

# 2010 프로그래밍 프로젝트

## 제11장 포인터


유 준 범 (JUNBEOM YOO)

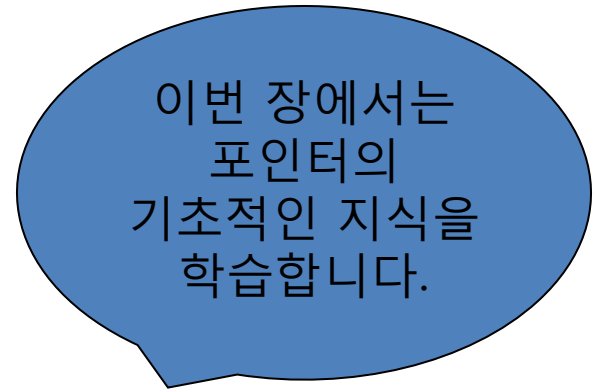
jbyoo@konkuk.ac.kr  
<http://dslab.konkuk.ac.kr>

Ver. 2.0

※ 본 강의자료는 생능출판사의 "PPT 강의자료"를 기반으로 제작되었습니다.

# 이번 장에서 학습할 내용

- 
- 포인터이란?
  - 변수의 주소
  - 포인터의 선언
  - 간접 참조 연산자
  - 포인터 연산
  - 포인터와 배열
  - 포인터와 함수

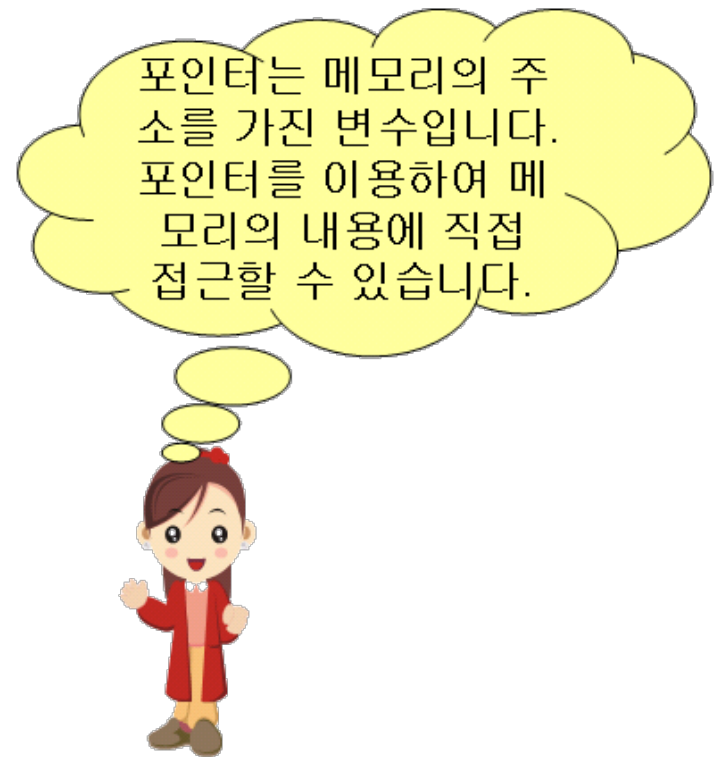
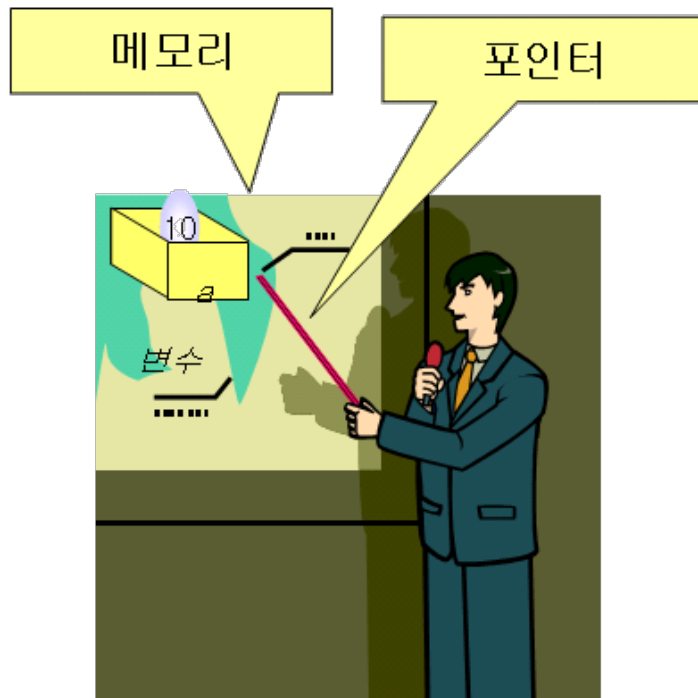


이번 장에서는  
포인터의  
기초적인 지식을  
학습합니다.



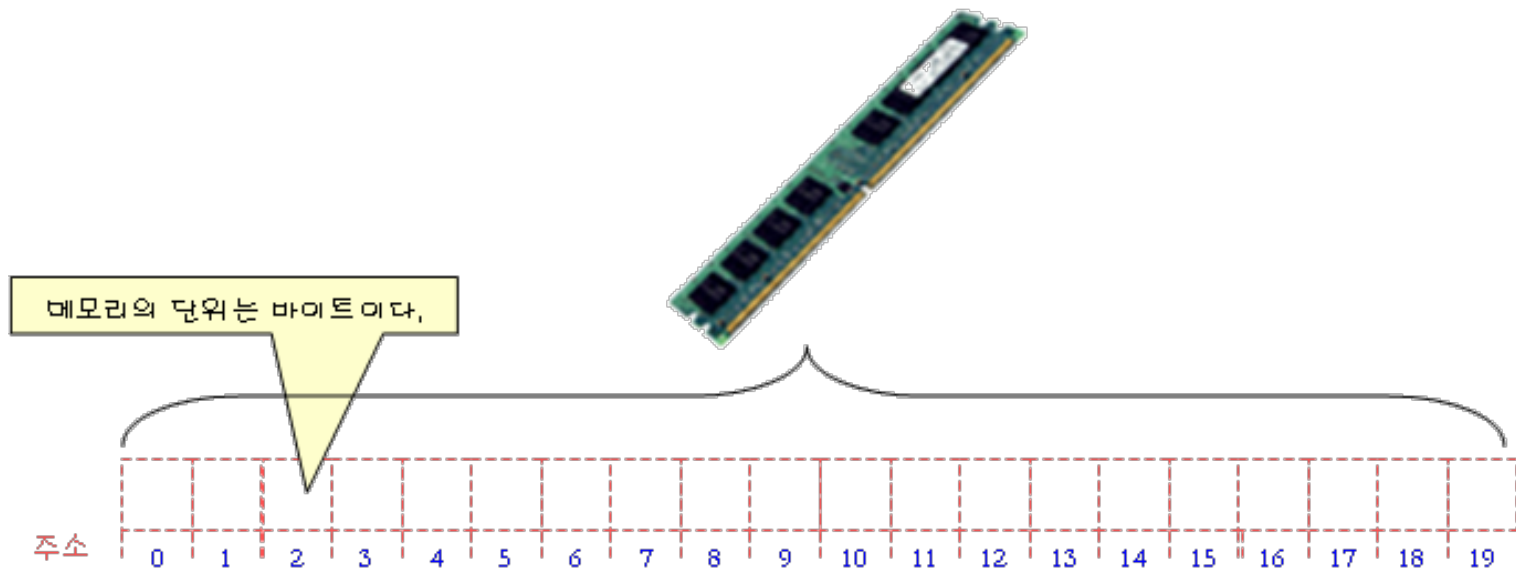
# 포인터란?

- *포인터(pointer)*: 주소를 가지고 있는 변수



# 메모리의 구조

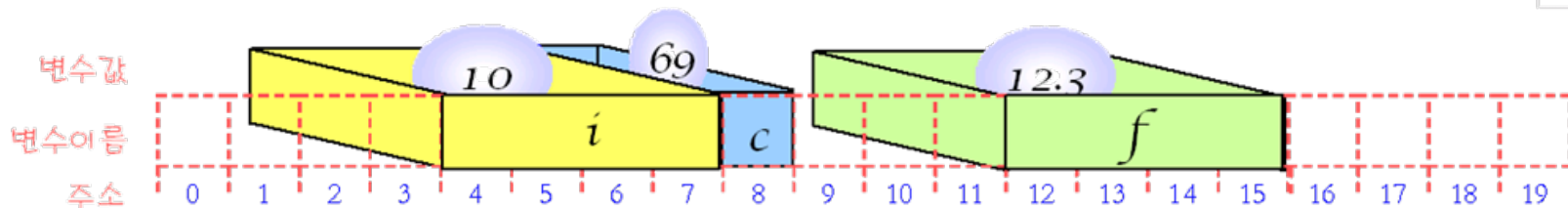
- 변수는 메모리에 저장된다.
- 메모리는 바이트 단위로 액세스된다.
  - 첫 번째 바이트의 주소는 0, 두 번째 바이트는 1,...



# 변수와 메모리

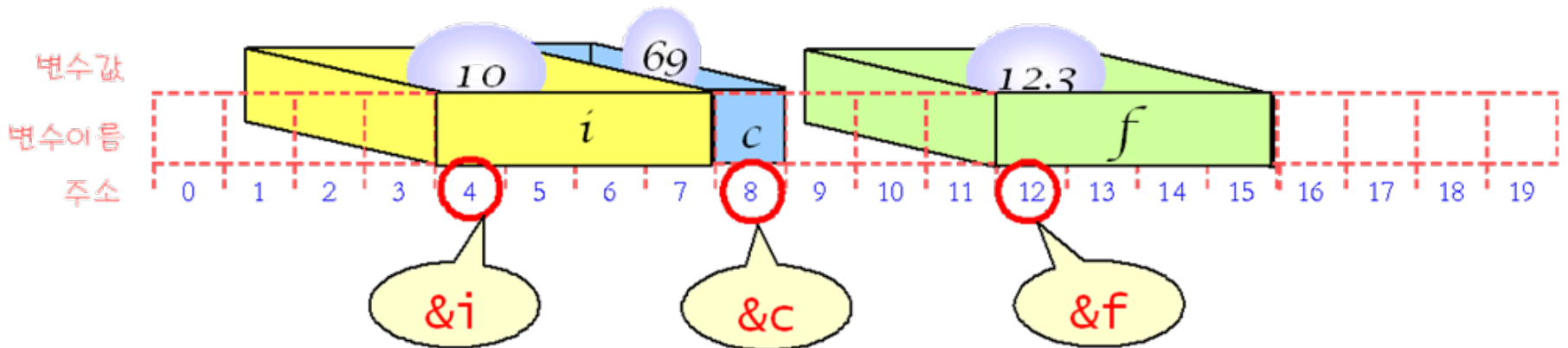
- 변수의 크기에 따라서 차지하는 메모리 공간이 달라진다.
- char형 변수: 1바이트, int형 변수: 4바이트,...

```
int main(void)
{
    int i = 10;
    char c = 69;
    float f = 12.3;
}
```



# 변수의 주소

- 변수의 주소를 계산하는 연산자:  $\&$
- 변수  $i$ 의 주소:  $\&i$



# 변수의 주소



```
int main(void)
{
    int i = 10;
    char c = 69;
    float f = 12.3;

    printf("i의 주소: %u\n", &i); // 변수 i의 주소 출력
    printf("c의 주소: %u\n", &c); // 변수 c의 주소 출력
    printf("f의 주소: %u\n", &f); // 변수 f의 주소 출력

    return 0;
}
```

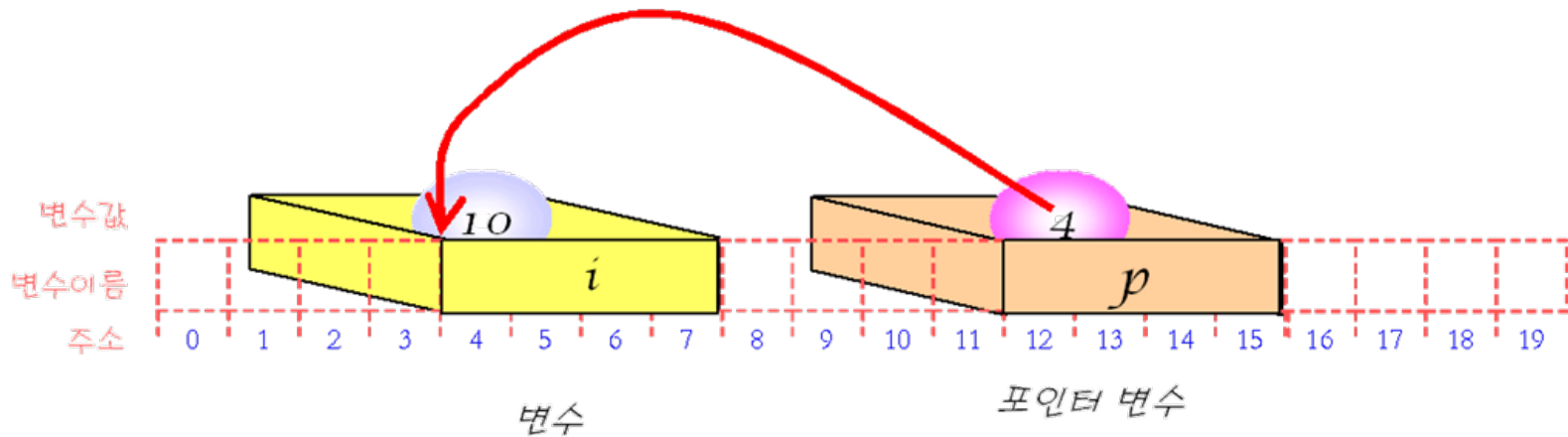


```
i의 주소: 1245024
c의 주소: 1245015
f의 주소: 1245000
```

# 포인터의 선언

- 포인터: 변수의 주소를 가지고 있는 변수

```
int i = 10;           // 정수형 변수 i 선언
int *p = &i;         // 변수 i의 주소가 포인터 p로 대입
```

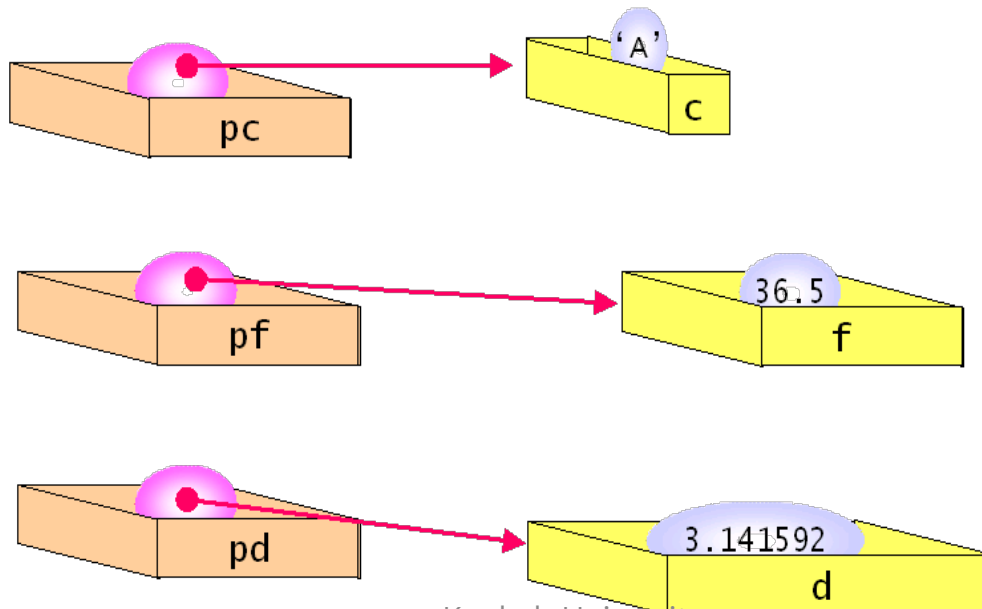




# 다양한 포인터의 선언

```
char c = 'A';           // 문자형 변수 c
float f = 36.5;         // 실수형 변수 f
double d = 3.141592;   // 실수형 변수 d

char *pc = &c;         // 문자를 가리키는 포인터 pc
float *pf = &f;        // 실수를 가리키는 포인터 pf
double *pd = &d;       // 실수를 가리키는 포인터 pd
```



포인터

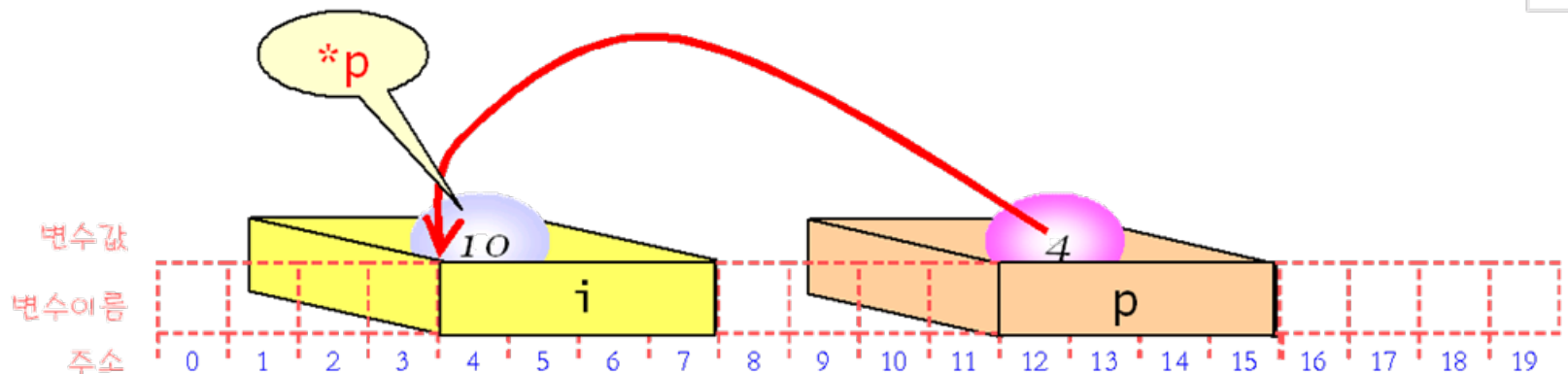
Konkuk University

변수

# 간접 참조 연산자

- 간접 참조 연산자 \* : 포인터가 가리키는 값을 가져오는 연산자

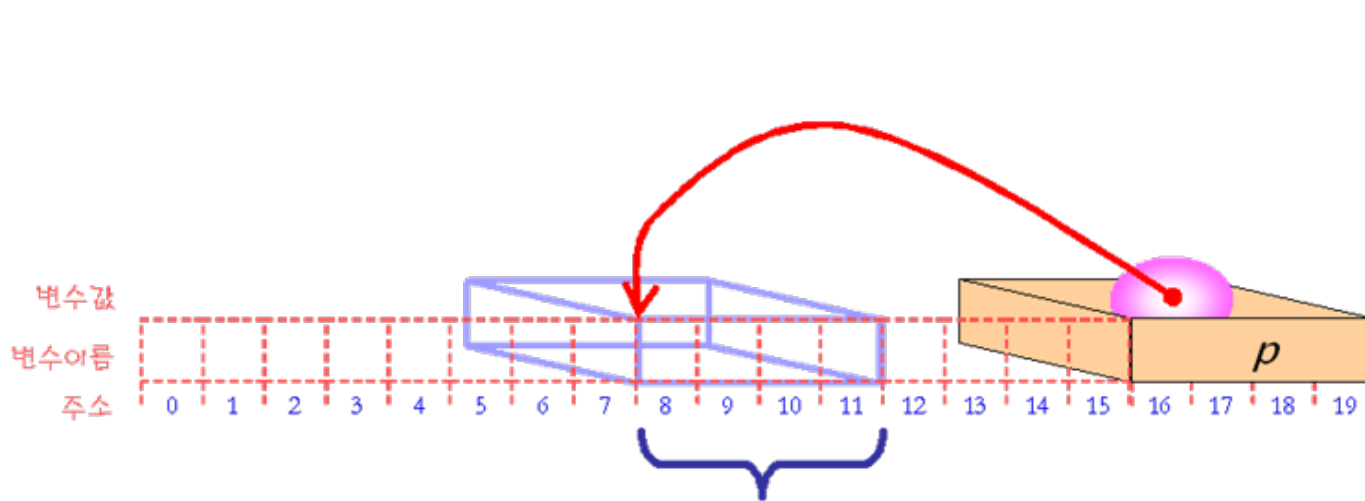
```
int i = 10;  
int *p = &i;  
  
printf("%d\n", *p); // 10이 출력된다.  
  
*p = 20;  
printf("%d\n", *p); // 20이 출력된다.
```



# 간접 참조 연산자의 해석

- 간접 참조 연산자: 지정된 위치에서 포인터의 타입에 따라 값을 읽어 들인다.

```
int *p = 8;           // 위치 8에서 정수를 읽는다.  
char *pc = 8;        // 위치 8에서 문자를 읽는다.  
double *pd = 8;      // 위치 8에서 실수를 읽는다.
```



\*p하면 p가 가리키는 위치에서 4 바이트를 읽어 옵니다.



# 포인터 예제 #1



```
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    int i = 3000;
    int *p = &i;           // 변수와 포인터 연결

    printf("&i = %u\n", &i); // 변수의 주소 출력
    printf("p = %u\n", p);  // 포인터의 값 출력

    printf("i = %d\n", i);  // 변수의 값 출력
    printf("*p = %d\n", *p); // 포인터를 통한 간접 참조 값 출력

    return 0;
}
```



```
&i = 1245024
p = 1245024
i = 3000
*p = 3000
```

# 포인터 예제 #2



```
#include <stdio.h>
```

```
int main(void)
```

```
{
```

```
    char c = 'A';           // 문자형 변수 정의  
    int i = 10000;         // 정수형 변수 정의  
    double d = 6.78;       // 실수형 변수 정의
```

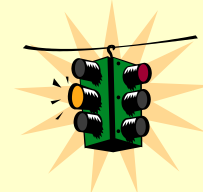
```
    char *pc = &c;         // 문자형 포인터 정의 및 초기화  
    int *pi = &i;          // 정수형 포인터 정의 및 초기화  
    double *pd = &d;       // 실수형 포인터 정의 및 초기화
```

```
    (*pc)++;               // 간접 참조로 1 증가  
    *pi = *pi + 1;         // 간접 참조로 1 증가  
    *pd += 1;              // 간접 참조로 1 증가
```

```
    printf("c = %c\n", c);  
    printf("i = %d\n", i);  
    printf("d = %f\n", d);
```

```
    return 0;
```

```
}
```



\*pc++라고 하면 안됨



```
c = B  
i = 10001  
d = 7.780000
```

# 포인터 예제 #3



```
#include <stdio.h>
```

```
int main(void)
```

```
{
```

```
    int i = 10000;
```

```
    // 정수 변수 정의
```

```
    int *p, *q;
```

```
    // 정수형 포인터 정의
```

```
    p = &i;
```

```
    // 포인터 p와 변수 i를 연결
```

```
    q = &i;
```

```
    // 포인터 q와 변수 i를 연결
```

```
    *p = *p + 1;
```

```
    // 포인터 p를 통하여 1 증가
```

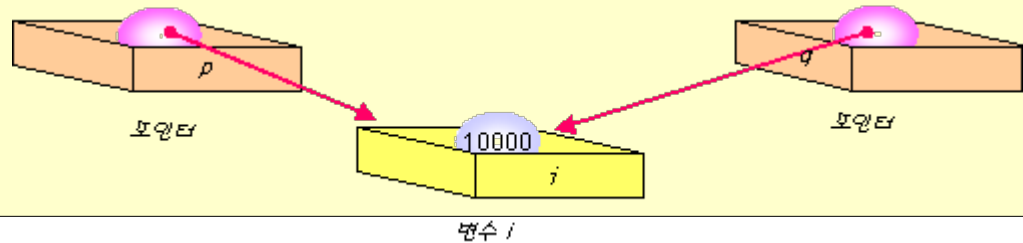
```
    *q = *q + 1;
```

```
    // 포인터 q를 통하여 1 증가
```

```
    printf("i = %d\n", i);
```

```
    return 0;
```

```
}
```



```
i = 10002
```

# 포인터 사용시 주의점 #1

- 포인터의 타입과 변수의 타입은 일치하여야 한다.

```
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    int i;
    double *pd;

    pd = &i;           // 오류! double형 포인터에 int형 변수의 주소를 대입
    *pd = 36.5;

    return 0;
}
```

# 포인터 사용시 주의점 #2

- 초기화가 안된 포인터를 사용하면 안 된다.

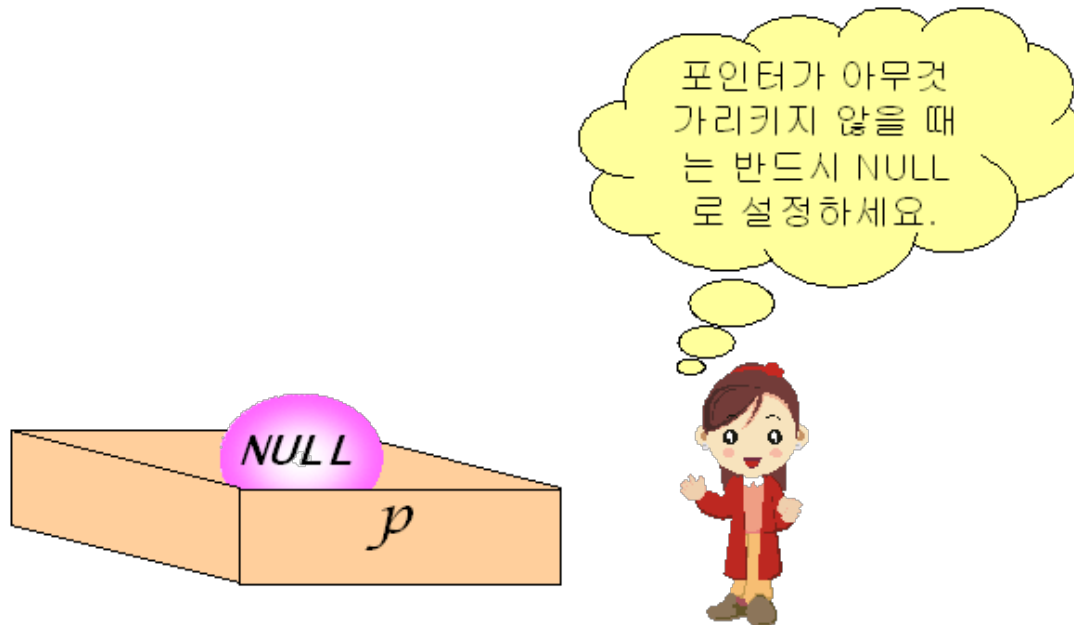
```
int main(void)
{
    int *p;           // 포인터 p는 초기화가 안되어 있음

    *p = 100;        // 위험한 코드
    return 0;
}
```



# 포인터 사용시 주의점 #3

- 포인터가 아무것도 가리키고 있지 않는 경우에는 NULL로 초기화
- NULL 포인터를 가지고 간접 참조하면 하드웨어로 감지할 수 있다.
- 포인터의 유효성 여부 판단이 쉽다.



# 포인터 연산

- 가능한 연산: 증가, 감소, 덧셈, 뺄셈 연산
- 증가 연산의 경우 증가되는 값은 포인터가 가리키는 객체의 크기

포인터 타입	++연산후 증가되는값
<i>char</i>	1
<i>short</i>	2
<i>int</i>	4
<i>float</i>	4
<i>double</i>	8

포인터의 증가는  
일반 변수와는  
약간 다릅니다.  
가리키는 객체의  
크기만큼  
증가합니다.



# 증가 연산 예제



```
// 포인터의 증감 연산
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    char *pc;
    int *pi;
    double *pd;

    pc = (char *)10000;
    pi = (int *)10000;
    pd = (double *)10000;
    printf("증가 전 pc = %d, pi = %d, pd = %d\n", pc, pi, pd);

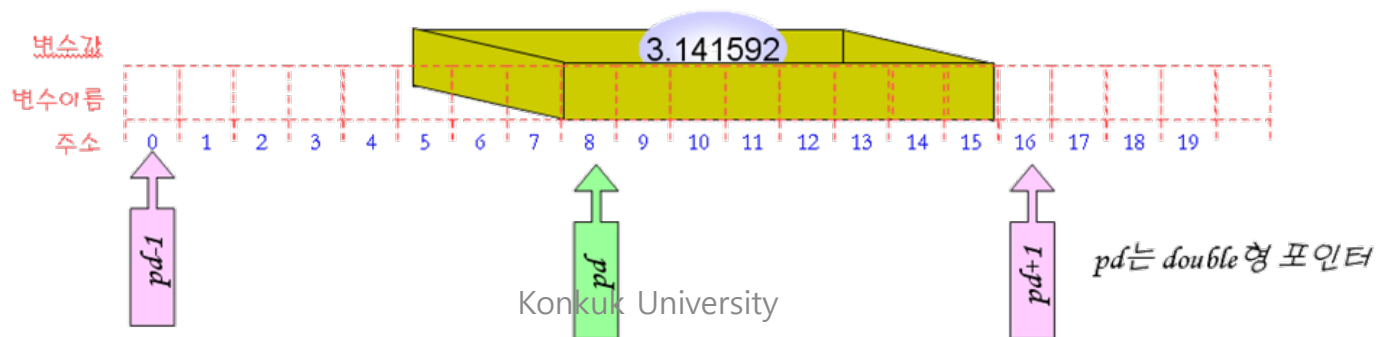
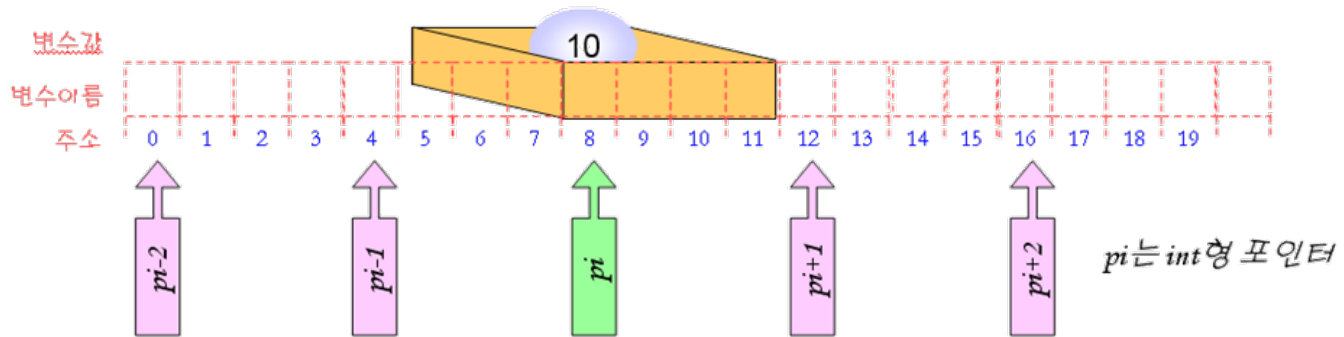
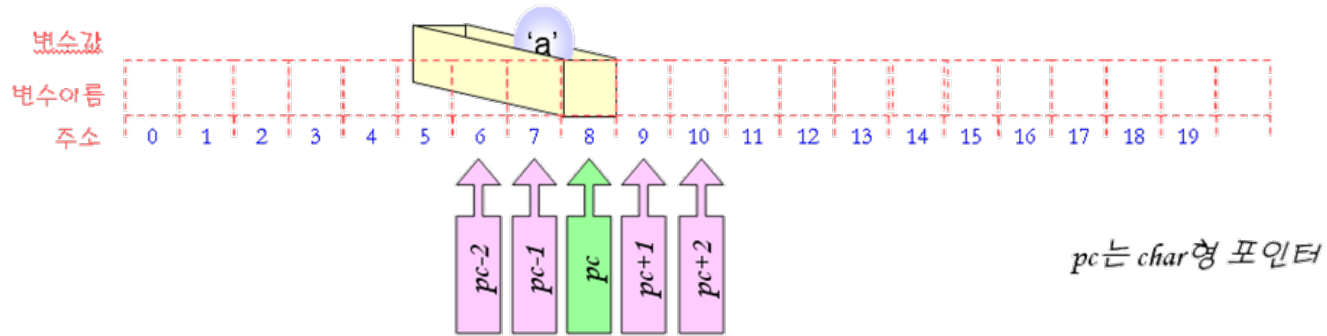
    pc++;
    pi++;
    pd++;
    printf("증가 후 pc = %d, pi = %d, pd = %d\n", pc, pi, pd);

    return 0;
}
```



증가 전 pc = 10000, pi = 10000, pd = 10000  
증가 후 pc = 10001, pi = 10004, pd = 10008

# 포인터의 증감 연산



# 포인터간의 비교



```
#include <stdio.h>
```

```
int main(void)
```

```
{
```

```
    int i, j, *p1, *p2;
```

```
    p1 = &i;
```

```
    p2 = &j;
```

```
    if( p1 != NULL )
```

```
        printf("p1이 NULL이 아님\n");
```

```
    if( p1 != p2 )
```

```
        printf("p1과 p2가 같지 않음\n");
```

```
    if( p1 < p2 )
```

```
        printf("p1이 p2보다 앞에 있음\n");
```

```
    else
```

```
        printf("p1이 p2보다 앞에 있음\n");
```

```
    return 0;
```

```
}
```

포인터와 다른  
포인터 비교 가  
능



```
p1이 NULL이 아님  
p1과 p2가 같지 않음  
p1이 p2보다 앞에 있음
```

# 간접 참조 연산자와 증감 연산자

수식	의미
<code>v = *p++</code>	p가 가리키는 값을 v에 대입한 후에 p를 증가한다.
<code>v = (*p)++</code>	p가 가리키는 값을 v에 대입한 후에 가리키는 값을 증가한다.
<code>v = *++p</code>	p를 증가시킨 후에 p가 가리키는 값을 v에 대입한다.
<code>v = ++*p</code>	p가 가리키는 값을 가져온 후에 그 값을 증가하여 v에 대입한다.



// 포인터의 증감 연산

```
#include <stdio.h>
```

```
int main(void)
```

```
{
```

```
    int i = 10;
```

```
    int *pi = &i;
```

```
    printf("i = %d, pi = %p\n", i, pi);
```

```
    (*pi)++;
```

```
    printf("i = %d, pi = %p\n", i, pi);
```

```
    printf("i = %d, pi = %p\n", i, pi);
```

```
    *pi++;
```

```
    printf("i = %d, pi = %p\n", i, pi);
```

```
    return 0;
```

```
}
```



```
i = 10, pi = 0012FF60
```

```
i = 11, pi = 0012FF60
```

```
i = 11, pi = 0012FF60
```

```
i = 11, pi = 0012FF64
```

# 포인터와 배열



// 포인터와 배열의 관계

```
#include <stdio.h>
```

```
int main(void)
```

```
{
```

```
    int a[] = { 10, 20, 30, 40, 50 };
```

```
    printf("&a[0] = %u\n", &a[0]);
```

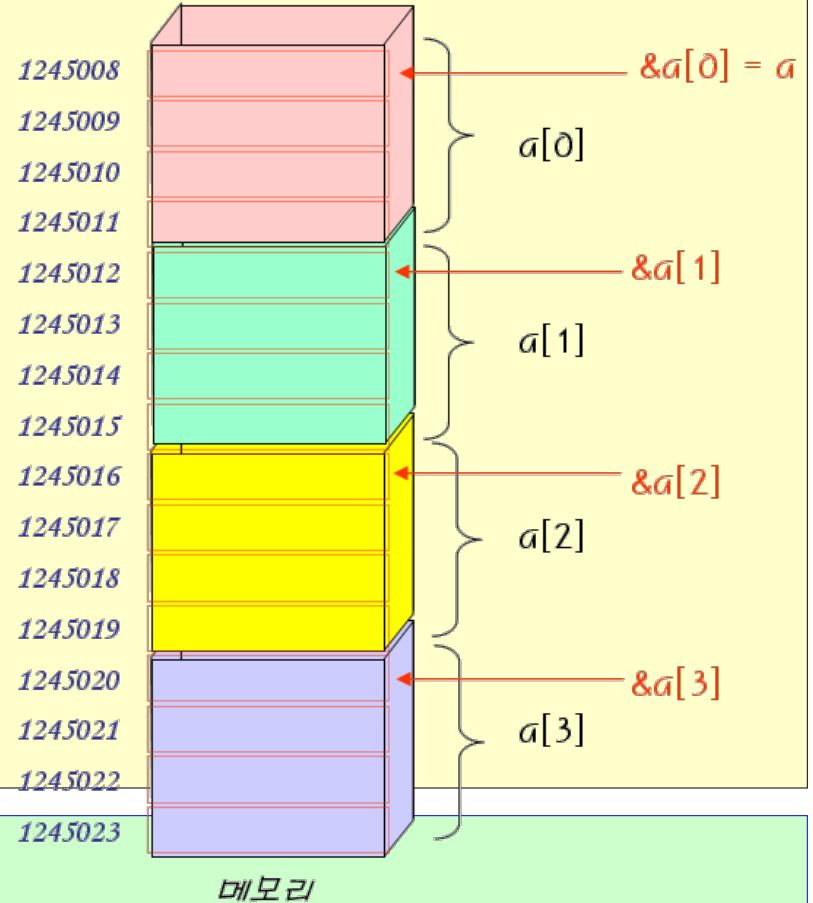
```
    printf("&a[1] = %u\n", &a[1]);
```

```
    printf("&a[2] = %u\n", &a[2]);
```

```
    printf("a = %u\n", a);
```

```
    return 0;
```

```
}
```



$\&a[0] = 1245008$

$\&a[1] = 1245012$

$\&a[2] = 1245016$

$a = 1245008$





# 포인터를 배열처럼 사용



```
// 포인터를 배열 이름처럼 사용
```

```
#include <stdio.h>
```

```
int main(void)
```

```
{
```

```
int a[] = { 10, 20, 30, 40, 50 };
```

```
int *p;
```

```
p = a;
```

```
printf("a[0]=%d a[1]=%d a[2]=%d \n", a[0], a[1], a[2]);
```

```
printf("p[0]=%d p[1]=%d p[2]=%d \n\n", p[0], p[1], p[2]);
```

```
p[0] = 60;
```

```
p[1] = 70;
```

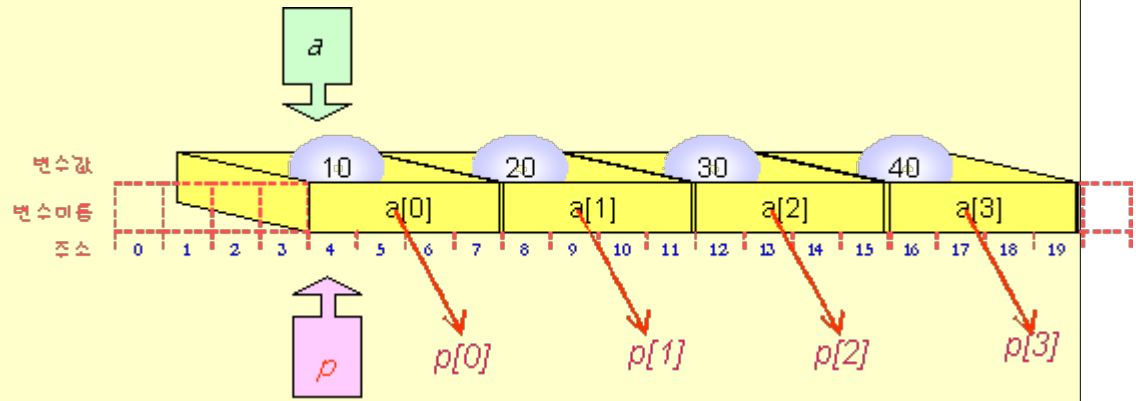
```
p[2] = 80;
```

```
printf("a[0]=%d a[1]=%d a[2]=%d \n", a[0], a[1], a[2]);
```

```
printf("p[0]=%d p[1]=%d p[2]=%d \n", p[0], p[1], p[2]);
```

```
return 0;
```

```
}
```



```
a[0]=10 a[1]=20 a[2]=30  
p[0]=10 p[1]=20 p[2]=30
```

```
a[0]=60 a[1]=70 a[2]=80  
p[0]=60 p[1]=70 p[2]=80
```

# 포인터를 사용한 방법의 장점

- 인덱스 표기법보다 빠르다.
  - 원소의 주소를 계산할 필요가 없다.

```
int get_sum1(int a[], int n)
{
    int i;
    int sum = 0;

    for(i = 0; i < n; i++)
        sum += a[i];

    return sum;
}
```

인덱스 표기법 사용

```
int get_sum2(int a[], int n)
{
    int i;
    int *p;
    int sum = 0;

    p = a;
    for(i = 0; i < n; i++)
        sum += *p++;

    return sum;
}
```

포인터 사용

# 배열의 원소를 역순으로 출력



```
#include <stdio.h>

void print_reverse(int a[], int n);

int main(void)
{
    int a[] = { 10, 20, 30, 40, 50 };

    print_reverse(a, 5);

    return 0;
}

void print_reverse(int a[], int n)
{
    int *p = a + n - 1;           // 마지막 노드를 가리킨다.

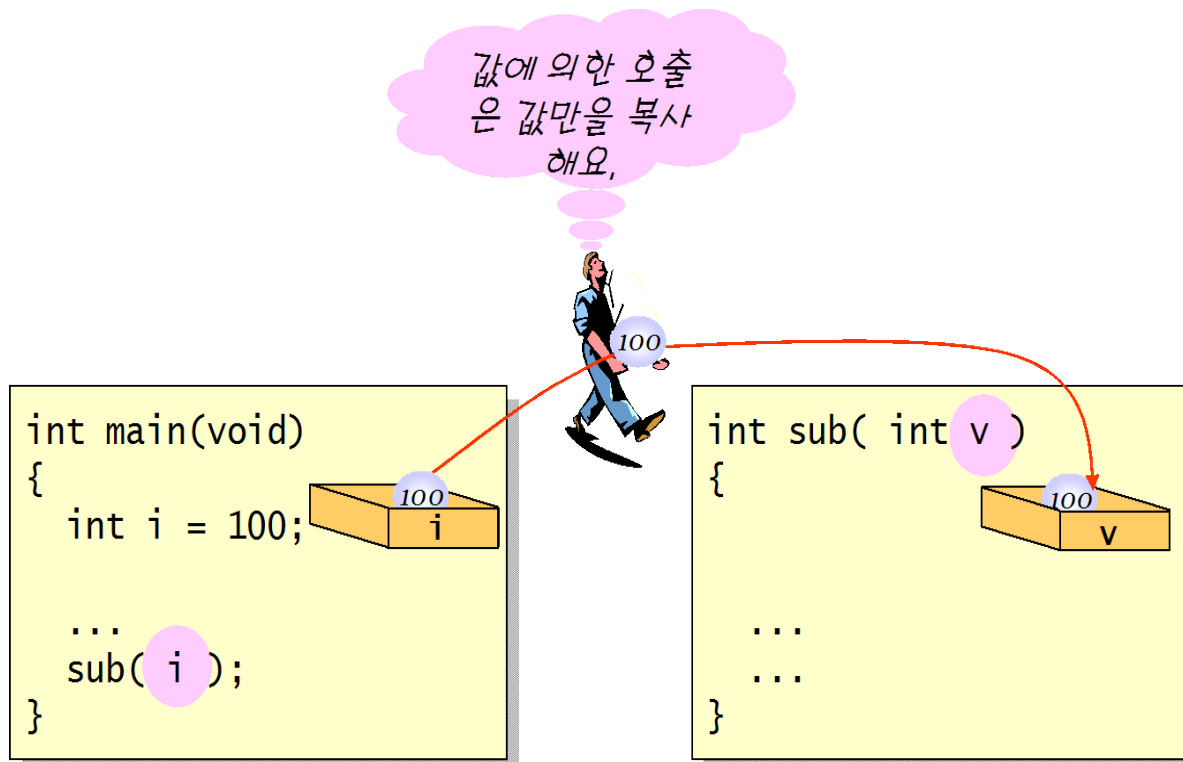
    while(p >= a)                // 첫번째 노드까지 반복
        printf("%d\n", *p--);    // p가 가리키는 위치를 출력하고 감소
}
```



50  
40  
30  
20  
10

# 포인터와 함수

- C에서의 인수 전달 방법
  - 값에 의한 호출: 기본적인 방법
  - 참조에 의한 호출: 포인터 이용



# 참조에 의한 호출

- 함수 호출 시, 포인터를 함수의 매개 변수로 전달하는 방법

```
#include <stdio.h>
void sub(int *p);
```

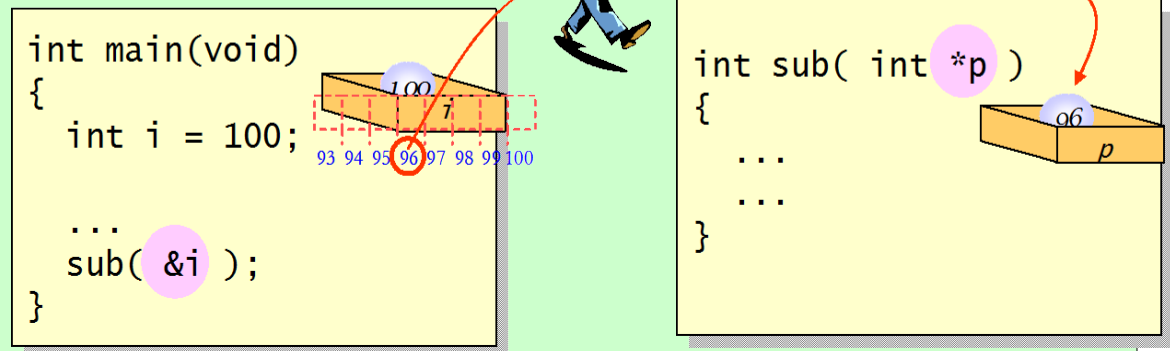
```
int main(void)
{
    int i = 100;

    sub(&i);

    return 0;
}
```

```
void sub(int *p)
{
    *p = 200;
}
```

참조에 의한 호출  
은 주소를 복사합  
니다,



# swap() 함수 #1

- 변수 2개의 값을 바꾸는 작업을 함수로 작성



```
#include <stdio.h>
void swap(int x, int y);
int main(void)
{
    int a = 100, b = 200;
    printf("main() a=%d b=%d\n",a, b);

    swap(a, b);

    printf("main() a=%d b=%d\n",a, b);
    return 0;
}
```

```
void swap(int x, int y)
{
    int tmp;

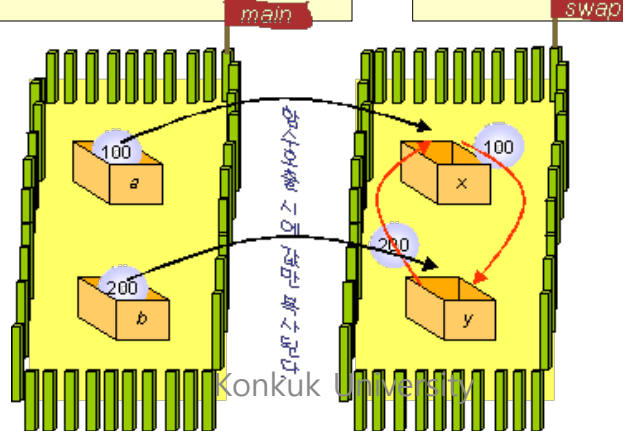
    printf("swap() x=%d y=%d\n",x, y);

    tmp = x;
    x = y;
    y = tmp;

    printf("swap() x=%d y=%d\n",x, y);
}
```



```
main() a=100 b=200
swap() x=100 y=200
swap() x=200 y=100
main() a=100 b=200
```



# swap() 함수 #2

- 포인터를 이용



```
#include <stdio.h>
void swap(int x, int y);
int main(void)
{
    int a = 100, b = 200;
    printf("main() a=%d b=%d\n", a, b);

    swap(&a, &b);

    printf("main() a=%d b=%d\n", a, b);
    return 0;
}
```

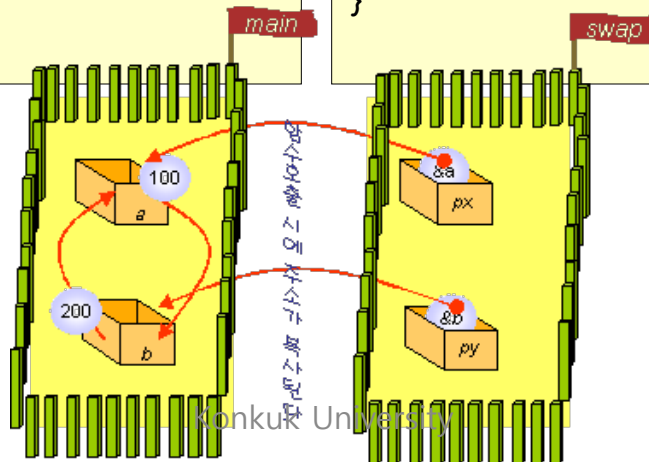
```
void swap(int *px, int *py)
{
    int tmp;
    printf("swap() *px=%d *py=%d\n", *px, *py);

    tmp = *px;
    *px = *py;
    *py = tmp;

    printf("swap() *px=%d *py=%d\n", *px, *py);
}
```



```
main() a=100 b=200
swap() *px=100 *py=200
swap() *px=200 *py=100
main() a=200 b=100
```



# 2개 이상의 결과를 반환



```
#include <stdio.h>
// 기울기와 y절편을 계산
int get_line_parameter(int x1, int y1, int x2, int y2, float *slope, float *yintercept)
{
    if( x1 == x2 )
        return -1;
    else {
        *slope = (float)(y2 - y1)/(float)(x2 - x1);
        *yintercept = y1 - (*slope)*x1;
        return 0;
    }
}

int main(void)
{
    float s, y;
    if( get_line_parameter(3, 3, 6, 6, &s, &y) == -1 )
        printf("에러\n");
    else
        printf("기울기는 %f, y절편은 %f\n", s, y);

    return 0;
}
```



기울기와 y-절편을 인수로 전달



기울기는 1.000000, y절편은 0.000000



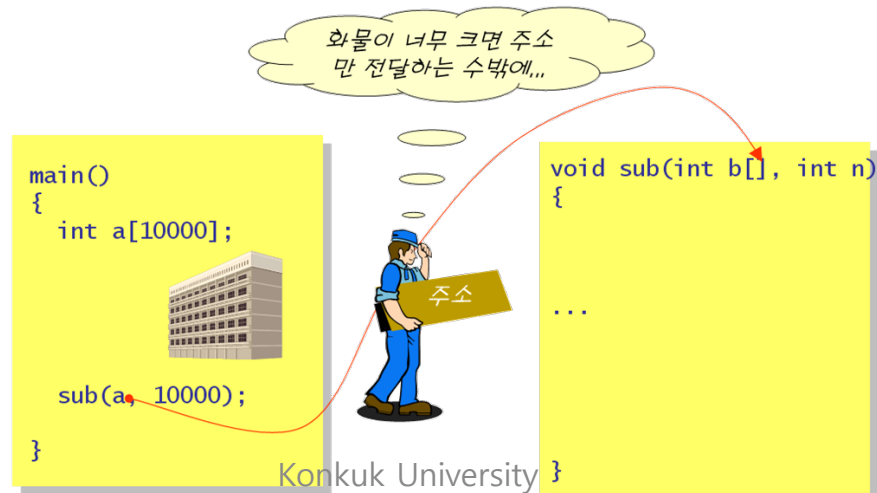
# 배열이 함수 인수인 경우

- 일반 변수 vs. 배열

```
// 매개 변수 x에 기억 장소가 할당된다.  
void sub(int x)  
{  
    ...  
}
```

```
// 매개 변수 b[]에 기억 장소가 할당되지 않는다.  
void sub(int b[], int n)  
{  
    ...  
}
```

- 배열의 경우, 크기가 큰 경우에 복사하려면 많은 시간 소모
- 배열의 경우, 배열의 주소를 전달



# 예제



```
// 포인터와 함수의 관계
#include <stdio.h>

void sub(int b[], int n);

int main(void)
{
    int a[3] = { 1,2,3 };

    printf("%d %d %d\n", a[0], a[1], a[2]);
    sub(a, 3);
    printf("%d %d %d\n", a[0], a[1], a[2]);

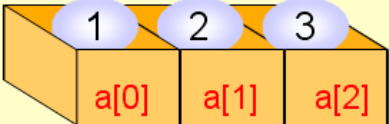
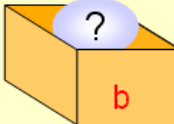
    return 0;
}

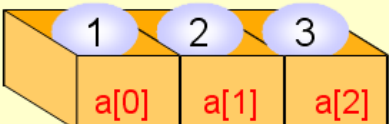
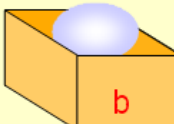
void sub(int b[], int n)
{
    b[0] = 4;
    b[1] = 5;
    b[2] = 6;
}
```



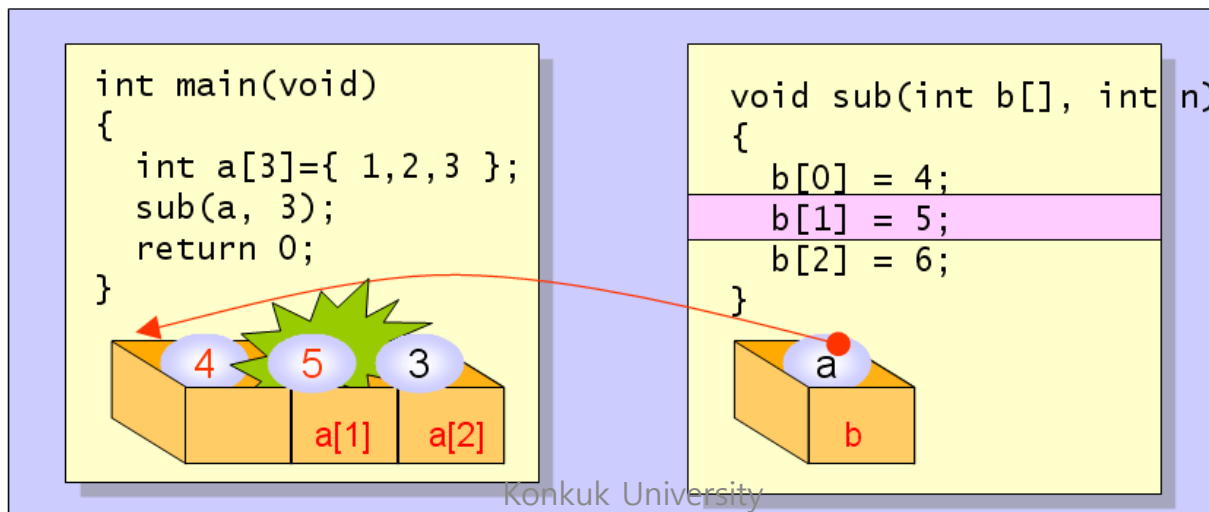
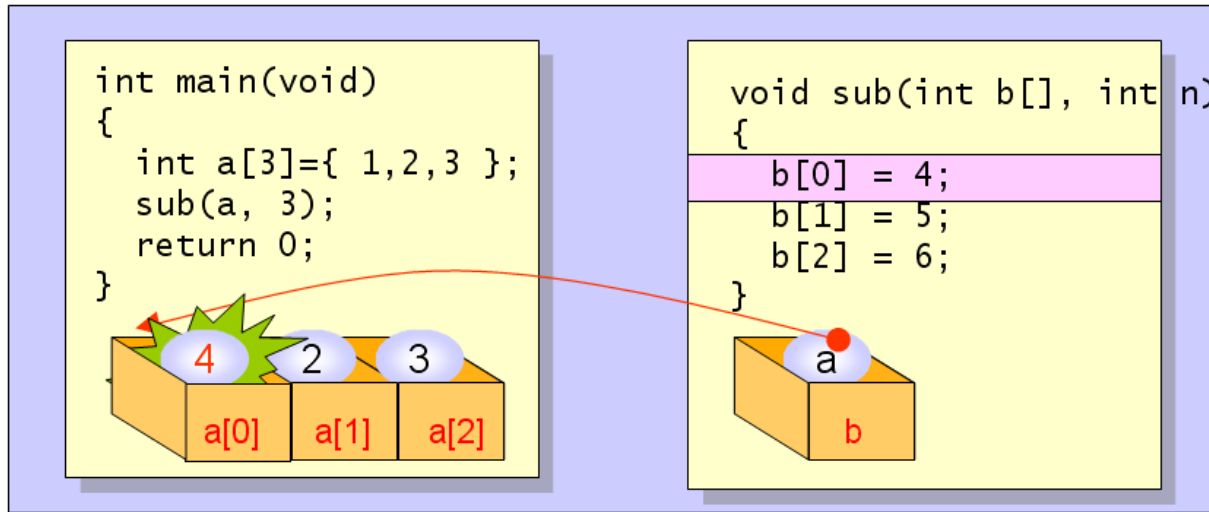
```
1 2 3
4 5 6
```

# 배열이 함수의 인수인 경우 1/3

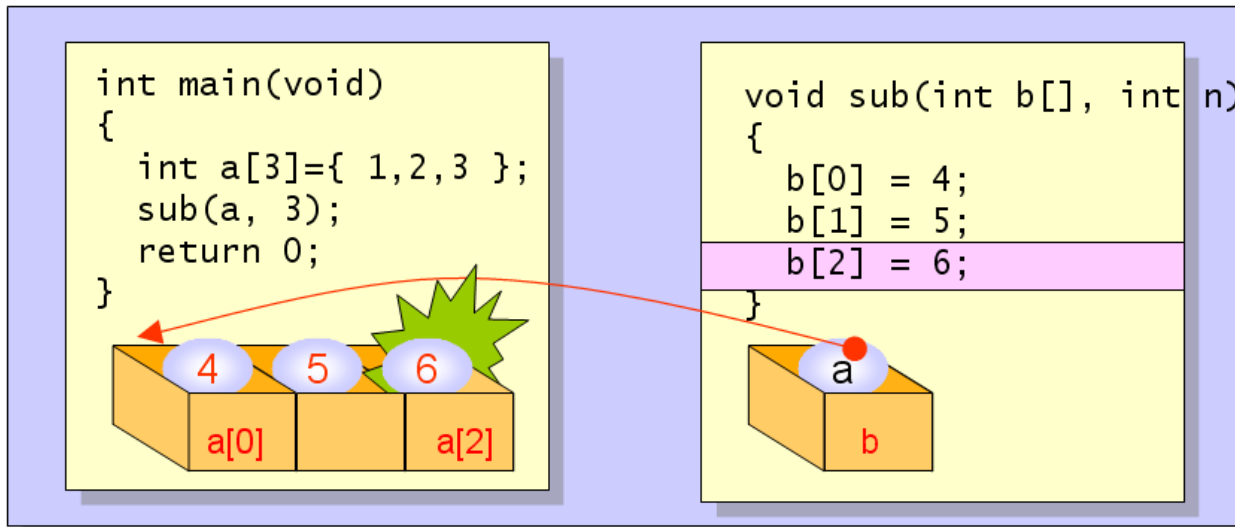
<pre>int main(void) {   int a[3]={ 1,2,3 };   sub(a, 3);   return 0; }</pre> 	<pre>void sub(int b[], int n) {   b[0] = 4;   b[1] = 5;   b[2] = 6; }</pre> 
--	---

<pre>int main(void) {   int a[3]={ 1,2,3 };   sub(a, 3);   return 0; }</pre> 	<pre>void sub(int b[], int n) {   b[0] = 4;   b[1] = 5;   b[2] = 6; }</pre> 
--	---

# 배열이 함수의 인수인 경우 2/3



# 배열이 함수의 인수인 경우 3/3



# 주의

- 함수가 종료되더라도 남아 있는 변수의 주소를 반환하여야 한다.
- 지역 변수의 주소를 반환하면 , 함수가 종료되면 사라지기 때문에 오류

```
int *add(int x, int y)
{
    int result;

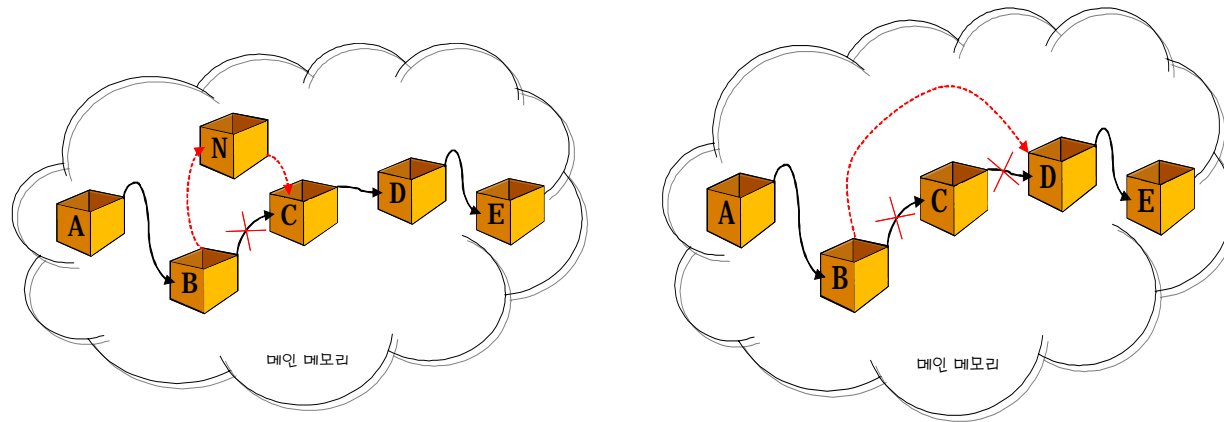
    result = x + y;
    return &result;
}
```

지역 변수 result는 함수가 종료  
되면 소멸되므로 그 주소를 반환  
하면 안된다!!



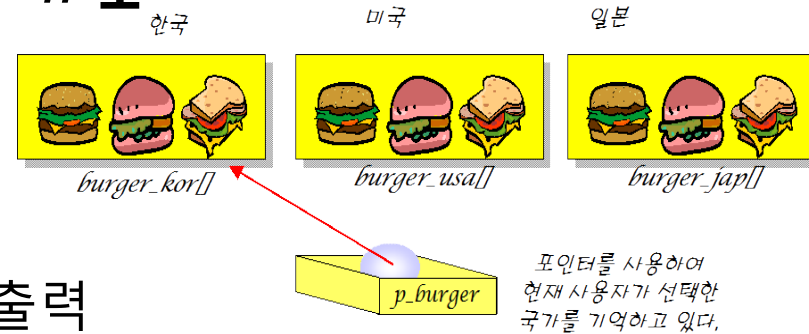
# 포인터 사용의 장점

- 연결 리스트나 이진 트리 등의 향상된 자료 구조를 만들 수 있다.



- 참조에 의한 호출
  - 포인터를 매개 변수로 이용하여 함수 외부의 변수의 값을 변경할 수 있다.
- 동적 메모리 할당
  - 17장에서 다룬다.

# 응용 예제 #1



- 포인터를 통한 간접 접근의 장점
- 현재 설정된 나라의 햄버거의 가격을 출력



```
#include <stdio.h>
int main(void)
{
    int burger_kor[3]={ 3000, 2000, 4000 };
    int burger_usa[3]={ 3500, 2600, 5000 };
    int burger_jap[3]={ 3200, 2700, 4500 };
    int country;
    int *p_burger=NULL;

    printf("지역을 입력하시요:");
    scanf("%d", &country);

    if( country == 0 ) p_burger = burger_kor;
    else if( country == 1 ) p_burger = burger_usa;
    else p_burger = burger_jap;

    printf("현지역에서의 햄버거 가격:");
    printf("%d %d %d\n", p_burger[0],p_burger[1],p_burger[2]);
    return 0;
}
```



# 버블 정렬



```
void bubble_sort(int *p, int n)
{
    int i, scan;
    // 스캔 회수를 제어하기 위한 루프
    for(scan = 0; scan < n-1; scan++)
    {
        // 인접값 비교 회수를 제어하기 위한 루프
        for(i = 0; i < n-1; i++)
        {
            // 인접값 비교 및 교환
            if( p[i] > p[i+1] )
                swap(&p[i], &p[i+1]);
        }
    }
}
```

```
void swap(int *px, int *py)
```

```
{
    int tmp;
    tmp = *px;
    *px = *py;
    *py = tmp;
}
```

포인터를 통하여 배열 원소 교환

# 배열의 최소값과 최대값



```
#include <stdio.h>
#define SIZE 10

void get_max_min(int list[], int size, int *pmax, int *pmin);

int main(void)
{
    int max, min;
    int grade[SIZE] = { 3, 2, 9, 7, 1, 4, 8, 0, 6, 5 };

    get_max_min(grade, SIZE, &max, &min);
    printf("최대값은 %d, 최소값은 %d입니다.\n", max, min);

    return 0;
}
```

# 배열의 최소값과 최대값

```
void get_max_min(int list[], int size, int *pmax, int *pmin)
{
    int i, max, min;

    max = min = list[0];           // 첫번째 원소를 최대, 최소값으로 가정
    for(i = 1; i < size; i++)     // 두번째 원소부터 최대, 최소값과 비교
    {
        if( list[i] > max)        // list[i]가 최대값보다 크면
            max = list[i];       // list[i]를 최대값으로 설정
        if( list[i] < min)        // list[i]가 최소값보다 작으면
            min = list[i];       // list[i]를 최소값으로 설정
    }

    *pmax = max;
    *pmin = min;
}
```

최대값은 9, 최소값은 0입니다.



# Q & A

