

MC-202  
Curso de C - Parte 6

Rafael C. S. Schouery  
rafael@ic.unicamp.br

Universidade Estadual de Campinas

2º semestre/2019

## Relembrando: ponteiros

Toda informação usada pelo programa está em algum lugar

## Relembrando: ponteiros

Toda informação usada pelo programa está em algum lugar

- Toda variável tem um **endereço de memória**

## Relembrando: ponteiros

Toda informação usada pelo programa está em algum lugar

- Toda variável tem um **endereço de memória**
  - cada posição de um vetor também

## Relembrando: ponteiros

Toda informação usada pelo programa está em algum lugar

- Toda variável tem um **endereço de memória**
  - cada posição de um vetor também
  - cada membro de um registro também

## Relembrando: ponteiros

Toda informação usada pelo programa está em algum lugar

- Toda variável tem um **endereço de memória**
  - cada posição de um vetor também
  - cada membro de um registro também

Um ponteiro é uma variável que armazena um **endereço**

## Relembrando: ponteiros

Toda informação usada pelo programa está em algum lugar

- Toda variável tem um **endereço de memória**
  - cada posição de um vetor também
  - cada membro de um registro também

Um ponteiro é uma variável que armazena um **endereço**

- para um tipo específico de informação

## Relembrando: ponteiros

Toda informação usada pelo programa está em algum lugar

- Toda variável tem um **endereço de memória**
  - cada posição de um vetor também
  - cada membro de um registro também

Um ponteiro é uma variável que armazena um **endereço**

- para um tipo específico de informação
  - **int**, **char**, **double**, structs declaradas, etc



## Relembrando: ponteiros

Toda informação usada pelo programa está em algum lugar

- Toda variável tem um **endereço de memória**
  - cada posição de um vetor também
  - cada membro de um registro também

Um ponteiro é uma variável que armazena um **endereço**

- para um tipo específico de informação
  - **int**, **char**, **double**, structs declaradas, etc

Exemplos:

## Relembrando: ponteiros

Toda informação usada pelo programa está em algum lugar

- Toda variável tem um **endereço de memória**
  - cada posição de um vetor também
  - cada membro de um registro também

Um ponteiro é uma variável que armazena um **endereço**

- para um tipo específico de informação
  - **int**, **char**, **double**, structs declaradas, etc

Exemplos:

- **int \*p;** declara um ponteiro para **int**

## Relembrando: ponteiros

Toda informação usada pelo programa está em algum lugar

- Toda variável tem um **endereço de memória**
  - cada posição de um vetor também
  - cada membro de um registro também

Um ponteiro é uma variável que armazena um **endereço**

- para um tipo específico de informação
  - **int**, **char**, **double**, structs declaradas, etc

Exemplos:

- **int \*p;** declara um ponteiro para **int**
  - seu nome é **p**

## Relembrando: ponteiros

Toda informação usada pelo programa está em algum lugar

- Toda variável tem um **endereço de memória**
  - cada posição de um vetor também
  - cada membro de um registro também

Um ponteiro é uma variável que armazena um **endereço**

- para um tipo específico de informação
  - **int**, **char**, **double**, structs declaradas, etc

Exemplos:

- **int \*p;** declara um ponteiro para **int**
  - seu nome é **p**
  - seu tipo é **int \***

## Relembrando: ponteiros

Toda informação usada pelo programa está em algum lugar

- Toda variável tem um **endereço de memória**
  - cada posição de um vetor também
  - cada membro de um registro também

Um ponteiro é uma variável que armazena um **endereço**

- para um tipo específico de informação
  - **int**, **char**, **double**, structs declaradas, etc

Exemplos:

- **int \*p;** declara um ponteiro para **int**
  - seu nome é **p**
  - seu tipo é **int \***
  - armazena um endereço de um **int**

## Relembrando: ponteiros

Toda informação usada pelo programa está em algum lugar

- Toda variável tem um **endereço de memória**
  - cada posição de um vetor também
  - cada membro de um registro também

Um ponteiro é uma variável que armazena um **endereço**

- para um tipo específico de informação
  - **int**, **char**, **double**, structs declaradas, etc

Exemplos:

- **int \*p;** declara um ponteiro para **int**
  - seu nome é **p**
  - seu tipo é **int \***
  - armazena um endereço de um **int**
- **double \*q;** declara um ponteiro para **double**

## Relembrando: ponteiros

Toda informação usada pelo programa está em algum lugar

- Toda variável tem um **endereço de memória**
  - cada posição de um vetor também
  - cada membro de um registro também

Um ponteiro é uma variável que armazena um **endereço**

- para um tipo específico de informação
  - **int**, **char**, **double**, structs declaradas, etc

Exemplos:

- **int \*p;** declara um ponteiro para **int**
  - seu nome é **p**
  - seu tipo é **int \***
  - armazena um endereço de um **int**
- **double \*q;** declara um ponteiro para **double**
- **char \*c;** declara um ponteiro para **char**

## Relembrando: ponteiros

Toda informação usada pelo programa está em algum lugar

- Toda variável tem um **endereço de memória**
  - cada posição de um vetor também
  - cada membro de um registro também

Um ponteiro é uma variável que armazena um **endereço**

- para um tipo específico de informação
  - **int**, **char**, **double**, structs declaradas, etc

Exemplos:

- **int \*p;** declara um ponteiro para **int**
  - seu nome é **p**
  - seu tipo é **int \***
  - armazena um endereço de um **int**
- **double \*q;** declara um ponteiro para **double**
- **char \*c;** declara um ponteiro para **char**
- **struct data \*d;** declara um ponteiro para **struct data**



# Relembrando: operações com ponteiros

Operações básicas:

# Relembrando: operações com ponteiros

Operações básicas:

- `&` retorna o endereço de memória de uma variável (ex: `&x`)

# Relembrando: operações com ponteiros

Operações básicas:

- `&` retorna o endereço de memória de uma variável (ex: `&x`)
  - ou posição de um vetor (ex: `&v[i]`)

# Relembrando: operações com ponteiros

Operações básicas:

- `&` retorna o endereço de memória de uma variável (ex: `&x`)
  - ou posição de um vetor (ex: `&v[i]`)
  - ou campo de uma struct (ex: `&data.mes`)

# Relembrando: operações com ponteiros

Operações básicas:

- `&` retorna o endereço de memória de uma variável (ex: `&x`)
  - ou posição de um vetor (ex: `&v[i]`)
  - ou campo de uma struct (ex: `&data.mes`)
  - podemos salvar o endereço em um ponteiro (ex: `p = &x;`)

# Relembrando: operações com ponteiros

Operações básicas:

- `&` retorna o endereço de memória de uma variável (ex: `&x`)
  - ou posição de um vetor (ex: `&v[i]`)
  - ou campo de uma struct (ex: `&data.mes`)
  - podemos salvar o endereço em um ponteiro (ex: `p = &x;`)
- `*` acessa o conteúdo no endereço indicado pelo ponteiro

# Relembrando: operações com ponteiros

Operações básicas:

- `&` retorna o endereço de memória de uma variável (ex: `&x`)
  - ou posição de um vetor (ex: `&v[i]`)
  - ou campo de uma struct (ex: `&data.mes`)
  - podemos salvar o endereço em um ponteiro (ex: `p = &x;`)
- `*` acessa o conteúdo no endereço indicado pelo ponteiro
  - `*p` onde `p` é um ponteiro

# Relembrando: operações com ponteiros

## Operações básicas:

- `&` retorna o endereço de memória de uma variável (ex: `&x`)
  - ou posição de um vetor (ex: `&v[i]`)
  - ou campo de uma struct (ex: `&data.mes`)
  - podemos salvar o endereço em um ponteiro (ex: `p = &x;`)
- `*` acessa o conteúdo no endereço indicado pelo ponteiro
  - `*p` onde `p` é um ponteiro
  - podemos ler (ex: `x = *p;`) ou escrever (ex: `*p = 10;`)



# Relembrando: operações com ponteiros

Operações básicas:

- `&` retorna o endereço de memória de uma variável (ex: `&x`)
  - ou posição de um vetor (ex: `&v[i]`)
  - ou campo de uma struct (ex: `&data.mes`)
  - podemos salvar o endereço em um ponteiro (ex: `p = &x;`)
- `*` acessa o conteúdo no endereço indicado pelo ponteiro
  - `*p` onde `p` é um ponteiro
  - podemos ler (ex: `x = *p;`) ou escrever (ex: `*p = 10;`)

# Relembrando: operações com ponteiros

## Operações básicas:

- `&` retorna o endereço de memória de uma variável (ex: `&x`)
  - ou posição de um vetor (ex: `&v[i]`)
  - ou campo de uma struct (ex: `&data.mes`)
  - podemos salvar o endereço em um ponteiro (ex: `p = &x;`)
- `*` acessa o conteúdo no endereço indicado pelo ponteiro
  - `*p` onde `p` é um ponteiro
  - podemos ler (ex: `x = *p;`) ou escrever (ex: `*p = 10;`)

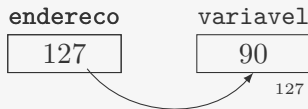
```
1 int *endereco;  
2 int variavel = 90;  
3 endereco = &variavel;  
4 printf("Variavel: %d\n", variavel);  
5 printf("Variavel: %d\n", *endereco);  
6 printf("Endereço: %p\n", endereco);  
7 printf("Endereço: %p\n", &variavel);
```

# Relembrando: operações com ponteiros

## Operações básicas:

- `&` retorna o endereço de memória de uma variável (ex: `&x`)
  - ou posição de um vetor (ex: `&v[i]`)
  - ou campo de uma struct (ex: `&data.mes`)
  - podemos salvar o endereço em um ponteiro (ex: `p = &x;`)
- `*` acessa o conteúdo no endereço indicado pelo ponteiro
  - `*p` onde `p` é um ponteiro
  - podemos ler (ex: `x = *p;`) ou escrever (ex: `*p = 10;`)

```
1 int *endereco;  
2 int variavel = 90;  
3 endereco = &variavel;  
4 printf("Variavel: %d\n", variavel);  
5 printf("Variavel: %d\n", *endereco);  
6 printf("Endereço: %p\n", endereco);  
7 printf("Endereço: %p\n", &variavel);
```



# Passagem de parâmetros em Python

Vamos analisar três códigos escritos em Python

# Passagem de parâmetros em Python

Vamos analisar três códigos escritos em Python

# Passagem de parâmetros em Python

Vamos analisar três códigos escritos em Python

```
1 def adiciona(x):  
2     x = x + 1  
3  
4 x = 10  
5 adiciona(x)  
6 print(x)
```

# Passagem de parâmetros em Python

Vamos analisar três códigos escritos em Python

```
1 def adiciona(x):  
2     x = x + 1  
3  
4 x = 10  
5 adiciona(x)  
6 print(x)
```

```
1 def adiciona(lista):  
2     lista.append(3)  
3  
4 lista = [1, 2]  
5 adiciona(lista)  
6 print(lista)
```

# Passagem de parâmetros em Python

Vamos analisar três códigos escritos em Python

```
1 def adiciona(x):  
2     x = x + 1  
3  
4 x = 10  
5 adiciona(x)  
6 print(x)
```

```
1 def adiciona(lista):  
2     lista.append(3)  
3  
4 lista = [1, 2]  
5 adiciona(lista)  
6 print(lista)
```

```
1 def adiciona(lista):  
2     lista = [1, 2, 3]  
3  
4 lista = [1, 2]  
5 adiciona(lista)  
6 print(lista)
```



# Passagem de parâmetros em Python

Vamos analisar três códigos escritos em Python

```
1 def adiciona(x):
2     x = x + 1
3
4 x = 10
5 adiciona(x)
6 print(x)
```

```
1 def adiciona(lista):
2     lista.append(3)
3
4 lista = [1, 2]
5 adiciona(lista)
6 print(lista)
```

```
1 def adiciona(lista):
2     lista = [1, 2, 3]
3
4 lista = [1, 2]
5 adiciona(lista)
6 print(lista)
```

O que é impresso?

# Passagem de parâmetros em Python

Vamos analisar três códigos escritos em Python

```
1 def adiciona(x):
2     x = x + 1
3
4 x = 10
5 adiciona(x)
6 print(x)
```

```
1 def adiciona(lista):
2     lista.append(3)
3
4 lista = [1, 2]
5 adiciona(lista)
6 print(lista)
```

```
1 def adiciona(lista):
2     lista = [1, 2, 3]
3
4 lista = [1, 2]
5 adiciona(lista)
6 print(lista)
```

O que é impresso?

esquerda: 10

# Passagem de parâmetros em Python

Vamos analisar três códigos escritos em Python

```
1 def adiciona(x):
2     x = x + 1
3
4 x = 10
5 adiciona(x)
6 print(x)
```

```
1 def adiciona(lista):
2     lista.append(3)
3
4 lista = [1, 2]
5 adiciona(lista)
6 print(lista)
```

```
1 def adiciona(lista):
2     lista = [1, 2, 3]
3
4 lista = [1, 2]
5 adiciona(lista)
6 print(lista)
```

O que é impresso?

esquerda: 10

meio: [1, 2, 3]

# Passagem de parâmetros em Python

Vamos analisar três códigos escritos em Python

```
1 def adiciona(x):  
2     x = x + 1  
3  
4 x = 10  
5 adiciona(x)  
6 print(x)
```

```
1 def adiciona(lista):  
2     lista.append(3)  
3  
4 lista = [1, 2]  
5 adiciona(lista)  
6 print(lista)
```

```
1 def adiciona(lista):  
2     lista = [1, 2, 3]  
3  
4 lista = [1, 2]  
5 adiciona(lista)  
6 print(lista)
```

O que é impresso?

esquerda: 10

meio: [1, 2, 3]

direita: [1, 2]

# Passagem de parâmetros em C

Considere o seguinte código:

# Passagem de parâmetros em C

Considere o seguinte código:

```
1 void imprime_invertido(int v[10], int n) {
2     while (n > 0) {
3         printf("%d ", v[n-1]);
4         n--;
5     }
6 }
7
8 int main() {
9     int n = 10, v[10] = {0,1,2,3,4,5,6,7,8,9};
10    imprime_invertido(v, n);
11    printf("%d\n", n);
12    return 0;
13 }
```

# Passagem de parâmetros em C

Considere o seguinte código:

```
1 void imprime_invertido(int v[10], int n) {
2     while (n > 0) {
3         printf("%d ", v[n-1]);
4         n--;
5     }
6 }
7
8 int main() {
9     int n = 10, v[10] = {0,1,2,3,4,5,6,7,8,9};
10    imprime_invertido(v, n);
11    printf("%d\n", n);
12    return 0;
13 }
```

O que é impresso na linha 11?

# Passagem de parâmetros em C

Considere o seguinte código:

```
1 void imprime_invertido(int v[10], int n) {
2     while (n > 0) {
3         printf("%d ", v[n-1]);
4         n--;
5     }
6 }
7
8 int main() {
9     int n = 10, v[10] = {0,1,2,3,4,5,6,7,8,9};
10    imprime_invertido(v, n);
11    printf("%d\n", n);
12    return 0;
13 }
```

O que é impresso na linha 11?

- 0 ou 10?



# Passagem de parâmetros em C

Considere o seguinte código:

```
1 void imprime_invertido(int v[10], int n) {
2     while (n > 0) {
3         printf("%d ", v[n-1]);
4         n--;
5     }
6 }
7
8 int main() {
9     int n = 10, v[10] = {0,1,2,3,4,5,6,7,8,9};
10    imprime_invertido(v, n);
11    printf("%d\n", n);
12    return 0;
13 }
```

O que é impresso na linha 11?

- 0 ou 10?

O valor da variável local `n` da função `main` é copiado para o parâmetro (variável local) `n` da função `imprime_invertido`

# Passagem de parâmetros em C

Considere o seguinte código:

```
1 void imprime_invertido(int v[10], int n) {
2     while (n > 0) {
3         printf("%d ", v[n-1]);
4         n--;
5     }
6 }
7
8 int main() {
9     int n = 10, v[10] = {0,1,2,3,4,5,6,7,8,9};
10    imprime_invertido(v, n);
11    printf("%d\n", n);
12    return 0;
13 }
```

O que é impresso na linha 11?

- 0 ou 10?

O valor da variável local `n` da função `main` é copiado para o parâmetro (variável local) `n` da função `imprime_invertido`

- O valor de `n` em `main` não é alterado, continua 10

## Passagem de parâmetros por cópia

Toda passagem de parâmetros em C é feita por cópia

## Passagem de parâmetros por cópia

Toda passagem de parâmetros em C é feita por **cópia**

- O valor da variável (ou constante) da chamada da função é **copiado** para o parâmetro

## Passagem de parâmetros por cópia

Toda passagem de parâmetros em C é feita por **cópia**

- O valor da variável (ou constante) da chamada da função é **copiado** para o parâmetro
  - `imprime_invertido(v, n)` não altera o valor de `n`

## Passagem de parâmetros por cópia

Toda passagem de parâmetros em C é feita por **cópia**

- O valor da variável (ou constante) da chamada da função é **copiado** para o parâmetro
  - `imprime_invertido(v, n)` não altera o valor de `n`
- Mesmo se variável e parâmetro tiverem o mesmo nome

## Passagem de parâmetros por cópia

Toda passagem de parâmetros em C é feita por **cópia**

- O valor da variável (ou constante) da chamada da função é **copiado** para o parâmetro
  - `imprime_invertido(v, n)` não altera o valor de `n`
- Mesmo se variável e parâmetro tiverem o mesmo nome

Mas e se passarmos um vetor?

# Passagem de parâmetros por cópia

Toda passagem de parâmetros em C é feita por **cópia**

- O valor da variável (ou constante) da chamada da função é **copiado** para o parâmetro
  - `imprime_invertido(v, n)` não altera o valor de `n`
- Mesmo se variável e parâmetro tiverem o mesmo nome

Mas e se passarmos um vetor?

```
1 void soma_um(int v[10], int n) {  
2     int i;  
3     for (i = 0; i < n; i++)  
4         v[i]++;  
5 }
```



# Passagem de parâmetros por cópia

Toda passagem de parâmetros em C é feita por **cópia**

- O valor da variável (ou constante) da chamada da função é **copiado** para o parâmetro
  - `imprime_invertido(v, n)` não altera o valor de `n`
- Mesmo se variável e parâmetro tiverem o mesmo nome

Mas e se passarmos um vetor?

```
1 void soma_um(int v[10], int n) {  
2     int i;  
3     for (i = 0; i < n; i++)  
4         v[i]++;  
5 }
```

Quando passamos um vetor:

# Passagem de parâmetros por cópia

Toda passagem de parâmetros em C é feita por **cópia**

- O valor da variável (ou constante) da chamada da função é **copiado** para o parâmetro
  - `imprime_invertido(v, n)` não altera o valor de `n`
- Mesmo se variável e parâmetro tiverem o mesmo nome

Mas e se passarmos um vetor?

```
1 void soma_um(int v[10], int n) {  
2     int i;  
3     for (i = 0; i < n; i++)  
4         v[i]++;  
5 }
```

Quando passamos um vetor:

- na verdade, passamos o endereço do vetor por cópia

# Passagem de parâmetros por cópia

Toda passagem de parâmetros em C é feita por **cópia**

- O valor da variável (ou constante) da chamada da função é **copiado** para o parâmetro
  - `imprime_invertido(v, n)` não altera o valor de `n`
- Mesmo se variável e parâmetro tiverem o mesmo nome

Mas e se passarmos um vetor?

```
1 void soma_um(int v[10], int n) {  
2     int i;  
3     for (i = 0; i < n; i++)  
4         v[i]++;  
5 }
```

Quando passamos um vetor:

- na verdade, passamos o endereço do vetor por cópia
- ou seja, o conteúdo do vetor não é passado para a função

# Passagem de parâmetros por cópia

Toda passagem de parâmetros em C é feita por **cópia**

- O valor da variável (ou constante) da chamada da função é **copiado** para o parâmetro
  - `imprime_invertido(v, n)` não altera o valor de `n`
- Mesmo se variável e parâmetro tiverem o mesmo nome

Mas e se passarmos um vetor?

```
1 void soma_um(int v[10], int n) {  
2     int i;  
3     for (i = 0; i < n; i++)  
4         v[i]++;  
5 }
```

Quando passamos um vetor:

- na verdade, passamos o endereço do vetor por cópia
- ou seja, o conteúdo do vetor não é passado para a função
- por isso, mudanças dentro da função afetam o vetor

# Passagem de parâmetros por cópia

Toda passagem de parâmetros em C é feita por **cópia**

- O valor da variável (ou constante) da chamada da função é **copiado** para o parâmetro
  - `imprime_invertido(v, n)` não altera o valor de `n`
- Mesmo se variável e parâmetro tiverem o mesmo nome

Mas e se passarmos um vetor?

```
1 void soma_um(int v[10], int n) {  
2     int i;  
3     for (i = 0; i < n; i++)  
4         v[i]++;  
5 }
```

Quando passamos um vetor:

- na verdade, passamos o endereço do vetor por cópia
- ou seja, o conteúdo do vetor não é passado para a função
- por isso, mudanças dentro da função afetam o vetor

Toda passagem de parâmetros em C é feita por **cópia**

# Passagem de parâmetros em C

Vamos analisar o código anterior modificado:

# Passagem de parâmetros em C

Vamos analisar o código anterior modificado:

```
1 void imprime_invertido(int v[10], int *n) {
2     while (*n > 0) {
3         printf("%d ", v[*n-1]);
4         (*n)--;
5     }
6 }
7
8 int main() {
9     int n = 10, v[10] = {0,1,2,3,4,5,6,7,8,9};
10    imprime_invertido(v, &n);
11    printf("%d\n", n);
12    return 0;
13 }
```

# Passagem de parâmetros em C

Vamos analisar o código anterior modificado:

```
1 void imprime_invertido(int v[10], int *n) {
2     while (*n > 0) {
3         printf("%d ", v[*n-1]);
4         (*n)--;
5     }
6 }
7
8 int main() {
9     int n = 10, v[10] = {0,1,2,3,4,5,6,7,8,9};
10    imprime_invertido(v, &n);
11    printf("%d\n", n);
12    return 0;
13 }
```

O que é impresso na linha 11?



# Passagem de parâmetros em C

Vamos analisar o código anterior modificado:

```
1 void imprime_invertido(int v[10], int *n) {
2     while (*n > 0) {
3         printf("%d ", v[*n-1]);
4         (*n)--;
5     }
6 }
7
8 int main() {
9     int n = 10, v[10] = {0,1,2,3,4,5,6,7,8,9};
10    imprime_invertido(v, &n);
11    printf("%d\n", n);
12    return 0;
13 }
```

O que é impresso na linha 11?

- 0 ou 10?

## Alterando variáveis com funções

Quando passamos um vetor para um função

## Alterando variáveis com funções

Quando passamos um vetor para um função

- sabemos onde o vetor está na memória

## Alterando variáveis com funções

Quando passamos um vetor para um função

- sabemos onde o vetor está na memória
- assim conseguimos modificá-lo...

## Alterando variáveis com funções

Quando passamos um vetor para um função

- sabemos onde o vetor está na memória
- assim conseguimos modificá-lo...

Podemos fazer o mesmo para qualquer variável!

## Alterando variáveis com funções

Quando passamos um vetor para um função

- sabemos onde o vetor está na memória
- assim conseguimos modificá-lo...

Podemos fazer o mesmo para qualquer variável!

- basta saber onde a variável está na memória

## Alterando variáveis com funções

Quando passamos um vetor para um função

- sabemos onde o vetor está na memória
- assim conseguimos modificá-lo...

Podemos fazer o mesmo para qualquer variável!

- basta saber onde a variável está na memória
  - usando o operador `&`

## Alterando variáveis com funções

Quando passamos um vetor para um função

- sabemos onde o vetor está na memória
- assim conseguimos modificá-lo...

Podemos fazer o mesmo para qualquer variável!

- basta saber onde a variável está na memória
  - usando o operador `&`
- por exemplo, o `scanf` modifica o valor das variáveis



## Alterando variáveis com funções

Quando passamos um vetor para um função

- sabemos onde o vetor está na memória
- assim conseguimos modificá-lo...

Podemos fazer o mesmo para qualquer variável!

- basta saber onde a variável está na memória
  - usando o operador `&`
- por exemplo, o `scanf` modifica o valor das variáveis
  - porque recebe os endereços da variáveis

## Alterando variáveis com funções

Quando passamos um vetor para um função

- sabemos onde o vetor está na memória
- assim conseguimos modificá-lo...

Podemos fazer o mesmo para qualquer variável!

- basta saber onde a variável está na memória
  - usando o operador `&`
- por exemplo, o `scanf` modifica o valor das variáveis
  - porque recebe os endereços da variáveis
  - ex: `scanf("%d %lf", &n, &x);`

## Alterando variáveis com funções

Quando passamos um vetor para um função

- sabemos onde o vetor está na memória
- assim conseguimos modificá-lo...

Podemos fazer o mesmo para qualquer variável!

- basta saber onde a variável está na memória
  - usando o operador `&`
- por exemplo, o `scanf` modifica o valor das variáveis
  - porque recebe os endereços da variáveis
  - ex: `scanf("%d %lf", &n, &x);`
- o `scanf` recebe um ponteiro com o endereço da variável

## Alterando variáveis com funções

Quando passamos um vetor para um função

- sabemos onde o vetor está na memória
- assim conseguimos modificá-lo...

Podemos fazer o mesmo para qualquer variável!

- basta saber onde a variável está na memória
  - usando o operador `&`
- por exemplo, o `scanf` modifica o valor das variáveis
  - porque recebe os endereços da variáveis
  - ex: `scanf("%d %lf", &n, &x);`
- o `scanf` recebe um ponteiro com o endereço da variável
  - e usa o operador `*` para modificar a variável

## Alterando variáveis com funções

Quando passamos um vetor para um função

- sabemos onde o vetor está na memória
- assim conseguimos modificá-lo...

Podemos fazer o mesmo para qualquer variável!

- basta saber onde a variável está na memória
  - usando o operador `&`
- por exemplo, o `scanf` modifica o valor das variáveis
  - porque recebe os endereços da variáveis
  - ex: `scanf("%d %lf", &n, &x);`
- o `scanf` recebe um ponteiro com o endereço da variável
  - e usa o operador `*` para modificar a variável

Por que quando fazemos `scanf` de uma string não usamos `&`?

## Alterando variáveis com funções

Quando passamos um vetor para um função

- sabemos onde o vetor está na memória
- assim conseguimos modificá-lo...

Podemos fazer o mesmo para qualquer variável!

- basta saber onde a variável está na memória
  - usando o operador `&`
- por exemplo, o `scanf` modifica o valor das variáveis
  - porque recebe os endereços da variáveis
  - ex: `scanf("%d %lf", &n, &x);`
- o `scanf` recebe um ponteiro com o endereço da variável
  - e usa o operador `*` para modificar a variável

Por que quando fazemos `scanf` de uma string não usamos `&`?

- A string é um vetor de `char`

## Alterando variáveis com funções

Quando passamos um vetor para um função

- sabemos onde o vetor está na memória
- assim conseguimos modificá-lo...

Podemos fazer o mesmo para qualquer variável!

- basta saber onde a variável está na memória
  - usando o operador `&`
- por exemplo, o `scanf` modifica o valor das variáveis
  - porque recebe os endereços da variáveis
  - ex: `scanf("%d %lf", &n, &x);`
- o `scanf` recebe um ponteiro com o endereço da variável
  - e usa o operador `*` para modificar a variável

Por que quando fazemos `scanf` de uma string não usamos `&`?

- A string é um vetor de `char`
- e o vetor já é um ponteiro

# Referências em Python

O Python envia a referência do objeto para a função



# Referências em Python

- O Python envia a referência do objeto para a função
- e por isso que podemos modificar o objeto

# Referências em Python

O Python envia a referência do objeto para a função

- e por isso que podemos modificar o objeto
  - se o tipo for mutável..

# Referências em Python

- O Python envia a referência do objeto para a função
- e por isso que podemos modificar o objeto
    - se o tipo for mutável..
  - é algo parecido com o que o C faz com vetores

# Referências em Python

- O Python envia a referência do objeto para a função
- e por isso que podemos modificar o objeto
    - se o tipo for mutável..
  - é algo parecido com o que o C faz com vetores
  - a função sabe onde o objeto está na memória

# Referências em Python

O Python envia a referência do objeto para a função

- e por isso que podemos modificar o objeto
  - se o tipo for mutável..
- é algo parecido com o que o C faz com vetores
- a função sabe onde o objeto está na memória
  - e por isso pode modificá-lo

# Referências em Python

- O Python envia a referência do objeto para a função
- e por isso que podemos modificar o objeto
    - se o tipo for mutável..
  - é algo parecido com o que o C faz com vetores
  - a função sabe onde o objeto está na memória
    - e por isso pode modificá-lo
  - e pode ser mais rápido do que copiar todo o objeto

# Referências em Python

- O Python envia a referência do objeto para a função
- e por isso que podemos modificar o objeto
    - se o tipo for mutável..
  - é algo parecido com o que o C faz com vetores
  - a função sabe onde o objeto está na memória
    - e por isso pode modificá-lo
  - e pode ser mais rápido do que copiar todo o objeto

É o que chamamos de passagem por referência

# Referências em Python

O Python envia a referência do objeto para a função

- e por isso que podemos modificar o objeto
  - se o tipo for mutável..
- é algo parecido com o que o C faz com vetores
- a função sabe onde o objeto está na memória
  - e por isso pode modificá-lo
- e pode ser mais rápido do que copiar todo o objeto

É o que chamamos de passagem por referência

- E que no C é simulado usando ponteiros



# Referências em Python

O Python envia a referência do objeto para a função

- e por isso que podemos modificar o objeto
  - se o tipo for mutável..
- é algo parecido com o que o C faz com vetores
- a função sabe onde o objeto está na memória
  - e por isso pode modificá-lo
- e pode ser mais rápido do que copiar todo o objeto

É o que chamamos de passagem por referência

- E que no C é simulado usando ponteiros
- O Python está fazendo o mesmo que fazemos em C

# Referências em Python

O Python envia a referência do objeto para a função

- e por isso que podemos modificar o objeto
  - se o tipo for mutável..
- é algo parecido com o que o C faz com vetores
- a função sabe onde o objeto está na memória
  - e por isso pode modificá-lo
- e pode ser mais rápido do que copiar todo o objeto

É o que chamamos de passagem por referência

- E que no C é simulado usando ponteiros
- O Python está fazendo o mesmo que fazemos em C
  - mas esconde isso do programador

# Funções com várias saídas

Por que usar passagem por referência?

## Funções com várias saídas

Por que usar passagem por referência?

- Porque queremos fazer uma função com várias saídas

## Funções com várias saídas

Por que usar passagem por referência?

- Porque queremos fazer uma função com várias saídas

```
1 void min_max(int *v, int n, int *p_min, int *p_max) {
2     int i;
3     *p_max = *p_min = v[0];
4     for (i = 1; i < n; i++) {
5         if (*p_max < v[i])
6             *p_max = v[i];
7         if (*p_min > v[i])
8             *p_min = v[i];
9     }
10 }
11
12 int main() {
13     int v[MAX], n, min, max;
14     scanf("%d", &n);
15     le_vetor(v, n);
16     min_max(v, n, &min, &max);
17     printf("Min: %d, Max: %d\n", min, max);
18     return 0;
19 }
```

# Passagem por referência pode ser mais rápida

Por que usar passagem por referência?

## Passagem por referência pode ser mais rápida

Por que usar passagem por referência?

- Porque pode ser mais rápido do que copiar a informação

# Passagem por referência pode ser mais rápida

Por que usar passagem por referência?

- Porque pode ser mais rápido do que copiar a informação

```
1 typedef struct data {
2     int dia, mes, ano;
3 } data;
4
5 typedef struct aluno {
6     int ra, curso;
7     double cr;
8     char nome[50], endereco[200], email[50];
9     data nascimento, ingresso;
10 } aluno;
11
12 void imprime_aluno(aluno a) {
13     ...
14 }
```



# Passagem por referência pode ser mais rápida

Por que usar passagem por referência?

- Porque pode ser mais rápido do que copiar a informação

```
1 typedef struct data {
2     int dia, mes, ano;
3 } data;
4
5 typedef struct aluno {
6     int ra, curso;
7     double cr;
8     char nome[50], endereco[200], email[50];
9     data nascimento, ingresso;
10 } aluno;
11
12 void imprime_aluno(aluno a) {
13     ...
14 }
```

`aluno` é uma struct de 344 bytes, mas `aluno *` tem 8 bytes

# Passagem por referência pode fazer mais sentido

Por que usar passagem por referência?

# Passagem por referência pode fazer mais sentido

Por que usar passagem por referência?

- Se queremos modificar uma `struct`

# Passagem por referência pode fazer mais sentido

Por que usar passagem por referência?

- Se queremos modificar uma `struct`
- então talvez faça mais sentido ter uma função `void`

# Passagem por referência pode fazer mais sentido

Por que usar passagem por referência?

- Se queremos modificar uma `struct`
- então talvez faça mais sentido ter uma função `void`
- e passar a `struct` por referência

# Passagem por referência pode fazer mais sentido

Por que usar passagem por referência?

- Se queremos modificar uma `struct`
- então talvez faça mais sentido ter uma função `void`
- e passar a `struct` por referência

```
1 typedef struct data {
2     int dia, mes, ano;
3 } data;
4
5 typedef struct aluno {
6     int ra, curso;
7     double cr;
8     char nome[50], endereco[200], email[50];
9     data nascimento, ingresso;
10 } aluno;
```

# Passagem por referência pode fazer mais sentido

Por que usar passagem por referência?

- Se queremos modificar uma `struct`
- então talvez faça mais sentido ter uma função `void`
- e passar a `struct` por referência

```
1 typedef struct data {
2     int dia, mes, ano;
3 } data;
4
5 typedef struct aluno {
6     int ra, curso;
7     double cr;
8     char nome[50], endereco[200], email[50];
9     data nascimento, ingresso;
10 } aluno;
```

```
1 void atualiza_email(aluno *a, char *novo_email) {
2     ...
3 }
```

## Alternativa

Mas muitas vezes podemos evitar passagem por referência



## Alternativa

Mas muitas vezes podemos evitar passagem por referência

- Se não estamos preocupados com tempo

## Alternativa

Mas muitas vezes podemos evitar passagem por referência

- Se não estamos preocupados com tempo
- E não precisamos modificar mais de uma variável

## Alternativa

Mas muitas vezes podemos evitar passagem por referência

- Se não estamos preocupados com tempo
- E não precisamos modificar mais de uma variável

## Alternativa

Mas muitas vezes podemos evitar passagem por referência

- Se não estamos preocupados com tempo
- E não precisamos modificar mais de uma variável

```
1 void soma_um(int *x) {
2     *x = *x + 1;
3 }
4
5 int main() {
6     int y = 10;
7     soma_um(&y);
8     printf("%d\n", y);
9     return 0;
10 }
```

## Alternativa

Mas muitas vezes podemos evitar passagem por referência

- Se não estamos preocupados com tempo
- E não precisamos modificar mais de uma variável

```
1 void soma_um(int *x) {
2     *x = *x + 1;
3 }
4
5 int main() {
6     int y = 10;
7     soma_um(&y);
8     printf("%d\n", y);
9     return 0;
10 }
```

```
1 int soma_um(int x) {
2     return x + 1;
3 }
4
5 int main() {
6     int y = 10;
7     y = soma_um(y);
8     printf("%d\n", y);
9     return 0;
10 }
```

## Alternativa

Mas muitas vezes podemos evitar passagem por referência

- Se não estamos preocupados com tempo
- E não precisamos modificar mais de uma variável

```
1 void soma_um(int *x) {
2     *x = *x + 1;
3 }
4
5 int main() {
6     int y = 10;
7     soma_um(&y);
8     printf("%d\n", y);
9     return 0;
10 }
```

```
1 int soma_um(int x) {
2     return x + 1;
3 }
4
5 int main() {
6     int y = 10;
7     y = soma_um(y);
8     printf("%d\n", y);
9     return 0;
10 }
```

Idem para o exemplo anterior:

## Alternativa

Mas muitas vezes podemos evitar passagem por referência

- Se não estamos preocupados com tempo
- E não precisamos modificar mais de uma variável

```
1 void soma_um(int *x) {
2     *x = *x + 1;
3 }
4
5 int main() {
6     int y = 10;
7     soma_um(&y);
8     printf("%d\n", y);
9     return 0;
10 }
```

```
1 int soma_um(int x) {
2     return x + 1;
3 }
4
5 int main() {
6     int y = 10;
7     y = soma_um(y);
8     printf("%d\n", y);
9     return 0;
10 }
```

Idem para o exemplo anterior:

- ao invés de `atualiza_email(&mc202[i], email);`

## Alternativa

Mas muitas vezes podemos evitar passagem por referência

- Se não estamos preocupados com tempo
- E não precisamos modificar mais de uma variável

```
1 void soma_um(int *x) {
2     *x = *x + 1;
3 }
4
5 int main() {
6     int y = 10;
7     soma_um(&y);
8     printf("%d\n", y);
9     return 0;
10 }
```

```
1 int soma_um(int x) {
2     return x + 1;
3 }
4
5 int main() {
6     int y = 10;
7     y = soma_um(y);
8     printf("%d\n", y);
9     return 0;
10 }
```

Idem para o exemplo anterior:

- ao invés de `atualiza_email(&mc202[i], email);`
- fazemos `mc202[i] = atualiza_email(mc202[i], email);`



## Alternativa

Mas muitas vezes podemos evitar passagem por referência

- Se não estamos preocupados com tempo
- E não precisamos modificar mais de uma variável

```
1 void soma_um(int *x) {
2     *x = *x + 1;
3 }
4
5 int main() {
6     int y = 10;
7     soma_um(&y);
8     printf("%d\n", y);
9     return 0;
10 }
```

```
1 int soma_um(int x) {
2     return x + 1;
3 }
4
5 int main() {
6     int y = 10;
7     y = soma_um(y);
8     printf("%d\n", y);
9     return 0;
10 }
```

Idem para o exemplo anterior:

- ao invés de `atualiza_email(&mc202[i], email);`
- fazemos `mc202[i] = atualiza_email(mc202[i], email);`

Durante o curso, sempre que possível, usaremos essa opção!

## Alocação dinâmica de matrizes

Uma matriz em C é como um vetor de vetores

## Alocação dinâmica de matrizes

Uma matriz em C é como um vetor de vetores

- `int matriz[30][50];` é um vetor

## Alocação dinâmica de matrizes

Uma matriz em C é como um vetor de vetores

- `int matriz[30][50];` é um vetor
  - com 30 linhas

## Alocação dinâmica de matrizes

Uma matriz em C é como um vetor de vetores

- `int matriz[30][50];` é um vetor
  - com 30 linhas
- cada `matriz[i]` é como um vetor

## Alocação dinâmica de matrizes

Uma matriz em C é como um vetor de vetores

- `int matriz[30][50];` é um vetor
  - com 30 linhas
- cada `matriz[i]` é como um vetor
  - com 50 posições

## Alocação dinâmica de matrizes

Uma matriz em C é como um vetor de vetores

- `int matriz[30][50];` é um vetor
  - com 30 linhas
- cada `matriz[i]` é como um vetor
  - com 50 posições

E vetores são ponteiros em C

## Alocação dinâmica de matrizes

Uma matriz em C é como um vetor de vetores

- `int matriz[30][50];` é um vetor
  - com 30 linhas
- cada `matriz[i]` é como um vetor
  - com 50 posições

E vetores são ponteiros em C

- ou seja, cada linha pode ser vista como um ponteiro



## Alocação dinâmica de matrizes

Uma matriz em C é como um vetor de vetores

- `int matriz[30][50];` é um vetor
  - com 30 linhas
- cada `matriz[i]` é como um vetor
  - com 50 posições

E vetores são ponteiros em C

- ou seja, cada linha pode ser vista como um ponteiro
- e a matriz como um vetor de ponteiros

# Alocação dinâmica de matrizes

Uma matriz em C é como um vetor de vetores

- `int matriz[30][50];` é um vetor
  - com 30 linhas
- cada `matriz[i]` é como um vetor
  - com 50 posições

E vetores são ponteiros em C

- ou seja, cada linha pode ser vista como um ponteiro
- e a matriz como um vetor de ponteiros



## Alocando

Qual o tipo de uma matriz alocada dinamicamente?

## Alocando

Qual o tipo de uma matriz alocada dinamicamente?

- um vetor de `int` alocado dinamicamente é do tipo `int *`

## Alocando

Qual o tipo de uma matriz alocada dinamicamente?

- um vetor de `int` alocado dinamicamente é do tipo `int *`
- uma matriz é um vetor de vetores

## Alocando

Qual o tipo de uma matriz alocada dinamicamente?

- um vetor de `int` alocado dinamicamente é do tipo `int *`
- uma matriz é um vetor de vetores
  - um vetor de `int *`

## Alocando

Qual o tipo de uma matriz alocada dinamicamente?

- um vetor de `int` alocado dinamicamente é do tipo `int *`
- uma matriz é um vetor de vetores
  - um vetor de `int *`
- portanto, uma matriz é do tipo `int **`

## Alocando

Qual o tipo de uma matriz alocada dinamicamente?

- um vetor de `int` alocado dinamicamente é do tipo `int *`
- uma matriz é um vetor de vetores
  - um vetor de `int *`
- portanto, uma matriz é do tipo `int **`
  - armazena um endereço de um ponteiro de `int`



## Alocando

Qual o tipo de uma matriz alocada dinamicamente?

- um vetor de `int` alocado dinamicamente é do tipo `int *`
- uma matriz é um vetor de vetores
  - um vetor de `int *`
- portanto, uma matriz é do tipo `int **`
  - armazena um endereço de um ponteiro de `int`

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <stdlib.h>
3
4 int main() {
5     int i, n, m, **matriz;
6     scanf("%d %d", &n, &m);
7     matriz = malloc(n * sizeof(int *));
8     for (i = 0; i < n; i++)
9         matriz[i] = malloc(m * sizeof(int));
10    ...
11    for (i = 0; i < n; i++)
12        free(matriz[i]);
13    free(matriz);
14    return 0;
15 }
```

# Ponteiros para ponteiros

Uma matriz é um vetor de vetores

# Ponteiros para ponteiros

Uma matriz é um vetor de vetores

```
1 int **aloca_matriz(int n, int m) {
2     int i, **matriz;
3     matriz = malloc(n * sizeof(int *));
4     for (i = 0; i < n; i++)
5         matriz[i] = malloc(m * sizeof(int));
6     return matriz;
7 }
```

# Ponteiros para ponteiros

Uma matriz é um vetor de vetores

```
1 int **aloca_matriz(int n, int m) {
2     int i, **matriz;
3     matriz = malloc(n * sizeof(int *));
4     for (i = 0; i < n; i++)
5         matriz[i] = malloc(m * sizeof(int));
6     return matriz;
7 }
```

Simular passagem por referência de um ponteiro

# Ponteiros para ponteiros

Uma matriz é um vetor de vetores

```
1 int **aloca_matriz(int n, int m) {
2     int i, **matriz;
3     matriz = malloc(n * sizeof(int *));
4     for (i = 0; i < n; i++)
5         matriz[i] = malloc(m * sizeof(int));
6     return matriz;
7 }
```

Simular passagem por referência de um ponteiro

```
1 void aloca_e_zera(int **v, int n) {
2     int i;
3     *v = malloc(n * sizeof(int));
4     for (i = 0; i < n; i++)
5         (*v)[i] = 0;
6 }
```

# Ponteiros para ponteiros

Uma matriz é um vetor de vetores

```
1 int **aloca_matriz(int n, int m) {
2     int i, **matriz;
3     matriz = malloc(n * sizeof(int *));
4     for (i = 0; i < n; i++)
5         matriz[i] = malloc(m * sizeof(int));
6     return matriz;
7 }
```

Simular passagem por referência de um ponteiro

```
1 void aloca_e_zera(int **v, int n) {
2     int i;
3     *v = malloc(n * sizeof(int));
4     for (i = 0; i < n; i++)
5         (*v)[i] = 0;
6 }
```

Precisa ficar claro qual é o objetivo na hora de programar:

# Ponteiros para ponteiros

Uma matriz é um vetor de vetores

```
1 int **aloca_matriz(int n, int m) {
2     int i, **matriz;
3     matriz = malloc(n * sizeof(int *));
4     for (i = 0; i < n; i++)
5         matriz[i] = malloc(m * sizeof(int));
6     return matriz;
7 }
```

Simular passagem por referência de um ponteiro

```
1 void aloca_e_zera(int **v, int n) {
2     int i;
3     *v = malloc(n * sizeof(int));
4     for (i = 0; i < n; i++)
5         (*v)[i] = 0;
6 }
```

Precisa ficar claro qual é o objetivo na hora de programar:

- No primeiro caso, temos um vetor de vetores

# Ponteiros para ponteiros

Uma matriz é um vetor de vetores

```
1 int **aloca_matriz(int n, int m) {
2     int i, **matriz;
3     matriz = malloc(n * sizeof(int *));
4     for (i = 0; i < n; i++)
5         matriz[i] = malloc(m * sizeof(int));
6     return matriz;
7 }
```

Simular passagem por referência de um ponteiro

```
1 void aloca_e_zera(int **v, int n) {
2     int i;
3     *v = malloc(n * sizeof(int));
4     for (i = 0; i < n; i++)
5         (*v)[i] = 0;
6 }
```

Precisa ficar claro qual é o objetivo na hora de programar:

- No primeiro caso, temos um vetor de vetores
- No segundo caso, queremos apontar para outro vetor



## Exercício

Faça uma função que dado um vetor  $v$  de `ints` e um `int`  $n$ , seleciona apenas os elementos de  $v$  que são positivos

- guarde os elementos positivos em um outro vetor
- você precisará saber o tamanho desse novo vetor...

## Exercício

Faça uma função que dados  $n$ ,  $m$  e  $k$ , aloca e devolve uma matriz tridimensional  $n \times m \times k$  de `doubles`.