Capítulo 9. Punteros

El tema de los punteros se usan más los signos como & (ampersand) y el \* (asterisco)

El tipo de dato del apuntador debe coincidir con el de la variable cuya posición en memoria apuntan.

Siempre que queremos usar el apuntador debemos anteponer el *asterisco* (\*) para indicar que usaremos el valor en la posición de memoria apuntada.

De no usar el asterisco el comportamiento sería impredecible. Estaremos haciendo uso de la dirección de memoria más no del valor almacenado en ésta.

Después de usar un puntero, especialmente si trabajamos con arreglos o matrices. Un puntero o apuntador puede ser de cualquier tipo de dato, inclusive los podemos usar con tipos complejos.

Este operador nos permite obtener la dirección de memoria de una variable cualquiera y es justo esto (la dirección en memoria) lo que utilizan los punteros para referenciar valores.

El asterisco nos permite resolverla y acceder al valor almacenado allí. Viéndolo desde otro enfoque, un apuntador es únicamente una dirección de memoria (un número) y el asterisco es el que hace la magia de obtener el valor referenciado por dicha dirección.