Day03 (20 01 17) \_자료구조

포인터 = 주소

int num;

int \*ptr = &num; //num의 주소를 ptr에 넣는다

\*ptr = 10; //포인터변수 ptr이 가르키는 공간에 가서 10을 넣을꺼야

포인터는 자료형에 관계 없이 항상 4Byte

포인터 변수의 연산은 자료형의 크기만큼 증가한다

포인터 변수는 함수 간에 메모리 공간의 공유를 위해 사용한다

printf("%d \n", ptr[0]); //포인터 변수를 이용해서 배열에 접근

printf("%d \n", arr[0]);

printf("%d \n", \*arr);

printf("%d \n", \*ptr);

같다

//배열은 상수 형태의 포인터여서 첫번째 주소만 가지고 있어야한다.

//바뀔 수 없다