No.1

void fun\_1(int a, int &b)

{

a++;

b--;

}

void fun\_2(int &a, int &b)

{

a += 3;

b \*= 2;

}

int main()

{

int x = 4, y = 7;

fun\_1(x, y);

cout << x << "\t" << y << endl;

fun\_2(x, y);

cout << x << "\t" << y << endl;

system("pause");

return 0;

}

No.2

int fun\_3(int a, int b, int c)

{

a += b;

b \*= c;

return a + b + c;

}

void fun\_4(int &a, int &b, int c)

{

a += c;

b += a;

c++;

}

int main()

{

int x = 2, y = 3, z = 4;

fun\_4(x, y, z);

cout << x << "\t" << y << "\t" << z;

cout << fun\_3(x, y, z) << endl;

system("pause");

return 0;

}

No.3

void fun\_5(int &a, int &b, int &c)

{

c = a;

a = b;

b = c;

}

int main()

{

int x = 4, y = 8, z = 2;

fun\_5(x, y, z);

fun\_5(y, z, x);

cout << x << "\t" << y << "\t" << z << endl;

system("pause");

return 0;

}

No.4

void fun\_6(int a, int &b, int &c)

{

a++;

b++;

c++;

}

int main()

{

int x = 3, y = 4, z = 5;

fun\_6(x, y, z);

fun\_6(x, x, y);

fun\_6(z, y, x);

cout << x << "\t" << y << "\t" << z << endl;

system("pause");

return 0;

}