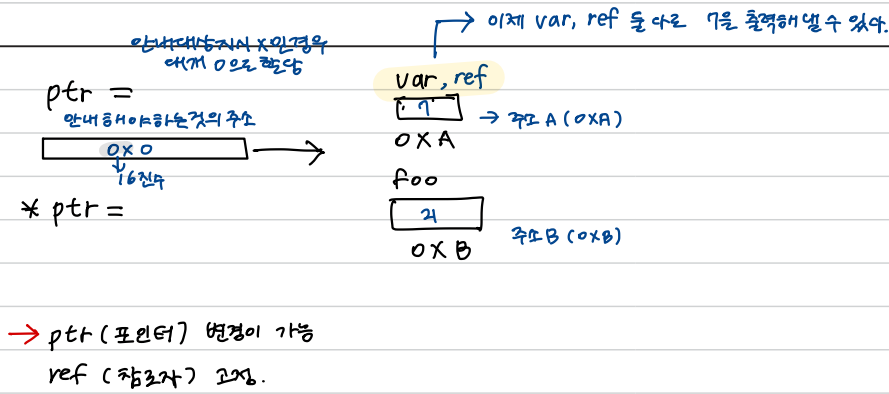


Pointer vs. Reference

`int * ptr` 정수형 안내자 생성
`int var = 1;`
`int foo = 2;`
`ptr = &var;` var의 주소 → ptr
 → 결과값 0xA
`ptr = &foo;`
`int & ref = var;`
 참조



<강의2> Call by reference

1) 포인터를 사용하는 방법

```

#include <iostream>
using std::cout;
void swap(int *, int *);
int main()
{
    int a=2, b=5;
    cout<<a<<b<< '\n' ;
    swap(&a, &b);
    cout<<a<<b<< '\n';
    return 0;
}
void swap(int *pa, int *pb)
{
    //int *pa=&a, int *pb=&b
    int temp;
    temp=*pa;
    *pa=*pb;
    *pb=temp;
}
  
```

2) reference 사용하는 방법.

C++에서만 사용 가능.
 변수명에 * 붙일 필요 X, 선언식 & 병기 강제.

복사 불려옴기시
 변수 이름 생략 가능.

call by reference 2가지 방법

```

#include <iostream>
using std::cout;
void swap(int *, int *);
int main()
{
    int a=2, b=5;
    cout<<a<<b<< '\n' ;
    swap(&a, &b);
    cout<<a<<b<< '\n';
    return 0;
}
void swap(int *pa, int *pb)
{
    //int *pa=&a, int *pb=&b
    int temp;
    temp=*pa;
    *pa=*pb;
    *pb=temp;
    cout<<*pa<<*pb<< '\n';
}
  
```

포인터를 사용하는 방법
 C, C++에서 가능

```

#include <iostream>
using std::cout;
void swap(int &, int &);
int main()
{
    int a=2, b=5;
    cout<<a<<b<< '\n';
    swap(a, b);
    cout<<a<<b<< '\n';
    return 0;
}
void swap(int &a, int &b)
{
    //int &a=a, int &b=b
    int temp;
    temp=a;
    a=b;
    b=temp;
    cout<<a<<b<< '\n';
}
  
```

참조자(reference)를 사용하는 방법
 C++에서만 가능

selection sort