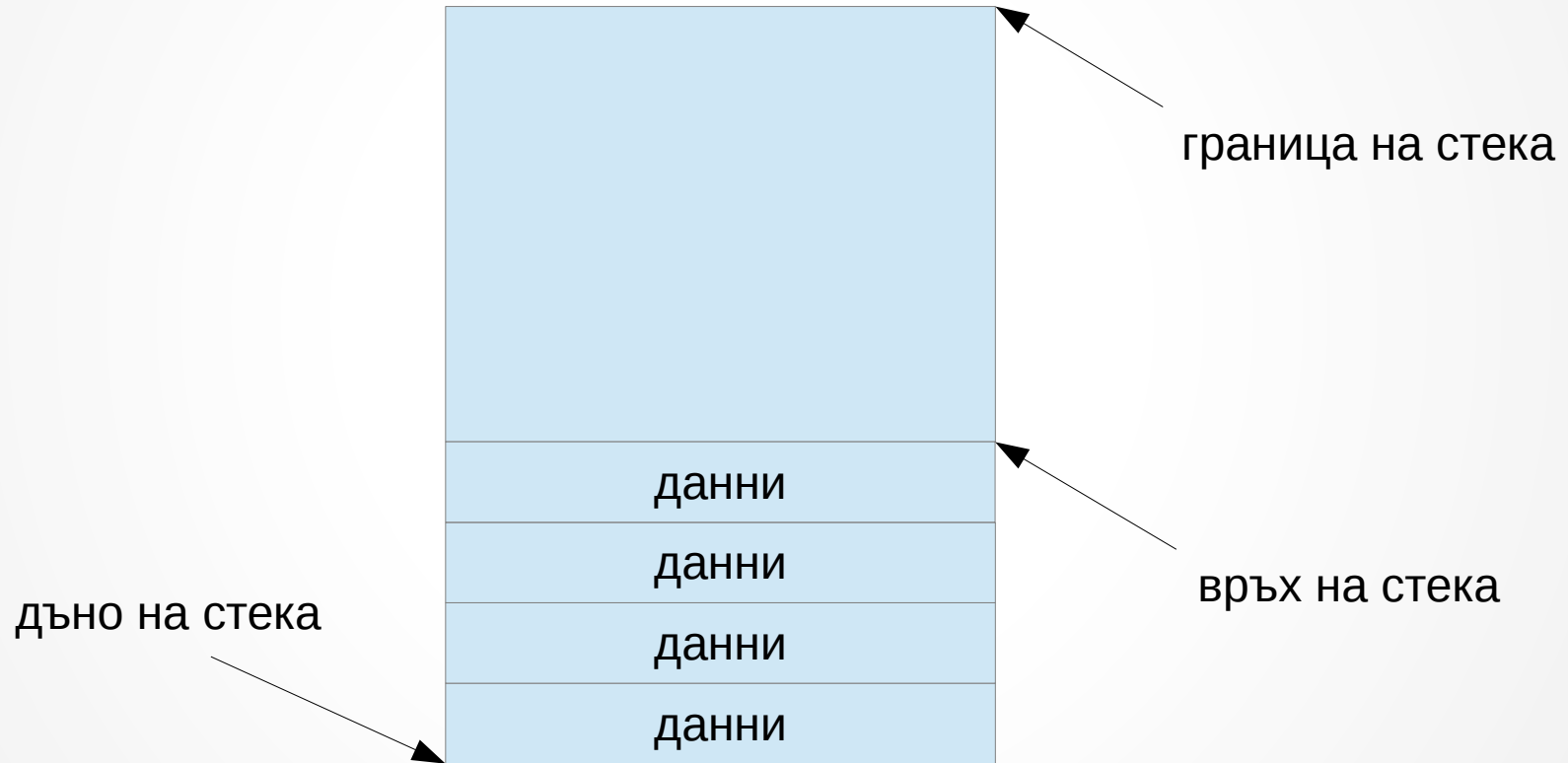


Динамична памет

Схема на програмната памет



Програмен стек



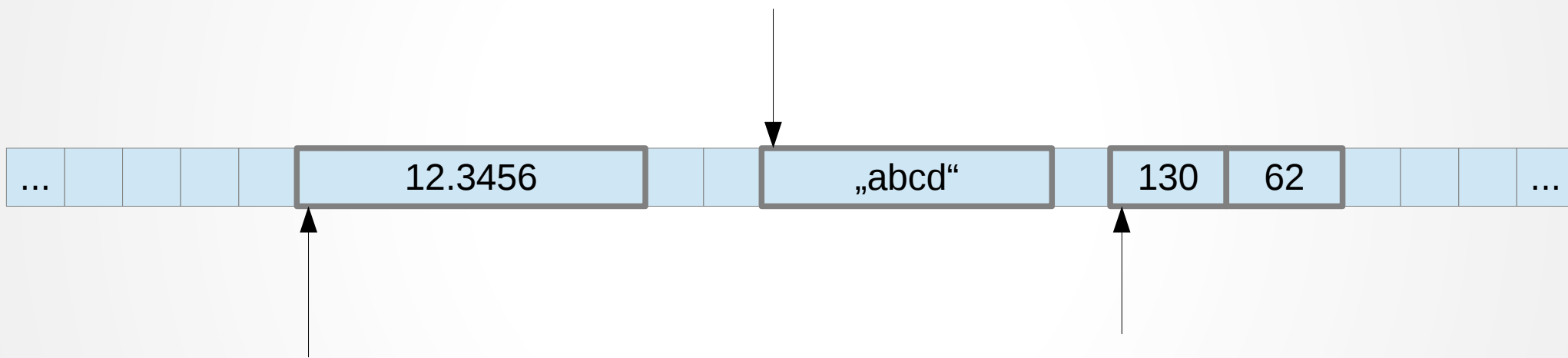
Свойства на програмния стек

- паметта се заделя в момента на дефиниция
- всеки заделен блок памет носи името на променливата
- паметта се освобождава при изход от блока (или функцията), в който е дефинирана променливата
- последно заделената памет се освобождава първа
- разработчикът няма контрол над управлението на паметта
 - паметта не може да се освободи по-рано (преди края на блока)
 - паметта не може да се запази за по-дълго (след края на блока)
- количеството заделена памет до голяма степен е определено по време на компилация
 - при какви случаи заделената памет може да варира по време на изпълнение?

Област за динамична памет (heap)

- Динамичната памет може да бъде заделена и освободена по всяко време на изпълнение на програмата
- Областта за динамична памет е набор от свободни блокове памет
- Програмата може да заяви блок с произволна големина
- Операционната система се грижи за управлението на динамичната памет
 - поддържа „карта“ кои клетки са свободни и кои заети
 - контролира коя част от паметта от коя програма се използва (защитен режим)
 - позволява използването на външни носители (виртуална памет)

Схема на динамичната памет

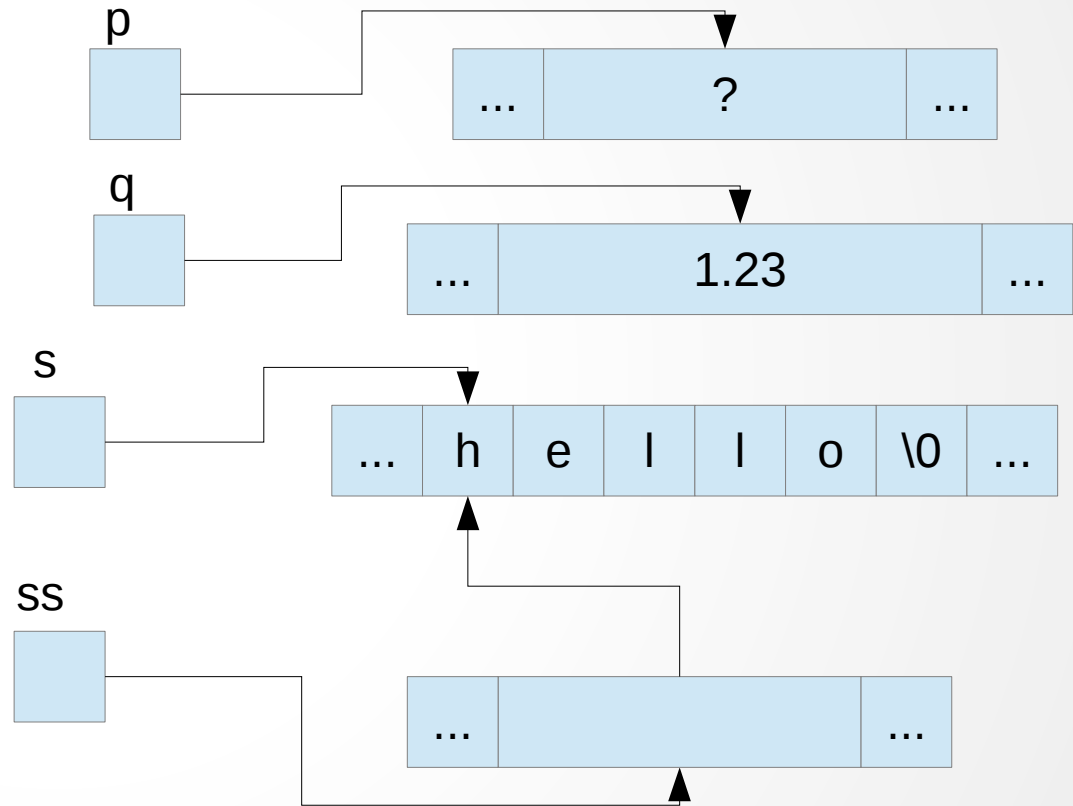


Заделяне на динамична памет

- Заделянето на динамична памет става с операциите `new` и `new[]`
- `new <тип>`
заделя блок от памет за една променлива от `<тип>`
- `new <тип>[<брой>]`
заделя блок от памет за масив от `<брой>` елемента от `<тип>`
- `new <тип>(<инициализация>)`
заделя блок от памет за една променлива от `<тип>` и я инициализира със зададените един или повече параметри
- връща указател `<тип>*` към новозаделения блок
 - връща `NULL`, ако заявката не може да бъде изпълнена

Примери за заделяне

- `int* p = new int;`
- `float* q = new float(1.23);`
- `char* s = new char[6];`
`strcpy(s, „hello“);`
- `char** ss = new char*(s);`



Освобождаване на памет

- Динамична памет се освобождава с операциите `delete` и `delete[]`
- `delete` <указател>
освобождава блок от памет с начало, сочено от <указател>
- `delete[<брой>]` <указател>
освобождава блок от памет, съдържащ масив от <брой> обекти, първият от които е сочен от <указател>
- указването на <брой> не е задължително, понеже операционната система „знае“ колко е голям заделения блок

Ограничения при освобождаването на памет

- На delete може да се подаде само указател, върнат от new
- Не е позволено освобождаването на памет в програмния стек или областта за програмен код
int x; int* p = &x; ... ~~delete p;~~
double (*op)(double) = sin; ... ~~delete op;~~
- Не е позволено частично освобождаване на памет
int* a = new int[10]; ... ~~delete (a+2);~~
- Не е позволено използването на памет след като е освободена
- Не е позволено повторното освобождаване на една и съща памет
int* p = new int[5], *q = p; ... delete p; ~~q[1] = 5; delete q;~~

Задачи

- Да се напише програма, която въвежда няколко положителни дробни числа в динамичната памет и намира средното им аритметично
- Да се напише програма, която създава матрица от числа в динамичната памет и я транспонира

Особености на динамичната памет

- Разработчикът има контрол над заделянето на памет
- Разработчикът носи отговорност за правилната работа с динамичната памет
- Заделената динамична памет остава непокътната до освобождаването ѝ с `delete` или до завършване на програмата
- След приключване на програмата, цялата заделена от нея памет се освобождава от операционната система
- Честото заделяне и освобождаване на малки блокове памет води до **фрагментация**



- Динамично заделените блокове памет не се свързват с имена

Грешки при работа с динамична памет

- Работа с указател към незаделена или освободена памет
- Освобождаване на непозволена памет
- „Загубване“ на указател към заделена памет
 - изтичане на памет (memory leak)
- Неосвобождаване на неизползвана памет