

### Repaso de punteros:

Un puntero al que no se ha asignado un valor contiene datos aleatorios. Debe ser inicializado en nullptr o NULL. En caso de asignarle un objeto con valores reales se asigna según su estructura básica de creación.

Bloque de código sobre punteros y des referencia de estos:

```
1. int* p = nullptr; // declaración del puntero, se le asignan valores aleatorios(random)
2.   int i = 5;
3.   p = &i; //asigna a p la dirección del objeto i
4.   int j = *p; // dereferencia a p, para recuperar el valor en su dirección
5.
```

### This:

This no es más que un puntero que hace referencia a una clase en específico, es decir una clase es un molde podemos crear uno o mas objetos de esta. Es por eso que "this" nos permite referirnos a la clase en la que estemos trabajando, this significa (este objeto), por lo que, si ponemos la palabra "this" en c++, nos permitirá acceder a sus atributos y métodos en específico.

This almacena la dirección de memoria donde se encuentran los atributos y métodos de una clase en específico. No es obligatorio usarlo, pero si buena práctica. Cuando llamamos un método de la clase dentro de otro método indirectamente estamos haciendo uso de "this", para acceder al método.

### Código de ejemplo:

```
#include<iostream>
using namespace std;
class Profesor{
    int edad;
    string ced;
    string nom;
public:
    Profesor(int,string,string); //parametrizado
};
Profesor:: Profesor (int ed,string n,string c)
{
    this->edad = ed; // "esta" edad = ed;
    this->nom = n;
    this->ced = c;
}
int main() {
    Persona per(10, "Leo", "1111");
    return 0;
}
```



### Referencias:

Moisset, D. (2022). *Puntero this*. Punteros.

<https://www.tutorialesprogramacionya.com/cmasmasya/detalleconcepto.php?codigo=185&punto=54&inicio=45>

C. (2022, August 8). *Puntero this*. Microsoft Docs. <https://docs.microsoft.com/es-es/cpp/cpp/this-pointer?view=msvc-170>