

- ❖ عدم وضع إشارة & Reference : يتم إنشاء نسخة ثانية من المتغير
- ❖ النسخ = حجز مساحة أخرى لا داعي لها ، ووقت لعملية النسخ == برنامج بطيء
- ❖ وضع إشارة & Reference : يتم نسخ عنوان المتغير للتعديل على القيمة

```
#include <iostream>
#include <vector>
using namespace std;

struct stEmployee
{
    string FirstName;
    string LastName;
    int Salary;
};

int main()
{
    vector < stEmployee > vEmployee;

    stEmployee tempEmployee;

    // تعبئة stEmployee ثم إضافتها الى vEmployee

    tempEmployee.FirstName = "Mohammed";
    tempEmployee.LastName = "Abu-Hadhoud";
    tempEmployee.Salary = 5000;
    vEmployee.push_back(tempEmployee);

    tempEmployee.FirstName = "Ali";
    tempEmployee.LastName = "Maher";
    tempEmployee.Salary = 300;
    vEmployee.push_back(tempEmployee);

    tempEmployee.FirstName = "Aya";
    tempEmployee.LastName = "Omran";
    tempEmployee.Salary = 1000;
    vEmployee.push_back(tempEmployee);

    cout << "Employees Vector : \n\n";

    // Ranged Loop
    // عدم وضع إشارة & : يتم إنشاء نسخة ثانية من vEmployee
    // النسخ = حجز مساحة أخرى لا داعي لها ووقت لعملية النسخ == برنامج بطيء
    // وضع إشارة & : يتم نسخ عنوان vEmployee للذهاب إليه

    for (stEmployee & Employee : vEmployee)
    {
        cout << "FirstName : " << Employee.FirstName << endl;
        cout << "LastName : " << Employee.LastName << endl;
        cout << "Salary : " << Employee.Salary << endl;

        cout << endl;
    }
    cout << endl;
}
```