

# Pointer vs. Reference

```
int * ptr  정수형 안내자 생성
int var = 1;
int foo = 21;
ptr = &var; var의 주소 → ptr
           ↓
           0xA
ptr = &foo;
int & ref = var;
           ↓
           참조
```

안내해줄지식 X 인 경우  
해제 0으로 할당

ptr =  
안내해줄지식 X 인 경우  
해제 0으로 할당

\* ptr =

이제 var, ref 둘 다 7을 출력해낼 수 있다.

var, ref  
1 7 → 주소 A (0xA)  
0xA  
foo  
21 → 주소 B (0xB)  
0xB

→ ptr (포인터) 변경이 가능  
ref (참조자) 고정.

<강의 2> call by reference

1) 포인터를 사용하는 방법

2) reference 사용하는 방법.

C++에서만 사용 가능.

변수 앞에 \* 붙인 경우 X, 선언식 & 병기 강제.

복사 불려지기  
변수 이름 생략 가능.