

Язык программирования C++

Конспект семинара

Содержание

Ссылки _____ 3

Указатели _____ 3

Ссылки

Ссылка – фактически новое обозначение переменной.

Например нам надо передать массив в функцию: такой метод займет много памяти:

```
void foo(std::string str) {  
    std::cout << str << str::endl;  
}
```

Тогда как раз можно использовать ссылку:

```
void foo(std::string& str) {  
    std::cout << str << str::endl;  
}
```

Тут он ссылается как раз на тот же объект в памяти. Но и тут есть подводные камни: мы можем случайно сломать содержимое, а скорее всего, нам это не надо. В таком случае, это будет лучше:

```
void foo(const std::string& str) {  
    std::cout << str << str::endl;  
}
```

Указатели

Адрес в памяти устройства.

```
int64_t A = 10;  
int64_t* pA = &A;
```