

ARREGLOS Y PUNTEROS (Parte 02)

Elaborado por: Juan Miguel Guanira Erazo

PUCP

PUNTEROS A PUNTEROS

DEFINICIÓN:

Se entiende por “puntero a puntero” o “puntero doble” a aquel cuya variable referenciada contiene una dirección de memoria, a diferencia de los punteros comunes que contienen un dato simple como un `int`, `double`, etc.

DECLARACIÓN:

int **a;

char ***n;

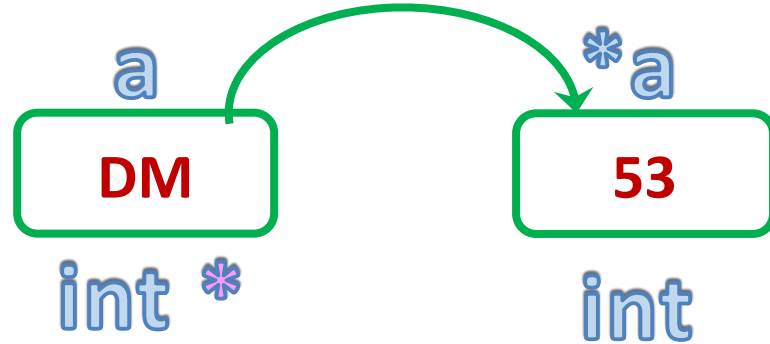
double ****r; ...etc.

ASIGNACIÓN: Puntero simple

`int` *a;

a = new int;

*a = 53;



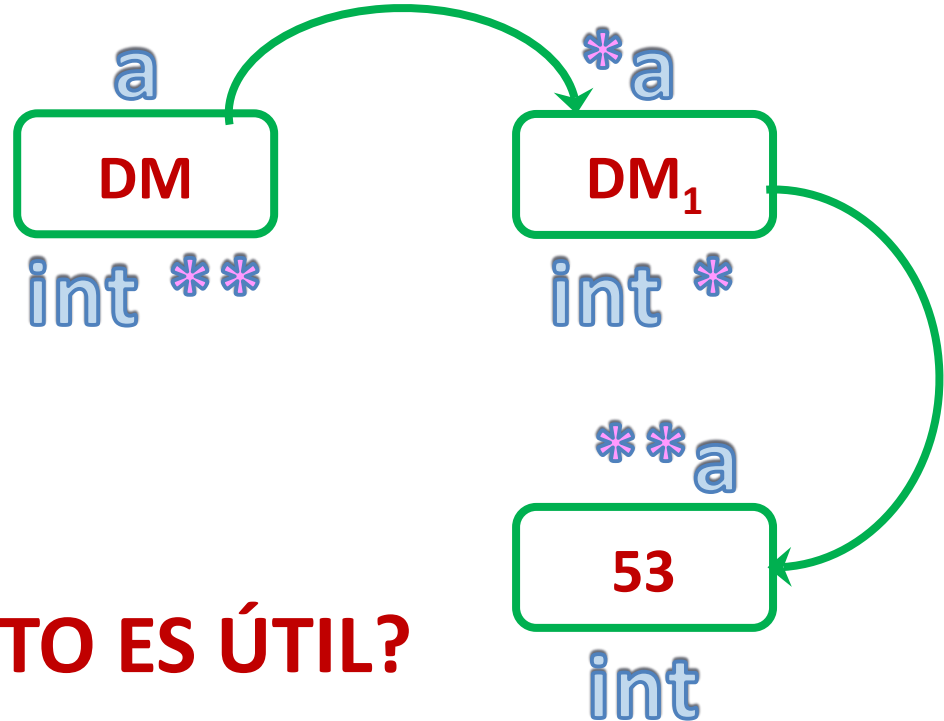
ASIGNACIÓN: Puntero doble

`int **a;`

`a = new int*;`

`*a = new int;`

`**a = 53;`



¿ESTO ES ÚTIL?

MATRICES DINÁMICAS:

```
int **a;
```



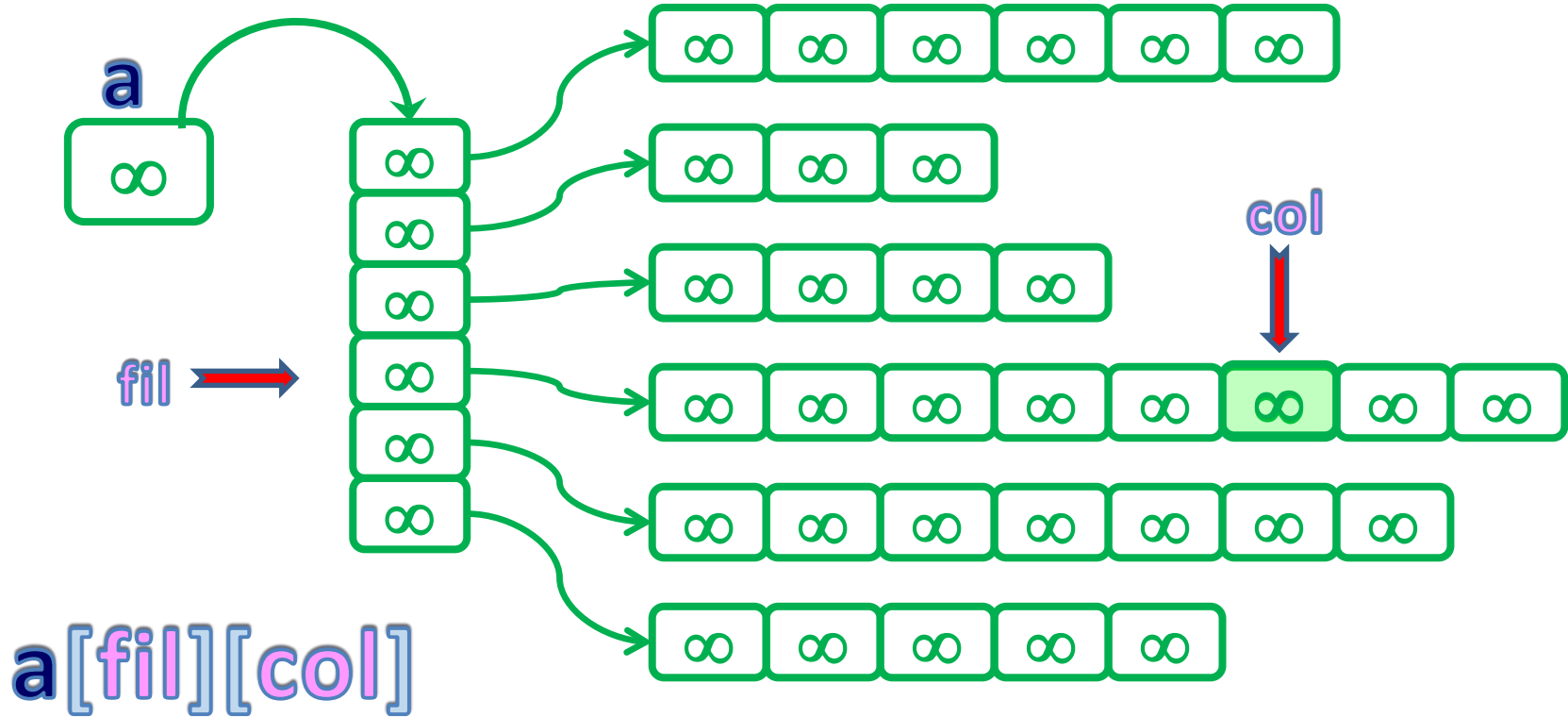
```
a = new int*[5];
```

```
a[2] = new int [6];
```

```
a[2][3] = 53;
```



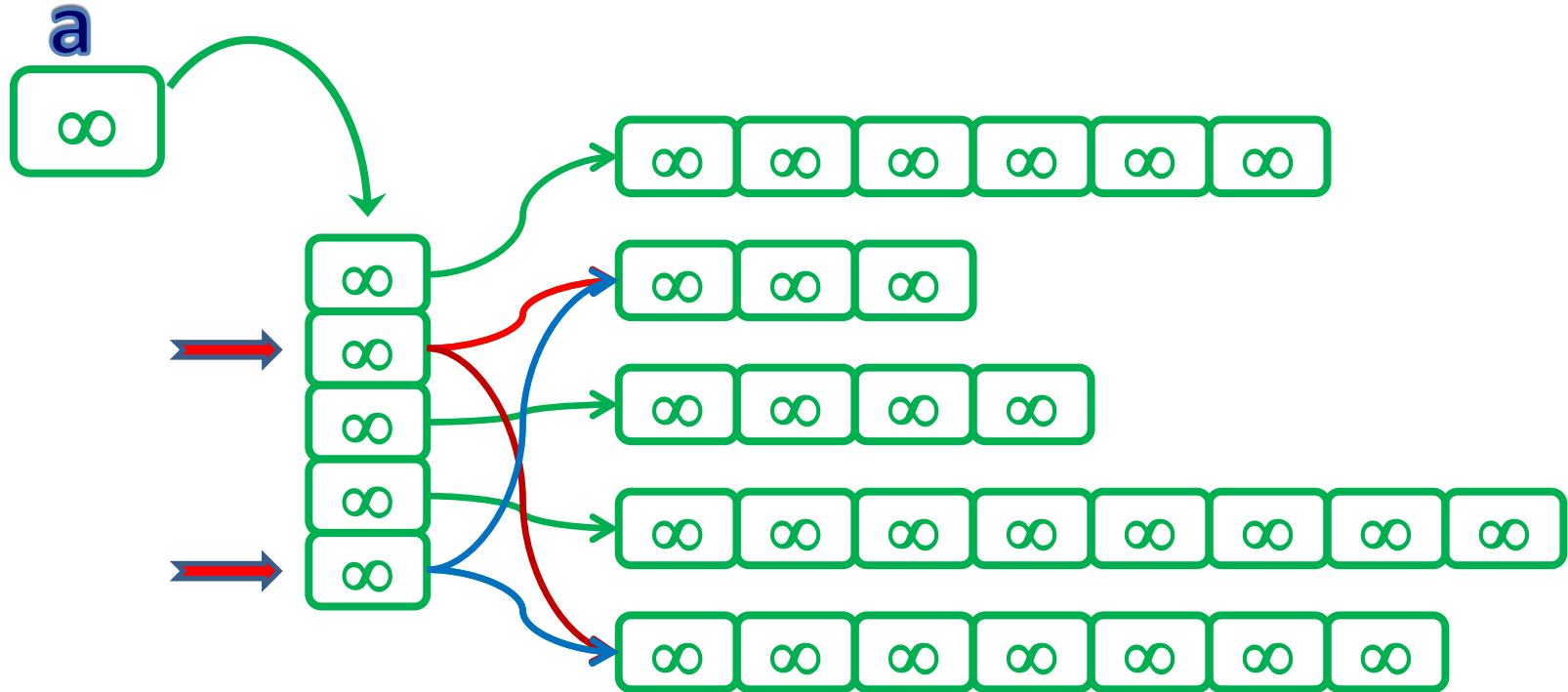
MATRICES DINÁMICAS:



VENTAJAS:

- Son estructuras que pueden albergar muchos datos sin desperdiciar innecesariamente espacios de memoria.
- En estructuras que albergan cadenas de caracteres, la ordenación de datos se vuelve altamente eficiente.

INTERCAMBIO DE DATOS:



Aplicación de los métodos de
asignación dinámica en punteros
a punteros:



Pasemos al programa