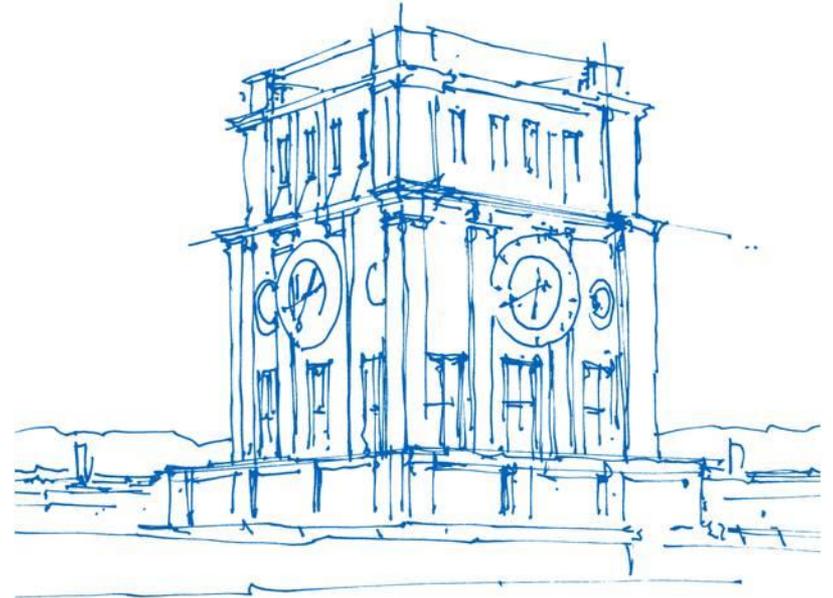


Grundlagenpraktikum: Rechnerarchitektur

SoSe 2025

~ *Danial Arbabi*

danial.arbabi@tum.de



Uhrenturm der TUM

Vorstellung 😊

■ Danial Arbabi

- 21 Jahre alt
- 6. Semester Bachelor Informatik
- Komme aus München
- Jetzt zum 3x GRA-Tutor ;P

■ Mail: danial.arbabi@tum.de

■ Meine Tutorien

- Gruppe 01 – Montag 10:00: Raum 03.13.010
- Gruppe 03 – Montag 14:00: Raum 01.06.020

Tutoriums-Website



<https://home.cit.tum.de/~arb>

ODER

<https://arb.tum.sexy>

Disclaimer:

*Dies sind keine offiziellen
Materialien, somit besteht keine
Garantie auf Korrektheit und
Vollständigkeit.
Falls euch Fehler auffallen, gerne
bei mir melden.*

Zulip-Gruppen

GRP 01: Montag 10:00

[MI 03.13.10](#)



<https://zulip.in.tum.de/login/#narrow/channel/3017-GRA.2FS---Tutorial-GRP-01>

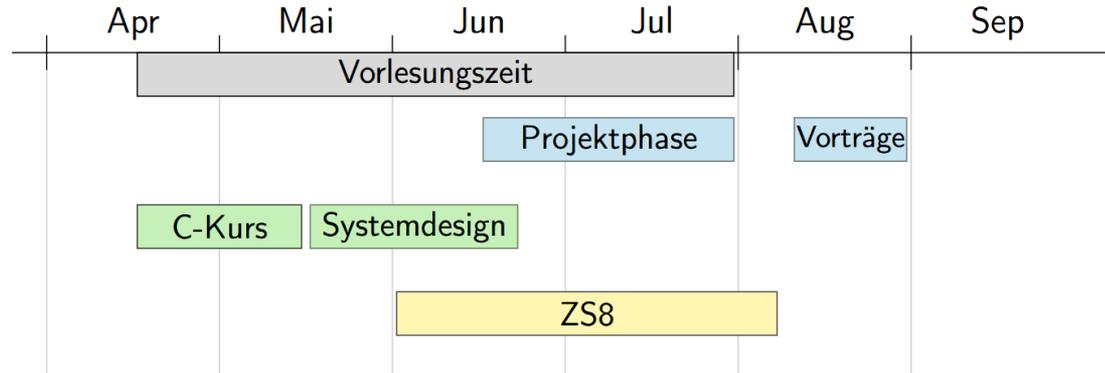
GRP 03: Montag 14:00

[MI 01.06.20](#)



Zulip-Gruppe gibt es noch nicht!

Ablauf Praktikum



Übungsphase

- ▶ Videos
- ▶ Tutorien
- ▶ (Programmier-)Aufgaben
- ▶ Notenbonus

Projektphase

- ▶ Benotete Prüfungsleistung
- ▶ Projekte in 3er-Gruppen
- ▶ Implementierung, Vortrag

Hinweise

- Materialien findet ihr auf Artemis
- Videos
 - Wissensvermittlung
 - VOR DEM TUTORIUM ANSCHAUEN**
- Aufgabenblätter
 - T – Tutorübung (hier)
 - S – Selbststudium
 - P – Programmieraufgabe (Hausaufgabe)
 - Q – Quizz
- Notenbonus ab $\geq 75\%$ der Hausaufgaben Punkte auf bestandene Prüfung
- Projektarbeit in 3er Gruppen → **Fang jetzt schon zu suchen an!**

Wiederholung

Der C Standard

- ▶ C ist standardisiert
 - ▶ Wird seit 1990 kontinuierlich weiterentwickelt
 - ▶ Dieses Video bezieht sich auf C17 (2017)
- ▶ Definiert Anforderungen an konkrete Implementierung des Standards
 - ▶ Möglichst rückwärtskompatibel
- ▶ Konkrete Implementierung umfasst
 - ▶ Compiler
 - ▶ Standardbibliothek
 - ▶ Betriebssystem
 - ▶ und Hardware (Prozessor)
- ▶ Unterscheidung von
 - ▶ durch den Standard definiertes Verhalten
 - ▶ und “implementation-defined behavior”

Grundlegende Datentypen: Integer

Bezeichner	Übliche Größe (LP64)	Garantierte Größe (Standard)
<code>_Bool</code>	8 Bit (1 Bit nutzbar)	\geq 1 Bit (1 Bit nutzbar)
<code>char</code>	8 Bit	\geq <code>_Bool</code> und \geq 8 Bit
<code>short (int)</code>	16 Bit	\geq <code>char</code> und \geq 16 Bit
<code>int</code>	32 Bit	\geq <code>short</code> und \geq 16 Bit
<code>long (int)</code>	64 Bit	\geq <code>int</code> und \geq 32 Bit
<code>long long (int)</code>	64 Bit	\geq <code>long</code> und \geq 64 Bit

- Größe `char` := 1 Byte

Pointer

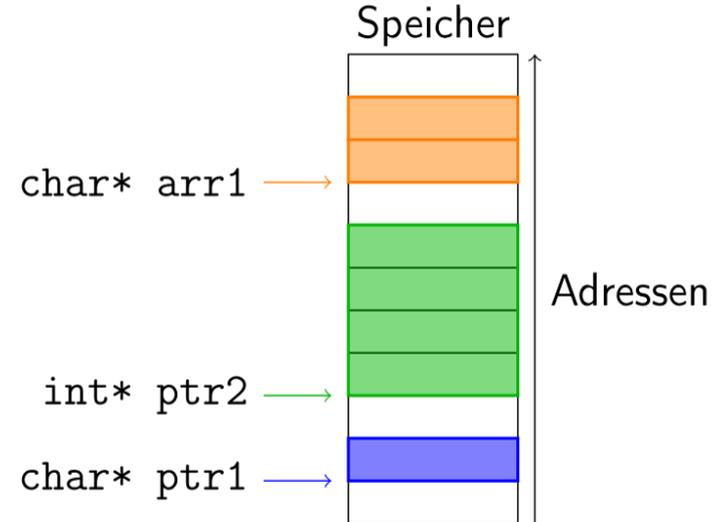
Syntax:

```
<Datentyp>* ptr = <Adresse>;
```

z.B.:

```
#include <stdlib.h>

int main(){
    int a = 0;
    int* ptr = &a;           // ptr speichert Adresse von Variable a
    int* ptr = malloc(128); // ptr speichert Heap-Adresse; Achtung: Evtl. Null
}
```



Pointer dereferenzieren

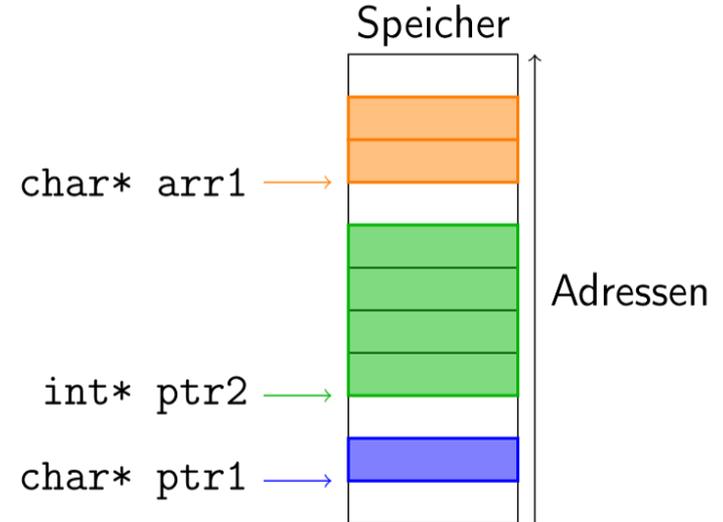
```
#include <stdlib.h>

int main(){
    int a = 0;
    int* ptr1 = &a;          // ptr speichert Adresse von Variable a
    int* ptr2 = malloc(128); // ptr speichert Heap-Adresse; Achtung: Evtl. Null

    int b = *ptr1;          // ptr1 wird dereferenziert und Wert b zugewiesen
    printf("%d", b);
}
```

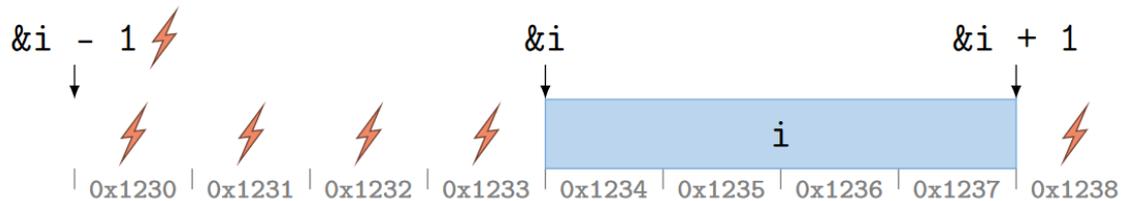
Achtung:

void* gibt keine Information über Datentyp und darf nicht dereferenziert werden!



Pointer-Arithmetik

```
1 // Annahme: sizeof(int) == 4
2 int i = 0;
3 int* i_ptr = &i; // z.B. 0x1234
4 i_ptr++; // -> 0x1238 (= 0x1234 + 4)
5 i_ptr -= 2; // -> 0x1230 (= 0x1238 - 8)
6
7 // Achtung: die letzte Operation ist in diesem Fall UB, da der
8 // resultierende Pointer nicht mehr auf ein Element
9 // im "Array" zeigt.
```



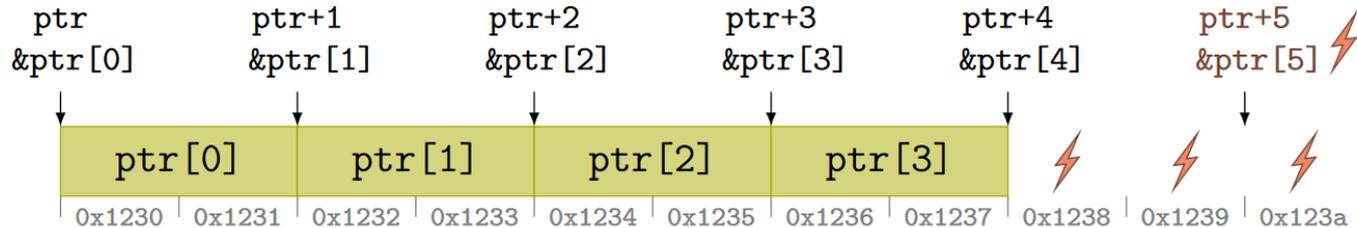
Pointer-Arithmetik: Array-Subscript

- ▶ $\text{ptr}[0] \hat{=} * \text{ptr}$
- ▶ $\text{ptr}[3] \hat{=} *(\text{ptr} + 3)$
- ▶ $\text{ptr}[\textit{index}] \hat{=} \textit{index}[\text{ptr}]$
(Alte Syntax...)

Valide Pointer zeigen immer auf...

- ▶ ...ein Objekt (z.B. eine Variable),
- ▶ ...eine Stelle in einem Array, oder
- ▶ ...an das Ende eines Arrays
(dann nicht dereferenzierbar)

Andernfalls: Verhalten undefiniert!



Pointer-Casts

- ▶ Explizite Typumwandlung
- ▶ Neuer Datentyp darf keine strengeres Alignment fordern
- ▶ Derenferenzierung von umgewandelten Pointern: *undefined behavior!*
(Einzigte Ausnahme: char-Pointer)
- ▶ Explizite Casts daher vermeiden

```
1 int* i_ptr = /* ... */;
2 char* c_ptr = (char*) i_ptr; // Zugriff möglich
3 short* s_ptr = (short*) i_ptr; // Zugriff undefined behavior
4 long* l_ptr = (long*) i_ptr; // Cast undefined behavior, da
5 // long strengere Alignment-
6 // anforderungen hat als int!
```

Makros

```
1 #define NUMBER 42 // Ersetze NUMBER durch 42
2 #define MYNUM 2 + 3 // Ersetze MYNUM durch 2 + 3
3
4 int a = NUMBER; // = 42
5 int b = MYNUM * 2; // = 2 + 3 * 2 = 8 (nicht (!) 10)
6
7 #undef MYNUM
```

#include Direktiven

```
1 #include <system_header.h> // Copy-paste Inhalte von
2                             // system_header.h an diese Stelle
3
4 #include "local_header.h"  // Copy-paste Inhalte von
5                             // local_header.h an diese Stelle
```

Header-Files

Achtung:

Hier beim Include Anführungszeichen statt Krokodils-Klammern, wegen eigener Header-File

foo.h:

```
1 void foo(void);
```

foo.c:

```
1 #include "foo.h"
2
3 void foo(void) {
4     ...
5 }
```

main.c:

```
1 #include "foo.h"
2
3 int main(void) {
4     foo();
5     return 0;
6 }
```

Präprozessor

- ▶ Vor dem Kompilieren: *Preprocessing*
- ▶ Auflösen von Makros
- ▶ Kombination mehrerer Dateien



Aufgaben

Aufgabe

T2.1 Speicherbereiche

Speicherbereiche

Aufgabe 1.1

Betrachten Sie den Abschnitt Sections und lokalisieren Sie die vier oben abgebildeten Abschnitte (.text, .rodata, .data, .bss). Können Sie aus den gezeigten Informationen Rückschlüsse auf den Inhalt ziehen?

```
1  objdump -wh a.out
2
3  a.out:      file format elf64-x86-64
4
5  Sections:
6  Idx Name          Size  Flags
7    0 .interp        001c  CONTENTS, ALLOC, LOAD, READONLY, DATA
8   14 .text          011f  CONTENTS, ALLOC, LOAD, READONLY, CODE
9   15 .fini          0009  CONTENTS, ALLOC, LOAD, READONLY, CODE
10  16 .rodata        0011  CONTENTS, ALLOC, LOAD, READONLY, DATA
11  19 .init_array    0008  CONTENTS, ALLOC, LOAD, DATA
12  20 .fini_array    0008  CONTENTS, ALLOC, LOAD, DATA
13  21 .dynamic        01e0  CONTENTS, ALLOC, LOAD, DATA
14  22 .got           0028  CONTENTS, ALLOC, LOAD, DATA
15  23 .got.plt       0020  CONTENTS, ALLOC, LOAD, DATA
16  24 .data          0014  CONTENTS, ALLOC, LOAD, DATA
17  25 .bss           0004  ALLOC
18  26 .comment       001e  CONTENTS, READONLY
```

Flags

Die einzelnen Flags bedeuten:

- **CONTENTS:** *Die Section hat Inhalte in der Datei (sonst leer).*
- **ALLOC:** *Die Section benötigt Speicher.*
- **LOAD:** *Die Section wird in den Speicher geladen (wenn CONTENTS vorhanden sind, diese, ansonsten wird mit 0 initialisiert).*
- **READONLY:** *Die Section ist nicht beschreibbar.*
- **CODE:** *Die Section enthält Code und muss ausführbar sein.*
- **DATA:** *Die Section enthält Daten.*

Sections

Hieraus ergibt sich dann die Bedeutung der Sections:

- *.text: Programmcode, der Bereich ist read-only und executable und kommt aus der Binary.*
- *.rodata: Konstante initialisierte globale Variablen, Strings, usw..*
- *.data: Initialisierte globale Variablen, i.d.R. read-write (aber nicht executable) und kommt ebenfalls aus der Binary.*
- *.bss: Globale Variablen, die mit 0 initialisiert werden und daher keinen Speicherplatz in der kompilierten Datei benötigen. Ansonsten wie .data.*

Heap vs. Stack

Aufgabe 1.2

Was ist der Unterschied zwischen den Speicherbereichen Heap und Stack und welchen Verwendungszweck haben diese?

- **Heap:** *Hier können jederzeit Speicherbereiche alloziiert werden und zu jedem Zeitpunkt wieder freigegeben werden. Jede Allokation geschieht (in C) nur bei einem Aufruf von `malloc`/`calloc`.*
- **Stack:** *Der Stack nimmt lokale Variablen auf und arbeitet nach dem LIFO-Prinzip; Allokationen werden mit Ende der Funktion wieder freigegeben. (Wieso nämlich?) Die Größe des Stack ist begrenzt (i.d.R 8–16 MiB) und daher nur für kleine Allokationen (wenige kiB) geeignet.*

Heap vs. Stack

Aufgabe 1.3

Betrachten Sie folgendes C-Programm. In welchen der Speicherbereichen werden die einzelnen Variablen alloziiert (.text, .rodata, .data, .bss, Heap, Stack)? Verwenden Sie auch die man-Pages von malloc und alloca.

```
1 #include <alloca.h>
2 #include <stdlib.h>
3
4 int v0 = 6;
5 int v1;
6 const int v2[4] = {1, 3, 3, 7};
7
8 int main(int argc, char** argv) {
9     int v3 = 5;
10    int v4[v3];
11    int* v5 = malloc(v3 * sizeof(int));
12    if (v5 == NULL) abort(); // Wichtig!!
13    int* v6 = alloca(v3 * sizeof(int));
14    // ...
15 }
```

v0	v1	v2	v3	v4	v5	v6
----	----	----	----	----	----	----

Heap vs. Stack

Aufgabe 1.3

Betrachten Sie folgendes C-Programm. In welchen der Speicherbereichen werden die einzelnen Variablen alloziiert (.text, .rodata, .data, .bss, Heap, Stack)? Verwenden Sie auch die man-Pages von malloc und alloca.

```
1 #include <alloca.h>
2 #include <stdlib.h>
3
4 int v0 = 6;
5 int v1;
6 const int v2[4] = {1, 3, 3, 7};
7
8 int main(int argc, char** argv) {
9     int v3 = 5;
10    int v4[v3];
11    int* v5 = malloc(v3 * sizeof(int));
12    if (v5 == NULL) abort(); // Wichtig!!
13    int* v6 = alloca(v3 * sizeof(int));
14    // ...
15 }
```

v0	v1	v2	v3	v4	v5	v6
----	----	----	----	----	----	----

.data

Heap vs. Stack

Aufgabe 1.3

Betrachten Sie folgendes C-Programm. In welchen der Speicherbereichen werden die einzelnen Variablen alloziiert (.text, .rodata, .data, .bss, Heap, Stack)? Verwenden Sie auch die man-Pages von malloc und alloca.

```

1 #include <alloca.h>
2 #include <stdlib.h>
3
4 int v0 = 6;
5 int v1;
6 const int v2[4] = {1, 3, 3, 7};
7
8 int main(int argc, char** argv) {
9     int v3 = 5;
10    int v4[v3];
11    int* v5 = malloc(v3 * sizeof(int));
12    if (v5 == NULL) abort(); // Wichtig!!
13    int* v6 = alloca(v3 * sizeof(int));
14    // ...
15 }
```

v0	v1	v2	v3	v4	v5	v6
----	----	----	----	----	----	----

.data	.bss					
-------	------	--	--	--	--	--

Heap vs. Stack

Aufgabe 1.3

Betrachten Sie folgendes C-Programm. In welchen der Speicherbereichen werden die einzelnen Variablen alloziiert (.text, .rodata, .data, .bss, Heap, Stack)? Verwenden Sie auch die man-Pages von malloc und alloca.

```

1 #include <alloca.h>
2 #include <stdlib.h>
3
4 int v0 = 6;
5 int v1;
6 const int v2[4] = {1, 3, 3, 7};
7
8 int main(int argc, char** argv) {
9     int v3 = 5;
10    int v4[v3];
11    int* v5 = malloc(v3 * sizeof(int));
12    if (v5 == NULL) abort(); // Wichtig!!
13    int* v6 = alloca(v3 * sizeof(int));
14    // ...
15 }
```

v0	v1	v2	v3	v4	v5	v6
<i>.data</i>	<i>.bss</i>	<i>.rodata</i>				

Heap vs. Stack

Aufgabe 1.3

Betrachten Sie folgendes C-Programm. In welchen der Speicherbereichen werden die einzelnen Variablen alloziiert (.text, .rodata, .data, .bss, Heap, Stack)? Verwenden Sie auch die man-Pages von malloc und alloca.

```

1 #include <alloca.h>
2 #include <stdlib.h>
3
4 int v0 = 6;
5 int v1;
6 const int v2[4] = {1, 3, 3, 7};
7
8 int main(int argc, char** argv) {
9     int v3 = 5;
10    int v4[v3];
11    int* v5 = malloc(v3 * sizeof(int));
12    if (v5 == NULL) abort(); // Wichtig!!
13    int* v6 = alloca(v3 * sizeof(int));
14    // ...
15 }
```

v0	v1	v2	v3	v4	v5	v6
<i>.data</i>	<i>.bss</i>	<i>.rodata</i>	<i>Stack</i>			

Heap vs. Stack

Aufgabe 1.3

Betrachten Sie folgendes C-Programm. In welchen der Speicherbereichen werden die einzelnen Variablen alloziiert (.text, .rodata, .data, .bss, Heap, Stack)? Verwenden Sie auch die man-Pages von malloc und alloca.

```

1 #include <alloca.h>
2 #include <stdlib.h>
3
4 int v0 = 6;
5 int v1;
6 const int v2[4] = {1, 3, 3, 7};
7
8 int main(int argc, char** argv) {
9     int v3 = 5;
10    int v4[v3];
11    int* v5 = malloc(v3 * sizeof(int));
12    if (v5 == NULL) abort(); // Wichtig!!
13    int* v6 = alloca(v3 * sizeof(int));
14    // ...
15 }
```

v0	v1	v2	v3	v4	v5	v6
.data	.bss	.rodata	Stack	Stack		

Heap vs. Stack

Aufgabe 1.3

Betrachten Sie folgendes C-Programm. In welchen der Speicherbereiche werden die einzelnen Variablen alloziiert (.text, .rodata, .data, .bss, Heap, Stack)? Verwenden Sie auch die man-Pages von malloc und alloca.

```

1 #include <alloca.h>
2 #include <stdlib.h>
3
4 int v0 = 6;
5 int v1;
6 const int v2[4] = {1, 3, 3, 7};
7
8 int main(int argc, char** argv) {
9     int v3 = 5;
10    int v4[v3];
11    int* v5 = malloc(v3 * sizeof(int));
12    if (v5 == NULL) abort(); // Wichtig!!
13    int* v6 = alloca(v3 * sizeof(int));
14    // ...
15 }
```

Aufpassen!
Variable v5 an sich
– also der Pointer –
liegt auf dem Stack,
aber der
Speicherbereich auf
den v5 zeigt, ist auf
dem Heap

v0	v1	v2	v3	v4	v5	v6
<i>.data</i>	<i>.bss</i>	<i>.rodata</i>	<i>Stack</i>	<i>Stack</i>	<i>Heap</i>	

Heap vs. Stack

Aufgabe 1.3

Betrachten Sie folgendes C-Programm. In welchen der Speicherbereichen werden die einzelnen Variablen alloziiert (.text, .rodata, .data, .bss, Heap, Stack)? Verwenden Sie auch die man-Pages von malloc und alloca.

```

1 #include <alloca.h>
2 #include <stdlib.h>
3
4 int v0 = 6;
5 int v1;
6 const int v2[4] = {1, 3, 3, 7};
7
8 int main(int argc, char** argv) {
9     int v3 = 5;
10    int v4[v3];
11    int* v5 = malloc(v3 * sizeof(int));
12    if (v5 == NULL) abort(); // Wichtig!!
13    int* v6 = alloca(v3 * sizeof(int));
14    // ...
15 }
```

**Hier Pointer und
Adresse auf die
Pointer zeigt beide
auf dem Stack**

v0	v1	v2	v3	v4	v5	v6
<i>.data</i>	<i>.bss</i>	<i>.rodata</i>	<i>Stack</i>	<i>Stack</i>	<i>Heap</i>	<i>Stack</i>

Aufgabe

T2.2 Speicherzugriff und Pointerarithmetik in C

C Source	Erläuterung
<code>int v = 5;</code>	Definition einer normalen Variable
<code>int* a;</code>	Deklaration eines Pointers der auf ein (mehrere) <code>int</code> zeigen kann
<code>a = &v;</code>	Der Pointer wird auf die Adresse von <code>v</code> gesetzt
<code>int q = *a;</code>	Der Pointer wird <i>dereferenziert</i> , d.h. der Wert aus dem Speicher geladen
<code>*a = 2;</code>	Der Wert im Speicher auf den <code>a</code> zeigt wird auf 2 gesetzt

C Source	Wert der Variable
<code>int array[4] = { 10, 20, 30, 40 };</code>	0xfffe1000 (<i>beispielhaft!</i>)
<code>int val1 = array[0];</code> <code>int val2 = array[1];</code>	
<code>int val3 = *array;</code> <code>int val4 = (*array)+1;</code> <code>int val5 = *(array+1);</code>	
<code>int* ptr1 = array;</code> <code>int val6 = *ptr1;</code>	
<code>int* ptr2 = &array[2];</code> <code>int val7 = *ptr2;</code>	
<code>int* ptr3 = array + 3;</code> <code>int val8 = *ptr3;</code>	

Aufgabe 2

Welche Werte nehmen die Variablen in folgendem Code-Ausschnitt an?

Ein Array ist lediglich ein Pointer auf einen Speicherbereich – die Länge des Speicherbereiches muss bekannt sein, es gibt keinen automatischen Schutz vor out-of-bounds Zugriffen (sog. Buffer Overflows).

C Source	Wert der Variable
<code>int array[4] = { 10, 20, 30, 40 };</code>	<code>0xfffe1000</code> (<i>beispielhaft!</i>)
<code>int val1 = array[0];</code> <code>int val2 = array[1];</code>	<code>10</code>
<code>int val3 = *array;</code> <code>int val4 = (*array)+1;</code> <code>int val5 = *(array+1);</code>	
<code>int* ptr1 = array;</code> <code>int val6 = *ptr1;</code>	
<code>int* ptr2 = &array[2];</code> <code>int val7 = *ptr2;</code>	
<code>int* ptr3 = array + 3;</code> <code>int val8 = *ptr3;</code>	

Ein Array ist lediglich ein Pointer auf einen Speicherbereich – die Länge des Speicherbereiches muss bekannt sein, es gibt keinen automatischen Schutz vor out-of-bounds Zugriffen (sog. Buffer Overflows).

C Source	Wert der Variable
<code>int array[4] = { 10, 20, 30, 40 };</code>	<code>0xfffe1000</code> (<i>beispielhaft!</i>)
<code>int val1 = array[0];</code>	<code>10</code>
<code>int val2 = array[1];</code>	<code>20</code>
<code>int val3 = *array;</code>	
<code>int val4 = (*array)+1;</code>	
<code>int val5 = *(array+1);</code>	
<code>int* ptr1 = array;</code>	
<code>int val6 = *ptr1;</code>	
<code>int* ptr2 = &array[2];</code>	
<code>int val7 = *ptr2;</code>	
<code>int* ptr3 = array + 3;</code>	
<code>int val8 = *ptr3;</code>	

Ein Array ist lediglich ein Pointer auf einen Speicherbereich – die Länge des Speicherbereiches muss bekannt sein, es gibt keinen automatischen Schutz vor out-of-bounds Zugriffen (sog. Buffer Overflows).

C Source	Wert der Variable
<code>int array[4] = { 10, 20, 30, 40 };</code>	0xfffe1000 (<i>beispielhaft!</i>)
<code>int val1 = array[0];</code>	10
<code>int val2 = array[1];</code>	20
<code>int val3 = *array;</code>	10
<code>int val4 = (*array)+1;</code>	
<code>int val5 = *(array+1);</code>	
<code>int* ptr1 = array;</code>	
<code>int val6 = *ptr1;</code>	
<code>int* ptr2 = &array[2];</code>	
<code>int val7 = *ptr2;</code>	
<code>int* ptr3 = array + 3;</code>	
<code>int val8 = *ptr3;</code>	

Ein Array ist lediglich ein Pointer auf einen Speicherbereich – die Länge des Speicherbereiches muss bekannt sein, es gibt keinen automatischen Schutz vor out-of-bounds Zugriffen (sog. Buffer Overflows).

C Source	Wert der Variable
<code>int array[4] = { 10, 20, 30, 40 };</code>	0xfffe1000 (<i>beispielhaft!</i>)
<code>int val1 = array[0];</code>	10
<code>int val2 = array[1];</code>	20
<code>int val3 = *array;</code>	10
<code>int val4 = (*array)+1;</code>	11
<code>int val5 = *(array+1);</code>	
<code>int* ptr1 = array;</code>	
<code>int val6 = *ptr1;</code>	
<code>int* ptr2 = &array[2];</code>	
<code>int val7 = *ptr2;</code>	
<code>int* ptr3 = array + 3;</code>	
<code>int val8 = *ptr3;</code>	

Ein Array ist lediglich ein Pointer auf einen Speicherbereich – die Länge des Speicherbereiches muss bekannt sein, es gibt keinen automatischen Schutz vor out-of-bounds Zugriffen (sog. Buffer Overflows).

C Source	Wert der Variable
<code>int array[4] = { 10, 20, 30, 40 };</code>	0xfffe1000 (<i>beispielhaft!</i>)
<code>int val1 = array[0];</code>	10
<code>int val2 = array[1];</code>	20
<code>int val3 = *array;</code>	10
<code>int val4 = (*array)+1;</code>	11
<code>int val5 = *(array+1);</code>	20
<code>int* ptr1 = array;</code> <code>int val6 = *ptr1;</code>	
<code>int* ptr2 = &array[2];</code> <code>int val7 = *ptr2;</code>	
<code>int* ptr3 = array + 3;</code> <code>int val8 = *ptr3;</code>	

Ein Array ist lediglich ein Pointer auf einen Speicherbereich – die Länge des Speicherbereiches muss bekannt sein, es gibt keinen automatischen Schutz vor out-of-bounds Zugriffen (sog. Buffer Overflows).

C Source	Wert der Variable
<code>int array[4] = { 10, 20, 30, 40 };</code>	<code>0xfffe1000</code> (<i>beispielhaft!</i>)
<code>int val1 = array[0];</code>	<code>10</code>
<code>int val2 = array[1];</code>	<code>20</code>
<code>int val3 = *array;</code>	<code>10</code>
<code>int val4 = (*array)+1;</code>	<code>11</code>
<code>int val5 = *(array+1);</code>	<code>20</code>
<code>int* ptr1 = array;</code>	<code>0xfffe1000</code>
<code>int val6 = *ptr1;</code>	
<code>int* ptr2 = &array[2];</code>	
<code>int val7 = *ptr2;</code>	
<code>int* ptr3 = array + 3;</code>	
<code>int val8 = *ptr3;</code>	

Ein Array ist lediglich ein Pointer auf einen Speicherbereich – die Länge des Speicherbereiches muss bekannt sein, es gibt keinen automatischen Schutz vor out-of-bounds Zugriffen (sog. Buffer Overflows).

C Source	Wert der Variable
<code>int array[4] = { 10, 20, 30, 40 };</code>	<code>0xfffe1000</code> (<i>beispielhaft!</i>)
<code>int val1 = array[0];</code>	<code>10</code>
<code>int val2 = array[1];</code>	<code>20</code>
<code>int val3 = *array;</code>	<code>10</code>
<code>int val4 = (*array)+1;</code>	<code>11</code>
<code>int val5 = *(array+1);</code>	<code>20</code>
<code>int* ptr1 = array;</code>	<code>0xfffe1000</code>
<code>int val6 = *ptr1;</code>	<code>10</code>
<code>int* ptr2 = &array[2];</code>	
<code>int val7 = *ptr2;</code>	
<code>int* ptr3 = array + 3;</code>	
<code>int val8 = *ptr3;</code>	

Ein Array ist lediglich ein Pointer auf einen Speicherbereich – die Länge des Speicherbereiches muss bekannt sein, es gibt keinen automatischen Schutz vor out-of-bounds Zugriffen (sog. Buffer Overflows).

C Source	Wert der Variable
<code>int array[4] = { 10, 20, 30, 40 };</code>	<code>0xfffe1000</code> (<i>beispielhaft!</i>)
<code>int val1 = array[0];</code>	<code>10</code>
<code>int val2 = array[1];</code>	<code>20</code>
<code>int val3 = *array;</code>	<code>10</code>
<code>int val4 = (*array)+1;</code>	<code>11</code>
<code>int val5 = *(array+1);</code>	<code>20</code>
<code>int* ptr1 = array;</code>	<code>0xfffe1000</code>
<code>int val6 = *ptr1;</code>	<code>10</code>
<code>int* ptr2 = &array[2];</code>	<code>0xfffe1008</code>
<code>int val7 = *ptr2;</code>	
<code>int* ptr3 = array + 3;</code>	
<code>int val8 = *ptr3;</code>	

Ein Array ist lediglich ein Pointer auf einen Speicherbereich – die Länge des Speicherbereiches muss bekannt sein, es gibt keinen automatischen Schutz vor out-of-bounds Zugriffen (sog. Buffer Overflows).

C Source	Wert der Variable
<code>int array[4] = { 10, 20, 30, 40 };</code>	<code>0xfffe1000</code> (<i>beispielhaft!</i>)
<code>int val1 = array[0];</code>	<code>10</code>
<code>int val2 = array[1];</code>	<code>20</code>
<code>int val3 = *array;</code>	<code>10</code>
<code>int val4 = (*array)+1;</code>	<code>11</code>
<code>int val5 = *(array+1);</code>	<code>20</code>
<code>int* ptr1 = array;</code>	<code>0xfffe1000</code>
<code>int val6 = *ptr1;</code>	<code>10</code>
<code>int* ptr2 = &array[2];</code>	<code>0xfffe1008</code>
<code>int val7 = *ptr2;</code>	<code>30</code>
<code>int* ptr3 = array + 3;</code>	
<code>int val8 = *ptr3;</code>	

Ein Array ist lediglich ein Pointer auf einen Speicherbereich – die Länge des Speicherbereiches muss bekannt sein, es gibt keinen automatischen Schutz vor out-of-bounds Zugriffen (sog. Buffer Overflows).

C Source	Wert der Variable
<code>int array[4] = { 10, 20, 30, 40 };</code>	<code>0xfffe1000</code> (<i>beispielhaft!</i>)
<code>int val1 = array[0];</code>	<code>10</code>
<code>int val2 = array[1];</code>	<code>20</code>
<code>int val3 = *array;</code>	<code>10</code>
<code>int val4 = (*array)+1;</code>	<code>11</code>
<code>int val5 = *(array+1);</code>	<code>20</code>
<code>int* ptr1 = array;</code>	<code>0xfffe1000</code>
<code>int val6 = *ptr1;</code>	<code>10</code>
<code>int* ptr2 = &array[2];</code>	<code>0xfffe1008</code>
<code>int val7 = *ptr2;</code>	<code>30</code>
<code>int* ptr3 = array + 3;</code>	<code>0xfffe100c</code>
<code>int val8 = *ptr3;</code>	

Ein Array ist lediglich ein Pointer auf einen Speicherbereich – die Länge des Speicherbereiches muss bekannt sein, es gibt keinen automatischen Schutz vor out-of-bounds Zugriffen (sog. Buffer Overflows).

C Source	Wert der Variable
<code>int array[4] = { 10, 20, 30, 40 };</code>	<code>0xfffe1000</code> (<i>beispielhaft!</i>)
<code>int val1 = array[0];</code>	<code>10</code>
<code>int val2 = array[1];</code>	<code>20</code>
<code>int val3 = *array;</code>	<code>10</code>
<code>int val4 = (*array)+1;</code>	<code>11</code>
<code>int val5 = *(array+1);</code>	<code>20</code>
<code>int* ptr1 = array;</code>	<code>0xfffe1000</code>
<code>int val6 = *ptr1;</code>	<code>10</code>
<code>int* ptr2 = &array[2];</code>	<code>0xfffe1008</code>
<code>int val7 = *ptr2;</code>	<code>30</code>
<code>int* ptr3 = array + 3;</code>	<code>0xfffe100c</code>
<code>int val8 = *ptr3;</code>	<code>40</code>

Ein Array ist lediglich ein Pointer auf einen Speicherbereich – die Länge des Speicherbereiches muss bekannt sein, es gibt keinen automatischen Schutz vor out-of-bounds Zugriffen (sog. Buffer Overflows).

Aufgabe

T2.3 Kopieren eines Strings

`strcpy` `strncpy` `stpncpy` `strncpy` `memcpy`

Standardisiert?

Buffer-Länge spezifizierbar?

Rückgabe von String-Ende?

Schreibt immer NUL-Byte?

Schreibt nur notwendige Bytes?

Die Funktion `strlcat` ist zwar funktional optimal, aber nicht sehr weit verbreitet und daher nicht standardisiert. Die Funktion `memcpy` ist zur Aufnahme in den C23-Standard vorgesehen.

	strcpy	strncpy	stpncpy	strlcpy	memccpy
Standardisiert?	<i>C</i>				
Buffer-Länge spezifizierbar?	—				
Rückgabe von String-Ende?	—				
Schreibt immer NUL-Byte?	<i>Ja</i>				
Schreibt nur notwendige Bytes?	<i>Ja</i>				

Die Funktion `strlcat` ist zwar funktional optimal, aber nicht sehr weit verbreitet und daher nicht standardisiert. Die Funktion `memccpy` ist zur Aufnahme in den C23-Standard vorgesehen.

	strcpy	strncpy	stpncpy	strlcpy	memccpy
Standardisiert?	<i>C</i>	<i>C</i>			
Buffer-Länge spezifizierbar?	—	<i>Ja</i>			
Rückgabe von String-Ende?	—	—			
Schreibt immer NUL-Byte?	<i>Ja</i>	—			
Schreibt nur notwendige Bytes?	<i>Ja</i>	—			

Die Funktion `strlcat` ist zwar funktional optimal, aber nicht sehr weit verbreitet und daher nicht standardisiert. Die Funktion `memccpy` ist zur Aufnahme in den C23-Standard vorgesehen.

	strcpy	strncpy	stpncpy	strlcpy	memccpy
Standardisiert?	<i>C</i>	<i>C</i>	<i>POSIX</i>		
Buffer-Länge spezifizierbar?	—	<i>Ja</i>	<i>Ja</i>		
Rückgabe von String-Ende?	—	—	<i>Ja</i>		
Schreibt immer NUL-Byte?	<i>Ja</i>	—	—		
Schreibt nur notwendige Bytes?	<i>Ja</i>	—	—		

Die Funktion `strlcat` ist zwar funktional optimal, aber nicht sehr weit verbreitet und daher nicht standardisiert. Die Funktion `memccpy` ist zur Aufnahme in den C23-Standard vorgesehen.

	strcpy	strncpy	stpncpy	strlcpy	memccpy
Standardisiert?	<i>C</i>	<i>C</i>	<i>POSIX</i>	<i>– (BSD)</i>	
Buffer-Länge spezifizierbar?	<i>—</i>	<i>Ja</i>	<i>Ja</i>	<i>Ja</i>	
Rückgabe von String-Ende?	<i>—</i>	<i>—</i>	<i>Ja</i>	<i>Ja</i>	
Schreibt immer NUL-Byte?	<i>Ja</i>	<i>—</i>	<i>—</i>	<i>Ja</i>	
Schreibt nur notwendige Bytes?	<i>Ja</i>	<i>—</i>	<i>—</i>	<i>Ja</i>	

Die Funktion `strlcat` ist zwar funktional optimal, aber nicht sehr weit verbreitet und daher nicht standardisiert. Die Funktion `memccpy` ist zur Aufnahme in den C23-Standard vorgesehen.

	<code>strcpy</code>	<code>strncpy</code>	<code>stpncpy</code>	<code>strlcpy</code>	<code>memccpy</code>
Standardisiert?	<i>C</i>	<i>C</i>	<i>POSIX</i>	<i>– (BSD)</i>	<i>POSIX</i>
Buffer-Länge spezifizierbar?	<i>—</i>	<i>Ja</i>	<i>Ja</i>	<i>Ja</i>	<i>Ja</i>
Rückgabe von String-Ende?	<i>—</i>	<i>—</i>	<i>Ja</i>	<i>Ja</i>	<i>Ja</i>
Schreibt immer NUL-Byte?	<i>Ja</i>	<i>—</i>	<i>—</i>	<i>Ja</i>	<i>—</i>
Schreibt nur notwendige Bytes?	<i>Ja</i>	<i>—</i>	<i>—</i>	<i>Ja</i>	<i>Ja</i>

Die Funktion `strlcat` ist zwar funktional optimal, aber nicht sehr weit verbreitet und daher nicht standardisiert. Die Funktion `memccpy` ist zur Aufnahme in den C23-Standard vorgesehen.

C Source	Wert der Variable
<code>int array[4] = { 10, 20, 30, 40 };</code>	<code>0xfffe1000</code> (<i>beispielhaft!</i>)
<code>int val1 = array[0];</code>	<code>10</code>
<code>int val2 = array[1];</code>	<code>20</code>
<code>int val3 = *array;</code>	<code>10</code>
<code>int val4 = (*array)+1;</code>	<code>11</code>
<code>int val5 = *(array+1);</code>	<code>20</code>
<code>int* ptr1 = array;</code>	<code>0xfffe1000</code>
<code>int val6 = *ptr1;</code>	<code>10</code>
<code>int* ptr2 = &array[2];</code>	<code>0xfffe1008</code>
<code>int val7 = *ptr2;</code>	<code>30</code>
<code>int* ptr3 = array + 3;</code>	<code>0xfffe100c</code>
<code>int val8 = *ptr3;</code>	<code>40</code>

Ein Array ist lediglich ein Pointer auf einen Speicherbereich – die Länge des Speicherbereiches muss bekannt sein, es gibt keinen automatischen Schutz vor out-of-bounds Zugriffen (sog. Buffer Overflows).