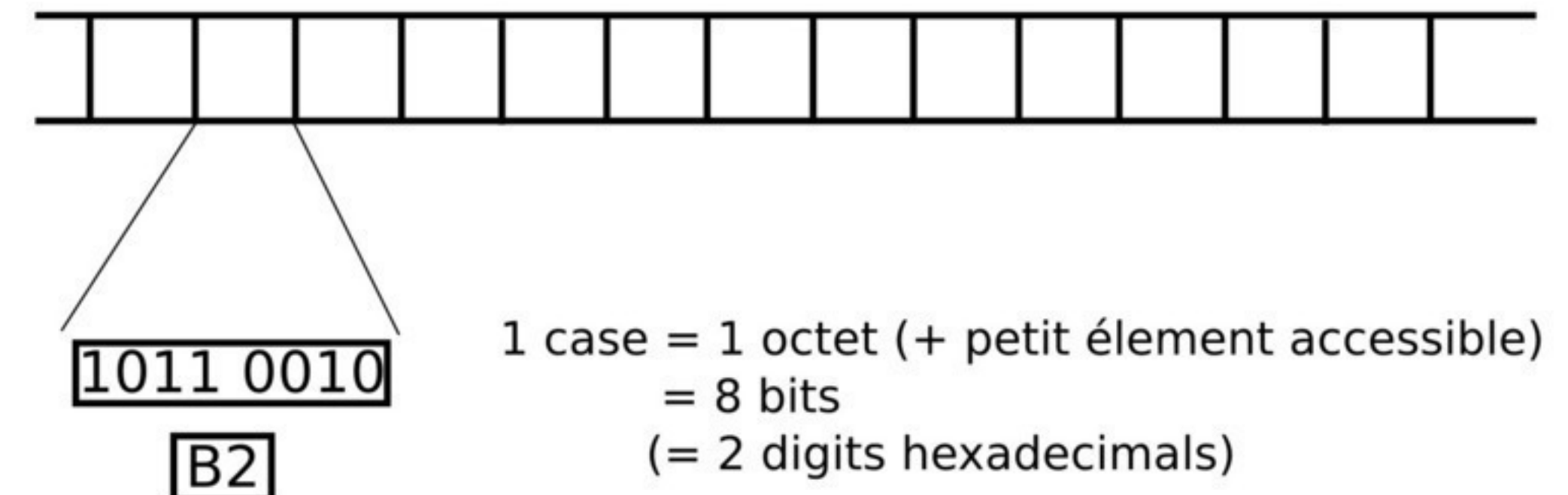


Organisation mémoire

000

Organisation mémoire

Mémoire RAM = Suite élément mémoire



001

Organisation mémoire

Chaque case est numérotée: son adresse



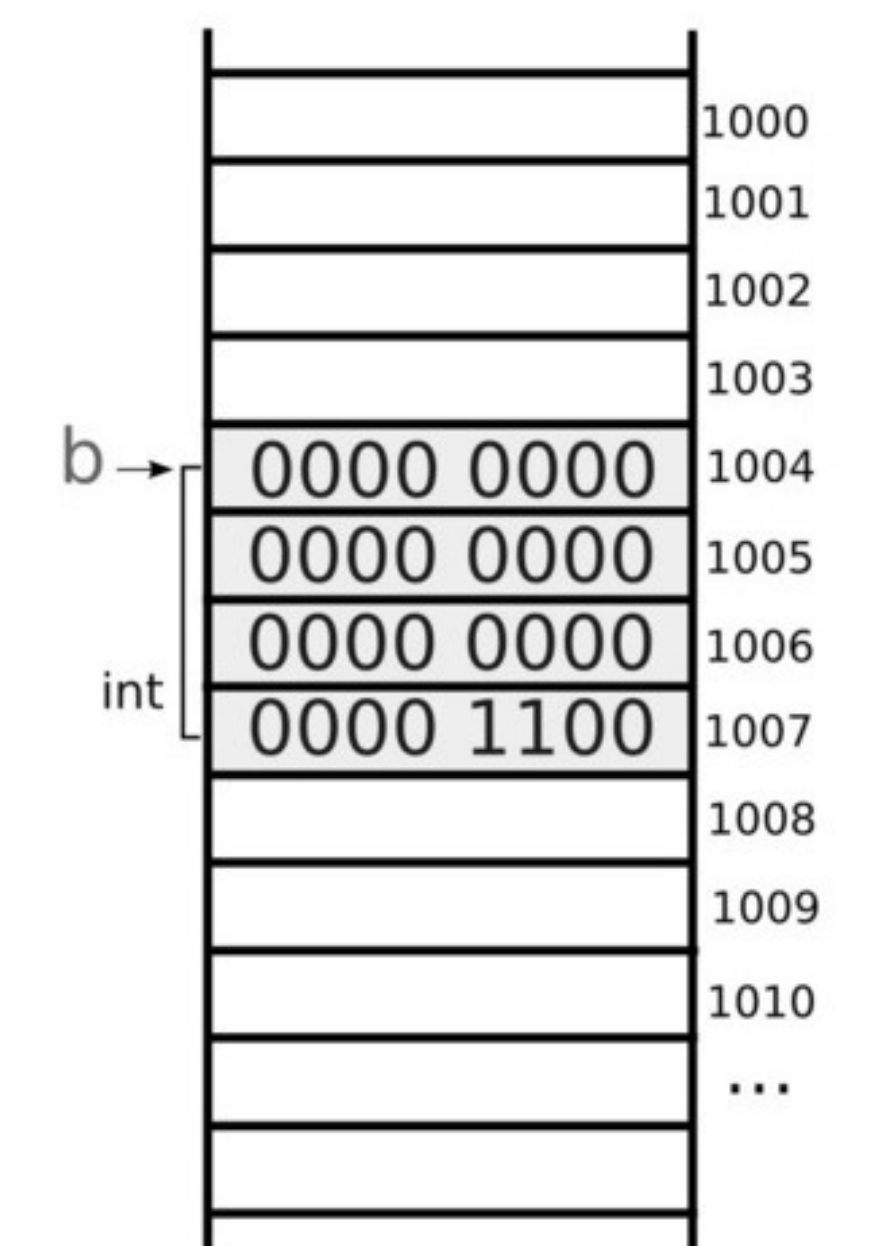
002

Variable

Instancier une variable revient à

`int b=12;`

- Prendre une case en mémoire
- Taille de la case donnée par le type
(gestion `int` $\Leftrightarrow$ 4 octets géré par le code C)
- Désigner cette case par le nom de variable
(gestion nom `[b]` $\Leftrightarrow$ @1004 géré par le code C)
- Remplir la case par la valeur désignée

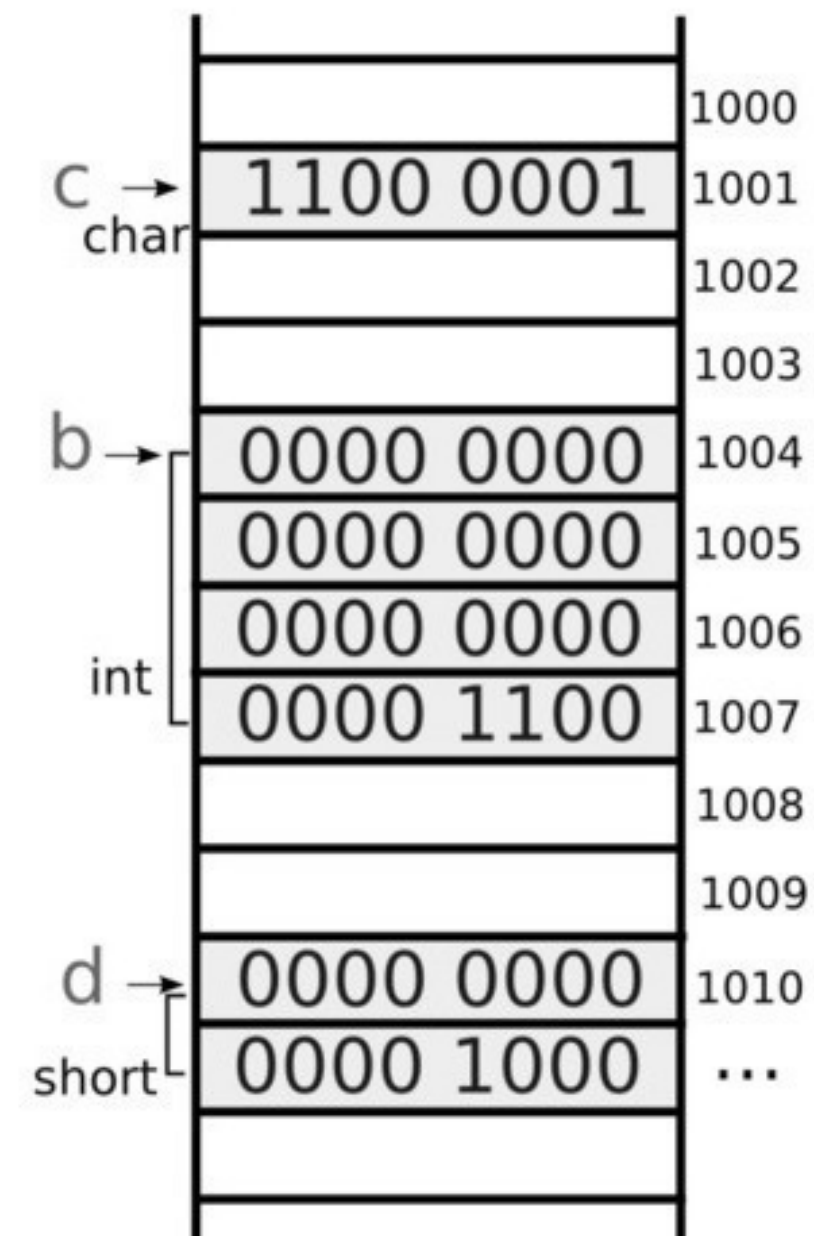


003

Variable

Plusieurs variables, pas forcément contigües

```
int b=12;
char c='a';
short d=8;
```



004

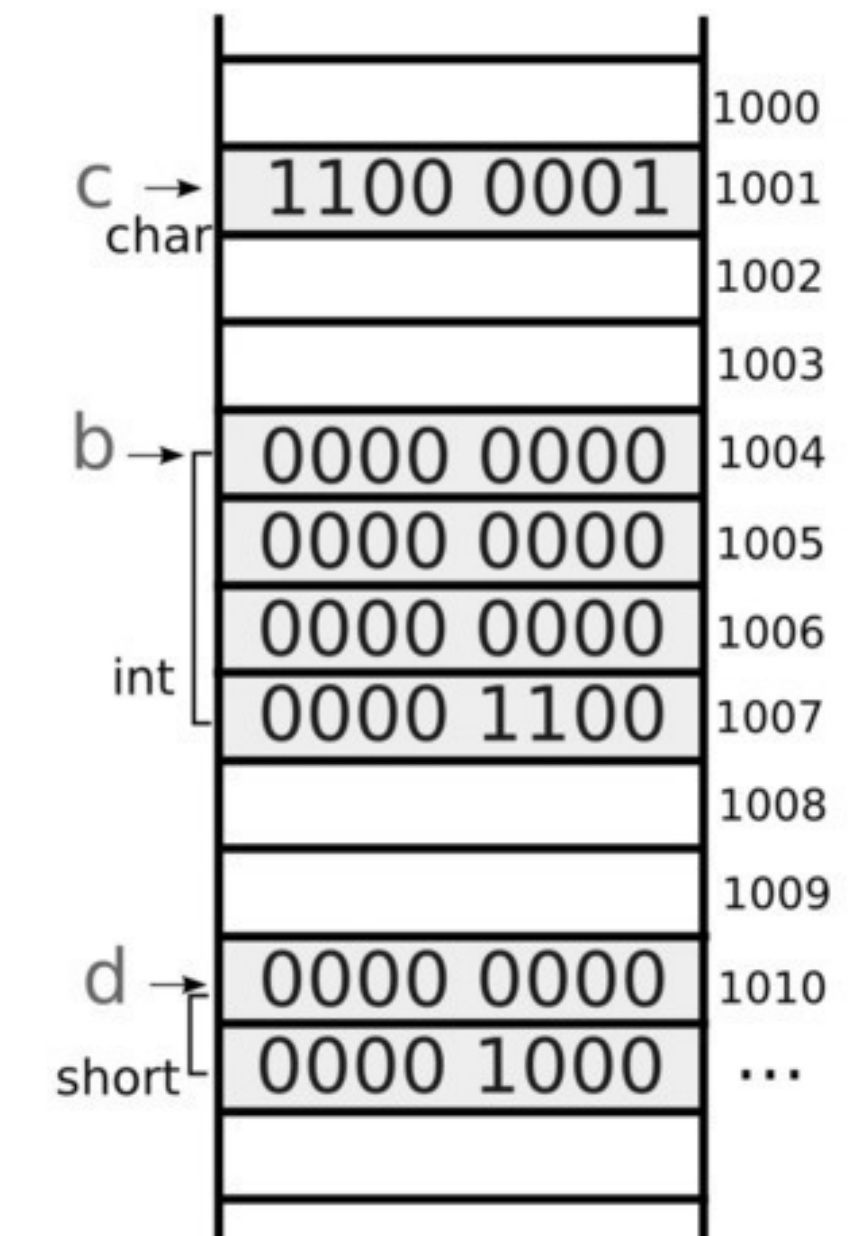
Lecture de variables

```
int b=12;
char c='a';
short d=8;
```

Au niveau assembleur:

- Pour lire la valeur de b:
 - On se place sur l'élément @1004 en RAM
 - On lit 4 octets (int)
- Pour lire la valeur de c:
 - On se place sur l'élément @1001 en RAM
 - On lit 1 octet (char)
- Pour lire la valeur de d:
 - On se place sur l'élément @1010 en RAM
 - On lit 2 octets (short)

Géré automatiquement par le code C



005

Variable adresse

Une variable de type adresse/pointeur:

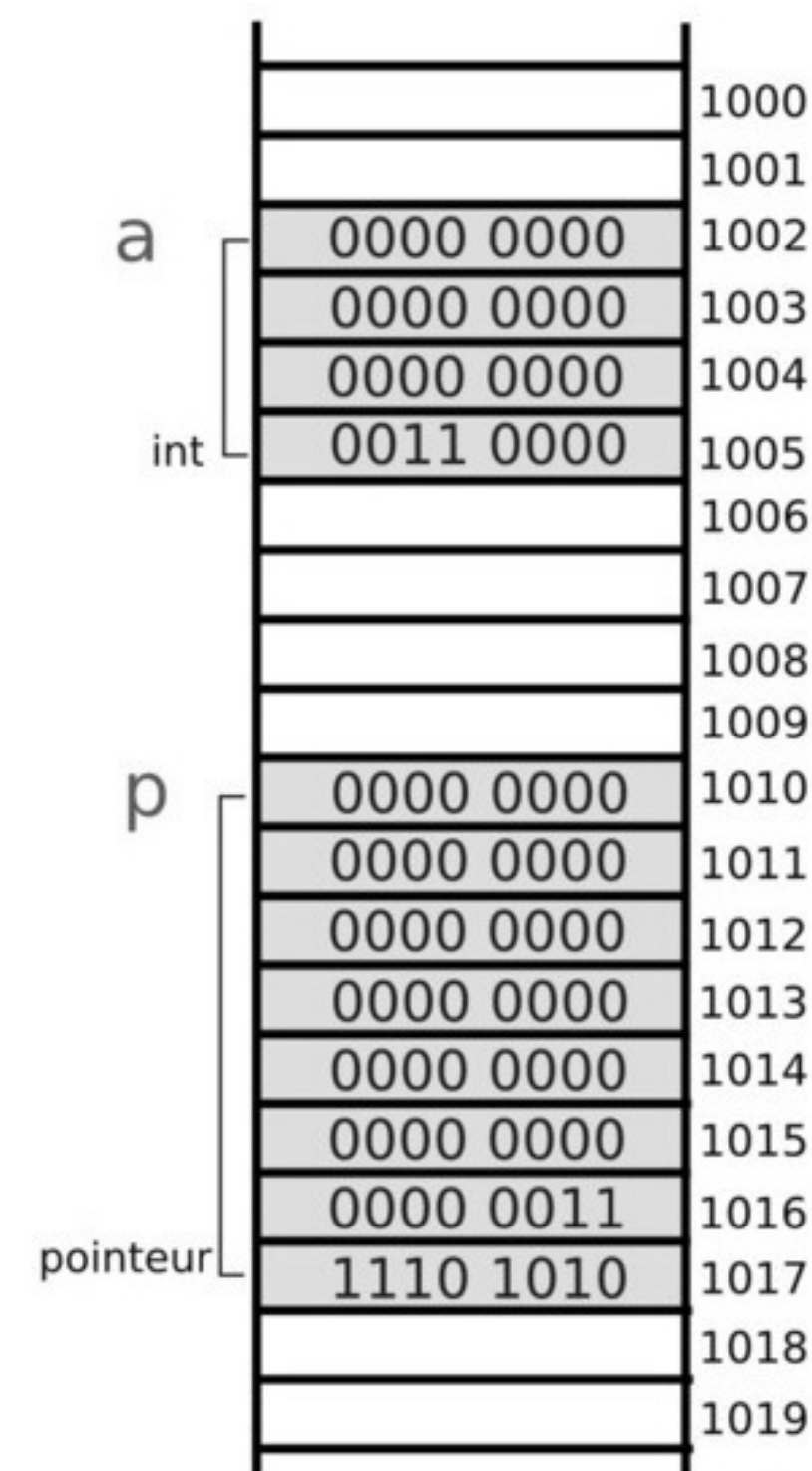
- Contient le numéro d'une case mémoire
- Le type encode la taille du type pointé
- Est stockée comme une variable de 4/8 octets

```
int a=48;
int* p=&a;
```



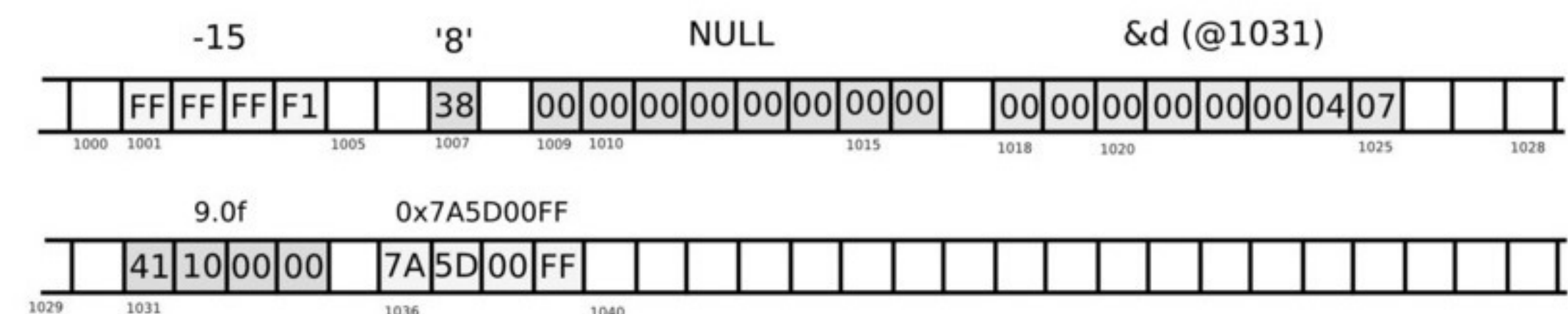
Le type pointé

- n'est pas nécessaire pour le stockage
- est utile pour lire la valeur de *p



006

Exemple



```
int a=-15;
char b='8';
int c=0x7A5D00FF;
float d=9.0f;
float *p1=NULL;
float *p2=&d;
```

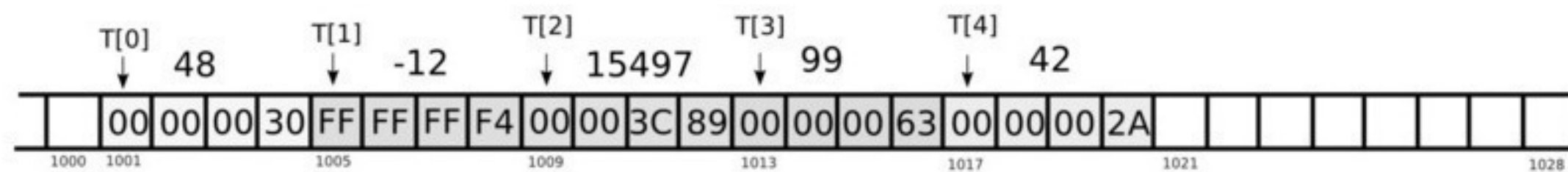
007

Elements contigus

En C, deux manière de définir des éléments contigus en mémoire.

- 1: Tableau (éléments de même types)

```
int T[5]={48, -12, 15497, 99, 42};
```



Rem: Le code C stocke que T vaut 1001 (à la compilation)

T[0] vient lire 4 octets (int) à partir de 1001
T[1] vient lire 4 octets (int) à partir de 1001+1*4 (4=sizeof(int))
T[2] vient lire 4 octets (int) à partir de 1001+2*4

Attention: *(T+i) doit lire 4 octets à partir de 1001+i*4

=> T+1 ne vaut pas 1002!
T+1 vaut 1001+1*sizeof(int)=1005!
T+i vaut 1001+i*sizeof(int)

Arithmétique des pointeurs dépend de la taille du type!

008

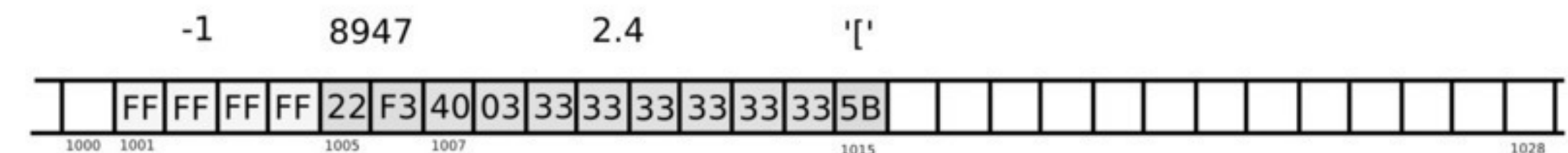
Elements contigus

En C, deux manière de définir des éléments contigus en mémoire.

- 2: Structures (types hétérogènes)

```
struct s
{ int a; short b; double c; char d; };
```

```
struct s={-1, 8947, 2.4, '['};
```



s.a vient lire 4 octets (type int) à partir de 1001
s.b vient lire 2 octets (type short) à partir de 1005
s.c vient lire 8 octets (type double) à partir de 1007
s.d vient lire 1 octet (type char) à partir de 1015

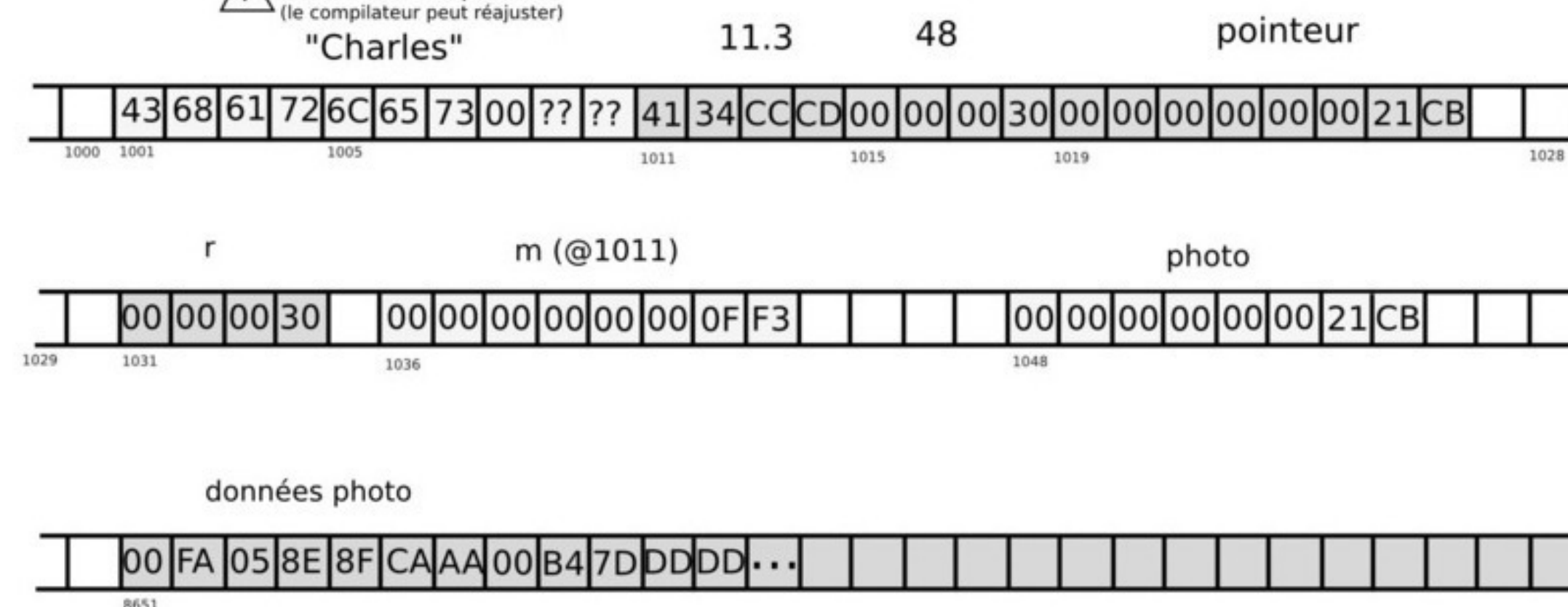
009

Exemple

```
struct etudiant
{
    char nom[10];
    float moyenne;
    int rang;
    FILE* photo;
};
```

```
FILE* photo=fopen(...)
...
struct etudiant e={"Charles",11.3,48,photo};
int r=e.rang;
float *m=&e.moyenne;
```

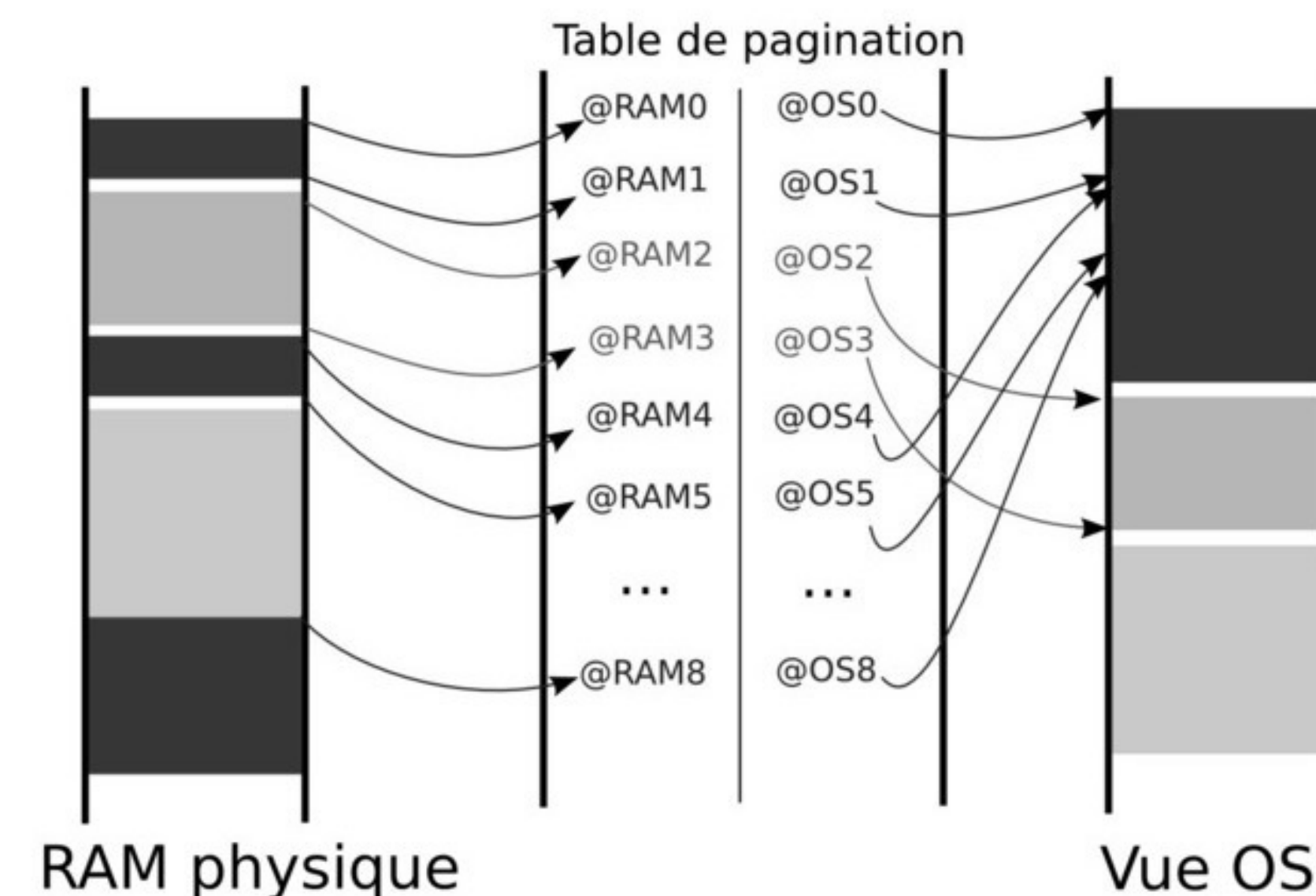
! Taille non multiple de 4
(le compilateur peut réajuster)



010

Mémoire physique vs OS

En pratique:
RAM fragmentée, pas forcément d'espace contigue
L'OS "fait croire" qu'il y a de la mémoire contigue (pagination)



011

Endianness

Ex.
Le nombre stocké en "long long" valant 8

00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 08

Il faut lire beaucoup d'octets avant de connaître la valeur

=> Sur les système **little endian**, on stocke/lit les octets de poids faibles d'abord.

Little Endian: (Intel, ...)

08 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

Big Endian: (Motorola, anciens Macintosh)

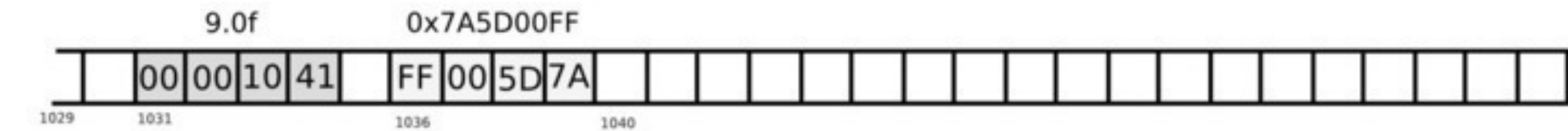
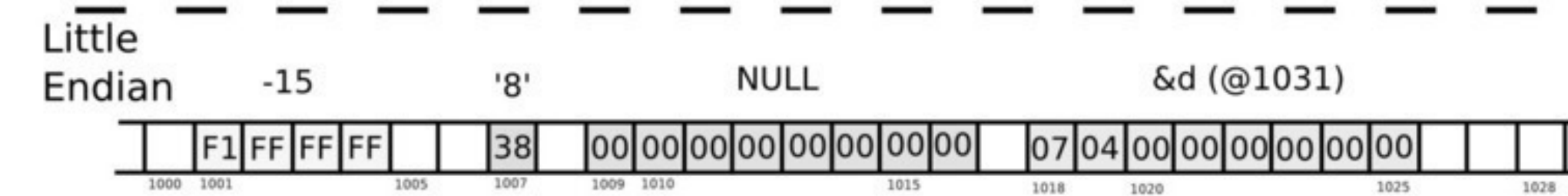
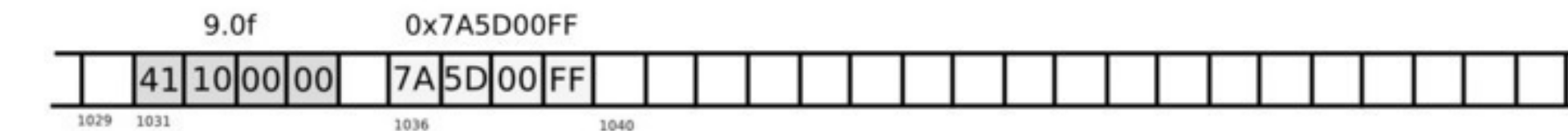
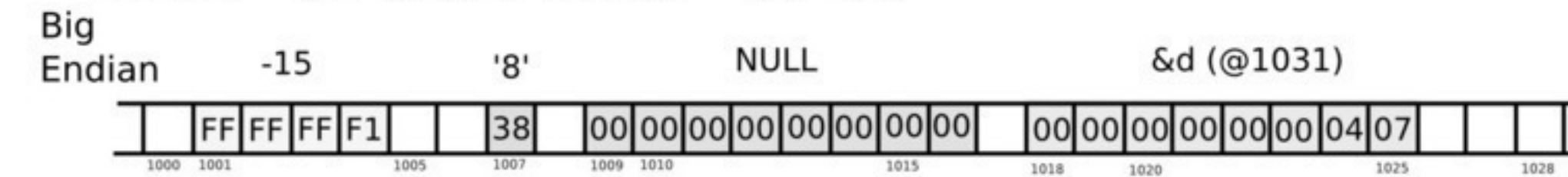
00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 08

012

Endianness

En pratique, on inverse les octets de chaque entité

```
int a=-15; char b='8';
int c=0x7A5D00FF; float d=9.0f;
float *p1=NULL; float *p2=&d;
```

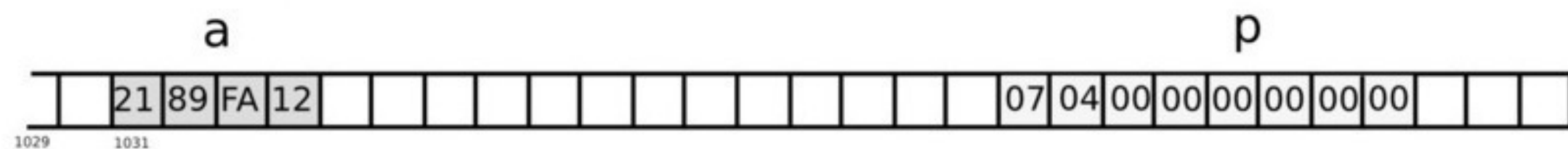


013

Lecture d'octets

Il est possible de lire n'importe quel octet de la mémoire et allant le "pointer" avec un char*

```
Ex. int a=0x12FA8921;
char *p=&a;
```



```
char c0=*p; //ou p[0]
printf("%x\n",c0);
```

> 21

```
char c1=*(p+1); //ou p[1]
printf("%x\n",c1);
```

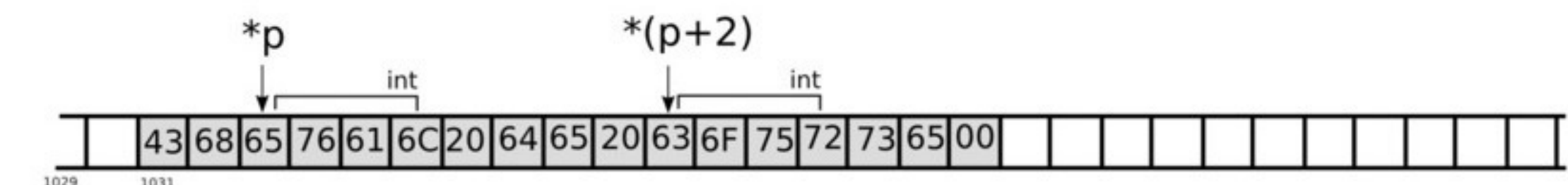
> 89

014

Lecture d'octets

Autre type de pointeurs

```
Ex. char T[17]="Cheval de course";
int *p=&T[2];
```



```
printf("%x\n",*p);
```

> 6C 61 76 65

```
printf("%d\n",*p);
```

> 1818326629

```
printf("%x\n",p[2]);
```

> 72 75 6F 63

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

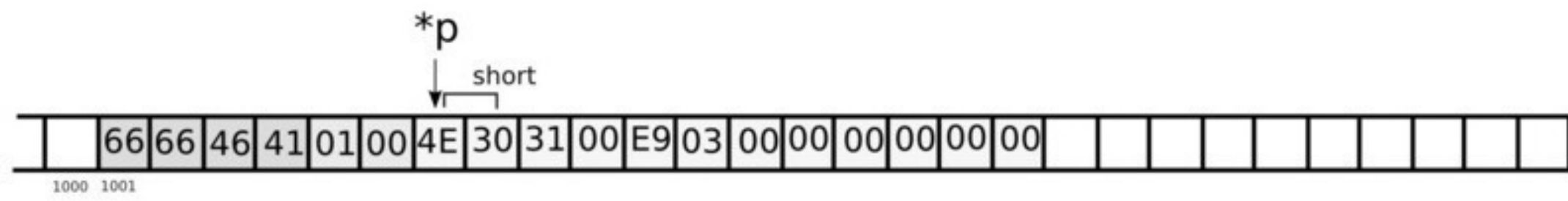
> 1920298851

015

Exemple

```
struct noeud      struct noeud n={12.4,1,"N01",NULL};
{
  float valeur;
  short id;
  char nom[4];
  struct noeud* suivant;
};
```

12.4	->	41 46 66 66
1	->	00 01
"N01"	->	4E 30 31 00
NULL	->	00 00 00 00 00 00 00 00
1001	->	00 00 00 00 00 00 03 E9



```
short *p=&n.nom;
printf("%x\n", *p);      > 30 4E

printf("%x\n", p[1]);    > 00 31
printf("%s\n", p[1]);    > 49

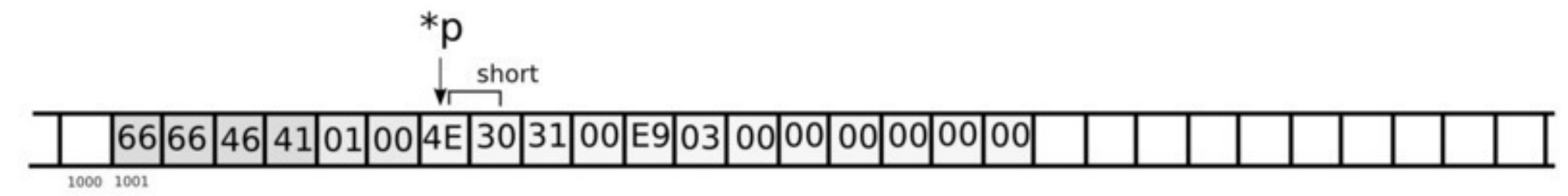
printf("%x\n", p[-1]);   > 00 01
printf("%s\n", p[-1]);   > 01
```

016

Exemple

```
struct noeud      struct noeud n={12.4,1,"N01",NULL};
{
  float valeur;
  short id;
  char nom[4];
  struct noeud* suivant;
};
```

12.4	->	41 46 66 66
1	->	00 01
"N01"	->	4E 30 31 00
NULL	->	00 00 00 00 00 00 00 00
1001	->	00 00 00 00 00 00 03 E9



```
short *p=&n.nom;
printf("%s\n", p-3); // ou &p[-3]

> ffDA00 01
```

017