

1. ה. REFERENCE מאפשר ליצור סוג של מצביע אם שם שאנחנו בוחרים המצביע הזה מאפשר לנו לקרוא, לשנות וכו' למשתנה  
על מנת להגדיר "REFERENCE" אנו נגדיר את המשתנה ואז נכתוב את סוג המשתנה עם הסימן "&" נעשה רווח ואז נמציא שם למצביע ונשווה את השם למשתנה
2. ניתן לשנות ערך של משתנה באופן ישיר ללא צורך לעשות "RETURN" ו"REFERENCE" מייעל את זמן הריצה והשימוש בזיכרון
3. ה. REFERENCE יותר בטוח מכיוון שאין אפשרות שתשתמש בטעות במשתנה כפוינטר מכיוון שאתה חייב להתחיל הפניה, אין צורך לוודא שהREFERENCE אינו מצביע על "NULL" ואין סכנה שלא יוקצה זיכרון
4. א. תקין  
ב. לא תקין, הבעיה שהY מתקבל כמצביע  
ג. לא תקין, מכיוון שמתקבל ערך ולא משתנה. כאשר אמור להתקבל משתנה כי יש שם מצביע
5. א. הבעיה שמוחזר משתנה רגיל – מקומי אל REFERENCE  
ב. הבעיה שהמשתנה הדינמי שמוחזר לREFERENCE עדיין שמור בזיכרון ולא פונה/ נמחק המשנה / הזיכרון