

ARITMETICA DEI PUNTATORI: quando si parla di puntatori gli operatori sono un tantino diversi:

Ad esempio se abbiamo un

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

`p++` o `++p`; // `p` adesso punterà all'elemento successivo di `a` (dello stesso tipo) in ordine di locazioni di memoria

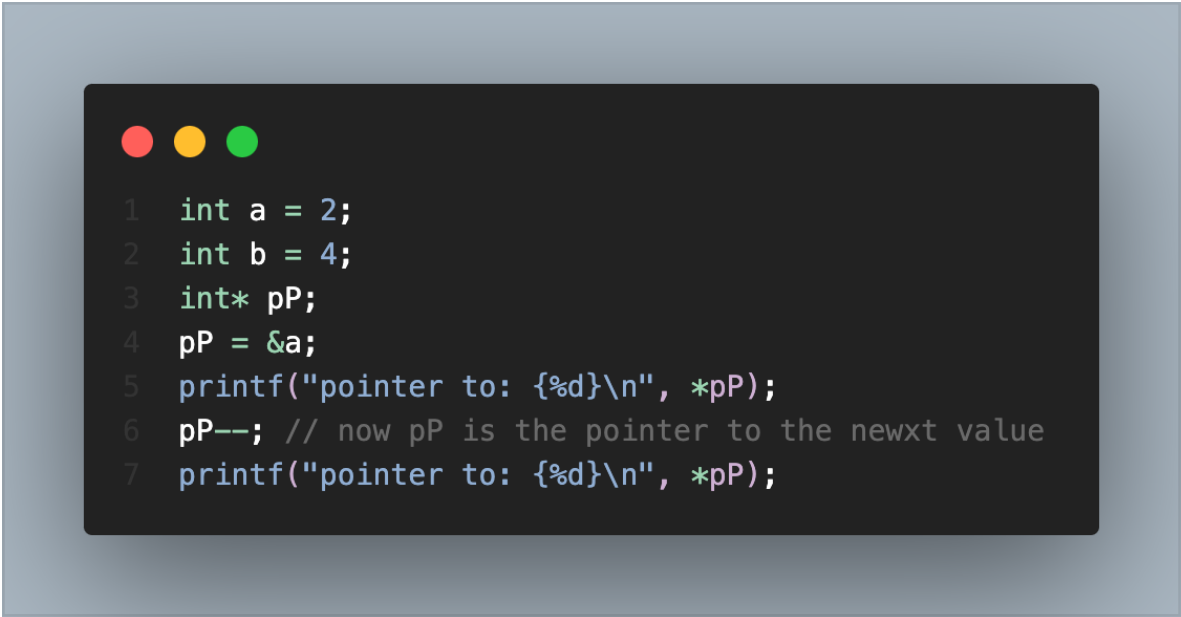
`p--` o `--p`; // valida soltanto se `p` non punta al primo elemento

Allo stesso modo possiamo considerare costanti:

```
p+4;
```

```
P-4;
```

Possiamo anche sottrarre un puntatore ad un altro: in questo caso il risultato sarà uguale al numero di oggetti che hanno i due come differenza



```
1  int a = 2;
2  int b = 4;
3  int* pP;
4  pP = &a;
5  printf("pointer to: {%d}\n", *pP);
6  pP--; // now pP is the pointer to the newxt value
7  printf("pointer to: {%d}\n", *pP);
```