ポインタ　＝　アドレス情報を記憶する為のもの

全ての変数（関数）はメモリのどこかに格納されている

※メモリのどこにあるかの情報を

アドレス（住所）と呼ぶ

Int型のポインタ

Int nData = 10;

Int \*pData; //int型ポインタpData

pData = &nData; //pData にnDataのアドレスを代入

1000番地

1000番地 10

pData nData

pData（ポインタ）かたそのアドレスによる

変数の中身を取り出す操作をする

Printf(%d,&pData); //１０が表示される

pData += 5 → 15になる

windows(VC++)においては、アドレスのサイズは

4バイト　＝３２ビットになる。

関数にポインタを渡す（引数として）

引数のポインタを使って関数側で参照書き換えが可

配列のポインタ処理

配列の先頭阿曽レスを代入

pData = &aData[0];

配列をポインタで扱う際はポインタに加減算が行える

Int型ポインタを++すると

アドレスは４バイト（int型サイズ分）ずつ進む

配列のポインタを関数に渡す

配列の場合も引数の型は変わらず

ポインタの加減算によって順に処理する

配列の外側に飛び出さないように

プログラマーが管理する必要がある。