Puntero a Puntero

Concepto

Como vimos en módulos anteriores un puntero es una variable que apunta a otra, fácilmente podemos deducir que pueden existir punteros a punteros, y a su vez los segundos pueden apuntar a punteros, y así sucesivamente. Estos punteros se declaran colocando tantos asteriscos ('*') como sea necesario. Para especificar que una variable es un puntero a un puntero, la sintaxis que debemos utilizar es la siguiente:

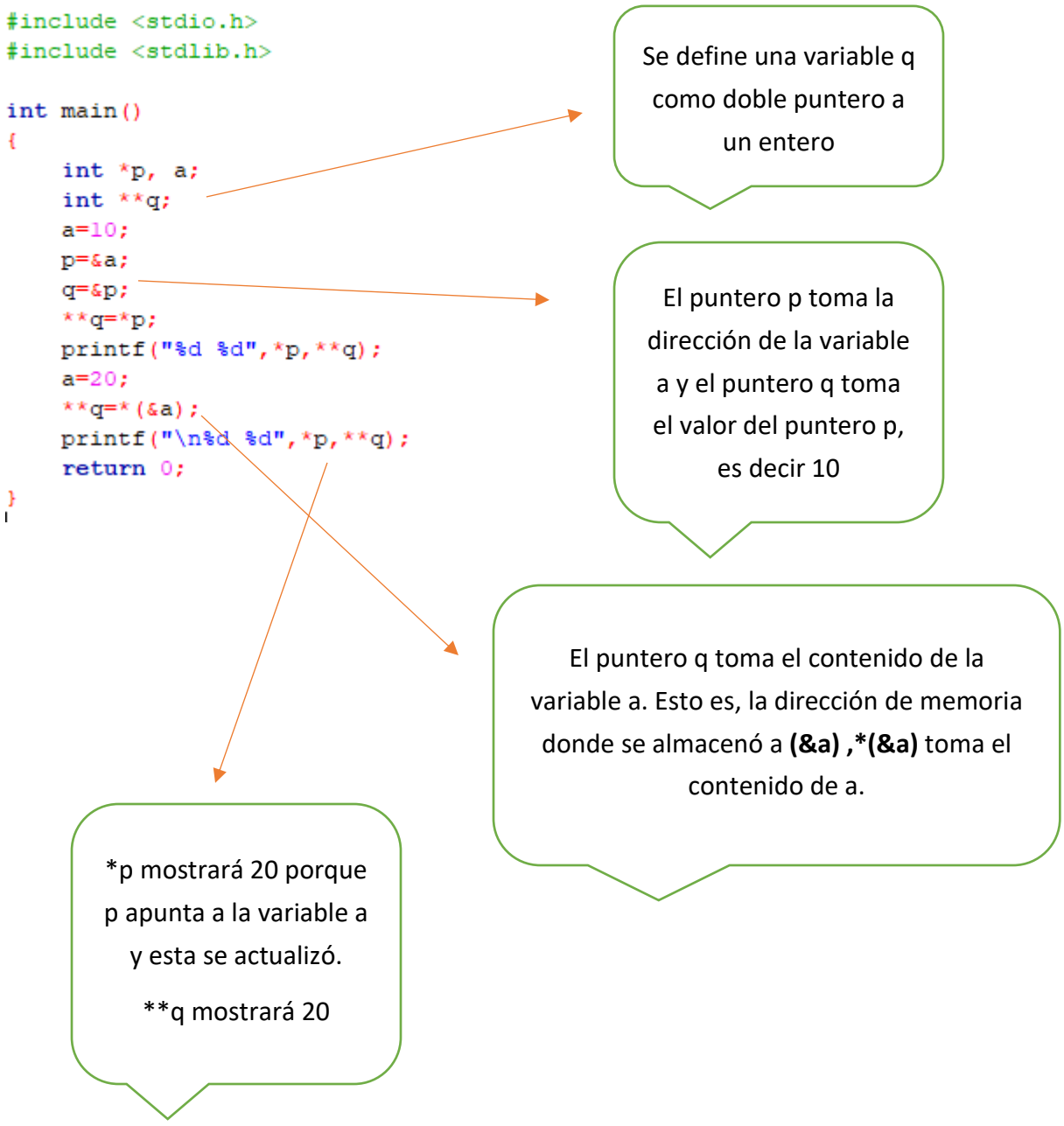
Tipo **variable;

donde **Tipo** especifica el tipo de dato apuntado después de una doble indirección. ¿Pero qué es una doble indirección? Veamos el siguiente ejemplo:

```
int a, *p, **pp;

a=10;

p=&a;    //Puntero que apunta al dato

pp=&p;  //Puntero que apunta al puntero que a  la vez apunta al dato
```

Decimos que p es una variable con un solo *nivel de indirección*, es decir, ***a través de p no accedemos directamente al dato, sino a la dirección que indica donde está el dato***. Haciendo un razonamiento similar, diremos que pp es una variable con dos niveles de indirección.

Veamos el siguiente código:



A partir de ahora en muchos códigos utilizaremos punteros a punteros.