**KAZALČNA ARITMETIKA**

Na kazalcih lahko uporabimo samo osnovne **aritmetične** operacije: seštevanje in odštevanje. Uporabni so operatorji +, ++, +=, -, --, -=.

Če je deklariran kazalec \*k, operacija **k++** **naslovu na katerega kaže poveča vrednost** **za** **število, ki ustreza številu bytov, ki jih zaseda spremenljivka na katero kaže kazalec. Operacija k- - zmanjša vrednost** **naslova na katerega kaže za** **število, ki ustreza številu bytov, ki jih zaseda spremenljivka na katero kaže kazalec.**

Primer 1:

deklarirani so kazalci:

char \*pc;

int \*pi, ;

float \*pf;

pc++; //kaže na naslov povečan za 1 byte

pi--; //naslov na katerega kaže pi je zmanjšan za 4 byte

pf++; // poveča se za 4 byte

/\*Velikost posameznega podatkovnega tipa je odvisna od OS oz. procesorja; za **int** je lahko 2 ali 4 byte, **float**  je 4 byte, **char** pa zasede 1 byte\*/

**Vrednost kazalca (oziroma naslov na katerega kaže) se lahko poveča ali zmanjša samo za celoštevilčno vrednost!**

**PRIMERJANJE KAZALCEV**

Kazalce lahko primerjamo med seboj ( uporabljamo relacijske operatorje = =, >, <, >=, <=, !=.

**KAZALEC NA KAZALEC**

Kazalec lahko kaže na kazalec; vsebuje naslov pomnilniške lokacije na kateri se nahaja kazalec ne pa spremenljivka na katero kaže prvi kazalec.

V deklaraciji dodamo še en operator \*:

int \*\*px;

***Kazalec lahko kaže na kazalec, ki kaže na kazalec, ki kaže na kazalec,... (za vsak novi kazalec dodamo v deklaraciji \*).***