1. Pointer adalah variabel khusus dalam pemrograman yang berfungsi untuk menyimpan Alamat memori dari suatu nilai atau objek (variabel lain) sebagai nilai yang dimilikinya. Hal ini memungkinkan dalam mengakses dan memanipulasi nilai atau objek tersebut dengan cara yang lebih efisien.
2. Cara menampilkan Alamat memori dari suatu variabel dalam program C++ dapat menggunakan operator ampersand (&) untuk mendapatkan Alamat memori dari variabel tersebut.

Contoh dalam program C++ :

Int main() {

int a;

cout << &a;

return 0;

}

1. Cara menggunakan pointer dalam C++, yaitu harus mendeklarasikan variabel yang akan dijadikan sebagai pointer terlebih dahulu, lalu mengisinya dengan Alamat memori dari variabel lain menggunakan operator ampersand (&). Untuk mengakses nilai yang ditunjuk oleh pointer dapat menggunakan operator dereference (\*).

Contoh cara menampilkan nilai yang tersimpan pada suatu Alamat melalui pointer dalam C++ :

Int main() {

int a;

int \*p;

a = 15;

p = &a

cout << \*p;

return 0;

}

1. Yang dimaksud dengan Abstract Data Type (ADT) adalah suatu tipe data yang didefinisikan oleh perilakunya berdasarkan data di dalamnya (operasi yang bisa dilakukan), terlepas dari implementasinya secara fisik dalam program.
2. Contoh ilustrasi sederhana penerapan ADT di dalam dunia nyata adalah sistem Vending Machine (Mesin Penjual Otomatis). Pembeli tidak perlu mengetahui bagaimana sistem Vending Machine dalam menyimpan stok barang, menghitung kembalian, atau bagaimana sistem internal bekerja. Pembeli hanya berfokus pada fungsi dasar seperti mengecek ketersediaan dari barang yang ingin dibeli, memilih barang yang ingin dibeli, mengecek harga dari suatu barang tertentu, membayar barang tersebut, dan mengambil barang yang sudah dibayar, tanpa harus memikirkan implementasi yang kompleks dibalik sistem Vending Machine.