ponteiros

& → endereço

* → conteúdo

↳ armazena endereços de outras variáveis.

- permite manipular o endereço de memória.

ENDEREÇO DE UMA VARIÁVEL: local onde a variável é armazenada em memória.

↳ os ponteiros são usados para acessar endereços em memória

OPERADOR DE ENDEREÇO & : usado para acessar o endereço de memória de uma variável

↳ permite que o programador manipule os dados associados a ela.

↳ não é permitido modificar o endereço de uma variável por meio de atribuições

DECLARANDO PONTEIROS:

↳ são declarados usando o operador * seguido de dados específicos

↳ int* ponteiro

ponteiro = & valor;

tipo_apontado* nome_da_variável,

IMPRIMINDO O VALOR DE UM PONTEIRO: usa o %p

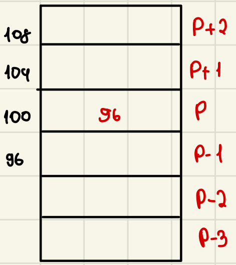
O PONTEIRO NULO NULL: um ponteiro nulo é um ponteiro que não aponta para nenhum objeto;

↳ inicializa um ponteiro;

↳ é usado para indicar ausência de um valor válido,

~ aritmética de ponteiros:

↳ manipulam espaços de memória e os dados.



} desce ou sobe as posições da memória

EXERCÍCIO DO SLIDE

```
long *p1, *p2;
int j;
char *p3;

p2 = p1 + 4;   ✓ armazena no ponteiro p2 o valor de duas unidades de memória a frente de P1
j = p2 - p1;   ✓ retorna um valor inteiro
j = p1 - p2;   ✓
p1 = p2 - 2;
p3 = p1 - 1;
j = p1 - p3
```

USANDO FUNÇÕES COM PONTEIROS: