KAZALCI IN POLJA

Ime polja (1D tabele), je **naslov prvega elementa polja** oz. kazalec na začetni byte prvega elementa polja.

int p[10],\*pp;

**pp=p**; (*lahko tudi* **pp=&p[0]**)

**\*pp=20; /**\* prvemu elementu polja smo vpisali 20\*/

Indeks elementa polja je celoštevilčna vrednost za katero se poveča kazalec.

Primer 1.a

#include<iostream>

#include<iomanip>

#include<ctime>

using namespace std;

int main()

{

int x[10], i, \*px;

srand(time(NULL));

for(i=0;i<10;i++)

x[i]=rand()%100;

cout<<endl;

for(i=0;i<10;i++)

cout<<setw(5)<<x[i];

px=x;

cout<<"\nvrednost prvega elementa polja je: "<<\*px;

cout<<"\nvrednost tretjega elementa polja je: "<<\*(px+2);

return 0;

}

Primer 1.b

#include<iostream>

#include<iomanip>

#include<ctime>

using namespace std;

int main()

{

int x[10], i, \*px;

srand(time(NULL));

for(i=0;i<10;i++)

x[i]=rand()%100;

cout<<endl;

for(i=0;i<10;i++)

cout<<setw(5)<<x[i];

px=&x[0];

cout<<"\nvrednost prvega elementa polja je: "<<\*px;

cout<<"\nvrednost tretjega elementa polja je: "<<px[2];

return 0;

}

**KAZALCI IN NIZI**

Deklariran kazalec na niz:

char niz[40], **\*pc;**

inicializiramo :

**pc=&niz[0];** /\*lahko tudi **pc=niz**;\*/