1、Objective-C的指针是用来只是对象的，例如：

NSString \*someString = @“The string”；

这种语法基本上是照搬C语言的，声明了一个名为someString的变量，其类型为NSString\* ，也就是说此变量为指向NSString的指针。

所有Objective-C的对象都必须这样声明，因为对象所占内存总是分配在“堆空间（heap space）”，而不会分配在“栈（stack）”上。

2、NSString \*someString = @“The string”；

NSString \*anotherString = someString；

someString变量指向分配在堆中的某块内存，anotherString为又创建一个变量指向同一个地址，并不是拷贝此对象，只是someString和anotherString两个变量指向同一个对象，

两个变量都是NSString \*型，这说明当前“栈帧（stack frame）”中分配了两块内存，每块内存的大小都能容下一枚指针（32位计算机上是4字节，64位计算机是8字节），这两块内存里的只都是一样的，就是NSString实例的内存地址

分配在堆中内存必须直接管理，二分配在栈上用于保存变量的内存则会在其栈帧弹出时自动清理，Objective-C将内存管理抽象出来了，不需要用malloc及free来分配或释放内存，Objective-C运行期环境把这部分工作抽象为一套内存管理架构，名为“引用计数”。

在Objective-C中也有不含\*的变量，也可能会使用栈空间，这些变量保存的不是对象，比如CGRect（结构体），整个系统框架都在用这种结构体，如果改用Objective-C对象来做的话，性能会受到影响。