#include<iostream>

using namespace std;

//int\* reserveArray(int \*size) {

// auto newarray = new int[\*size]{};

// return newarray;

//}

//

//void initArray(int\* arr, int\* size) {

// int min = 1;

// int max = 100;

// int random = 0;

// for (size\_t i = 0; i < \*size; i++)

// {

// random = min + rand() % (max - min);

// arr[i] = random;

// }

//}

//

//void printArray(int\* arr, int\* size) {

// for (size\_t i = 0; i < \*size; i++)

// {

// cout << arr[i] << " ";

// }cout << endl;

//}

//

//int\* getTotalArray(int\* arr1, int\* size1, int\* arr2, int\* size2) {

// int totalSize = \*size1 + \*size2;

// auto newarray = reserveArray(&totalSize);

// for (size\_t i = 0; i < \*size1; i++)

// {

// newarray[i] = arr1[i];

// }

// for (size\_t i = \*size1,i2=0; i2 < \*size2; i++,i2++)

// {

// newarray[i] = arr2[i2];

// }

// \*size1=totalSize;

// delete[]arr1;

// arr1 = newarray;

// newarray = NULL;

// return arr1;

//}

//

//void main() {

// int size1 = 0;

// cin >> size1;

// auto arr1 = reserveArray(&size1);

// initArray(arr1, &size1);

// printArray(arr1, &size1);

// int size2 = 0;

// cin >> size2;

// auto arr2 = reserveArray(&size2);

// initArray(arr2, &size2);

// printArray(arr2, &size2);

//

// arr1=getTotalArray(arr1, &size1, arr2, &size2);

//

// printArray(arr1, &size1);

//

//}

//1.by value

//void changeData(int a) {

// a = 100;

//}

//

//

//void main() {

// int a = 555;

// cout << a << endl;

// changeData(a);

// cout << a << endl;

//

//

//

//}

//2.by pointer

//void changeData(int\* value) {

// \*value = 100;

//}

//

//void main() {

// int value = 555;

// cout << value << endl;

// changeData(&value);

// cout << value << endl;

//}

//pointer copy

//void changeData(int\*& value) {

// //\*value = 100;

// value = nullptr;

//}

//

//void main() {

// int\* value = new int(555);

// cout << \*value << endl;

// changeData(value);

// cout << \*value << endl;

//}

//3.by references

//void changeData(int& a) {

// a = 100;

//}

//

//void main() {

// int a = 555;

// cout << a << endl;

// changeData(a);

// cout << a << endl;

//

//}

//void changeData(int\* ptr) {

// //ptr = nullptr;

//}

//

//void main() {

//

// int\* arr = new int[5]{ 1,2,3,4,5 };

// cout << arr[0] << endl;

// changeData(arr);

// cout << arr[0] << endl;

//}

void main() {

}