

1. feladat: Milyen hibákat talál az alábbi megoldásokban?

```
m = malloc(80);  
m = NULL;
```

megoldás: 80 bájt lefoglalása, majd a pointer nullázása. Probléma: - a lefoglalt 80 byte nem szabadul fel. `m = NULL` sor természetesen nullázza az `m` mutatót, de ettől még a 80 bájt lefoglalva marad.

Egy pointerhez memória lefoglalása majd amikor már nincs rá szükség, akkor a felszabadítása az alábbi váz alapján valósítható meg.

```
m = malloc(80);  
// számolás.. egyéb kódok  
free(m);
```

Nézzük a következő hibás példát. Mi lehet a hiba?

```
free(n);  
n = 5;
```

megoldás: felszabadított memóriaterületre akarunk írni. Ha már meghívtuk a `free()` memória felszabadító függvényt, akkor nem lehet tovább használni a pointert. (ameddig a `malloc()`-al újra foglalunk neki memóriát.)

A következő példában nem használunk dinamikus memóriefoglalást, ami elvileg még jó is lehet, de mégsem szabályos. Miért?

```
char *p;  
*p = 'a';
```

megoldás: nem inicializált pointert akarunk használni. Azaz a `char *p`, nem ad értéket a `p` pointernek, csak helyet foglal neki, és azon a helyen 0 van, vagy valami memóriaszemét. Ha a következő sorban a `*p = 'a'` -val a `p` által mutatott címre bele szeretnénk másolni a 'a'-t akkor az nem lesz lehetséges, mert a 0-ás címre nem írhatunk.

Feladat:: foglaljunk le dinamikusan egy 10 elemű int vektort.

```
#include <stdlib.h>

int main() {
    int *v = (int *)malloc(1000 * sizeof(int));
    free(v);
    return 0;
}
```

A kód igazából nem csinál túl sok használhatót, csak demonstrálja a malloc() használatát. A paramétere azt jelenti, hogy hány bájtot szeretnénk lefoglalni. Önmagában 1000-el meghívva csak 250 darab int értéknek foglal helyet, mert minden int 4 byte-ot foglal. Mivel ezt nem akarjuk fejből tudni ezért használjuk a beépített sizeof() operátort, ami sizeof(int) esetén 4-et ad vissza. Összefoglalva az 1000 int lefoglalásához 4000 byte-ok kell lefoglalni.

Feladat:: Az alábbi 3 függvényből melyik helyes, illetve hibás?

```
int* f(void)
{
    int x = 10;
    return (&x);
}
int* g(void)
{
    int * p;
    *p = 10;
    return p;
}
int* h(void)
{
    int *p;
    p = (int *) malloc (sizeof(int));
    return p;
}
```

megoldás: csak a h() függvény helyes. A f() és g() hibásak, mert ezekben az esetekben a memóriacím a veremben jön létre és a visszaadott érték helytelen memóriacímre fog mutatni. Az f() és g() esetén lokális változókat hozunk létre, és ezekre mutató memóriacímet adunk vissza. A függvény használatakor, a használat után ezek a memóriacímek nem használhatók tovább. A h() esetén is a p változó lokális lesz, az is megszűnik a függvény használata után, de a malloc() által

visszaadott memória cím (mint számérték továbbra is használható) a `return p` itt is nem a `p`-t, hanem a `p`-ben tárolt címet adja vissza, ami a `h()` esetén továbbra is használható.

A példa azt mutatja, hogy a `malloc()` által létrehozott cím és a mögötte lefoglalt memória globális, nem számít hol hívtuk meg.

Feladat:: Mi lesz az alábbi program kimenete?

```
#include<stdio.h>

void f(int *a)
{
    a = (int*)malloc(sizeof(int));
}

int main()
{
    int *p;
    f(p);
    *p = 10;
    printf("%d", *p);
}
```

megoldás: nem ír ki semmit, hanem lefagy.

Feladat:: Hogyan lehetne kijavítani az előző feladatban szereplő programot?

megoldás: az előző program azért nem működik, mert a pointer nincs inicializálva (csak egy másolat), ezért a 0-s memóriacímet adja át az `f()` függvénynek, így a `malloc` lefoglalja a 4 byte-ot, de hibás helyre írja vissza. A javítás során vegyük figyelembe, hogy egy pointerre mutató pointer már ténylegesen a `p` változó címét adja vissza, amibe már a `f()` `malloc()`-ja már be tudja írni a lefoglalt memória címét.

```
#include<stdio.h>

void f(int **a)
{
    *a = (int*)malloc(sizeof(int));
}

int main()
{
    int *p;
```

```
f(&p);
*p = 10;
printf("%d", *p);
}
```

Feladat:: Mi a probléma következő programmal?

```
#include<stdio.h>

int main()
{
    float *p = (float *)malloc(sizeof(float));
    p = NULL;

    free(p);
}
```

megoldás: a p NULL-ázása után, a free() nem tudja, hogy hol van az a memóriacím, amit fel kell szabadítani, a free() igazából nem egy változót magát, hanem a benne tárolt memória címet (mint számértékhez tartozó foglalást) szünteti meg.) Más szóval: a free() nem a p változót, hanem az abban tárolt címet szabadítja fel.

Ellenőrző kérdések

Mi a helyes deklarációja egy int típusra mutató pointernek?

- A) int p*;
- B) int *p;
- C) pointer int p;
- D) int &p;

Megoldás: B

Hogyan lehet helyesen lefoglalni memóriát egy 10 elemű int tömbnek dinamikusan?

- A) int *arr = malloc(10);
- B) int arr = malloc(10 * sizeof(int));
- C) int *arr = malloc(10 * sizeof(int));
- D) int arr[10] = malloc(sizeof(int));

Helyes válasz: C

Mi lesz az eredmény?

```
int array[] = {100, 200, 300};  
int *ptr = array;  
printf("%d", *(ptr++));  
printf("%d", *ptr);
```

- A) 100200
- B) 200300
- C) 100100
- D) 200200

Megoldás: A. *(ptr++) előbb kiírja a 100-at, majd eggyel tovább lépteti a pointert. A következő kiírás már a 200-ra mutat.

Melyik állítás igaz az alábbiak közül?

- A) Egy pointer típusa nem függ attól, hogy milyen adatra mutat.
- B) Egy pointer mindig egész számot tárol.
- C) Pointerek aritmetikája nem megengedett C-ben.
- D) Egy pointer típusa meghatározza, hogy milyen típusú adatot érhetünk el rajta keresztül.

Helyes válasz: D

Mi lesz az eredmény?

```
int x = 5, y = 10;  
int *p = &x;  
int *q = &y;  
*p = *q;  
printf("%d %d", x, y);
```

- A) 5 10
- B) 10 10
- C) 5 5
- D) 10 5

Helyes válasz: B.

Mire mutat a p pointer a következő deklaráció után?

```
int arr[10];  
int *p = arr;
```

- A) Az arr tömb első elemére
- B) Az arr tömb utolsó elemére
- C) Az arr tömb méretére
- D) Véletlenszerű memória címre

Megoldás: A

Mi a hiba a következő kódrészletben?

```
int num = 20;  
int *ptr;  
*ptr = num;
```

- A) Érvénytelen pointer-dereferencia (nem inicializált pointer)
- B) Szintaktikai hiba
- C) Hiányzó pontosvessző
- D) A num változó helytelen típusa

Megoldás: A

Mi lesz a következő kód kimenete?

```
char *str = "Hello";  
printf("%c", *(str+1));
```

- A) H
- B) e
- C) l
- D) o

Megoldás: B

Mit jelent, ha egy pointer NULL értékű?

- A) A pointer érvényes memória címre mutat
- B) A pointer egy egész számot tárol
- C) A pointer nem mutat érvényes memória címre
- D) A pointer konstans értékre mutat

Megoldás: C

Mi lesz a következő kód kimenete?

```
int a[] = {2, 4, 6, 8};  
int *p = a;  
printf("%d", *(p + 2));
```

- A) 2
- B) 4
- C) 6
- D) 8

Megoldás: C

Melyik operátor adja vissza egy változó memória-címét?

- A) *
- B) &
- C) %
- D) #

Megoldás: B

Mit ír ki a következő programrészlet?

```
int x = 5;  
int *p = &x;  
*p = 10;  
printf("%d", x);
```

- A) 5
- B) 0
- C) 10
- D) véletlenszerű érték

Megoldás: C , mivel az x értéke megváltozik a pointeren keresztül

From:
<https://edu.iit.uni-miskolc.hu/> - Institute of Information Science - University of Miskolc

Permanent link:
https://edu.iit.uni-miskolc.hu/tanszek:oktatas:muszaki_informatika:memoria_kezeles_c-ben

Last update: **2025/03/13 22:13**

