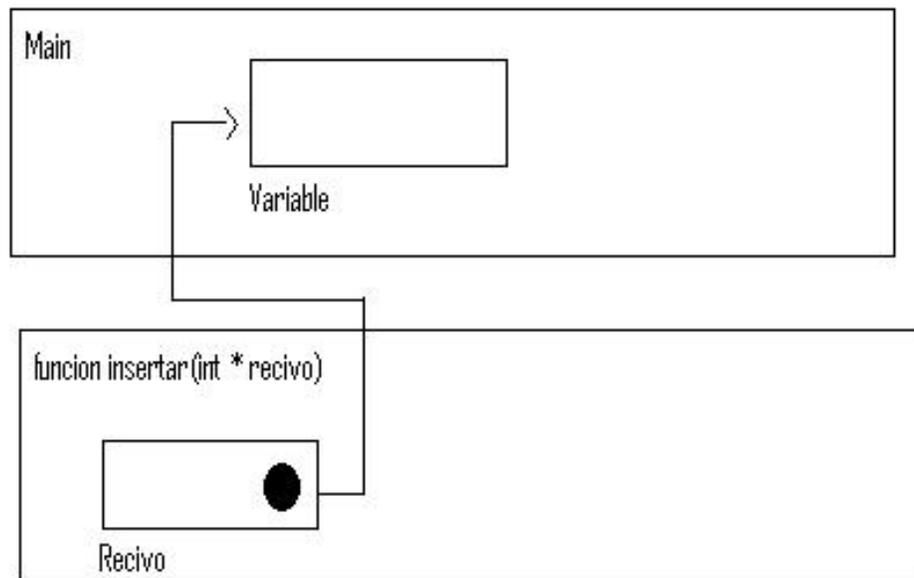




**UNIVERSIDAD DISTRITAL
FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS**



Apuntadores

2013

Transversal de Programación Básica

Proyecto Curricular de Ingeniería de Sistemas

Objetivos

1. Aprender a referenciar variables
2. Aprender a declarar y asignar apuntadores
3. Identificar las razones por las cuales un apuntador puede pasar a contener una dirección inválida.
4. Aprender a asignar memoria dinámicamente

Introducción

Los apuntadores en C y C++ son una herramienta muy potente de programación que suele causar mucha confusión en los estudiantes que la están aprendiendo. Además, cuando los programadores cometen un error en su utilización, puede ser muy difícil encontrar el error, por lo cual es importante saber utilizarlos muy bien. El uso de apuntadores en C y C++ es muy importante debido a que permite hacer los programas más eficientes y más flexibles. En este documento se explica de una manera sencilla y breve todo lo referente a la utilización de apuntadores tanto en C como en C++.

Definiciones

- **Definición de apuntador**

Cuando se declara una variable, el compilador reserva un espacio de memoria para ella y asocia el nombre de esta a la dirección de memoria desde donde comienzan los datos de esa variable. Las direcciones de memoria se suelen describir como números en hexadecimal.

Un apuntador es una variable cuyo valor es la dirección de memoria de otra variable. Se dice que un apuntador “apunta” a la variable cuyo valor se almacena a partir de la dirección de memoria que contiene el apuntador. Por ejemplo, si un apuntador *p* almacena la dirección de una variable *x*, se dice que “*p* apunta a *x*”.

- **Referenciación**

La **referenciación** es la obtención de la dirección de una variable. En C y C++ esto se hace a través del operador ‘&’, aplicado a la variable a la cual se desea saber su dirección. Nótese que se trata de un operador unario. Ejemplo:

```
int x = 25;
cout << "La dirección de x es: " << &x << endl;
```

- **Declaración de apuntadores**

Para declarar un apuntador se especifica el tipo de dato al que apunta, el operador '*', y el nombre del apuntador. La sintaxis es la siguiente:

<tipo de dato apuntado> *<identificador del apuntador>

A continuación se muestran varios ejemplos:

- `int *ptr1; // Apuntador a un dato de tipo entero (int)`
- `char *cad1, *cad2; // Dos apuntadores a datos de tipo carácter (char)`
- `float *ptr2; // Apuntador a un dato de tipo punto-flotante (float)`

- **Asignación de apuntadores**

Se pueden asignar a un apuntador direcciones de variables a través del operador de referenciación ('&') o direcciones almacenadas en otros apuntadores. Ejemplos:

- `int i = 5;`
- `int *p, *q;`
- `p = &i; // Se le asigna a 'p' la dirección de 'i'`
- `q = p; // Se le asigna a 'q' la dirección almacenada en 'p' (la misma de 'i')`

- **Desreferenciación de apuntadores**

La **des-referenciación** es la obtención del valor almacenado en el espacio de memoria donde apunta un apuntador. En C y C++ esto se hace a través del operador '*', aplicado al apuntador que contiene la dirección del valor. Nótese que se trata de un operador unario. Ejemplos:

- `int x = 17, y;`
- `int *p;`
- `p = &x;`
- `cout << "El valor de x es: " << *p << endl; // Imprime 17`
- `y = *p + 3; // A 'y' se le asigna 20`

C++ además provee el operador binario '->', utilizado para obtener campos de un registro con un apuntador al mismo de una manera más fácil y legible. Muchos compiladores de C también soportan este operador.

Ejemplo

```

struct Data
{
char nombre[20];
int edad;
};
Data d;
Data *pd = &d;
(*pd).edad = 23; // Acceso al campo 'edad' utilizando el operador '.'
pd->edad = 23; // Acceso al campo 'edad' utilizando el operador '->'
cout<<(*pd).edad<<endl;
cout<<pd->edad<<endl;

```

- **Verificación de tipos en apuntadores**

Al igual que el resto de las variables, los apuntadores se enlazan a tipos de datos específicos (apuntadores a variables de cierto tipo), de manera que a un apuntador solo se le pueden asignar direcciones de variables del tipo especificado en la declaración del apuntador.

Ejemplo

```

int *p1;
float *p2;
int x;
p1 = &x; // Esto es valido
p2 = &x; // Esto no es valido (el compilador genera un error)

```

- **Direcciones invalidas y la dirección NULL**

Normalmente, un apuntador inicializado adecuadamente apunta a alguna posición específica de la memoria. Sin embargo, algunas veces es posible que un apuntador no contenga una dirección válida, en cuyo caso es incorrecto desreferenciarlo (obtener el valor al que apunta) porque el programa tendrá un comportamiento impredecible y probablemente erróneo, aunque es posible que funcione bien.

Un apuntador puede contener una dirección inválida debido a dos razones:

1. Cuando un apuntador se declara, al igual que cualquier otra variable, el mismo posee un valor cualquiera que no se puede conocer con antelación, hasta que se inicialice con algún valor (dirección).

Ejemplo

```
float *p;
cout << "El valor apuntado por p es: " << *p << endl; // Incorrecto
*p = 3.5; // Incorrecto
```

- Después de que un apuntador ha sido inicializado, la dirección que posee puede dejar de ser válida si se libera la memoria reservada en esa dirección, ya sea porque la variable asociada termina su ámbito o porque ese espacio de memoria fue reservado dinámicamente y luego se libero.

Ejemplo

```
int *p, y;
void func()
{
    int x = 40;
    p = &x;
    y = *p; // Correcto
    cout << "func y=" << y << endl;
    *p = 23; // Correcto
    cout << "func *p=" << *p << endl;
}

int main(int argc, char *argv[])
{

    func();
    cout << "y=" << y << endl;
    cout << "*p=" << *p << endl;
    y = *p; // Incorrecto
    cout << "y=" << y << endl;
    *p = 25; // Incorrecto
    cout << "*p=" << *p << endl;
```

```
func y=40
func *p=23
y=40
*p=27982884
y=27982884
*p=27982884
Presione una tecla para continuar . . . _
```

Si se intenta des-referenciar un apuntador que contiene una dirección inválida pueden ocurrir cosas como las siguientes:

- Se obtiene un valor incorrecto en una o más variables debido a que no fue debidamente inicializada la zona de memoria que se accede a través de la dirección en cuestión. Esto puede ocasionar que el programa genere resultados incorrectos.
- Si casualmente la dirección es la misma de otra variable utilizada en el programa, o está dentro del rango de direcciones de una zona de memoria utilizada, existe el riesgo de sobrescribir datos de otras variables.
- Existe la posibilidad de que la dirección esté fuera de la zona de memoria utilizada para almacenar datos y más bien esté, por ejemplo, en la zona donde se almacenan las instrucciones del programa. Al intentar escribir en dicha zona, fácilmente puede ocurrir que el programa genere un error de ejecución y el sistema operativo lo detenga, o que el programa no responda y deje al sistema operativo inestable.
- En muchos casos el sistema operativo detecta el acceso inadecuado a una dirección de memoria, en cuyo caso detiene abruptamente el programa.

Cuando no se desea que un apuntador apunte a algo, se le suele asignar el valor NULL, en cuyo caso se dice que el apuntador es nulo (no apunta a nada). NULL es una macro típicamente definida en archivos de cabecera como `stddef.h` y `stdlib.h`. Normalmente, en C++ se encuentra disponible sin incluir ningún archivo de cabecera. NULL se suele definir en estas librerías así:

- `#define NULL 0`

Un **apuntador nulo** se utiliza para proporcionar a un programa un medio de conocer cuándo un apuntador contiene una dirección válida. Se suele utilizar un test condicional para saber si un apuntador es nulo o no lo es, y tomar las medidas necesarias.

El valor NULL es muy útil para la construcción de estructuras de datos dinámicas, como las listas enlazadas, matrices esparcidas, etc. Es igualmente incorrecto des-referenciar el valor NULL por las mismas razones presentadas previamente.

- **Apuntadores a apuntadores**

Dado que un apuntador es una variable que apunta a otra, fácilmente se puede deducir que pueden existir apuntadores a apuntadores y a su vez los segundos pueden apuntar a apuntadores, y así sucesivamente.

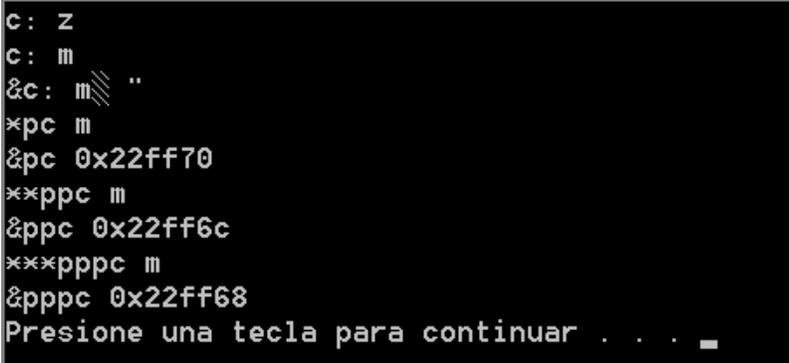
Estos apuntadores se declaran colocando tantos asteriscos ('*') como sea necesario.

Ejemplo

```

char c = 'z';
cout<<"c: "<<c<<endl;
char *pc = &c;
char **ppc = &pc;
char ***pppc = &ppc;
***pppc = 'm'; // Cambia el valor de c a 'm'
cout<<"c: "<<c<<endl;
cout<<"&c: "<<&c<<endl;
cout<<"*pc "<<*pc<<endl;
cout<<"&pc "<<&pc<<endl;
cout<<"**ppc "<<**ppc<<endl;
cout<<"&ppc "<<&ppc<<endl;
cout<<"***pppc "<<***pppc<<endl;
cout<<"&pppc "<<&pppc<<endl;

```



```

c: z
c: m
&c: m
*pc m
&pc 0x22ff70
**ppc m
&ppc 0x22ff6c
***pppc m
&pppc 0x22ff68
Presione una tecla para continuar . . .

```

- **Apunadores constantes y apunadores a constantes**

Es posible declarar apunadores constantes. De esta manera, no se permite la modificación de la dirección almacenada en el apuntador, pero sí se permite la modificación del valor al que apunta. Ejemplo:

```

int x = 5, y = 7;
int *const p = &x; // Declaración e inicialización del apuntador
constante
*p = 3; // Esto es válido
p = &y; // Esto no es válido (el compilador genera un error)

```

También es posible declarar apunadores a datos constantes. Esto hace que no sea posible modificar el valor al que apunta el apuntador. Ejemplo:

```

int x = 5, y = 7;
const int *p = &x; // Declaración e inicialización del apuntador a constante
p = &y; // Esto es válido
*p = 3; // Esto no es válido (el compilador genera un error)
y = 3; // Esto es válido

```

- **Apuntes, arreglos y aritmética de apuntes**

Los arreglos y apuntes están fuertemente relacionados. El nombre de un arreglo es simplemente un apuntador constante al inicio del arreglo. Se pueden direccionar arreglos como si fueran apuntes y apuntes como si fueran arreglos.

Ejemplos

```

int lista_arr[5] = {10, 20, 30, 40, 50};
int *lista_ptr;
lista_ptr = lista_arr; // A partir de aquí ambas variables apuntan al mismo sitio
cout << lista_arr[0]<<endl; // Imprime 10
cout << lista_ptr[0]<<endl; // Instrucción equivalente a la anterior
cout << *lista_arr<<endl; // Instrucción equivalente a la anterior
cout << *lista_ptr<<endl; // Instrucción equivalente a la anterior
cout << lista_arr[3]<<endl; // Imprime 40
cout << lista_ptr[3]<<endl; // Instrucción equivalente a la anterior

```

Es posible sumar y restar valores enteros a un apuntador. El resultado de estas operaciones es el desplazamiento de la dirección de memoria hacia adelante (suma) o hacia atrás (resta) por bloques de bytes del tamaño del tipo de dato apuntado por el apuntador. Esto permite recorrer arreglos utilizando apuntes.

Ejemplos

```

int lista[5] = {10, 20, 30, 40, 50};
int *p;
char cad[15];
char *q;
p = &lista[3]; // 'p' almacena la dirección de la posición 3 del arreglo
p = lista + 3; // Instrucción equivalente a la anterior
cout << lista[2]<<endl; // Imprime 30;
cout << *(lista+2)<<endl; // Instrucción equivalente a la anterior
// Las siguientes instrucciones imprimen la palabra "Programando"
/* Nota: Recuérdese que una constante de cadena de caracteres es
una secuencia de caracteres en memoria seguidos del carácter nulo */
strcpy(cad, "Programando");
for (q = cad; *q != '\0'; q++)

```

```
cout << *q;
cout << endl;
```

También es posible restar dos apunadores. El resultado de esta operación es el número de bloques de bytes que hay entre las dos direcciones del tamaño del tipo de dato apuntado por los apunadores.

```
double x[5] = {1.1, 2.1, 3.1, 4.1,
5.1};
double *p = &x[1],
*q = &x[4];
cout << "*p: " << *p << endl;
cout << "*q: " << *q << endl;
cout << "p: " << p << endl;
cout << "q: " << q << endl;
int n;
n = q - p; // a 'n' se le asigna 3
cout << "n: " << n << endl;
n = q - ++p; // a 'n' se le asigna 3
cout << "n: " << n << endl;
```

- **Apunadores para paso de parámetros por referencia**

El lenguaje C no provee una manera de pasar parámetros por referencia. Sin embargo, es posible hacerlo a través del uso de apunadores. A continuación se muestra un ejemplo del paso de un parámetro por referencia en C++, y luego un código equivalente en C o C++ utilizando un apunador:

```
void suma(int a, int b, int& r)
{
    r = a + b;
}

int main(int argc, char *argv[])
{
    int x;
    suma(7, 5, x);
    cout << "7 + 5 = " << x;
    system("PAUSE");
    return EXIT_SUCCESS;
}
```

Otro ejemplo de apuntadores

```
void suma(int a, int b, int *r)
{
    *r = a + b;
}

int main(int argc, char *argv[])
{
    int x;
    suma(7, 5, &x);
    cout << "7 + 5 = " << x;

    system("PAUSE");
    return EXIT_SUCCESS;
}
```

Nótese que en ambos casos se utiliza el operador ‘&’ para cosas distintas. El operador ‘&’ tiene dos significados como operador unario: señalización de parámetro por referencia y operador de referenciación.

- **Asignación dinámica de memoria**

Los programas pueden crear variables globales o locales. Las variables declaradas globales en sus programas se almacenan en posiciones fijas de memoria, en la zona conocida como segmento de datos del programa, y todas las funciones pueden utilizar estas variables. Las variables locales se almacenan en la pila (stack) y existen sólo mientras están activas las funciones donde están declaradas. En ambos casos el espacio de almacenamiento se reserva en el momento de la compilación del programa.

También es posible reservar y utilizar memoria dinámicamente, tomada de la zona de memoria llamada montículo (heap) o almacén libre. En C están disponibles varias funciones que permiten realizar reservar y liberar memoria, pero C++ además provee un método más fácil y seguro de hacerlo.

Para asignar memoria dinámicamente en C++ se utilizan los operadores new y delete. El operador new reserva memoria para un tipo de datos específico y retorna su dirección, o retorna NULL en caso de no haber conseguido suficiente memoria; y el operador delete permite liberar la memoria reservada a través de un apuntador. La sintaxis de ambos operadores es como sigue:

Para reservar y liberar un solo bloque:

```
<apuntador> = new <tipo de dato>
delete <apuntador>
```

Para reservar y liberar varios bloques (un arreglo):

```
<apuntador> = new <tipo de dato>[<número de bloques>]  
delete [] <apuntador>
```

El tipo del apuntador especificado del lado izquierdo del operador new debe coincidir con el tipo especificado del lado derecho. De no ser así, se produce un error de compilación.

Ejemplo

```
int main(int argc, char *argv[])
{
    struct Data
    {
        char nombre[20];
        int edad;
    };
    Data *p_data; // Declaración de un apuntador a Data
    int i;
    p_data = new Data; // Reservación de memoria para un registro
    if (p_data != NULL) // Verificación de reservación
    {
        strcpy(p_data->nombre, "Rachel"); // Inicialización de datos
        p_data->edad = 21; // en la memoria reservada
        cout<<p_data->nombre<< " " <<(*p_data).edad<<endl;
        delete p_data; // Liberación de memoria
    }
    // Reservación de memoria para un arreglo de 10 registros
    p_data = new Data[10];
    if (p_data != NULL) // Verificación de reservación
    {
        // Lectura de datos del arreglo
        for (i = 0; i < 10; i++){
            cout<< "ingrese el nombre y edad del elemento "<<i<<endl;
            cin >> p_data[i].nombre >> p_data[i].edad;
        }
        for (i = 0; i < 10; i++)
            cout<< "nombre "<<p_data[i].nombre<<" edad "<< p_data[i].edad<<" del elemento
            "<<i<<endl;
        // Liberación de memoria del arreglo
        delete [] p_data;
```

```
    }  
    system("PAUSE");  
    return EXIT_SUCCESS;  
}
```

Problemas

1. Supongamos que **a** y **b** son variables de tipo entero, ¿Cuál será el valor final de **b** después de ejecutar las siguientes instrucciones?

```
a=a*a;  
b=*&a;
```

2. La siguiente declaración es válida:

```
int **app;
```

¿De qué tipo es la variable `app`? ¿Cómo puede asignarse un valor a esta variable? ¿Cómo puede referenciarse memoria con ella?

3. Haga la función `HallarMaximo`, que recibe un vector de enteros y el tamaño de tal vector. Retorna la posición del máximo y el máximo elemento del vector. (Ayuda: Puede retornar uno o ambos valores en parámetros pasados por referencia)
4. Escribir el programa que ordena las líneas de un texto leído desde la entrada estándar, donde cada línea tiene diferente longitud
5. Escribir una función que convierta una cadena `s` a un número de punto flotante usando apuntadores. Considerar que el número tiene el siguiente formato `99999999.999999`, es decir, no se dará en notación científica. La función deberá suministrarse una cadena y deberá devolver un número.

Referencias

- "Programación en C++", Luis Joyanes Aguilar, editorial Mc Graw Hill.
- <http://www.programatium.com/manuales/c/9.htm#SECTION00990000000000000000>

Lectura de Profundización:

- Texto tomado de <http://www.itescam.edu.mx/principal/sylabus/fpdb/recursos/r43599.PDF>

Imágenes

Las imágenes fueron tomadas de www.google.com

Fuentes:

- http://prezi.com/pmiyyq6lkxo_/apunadores-c/
- <http://estructuradedatos-ceutec-farias.blogspot.com/2010/04/apunadores-en-c.html>
- http://imv.com.ve/_descargas/2010-07/a5d55cbcd49c6b29ae63b86ca5d4a5f9462943178manual--sobre-el-lenguaje-c.pdf
- http://foro.elhacker.net/programacion_cc/c_listas_enlazadas-t341859.0.html