**عند وضع علامة &قبل اخراج المدخل عن طريق cout سيخرج عنوانه في الذاكرة والذي يبدأ ب0x وهوا الترقيم بالهكسا ديسيمال**

**تعريف البوينتر يكون كتعريف أي متغير ولكن يبدأ بنجمة**

**البوينتر صحيح أنه يمثل عنوان الذاكرة لأي متغير ولكن أيضا هو له عنوان متغير وبالتالي عند اخراج p سيتم اخراج العنوان الذي تمثله ولكن عند اخراج &p سينتج عنوان اخر لان لها عنوان أخر في الذاكرة بعيدا عن المخزن داخله.**

**يجب ان يكون نوع البوينتر من نوع المتغير**

**لو حطيت انو يطبع البوينتر ومحطوط قبلو نجمة (حالة ثالثة) هيطبع المتغير نفسو مش حالتو**