1. Pointer คืออะไร

Pointer คือตัวแปรสำหรับการเก็บ address ของตัวแปร เพื่อใช้ในการชี้หรือเปลี่ยนแปลงค่าที่อยู่ในตำแหน่งที่ตัวแปรนั้นๆอยู่ โดยจะมีหลักการ assign ค่าดังนี้คือ

Int x = 0;

Int \*y = &x;

และสามารถปริ้น address ของตัวแปรได้ด้วยการใช้ %p

1. Calling function by reference

ในการเรียกส่งค่าพารามีเตอร์สามารถส่งเป็น address ของตัวแปรเพื่อใช้ในการเปลี่ยนแปลงค่าในตำแหน่งที่ตัวแปรนั้นอยู่ได้

1. Pointer Expression กับ Pointer Arithmetic

การบวกหรือลบตัว pointer จะเป็นการเปลี่ยนตำแหน่งของตัว pointer ไปยังตัวที่อยู่ก่อนหน้าหรือตัวต่อไปที่ละ Locker

1. Pointer to function

ในการใช้ pointer กับ array ตัว pointer จะชี้ไปที่ตำแหน่งตัวเลขของ array โดย default (ไม่ต้องใส่ &) ถ้าหากไม่ระบุ index ของ array ที่ต้องการชี้ด้วย

1. Malloc and free

Malloc ใช้ในการจองพื้นที่สำหรับตัวแปร

Free สำหรับการปล่อยข้อมูลออกจากพื้นที่นั้นๆ