

CHEATSHEET

POINTERS

Definition eines Pointers:

```
1 int *ptr; // Deklariert einen Zeiger auf eine Ganzzahl
```

Adressoperatoren «&»:

```
1 int var = 10;
2 int *ptr = &var; // ptr enthält jetzt die Adresse von var
```

Dereferenzierungsoperator «*»:

```
1 int value = *ptr; // value enthält den Wert der Variable, auf die ptr zeigt
```

Null-Pointer:

```
1 int *ptr = NULL; // Zeiger auf NULL initialisieren (keine gültige Adresse)
```

Pointer-Arithmetik:

```
1 ptr++; // Bewegt den Zeiger zum nächsten Element des Datentyps
```

STRUCT

Definition eines Structs:

```
1 struct Person {
2     char name[50];
3     int age;
4     float height;
5 };
```

Initialisierung eines Structs:

```
1 struct Person person1 = {"John", 25, 1.75};
```

Zugriff auf Struct-Mitglieder:

```
1 printf("Name: %s, Age: %d, Height: %.2f", person1.name, person1.age, person1.height);
```

POINTERS AUF STRUCT

Copy Link → https://github.com/andrinruegg/Home-Office-MDA/blob/main/Pointers_auf_Struct.mp4