**Punteros**

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente con confianza media



0x1A1

30



“pEdad” está apuntando a “edad”.

Imagen que contiene interior, tabla, ave, pájaro

Descripción generada automáticamente



**NOTAS**

* Todas las variables que se crean en una función se crean en el STACK.

**Referencias**

Imagen que contiene interior, papel, tabla, ave

Descripción generada automáticamente



Mientras se pueda utilizar referencias, utilizarlas. De otra manera, utilizar punteros.

Es una etiqueta/alias que le pones a una variable. Puedes asignarle varios alias a una variable.

**int& ref = x**

Cualquier modificación que hagas una referencia (ya asignada a una variable) va a afectar directamente a la variable.

Para evitar que esto pase, podemos usar una **referencia constante**.

const int& ref\_num\_segunda = num;

**NOTAS**

* Siempre que usen tipo de datos complejos se aconseja usar CONSTANT REFERENCIA.
* Si trabajamos tipos de datos simples (int, float, double, boolean) los podemos pasar como variables ya que no hay mucha mejora en la performance.