10 ite1=9 くてドレス> 人被智 変数wwaアドレスは int hum = 3; 0012FF50 (int型 は4Byte) メモリ 衣教 num 格納されている アドレスが必要 pt = & num? Vアドルの取得 & 変数名 Printf ("%p /n", &a); (字行話是) 108: 0x7ffee4681698 う あのっととスかい 2DB: 0x7ffeecfe7698 **ノ ポインタとは** ~> アドレスの値を格納するための変数 アピレス 值。 0012FF50 Point + er = pointer (tath)

int *ptA;←ポインタ変数を宣言

ptA = & a ; ← tペンク変数

int a:

0 注意 int *ptA; ~宣言cit**他付< ptA = &a > ← ポインタ名には米やイオヤない 0012FF50 int a=3; int *ptA; ptA = & a > * ポイニタ変数名; XEY √ポペンタ変数 型名 * 変数名

include < stdio.h > printf ("%p \n", &a);]
printf ("%p \n", ptA);] ✓ アドレスから値を参照する. printf("%d \n", a); printf("%d \n", *ptA); = -0012FF50 0012FP50 (人) *ptA = 12; とすると、Qの値は どふようになるだろう?

*ptA = 12;printf ("%d \n", a); → 12 と表示 XEY ~ 0012FF50 0012FP50 ではてこりと関数. ノ値渡し void f (int x) { X = X * 2 7 return; int main (void) { int X = 3; f(X); for ひの値を渡す main 8147 值至液量 3

レポペンタ渡し Void f (int *ptX){ *ptX = (*ptX) * 2; return; int moin (void) { int a = 3? for f (&0); return (); THURE 接す 0x1134ef7 main 3 XptX that (point) 0×1234ef7 3 241311

持っていない。