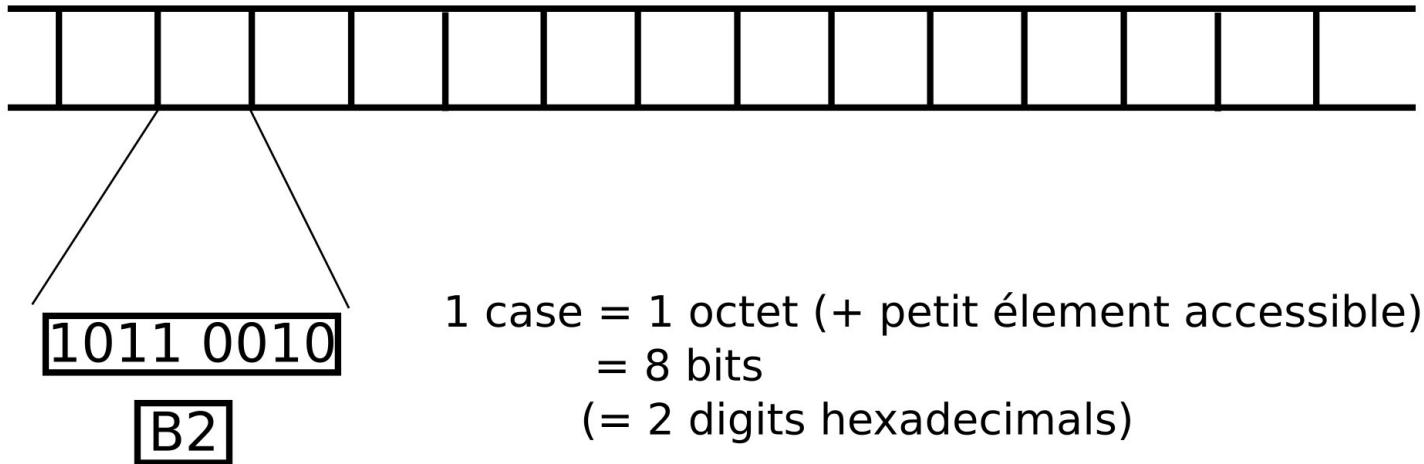


Organisation mémoire

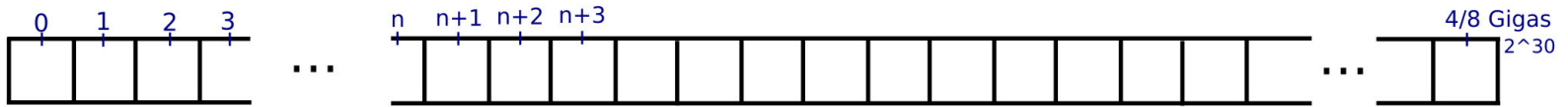
Organisation mémoire

Mémoire RAM = Suite élément mémoire



Organisation mémoire

Chaque case est numérotée: son adresse



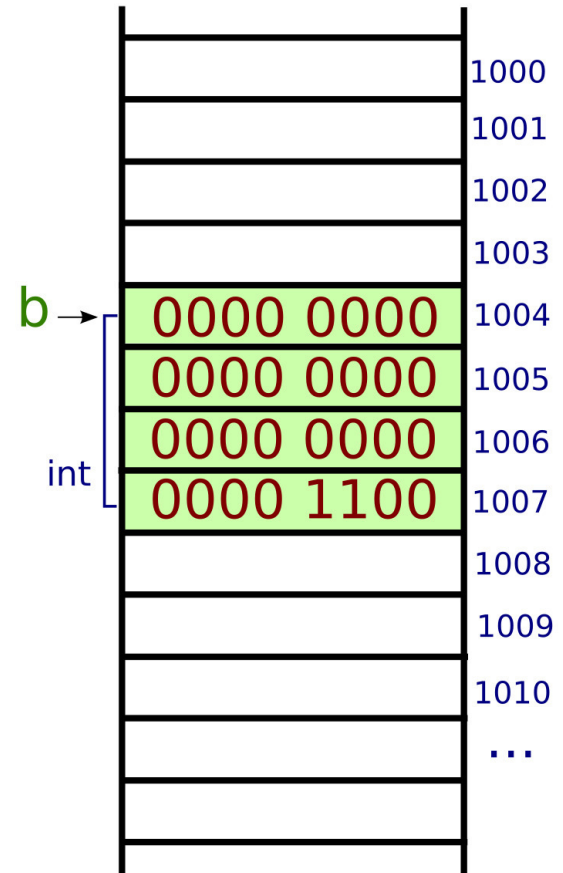
Rem. Pointeur NULL = Pointeur vers la case numéro 0

Variable

Instancier une variable revient à

```
int b=12;
```

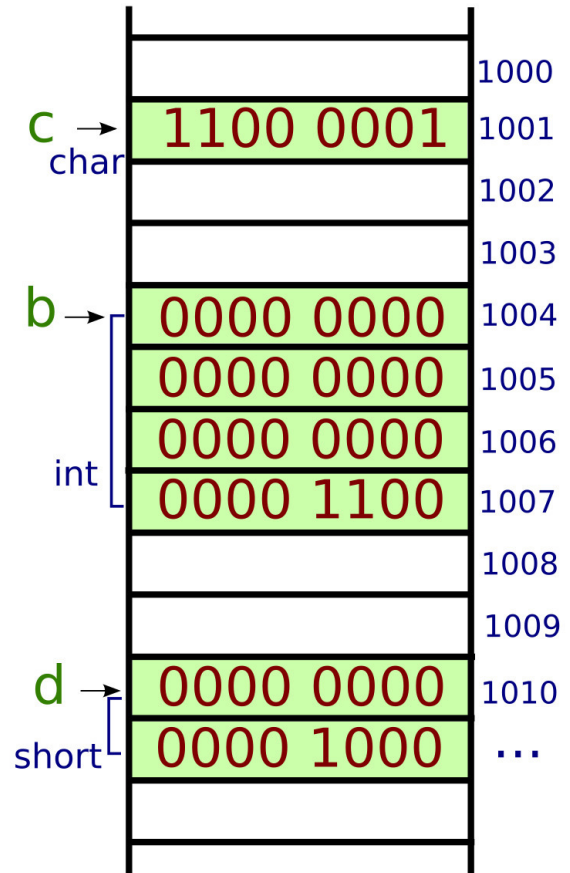
- Prendre une case en mémoire
- Taille de la case donnée par le type
(gestion $\text{int} \Leftrightarrow 4$ octets géré par le code C)
- Désigner cette case par le nom de variable
(gestion $\text{nom}[b] \Leftrightarrow @1004$ géré par le code C)
- Remplir la case par la valeur désignée



Variable

Plusieurs variables, pas forcément contigües

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



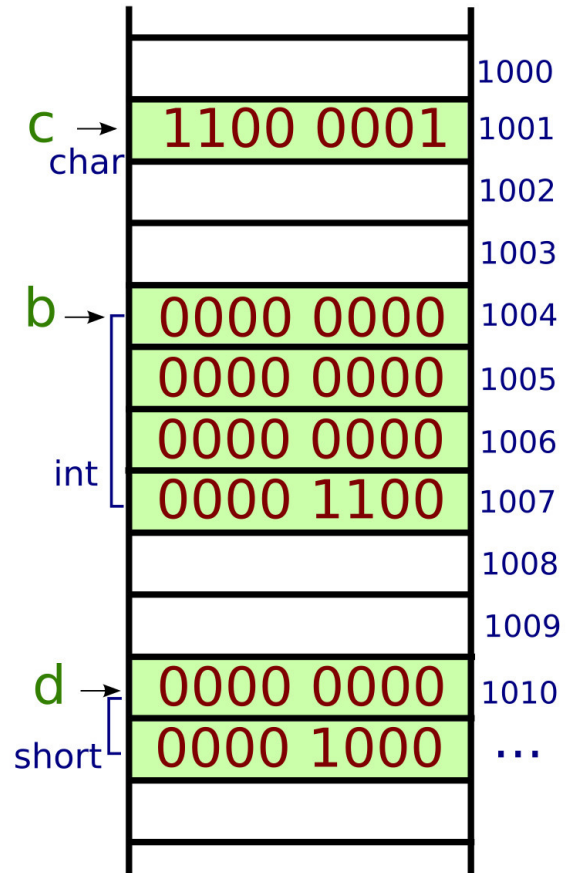
Lecture de variables

```
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

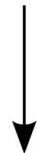


Variable adresse

Une variable de type adresse/pointeur:

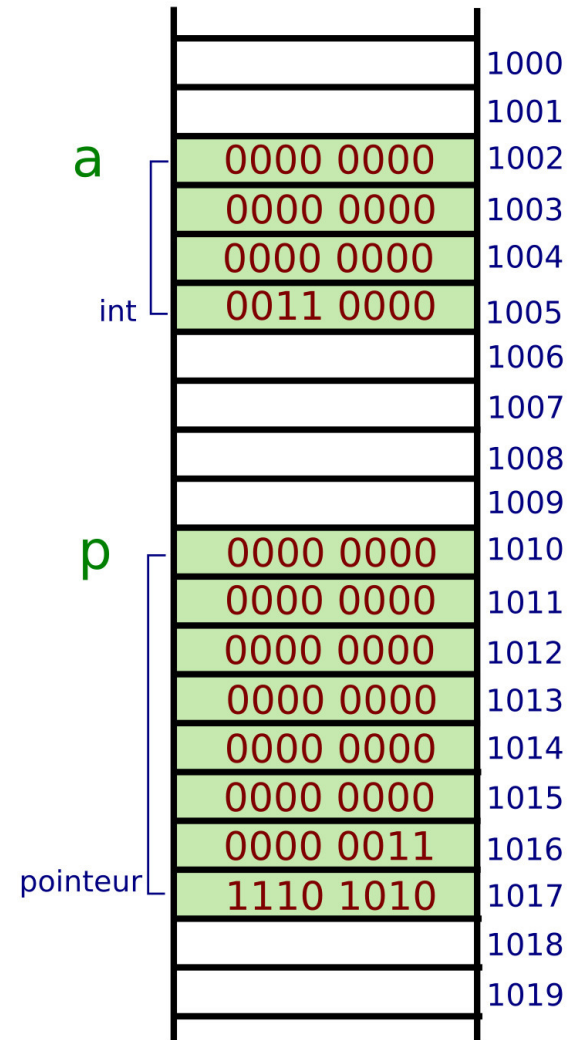
- Contient le numéro d'une case mémoire
- Le type encode la taille du type pointé
- Est stockée comme une variable de 4/8 octets

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

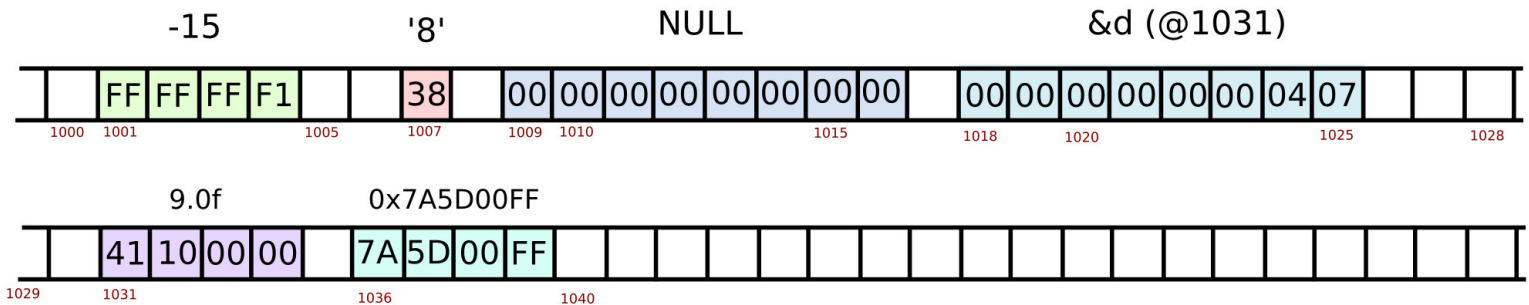


Le type pointé

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



Exemple



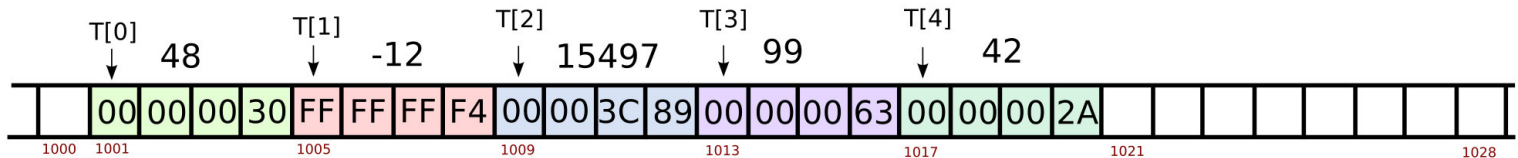
```
int a=-15;
char b='8';
int c=0x7A5D00FF;
float d=9.0f;
float *p1=NULL;
float *p2=&d;
```

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 $1001+1*\text{sizeof(int)}=1005$!

T+i vaut $1001+i*\text{sizeof(int)}$

Arithmétique des pointeurs dépend
de la taille du type!

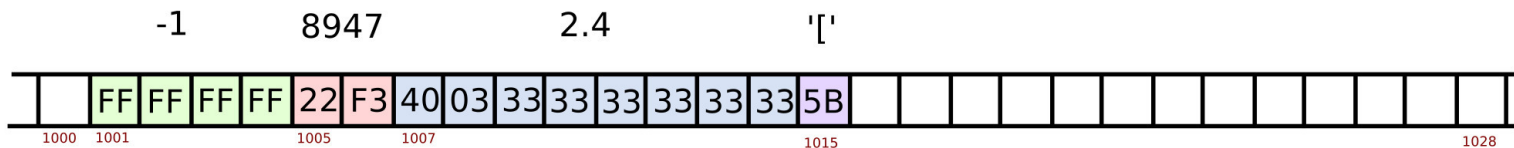
Elements contigus

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

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;
```

@8651

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

"Charles"

11.3

48

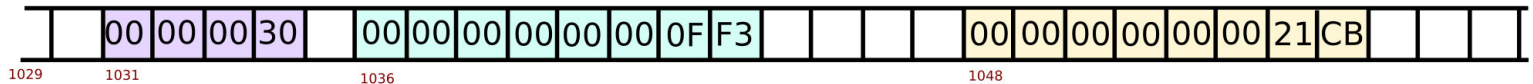
pointeur



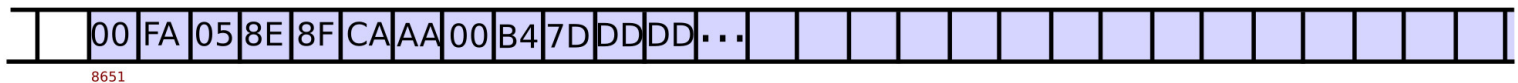
r

m (@1011)

photo



données photo

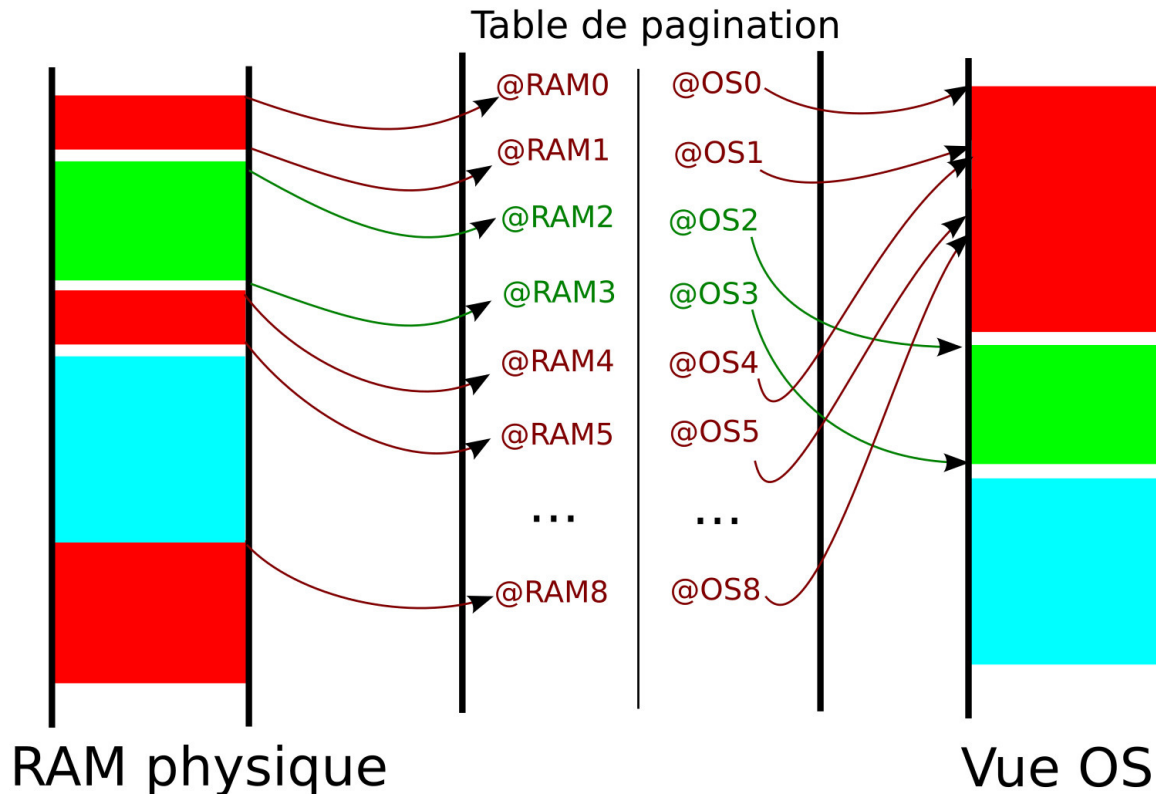


Mémoire physique vs OS

En pratique:

RAM fragmentée, pas forcément d'espace contigue

L'OS "fait croire" qu'il y a de la mémoire contigue (pagination)



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	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	00	00
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

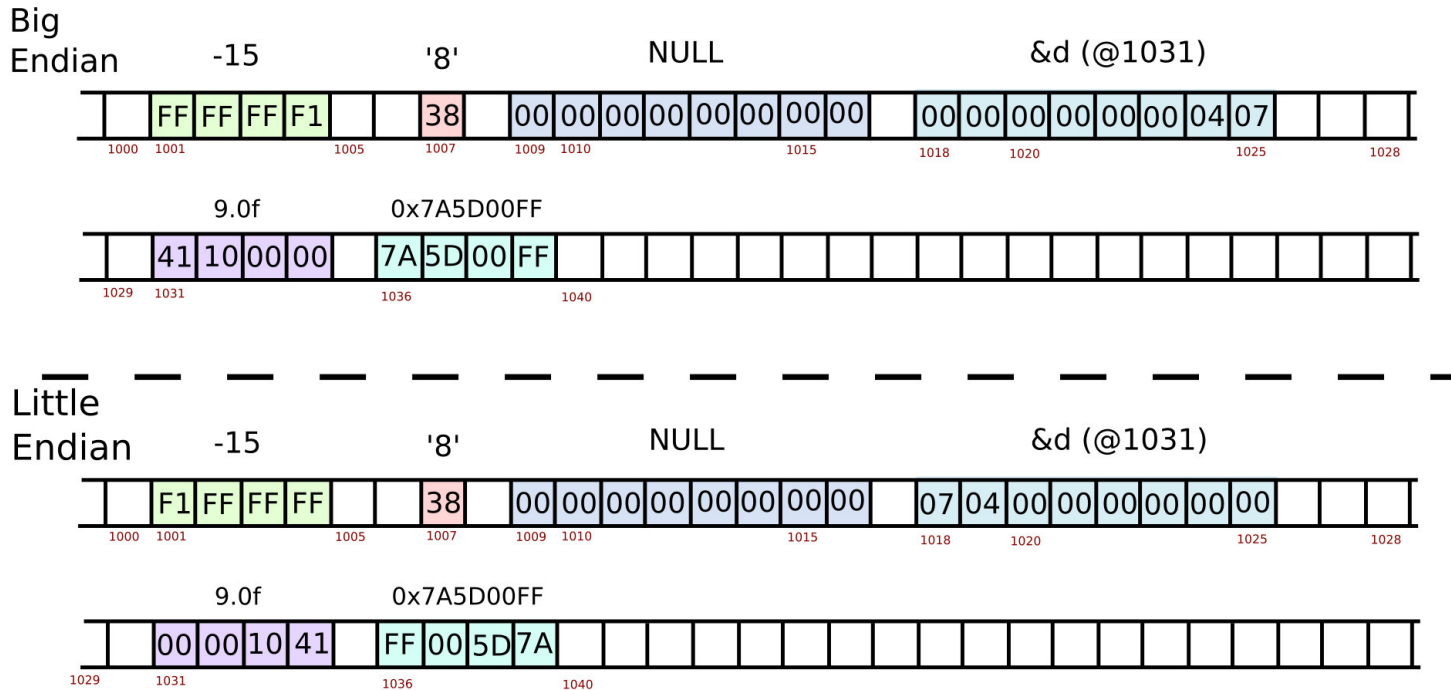
Big Endian: (Motorola, anciens Macintosh)

00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	08
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Endianness

En pratique, on inverse les octets de chaque entité

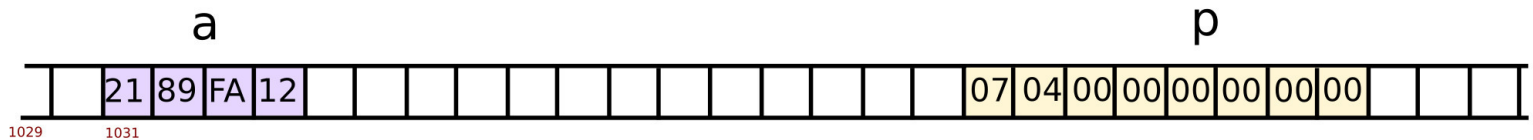
```
int a=-15; char b='8';  
int c=0x7A5D00FF; float d=9.0f;  
float *p1=NULL; float *p2=&d;
```



Lecture d'octets

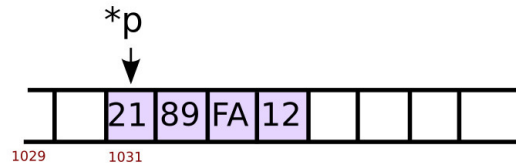
Il est possible de lire n'importe quel octet de la mémoire et allant le "pointer" avec un char*

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



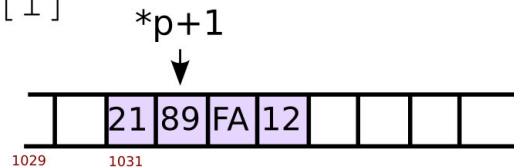
```
char c0=*p; //ou p[0]  
printf("%x\n",c0);
```

> 21



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

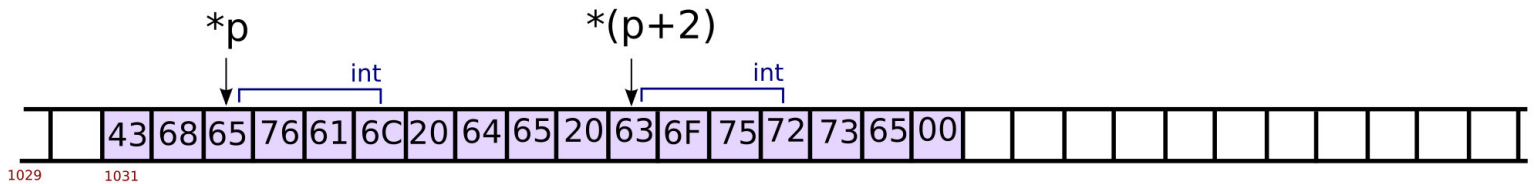
> 89



Lecture d'octets

Autre type de pointeurs

Ex. `char T[17]="Cheval de course";`
`int *p=&T[2];` 43 68 65 76 61 6C 20 64 65 20 63 6F 75 72 73 65 00



`printf("%x\n", *p);` > 6C 61 76 65

`printf("%d\n", *p);` > 1818326629

`printf("%x\n", p[2]);` > 72 75 6F 63

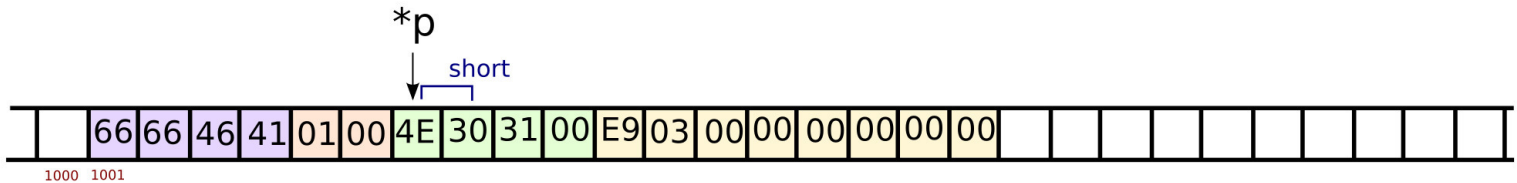
`printf("%d\n", p[2]);` > 1920298851

Example

```
struct noeud
{
    float valeur;
    short id;
    char nom[4];
    struct noeud* suivant;
};
```

```
struct noeud n={12.4,1,"N01",NULL};
n.suivant=&n;
```

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
```

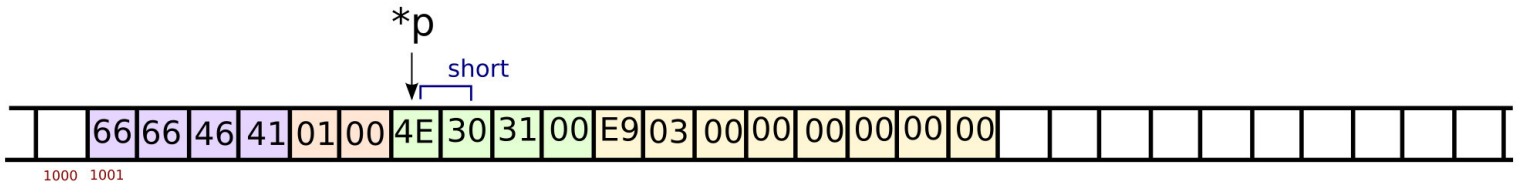
```
printf("%x\n", p[-1]);   > 00 01
printf("%s\n", p[-1]);   > 01
```

Example

```
struct noeud
{
    float valeur;
    short id;
    char nom[4];
    struct noeud* suivant;
};
```

```
struct noeud n={12.4,1,"N01",NULL};
n.suivant=&n;
```

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]
```

```
> ffDA0001
```