

## PART 9-2. 포인터에 관한 궁금한 이야기

### ◆ 연습문제 ◆

1. 다음 코드를 참고하여 보기에서 상수와 변수를 구분해 보세요.

```
int a = 10;  
int *p = &a;  
int *p = 20;
```

- ① a
- ② 10
- ③ p
- ④ \*p
- ⑤ &a

정답 : 상수 - ② 10, ⑤ &a  
변수 - ① a, ③ p, ④ \*p

해설 : 없음

2. 다음 코드의 실행 결과를 예상해 보세요.

```
int a = 10, b = 20;  
int *pa = &a, *pb = &b, *pt;  
pa = pa;  
pa = pb;  
pb = pt;  
printf("%d, %d", *pa, *pb);
```

정답 : 20, 10

해설 : 없음

3. 주소값의 크기가 4바이트일 때, sizeof 연산의 결과값이 가장 큰 것은?

```
char *pc;  
double *pd;
```

- ① sizeof(pc)
- ② sizeof(pd)
- ③ sizeof(\*pc)
- ④ sizeof(\*pd)

정답 : ④ sizeof(\*pd)

해설 : 없음

4. 다음과 같이 변수를 선언하고 초기화 했을 때, 포인터의 사용에 문제가 없는 것은?

```
int a;  
double b;  
int *pi = &a;  
double *pd = &b;
```

- ① pi = &b;  
   \*pi = 3.4;
- ② pd = (double \*)pi;  
   \*pd = 3.4;
- ③ pi = (int \*)500;  
   \*pi = 10;
- ④ \*pi = sizeof(\*pd);

정답 : ④ \*pi = sizeof(\*pd);

해설 : 없음

5. 다음 코드를 실행할 때 a값으로 10이 출력되도록 assign 함수를 작성 하세요.

```
int main(void) {  
    int a = 0;  
    assign(&a);  
    printf("%d", a);  
  
    return 0;  
}
```

정답

```
void assign(int *p) {  
    *p = 10;  
}
```

해설 : 없음