

# Handleiding - Pointers

Bert De Saffel

Master in de Industriële Wetenschappen: Informatica Academiejaar 2018-2019

Gecompileerd op 23 september 2019

# Inhoudsopgave

1	Pointers	2
---	----------	---

# Hoofdstuk 1

## Pointers

Een pointer wijst naar een gegeven van een welbepaald type. Een variabeledeclaratie zonder pointers gebeurt als volgt:

```
int g = 5;
```

De waarde van deze variabele bevindt zich ergens in het geheugen, dus het adres van deze variabele is bekend. Het adres van een variabele opgraven gebeurt met de & operator. Om dit adres op te slaan in een variabele worden pointers gebruikt. Deze worden voorgesteld met de dereferentieoperator \*:

```
int* pg = &g;
```

De equivalentie kan aangetoond worden door de variabelen uit te schrijven, die volgende uitvoer genereert (Het effectieve adres zal natuurlijk altijd anders zijn):

```
std::cout << g << " - " << *pg << " - " << &g << " - " << pg << " \n";  
(output) 5 - 5 - 00EFF940 - 00EFF940
```

De pointer wijst nu naar een bepaalde variabele, maar de waarde die deze variabele heeft kan nog steeds aangepast worden:

```
*pg = 9;
```