

❖ **Dereference** تعني : الوصول الى محتويات المتغير من Pointer (***Name**)

```

#include <iostream>
using namespace std;

int main()
{
    int a = 10;

    cout << "a Value      = " << a << endl;
    cout << "a Address    = " << &a << endl;

    int * p;
    p = &a;

    cout << "Pointer Value = " << p << endl;

    // طباعة القيمة من Pointer من *Name
    cout << "Value of the address that p is pointing to is = " << *p <<
endl;

    // استخدام إشارة * اخرى ل Pointer مؤشر مسبقا تعني
    // الوصول الى القيمة من المؤشر الى المتغير - يمكنك من التعديل عليها من Pointer
    *p = 20;

    cout << a << endl; // 20
    cout << *p << endl; // 20

    // تستطيع تغيير القيمة إما من المتغير الرئيسي أو من *Name = Pointer
    a = 30;

    cout << a << endl; // 30
    cout << *p << endl; // 30

    cout << endl;

}

```

