  
    output(6, data);  
    return 0;  
}
```



```
void output(int count, int* array) {  
    for (; array < array + count; ++array) {  
        printf("%d ", *array);  
    }  
    printf("\n");  
}
```

```
void swap(int* a,  
          int* b) {  
    int tmp = *a;  
    *a = *b;  
    *b = tmp;  
}
```

Arrays als Parameter

Bereiche

```
int main() {  
    int data[] =  
        {3, 1, 4, 1, 5, 9};  
    output(data, data + 6);  
    revert(data, data + 5);  
    output(data, data + 6);  
    return 0;  
}
```



```
void output(int* begin, int* end) {  
    for (; begin < end; ++begin) {  
        printf("%d ", *begin);  
    }  
    printf("\n");  
}
```

```
void swap(int* a,  
          int* b) {  
    int tmp = *a;  
    *a = *b;  
    *b = tmp;  
}
```

Arrays als Parameter

Bereiche

```
int main() {  
    int data[] =  
        {3, 1, 4, 1, 5, 9};  
    output(data, data + 6);  
    revert(data, data + 5);  
    output(data, data + 6);  
    return 0;  
}
```

```
void revert(int* first, int* last) {  
    for (; first < last; ++first, --last) {  
        swap(first, last);  
    }  
}
```

```
void swap(int* a,  
          int* b) {  
    int tmp = *a;  
    *a = *b;  
    *b = tmp;  
}
```

```
bool is_lowercase_letter(char letter);
```

```
void make_uppercase(char* string) {  
    for (; *string != '\0'; ++string) {  
        if (is_lowercase_letter(*string)) { *string += 'A' - 'a'; }  
    }  
}
```

```
int main() {  
    char string[] = "Das Pferd frisst keinen Gurkensalat."  
    make_uppercase(string);  
    printf("%s\n", string);  
    return 0;  
}
```

- ▶ Rechenregeln
- ▶ Zusammenhang zwischen Zeigern und Arrays
- ▶ Array- und Zeichenketten-Parameter

Prof. Dr. Tom Vierjahn

►  tom.vierjahn@w-hs.de

Visual Computing

►  <https://vc.w-hs.de>

►  VisualComputingWH

►  Visual Computing WH

►  @VisComputingWH

Westfälische Hochschule

Fachbereich Wirtschaft und Informationstechnik

Campus Bocholt



Veröffentlicht unter der Creative-Commons-Lizenz

Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)