

uso de & y de *:

[&] cuando:

funcion(&a); <-- invocamos una funci3n y le mandamos un valor por referencia
scanf("%d",&a); <-- en scanf(); el '&a' significa: "Guarda este valor en la direcci3n de a"
printf("%d",&a); <-- en printf(); si haces esto, imprimir3s la direcci3n de 'a', no el valor de 'a'

[*] cuando:

int funcion(int *a) <-- defines un par3metro de una funci3n como "por referencia"
int *puntero_a_variable; <-- defines una variable de tipo puntero