

TDIU20

Pekare och dynamiskt minne

Eric Ekström

Institutionen för datavetenskap

Problem - Godtyckligt mycket minne

Kan vi skriva

- en loop som varje iteration skapar en ny variabel? Efter N iterationer ska det finnas N variabler att använda.

Vi får bara använda vanliga variabler och språkkonstruktioner.
(Inga komponenter från standardbibliotek)

Problem - Godtyckligt mycket minne

Försök:

```
for (int i {}; i < N; ++i)
{
    int new_var {};
    // Inga variabler kvar
}
```

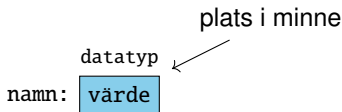
går ur scope

- 1 Repetition
- 2 Pekare
- 3 Dynamiskt minne
- 4 Länkade strukturer
- 5 Objektorienterade tankar
- 6 Speciella medlemsfunktioner
- 7 Övrigt
- 8 Livekod

Repetition: Variabler

Automatiska namngivna variabler

- En låda för att lagra ett värde
 - Namn
 - Värde
 - Datatyp
 - Plats i minne
- Kompilatorn sköter allt åt oss (allokera, avallokera, tolka minnet)
- Sparas på en exekveringsstack ("stacken").

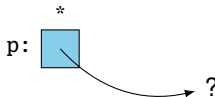


- 1 Repetition
- 2 **Pekare**
- 3 Dynamiskt minne
- 4 Länkade strukturer
- 5 Objektorienterade tankar
- 6 Speciella medlemsfunktioner
- 7 Övrigt
- 8 Livekod

Pekare

En pekare är en variabel som innehåller en address.

```
int* p;
```

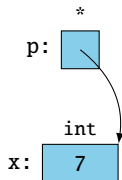


Pekare - Adressoperatorn

Vi kan hitta adressen av en variabel med operator&.

```
int x {7};  
int* p {&x};  
cout << &x << " " << p << endl;
```

```
$ ./a.out  
0x7ffe4 0x7ffe4
```

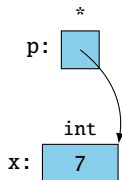


Pekare - Avreferering

Vi kan hitta värdet på en adress med operator*.

```
int x {7};  
int* p {&x};  
cout << x << " " << *p << endl;
```

```
$ ./a.out  
7 7
```

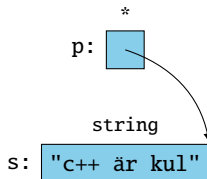


Pekare - Avreferering

Vi kan komma åt en medlem i det utpekade objektet med operator->.

```
std::string s {"c++ är kul"};  
std::string* p {&s};  
cout << " " << *p << " ";  
cout << (*p).length() << " ";  
cout << p->length() << endl;
```

```
$ ./a.out  
c++ är kul 10 10
```



Pekare - this

När vi implementerar en medlemsfunktion i vår klass har vi automatiskt tillgång till pekaren `this` som innehåller adressen av aktuellt objekt.

- Vi behöver inte använda `this`. När vi anger namnet på en medlem `x` är det förstått att vi menar `this->x`.
- Om det finns en lokal variabel med samma namn skuggar den medlemmen. Byt namn på någon av dem!
- Om vi behöver referera till objektet själv är det okej att använda `*this`.

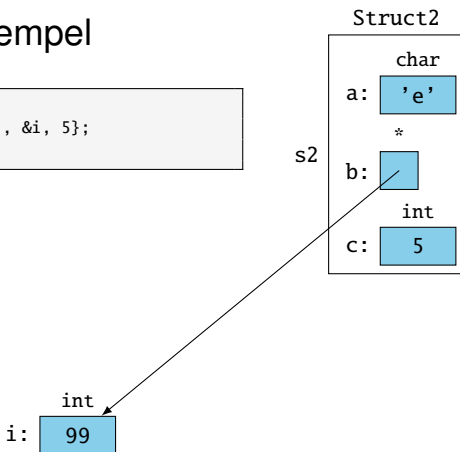
Pekare - Exempel

```
int i {99};
```

int
i: 99

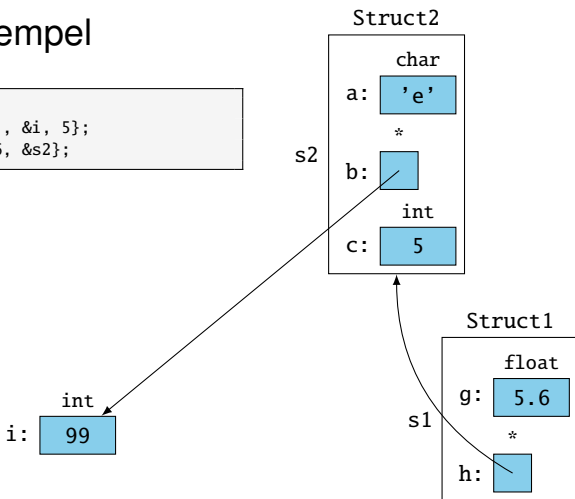
Pekare - Exempel

```
int i {99};  
Struct2 s2 {'e', &i, 5};
```



Pekare - Exempel

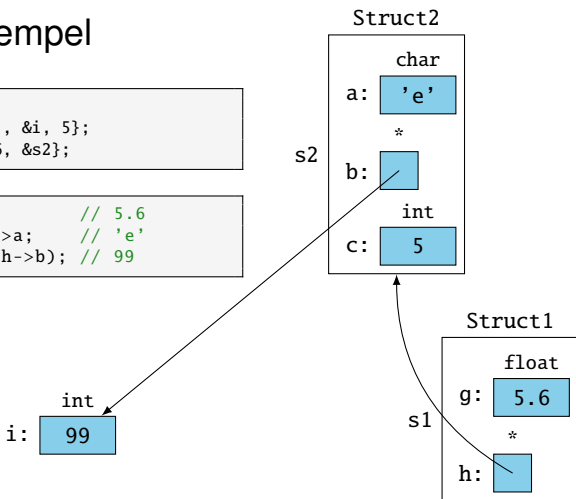
```
int i {99};  
Struct2 s2 {'e', &i, 5};  
Struct1 s1 {5.6, &s2};
```



Pekare - Exempel

```
int i {99};  
Struct2 s2 {'e', &i, 5};  
Struct1 s1 {5.6, &s2};
```

```
cout << s1.g;           // 5.6  
cout << s1.h->a;        // 'e'  
cout << *(s1.h->b);     // 99
```



- 1 Repetition
- 2 Pekare
- 3 Dynamiskt minne**
- 4 Länkade strukturer
- 5 Objektorienterade tankar
- 6 Speciella medlemsfunktioner
- 7 Övrigt
- 8 Livekod

Dynamiskt minne - Heap

Programmets minne är delat i två.

Stack-minne

- Automatiska variabler
- Variabler refereras till med namn
- Kompilatorn sköter allokering och avallokering
- Lokalt scope

Heap-minne

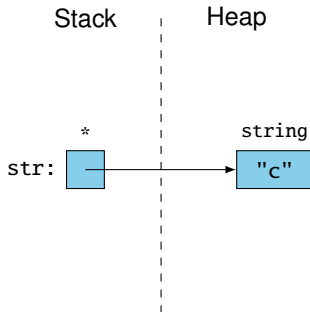
- Anonyma variabler
- Variabler refereras till med adress
- Programmeraren sköter allokering och avallokering
- Globalt scope

Dynamiskt minne - new

Vi kan allokera dynamiskt minne med nyckelordet `new`.

- Ger en pekare till det nyligen skapade minnet på heapen.

```
string* str {};  
str = new string{"c"};
```



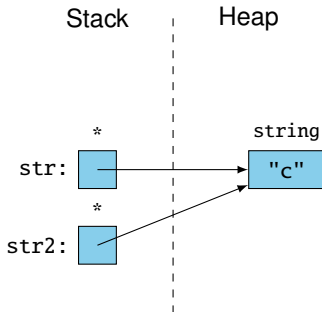
Dynamiskt minne - new

Vi kan allokera dynamiskt minne med nyckelordet `new`.

- Ger en pekare till det nyligen skapade minnet på heapen.

```
string* str {};  
str = new string{"c"};
```

```
string* str2 {str};
```



Dynamiskt minne - new

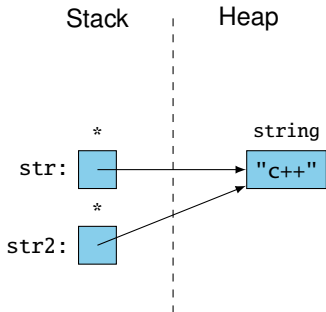
Vi kan allokera dynamiskt minne med nyckelordet `new`.

- Ger en pekare till det nyligen skapade minnet på heapen.

```
string* str {};  
str = new string{"c"};
```

```
string* str2 {str};
```

```
*str2 = "c++";
```



Dynamiskt minne - new

Vi kan allokera dynamiskt minne med nyckelordet `new`.

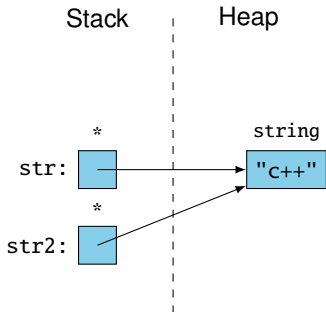
- Ger en pekare till det nyligen skapade minnet på heapen.

```
string* str {};  
str = new string{"c"};
```

```
string* str2 {str};
```

```
*str2 = "c++";
```

```
cout << *str;
```



Dynamiskt minne - delete

Vi kan avallokera minne med nyckelordet `delete`.

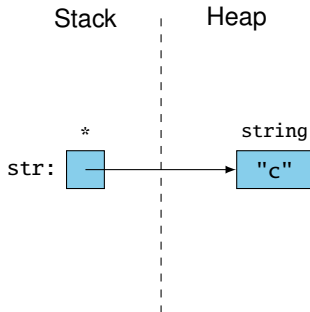
- Tar en pekare till dynamiskt allokerat minne.

```
string* str {};  
str = new string{"c"};  
  
delete str;  
str = nullptr;
```

Dynamiskt minne - Minnesläcka

Vad händer om vi tappar bort adressen till vår variabel?

```
string* str {};  
str = new string{"c"};
```

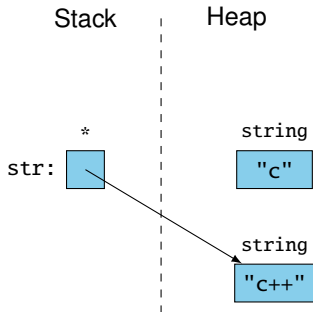


Dynamiskt minne - Minnesläcka

Vad händer om vi tappar bort adressen till vår variabel?

```
string* str {};  
str = new string{"c"};
```

```
str = new string{"c++"};
```

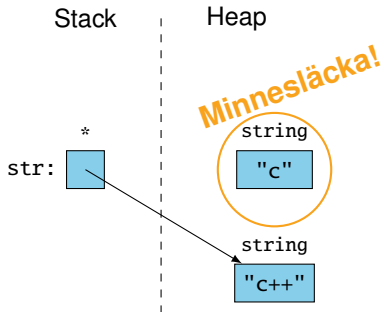


Dynamiskt minne - Minnesläcka

Vad händer om vi tappar bort adressen till vår variabel?

```
string* str {};  
str = new string{"c"};
```

```
str = new string{"c++"};
```



Dynamiskt minne - Minnesläcka

Valgrind kan hitta minnesläckor i kod.

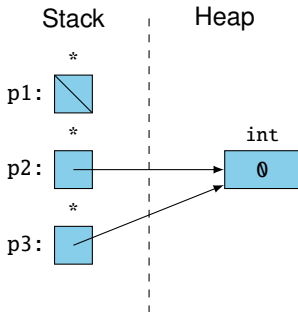
```
$ g++ main.cc  
$ valgrind ./a.out
```

```
==19650== HEAP SUMMARY:  
==19650==      in use at exit: 4 bytes in 1 blocks  
==19650== LEAK SUMMARY:  
==19650==    definitely lost: 4 bytes in 1 blocks  
==19650==    indirectly lost: 0 bytes in 0 blocks  
==19650==    possibly lost: 0 bytes in 0 blocks  
==19650==    still reachable: 0 bytes in 0 blocks  
==19650==    suppressed: 0 bytes in 0 blocks
```

Dynamiskt minne - Åtkomstfel

Vad händer om vi försöker komma åt minne som inte är vårt?

```
int* p1 {};  
int* p2 { new int{} };  
int* p3 { p2 };
```

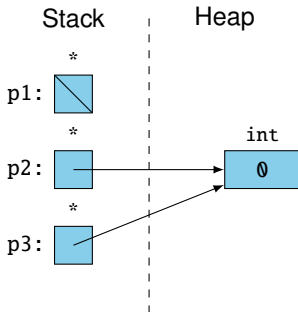


Dynamiskt minne - Åtkomstfel

Vad händer om vi försöker komma åt minne som inte är vårt?

```
int* p1 {};  
int* p2 { new int{} };  
int* p3 { p2 };
```

```
delete p3;  
p3 = nullptr;  
  
cout << *p1; // nullptr  
cout << *p2; // borttaget minne
```

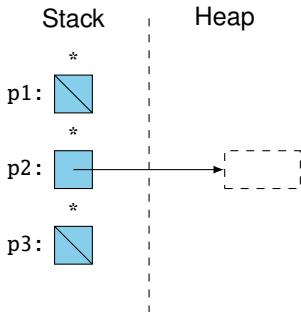


Dynamiskt minne - Åtkomstfel

Vad händer om vi försöker komma åt minne som inte är vårt?

```
int* p1 {};  
int* p2 { new int{} };  
int* p3 { p2 };
```

```
delete p3;  
p3 = nullptr;  
  
cout << *p1; // nullptr  
cout << *p2; // borttaget minne
```



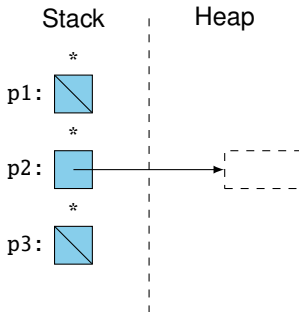
Dynamiskt minne - Åtkomstfel

Vad händer om vi försöker komma åt minne som inte är vårt?

```
int* p1 {};  
int* p2 { new int{} };  
int* p3 { p2 };
```

```
delete p3;  
p3 = nullptr;  
  
cout << *p1; // nullptr  
cout << *p2; // borttaget minne
```

```
$ ./a.out  
Segmentation fault (core dumped)
```



- 1 Repetition
- 2 Pekare
- 3 Dynamiskt minne
- 4 **Länkade strukturer**
- 5 Objektorienterade tankar
- 6 Speciella medlemsfunktioner
- 7 Övrigt
- 8 Livekod

Länkade strukturer

*“Kan vi skriva en loop som varje iteration skapar en ny variabel?
Efter N iterationer ska det finnas N variabler att använda.”*

```
for (int i {}; i < N; ++i)
{
    new int{};
}
```


Länkade strukturer

*“Kan vi skriva en loop som varje iteration skapar en ny variabel?
Efter N iterationer ska det finnas N variabler att använda.”*

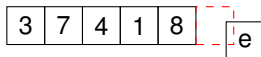
```
for (int i {}; i < N; ++i)
{
    new int{};
}
```

Typ...

Länkade strukturer - Sekventiell lista

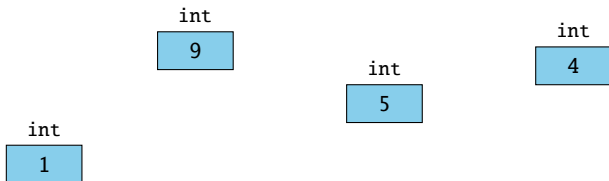
Vi skulle kunna spara alla värden direkt efter varandra på heapen.

- Lätt att komma åt värden (För fjärde värdet, stega tre steg från första)
- Hur vet vi att det finns plats?



Länkade strukturer

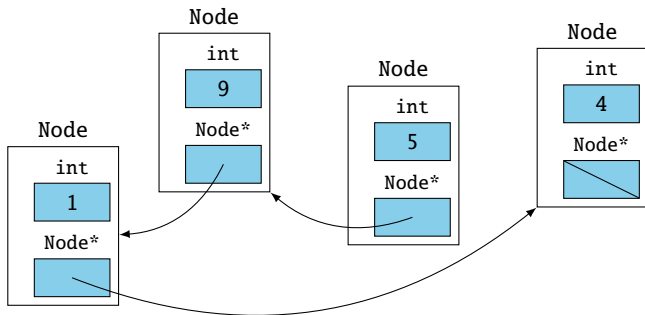
Datan får sparas på olika platser i minne istället.



Men i vilken ordning ligger de? Hur kommer vi åt vår data?

Länkade strukturer

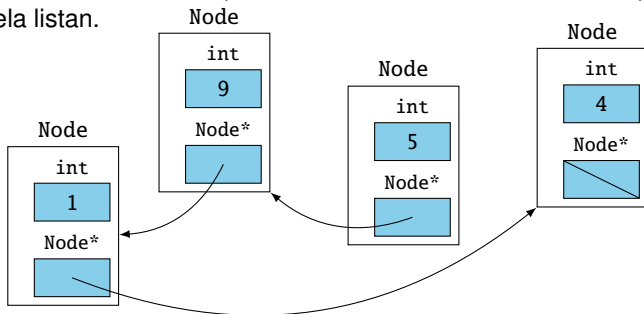
Varje box får spara en pekare till nästa box.



Länkade strukturer

Varje box får spara en pekare till nästa box.

- Vi kan hitta nästa värde genom att besöka värdet innan.
- Vi behöver endast en pekare till första värdet för att ha koll på hela listan.



Länkade strukturer - Nodestrukt

Vi behöver en datastruktur för att representera våra noder.

```
struct Node  
{  
    int value;  
    Node* next;  
};
```

Stack

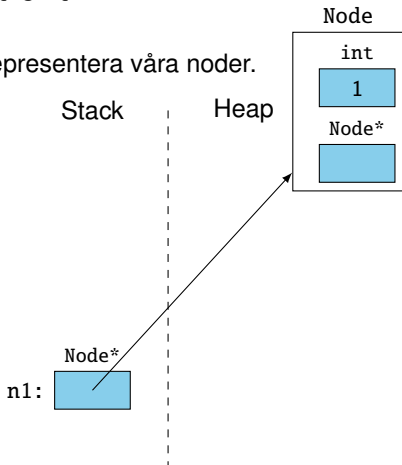
Heap

Länkade strukturer - Nodestrukt

Vi behöver en datastruktur för att representera våra noder.

```
struct Node  
{  
    int value;  
    Node* next;  
};
```

```
Node* n1 { new Node{1, nullptr} };
```



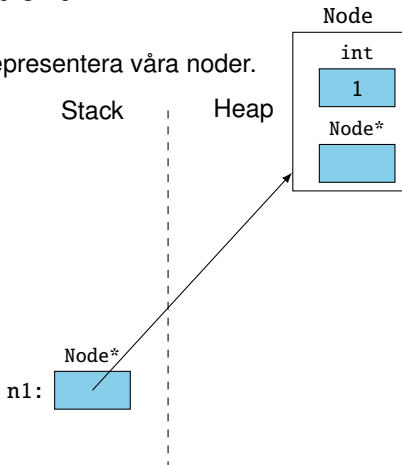
Länkade strukturer - Nodestrukt

Vi behöver en datastruktur för att representera våra noder.

```
struct Node  
{  
    int value;  
    Node* next;  
};
```

```
Node* n1 { new Node{1, nullptr} };
```

```
Node* tmp {n1};  
n1 = new Node{2, nullptr};  
n1->next = tmp;
```



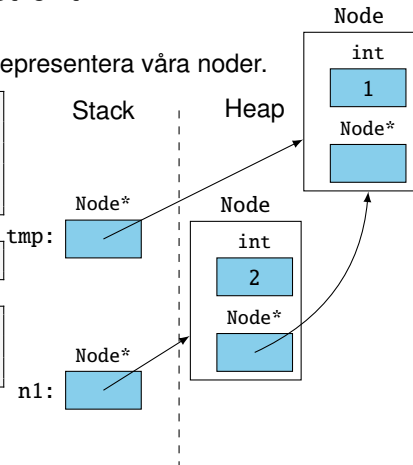
Länkade strukturer - Nodestrukt

Vi behöver en datastruktur för att representera våra noder.

```
struct Node  
{  
    int value;  
    Node* next;  
};
```

```
Node* n1 { new Node{1, nullptr} };
```

```
Node* tmp {n1};  
n1 = new Node{2, nullptr};  
n1->next = tmp;
```



Länkade strukturer - Nodestrukt

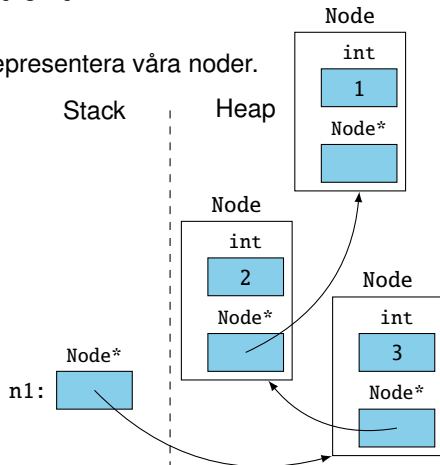
Vi behöver en datastruktur för att representera våra noder.

```
struct Node
{
    int value;
    Node* next;
};
```

```
Node* n1 { new Node{1, nullptr} };
```

```
Node* tmp {n1};
n1 = new Node{2, nullptr};
n1->next = tmp;
```

```
n1 = new Node{3, n1};
```



- 1 Repetition
- 2 Pekare
- 3 Dynamiskt minne
- 4 Länkade strukturer
- 5 Objektorienterade tankar**
- 6 Speciella medlemsfunktioner
- 7 Övrigt
- 8 Livekod

Objektorienterade tankar - Abstrakt datatyp

```
int main()
{
    Node* list{};

    list = new Node{12, nullptr};
    list = new Node{4, list};
    list = new Node{1, list};

    delete list->next->next;
    delete list->next;
    delete list;
    list = nullptr;
}
```

```
int main()
{
    List list{};

    list.insert(12);
    list.insert(4);
    list.insert(1);

    } // list går ur scope
```

Objektorienterade tankar - Abstrakt datatyp

- För att använda en datastruktur ska man inte behöva veta hur den är implementerad.
(Jämför: vet du hur `std::vector` är implementerad?)
- En abstrakt datatyp är en beskrivning av hur en datatyp används, sett från användarens perspektiv.
(Tänk publika delen av `h-filen` för en klass.)

Objektorienterade tankar - Abstrakt datatyp

Hur förvandlar vi vår dynamiska datastruktur till att även vara en abstrakt datatyp?

- Dölj allt som har med noder att göra privat i en klass
- Lägg till en konstruktor som initierar första pekaren rätt
- Lägg till medlemsfunktioner som gör alla besvärliga pekaroperationer

Objektorienterade tankar - Ansvar

“Objektet ansvarar för alla resurser den allokerar”

- Alla resurser som ett objekt behöver allokeras i konstruktorn.
 - anonyma variabler, filer, databasanslutningar, sockets, etc
- Objektet släpper resursen när objektet destrueras.
- Objektet ser till att oväntade fel inte hindrar resursen från att släppas korrekt.
- Resursens livstid är kopplad till objektets.

Objektorienterade tankar - Inre klass

```
class List
{
public:

private:
    struct Node
    {
        int value;
        Node* next;
    };
};
```

```
int main()
{
    // Fel: Node finns inte
    Node* n {};

    // Fel: Node är privat
    List::Node* ln {};
}
```


- 1 Repetition
- 2 Pekare
- 3 Dynamiskt minne
- 4 Länkade strukturer
- 5 Objektorienterade tankar
- 6 Speciella medlemsfunktioner**
- 7 Övrigt
- 8 Livekod

Speciella medlemsfunktioner

En klassdeklaration.

```
class List
{
public:
    void insert(int i);

private:

    struct Node
    {
        int value;
        Node* next;
    };

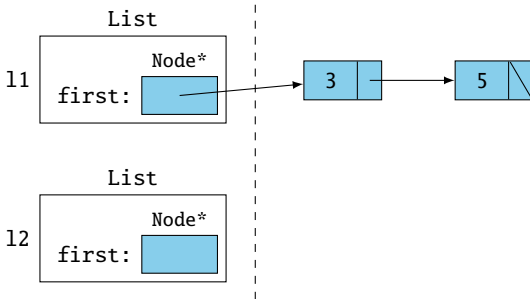
    Node* first;
};
```

Speciella medlemsfunktioner

Vad händer om vi försöker kopiera listan?

```
int main()
{
    List l1 {};
    l1.insert(3);
    l1.insert(5);

    List l2 {l1};
}
```

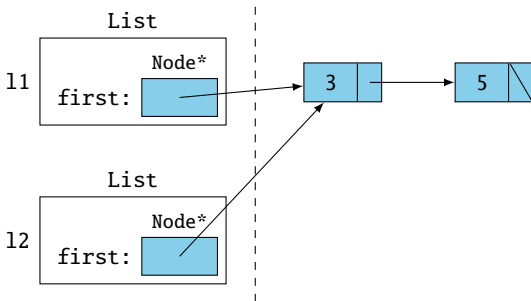


Speciella medlemsfunktioner

Vad händer om vi försöker kopiera listan?

```
int main()
{
    List l1 {};
    l1.insert(3);
    l1.insert(5);

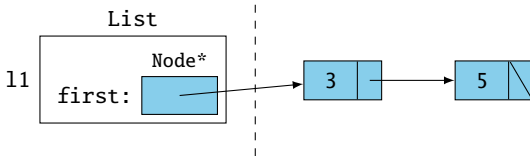
    List l2 {l1};
}
```



Speciella medlemsfunktioner

Vad händer när listan går ur scope?

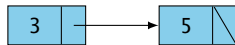
```
int main()
{
    List l1 {};
    l1.insert(3);
    l1.insert(5);
} //???
```



Speciella medlemsfunktioner

Vad händer när listan går ur scope?

```
int main()
{
    List l1 {};
    l1.insert(3);
    l1.insert(5);
} //???
```



Minnesläcka!

Speciella medlemsfunktioner

Kompilatorn genererar ett antal medlemsfunktioner åt oss.

Kopieringskonstruktor	<code>X(X const& other)</code>
Kopieringstilldelningsoperator	<code>X& operator=(X const& rhs)</code>
Destruktur	<code>~X()</code>
Flyttkonstruktor	<code>X(X && other)</code>
Flytttilldelningsoperator	<code>X& operator=(X && rhs)</code>

Dessa är de speciella medlemsfunktionerna.

Speciella medlemsfunktioner

När behöver vi själva implementera dessa?

- Om objektet hanterar en unik resurs
Tex dynamiskt minne eller en fil
- Om objektet inte får kopieras
- Om vi behöver göra något speciellt när objektet tas bort

Speciella medlemsfunktioner

Kopieringskonstruktör

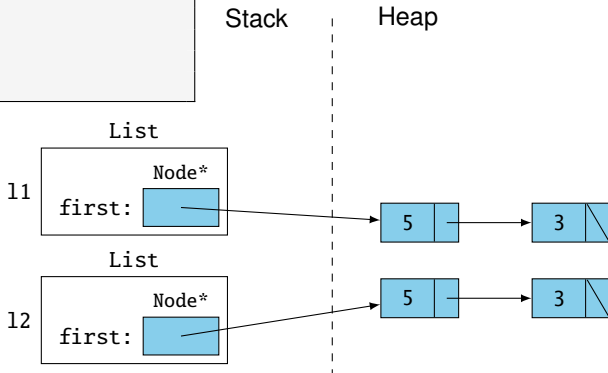
```
Foo(Foo const& other)
```

- Skapa ett nytt objekt utifrån ett annat objekt av samma typ.
- I fallet av länkade strukturer bör denna göra en djup kopia av det andra objektet.
- Anropas automatiskt i många lägen
 - Vid definition av nya variabler
 - När objekt returneras
 - Vid parameteröverföring

Speciella medlemsfunktioner

Kopieringskonstruktör

```
List l1 {};  
l1.insert(3);  
l1.insert(5);  
List l2 {l1};
```



Speciella medlemsfunktioner

Kopieringstilldelningsoperator

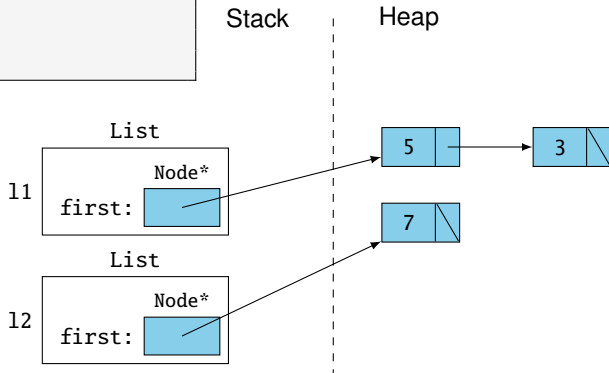
```
Foo& operator=(Foo const& other)
```

- Ersätt ett existerande objekt med innehållet från ett annat objekt av samma typ.
- I fallet av länkade strukturer bör denna göra en djup kopia av det andra objektet.
- Samma funktionallitet som kopieringskonstruktorn men anropas i andra situationer.
- returvärdet är en referens till sig själv

Speciella medlemsfunktioner

Kopieringstilldelningsoperator

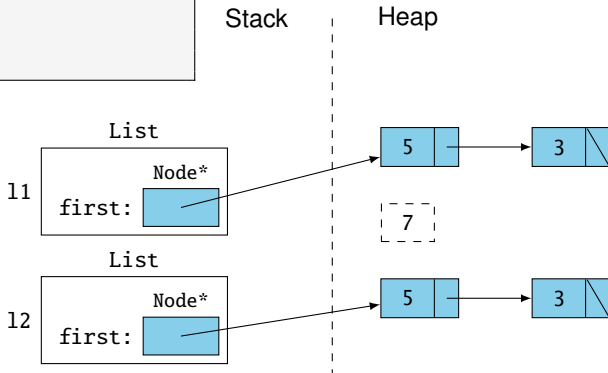
```
List l1 {3, 5};  
List l2 {7};  
l2 = l1;
```



Speciella medlemsfunktioner

Kopieringstilldelningsoperator

```
List l1 {3, 5};  
List l2 {7};  
l2 = l1;
```



Speciella medlemsfunktioner

Destruktor

```
~Foo ()
```

- Körs när ett objekt ska tas bort.
Om delete anropas eller objektet går ur scope.
- Bör ansvara för att ta bort allt minne som objektet har allokerat.
- Ska aldrig anropas explicit.

Speciella medlemsfunktioner

Flyttkonstruktor

```
Foo(Foo && other)
```

- Skapa ett nytt objekt genom att “sno” innehållet från ett annat objekt av samma typ.
- Används när man vill ha en kopia av ett döende objekt.
- Anropas av kompilatorn för att optimera.
Bör sällan anropas explicit.

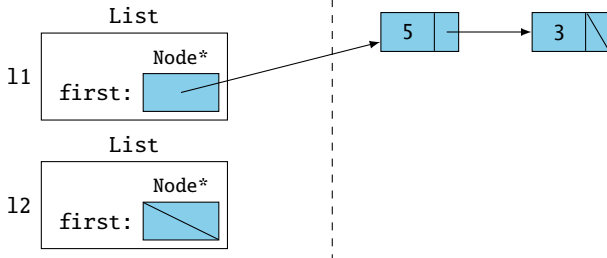
Speciella medlemsfunktioner

Flyttkonstruktor

```
List l1 {3, 5};  
  
// tvinga fram flytt  
List l2 {std::move(l1)};
```

Stack

Heap



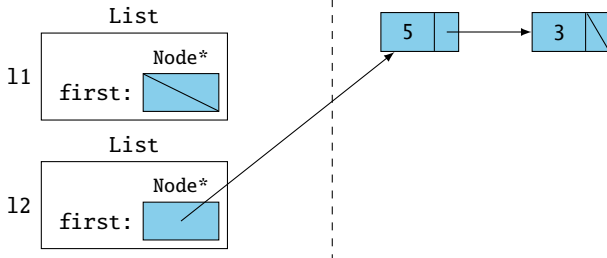
Speciella medlemsfunktioner

Flyttkonstruktör

```
List l1 {3, 5};  
  
// tvinga fram flytt  
List l2 {std::move(l1)};
```

Stack

Heap



Speciella medlemsfunktioner

Flyttilldelningsoperator

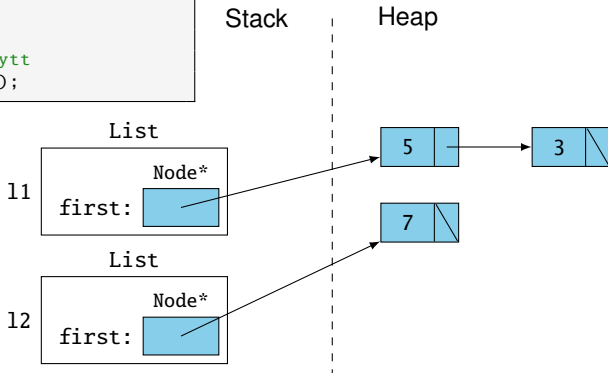
```
Foo& operator=(Foo && other)
```

- Ersätt ett existerande objekt genom att “sno” innehållet från ett annat objekt av samma typ.
- Används när man vill ha en kopia av ett döende objekt.
- Anropas av kompilatorn för att optimera.
Bör sällan anropas explicit.

Speciella medlemsfunktioner

Flyttilldelningsoperator

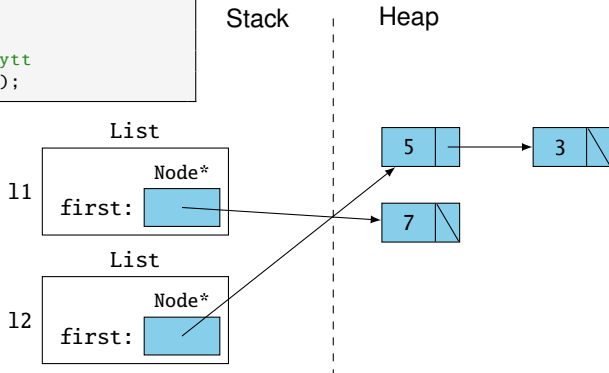
```
List l1 {3, 5};  
List l2 {7};  
// tvinga fram flytt  
l2 = std::move(l1);
```



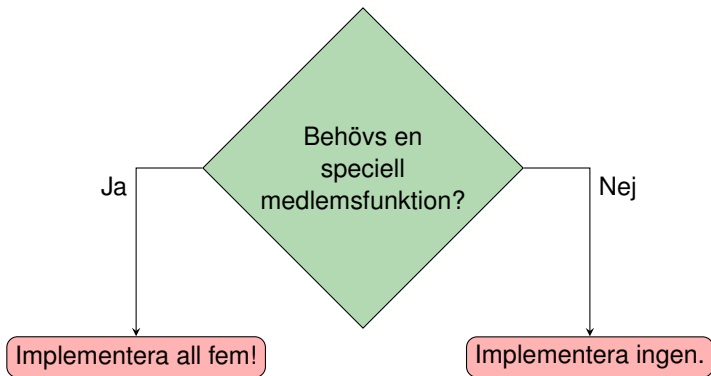
Speciella medlemsfunktioner

Flyttilldelningsoperator

```
List l1 {3, 5};
List l2 {7};
// tvinga fram flytt
l2 = std::move(l1);
```



Speciella medlemsfunktioner - Rule of five



Speciella medlemsfunktioner

- Om vi vill säga åt kompilatorn att använda dess standardimplementation kan vi använda nyckelordet `default`.

```
X(X const& other) = default;  
~X() = default;
```

- Om vi vill säga åt kompilatorn att inte generera någon standardimplementation kan vi använda nyckelordet `delete`.

```
X(X const& other) = delete;  
X& operator=(X const& other) = delete;
```

- 1 Repetition
- 2 Pekare
- 3 Dynamiskt minne
- 4 Länkade strukturer
- 5 Objektorienterade tankar
- 6 Speciella medlemsfunktioner
- 7 Övrigt**
- 8 Livekod

std::initializer_list

- Skapas när vi skriver en lista inom måsvingar.
{1, 1, 2, 3, 5, 8}
- Kan stegas genom med en for-loop
- Användbar för att ta emot godtyckligt många argument i en konstruktor.

```
List::List(std::initializer_list<int> list)
{
    for (auto v : list)
    {
        // ...
    }
}
```


Catch - SECTION

Hur fungerar en SECTION i Catch?

```
TEST_CASE("ett test")
{
    int i {4};
    SECTION("sektion 1")
    {
        cout << "s1: " << i << endl;
        i = 7;
    }
    SECTION("sektion 2")
    {
        cout << "s2: " << i << endl;
    }
    cout << "ute: " << i << endl;
}
```

Catch - SECTION

Hur fungerar en SECTION i Catch?

```
TEST_CASE("ett test")
{
    int i {4};
    SECTION("sektion 1")
    {
        cout << "s1: " << i << endl;
        i = 7;
    }
    SECTION("sektion 2")
    {
        cout << "s2: " << i << endl;
    }
    cout << "ute: " << i << endl;
}
```

```
$ ./a.out
```

```
s1: 4
```

```
ute: 7
```

```
s2: 4
```

```
ute: 4
```

```
=====
```

```
testcases: 1 | 1 passed
```

```
assertions: - none -
```

- 1 Repetition
- 2 Pekare
- 3 Dynamiskt minne
- 4 Länkade strukturer
- 5 Objektorienterade tankar
- 6 Speciella medlemsfunktioner
- 7 Övrigt
- 8 **Livekod**

www.ida.liu.se/~TDIU20/