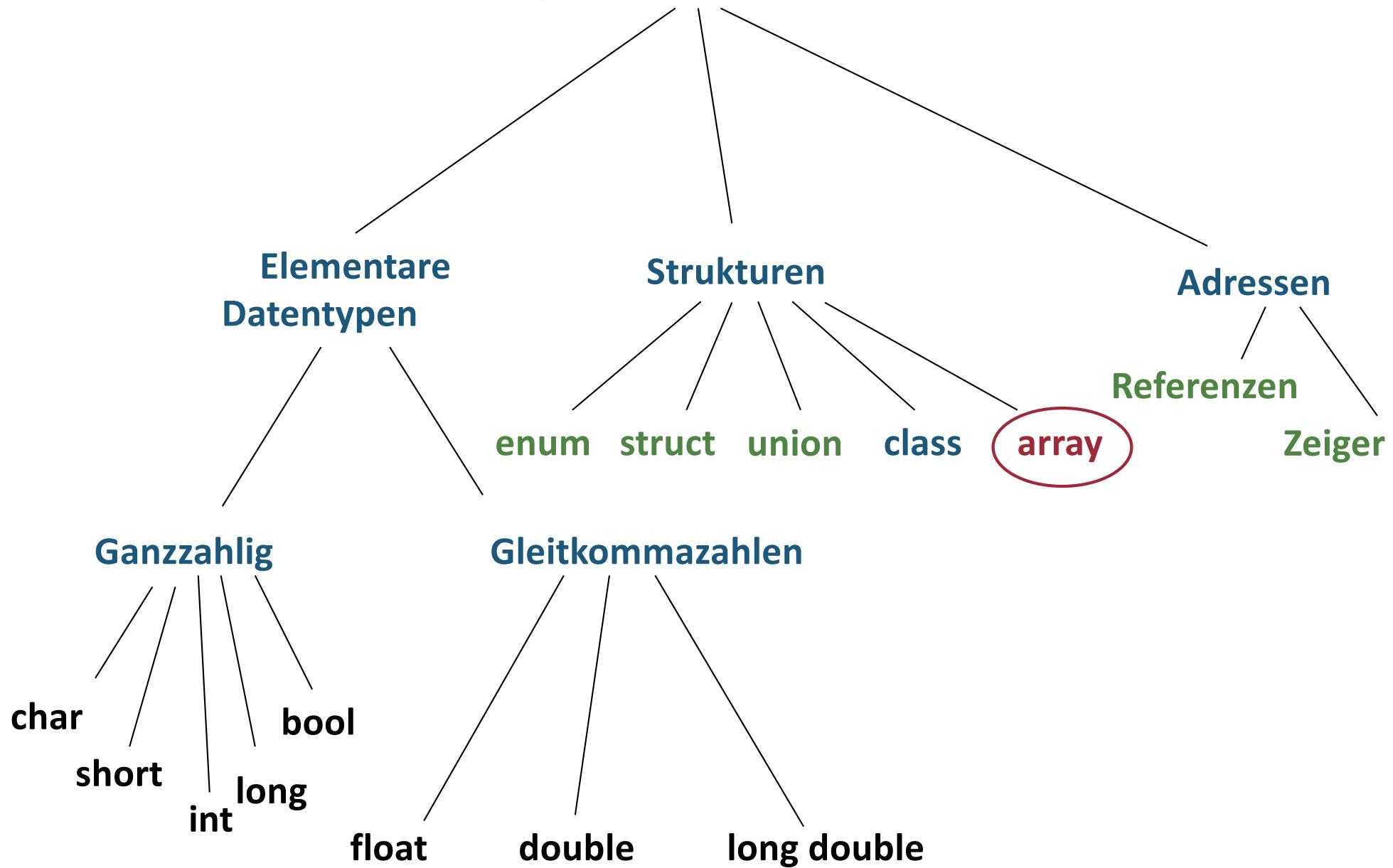


1. Zeiger
 - Verwendung und Zeigerarithmetik
2. Referenzen
3. **Arrays**
4. Zeigertabellen
5. Funktionszeiger

Wiederholung: Das Typsystem in C++

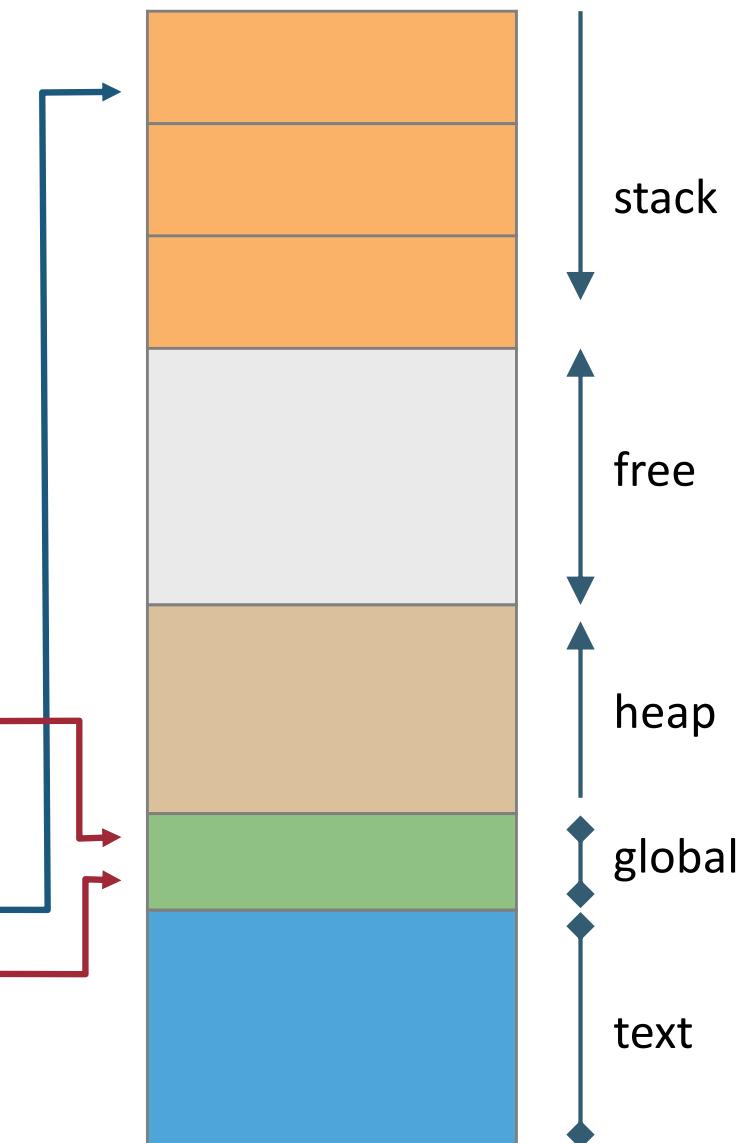


Wiederholung: Speichermodell

- C++ Programme enthalten drei Arten von Variablen:
 - Lokale Variablen
 - Globale, statische Variablen
 - Dynamisch allokierte Variablen

Beispiel:

```
int      n = 1; 
static int m = 2;
int main ()
{
    float x, *y;
    static int y = 2;
}
```



Freispeicher: Nutzung & Verwaltung

- Problem: Wie können dynamische Daten im Speicher gehalten werden, deren Lebenszeit nur zur Laufzeit bestimmt werden kann (also beim Kompilieren noch nicht bekannt ist)?
 - Globale oder lokale Variablen funktionieren nicht.
- Idee:
 - Zeiger verwenden, um auf diese dynamischen Daten zu zeigen
 - Heap mit **new** und **delete** (reservierte Schlüsselwörter in C++)
- **new**: Speicheranforderung für Zeigervariable
- **delete**: Speicherfreigabe von Zeigervariable



Der new-Operator

```
// Anlegen einer einzigen Zeigervariable von „Type“  
Type* x = new Type;  
// Anlegen eines Arrays von „Type“  
Type* x = new Type[intexpr];  
Type* x = new Type(argList); // Initial. über Konstruktor  
int* i = new int, *j = new int(4);
```

- Mit **new** werden neue Instanzen von Elementartypen, Strukturen, oder Klassen angelegt bzw. der benötigte Speicher reserviert
 - Bei Elementartypen erfolgt per Default keine Initialisierung; wenn gewünscht dann durch z.B. **int(n)** wobei **n** der Initialwert ist
 - Bei Klassen kann Konstruktor angeben werden; ansonsten erfolgt Initialisierung via Standardkonstruktor
 - **intexpr** kann jeder Ausdruck sein, der einen positiven **int** zurückliefert
- **new** reserviert benötigten Speicher konsekutiv und liefert die Adresse des ersten Elementes zurück: (**intexpr × sizeof(Type)**) Bytes



Der **delete**-Operator

- Syntax, um Zeigervariablen freizugeben

```
// Freigabe einer einzigen Zeigervariable  
delete zeiger;  
  
// Freigabe eines Arrays  
delete[] zeiger;
```

- Bei Freigabe einer Zeigervariable vom Typ einer Klasse wird deren Destruktor aufgerufen, sofern vorhanden
- **Achtung:** der Inhalt der Zeigers wird durch **delete** nicht verändert, aber der Speicher, auf den er verweist, ist danach „ungültig“, d.h. er kann wieder neu allokiert werden

Interne Abläufe bei `new` bzw. `delete`

■ `new`

- Speicher der Grösse `sizeof(T)` auf Heap suchen
- Eventuell Heap nach oben grösser machen
- Zeiger auf Objekt (= Speicherblock) zurückgeben

■ `delete`

- Nimmt Zeiger auf Objekt entgegen
- Speicher freigeben
- Eventuell Speicherblöcke zusammenlegen



Speicherknappheit

```
#include <new>
struct Foo { long a,b,c,d,e,f,g,h,i,j,k,l; };
void f()
{
    try {
        for (;;) new Foo;
    }
    catch (bad_alloc&) {
        cerr << "Speicher erschöpft!" << endl;
    }
}
```

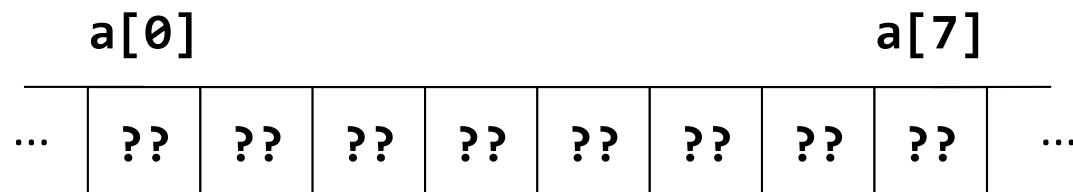
- Egal wieviel Speicher zur Verfügung steht, dieses Beispiel wird irgendwann den **bad_alloc** Handler aufrufen.

Definition eines Arrays (Feldes)

Beispiel:

```
int a[8];           // 8 Integer  
int a[2*4];        // dito
```

Danach sieht **a** im Speicher so aus:



- Der Speicher ist also allokiert, aber **nicht** initialisiert.
- Im Allgemeinen erfolgt der Zugriff über nichtkonstante Integer-Werte, deren Werte der Compiler nicht kennt; z.B. **a[i]** wobei **i** eine beliebige Integer-Variable ist.

Statische Initialisierung von Arrays

Syntax:

```
int smallPrimes[7] = {2, 3, 5, 7, 11, 13, 17};

float rotmatrix[2][2] = // zweidimensionales Array
{
    { cos(a), sin(a)},   // [0,0], [0,1]
    {-sin(a), cos(a)}   // [1,0], [1,1]
};

int vectr[100] = {1, 2}; // alle anderen Werte a[2-99]
                        // sind dann 0 initialisiert
```



Beziehung zw. Arrays und Zeigern

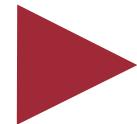
- Arrays gibt es eigentlich gar nicht in C/C++!
- Arrays werden mit konstanten Zeigern und Zeiger-Arithmetik implementiert.

Deklaration/Definition:

Was macht `int a[8]`?

- Reserviert zusammenhängenden Speicherblock für 8 `int`-Zahlen.
- Deklariert `int* const a;`
und initialisiert `a` mit Adresse des ersten Elements.
- Elementzugriff ist **Zeiger-Arithmetik**:
Ausdruck `a[i]` ist äquivalent zu `*(a+i)`

Beispiel – Zeiger und Felder (i)



```
int* a = new int[5]; // Reserviere einen Speicherbereich, der  
// 5 Integer aufnehmen kann.
```

0x471100:

1f	32	4d	ef
----	----	----	----

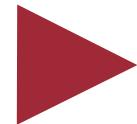
26	7e	f0	2e
----	----	----	----

37	75	a1	ab
----	----	----	----

c3	5d	d5	76
----	----	----	----

2c	a0	d2	14
----	----	----	----

Beispiel – Zeiger und Felder (ii)



```
int* a = new int[5]; // Reserviere einen Speicherbereich, der  
// 5 Integer aufnehmen kann. In a wird die  
// Anfangsadresse dieses Bereichs gespeichert.
```

0x471100:	1f	32	4d	ef	26	7e	f0	2e	37	75	a1	ab	c3	5d	d5	76	2c	a0	d2	14
a:	00	47	11	00																

Beispiel – Zeiger und Felder (iii)

```
int* a = new int[5]; // Reserviere einen Speicherbereich, der  
// 5 Integer aufnehmen kann. In a wird die  
// Anfangsadresse dieses Bereichs gespeichert.
```

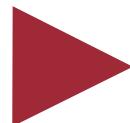
→ a[0] = 42; // schreibe 42 in das erste Element

0x471100:	00	00	00	2a	26	7e	f0	2e	37	75	a1	ab	c3	5d	d5	76	2c	a0	d2	14
a:	00	47	11	00																



Beispiel – Zeiger und Felder (iv)

```
int* a = new int[5]; // Reserviere einen Speicherbereich, der  
// 5 Integer aufnehmen kann. In a wird die  
// Anfangsadresse dieses Bereichs gespeichert.  
  
a[0] = 42;          // schreibe 42 in das erste Element  
  
a[4] = 65535;      // schreibe 65535 in das letzte Element
```



0x471100:

00	00	00	2a	26	7e	f0	2e	37	75	a1	ab	c3	5d	d5	76	00	00	ff	ff
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

a:

00	47	11	00
----	----	----	----

Beispiel – Zeiger und Felder (v)

```

int* a = new int[5]; // Reserviere einen Speicherbereich, der
                     // 5 Integer aufnehmen kann. In a wird die
                     // Anfangsadresse dieses Bereichs gespeichert.

a[0] = 42;          // schreibe 42 in das erste Element

a[4] = 65535;       // schreibe 65535 in das letzte Element

int* b = a + 1;    // Rechenoperationen bei Zeigern berücksichtigen
                   // deren Datentyp! b zeigt 4 Bytes hinter a

```



0x471100:	00 00 00 2a	26 7e f0 2e	37 75 a1 ab	c3 5d d5 76	00 00 ff ff
a:	00 47 11 00				
b:	00 47 11 04				

Beispiel – Zeiger und Felder (vi)

```

int* a = new int[5]; // Reserviere einen Speicherbereich, der
                     // 5 Integer aufnehmen kann. In a wird die
                     // Anfangsadresse dieses Bereichs gespeichert.

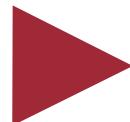
a[0] = 42;          // schreibe 42 in das erste Element

a[4] = 65535;       // schreibe 65535 in das letzte Element

int* b = a + 1;    // Rechenoperationen bei Zeigern berücksichtigen
                   // deren Datentyp! b zeigt 4 Bytes hinter a

*b = 1234;         // schreibe 1234 in das 2. Element des Feldes

```



0x471100:	00 00 00 2a	00 00 04 d2	37 75 a1 ab	c3 5d d5 76	00 00 ff ff
a:	00 47 11 00				
b:	00 47 11 04				

Beispiel – Zeiger und Felder (vii)

```

int* a = new int[5]; // Reserviere einen Speicherbereich, der
                     // 5 Integer aufnehmen kann. In a wird die
                     // Anfangsadresse dieses Bereichs gespeichert.

a[0] = 42;          // schreibe 42 in das erste Element

a[4] = 65535;       // schreibe 65535 in das letzte Element

int* b = a + 1;    // Rechenoperationen bei Zeigern berücksichtigen
                   // deren Datentyp! b zeigt 4 Bytes hinter a

*b = 1234;         // schreibe 1234 in das 2. Element des Feldes

delete[] a;        // gibt den Speicherbereich wieder frei

```



0x471100:	00 00 00 2a	00 00 04 d2	37 75 a1 ab	c3 5d d5 76	00 00 ff ff
a:	00 47 11 00				
b:	00 47 11 04				

Beispiel – Zeiger und Felder (viii)

```

int* a = new int[5];    // Reserviere einen Speicherbereich, der
                        // 5 integers aufnehmen kann. In a wird die
                        // Anfangsadresse dieses Bereichs gespeichert
int b[5];              // Reserv. Speicherbereich für 5 int auf Stack.
                        // In b wird Anfangsadresse von diesem Bereich
                        // gespeichert.

```

0x471100:	1f 32 4d ef	26 7e f0 2e	37 75 a1 ab	c3 5d d5 76	2c a0 d2 14
0x001900:	e3 10 43 ef	26 9e 80 2e	17 75 a1 a3	93 5d d5 96	2c a0 d2 94

a: 00 | 47 | 11 | 00

b: 00 | 00 | 19 | 00



Beispiel – Zeiger und Felder (ix)

```

int* a = new int[5];    // Reserviere einen Speicherbereich, der
                        // 5 integers aufnehmen kann. In a wird die
                        // Anfangsadresse dieses Bereichs gespeichert
int b[5];              // Reserv. Speicherbereich für 5 int auf Stack.
                        // In b wird Anfangsadresse von diesem Bereich
                        // gespeichert.

a[0] = 42;             // schreibe 42 in das erste Element
b[0] = 42;             // schreibe 42 in das erste Element

```

0x471100:	00 00 00 2a	26 7e f0 2e	37 75 a1 ab	c3 5d d5 76	2c a0 d2 14
0x001900:	00 00 00 2a	26 9e 80 2e	17 75 a1 a3	93 5d d5 96	2c a0 d2 94

a: 00 47 11 00

b: 00 00 19 00



Beispiel – Zeiger und Felder (x)

```

int* a = new int[5];      // Reserviere einen Speicherbereich, der
                          // 5 integers aufnehmen kann. In a wird die
                          // Anfangsadresse dieses Bereichs gespeichert
int b[5];                // Reserv. Speicherbereich für 5 int auf Stack.
                          // In b wird Anfangsadresse von diesem Bereich
                          // gespeichert.

a[0] = 42;               // schreibe 42 in das erste Element
b[0] = 42;               // schreibe 42 in das erste Element

*(a+2) = 9;              // schreibe 9 in das dritte Element von a
*(b+2) = 9;              // schreibe 9 in das dritte Element von b

```

0x471100:	00 00 00 2a	26 7e f0 2e	00 00 00 09	c3 5d d5 76	2c a0 d2 14
0x001900:	00 00 00 2a	26 9e 80 2e	00 00 00 09	93 5d d5 96	2c a0 d2 94

a: 00 47 11 00

b: 00 00 19 00



Zeiger & Felder

Noch ein Beispiel (syntax at its „best“ ...)

```
int a[4] = {0, 1, 2, 3};  
int* q = a;           // Zuweisung von Pointern  
int* p = & a[0];     // Anfangsadresse über Adress-Operator  
                     // p,q zeigen jetzt auf dasselbe Element  
*p = 100;           // a = {100, 1, 2, 3}  
q[1] = *(a+2);     // a = {100, 2, 2, 3}  
q += 2;             // q zeigt jetzt auf a[2]  
q[0] = 300;          // a = {100, 2, 300, 3}  
a = q;              // Kompilerfehler! int[4] versus int*
```

Zeiger & Felder: Ungesicherter Zugriff

- Feld wird in C/C++ nur durch einen Zeiger auf den Anfang des Speicherbereichs dargestellt.
- Der Zugriff auf Feldelemente wird **nicht** überprüft.

```
int a[5] = { 1, 2, 3, 5, 7 };
int b = 100;

a[0] = 42; // Zugriff auf Feld Nr.1: legal
a[5] = 137; // Zugriff auf Feld Nr.6: illegal aber möglich
             // → Seiteneffekt: verändert eventuell b !!!
```

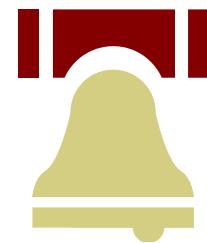


```
int* x = new int[9];
x[5] = 42; // Zugriff auf Feld Nr.6: legal
x[9]= 137; // Zugriff auf Feld Nr.10:
            illegal → meist Absturz
```



Warum erlaubt man unges. Zugriffe?

- Zugriff auf **illegales** Feld: es wird einfach in den entsprechenden Speicher geschrieben (bzw. von dort gelesen)
 - Glücklicher Fall: Speicher gehört anderem Programm und das Betriebssystem meldet eine Zugriffsverletzung (**Segmentation Fault**).
 - Fataler Fall: Speicher gehört dem Programm selbst und die Änderung bewirkt unerklärliche Seiteneffekte.
 - Ergo: der Programmierer/die Programmiererin muss sich selbst die Grösse des jeweiligen Speichers merken.
-
- + Optimale Performance und Speicherplatznutzung
 - + Auf dieser Basis können beliebig komfortablere, aber langsamere Felder (z.B. mit überprüften Zugriffen) entwickelt werden
 - Umgekehrt wäre dies nicht möglich!



Lebenszeit dyn. allokiertter Variablen

- Allokation (und ggf. Initialisierung) von Objekten mit **new**
- Lebensende von dynamisch erzeugten Objekten: bei **delete**
- Muss man **delete** aufrufen?
 - Allgemein: der gesamte Speicher wird vom Betriebssystem am Ende des Programm freigegeben
 - **Ja:** da sonst **Memory-Leaks** entstehen können

Faustregel: Zu jedem **new** ein **delete**.

Was ist/wie entsteht ein Memory Leak?

- Wenn Programme dynamischen Speicher anlegen und später vergessen, ihn wieder freizugeben, dann entstehen **Memory Leaks**.

```
void doSomething (float value, int ntimes) {  
  
    float* array = new float[ntimes];  
    for (int i=0; i<ntimes; ++i) {  
        *(array + i) = value * float(i); // entweder so ...  
        *(array++) = value * float(i); // .. oder so ...  
    }  
    return; // Achtung: array wird nicht wieder freigegeben,  
           // der angelegte Speicher ist „verloren“  
}
```

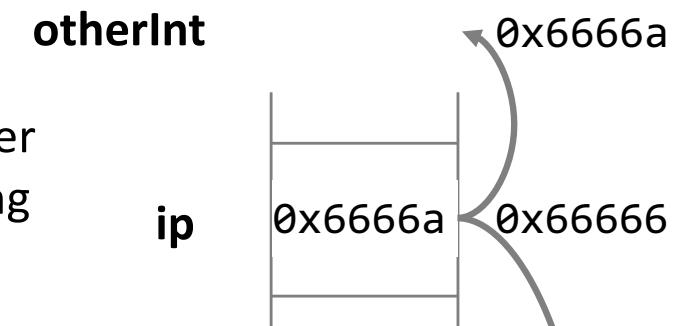
- C++ besitzt keinen automatischen Garbage-Collector, der die Freigabe des nicht mehr benötigten Speichers übernimmt.

Speicherbug – Overwrite Pointer

```
int* ip      = new int(333);
...
delete ip;
ip = &otherInt;
```

Zeiger ip zeigt auf neue Adresse
(zeigt auf neuen integer Wert)

Allociere Speicher
& Wertzuweisung



no name 333 0x12345

Speicherleck!

Speicher kann nicht mehr erreicht werden

Speicherbug – Buffer Overflow

■ Buffer Overflow (Puffer-Überlauf)

- Ursache: man schreibt über Grenzen eines allokierten Blocks hinaus.
- Mögliche Folgen (oft schlecht reproduzierbar):
 - Sporadische Core-Dumps (segmentation fault)
 - Falsche Werte in anderen Variablen (z.B. NaN, 1.xxE38, ...)
 - Return aus Funktion „killt“ das Programm

Beispiel:

```
float* a = new float[10];
int* b = new int[10];
for (int i=0; i < 20; i++)
    a[i] = 1.0;
```

Speicherbug – Dangling Pointer

- **Dangling Pointer** („Hängende Zeiger“)
 - Ursache: Zeiger wird verwendet, nachdem er – d.h. der zugehörige Speicher – freigegeben wurde.
 - Mögliche Folgen:
 - Falsche Werte in anderen dynamischen Variablen.

```
struct MyStruct {  
    int m;  
};  
MyStruct* s1 = new MyStruct;  
s1->m = 17;  
delete s1;  
// tue etwas, z.B. Allokation neuer Variable(n) mit new  
cout << s1->m;
```

Ausgabe: 42
// oder auch etwas anderes



Speicherbug – Double Delete

■ Double Delete

- Spezieller Fall von Dangling Pointer
- Ursache: Speicher wird zweimal freigegeben
- Folge:
 - Löscht evtl. Speicher, der einem anderen Programmteil gehört
 - Führt evtl. zum Absturz

Beispiel

```
struct MyStruct {  
    int m;  
};  
MyStruct* s1 = new MyStruct;  
s1->m = 17;  
delete s1;  
// tue etwas, z.B. Allokation neuer Variable(n) mit new  
delete s1; // erneutes Freigeben von s1
```



Lösungen für diese Fallstricke

- Tools: Verwendung von speziellen „Memory Checkern“ (z.B. `valgrind`, `purify`, ...)
- Bibliotheken: Garbage Collection
- Eine etwas armselige Lösung für Double Delete:



```
MyStruct* s1 = new MyStruct;
s1->m = 17;
delete s1;
s1 = NULL; // s1 ist nun ein NULL pointer
...
delete s1; // double delete, tut nichts
```

Radikale Lösung für „Zeigerproblematik“

- Programmiersprachen ohne Zeiger (wie z.B. Java, Python)
 - Variablen mit nichtelementaren Typen sind prinzipiell interne Zeiger
 - Programmierer sieht die Zeiger nicht (kein Sprachkonstrukt dafür)
 - Sprache (Interpreter/Virtual Machine) erkennt, wenn ein Objekt vom Programm nicht mehr zugreifbar ist (kein Zeiger führt mehr dahin)
 - Garbage-Collector (GC) läuft im Hintergrund ständig mit
 - Für **nicht zeitkritische** Applikationen eine sehr gute und in der Praxis bewährte Lösung
 - Es werden keine Garantien zum GC gegeben, d.h. er kann für beliebig lange **Unterbrechungen** sorgen (wenn er aufräumt); zumindest verursacht er zusätzliche Last im System.



Noch mehr Fallstricke ...

Wo bzw. warum stürzt diese Funktion ab?

```
int someFunction (int a, int b) {
    int* i;

    if ((a % b) == 0) {
        /* ... */
        i = new int;
    } else if ((b % a) == 0) {
        /* ... */
        i = new int;
    }
    // i möglicherweise uninitialisiert! (z.B. a=3, b=2)
    *i = (a > b) ? a : b;
    return a*b>(*i);
}
```



Mehrdimensionale Felder (i)

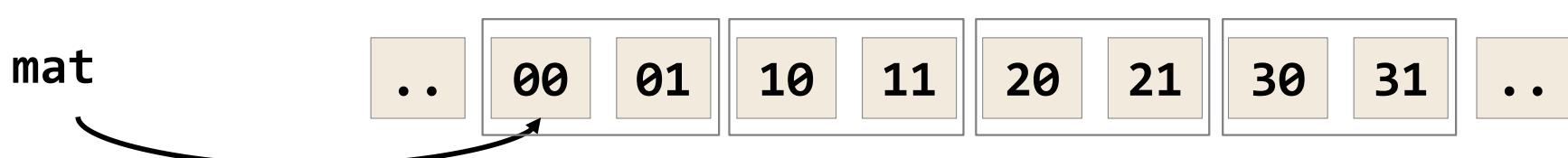
- Grundsätzlich ist Speicher immer linear
 - n-dimensionale Arrays werden durch geeignete Indizierung „simuliert“
- C++ bietet eingebaute n-dimensionale Felder fester Länge:

```
int mat[4][2];
for (int j=0; j<2; ++j) {
  for (int i=0; i<4; ++i) {
    mat[i][j] = 10*i + j;
  }
}
```

bzw.

```
int mat[4][2];
for (int i=0; i<4; ++i) {
  for (int j=0; j<2; ++j) {
    mat[i][j] = 10*i + j;
  }
}
```

- mat** ist ein Zeiger auf **int**:



Mehrdimensionale Felder

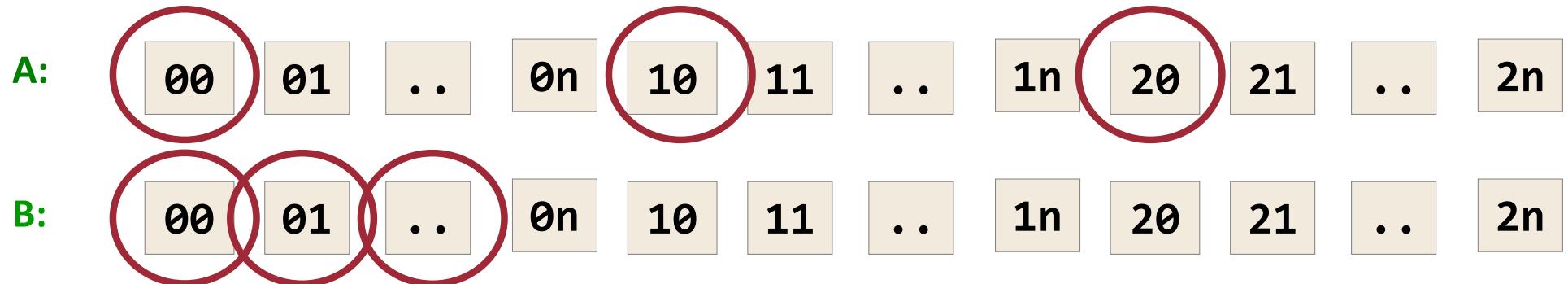
(ii)

Welche Initialisierung ist schneller?

```
// Version A
int mat[4][n];
for (int j=0; j<n; ++j) {
    for (int i=0; i<4; ++i) {
        mat[i][j] = 10*i + j;
    }
}
```

```
// Version B
int mat[4][n];
for (int i=0; i<4; ++i) {
    for (int j=0; j<n; ++j) {
        mat[i][j] = 10*i + j;
    }
}
```

- Zeilenweise Ordnung: Daten liegen dicht bezüglich der Zeilen j :



Mehrdimensionale Felder

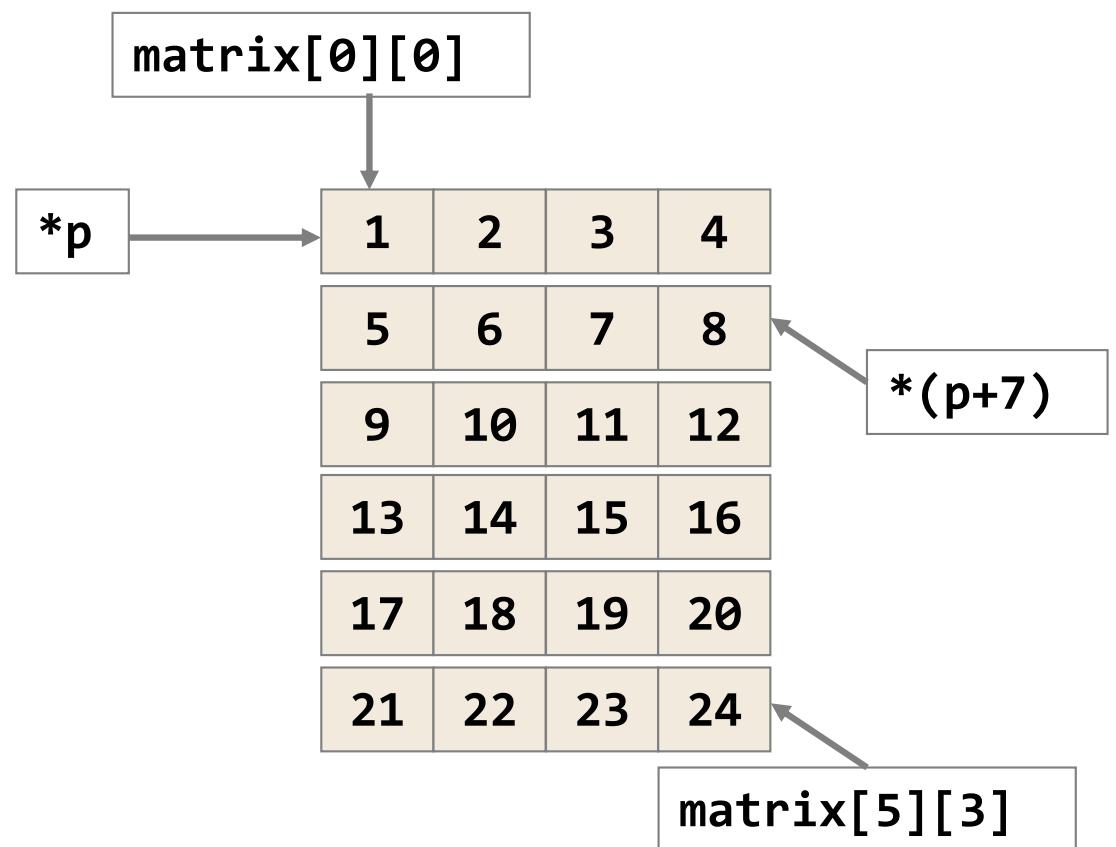
(iii)

- Version B nutzt aufeinander folgende Daten im Speicher
- Version B ist daher deutlich schneller* als Version A
- C++ Compiler macht die Optimierung automatisch
(nur möglich für einfache Beispiele)

* Je nach Hardware. Auf einem Testsystem wurde z.B. ca. Faktor 20 gemessen.

2D-Arrays (Matrizen)

```
int matrix[6][4];
// ... Fill with 1 .. 24
int* p = &matrix[0][0];
```



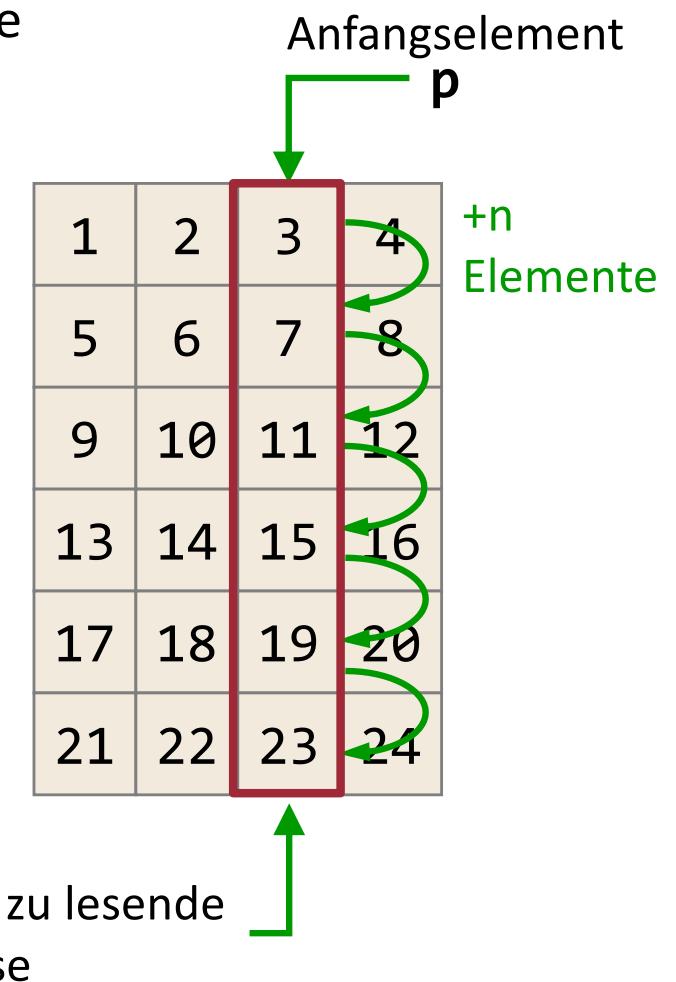
Repräsentation im Speicher

24	0x259f67c
23	0x259f678
22	0x259f674
21	0x259f670
20	0x259f66c
⋮	
4	0x259f62c
3	0x259f628
2	0x259f624
1	0x259f620

2D-Arrays: Zeiger-Arithmetik

- Gegeben: $m \times n$ Matrix wobei im Bild $m=6$, $n=4$
- Aufgabe: Drucke die Werte der vorletzten Spalte

```
for ( int* p = &matrix[0][n-2];
      p <= &matrix[m-1][n-2];
      p += n
)
    cout << *p << " ";
cout<<endl;
```



Alternative: Arrays von Arrays (i)

- Man kann mehrdimensionale Arrays wie eben beschrieben erzeugen (als eindimensionaler Vektor), oder als **n** einzelne Vektoren!
- **n** einzelne Vektoren:

```
int* array_of_array[6]; // Array von Zeigern auf int*
for (int i = 0; i < 6; i++)
    array_of_array[i] = new int[4];
```

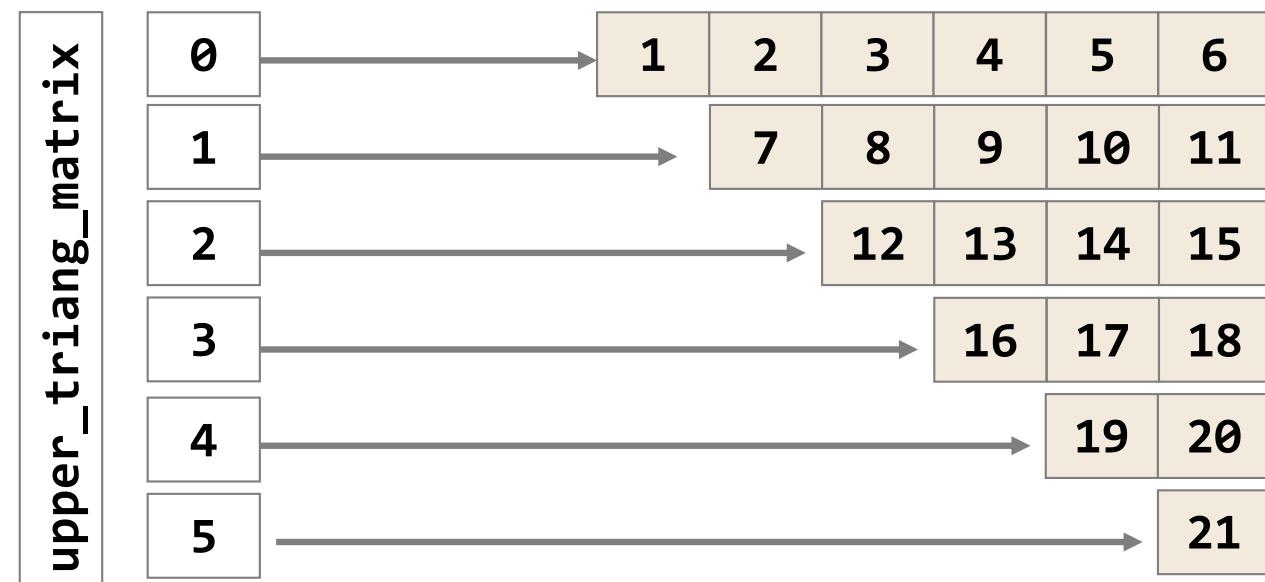
- Der Zugriff erfolgt wie bereits bekannt:

```
int k = array_of_array[i][j];
int k = *(array_of_array[i] + j);
int k = *(  *(array_of_array + i)  + j);
```

Alternative: Arrays von Arrays (ii)

- Vorteil: Man kann auch **nichtrechteckige**, mehrdimensionale Arrays erzeugen:

```
int* upper_triang_matrix[6]; // Array von Zeigern auf int
for (int i = 0; i < 6; i++)
    upper_triang_matrix[i] = new int[6-i];
```



Nachteil – durch interne Organisation

- Rechteckige zweidimensionale Matrix **m[6][4]** :

```
float* m = new float[6*4];
for (int i=0; i<6; i++)
    for (int j=0; j<4; j++)
        m[ i*4 + j ] = 10*i + j;
// *(m + 4*i + j) Zeiger-Arithmetik
```

- Arrays von Arrays

```
float* m[6];
for (int i=0; i<6; i++) m[i] = new float[4];
x = m[i][j]; // ist äquivalent zu
x = *( *(m+i) + j); // Zeiger-Arithmetik
```

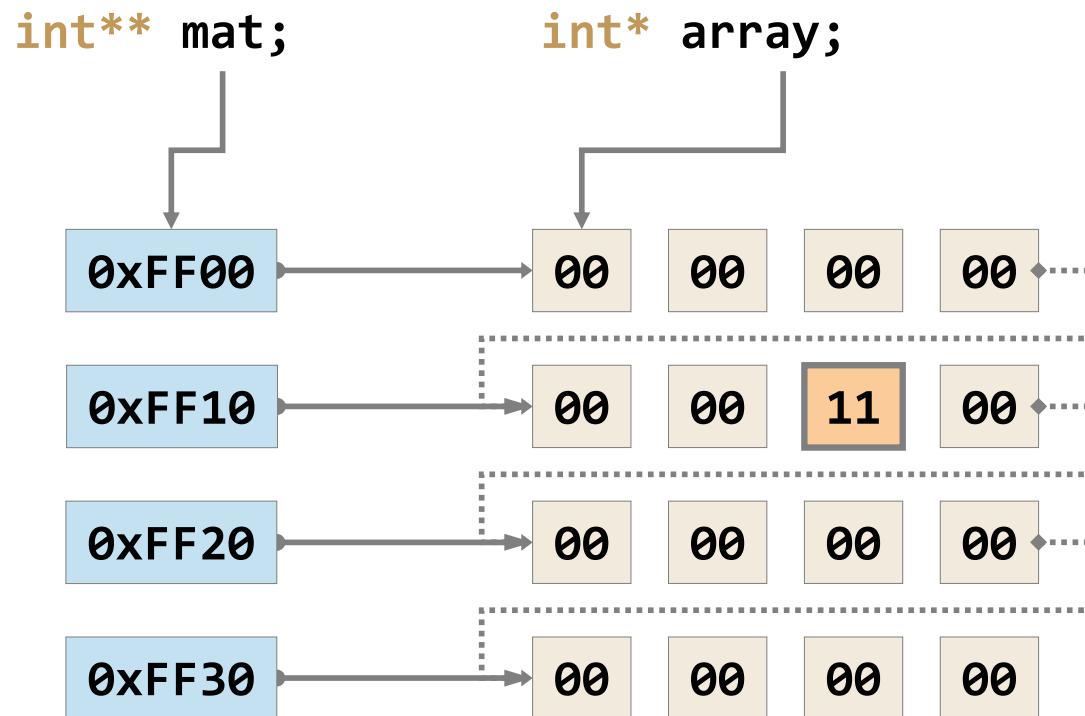
- Fazit: Verwendung von **Array von Arrays** ist im Allgemeinen langsamer
 - Zugriff auf Speicher ist langsamer als Rechenoperationen
 - Cache Misses



1. Zeiger
 - Verwendung und Zeigerarithmetik
2. Referenzen
3. Arrays
4. **Zeigertabellen**
5. Funktionszeiger

N-dimensionale Arrays: Alternative

- Verwendung von **Zeigertabellen** (Zeiger auf Zeiger) anstelle von unschönen Indexberechnungen



```

int* array = new int[16];
int** mat = new (int*)[4];

mat[0] = &array[0];
mat[1] = &array[4];
/* ... */

// Zugriff, vorher
array[1*4+2] = 11;

// Zugriff, jetzt
mat[1][2] = 11;

```

1. Zeiger
 - Verwendung und Zeigerarithmetik
2. Referenzen
3. Arrays
4. Zeigertabellen
5. **Funktionszeiger**

Funktionszeiger (i)

Was kann man alles mit Funktionen tun?

- Man kann sie aufrufen.
- Man kann ihre Adresse – der **Einstiegspunkt im Code-Segment** – ermitteln und den Zeiger später benutzen, um die Funktion aufzurufen
 - Braucht man um **Funktionen höherer Ordnung** realisieren zu können
→ Funktionale Programmierung
 - Callback-Funktionen: z.B. prozessspezifische Ereignisbehandlung in Betriebssystemen.
- Es gilt: **sizeof(fp) == sizeof(void*)** wobei **fp** ein Funktionszeiger ist. Ist **fp** jedoch ein Methodenzeiger (d.h. auf Funktion einer Klasse), dann gilt dies im Allgemeinen nicht mehr, da virtuelle Methoden korrekt behandelt werden müssen (zu virtuellen Methoden später mehr).

Funktionszeiger

(ii)

Beispiel:

```
// zwei Funktionen mit bis auf den Namen identischer Signatur
int plus(int x, int y) { return x+y; }
int mult(int x, int y) { return x*y; }

int (*fp) (int, int); /* Zeiger auf Funktionen die
Rückgabetyp int haben und zwei Parameter vom Typ int */

typedef int (*FP)(int, int); // dasselbe mit Alias

FP FPT_PLUS = &plus; // Dekl. & Zuweisung der Addr. von plus
cout << plus(2,3) << "," << FPT_PLUS(4,5) << endl;
```

5,9

